

頭部外傷後の重度高次脳機能障害患者の遂行機能について

木沢記念病院 中部療護センター

○奥村 由香、加藤 玲子、吉田 充千穂、山森 亜美、平林 美樹、豊島 義哉、浅野 好孝、篠田 淳

【はじめに】遂行機能とは、一連の複雑な認知・行動機能の総称であり、この能力低下は日常生活に支障をきたす要因となる。遂行機能は音楽活動時にも使われている可能性が考えられる。そこで今回、打楽器演奏課題をもとに遂行機能の反映について検討した。

【方法】対象：当センター入院中の頭部外傷後遺症患者のうち、FABの葛藤指示及びGo/No-Go課題がそれぞれ3/3点得点できた、特別な楽器経験のない5名。課題：ドラムセットと、叩く順序やリズムを示した3種類の簡単な演奏パターン(青・緑・赤)を用意し、楽曲のフレーズごとにA)3色の演奏パターンを順に変更する課題、B)青・赤の演奏パターンを順に変更する途中でfill inとして緑を挿入する課題を作成、視覚的に明示した。各課題について、演奏できる(2点)、口頭によるcueがあれば演奏できる(1点)、演奏できない(0点)で評価した。また、遂行機能評価としてBADsの規則変換カード検査と動物園地図検査を行った。

【結果】5名中1名は課題A・Bともに2/2点、BADs(プロフィール得点)規則変換カード検査4/4点、動物園地図検査2/4点であった。残りの4名の平均得点は、課題A 1.8/2点、課題B 1/2点、BADsの規則変換カード検査 1.25/4点、動物園地図検査 0.3/4点であった。

【考察】今回の結果では、演奏パターンの提示方法によって課題遂行に差がみられ、より同時処理の要素が強い課題Bの得点が低いと、BADsの各検査得点も低い傾向であった。このことから、今回行った打楽器演奏課題には遂行機能の一部が反映される可能性が考えられた。今後も経過を追い、動機付けを高めやすい音楽活動のリハビリ利用について検討したい。