

## 回想療法（新技術あり）

文献ID	筆頭著者	発表雑誌	発表年	研究デザイン	目的	対象者	対象数	評価法・項目	介入・暴露	介入の頻度	介入の期間	対照療法	主要評価項目	結果	結論
32375661	Moon S	BMC Geriatr.	2020	単盲検 RCT	タブレットPCに個人的なコンテンツを保存して用いるデジタル回想療法と従来の回想療法との認知機能に対する効果性を比較する	韓国の9つのデイケアセンターでリクルート。採用基準は、65歳以上の女性、中等度の認知症 (MMSE 10～19点)、聴覚・視覚に障害がない、デイケアセンターに1か月以上登録しているの4条件を満たす人	介入群25例、対照群24例。解析対象はそれぞれ22例、19例	Mini Mental State Examination (MMSE)、Cornell Scale for Depression in Dementia (CSDD)、neuropsychiatric inventory (NPI)、Engagement of a Person with Dementia Scale (EPWDS)。EPWDS以外は介入前、介入後、介入終了4週間後に評価。EPWDSは最初と最後のセッションで評価。評価者は割り付結果を知らされていない。	デジタル回想療法は、タブレットPCに参加者個人の好みの曲や写真などを保存して、これを用いて実施。テーマは、子ども時代、結婚、休日、子ども、食べ物、季節の6つで、1対1で実施。	30分間のプログラムを週2回	4週間	デジタル素材を使わない従来のストーリーテリングを用いた回想療法	MMSE	repeated ANOVA で MMSE と NPI については時間の主効果は有意であったが、時間と群の交互作用は有意ではなかった。CSDD に関しては、時間と群の交互作用が有意であった。EPWDS は前後の差を独立 t 検定と比較したところ、介入群で有意に大きかった。	デジタル回想療法は従来の回想療法よりもうつをよりよく改善させる効果があった。認知機能の改善については同等の効果であった。デジタル回想療法には参加者がより楽しめる効果があった。
CN-02520293	Tominari M	Cogent Psychology.	2021	非盲検 RCT	VR パノラマを用いた回想療法と従来の静止画を使用した回想療法の認知機能に対する有効性を比較する	日本の7つの介護施設でリクルート。採用基準は、65歳以上、MMSE 22～26点の臨床的に認知症の条件を満たす人	両群28名ずつ。解析対象は26例ずつ	MMSE、改訂 PGC モラル尺度 (高齢者の主観的幸福感を評価するための17項目の質問紙で、焦燥感、自分の老化に対する態度、孤独不満の3つの領域を評価)、高齢者のための多次元観察尺度 (MOSES)、高齢者の身体的、認知的、感情的、社会的機能を評価するもので、「セルフケア」、「失望」、「抑うつ」、「焦燥感・怒り」、「引きこもり」の5つのカテゴリについて行動や症状に関する合計40の質問を行う)、Trail Making Test A および B、単語流暢性テスト (WFT)。介入の1週間前と介入終了後1週間の時点で実施。	9.7インチタブレットを使って360度パノラマ写真を鑑賞しながら回想療法を行った。1対1で実施。内容は、日本昭和村、昭和のくらし博物館、高山昭と博物館から、回答者の子ども時代に相当する昭和40年代から60年代の資料・文化財の写真を、各館から画像使用許可を得て選んだ。劇のシーン、学校の教室、開扉裏のある家、節句人形の飾り、商店街、駄菓子屋、食堂の内装、家電量販店などであった。	30～45分のセッションを週1回	8週間	紙にカラー印刷された90度ずつ4枚の写真を使った回想療法	MMSE	MMSE は両群共に改善し、両群間で有意差を認めなかった。TMT、WFT でも有意差を認めなかった。本人の主観的幸福感を測定する改訂 PGC モラル尺度では、VR パノラマ群で有意に改善した。	VR を活用し 360 度パノラマ写真を用いた回想療法は、静止画を用いた回想療法と認知機能に対する効果は同等であった。しかし主観的幸福感には有意に高くなった。
CN-02340170_	Saredakis D	J Med Internet Res.	2021	非 RCT	回想療法のツールとして、ヘッドマウントディスプレイ (HMD) を使用した仮想現実 (VR) 機能を活用した回想療法のアパシーに対する効果を検討する	オーストラリアのアデレードにある3つの高齢者住宅に住む65歳以上で、Psychogeriatric Assessment Scale のスコアが中程度以下 (15点以下) である	住宅型高齢者介護施設に入所する高齢者46例。介入群16例、能動的対照群15例と通常ケア15例。3例脱落して、解析は各群15、14、14例で実施。	Apathy Evaluation Scale (AES)、Geriatric Depression Scale (GDS) Short Form、Addenbrooke Cognitive Examination III (ACE-III)、Quality of Life in Alzheimer's Disease (QOL-AD)、Three-Item Loneliness Scale は介入前と介入後に評価。Simulator Sickness Questionnaire (SSQ) は介入群にのみ1回目と3回目それぞれのセッションの前後に実施。Staff Questionnaire。評価者は割り付け結果を知らされていない。	HMD を用いて VR 機能を活用した回想療法。コンテンツであるパーソナライズされた動画を VR で見るために、YouTube の VR 版である YouTube VR (Google LLC が開発) が使われた。またパーソナライズされた興味のある場所を見るために Google ストリートビューのデータを利用した Wander (Parkline Interactive 社開発) が使用された。	2週間以内に3回の個人回想療法のセッションを行う。1回の回想法の時間は20分程度。	2週間	2つの対照群を設定。一群では二次元スクリーンを用いて、必要があれば、実際の物品を用いて回想療法を行う能動的対照群。もう1群は回想療法を行わない通常ケア対照群。	AES	AES について介入群と能動的対照群とを比較したが有意な交互作用は認められなかった。また介入群プラス能動的対照群と通常ケア対照群とを比較したが有意な交互作用は認めなかった。GDS、ACE-III、QOL-AD、Three-Item Loneliness Scale でも AES と同様の結果であった。介入群における SSQ も前後で有意な変化無しであった。	回想療法自体の有効性、VR を用いた方法の有効性は明らかでなかったが、HMD を使った参加者の73%がこの方法による回想療法を好んでいることが明らかになった。