



치매환자를 위한 또 다른 치료법

「행동경제학」 「인간과 두뇌의 신비」 「후생경제학」 강의페어링

신호재 교수님 지도

연구배경 및 기대효과

현대 사회는 의학기술의 발달로 인한 기대수명의 증가로 점점 고령사회로 변해가고 있다. 특히 노인들에게 높은 빈도로 발생하는 '치매'라는 질병은 한국 사회에서도 큰 문제 중 하나로 꼽히며, 약물치료를 제외하고 마땅한 치료법이 존재하지 않으며, 이마저도 완벽한 치료법이 결코 아닙니다.

이번 연구의 궁극적인 목적은 할머니의 치매 증상을 완화하기 위해 행동경제학을 활용한 또 다른 치료법을 찾는 것입니다. 의학적인 문제 뿐만 아니라 원초적인 부분들이 개선될 수 있고, 거기서 일말의 가능성이라도 볼 수 있다면 치매 환자와 보호자분들에게 큰 힘이 될 수 있다고 생각합니다.

치매란 무엇일까?

치매란 정상적으로 성숙한 뇌가 후천적인 외상이나 질병 등 외인에 의하여 손상 또는 파괴되어 전반적으로 지능, 학습, 언어 등의 인지기능과 고등 정신기능이 떨어지는 복합적인 증상을 말합니다.

50% 이상의 치매 환자는 '**알츠하이머 치매**'를 겪고 있으며, 이는 대뇌 피질세포의 점진적인 퇴행성 변화로 인하여 기억력과 언어 기능의 장애를 초래할 뿐 아니라 판단력과 방향 감각이 상실되고 성격도 변화되어 결국 자신 스스로를 돌보는 능력이 상실되는 병입니다.

행동경제학(Behavioral Economics)

인간의 실제 행동을 심리학, 사회학, 생리학적 견지에서 바라보고 그로 인한 결과를 규명하려는 경제학의 한 분야이며, 행동경제학은 '인간은 때로는 비합리적이다'란 가정으로 출발합니다.

즉, 경제주체들이 제한적으로 합리적이며 때론 감정적으로 선택하는 경향이 있다고 주장한다. 대표적인 예시로(Nudge 효과) 남자화장실 파리 스티커와 생명계단 등이 있다.



연구 과정

치매행동	적용 효과	실천	적용 이후 변화점	치매행동	적용 효과	실천	적용 이후 변화점
1. 판단력 장애	넋지효과	1.방에서 화장실로 안내하는 바닥 스티커 설치 2.신발장에 발모양 스티커로 왼쪽1번 오른쪽1번으로 지정함 3.식사문제로 냉장고에 스티커를 붙혀 무엇을 먹어야 하는지 인지하게함	1.식사문제로 배변문제는 어느정도 해결했지만 상태가 더 나빠질 경우 스티커의 존재를 망각할 가능성	5.실행 실인 능력 장애	넋지효과 맞내림효과	화장실을 가는 것은 넋지효과를 활용하여 갔고, 대소변이 마려울 때는 무조건 화장실을 찾아 가야한다는 것을 알려주고 과정들을 스스로 학습하게 함 또한 새벽 혹은 갑자기 나가려는 행동이 포착될 때도 마찬가지로 그렇게 나가면 위험하다는 것을 정확하게 인지시킨 후로 새벽에 나가는 것을 제외하고는 안나가게 됨	다른 과정들과 다르게 첫인상의 중요성 때문인지 바로 학습가능했음 상태가 심각해질 경우는 어떻게 될지 모르겠음
2. 공간지각능력의 장애	휴리스틱 (직감 또는 무의식적 선택)	자신이 현재 하는 일이 무엇인지 말해주고 계속해서 스스로 인지하게 하여 계절과 날씨 등을 파악하는 것을 직감과 무의식을 통하여 -> 비오는 날 우산 챙기기 환기시키기 등 가능	직감과 무의식적 선택이 서서히 무너지는 것이 문제가 됨	6.행동 및 인격의 변화	제한된 합리성 (전망이론) + 프레임 효과	보호자와 주변인들에게 치매환자의 이상 행동이 자연스러운 것을 인식시키고, 치매환자 본인에게도 스스로에게 낙담하지 않도록 그것이 자연스러운 것이라는 것을 알림. 폭력적인 행태가 보이면 칭찬을 하고 나중에 그것이 잘못되었다는 것을 직접 보여주며 인지시킴	인격의 변화의 경우 치매환자에게 자연스러운 행동이라는 것을 알려줌과 동시에 프레임 효과를 통해 작은 행동에 도 칭찬하였으며, 폭력적인 행태가 줄어들음
3. 기억력 장애	소유효과	1. 손목gps를 분실하는 문제를 해결하기 위해 자신이 좋아하는 색상을 직접 고르게 함. 2. 자신이 좋아하는 색생과 스타일의 옷을 직접 보고 구매하게 하여 소중하게 다룰 수 있도록 함 3. +휴대폰도 마찬가지로 함	손목gps를 현재까지 두번 잃어버렸는데 이렇게 하고 난 뒤 3주동안 분실안함 자신이 좋아하는 옷을 인식시키고 구입하여 잃어버리지 않고 소중하게 다름				
4. 언어 장애	프레임 효과	자신이 생각하는 언어를 생각하지 못해도 괜찮다고 말하고 새롭게 습득하면 된다는 긍정적인 마인드를 심어주고 있음	가끔씩 잊어버리시는 단어들을 다시 배우려는 의지를 가지고 스스로 학습하려는 마음을 가지는 것 같고, 이전보다는 더 나아지는 모습임				

치매의 대표적인 행동 패턴 6가지를 행동경제학적 관점에 따라 적용 효과들을 달리하여 2-3주 가량 실천하였습니다.

적용 효과를 최대한 겹치지 않게 조율하고 발전 가능성을 항상 열어두는 것에 집중하며 치매 환자들이 부담과 어려움을 가지지 않을 수 있도록 일상생활에서 충분히 가능한 부분들을 설계해봤습니다.

결론 및 연구의 한계

결과적으로 작은 변화들을 통해 3주간 개선의 여지가 있다는 것을 확인했습니다.

다만 한번에 바뀌는 것이 아니라 점진적으로 바뀌어가고, 치매 진행 속도가 더 빠를 경우 위 사항들이 환자에게 적용 가능한지 여부는 의문으로 남습니다. 또한 실험 대상이 한 분이기 때문에 정확하지 않다는 것도 한계점입니다.

최종적으로는 다른 환자분들에게도 적용해본다면 작은 변화의 시작을 볼 수 있을 것이라고 생각합니다.

참고자료

치매예방프로그램에 대한 체계적 문헌고찰- 김석선 외 1명, 노인의 치매에 대한 태도에 관한 연구-한동희, 치매에 대한 태도에 영향을 미치는 요인의 연령군별 비교 -이지은, 이상행동을 가진 치매노인에게 적용한 다감각환경의 효과에 관한 고찰-한상우 외 1명, 집단인지치료가 치매노인에게 미치는 영향에 관한 연구-장우심