

れも解離性動脈瘤ではなく動脈硬化性 AN といえる所見であった。病理所見ではほぼ同様の所見であったが、梗塞と出血、という異なった臨床経過をたどった2例につき報告する。

2B-1) 頭蓋底手術時の眼球運動神経モニタリング

関谷 徹治・岡部 慎一
 岩淵 隆・鈴木 重晴
 畑山 徹 (弘前大学脳神経外科)
 前田 修司 (同 眼科)
 石井 正三・尾田 宣仁 (石井脳神経外科眼科)
 病院

頭蓋底手術では眼球運動神経(動眼, 滑車, 外転神経)の機能温存が重要である。我々は眼球運動神経機能を温存するための安全かつ確実な術中モニタリング法を開発したので報告する。我々の方法の特徴は、眼瞼を挙上して前方から外眼筋(内直筋, 上斜筋, 外転筋)を露出して、これにマイクロ電極を直接設置するところにある。これによって術中極めて安定した波形記録を行うことができた。これによる術後の問題は全く経験していない。これまでに頭蓋底手術13症例(海綿静脈洞部動脈瘤, 同 chordoma, osteochondroma, 眼窩腫瘍など)にこのモニタリングを適用した。術中に凝固や切断などの手術操作を行う前に当該部分を電気刺激し、外眼筋電極から誘発筋電図が記録されないことを確認してから最終的な手術操作を行った。このことによって重要な神経組織をそれと知らず sacrifice する危険性を未然に避けることができた。特に狭い海綿静脈洞に占拠性病変が存在すると、脳神経は正常の位置から大きく偏位していることが多いが、この眼球運動神経モニタリングによって神経の位置、走行を確認することができた。

2B-2) 脊髄係留症候群の手術

白根 礼造・佐藤 慎哉
 齊藤 桂一・片倉 隆一 (東 北 大 学)
 小川 彰・吉本 高志 (脳研脳神経外科)
 浪間 孝重 (同 泌尿器科)

脊髄係留症候群は、成長に伴う脊髄の伸展のため、疼痛や膀胱直腸障害、運動知覚障害等の症状が、乳幼児期には明らかでなくとも、学童期になって発現増悪するとされている。手術に際しては、脊髄係留状態を完全に解除する事が必要であるが、年長児例や脊髄髄膜瘤術後の再手術例などでは、神経と周囲組織の鑑別が困難で、十分な症状の改善が期待できない場合が少なくないとされてきた。

我々は、これまでに4例の年長児の脊髄係留症候群に

対する手術を経験した。手術に際し、術前の検索として、MRI および CT myelography を行ない係留部位の同定はもとより脊髄や神経根の走行を把握し、術中には、電気刺激に対する膀胱内圧、肛門括約筋筋電図、下腿三頭筋筋電図などのモニタリングを用い、脊髄神経根を周囲組織から同定し、完全に脊髄係留状態を解除するように心掛けている。さらに、再癒着を防止するため軟膜を縫合し脊髄円錐の形成を行なっている。この結果、症状の悪化したものはなく、全例に臨床症状の改善を認めている。今回は、これらの手術手技の要点及び、モニタリングの実際について供覧する。

2B-3) Transoral approach にて odontoidectomy を施行した Basilar impression の1例

甲州 啓二 (広南病院脳神経外科)
 富永 悌二・小川 彰 (東北大学脳研脳神経)
 吉本 高志 (外科)

Craniovertebral junction anomaly の一つである basilar impression は、その程度、症状もさまざまであり、治療方針に関しても種々議論されてきている。最近我々は、36才の女性で、歩行障害を主訴とし、Chiari 奇形、脊髄空洞症、レックリングハウゼン氏病等を合併した高度の Basilar impression の例を経験した。本患者の病態に関しては、歯状突起による前方からの圧排が、最も責任ある病巣と判断された為、我々は transoral approach による odontoidectomy, 椎体固定術を施行した。術後は、ハローベストを装着し、2週目から歩行開始した。2カ月後に、ハローベストを外し、頸椎カラーへと切り替えた。術前見られた歩行障害は、次第に改善し、術後3カ月で、独歩にて自宅退院した。

ここに症例を呈示すると共に、シネ MRI でとらえた術前後の髄液循環動態の変化についても併せて報告する。

2B-4) Chiari 奇形合併の脊髄空洞症に対する S-S Shunt の経験 (VTR)

畑中 光昭 (十和田市立中央病院
 脳神経外科)
 岡部 慎一・藤田聖一郎 (弘前大学医学部
 脳神経外科)

目的: Chiari 奇形に合併した脊髄空洞症には Gardner の手術、大後頭孔の減圧、Rhoton の手術など、種々の手術が行われてきたが、今回、岩崎喜信先生のご教示のもとに北大式 S-S Shunt の手術を経験したので手技を