

医療安全に関するゲーミング・シミュレーション（1）

ーリスクマネジャーの病棟看護師を対象としたKNG（記憶認知ゲーム）の試行ー

○田中共子¹・兵藤好美²

（¹岡山大学大学院文化科学研究科・²岡山大学大学院保健学研究科）

Key words : シミュレーション, 医療安全, 看護師

Gaming simulation for medical safety (1)

○Tanaka Tomoko¹, Hyodo Yoshimi²

Graduate School of Humanities and Social Science, Okayama University¹, Graduate School of Health Sciences, Okayama University²

Key words : simulation, medical safety, nurse

【目的】 医療安全のためのゲーミングシミュレーションの開発を意図して、看護学生や看護教員(田中・兵藤, 2008a, b)を試行してきた。心理教育の枠組みでエラー発生を体験し、予防へと総括する。ゲームは緊張や認知的拒否感を生じにくく、認知・行動・情緒に及ぶインパクトを持つ。記憶認知ゲーム(KNG)は、聞き返しの可否など多様な条件設定を行った伝言ゲームで、情報のゆがみ、記憶の不確かさ、エラー防止策を分析し、医療安全への理解と意欲を高める目的で用いた。

【方法】 対象者 A病院のリスクマネジャーである看護師37名。**設定** 2008年11月に、「医療事故防止入門」と題した3時間の医療安全の研修会が、病院主催で実施された。筆者らが講師となって、KOG(声かけゲーム)、講義、KYT(危険予知トレーニング)、KNG(記憶認知ゲーム)を行った。今回は、30分ほどを費やしたKNGへの反応を分析した。**手続き** 参加者を7組に分け、各組縦一列に並んでもらった。最後尾の人に伝言の原文を渡し、最前列の人に到達するまで、一人ずつ小さな声で伝えていく伝言ゲームをしてもらった。最後尾の人はストップウォッチを持ち、自分の伝言の後にタイムキーパーとなって、伝言時間を一人一分以内に管理した。最前列の人は、伝言を記録用紙に記して提出した。各列の伝言の内容や条件は、最初は知らされない。内容の差としては、1列:なじみのある用語による易しい内容、2列:なじみのない用語による難しい内容、3列:医療関係の短い伝言、4列:医療関係の長い伝言。条件の差としては、5列:医療関係の内容、6列:5列と同じ内容だがメモをとってよい、7列:5列と同じ内容だが聞き返してよい。講師は、各列の伝言を投影機で紹介し、各列の設定の差を明らかにしながら、内容のゆがみや情報の残り具合を確認し、特徴をまとめた。続いて、体験を振り返り、気づきを述べ、医療場面とのアナロジーを考え、エラー対策を考える討論を進めていった。情報を保持しようとしても人間のさがとして脱落やゆがみは生じてしまうこと、ゲームとしてエラーを体験しながらその原理を理解できること、現実の人間の性質に基づいた対策が重要だと説明し、日々の工夫と実践を促した。**分析** 研修の前後に、医療安全への認識(医療事故はよく注意しておけば起こらないと思う、など)と安全教育への認識(医療安全の意識を高める方法を知っている、など)(5段階評定)の自己評定。研修後に、今回の教育手法を実践したいか(5段階評定)、どう実践したいか(自由記述)、どんなことを学んだと思うか(自由記述)、質問・要望・感想(自由記述)を書いてもらった。ただし研修前と後で、席を外していた各1名の評定を欠く。今回は、KNGゲームに関する部分について分析を行った。

【結果と考察】 情報のゆがみ 記憶の初頭効果など、従来指摘されてきた特徴が確認された。なじみのある言葉や短い言葉はよく残るが、未知の言葉や意味の希薄な数字などは脱落しやすい。患者名が類似の有名人の名前に、長い名前が短縮された名前に、特殊な処置名が一般的な措置名に、薬品

名が音の似た別の薬品名に変わったりした。投与の指示は、頻度や薬品量などの詳細が抜け落ちた。類似の単語に交代したり、連想された言葉が付加されたりした。伝言の難易度は、ある程度再生の正確さに反映された。メモや聞き返しは、内容をより正確にした。討論と総括の場面では、再生された伝言をみて参加者は大いに笑って楽しんだ。情報のゆがみの特徴には頻りに顔き、メモや聞き返しの効果には感嘆した。講師が「ゲームだから楽しめたが、医療場面では事故になりかねない」と指摘するとはっとした表情になり、エラー防止策を真剣に討論した。**KNGへの反応** 討論では、努力しても記憶は完全ではないことが分かった、記憶のあいまいさを体験的に理解できた、記憶にゆがみが起きる状況とゆがみ方を具体的に理解した、メモや確認でゆがみが軽減する効果を実感した、エラー防止策を確実に実施していきたい、などの意見がみられた。KNGを教育に使いたいという問いには、全く当てはまらない=0人、あまり当てはまらない=4人、どちらともいえない=23人、かなり当てはまる=7人、非常に当てはまる=2人。どう使いたいか問うと、新人教育や院内研修、スタッフ指導の機会を挙げた。学んだことは、記憶の曖昧さ、予防行動には必ず意味があること、口頭の伝達だけでは不十分なこと、短い言葉で伝える必要があること、人間の行動を予測した上で事故を起こさないシステムと対策が必要なことなど。今後どう生かせるかとの問いには、記憶の曖昧さなどを学べたので日常業務で意識していきたいなど。質問・要望・感想としては、ゲームなどのセットがあれば活用したい、リスクマネジャーだけでなく経験年数や職種を問わず学びの機会が欲しい、考えさせられて楽しみながらできるゲームを知りたい、ゲームで記憶について体感できた、などが記された。

【総合考察】 ミニチュア空間での実体験を使う、シミュレーションゲーム形式の学びは、潜在する危険性や対策の必要性への「気づき」、原理や原則に関する知識の獲得という「理解」、防止やエラー誘発に関する「行為」の実行と実感という、複数次元にわたる包括的な学びが期待できる。危機感や安堵感などの感情を喚起するため印象に残りやすく、流れを体験して結果を確認するため、経緯の洞察など動的理解が生じやすいと考えられる。実際の医療事故を起こしてみることはできないが、シミュレーションなら発生を模擬体験できる。エラーは不可避との気づきが、諦念や逃避につながれば、教育的効果は疑問である。対策も含めた学びなら、防止行動の動機付けが高まる。楽しく学べて導入しやすい点も利点だろう。

引用文献 田中共子・兵藤好美 2008a 環境と個人ー医療場面の組織風土と安全文化醸造に向けて 日本健康心理学会第21回学術集会/田中共子・兵藤好美 2008b 看護教育における医療安全のゲーミング・シミュレーションの開発ー教育者の視点からの評価 医療の質・安全学会第三回学術集会

【科学研究費補助金・基盤研究(C)「基礎看護教育における統合的視点から見た医療事故生成プロセス防御モデル」(代表・兵藤好美)】