

# 医療安全に関するゲーミング・シュミレーション (2)

## —看護学生を対象としたKNG（記憶認知ゲーム）の試行—

○兵藤好美<sup>1</sup>・田中共子<sup>2</sup>

(岡山大学大学院 保健学研究科<sup>1</sup>・岡山大学大学院 社会文化科学研究科<sup>2</sup>)

**Key words** : 医療安全, 看護学生, ゲーミングシュミレーション

### Gaming simulation concerning medical safety (2)

○ Hyodo Yoshimi<sup>1</sup>, Tanaka Tomoko<sup>2</sup>

Graduate School of Health Sciences, Okayama University<sup>1</sup>, Graduate School of Humanities and Social Science, Okayama University<sup>2</sup>

**Key words** : medical safety, student nursing, gaming simulation

#### 目 的

ゲーミングシュミレーションとは、「ゲーム的側面をもったシュミレーション活動」(新井, 1998)を指す。その効果として通常の対話以上の多重話、即ち「共通の目標に向かって各種に対話が生まれ、共通の問題に対する異なる視点の交換があちこちで発生する」(Duke, 1974)ことが注目されている。

我々は、医療現場におけるコミュニケーション・リスクを考えさせる一方法として、ゲーミングシュミレーションを試みた。実際に医療現場を体験したことのない看護学生に対する医療安全教育に限界を感じる中、ゲーミングシュミレーションを通して医療事故に至る要因を早期から体感させることの意義は大きい。またゲームを用いた学習方法は、誰もがわかり・楽しめる要素と、認知・行動・情緒の要素をカバーした強いインパクトを備えており、医療安全における新たな教育手法として期待されている。

本研究では、学生を対象に記憶認知ゲーム(ローマ字書きを略して KNG)と呼ぶゲームを実施した結果を分析すると共に、今後の方向性について検討することを目的とする。

#### 方 法

**調査対象者** : 対象はA大学2年生 82名。

**方 法** : 2008年7月、筆者が担当する講義最終日に、KNGと多重課題ゲーム(TKG)を研究メンバー2名で実施した。

**手続き** : 学生を8組に分け、各組縦一列に並んでもらい、一列の人数を10名とした。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:短時間(30秒)の制限パターン、7列:5列と同じ内容だがメモをとってよい、8列:5列と同じ内容だが聞き返してよいという条件を設定した。

講師は、各列の伝言を教材投影機で紹介し、各列の設定の差を知らせながら、内容のゆがみや情報の残り具合を確認していった。参加者との対話を通じて、ゲームでの体験を振り返り、気づきを述べ、医療場面とのアナロジーを探り、エラー対策を考える討論を進めた。

**測定** : 研修後に、研修内容に対する評価や今日はどんなことを学んだと思うか、今後にどのように活かそうか(自由記述)、感想(自由記述)を書いてもらった。研修の他のパーツとの効果の分離は困難なため、今回は、KNGゲームに関する自由記述と伝言記録の内容分析のみを、以下に記す。

#### 結 果 と 考 察

伝言内容の再生結果に関し、傾向や反応等を下記に示す。

##### 1. 伝言内容の主な傾向

**脱落** : 脱落とは、伝言過程で単語や文章が突然消える現象であり、総ての列において見られた。特に未知の言葉や、意味の希薄な数字などはその傾向が高く、殆ど抜け落ちていた。しかし3列の〔医療関係の短い伝言〕については、一番初頭効果が高く、課題文を比較的忠実に伝言していることが明らかになった。一方、メモや聞き返しが許可された7・8列ではその効果が期待されたが、明確な効果は得られなかった。

**変容** : 変容とは伝言過程で単語や文章が他の単語や文章に変わってしまう現象である。この現象も「脱落」と同様、総ての列において見られた。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ていた。

##### 2. KNGへの反応

**学び** : 最初の課題文と、伝言終了後の文にあのように違いが出るとは思わなかったといった驚きの声が多く聞かれた。そして、学生のほとんどが記憶の曖昧さを実感していた。また、情報を伝えることの難しさや伝えてもらうことの難しさ、数字の情報は重要なことが多いのに意外と抜けやすいこと、分からない・聞いたことがない情報、名前などは忘れやすいこと、自分の思い込みで実際に間違っていることを正しいと認識してしまうこと等に対する気づきも見られた。

**3. 今後への活用** : 大切なことはすぐにメモを取り、確認していきたい、確認する伝えるときもゆっくり正確に伝える等の今後の活用に関する意見が示された。また、このゲームを通して、どうすれば実際の現場(臨床)で伝言がきちんと出来るかを考えるきっかけを得た、という意見も聞かれた。

##### 総 合 考 察

伝言ゲームにおける変化の指向性として、a. 類似の音節へ、b. 知っている単語へ、c. より簡単な文へといった傾向のあることが指摘されている(有元, 1996)。今回の結果は、この内容を支持するものであり、特に脱落に大きな特徴が見られた。

医療の現場では对患者だけでなく、同僚や医師、他職種スタッフとの円滑なコミュニケーションが不可欠である。しかしながら一方では、コミュニケーションを巡るトラブルも後を絶たない。これらへの教育として、学生の段階からシュミレーションゲームを通して、コミュニケーションの大切さや記憶の曖昧さを認識させることは重要である。学生の学びからもこれらを示唆する意見が多く見られたことを肯定的に受け止めたい。今後は方法や課題内容についても検討を加え、このゲームを精鋭化させて行く必要があると思われる。一方で、医療現場に即した更なるゲームの開発を急ぐ予定である。

\*平成17~19年度 科学研究費補助金・基盤(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壁モデル」代表 兵藤好美 の助成を受けた。