

2009. 11. 22

医療安全教育：教育の効果・効率・魅力を高めるための方法論と 実際の取り組みにおける技法

医療安全のためのゲーミングシュミレーションの開発：看護学生・看護教員・ 病院職員を対象とした試行から

兵藤好美（岡山大学大学院保健学研究科）・田中共子（岡山大学大学院社会文化科学研究科）

抄 録

医療安全のためのゲーミングシュミレーションの開発を意図して、看護学生、病院職員、看護教員を対象とした試行を行ってきた（田中・兵藤, 2009, a, b）。これは心理教育の枠組みを用いた学習で、エラー発生を体験し、解説から医療事故予防へと総括していく。ゲームの利点は、緊張や認知的拒否感を生じにくく、現実味があり、認知・行動・情緒に及ぶインパクトを持つことである。

創作したゲームには、第一種：特性ゲームと第二種：状況ゲームがある。前者は、簡単なルールのゲームの中で、人間の認知特性などに関わる原理を再認識する。後者は、大まかなシナリオを基に演技をして、エラーの危険をミニチュア的に体験する。いずれも振り返りと討論で、体験を対策の考察へとつなげる。全員参加型と、代表者の体験を観察する劇場型がある。

第一種ゲームの例として記憶認知ゲーム（KNG）では、いわゆる伝言ゲームを、グループ毎に制限時間の長短など各種条件下で実施する。伝言の変容から情報の歪み方、記憶の不確かさ、エラー防止策の効果などを読み取る。他に借り物競走、カルテゲーム、ビーズゲーム、メッセージゲーム、名称記憶ゲームがある。第二種ゲームの例としては、多重課題ゲーム（TKG）がある。医療現場を想定し、時間的切迫、複数業務の同時進行などのエラー誘因を組み込み、看護師や患者などの役回り遂行における困難を体験する。

ゲームの実施は、看護学生（大学2年生）には授業、病院職員（看護師、医師、薬剤師、事務職員、リハビリ関係の職員、技術職員など）には職場研修の中で行い、教員やリスクマネジャーの看護師には、教育者の研修の一部として行った。およその反応をみると、学生は、楽しかったがはっとした、医療事故が起きる訳が分かった、しっかり対策を取ろうと思ったなど。病院職員の反応は、面白い、危険を実感した、人間の性質と限界を再認識した、仕事の仕方を振り返ったなど。教育者らの反応は、メモや復唱の大切さを実感した、新人教育に使いたいなど。ヒューマンエラーや医療事故に関する理解と、医療安全意識の高まりなどが認められる。

【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」H17-19（代表：兵藤好美）、科学研究費補助金・挑戦的萌芽研究「医療事故生成プロセス防御モデルに基づく医療安全のための心理教育法の開発」H21-23（代表：兵藤好美）の助成を受けた】