

医療安全のゲーミングシミュレーション — 楽しみながら学べる! —

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)

医療安全を誰がどのように教えるのかといった医療安全教育の方法論は、発展途上です。「やるべきだとは思いますが、どう教えたらいいのだろう」「より効果的な方法を探したい」と思う医療安全の指導者に向けて、本セミナーを企画しました。

■ このテーマのねらい

今日の看護教育においては、医療事故が多発している現状に対応して、医療安全を「科目」として位置づけて教えることが、課題となってきています。呼応するように、医療現場での安全教育も、重視されてきています。多くの新人看護師は、漠然とした医療事故の不安を抱えながら職に就いていることを考えると、特に新人教育は急務でしょう。医療事故に遭遇する前に、医療現場でのリスクや背景要因を考える機会を持っておきたいものです。

医療安全の指導に携わる者の中には、「一方的な講義方式では限界がある」という認識を持つ者が少なくありません。学習する側は、できれば事故の話聞きたくない、気をつけたいことなのに面倒だと避けたがったりすることがあるようです。では、どのように教えたらいいのでしょうか。こうした問題点を克服できる効果的な方法を探してきた我々は、心理学で使われる「シミュレーションゲーム」を活用してみましたところ、かなりよい感触を得ることができましたので、今回はそれをご紹介しますと思います。

今回のセミナーでは、実際の医療安全教育に使えるこの新たな学びの方法を、具体的に提供させていただきます。学生の教育にあたる教員や、医療安全の管理や指導に携わる医療現場のスタッフの方は、それぞれの教育の場で適用できるでしょう。我々が行ってきた試行の結果からは、学校内のみならず、病棟での新人教育や院内の医療安全研修会においても、十分に活用できる手法であるように思われました。

今回の学びは、模擬体験型の演習方式をとるところが最大の特徴です。学生や新人などに実施するに当たっては、まず指導者自身がこの学び方を体験しておく必要があります。文献を読んだだけでは、集団力学を承知した指導はなかなかしづらいものです。ファシリテーションをする前に、学習者の動きを体験して、その要領をつかんでおくことをお勧めします。

■ ゲーミングシミュレーションとは？

ゲーミングシミュレーションは、「ゲーム的側面をもったシミュレーション活動」(新井, 1998)として定義されます。社会心理学者による防災領域での実施では、コミュニケーション・リスクの模擬体験の場として活用されています。そこでは「通常の対話以上の多重な話が展開」し、「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) と報告されており、ダイナミックな学びが生じています。今回は、医療事故の発生や防止をめぐる心理的な原理や現場での流れを体感させる狙いで、これをアレンジして用いました。

📌 ゲーム形式で学ぶ利点とは？

ゲームの形を利用して医療安全を学ぶ3つの利点は、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しょう。心理教育の枠組みを用いたこの学習では、エラー発生を体験させた上で、背景にある人間の性質や環境要因、出来事の連鎖性などを解説して、医療事故予防へと総括していく構成を取ります。

特に看護学生にとっては、模擬的な現実を通じて学べる点が、大きな利点です。「現場」が未経験の看護学生には医療安全教育に限界を感じる、との声がありますが、実感を伴う学びの方法へのニーズが、ひととき高い集団といえるからです。

このシミュレーションゲームを使った試みは、医療安全における新たな教育手法として、昨年度の医療の質・安全学会のシンポジウムでも紹介され、多くの反響を得ています (<http://www.igaku-shoin.co.jp/nwsprr/pdf/2860.pdf>) 。

📌 今回体験してみるゲームは？

今回は、看護学生、病院職員、看護教員を対象とした実践研究(田中・兵藤, 2009, a, b)をもとに、一部を皆さんに体験して頂きながら紹介します。実施にあたっては様々なタイプのゲームを考案していますが、我々は、大きく分けて「特性ゲーム」と「状況ゲーム」に分類しています。

特性ゲームとは？

特性ゲームとは、ヒューマンエラーに関する心理的特性を、ゲームの形で実験的に確認するデザインのものです。

たとえば記憶とその再生に焦点を当てた場合、間違われやすい伝達の仕方や、思い出しにくい情報や、ゆがみやすい内容などを知ることは、事故防止の観点から、大事な知識といえるでしょう。事故に結びついていく恐れのある、記憶のエラーを、ゲームとして発生させ、楽しみながら体験することで、それに関わる人間の認知と行動の特性を理解していきます。こうして人間のエラーはなぜ、どういうときに起きていくのかを知った上で、「ではどうしたら防止につながるのか」を、考えていく討論に進みます。エラーに関するいくつかの予防や防止の工夫は、ゲームの中で実際に試してもらったりします。

心理学の教科書ではお馴染みの心理法則でも、実験的に体験することで、「エラーとは誰にでも起きうることなのだ」という実感が深まるでしょう。気をつければ大丈夫、というほど単純なものではなく、「エラーは人間の特性に根ざした現象である」ということが、時間を伴って理解されるでしょう。

そして人間の特性に基づいてエラーが生じるのなら、それを防止することもまた、人間の特性に基づいて工夫できるのではないかという、展望を得ていけるように、まとめていきます。

状況ゲームとは？

状況ゲームは、現実に近い状況を再現して、複数の人や要因が関る中で、物事の流れに即して、エラーの発生を体験するデザインのものです。

より実際の現場に近い複合的な状況が、ゲーム空間として再現されます。その中で課題を遂行することが課され、自分の判断で自由に動きながら、エラーを体験します。エラーやその発見、エラーからの回復につながる行動パターンを知り、環境要因や人的要因が複合的に関わっていく課程を、体験して頂きます。

患者様の安全を確保する義務と責任を伴う現場では、エラーをわざと発生させてみることはできません。しかしゲームなら、関連要因をコントロールしながら、エラーの発生や防止のメカニズムを学んでいくことができます。現場でわざと事故を起こしてみることはできなくても、実際の脅威のない実験的空間なら、何度でもミスを経験できますし、どうやって物事が関連しあって事故にたどり着くのか、見通しを得ることができます。

ゲームの効果は？

感情的にはひやひやしたりあせったり、行動的には手が滑ったり書き間違ったり、認知的には思い違いをしたり忘却したりといった体験をします。すなわちシミュレーションゲームによる学びは、感情、行動、認知に及び、総合的な学びなので、インパクトが強いと考えられます。これが、教科書で淡々と知識を得るだけの学びとの大きな違いといえるでしょう。

講義のみでは、「事故の話をする怖くなるので、心理的に拒否してしまう、無視してしまう」という反応が起きることがあります。でもゲームでのミスなら、時には楽しい笑い声すら響かせながら、学習者は体験できます。一喜一憂したり、大いに盛り上がったたりしながら、やがて解説された事にはっとして、大事なことに気づいたという認識を持ち、最後には事故防止への関心が高まっていきます。

受講にあたって

必要なものは、筆記用具（ペン）くらいです。記録用紙など他の教材は、こちらで用意します。これは体験をしていただき、討論をしていただく、参加型の研修です。座学方式ではありませんので、積極的に関わってくださいますことを期待しております。

今回ご紹介する教育方法は、以下の助成を受けて開発したものです

- 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）

 関連資料 URL：kango.okadai.net/