

メディア・アートと医療の教育  
—メディア・コンテンツを活用した効果的な学生・職員・患者の教育に関する  
実践的研究（1）—

**【代表者】**

山口悦子 大阪市立大学 医学研究科 准教授

**【共同研究者】**

丁子かおる 和歌山大学 教育学部 准教授

掛屋弘 大阪市立大学 医学部 教授

金子幸弘 大阪市立大学 医学部 教授

**【研究概要（申請書より抜粋）】**

海外では、アーツ・ベースド・ラーニング（ABL）は、医学教育や職員教育に取り入れられている。ABLは、知識や技術を伝えるだけでなく、対象者の感情や信条に訴えかけるため効果が高いといわれている。医療分野の ABL で用いられているのは、詩、物語、劇などが多く、メディア・アートを応用したという実践報告は少なく、また研究も少ない。日本では、ABL 自体の研究報告が少ないうえ、クールジャパン戦略でメディア・アートが最先端といわれながら、医療分野においては関連する研究がほとんどない。研究代表者等は、日本でも数少ない医療分野の ABL に関する研究を行っており※、これまでに教育用のコンテンツを開発して、その効果を確認してきた。本研究では、キャラクター/アニメ/マンガ/ゲームといったメディア・アートを応用した教育コンテンツを制作し、学生・職員・患者などを対象に医療分野の ABL に応用して、学習効果を評価する。

※Patient safety education using an arts and health approach in Japanese university hospitals: a pilot study. Nakagami-Yamaguchi, E., Murao, H., Itoi, T., et.al. Arts & Health. in press 2017.

※The effect of an animation movie for inpatient fall prevention: a pilot study in an acute hospital. Nakagami-Yamaguchi, E., Fujinaga, K., Batard, A., et. Al. Safety in Health. 2016 2:3 15 March 2016.

## 【研究成果（報告書より抜粋）】

**目的：**今年度は、「キャラクター」を応用したコンテンツが看護師と患者の共通理解に及ぼす影響について検討した。内服薬自己管理指導の最初の段階である「内服自己管理A」の場面に、「キャラクター」を応用した指導ツールを導入した。指導の目標は「①PTP シートを切らずに自分の内服薬を準備できること」と「②一日分の内服薬を正しい時間に正しい分だけ飲むこと」とした。

**制作と運用上の調整：**2017年12月までに実施した調査では、「内服自己管理A」の指導の達成率は7割弱で、3割程度、間違った指導・運用があった。これらの病棟や看護師に対する調査から、マニュアル上の記載だけでは指導のルールや患者へのメッセージが理解しづらく、患者を指導しにくいことがわかった。そこで2018年2月上旬までに、研究者等と医療安全管理部の病院職員、クリエイターとで会合し、指導ルールを5種類に明確化した。この5つの指導ルールを、2月中旬から3月上旬にかけてウェブ上の共有フォルダ (Google Drive) を活用して意見交換し、5種類の図案に落とし込んだ。その後、医療安全管理部・看護部・薬剤部とで協議し、図案を基に運用ルールを調整し、周知文書の作成・アンケートの作成・試験実施病棟の調整を行った。

**実施と評価：**看護部事故防止委員の所属する6東、9西、10東、11西、15西、16西、17東、18東の8病棟で試験運用を実施した。看護師が、A管理に該当する21名の患者に対して図案を用いた指導を行った後、アンケートに回答した（回答数21）。86%（18回答）が、図案を用いた方が指導を行いやすいと回答し、図案を用いた方が患者の理解を得られるという回答は100%であった。

**考察と次年度の計画：**キャラクターの活用は、医療現場で医療従事者と患者の共通理解を促進することが示唆された。次年度は、ゲームやアニメなどのメディアについても応用可能性を探索する。