ゲーミングシミュレーション方式の医療安全教育としての 薬剤受け渡しゲーム (ペーパー版) における反応

○田中共子¹・兵藤好美²

(¹岡山大学大学院社会文化科学研究科・²岡山大学大学院保健学研究科)

キーワード: 医療安全, シミュレーションゲーム, 権威勾配

Reaction in the medicine delivery game as medical safety education by gaming simulation method

Tomoko TANAKA¹ and Yoshimi HYODO²

(¹Graduate School of Humanities and Social Sciences, Okayama Univ., ²Graduate School of Health Sciences, Okayama University)

Key Words: medical safety, simulation game, authority incline

目 的

医療現場では専門職間の尊重やヒエラルキーが、医療安全を脅かしてしまうことがある。例えば権威勾配によりエラーの指摘を躊躇すれば、検出の機会が失われる。職種の高い者への依存が過ぎれば、点検と検出の機能が弱まる。こうした圧力下で、自らがとる可能性のある不安全行動への気づきを促し、対策を考えてもらうには、ゲーミングシミュレーション方式の医療安全教育が有効と考えている。我々は先に、権威勾配の中でとる行動に潜在するリスクに気づき、対策を考案し実行していくためのゲームとして、「薬剤受け渡しゲーム」の実演版を作成して、反応と効果を探った(吉澤ら, 2013)。しかし模擬場面を用いた参加型のゲームは、インパクトが高い反面、会場や手続き面での制約が多く、手軽に実施するのは難しい。そこで今回はゲーム形態のバリエーションとして、先のゲームと同じ設定を用い、紙上のシミュレーションであるペーパー版を開発して反応を探った。すなわち実験的セッションとして簡易版を実施した場合に、どこまで効果が得られるかを検討した。

方 法

研究協力者 0大学の2つの講義を履修する学生、合計152名。研究に参加し、質問への回答に不備がなかった121名分(男性40名、女性81名)を分析した。2つの講義には、条件1と条件2を割り当てた。

実施時期 2013年7月。

測定 ゲームの実施前後に、安全意識(5段階評定、22項目)の回答を求めた。ゲーム中には、自分の判断(自由記述、6項目)を答えてもらった。ゲーム終了後には、ゲームの振り返り(5段階評定、5項目)、ゲーム中の気持ちや考え(5段階評定、36項目)、エラー防止策やゲームからの学びなど、全体を振り返っての考察(自由記述、7項目)を尋ねた。

手続き ゲーム実施の際、場面や指示はパワーポイントを用いて全員に一斉に呈示し、参加者の考えや反応は個人に配布した質問用紙に書き込んでもらった。参加者には、働き始めて1ヶ月目の新人看護師として病院で働いているが、患者が急変したため先輩看護師から、薬剤師に薬をもらってくるよう指示されたとの想定を与えた。薬剤師が薬剤を手渡す姿が映されるが、映される薬剤のラベルは指示と違っていた。条件1(指示群)では、3回与えられた指示の全てで薬剤名のみが伝えられた。条件2(確認群)では、1回目は薬剤名のみだが、2回目は薬剤名に加えて「必ず正しいものをとってきて」、3回目は薬剤名に加えて「必ず正しいものをとってきて」。疑問に思うことがあれば薬剤師に聞いてね」と指示した。

参加者には3回の指示ごとに、「薬剤師にどのように伝えるか」「薬剤をもらったあと、どのように答えるか」についての

自分の考えを、記述してもらった。なお時間切迫の演出のため、記述時間は1項目30秒までと制限した。

ゲーム後には、伝達場面でのエラー発生を再現したというゲームの狙いを説明し、権威勾配が点検や質問などの確認行動の出現を抑制し、時間切迫が不安全行動を高めること、意思疎通が危険を減らすことについての解説を行った。

結 果

安全意識の前後変化について対応ある t 検定を行った。ゲーム前より後で、「どんなに切迫場面でも確認をするべきだと思う」($t(120)=7.78, p<.01$)、「自分の言いたいことが他者に伝わったか確認する必要がある」($t(120)=5.64, p<.01$)など、13項目の意識が有意に向上していた。ゲームの感触としては、「エラーの怖さを感じた」で $M=4.45, SD=0.77$ の評定を得た。

指示群と確認群の差については、対応のない t 検定を行った。指示2回目について「急ぐように言われた場面だったので、早くしなければと思った」($t(119)=2.10, p<.05$)、指示3回目について「指示された薬品名を覚えるのに集中していた」($t(119)=2.08, p<.05$)、「間違いに気付いたが、指摘してよいのか分からなかった」($t(119)=12.02, p<.01$)についての評定が、指示群では確認群より有意に高かった。

ゲームを振り返った自由記述のコメントを、内容の類似をもとにまとめた(括弧内はコメントの割合)。「正しく記憶することに集中していた」(26.1%)、「確認不足で薬剤ラベルの違いに気づけなかった」(20.0%)、「焦り、急ぐ気持ちがあった」(18.1%)などの記載が比較的多かった。エラーを防ぐ方法としては、「確認作業」(52.6%)、「メモをとる」(22.7%)などが挙げられた。ゲームから学んだこととしては、「確認作業の重要性」(41.0%)、エラーを起こす可能性(17.9%)、思い込みの危険性(14.1%)などが挙げられた。

考 察

ペーパー版のシミュレーションゲームにおいても、医療安全意識の高まりが見られ、また自由記述のコメントも先の実演版(吉澤ら, 2013)と類似する。危険への気づきなどゲームへの反応はよく似ているといえるが、現実場面への影響などの長期的効果について、さらに検討していく必要がある。

引用文献

吉澤奈利・兵藤好美・田中共子 2013 時間切迫下での確認行動に関するゲーミングシミュレーションー医療安全のための心理教育法の開発(2)ー 第7回医療の質・安全学会学術集会

【謝辞】 1. 科学研究費補助金・挑戦的萌芽研究(代表・兵藤好美)を受けました。2. 吉澤奈利さんによる平成25年度卒業研究のデータを再構成しました。発表へのご快諾とご協力に感謝します。