
新人看護師を対象とした災害医療体制教育ツールの開発と試行

(岩崎 恵ほか、日本集団災害医学会誌 22: 176-188, 2017)

2018年2月9日、災害医学抄読会 <http://plaza.umin.ac.jp/~GHDNet/circle/>

【要約】

臨床とすぐには直結しない災害医療は新人の関心が低いことが例年のアンケート結果として示されていた。そこで教育効果向上のため机上訓練の実施を検討し、災害医療体制教育ツールの開発に取り組んだ。著者らが開発した「災害拠点病院ゲーム」は、災害医療体制、災害拠点病院の役割、DMAT の役割などを学習できる初級者向けのカードゲームである。本ゲームを用いた机上訓練参加者への事後アンケートの結果からは、初級者でも効果的に学習できたことが示された。

○災害拠点病院ゲームの主な内容

本ゲームで使用するカードは、大きく 4 種類に分けられる。

1. リソースカード

災害拠点病院などの各種医療機関や DMAT などの医療チーム、広域医療搬送に関する施設などで、いずれも傷病者を受け入れるための医療資源にかかわるカード。医療機関のカードの裏には、収容できる人数を示すキャパシティが記載されており、医療機関以外のカードの裏にはそのカードで出来ることが記載されている。

2. 傷病者カード

医療機関への搬送を待っている傷病者を表す。傷病者はすでにトリアージ済みだが、状態変化の可能性があり、必要に応じコントローラーがトリアージ区分の変更をする。一部のカードは裏にすると重症化または軽症化し、区分変更を表せるようになっている。

3. キャパシティカード

医療機関カードの裏に記載されたキャパシティに応じてプレーヤーに付与させるカードで、カード 1 枚につき 1 傷病者を受け入れ可能である。重症または中等症を収容可能な「ベッドカード」と、軽症を収容する「注射器カード」の 2 種類がある。プレーヤーは、医療チームの到着などによりキャパシティカードを増やすことができる。

4. DMAT の役割カード

このカードには DMAT の役割が記載されており、ゲームの最後に使用する。コントローラーは災害医療体制の各場面における DMAT の役割を解説するが、その際、プレーヤーは机上に展開されたカード群の対応する各場面に実際にこれらのカードを配置していく。これにより、プレーヤーは災害医療体制における DMAT

の役割について理解を深めることができる。

ルールなどについて

本ゲームにおけるプレイヤーの最大のミッションは、「全プレイヤーで協力しすべての傷病者の搬送を実施する」ことである。したがって個々のプレイヤー間の勝敗はなく、全プレイヤーが協力し「すべての傷病者を医療機関に収容する」という目的を達成できたかどうかのポイントとなる。

○結果

本ゲームを用いた研修前の災害医療に関する知識や経験を測るための質問では、「災害拠点病院」「DMAT」ともに 85%以上の参加者がこれらの言葉を知っていた。一方で「災害拠点病院の役割の理解」に関しては 45%が「なんとなくわかる」にとどまり、自施設が災害拠点病院であることを知っていた参加者も 30%と低かった。言葉の認知度が高い一方で、災害医療や個々の役割のイメージは漠然としている参加者が多かった。

これらの参加者に対し「災害拠点病院ゲーム」を用いた机上訓練を行い、その中でそれぞれが災害拠点病院などの医療機関として患者の受け入れ、広域医療搬送、DMAT 受け入れなどの経験を通し学習した結果、研修後には 95%の参加者が「災害医療に興味を持つことができた」「災害拠点病院の役割が理解できた」と回答している。この結果から、本ゲームが目標としていた災害医療体制、災害拠点病院の役割、DMAT の役割の 3 項目の理解に関しては達成できたといえる。

○考察

新人看護師にとって、災害医療について興味を持ってもらい深い知識を習得してもらおうというのは難しいことだと思う。しかし、いつ起こるかわからない災害に備えて医療従事者が災害医療に関する知識を習得しておくことは非常に重要なことである。それをカードゲームにしてわかりやすく、具体的なイメージを沸かせつつ学ばせようとした筆者らの試みは非常に興味深く、また有用なものであったのではないかと考える。

特に、ゲームの最後に DMAT の役割カードを対応する場面に配置することは重要だと感じた。DMAT という言葉は知っていても実際にどんな役割を果たしているのかわからないという参加者が多いため、自分がプレイしたゲームの場面のうちどこで DMAT が活躍しているのかはつきりさせることで、その役割をしっかりと覚えてもらうことが重要なのだと思う。