

令和 2 年 5 月 27 日現在

機関番号：37123

研究種目：基盤研究(C) (一般)

研究期間：2016～2019

課題番号：16K01298

研究課題名(和文) 自己啓発型ヘルス・コミュニケーションツールの開発と評価

研究課題名(英文) Devising A Self-Learning Tool For Enhancing Health Awareness

研究代表者

鈴木 清史 (SUZUKI, Seiji)

日本赤十字九州国際看護大学・看護学部・教授

研究者番号：80196831

交付決定額(研究期間全体)：(直接経費) 3,600,000円

研究成果の概要(和文)：本研究の目的は、住民のヘルス・リテラシー向上をめざすコミュニケーションツールの開発と、それを現場で評価しながら汎用性を高めるための基礎研究を行うことである。研究期間中には、調査地のパキスタンの健康課題を明らかにしたうえで、現地訪問を実施し、低学年就学児童が受容可能なゲームの形式と意匠を調べた。それに基づいて、研究最終年度に「手洗いシール」ゲームを制作した。このゲームは、1日の日常行動の場面ごとに、自分がどのように手洗いをしているのかを振り返ることから始まり、その行動について同年齢(ピア)グループのなかで意見交換することで望ましい手洗い行動を学ぶことを目的とした。

研究成果の学術的意義や社会的意義

最終年度に作成した「手洗いシール」は、研究調査を実施したパキスタンだけでなく、台湾とタイ王国の看護教育に従事する研究者にも提示して、評価を得る機会をもった。そこでは、シールの意匠や、ゲームの運営の仕方は、明快で分かりやすく、それぞれの国や地域での年少就学児童にも受容してもらえるという評価を得た。一方で、これらの国や地域では、一日の食事が朝食から、外食で済まず傾向も顕著であることから、食事のたびに手洗いをするということが生活習慣としてどれほど定着しているかという家庭ごとの違いが、児童の回答に影響するだろう、という指摘も受けた。

研究成果の概要(英文)：The purpose of the research is to devise a self-teaching tool that would facilitate health awareness of younger school children. For this purpose, a small scale pilot study was done among school children in the eastern part of Pakistan. In this occasion, it was intended to clarify what type of teaching tool might be easily accepted and in what design. Along with this, some teachers were interviewed by the researcher to find out what sort of information should be necessary for school children to learn the importance of being healthy.

With the data obtained albeit being very much limited, what we call, Hand Wash Game was developed in 2019. This game consists of 2 parts; one part is a sheet of one day from morning to night, and the other sheet contains 20 seals of daily activities and hand washings. Children are expected to make matches by choosing any one of activity and hand washing appropriate to that activity, so that they would learn necessary hand washing for each occasion

研究分野：社会システム工学・安全システム

キーワード：健康意識 ヘルス・コミュニケーション ヘルス・リテラシー 学習ツール 自己啓発型

1. 研究開始当初の背景

国連が掲げたミレニアム目標、いわゆる MDGs の 8 つの目標の内 3 つは保健医療（乳幼児死亡率の削減、妊産婦の健康状態の改善、HIV/エイズ、マラリア、その他の疾病のまん延防止）に関わっている。目標策定から 10 数年が経過し、MDGs が対象とした開発途上国では乳幼児死亡率や U5 とされる 5 歳以下の児童の死亡率は、MDGs 策定前の 1990 年代半ばから数値上はおおよそ半減し、それなりの改善を見せている(国連ミレニアム開発目標報告 2013 国連広報センターUNIC)。しかし、パキスタンでは同じ時期での乳幼児死亡率は全国平均で 86 から 77 へとわずかな変化にとどまり、地域差があることから新たな目標(SDGs)設定もなされているのが実情である(国連 2015)。

改善が遅れている背景には、人びとのあいだでの健康状態や保健衛生についての知識欠如、そして保健サービスの利用の低さなどがある。人びとのあいだに「健康に暮らすことの重要性」や「そのための要件」という基本的な意識そのものが十分に普及していないともいえるのである。たとえば、そうした国ぐにのなかでは、家族が入院すると、肉親の多くが病院にやって来て、患者の疾患の種類や深刻さにかかわらず患者のベッド周りに寝泊まりすることもある。親が入院すると子どもたちは 1 日中病院内で過ごし、重篤患者のあいだで遊んで過ごす。家族のつながりが感染リスクの回避よりも優先されているのである。

退院後の日常生活において、元患者は病院で指示された衛生管理を容易に守ることができないことがある。死亡した場合、家族は昔ながらの弔いの儀礼でみおくることになる。これが感染リスクを高めたのは、エボラ出血熱の感染拡大の初期にも見ることができた。健康意識や保健衛生の知識が不十分な状況に置かれている人びとは感染のリスクにさらされているだけでなく、自らが発生源にもなり得るのである。

こうした事態に保健行政当局や関連する病院は手をこまねているわけではない。かれらは警告掲示などを通して情報を提供し、住民に健康の重要性を訴えることで生活改善をめざしている。しかし、多くの開発途上国では、識字率の低さが支障となることが多く、啓発活動が効果を十分に発揮できないことが多い。その背景には、ヘルス・リテラシ向上のための道具が量的にも質的にも不足していることや、ヘルス・コミュニケーションそのものがうまく機能していないということがある。言い換えれば、まさにそのような道具が必要とされているということである。

2. 研究の目的

本研究の目的は、住民のヘルス・リテラシ向上をめざすコミュニケーションツールの開発と、それを現場で評価しながら汎用性を高めるための基礎研究を行うことである。研究のフィールドはパキスタンとし、文字情報への依存は低い、視覚的訴求力と連想、情報の交換伝達力を持ち、楽しみながら保健や健康の意味を学べ、自己啓発的な健康生活実践につなげるためのコミュニケーションツールの開発とその効果の検討を行う。

3. 研究の方法

本研究では、経済的な後発国と分類されているパキスタンを調査・研究地に選び、その国の低学年就学児童を対象にした学習ツールの開発を目指した。これは、本研究グループがかつて環境保全教育ゲーム作成研究をこの国で行ったことがあり、その時に現地の保健衛生行政の担当者を含む協力者が得られたからである。

研究を推進するために、まず科学的・普遍的な要素としての健康保健衛生維持のための知識や手法を反映させたツールの原型を作成し、現地訪問をして試作品の評価活動を行ない、データを収集した。最終的には健康生活の要件学習に資するヘルス・コミュニケーションの

ためのツールの開発につなげた。

4．研究成果

研究最終年度に「手洗いシール」ゲームを制作した（図1と2）。このゲームは、図1で示している1日をイメージした台紙と、低学年就学児童が経験している主な日常行動と手洗いのシール台紙できている。手洗いのイラストの大きさは洗い方の丁寧さを示している。ゲームでは、台紙とシールを1組として、一人ずつに配り、起床してから就寝するまでの間の行動ごとにどのような手洗いをしているのかを台紙（図1）に貼っていく。そしてできあがったら、一緒にゲームに参加している別の児童と話し合いを持つ。同年齢（ピア）グループとの相互の意見交換を通して、日常活動ごとの望ましい手洗い行動を学ぶことを目的とした

最終年度に作成した「手洗いシール」は、研究調査を実施したパキスタンだけでなく、台湾とタイ王国の看護教育に従事する研究者にも提示して、評価を得る機会をもった。そこでは、シールの意匠や、ゲームの運営の仕方は、明快で分かりやすく、それぞれの国や地域での年少就学児童にも受容してもらえるという評価を得た。一方で、これらの国や地域では、一日の食事が朝食から、外食で済ます傾向も顕著であることから、食事のたびに手洗いをするということが生活習慣としてどれほど定着しているかという家庭ごとの違いが、児童の回答に影響するだろうと、という指摘も受けた。

手洗いゲーム



どんなときに手を洗うかな？
洗うときと洗い方もシールで組み合わせてみよう！

図1 台紙（1日の生活）実際のサイズB4（257mm×364mm）
イラスト：大森きよこ

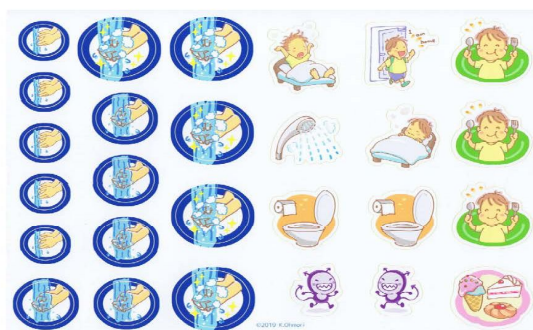


図2 生活行動と手の洗い方（シール）実際のサイズA4（210mm×297mm）
イラスト：大森きよこ

5. 主な発表論文等

〔雑誌論文〕 計5件（うち査読付論文 0件/うち国際共著 0件/うちオープンアクセス 3件）

1. 著者名 鈴木清史	4. 巻 13
2. 論文標題 健康教育教材の試用と今後の課題 パキスタンの小学校での試み	5. 発行年 2018年
3. 雑誌名 アジア研究	6. 最初と最後の頁 25-33
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスとしている（また、その予定である）	国際共著 -
1. 著者名 吉川肇子	4. 巻 87(3)
2. 論文標題 危機時におけるリーダーシップ	5. 発行年 2017年
3. 雑誌名 科学	6. 最初と最後の頁 214-221
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスとしている（また、その予定である）	国際共著 -
1. 著者名 鈴木清史	4. 巻 12
2. 論文標題 パキスタンにおける健康課題とヘルス・リテラシーの可能性	5. 発行年 2017年
3. 雑誌名 アジア研究 静岡大学人文社会科学部アジア研究センター	6. 最初と最後の頁 41-50
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスとしている（また、その予定である）	国際共著 -
1. 著者名 吉川肇子	4. 巻 97(4)
2. 論文標題 リスクコミュニケーションのあり方	5. 発行年 2016年
3. 雑誌名 小児診療	6. 最初と最後の頁 475-478
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 Kikkawa, T. and Ohnuma, S.	4. 巻 50(5)
2. 論文標題 From then to now: Transformaiton in Simulation & Gaming in Japan.	5. 発行年 2019年
3. 雑誌名 Simulation & Gaming	6. 最初と最後の頁 491 - 493
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

〔学会発表〕 計1件 (うち招待講演 0件 / うち国際学会 0件)

1. 発表者名 Kikkawa, T., Kriz, W., and Sugiura, J
2. 発表標題 Differences between Facilitator-guided and Self-guided Debriefing on the Attitudes of University Students.
3. 学会等名 the 50th Conference of International Association of Simulation and Gaming
4. 発表年 2019年

〔図書〕 計0件

〔産業財産権〕

〔その他〕

-

6. 研究組織

	氏名 (ローマ字氏名) (研究者番号)	所属研究機関・部局・職 (機関番号)	備考
研究分担者	吉川 肇子 (KIKKAWA Toshiko) (70214830)	慶應義塾大学・商学部(三田)・教授 (32612)	
研究分担者	堀井 聡子 (HORII Satoko) (70617422)	富山県立大学・その他部局等・研究員 (23201)	