

令和 6 年 6 月 7 日現在

機関番号：24405
研究種目：基盤研究(C) (一般)
研究期間：2018～2023
課題番号：18K00213
研究課題名(和文) アーツ・ベースド・ラーニングを活用した医療安全教育の有用性と普及に関する研究

研究課題名(英文) A practical research about the utility and promotion of Arts-Based Learning method in patient safety education

研究代表者
山口 悦子(中上悦子)(Nakagami-Yamaguchi, Etsuko)

大阪公立大学・大学院医学研究科・准教授

研究者番号：60369684
交付決定額(研究期間全体)：(直接経費) 3,400,000円

研究成果の概要(和文)：本研究では、芸術および創造的な表現の手法を成人教育に活用するアーツ・ベースド・ラーニング(Arts-based learning, 以下ABL)に注目し、医学部/医科大学と芸術大学が協働して、メディアアートや演劇の手法を取り入れた患者安全教育用ABLプログラムを開発した。プログラムの教育・学習の効果および安全への影響を評価する方法として、アンケート調査、心理尺度や有害事象の測定を提示した。プログラムの普及の方法として、コンテンツや指導要領の提供の他、オンラインワークショップを開催した。

研究成果の学術的意義や社会的意義

本研究は、患者安全教育に芸術と医療の混交が有用であることを明らかにしようとする、国内唯一の研究である。患者安全教育は安全で質の高い医療の基盤を成す、医療安全担当部門の主要業務である。芸術および創造的な表現の手法を成人教育に活用するABLは、学習効果の高い教育プログラムであり、プログラムを開発して評価方法を提示し、それらを普及することは、安全な医療を提供する職員を育成したいと考えている医療機関の患者安全推進活動に貢献するだろう。また、本研究の成果は、今後、患者や家族、市民向けの教育や啓発プログラムにも活かせると思われる。

研究成果の概要(英文)：This study focuses on Arts-Based Learning (ABL), which utilizes methods of artistic and creative expression in adult education. In collaboration between schools of medicine and art universities, we have developed several ABL programs for patient safety education that incorporates methods of media art and drama. As a method to evaluate the effects of education and learning of the programs and the impact on patient safety, we presented survey, psychological measures, and the measurement of adverse events. As a method of disseminating the program, in addition to providing content and curriculum guidelines, we held online workshops.

研究分野：医療と芸術、患者安全、社会心理学

キーワード：アーツベースド・ラーニング 患者安全 安全文化 ゲーミフィケーション メディアアート 応用演劇 心理尺度

様式 C - 19、F - 19 - 1 (共通)

1. 研究開始当初の背景

医療安全教育は、医療安全担当部門の主たる業務である。本研究では「安全は、組織の安全文化の醸成を通じて達成される」という考えから、文化を育てる教育として、芸術および創造的な表現の手法を成人教育に活用するアーツ・ベースド・ラーニング(Arts-based learning, 以下 ABL)に注目した。海外では、ABL を活用した医学教育や医療現場での研修、医療安全教育における実践例が蓄積されている。

前研究課題では、医療安全文化の育成を目指した ABL プログラムの開発を試みた¹。開発したプログラムは、共同研究3施設で職員等の達成感、満足度が高かった一方で、安全文化²への影響については、明確に確認できなかった。また、共同施設以外の施設で利用できるかどうか(汎用性)についても十分に検討できていなかった。

2. 研究の目的

前研究課題では、安全文化そのものの影響は測定できない場合でも、コミュニケーションやチームワークなどの安全文化を構成する要素に焦点を当てることで、各種の臨床指標や既存の心理尺度を利用できる可能性が示唆された。また、アニメを使用した研修は、スライドをまとめて発表原稿を作成することで、複数回、講師を交代して実施可能であった。これらの結果から、ABL プログラムは、手引書やシナリオが整備され、コンテンツにアクセスできるならば、他の施設でも利用可能であると推測された。本研究は以下の目的を掲げて実施した。

1. 医学部/医科大学と芸術大学が協働して、患者安全教育用 ABL プログラムを開発。
2. ABL プログラムの教育・学習の効果および安全への影響を評価する方法を提示。
3. ABL プログラムの汎用性およびプログラムの普及に資する方法を検討。

3. 研究の方法

(1) 研究期間：2018年4月～2024年3月

	2018	2019	2020	2021	2022	2023
ミーティング						
プロジェクト	対面のプログラム開発			オンラインへ方針転換		
公開、公表			Moodle	他施設での対面研修	オンラインワークショップ	学会・論文
社会情勢			COVID-19 Pandemic			

(2) 実施したプロジェクト

1) 理論的な背景の理解

ABL は芸術や表現の手法を活用した教育と定義され、物語・詩・音楽・ドラマ・インプロ(即興演劇やゲーム)・各種の制作の事例が報告されている³。ABL の学習効果を説明する概念として、ゲーミフィケーションがある。ゲーミフィケーションとは、「直訳すると『ゲーム化』となり、ゲームが人の能動性を高め夢中にさせる要素を、社会の様々な活動に応用すること」⁴を指す。今回、ABL にメディアアートを取り入れるため、研究組織メンバーを対象にゲーミフィケーションに関する講義を実施した。

2) ABL プログラムの開発

本研究では、主としてメディアアートや応用演劇、美術等、複数のコンテンツを組み合わせたプログラムおよび指導要領を作成した。

アニメやインプロを用いた研修

インプロとは、Improvisation(即興)からできた Improv という英単語の日本語訳で、即興演劇のことである⁵。本研究では、インプロのエクササイズを単独、あるいは過去に制作したアニメーションと組み合わせて研修プログラムを開発した。

ゲームを用いた研修

ノベルゲームとよばれるジャンルのゲームを制作し、ゲームと解説、グループディスカッションを組み合わせた研修プログラムを開発した。

朗読劇を用いた研修

朗読劇とは、シナリオを読み合わせる手法である。まずチームプロセスがうまく機能しなかった自施設の事例を元に、悪い転帰と良い転帰のシナリオを作成する。研修では、全体やグループでシナリオを読み合わせた後、良い転帰のシナリオを読み合わせ、改善点を話し合う。あるいは悪い転帰のシナリオをグループワークで良い転帰に書き直し、各グループが改善されたシナリオを読み上げて、全体で意見交換を行う方法もある。今回、入職時研修の一環として、臨床研修医と薬剤師を対象に朗読劇の研修を行った。

3) ABL プログラムの評価

データの収集

a. アンケート調査

研修参加者に対して、理解の程度、楽しさ、学びの程度、業務への活用可能性、コミュニケーション改善の自信の程度を質問し、集計した。

- b. 一般性自己効力感尺度 (General Self-Efficacy Scale, GSES⁶)
研修前後で、一般性自己効力感尺度を用いて研修による自己効力感の変化を測定した。
- c. 問題指摘行動尺度と有害事象発生数の年次推移
代表者の施設で、研修バンドル(アニメを用いた全職員向け研修、インプロを用いたリーダー研修、ロールプレイを行う若手医師/看護師向け研修)を導入後に、職員のスピークアップに対する認識と有害事象の発生数の年次推移を観察した。前者は「問題指摘行動尺度」⁷を用いて評価し、後者は IHI Global Trigger Tool (IHI-GTT⁸)を用いて算出した。
- d. フォーカスグループインタビュー
オンラインインプロのワークショップ終了後に、フォーカスグループインタビューを実施した。

分析方法

アンケートの選択項目のデータは単純集計した。心理尺度および IHI-GTT は、それぞれのガイドに従って評価した。統計解析ソフトは EAR[®]を使用し、データに合わせて Wilcoxon 符号順位和検定、Mann-Whitney U 検定あるいは Kruskal-Wallis 検定を行った。フォーカスグループインタビューのテキストデータは、NVivo[®] ver.14 を用いて主題分析を行った。

4) プログラムの公開、普及、共同利用

プログラムの公開や共同利用のためのプラットフォームを試験的に開発するため、オープンソースの学習管理システムの一つである Moodle をベースにサイトを開設した⁹。

研修プログラムを公開するため、インプロとインプロを取り入れた医療安全研修プログラム集を出版した⁵。

オンラインワークショップの開催

2020 年以降はコロナ禍で対面の研修が困難となったため、オンラインでできる研修の開発と普及に力をいれた。他施設間で、小児医療・教育に関わる多職種に対して、インプロを取り入れたオンラインワークショップを開催した。また、医療安全管理者や患者安全に関心を持つ多職種を対象に、インプロを取り入れた対面研修を企画・運営するノウハウを学ぶ、国際オンラインワークショップを開催した。

(3) 倫理的配慮

本研究は、大阪市立大学(現：大阪公立大学)医学研究科倫理委員会の承認を得て実施した。

4. 研究成果

(1) アニメやインプロを活用した研修の評価

病院 A と病院 B で、リスクマネージャーや部署長・経営陣を対象としたリーダー研修を実施した。研修のテーマはコミュニケーションとチームワークであった。病院 A のプログラムは、インプロのエクササイズ・解説・グループワークで構成した。病院 B では、アニメ・インプロのエクササイズ・解説・グループワークで構成した。参加者は A102 名、B44 名であった。研修後のアンケートでは、「楽しさ」「学び」「業務に活かせるか」について質問した結果、すべての職種で「大変そう思う」「そう思う」の割合が 90% を超えていた。病院 B では、研修前後で一般性自己効力感を測定した。研修後に全体のスコアおよび「積極性」と「失敗に対する恐れの少なさ」の 2 因子のスコアが優位に上昇していた。

インプロのエクササイズは、リーダー層に関心の高いテーマ(コミュニケーションやチームワーク)のコツを、気軽に体験できる点で座学より優れている。このことが自己効力感の改善につながった可能性がある。

(2) アニメやインプロを活用した研修の評価

研修バンドル(アニメを用いた全職員向け研修、インプロを用いたリーダー研修、ロールプレイを行う若手医師/看護師向け研修)を導入後毎年、「問題指摘行動尺度」の結果と IHI Global Trigger Tool を用いた有害事象の発生件数の推移を観察した。「問題指摘行動尺度」の会因子である「医療チーム内で自分の意見を言うことに対する否定的意識」は、5 年目未満の医師、看護師全体でスコアが改善していた。有害事象の発生件数は、研修バンドルを継続するにつれ中央値が優位に低下した¹⁰。

(3) ゲームを応用した研修の評価

研究班で開発したゲームのうち、2 種類のゲームについて検証した。1 つ目は静脈血栓塞栓症予防(以下 VTE 予防)評価表作成について教示するもの(以下、ゲーム)、2 つ目は患者の急変兆候に早く気づいて上級医・専門医(Rapid Response Team を含む)に報告し、対応する流れを物語で教示するもの(以下、ゲーム)である。

ゲーム では、医学部 5 年生の有志を 6 名ずつゲーム群と冊子群に分け、各媒体で学習後に理解度テストを行った。理解度テストの点数(25 点満点)は、ゲーム群平均 23.7 点(22-25)、冊子群 20.8 点(17-23)であった($p < 0.05$)。ゲーム経験の多さによって点数に差はなかった。次に研修医に対して、ゲーム を用いて研修を行い、ゲームの点数とゲームの使用感、学習ツールの嗜好を尋ねる質問紙調査を実施した。研修医は 6 割以上が「学習しやすい」「操作しやすい」、8 割が「わかりやすい」と評価した。学習用のツールとしてゲームだけ、あるいはゲームと解説の冊子の両方が必要と答えた研修医の点数は、冊子だけが必要と答えた者の点数より有意に高かった。

ゲーム では、医学部 4 年生の授業として実施した。学生は元となったインシデント事例の解

説後にゲームをプレイし、その後、患者の転帰と使用感に関する質問紙に回答した。結果、9割以上の学生が「面白かった」「勉強になった」と回答し、ゲームを難しいと感じた学生の割合は、ゲームの経験頻度で差がなかった。

以上の結果から、ゲームを応用した患者安全の教育ツールは、若い世代ではゲームの経験に関わらず取り組みやすく、一定の学習効果が期待できることが示唆された。またゲームは点数を出せるよう設計できるので、学習効果の量的測定にも有用であると考えられる¹¹。

(4) 朗読劇を用いた研修

シナリオは、問題があるシナリオと改善されたシナリオの2例を作成した。問題があるシナリオを医療安全のスタッフが朗読して提示後、各グループ1名のスタッフがファシリテーターとして参加し、グループ毎にシナリオについての問題点を話しあい、全体討論した。その後、改善されたシナリオをグループごとに朗読し、改善点について議論した。効果の判定のため、一般性自己効力感とコミュニケーションに対する自信の程度を研修直前・直後に測定した。また、研修後にアンケート調査を行った。

研修前後で、一般性自己効力感については有意な上昇がなかったが、コミュニケーションに対する自信に関するアンケートの平均点は有意に上昇していた(5.81 vs 7.03, $p < 0.001$)。また、受講生の自己理解は、96%が理解できた、満足度は94%が満足したと回答した。

朗読劇は、学習目的に合わせて自施設でシナリオの作成や変更が容易であること、演劇に比べ簡単に実践できる利点があり、医療安全研修の技法として非常に有意義と思われる¹²。音声表現による情報伝達のみはあるが、語り手となることにより他者・自己理解を深めることができた。

(5) オンラインワークショップ

1) 他施設間ワークショップ

複数の施設の参加者に対して、コミュニケーションをテーマに、インプロを用いたオンラインワークショップを行った。参加者数は6名、内訳は医師1、看護師2、保育士1、幼児教育の大学教員1、薬学生1であった。一般性自己効力感尺度のスコアは、6.7(4-11)から8.4(5-10)に上昇した。コミュニケーションの自信に関する質問では、全ての項目で研修後に評価値が上昇した。

2) 国際ワークショップ

参加者はのべ52名で、職種は医師、看護師、薬剤師、事務職員、学生等で、医療安全管理者を中心に患者安全教育に携わるか、関心を持つ者であった。各ワークショップは、1回約2時間で、内容は、講師と代表者および通訳者が患者安全教育の企画に関連するテーマを調整し、エクササイズを選択あるいは創作した。

プロジェクトを評価するため、ワークショップ参加者4名と講師を対象にフォーカスグループ・インタビューを実施した。音声データをテキストに変換し主題分析を行った結果、81コード、19カテゴリーを抽出した。分析結果は次の通りである。

ワークショップに参加して感じたこと

参加者は「研修の企画のノウハウ、テクニックを学び、理解でき」、「日常の業務において、自分の行動や思考に良い影響や気づき」や「職員への働きかけや伝え方のヒント」を得ていた。また「ワークショップ中に、アイデアがどんどん湧いてきた」と感じ、インプロの研修が「座学の知識教授のように収束するのではなく、多様な人や状況を多様なまま包含しながら、その中で共通して大事なことを共有するような研修」と考えていた。一方、「現場に持ち帰って実践した結果を提示して、ディスカッションする時間がほしい」と考えていた。

ワークショップ後に企画した研修で影響があったこと

朗読劇のプロジェクトを実施した参加者は、「朗読劇は表現のハードルが低く取り組みやすい」ため「事例を疑似体験してもらうことと自分たちで現状を変えていけることを体験してもらう」ことを目的に昨年導入していたが、今年は「ワークショップで教わったことを取り入れて、企画をよりシンプルで効果的にバージョンアップできた」と語った。また朗読劇の企画に協力したほかの参加者も「朗読劇の参加者たちが生き生きしていた」と感じていた。朗読劇など自施設で企画するときには「グループワークを深めると、グループ間の共有で学びが大きいので、ファシリテーションが大事」であり、「参加者のレベルに合わせて、研修の内容を変えていく必要がある」と考えていた。別の参加者は「インプロはオリジナルのエクササイズを発展させて、現場の状況に合わせてアレンジでき、また新しいエクササイズとして生み出すことができる」と有用性を語った。

インプロ研修のこれからの展開

インプロを応用した患者安全教育のプログラムの、今後の展望について意見交換した。インプロは「頭だけでなく体で経験・思考することが強力」で、「人々に共通している部分を増幅し、思いを共感したり、寄り添ったり、つながる」という利点がある。この点を活かして、一般には「患者は医療者と同じ経験を持つことが難しく、時に「患者は医療者との間のステータスの違いをクレームや怒りで、医療者はそれらを受けることでバランスを取ろうとする

ことがある」場面がある。そこで、医療者、患者双方とも、インプロを応用したトレーニングで「言葉にならないことを早いうちに理解し合って修正」することや、「若いうちから医療への理解を深め、経験のギャップに左右されない、共感できないことを前提とした共感を生む」教育を展開する必要性が提案された。

(6) まとめと展望

今回の研究期間では、主としてメディアアートや演劇の手法を取り入れた ABL プログラムを、複数、開発した。当初の計画にはなかったが、COVID-19 のパンデミックをきっかけにオンラインで行う参加型研修プログラムも開発できた。

ABL プログラムの評価方法として、研修受講者に楽しさや学びあるいは業務への活用可能性を問うたアンケート調査は、研修の満足度を反映していた。患者安全の研修が「楽しく、役に立つ」と認識されれば、学習効果のみならず受講率の上昇にも寄与すると考えられる。また、研修受講者の自己効力感やスピークアップに対する認識を心理尺度で測定することで、プログラムが集団全体に及ぼす影響や経時的な変化を調査できる可能性が示唆された。合わせて、患者安全教育の最終アウトカムとして、Trigger Tool を用いた有害事象の発生件数を評価指標として挙げた。そのほか、インタビューのデータやアンケートの自由記述などのテキストデータも、主題分析等の分析手法を用いることで、プログラムの評価やニーズの探索に有用であった。

ABL プログラムの普及には、ウェブサイトや書籍等、コンテンツを入手する手段を提供することは重要である。加えて、オンラインのワークショップは多施設の多職種が参加できる学習環境を提供するとともに、コンテンツの「使い方」を提供する方法としても機能していた。

本研究で開発したメディアアートや演劇を応用したプログラムは、企画者側があらかじめ作成したコンテンツを参加者に提供する。今後は、絵画、音楽、文学といったワークショップ内で受講者が協働創作を行うプログラムを増やし、その影響を検証したい。また、評価については、安全文化の調査や心理的安全性の調査など、病院全体の文化の状況を把握する調査の結果や患者安全に関する質指標 (Quality Indicator, QI) との関連性についても検証したい。普及に関しては、オンラインを活用した継続的な教育の提供や、映像を活用した技法の解説も取り入れたい。さらに、今後は、患者・家族・医療提供者間の関係性を改善し、医療を「協創(Co-creation)」していくためのトレーニングとして、ABL の有用性および普及の可能性を探索していきたい。

<引用文献>

1. Nakagami-Yamaguchi, E. *et al.* Patient safety education using an arts and health approach in Japanese university hospitals: a pilot study. *Arts Health* 11, 1-11 (2018).
2. 石川雅彦, 長谷川敏彦 & 種田憲一郎. 医療事故未然防止システム HFIMEA (医療における失敗モード影響分析法) の適用. *医療マネジメント学会雑誌* 6, 571-575 (2005).
3. Capozzi, L. E. Enhancing Meaning in Adult Higher Education Through Arts-Based Learning. in *Building Sustainable Futures for Adult Learners* (ed. Holtz, J. K., Springer, S. B., & Bode-McGill, C. J.) (Information Age Publishing, Incorporated., 2015).
4. 村上聡. ゲームという名の学び ゲーミフィケーションの活用についてー. (報告書. 監修: 森本玄 & 山口(中上)悦子) 学校法人瓜生山学園京都芸術大学. (2024).
5. 山口(中上)悦子 & 長谷川康子. ゲーム・ロールプレイを活用した参加型医療安全研修ガイド. (日総研出版, 2021).
6. 雄二坂野 & 光彦東條. 一般性セルフ・エフィカシー尺度作成の試み(原著論文). *行動療法研究* 12, 73-82 (1986).
7. 奥山絢子, 山口(中上)悦子 & 早川和生. 看護師の問題指摘に対する態度測定尺度 (日本語版) の開発. *医療の質・安全学会誌= The Japanese journal of quality and safety in healthcare* 9, 325-340 (2014).
8. IHI Global Trigger Tool for Measuring Adverse Events. <https://www.ihio.org/resources/white-papers/ihio-global-trigger-tool-measuring-adverse-events>.
9. 佐和貞治 *et al.* Moodle を用いた医療安全研修会サイト mSafe. online の構築と運用: 新型コロナウイルス感染症 (COVID-19) パンデミック下における医療安全研修の在り方. *Drug Healthc. Patient Saf.* 24-34 (2020).
10. Nakatani, K. *et al.* Evaluation of a new patient safety educational programme to reduce adverse events by encouraging staff to speak up: application of the trigger tool methodology. *BMJ Open Qual* 13, (2024).
11. 山口(中上)悦子. 患者安全におけるアーツ・ベースド・ラーニング(Arts Based Learning) の応用 教育用ゲームツールの開発. *日本医療・病院管理学会誌* 59, 175 (2022.Sep).
12. 新田 雅彦, 山口(中上)悦子, 森田 美千代, 山口 陽子, 菊田 裕規, 上田 英一郎, 村尾 仁. 医療安全研修のツールとして「朗読劇」を用いた参加型研修の可能性について. *医療の質・安全学会誌* 16, 204 (2021).

5. 主な発表論文等

〔雑誌論文〕 計3件（うち査読付論文 3件／うち国際共著 0件／うちオープンアクセス 1件）

1. 著者名 Nakatani K, Nakagami-Yamaguchi E, Hagawa N, et al.	4. 巻 13
2. 論文標題 Evaluation of a new patient safety educational programme to reduce adverse events by encouraging staff to speak up: application of the trigger tool methodology	5. 発行年 2024年
3. 雑誌名 BMJ Open Quality	6. 最初と最後の頁 e002162.
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） 10.1136/bmjog-2022-002162	査読の有無 有
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 山口 悦子[中上], 羽川 直宏, 仲谷 薫, 北村 孝一, 江原 省一, 柴田 敦, 藤長 久美子, 藤原 弘美, 中村 和徳, 西村 哲郎, 溝端 康光, 種田 憲一郎	4. 巻 15(4)
2. 論文標題 心理的安全性を作る医療安全研修の試み EARRTH(Early Awareness & Rapid Response Training in Hospitals)	5. 発行年 2020年
3. 雑誌名 医療の質・安全学会誌	6. 最初と最後の頁 387-393
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 有
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 佐和 貞治, 中村 猛, 糸数 龍哉, 杉本 みなみ, 内山 裕美, 田中 真紀, 中林 佳代, 山口 悦子[中上]	4. 巻 12
2. 論文標題 Moodleを用いた医療安全研修会サイトmSafe.onLineの構築と運用 新型コロナウイルス感染症(COVID-19)パンデミック下における医療安全研修の在り方	5. 発行年 2020年
3. 雑誌名 医療と安全	6. 最初と最後の頁 24-34
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 有
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14件（うち招待講演 3件／うち国際学会 5件）

1. 発表者名 Etsuko. Nakagami-Yamaguchi, Hitoshi. Murao, Yasuko. Hasegawa, Masahiko. Nitta, and Eiichiro. Ueda
2. 発表標題 Introducing the applied theatre approach to patient safety education in Japanese hospitals.
3. 学会等名 ISQua's 39th International Confefence（国際学会）
4. 発表年 2023年

1. 発表者名 山口（中上）悦子
2. 発表標題 患者安全におけるアーツ・ベースド・ラーニング(Arts Based Learning)の応用 教育用ゲームツールの開発
3. 学会等名 第60回日本医療・病院管理学会
4. 発表年 2022年

1. 発表者名 山口（中上）悦子
2. 発表標題 医療の質と安全を向上させるアート
3. 学会等名 第25回日本臨床救急医学会（招待講演）
4. 発表年 2022年

1. 発表者名 新田 雅彦, 山口（中上）悦子, 村尾 仁, 森田 美千代, 山口 陽子, 菊田 裕規
2. 発表標題 「朗読劇」を用いた医療安全研修について
3. 学会等名 第17回医療の質・安全学会
4. 発表年 2022年

1. 発表者名 山口（中上）悦子・辰巳陽一・小出直樹・岡本綾子
2. 発表標題 コロナに負けない！ポストコロナにも活かせる参加型医療安全研修のノウハウ
3. 学会等名 第16回医療の質・安全学会 シンポジウム
4. 発表年 2021年

1. 発表者名 山口（中上）悦子、新田雅彦、稲田雄
2. 発表標題 医療安全あるあるワークショップ
3. 学会等名 第28回小児集中治療ワークショップ（共通講習）（招待講演）
4. 発表年 2021年

1. 発表者名 新田 雅彦, 村尾 仁, 中平 淳子, 森田 美千代, 山口 陽子, 菊田 裕規, 西原 雅美, 上田 英一郎, 勝間田 敬弘
2. 発表標題 医療安全研修のツールとしての「朗読劇」を用いた参加型研修の可能性について
3. 学会等名 第16回医療の質・安全学会
4. 発表年 2021年

1. 発表者名 北村 孝一, 村上 聡, 仲谷 薫, 清水 由紀, 藤長 久美子, 中村 和徳, 岡本 綾子, 杉本 駿太, 羽川 直宏, 山口 悦子[中上]
2. 発表標題 ゲーム型学習ツールを用いた静脈血栓塞栓症予防マニュアルの学習促進効果の検証
3. 学会等名 第14回医療の質・安全学会
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 山口（中上）悦子
2. 発表標題 「医療の質は改善できるか」（ワークショップ：ポスト活動理論のパフォーマンス 越境する地域コミュニティと学習する医療の交歓）
3. 学会等名 第66回日本グループ・ダイナミックス学会
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 Nakatami, K, Nakagami-Yamaguchi, E, Murakami, S.
2. 発表標題 Improving the safety of medicine instructions of nurses using illustrations
3. 学会等名 International Forum on Quality and Safety in Healthcare (国際学会)
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 Etsuko Nakatami-Yamaguchi
2. 発表標題 Transforming concept of patient safety education: introducing arts-based learning program in Japan
3. 学会等名 5th World Nursing & Healthcare Conference (招待講演) (国際学会)
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 Etsuko Nakagami-Yamaguchi
2. 発表標題 Arts-based leaning in quality and safety: A new strategy of patient safety education
3. 学会等名 4th World Nurseng & Healthcare Conference (国際学会)
4. 発表年 2018年

1. 発表者名 Etsuko Nakagami-Yamaguthi and Yasuko Fujiwara-Hasegawa
2. 発表標題 Let 's perform healthcare! The new teamwork training program applied Anime and Improve.
3. 学会等名 Performance the World 2018 (国際学会)
4. 発表年 2018年

1. 発表者名 曾根小春、由井武人、森本玄
2. 発表標題 hapii + プロジェクト2017年度
3. 学会等名 アートミーツケア学会2018年度総会
4. 発表年 2018年

〔図書〕 計1件

1. 著者名 山口（中上）悦子・長谷川康子	4. 発行年 2021年
2. 出版社 日総研出版	5. 総ページ数 60
3. 書名 ゲーム・ロールプレイを活用した参加型医療安全研修ガイド ハイブリッドBOOK	

〔産業財産権〕

〔その他〕

<p><報告書> 村上聡. ゲームという名の学び ゲームフィクションの活用について. 報告書（監修：森本玄・山口（中上）悦子）. 学校法人瓜生山学園京都芸術大学. (2024).</p>

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	森本 玄 (Morimoto Gen) (60411310)	京都芸術大学・芸術学部・教授 (34319)	

6. 研究組織（つづき）

	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	村尾 仁 (Mura Hitoshi) (00278540)	大阪医科薬科大学・医学部・非常勤医師 (34401)	
研究分担者	佐和 貞治 (Sawa Teiji) (10206013)	京都府立医科大学・医学(系)研究科(研究院)・教授 (24303)	
研究分担者	山口 道也 (Yamaguchi Michiya) (20526892)	山口大学・医学部附属病院・准教授 (15501)	
研究分担者	水本 一弘 (Mizumoto Kazuhiro) (50239258)	和歌山県立医科大学・医学部・准教授 (24701)	

	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
研究協力者	村上 聡 (Murakami Satoshi) (34319)	京都芸術大学・キャラクターデザイン学科・教授 (34319)	
研究協力者	北村 英之 (Kitamura Hideyuki)		
研究協力者	長谷川 康子 (Hsegawa Yasuko)		

6. 研究組織（つづき）

	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
連携研究者	由井 武人 (Yui Takehito) (00796360)	京都芸術大学・芸術学部・非常勤講師 (34319)	
連携研究者	上田 英一郎 (Ueda Eiichiro) (40360036)	大阪医科薬科大学・医学部附属病院・教授 (34401)	
連携研究者	新田 雅彦 (Nitta Masahiko) (10411349)	大阪医科薬科大学・医学部附属病院・准教授 (34401)	

7. 科研費を使用して開催した国際研究集会

〔国際研究集会〕 計0件

8. 本研究に関連して実施した国際共同研究の実施状況

共同研究相手国	相手方研究機関