

公益財団法人 在宅医療助成 勇美記念財団  
2015 年度(後期) 一般公募 「在宅医療研究への助成」完了報告書

『医療・介護職のワークショップデザイン』

～在宅医療を推進する学びや対話の場の作り方』

申請者：杉田恵子

所属：(株)シーラボ

提出年月日：平成 29 年 3 月 31 日

## 《報告書目次》

- I、研究の背景と目的
- II、仮説として
- III、ワークショップ①～④の実施報告
- IV、結果
- V、まとめ
- VI、参考図書
- VII、感想

## I、研究の背景と目的

2012年の内閣府の調査によると、自分が最期を迎えたい場所として、約6割が『自宅』と回答しています。しかし、厚生労働省が「人口動態統計」の中で発表した「死亡場所の推移」(2012)によると、実際は自宅で最期を迎えた方は12.4%(2009)に留まり、1951年からの比較では急減し、国民の希望にこたえる療養の場および看取りの場の確保は、喫緊の問題であるといえます。

在宅医療の推進に関しては各種制度の改正により整備されつつありますが、未だ大きな変化には至っていないのが現状です。

この原因および解決すべき課題の一つは、一般の方の在宅医療に対する関心や理解の不足と言われています。「在宅医療に関する調査研究」では、一般の方たちの在宅医療に対する不安が、“不安を感じる”“少し不安を感じる”を合わせて90%となっており、具体的には、“誰に聞いたら良いのかわからない”“専門用語がわからない”などとなっています。これには、在宅医療についての知識や情報の提供不足が一因と考えられ、何らかの対策が必要であると考えます。

私たちは、この課題を解決に導く手法の一つとして、知識や情報を提供する対話の場の作り方に着目し、場の形やプログラム、その他場を構成する要素の組み合わせを“場のデザイン”と考え、研究を開始しました。

在宅医療をテーマに、一般を対象としたセミナーや市民講座等、今では広く各地で行われるようになりましたが、その際の場の作り方(デザイン)と効果の関連性については未知数と言えます。

私たちは、知識習得、課題解決、行動変容につながるワークショップの場作りの要素が、在宅医療への関心や理解がより推進される効果的な場を作ると仮説をたて、実践研究をし、汎用性の高い、場のデザインモデルを作成することを目的とします。

## II、仮説として

在宅医療の知識を得、自分事としてとらえてもらうために、どんな場が適しているか、アドバイザーのレクチャー、および諸々の著書や先行研究をヒントに、場のデザインの要素を列挙してみると以下のようにまとめられました。

### 1、会場

①種類の選択～会議室、イベントホール、カフェなどや  
それぞれの雰囲気や広さ、明るさ

②設営～机や椅子の配置など

### 2、話題提供方法

①方法の選択～講義、パネルディスカッション、映像など

②資料～有無や読みやすさ、わかりやすさなど

### ③スタイル～一方向、双方向、対話形式など

これらすべての要素を参加者やテーマなど同条件の上での比較検証は困難であるため、次のような場を作り、参加者にアンケートを実施することとしました。尚、アンケートは、i、在宅医療の説明が理解できた。ii、在宅医療が身近に感じられた。の2点を点数化することとしました。

#### ワークショップ1

会場：カフェ、シアターからのグループディスカッション

話題提供方法：一方向の講義(資料あり)とファシリテーター介入での対話形式(資料なし)へ

#### ワークショップ2

会場：会議室、シアターからのグループディスカッション

話題提供方法：双方向(講義と質疑応答)

#### ワークショップ3

会場：会議室、グループディスカッション

話題提供方法：体験学習(ゲーム形式)

#### ワークショップ4

会場：ホール、シアターからのグループディスカッション

話題提供方法：映像鑑賞

## III、ワークショップ1～4の実施報告

### 〈ワークショップ1〉

テーマ『医療はまちに出会えるか？

～住み慣れた家が病院になる日』

日時：平成28年6月25日(土) 13:00～16:00

場所：街中スペース COVO

参加者数：20名

話題提供者：在宅医療従事者

対象者：広く一般

概要：在宅医療に関する知識伝達の後、推進を考えるうえでの課題などを出しあいました。知識伝達の場のデザインとして、話題提供者が配布資料を基に一方向的に伝える場と、ファシリテーターが話題提供者に所々質問を投げながら対話形式で伝える場を比較しました。会場は一般的な会議室とは違い、カフェのような内装と軽音楽に包まれた会場とし、話題提供の方法の違いとともに、会場の雰囲気をもたらす効果についても、最後に参加者にアンケートを実施しました。



### 〈ワークショップ2〉

テーマ『医療はまちに出会えるか？ part2

～連携への理解と提言』

日時：平成28年7月3日(日) 13:00～16:00

場所：札幌エルプラザ

参加者数：24名

話題提供者：在宅医療従事者

対象者：広く一般

概要：在宅医療が推進されるために、現場に求められている連携や、それを活用するための介護保険等の基礎知識を、講義形式で話題提供し、質疑応答時間を設けました。

### 〈ワークショップ3〉

テーマ『医療・介護のクロスロード』

日時：平成28年10月15日(日) 13:00～16:00

場所：札幌エルプラザ

参加者数：18名

話題提供者：在宅医療従事者

対象者：広く一般

概要：医療や介護サービスを提供するうえで、または受ける上で発生する色々なジレンマについて、災害対応ゲームクロスロードの“医療・介護編”（作成元と覚書作成済み）を実施しながら、在宅医療の知識を深めていきました。



#### 〈ワークショップ4〉

テーマ『まちで支える在宅医療』

日時：平成28年12月27日(火) 13:00~16:00

場所：本光寺ホール

参加者数：22名

話題提供者：映像

対象者：広く一般

概要：在宅医療をテーマにした映像を鑑賞。その後、グループディスカッションで感想を話し合いました。



#### IV、結果

アンケートの結果から、以下のような結果となりました。

##### 1、会場

###### ・種類の選択

会議室とカフェ、ホールでは、在宅医療の理解度に差はなかったが、在宅医療がより身近に感じられたのは、カフェでのワークショップ1だった。

##### 2、話題提供方法

在宅医療の理解度では、講義形式で質疑応答時間の長かった、双方向のワークシ

ョップ2が高い結果となった。また、身近に感じたかどうかの問いでは、対話形式でファシリテーターが介入したワークショップ1と、ゲームで在宅医療を考え話し合ったワークショップ3が高い結果となった。

## V、まとめ

テーマや参加者の違いなど、比較検証する条件としては不十分でしたが、場のデザインが、何らかの影響を与えることは明らかであると感じました。事前に、既に多くの実戦の場を経験している方々にヒヤリングしましたが、わかりやすい内容と話しやすい柔らかな雰囲気を作ることに心掛けているとのことでした。特に、理解しづらい保険制度の話では、使用する言葉の難しさは変えられなくても、質疑応答の時間をしっかり設けてかみ砕いて話し、双方向性を保つことで理解度が向上します。一方的に受け取るだけのスタイルではなく、対話に参加したり、ゲームを取り入れるなど、少しの工夫をすることで身近にも感じられるのだということもわかりました。

## VI、参考図書

- 『ワークショップと学び3 まなびほぐしのデザイン』(東京大学出版会) : 苅宿俊文他
- 『ワークショップ入門』(日経文庫) : 堀公俊
- 『ワークショップデザイン～知をつむぐ対話の場づくり』(日本経済新聞出版社) : 堀公俊他

## VII、感想

場を今後どのように作っていったら良いかのヒントを、自分で見つける機会をいただきとても勉強になりました。今後も、主催側の自己満足にならないよう、より実施意義のある場を作っていきたいと考えています。

公益財団法人 在宅医療助成 勇美記念財団の助成による