

薬剤師服薬指導用ゲーミング・シミュレーションの開発 —患者とのコミュニケーション能力を培うために—

北海道大学 大学院生命科学院

博士課程3年

井門 愛理

【研究背景】

薬剤師のコミュニケーション能力を向上させる為の教育プログラムは、現在、OSCE (Objective Structured Clinical Examination ; 客観的臨床能力試験) や事前実習などに限られている。在学中、半年間の薬局及び病院実習においても、患者さんと触れる機会のごく限られており、実習先の状況や方針などにより、学生によって偏りが出てしまうことが課題である。特に、患者さんとのコミュニケーションは薬剤師にとって、接客業という面から重要であるが、現状の6年制薬学部教育では不十分である。そこで本研究では、薬剤師の現場での声をもとにシミュレーション型のゲームを開発し、6年制薬学部の学生のコミュニケーション能力開発に役立てることを目的とした。このゲームを通して、教科書的な患者像への対応ではなく、よりリアリティーのあるコミュニケーション能力を、学生が培うことが出来るようにしたい。

【研究成果】

このゲームは、画面に表示される文章に写真、選択肢、画面効果などを加えたノベルゲーム形式で作成した。選択肢を選びながら容易にゲームを進められ、一つのエピソードで複数のエッセンスを学べるように配慮した。これまで、国家試験対策としてのクイズ形式を用いたゲームはあるが、このようなコミュニケーション能力を高める為のゲームは存在しない。また、教科書や現状の大学では学ぶことの難しい、現場の薬剤師の声を取り入れたエピソードを活用することによって、実際に求められるコミュニケーション能力がどのようなものかを知ることができるという点でも、このゲームの意義は大きい。また、スマートフォンでダウンロードできるアプリ形式にすることで、通学途中などでも、気軽に学習を進めることができるのも利点である。

今回は、患者さんへの服薬指導ポイント（好感度）という形で最後に得点が出るようにした。コミュニケーションについて学びながら、薬剤師としての基礎的な知識を確認できる。

【今後の課題】

今回は、共同研究者それぞれとのやり取りが仕事上困難であったために、当初の予定以上に時間がかかってしまった。また、法的側面を考慮し、ゲームで使えるエピソードを2年間で得ることも難しかった。薬局編のみの作成にとどまったことに関して、薬局薬剤師が早い

段階から服薬指導に関われることに対して、多くの病院薬剤師は就職後、2年以上経っても患者さんに関われないことから、今回、病院薬剤師のエピソードは得られなかった。

作り始めた当初は、今回使用したようなノベルゲーム・アプリケーションが無かった為に開発に専門的な技術が必要とされたことも困難であった。

これらの課題を踏まえ、今後は以下の改善を行いたい。

- ① さらに様々なエピソードを収集し、シナリオを増やす
- ② 病院薬剤師のエピソードも収集して加えていく
- ③ 患者さんだけでなく、周りの薬剤師や医師との関係を含めたエピソードを作り、その人々の信頼度によってもゲームの結果が変わるなど、より複雑な構成にする
- ④ ゲームの最後に全体のフィードバックを入れ、どういう対応が正しいか、もしくは現場の薬剤師はどう対応しているのか、などを加える
- ⑤ 今回はフリー素材を用いてゲームの画像を作成したが、今後は独自のキャラクター、画像を用いるなど、より親しみやすく、エンターテインメント性のあるアプリにしていく

これらの改善を行った上で、引き続きアプリ開発を行い、iOS やアンドロイド対応の無料アプリとして開発・配布することを目指す。