川崎医療福祉学会誌　Vol. 26　No. 1　2016　91－96

短　報

病院でのイベント企画実践を通じた ホスピタルデザイン教育の有効性

森絵美[*1]　合田喜賢[*1]　平野聖[*1]　尾﨑公彦[*1]　真鍋克己[*1]

１．はじめに

本稿は，川崎医療福祉大学医療福祉マネジメント学部医療福祉デザイン学科のホスピタルデザインコースの授業にて行った，医療現場における実践的デザイン教育の事例について報告し，その教育効果について考察したものである．先の学科は，「人間の幸せに寄与するデザインを追求し、豊かな人間環境の創造に貢献し得る人材を育成する」を教育方針[1)]としたカリキュラムによって人体構造や医療の知識，福祉社会に関わる知識をベースにしてホスピタルデザイン，ビジュアルコミュニケーションデザイン，メディカルイラストレーションの3コースからの選択性でデザイン演習を行い，医療福祉の分野や関連施設で活躍できる人材の育成に努めている．この中のホスピタルデザインコースの特徴的なカリキュラムとして，医療現場における視覚伝達ツールを用いた情報発信ならびに環境整備を実践的に学ぶことを主軸とし，以下のコンセプトのもと，授業を展開している．

1）大学教室にとどまることなく外部の医療福祉機関と共同で，実践的なデザイン教育を行う
2）学年縦断型授業を導入することで，多職種連携が行われる医療機関での企画運営能力を向上するために必要な，グループ内外のコミュニケーションの大切さやスケジュール管理能力の必要性などを獲得する
3）人，モノ，情報に対する観察とその問題解決を通して，医療や福祉の現場への理解やデザイン導入の意義を理解する
4）医療や福祉の現場で人と人とのつながりを築き，理解と共感を得ながら提案活動を行う中で，医療現場におけるデザイン担当者に求められる能力を獲得する
5）ホスピタルデザイン分野を担う人材として重要とされる視点を認識する

また，この授業における担当教員は医療・福祉に関する専門知識をベースに，アート，ビジュアルデザイン，プロダクトデザイン，インテリアデザインの領域など，複数の異なる専門分野からそれぞれの視点で指導にあたる形式をとっており，幅広い教育を行っている．

本稿で取り上げる実践は，2014年度秋学期の「医療福祉デザイン演習Ⅰ」,「医療福祉デザイン演習Ⅲ」,2015年度春学期の「医療福祉デザイン演習Ⅱ」で行われたものである．この授業では，児島中央病院（以下，病院）が地域医療連携室を中心に“患者サービス”と“院内改善”に寄与できるように取り組んでいきたいという思いから，定期開催をしている「公開医療介護講座」の一環として，病院と利用者の双方の立場を考慮したイベント企画を立案し，実施した．共同開催をした同院としても初の試みであった．

学生には，利用者の視点で物事を観察した上で，各自が感じた点を率直に表現し，各個人の意見を大切にしながらグループ検討に参加するよう指導を行った．具体的には，大学内で検討を重ねた企画案を，同院へ提出し，意見をもとに検討を重ね，企画立案から準備物の制作，企画実行までの一連の実習を授業の中で展開した．

２．イベント企画実践による教育の流れ

２．１　病院との共同開催実施のきっかけ

川崎医療福祉大学医療福祉デザイン学科の推進する，病院と大学連携教育プログラムに関心を持った病院より要望を受け，授業の一環として連携を行うこととなった．病院からは「初の試みであり，医療

*1 川崎医療福祉大学　医療福祉マネジメント学部　医療福祉デザイン学科
（連絡先）森絵美　〒701-0193　倉敷市松島288　川崎医療福祉大学
E-mail : e-mori@mw.kawasaki-m.ac.jp

とデザインがどのような形でイベントとして成立するのか，見当がつかなかった.」また,「地域医療連携室を中心に“患者サービス”と“院内環境改善”への寄与を目的とした取り組みの機会として，病院が毎月開催している公開医療介護講座がふさわしいとの結論に至った」との意見が寄せられた.

２．２　カリキュラムの内容とスケジュール

対象：川崎医療福祉大学　医療福祉デザイン学科3年生6名（企画実施時）

期間：2014年12月～2015年8月（9ヶ月間）（表1）

実習施設:児島中央病院（岡山県．1981年8月開設.「多彩な医療文化の創造と安全で良質なヘルスケアサービスの提供」を病院理念[2]とし，治療型中核病院として，急性期・亜急性期・回復期の各病床を複合する．20診療科を標榜する．231床）

２．３　学生への働きかけ

実習施設である病院について，近年少子高齢化に伴う地域連携が重要視されていること，児島地域の中核病院として利用者満足度の向上や健康増進を目的とした「公開医療介護講座」を実施していることなど，病院におけるイベント企画の必要性と役割について学生に説明し，実習に対するモチベーションを喚起した.

２．４　企画立案

2014年12月の授業より，学生間で病院におけるイベント企画についての意見交換を開始した．検討にあたって，コース内での学年横断的授業の実施を目的のひとつとし，当時の3年生と2年生のホスピタルデザインコースの授業時間を統合して進めた．授業時間の都合により,実践は2年生が行うこととした.まずは，どのようなイベントにしていきたいかキーワードをあげて検討を行った．キーワードには，簡単，おしゃれ，やる気が出る，会話が弾む，コミュニケーションを図る機会づくり，安全，新鮮さ，男性にも喜ばれる,ポジティブになれる,などがあがった．これらのキーワードを分類した結果，参加型イベント[†1]と鑑賞型イベント[†2]の2系統に分かれて企画立案することとなり,2案を病院へ提出した（図１）.

図１　学内ミーティングの様子

表１　病院でのイベント企画実践スケジュール

2015 12月	企画立案	(1) 学内でのディスカッション
		①インターネットや書籍等による病院概要調査と対象患者層の把握
		②複数病院のイベント企画に関する情報収集と比較
2016 1月		③企画立案のアイデア出し（キーワードの抽出）とカテゴリ分類
		④参加型企画と鑑賞型企画の２グループに分かれて企画検討
		⑤企画アイデアのチェック，ブラッシュアップ
2月		(2) 病院へ企画書の提示（参加型企画・鑑賞型企画の計２案）
3月	企画修正	(3) 病院からの意見・アドバイス聴取による修正案の検討（１案への絞り込み）
4月		(4) 最終案（アイデアのブラッシュアップ，試作）
		—病院へのプレゼンテーションまでに修正
		(5) 病院のプレゼンテーション，現地調査（アイデアと現実のすり合わせ）
5月	制作・準備・練習	(6) 企画内容の決定，病院からの意見・アドバイス聴取によるアイデアのブラッシュアップ
		(7) 具体的企画内容の検討（今回は紙芝居の途中に健康クイズを挿入する内容を提案）
6月		(8) アイデアのブラッシュアップ
		(9) 再現地調査（病院からの意見・アドバイス聴取）
		(10) アイデアのブラッシュアップ
7月		(11) 公開医療介護講座の見学，病院による企画内容のチェック，病院からの意見・アドバイス聴取
		(12) 実施の最終準備，制作，リハーサル
8月	本番	(13) イベント企画の実践

２．５　病院へ企画提案

2015年2月に，教員が，学生の作成した企画書を病院へ持参し提案を行った．病院側からは2点の意見が挙がった．

1）移動を伴う参加型クイズは，高齢で体の不自由な方が多く，対応が困難である
2）参加人数が少数にとどまった場合に実施しにくい

学生に病院側の意見を伝え，再検討した結果，鑑賞型の紙芝居に，大きな移動を伴わない参加型の健康に関するクイズを盛り込んだ，ミックス型の内容で推進することを決定した．

２．６　学生によるプレゼンテーションと現地サーベイ

2015年4月に，学生と病院職員が直接的に意見交換をする場を設定し，再考した企画提案ならびに現地サーベイを行った．企画提案では，事務部長および地域連携室係長，看護部長立ち会いのもと，学生によるプレゼンテーションを実施した（図2）．作成した企画書と簡易的な絵コンテを用いたプレゼンテーションに対して病院側からは，利用者の視点で紙芝居のサイズの拡大や，より端的で容易な内容にする工夫についての要望など，病院職員ならではの具体的な指摘を受けることができ，企画をより良いものにしていくための具体的な改善策を見出すことにつながった．現地サーベイ終了後は，全員でミーティングを行い，自分たちの気付きを共有した．

２．７　企画提案の改善とイベント実施の準備

病院側の意見を参考に，イベント利用者のニーズに合うよう，学内で検討を重ね，紙媒体のサイズを拡大し，部分的にプロジェクターを活用することで，紙媒体と電子媒体それぞれの良さを融合し，わかりやすく，懐かしさを感じさせられるものにすることが決定した．紙芝居は，病院を舞台に，岡山県民に馴染みの深い「桃太郎」をベースとしたストーリー展開で制作し，健康に関するクイズには，生活の中で活かせる豆知識や健康に関する情報などを学べる内容を考えた（図３）．学生は，ストーリーの作成やクイズの作問などの内容作成チームと，キャラクター作成，絵コンテなどのデザインワークチームにわかれて当日に向けて準備を進めていった．準備を進める中で、学生自らが直接的に職員と連絡を取り合う環境を作り，学生のみでの意見交換のための病院訪問も行った．

クイズの作問は，病院内の管理栄養士をはじめとした専門家の監修のもと，利用者の視点に立った内容を作成した．また，デザインワークではデザイン学科学生の持ち味を生かし，オリジナルキャラクター

図２　学生によるプレゼンテーションと現地サーベイ

のデザインから行い，手書きイラストをベースにパソコンで加工をし，より視覚的に伝わるよう工夫した．さらに，紙芝居の懐かしさを演出するため，紙芝居の枠も手作りし，イベントPR用のチラシも作成するなど，デザインを専攻する学生ならではの演出を考えた．学内で十数回のリハーサルを重ね，2015年8月に実施した．

２．８　公開医療介護講座での実践

会場設営の段階で，上演台の高さが低い，上演台にかける布が小さいなどの問題が生じたが，職員の協力のもと設営が整った．7月の参加人数3名に対し、この回の参加人数は13名であり，紙芝居という通常の講演会と異なる企画を立案したことに加え，学生がデザインしたチラシのPR効果があったものと推察する．実践においては，紙芝居の途中に挿入した参加型健康クイズも，全員が参加し，会場からは笑顔や笑い声がこぼれた（図４）．

終了後，企画段階から監修に関わっていた職員からは，「参加人数も多く，参加者の反応が良かった」「大きな声ではっきりと上演できていた」などの好意的な意見が寄せられた．

３．教育成果に対する考察

本稿では地域病院の協力を得ながら，医療現場における実務者と学生のコラボレーションを通した実践的ホスピタルデザイン教育の有効性を模索した．成果に思う内容について以下に纏める．

1）“実際の病院でデザイン演習を行う”というカリキュラムは，学生に緊張感をもたらすと共に，社会的に恥ずかしくないものを提案したいという義務感も抱かせた．同時に，学習に取り組むモチベーションの高揚にもつながった．
2）デザイン能力や知識レベルの異なる学年縦断型のチーム編成に加えて，教員側がアイデアの誘導をせず，学生たちの自主的提案に対してのア

図３　紙芝居・健康クイズ（抜粋）

ドバイスに留めるといった教育スタンスを取る事により，自然とデザインワークの役割分担やディスカッション，指示体系の構図が生み出され，より実践的なグループワークの環境が構築できた．

3）学生ならではの柔軟で素直な発想や，病院と学生の直接的な意見交換の中で形づくられたイベント企画の実践は，デザインワークの質の向上や自由な提案ができたという点で，自らの専門性に対する気付きをもたらした．また，学生自ら緊張感を持って病院職員と対応することを心掛けるなど，社会性を身につけることにも成功した．

4）医療へのデザイン導入を目指した，他に類を見ない“ホスピタルデザイン”という分野を学ぶ学生にとって，企画立案→プレゼンテーション→現地調査・現場意見の聴取→改善提案→制作→実践という一連の流れを通して，医療福祉知識とデザインスキルが実社会で相乗することのニーズや重要性を知ると共に，現状での自身の

図４　本番の様子

能力を認識する機会となった.

5）病院から学生に対して何度も指摘された“利用者本位”という視点は，ホスピタルデザインを学ぶ学生にとって，重要な視点であることを再確認できた.

以上のことから医療分野における，実務社会と教育研究機関とのコラボレーション活動の可能性が双方で認識できたものと考える.

４．おわりに

病院でのイベント企画実践の実習は，実際の現場で利用者の視点に立ち物事を考え，実践に向けて企画や制作を行うという，医療福祉デザインの本質に触れたものとなった．また，利用者ニーズを把握しやすい立場にある病院職員と直接的に意見交換を行うことはデザイン学の視点から物事を考える学生が自己の提案と他者の意見が相乗することで，より良い企画内容作りへつながるという実践的な認識につながる絶好の機会であり，「医療」に「デザイン」を導入する意味や，これからの可能性を理解するための貴重な体験となった.

一方で，客観的視点が希薄になり，定形化の傾向にあった公開医療介護講座において，ホスピタルデザインを学ぶ学生による，既成概念にとらわれない企画の実践が，参加者の参加意欲向上や医療機関の公的性、地域性という価値を高めることに寄与したことで,教育効果としても有効であったと思料する.

今回の取り組みが患者サービスの一環として有効であるとした上で，今後も継続的に共同でプロジェクトを進めていくことが決定した．これは，今回のようなコラボレーション活動の有効性が認められた結果といえよう．この取り組みをモデルとしながら更に実践を重ねる中で，著者らがこれからの社会に必須と考える“ホスピタルデザイン”という分野の確立とその教育に努めたい.

尚，本稿は，平成28年2月14日、ホスピタルデザイン研究会第3回研究大会において発表した内容をもとに,その後の知見を加えて補訂したものである.

注

†1）イベントの主催者が一方的に参加者に対して，催し物・プログラムを進行するものではなく，参加者がそのイベントのプログラムに参加し一緒に楽しむ形式のイベントを表す．主催者と参加者との双方向のコミュニケーションが可能である.

†2）イベントの主催者が参加者に対して，芸術作品などの美的な対象を視覚，あるいは聴覚を通して披露し，参加者自身が自己の中に受け入れ，深く味わうイベントを表す．能動的とはいえないものの，対象に直接的なおかつ積極的に関わり合うことによって，対象の中から具現化された美的なものを見出すことができる.

文　　献

1）川崎医療福祉大学：医療福祉デザイン学科　学科概要.
http://www.kawasaki-m.ac.jp/mw/dept/03-03-01.php#housin，2016.（2016. 3. 17確認）

2）児島中央病院：児島中央病院総合パンフレット．岡山，2014.

（平成28年５月20日受理）

The Effectiveness of Hospital Design Education Through Event Plan Practice at a Hospital

Emi MORI, Yoshikata GODA, Kiyoshi HIRANO, Kimihiko OZAKI and Katsumi MANABE

(Accepted May 20, 2016)

Key words : hospital, design education, event plan practice

Correspondence to : Emi MORI

Department of Design for Medical and Health Care
Faculty of Health and Welfare Services Administration
Kawasaki University of Medical Welfare
Kurashiki, 701-0193, Japan
E-mail : e-mori@mw.kawasaki-m.ac.jp
(Kawasaki Medical Welfare Journal Vol.26, No.1, 2016 91－96)