

ロールプレイで「気づき」実感

SMONA 模擬患者で研修開催

模擬患者とのロールプレイを通じて、治験コーディネーター(CRC)に必要な医療コミュニケーションとは何かを考える。エスエムオーネットワーク協同組合(SMONA)主催の模擬患者参加型・医療コミュニケーション研修が、模擬患者活動によって医療面接の質的向上を目指す「NPO法人響き合いネットワーク東京SPの会」(事務局長・神永貞信氏の協力を得て、このほど行われた。

参加者は、4〜5人を1グループとし、一人ずつ順番に30分の持ち時間を使って、あらかじめ用意された同意説明文書をもとに、模擬患者へ治験参加の同意説明を行うというもの。もちろん時間内での同意取得が目標ではなく、どの程度まで患者とコミュニケーションが図れるかという点に軸足が置かれる。同じグループの残りのメンバーは、いわば観察者として他者の同意説明の様子をモニターし、持ち時間終了後には、患者からのフィードバックも含めたグループ内のディスカッションを行う。

模擬患者も様々なキャラクター設定がなされており、各グループをローテーションで回るので、「初対面の人とのコミュニケーション」という点からも、非常にリアルティがある。

ロールプレイ終了後に行われたグループ発表では、▽患者からのフィードバックは、日常業務においてまずないことなので声のトーンをはじめ、説明手法に対する指摘は非常に参考になった▽1対1で行う同意説明を、第三者の立場で客観的に見ることができたのは貴重な体験だった——などの意見があった。

その一方で、▽説明することに気をとられ、患者の顔をあまり見なかったような気がする▽臨機応変な対応の難しさを改めて知った▽治験のメリット一つとっても、人それぞれで感じ方が異なる。まず患者の不安を取り除き、共感を得ること

が先のはずが、そこまで患者の気持ちに目を向けられなかった——など、反省点を挙げる参加者もいた。



グループに分かれて研修した

研修会アドバイザーの中野重行氏(大分大学名誉教授)は、「この研修の意義は、ロールプレイとそれに対する患者からのフィードバック、そして他者観察によるディスカッションを行うことで自分自身も知らなかった『自分』に気づくことにある」とし、「今回の経験で『気づいた』ことを今後も有効に活用し、業務に是非生かして欲しい」としている。