

2013年 2月 15日

公益財団法人 笹川記念保健協力財団
理事長 紀伊國 献三 殿

所属機関・職 筑波大学・研究員

研究代表者氏名 吉岡 聖美



2012年度研究助成に係る 研究報告書の提出について

標記について、下記のとおり報告いたします。

記

1 研究課題 「能動アート」によるホスピス緩和ケアプログラムの開発と評価

2 研究期間 2012年 4月 1日 ~ 2013年 2月 15日

3 研究報告書 別紙のとおり

2013年 2月 15日

2012年度笹川記念保健協力財団

研究報告書

研究課題

「能動アート」によるホスピス緩和ケアプログラムの開発と評価

所属機関・職

筑波大学 芸術系・研究員

研究代表者氏名

吉岡 聖美



I 研究の目的・方法

II 研究の内容・実施経過

III 研究の成果

IV 今後の課題

V 研究の成果等の公表予定（学会、雑誌等）

I. 研究の目的・方法

本研究は、触る動作を誘導する「能動アート」の触知効果に着目し、触知性に起因する心理的効果によって、ホスピス緩和ケアにおけるQOL向上のためのプログラムを開発することを目的とする。受動的に鑑賞するだけのアートではなく、作品を触ったり制作に参加するという能動的な動作を誘導する「能動アート」による癒しの効果やリハビリの補助的効果について、心理評価および行動観察によって定量的に分析・評価することにより、ホスピスという特異な環境にある人が抱えるストレスに対して「能動アート」が果たし得る新たな支援プログラムを見出すための研究である。

病院では、以前から絵画など受動的なアート作品の展示がおこなわれているが、見るだけではなく触る動作によるアートへの参加を誘導する「能動アート」による癒しやリハビリを補助する効果を明らかにすることによって、ホスピスという特異な環境におけるストレスを緩和し、ホスピス緩和ケアにおけるQOLの向上を図るためにプログラムを開発する。本研究では、触るという能動的な動作を誘導するように制作したアート作品、およびアート制作への参加を誘導するようなアート活動を「能動アート」と定義する。「能動アート」が、ホスピスにおけるストレス緩和やリハビリを補助する役割を担うためには、その有効性を証明するに足る定量的・定性的評価が必要である。

本研究では、「能動アート」の触知パターンを明らかにし、「能動アート」の概念を確立する。また、ホスピスにおける患者、その家族、スタッフなどの心理状態、および期待される心理的効果を把握するための調査を実施する。これらの研究結果に基づいて、ホスピスというストレス環境で必要とされる心理的効果に関する触知性を導き出す。次に、ストレス緩和に関する触知性を用いた「能動アート」を制作し、協力病院におけるアートワークショップでのプログラムの実践によって、「能動アート」の有効性を評価する。得られた「能動アート」のストレス緩和効果に基づいて、ホスピス緩和ケアプログラムを作成する。

II. 研究の内容・実施経過

II-1. 「能動アート」としての触知パターンの分類

STEFを中心とする上肢の動作機能の測定に関わる評価項目、および作業療法士からの意見聴取に基づき、触知パターンを分類した。その結果、最も基本的な動作に関わると考えられる手内筋を使用する動作を中心とした「能動アート」の触知パターンを検討したうえで、握る、掴むなどの動作を用いたプログラムを作成することとした。

II-2. ホスピス緩和ケア病棟の観察調査および看護スタッフとのディスカッションによる現状把握

日本におけるホスピス緩和ケアの中核である国立がん研究センター東病院、緩和ケアについて先駆的な取り組みを行っている東札幌病院、地域のがん拠点病院である聖路加国際病院および筑波メディカルセンター病院、緩和ケア病棟を保有せず緩和ケアチームとして

緩和ケアに取り組んでいる筑波大学附属病院において、アート活動に関する現状、および患者を中心とするホスピス緩和ケアに関わる人々の心理状態などを中心に調査を実施した。国立がん研究センター東病院緩和ケア病棟看護師長、東札幌病院副院長、聖路加国際病院緩和ケア病棟看護マネージャー、筑波メディカルセンター病院緩和ケア病棟看護師長、筑波大学附属病院緩和ケアチーム看護師長とのディスカッションを実施し、ホスピス緩和ケアにおけるアート活動について、期待される効果や「能動アート」を実施した際の評価方法（気分の評価、痛みレベルの評価、リハビリ効果、アンケート調査内容など）に関する意見交換を行った。

II-3. ハンズオンによるアート展示の視察調査

日本および海外におけるハンズオン（触って鑑賞する体験型の展示）によるアート展示を体験・視察調査し、アート作品への触る動作の誘導パターンとその内容について確認した。日本では、触って鑑賞する美術展などの企画や、アートワークショップを実施している美術館などを対象に調査を実施した。海外では、先駆的なハンズオン展示がみられるイギリスの博物館および美術館を対象に調査を実施した。

日本では2012年に、「タッチアート」（川越市立美術館）や「おもしろびじゅつワンダーランド」（サントリー美術館）など触って鑑賞するアート展が開催された。「タッチアート」は、触ることができるアート作品が一部に展示されていたり、鑑賞者が自由にテープを貼って制作に参加できるという企画であった。本企画展示を体験・視察調査した結果、作品（素材）が堅牢で触ることが可能な作品の展示、作品が完成しない共同制作の体験などタッチアートの目的が明確に伝わっていないと感じた。「おもしろびじゅつワンダーランド」は、展示作品をモニタに映していて画面をタッチすると作品が部分的に拡大されて説明文が出てきたり、タッチパネルで絵皿を制作することができる企画であった。本企画展示を体験・視察調査した結果、触ることによって画面が変化するだけではなく、より積極的に触ることを誘導するためには触る動作を創作に繋げるなどの工夫（満足度、達成感に関係する）が必要であると感じた。これは、「能動アート」を用いたアート作品の制作において重要な要素となる。

イギリスにおけるハンズオン展示では、触ることについての目的や意味がスタッフの意識に浸透しており、日本の取り組みについて遅れを感じる。British Museumでは、古代において料理に使われていた石器、アクセサリ、計器、化粧品の壺、コインなど、当時から手で触ることが日常であったものを触って鑑賞するハンズオン展示を実施しており、その時代の生活を同じように感じることによって鑑賞者の心（感性）に響くと考えができる。これは、ハンズオンすなわち触るという動作が、鑑賞行為として自然に受け入れられることに繋がると考えられる。ハンズオンスタッフからの聞き取り調査から、ハンズオンの対象作品、目的、対象者などを確認した。Victoria and Albert Museumでは、展示されたアート作品（衣装デザイン）と同時代の複製の衣装を着て、自分の姿を鏡に映して見る体験型のハンズオン展示があり、参加している鑑賞者の行動観察から、参加者の気分

が高揚する様子が窺えた。また、アート作品を鑑賞しながら同時代の音楽を受話器から聞くことができる視覚と聴覚による鑑賞行為を実践しており、これはアート作品に対する興味や理解を深めることに繋がると考えられる。扉を開ける動作、拡大鏡を当てる動作などによって積極的な鑑賞を促している展示については、「能動アート」を用いたワークショップにおける触る動作の誘導パターンの参考事例となる。Natural History Museum では、子どもだけではなく大人も楽しく鑑賞したり知識を習得できるように工夫された操作器具が多く設置されており、さまざまな形状や仕組みのレバーやタッチパネルの技法など、「能動アート」を用いたアート作品の制作に役立つ事例を確認することができた(図1)。その他、White Cube での現代アートの参加型・体験型の展示では、「能動アート」における動作の誘導および気分の変化に関わるアート作品の展示を確認した。

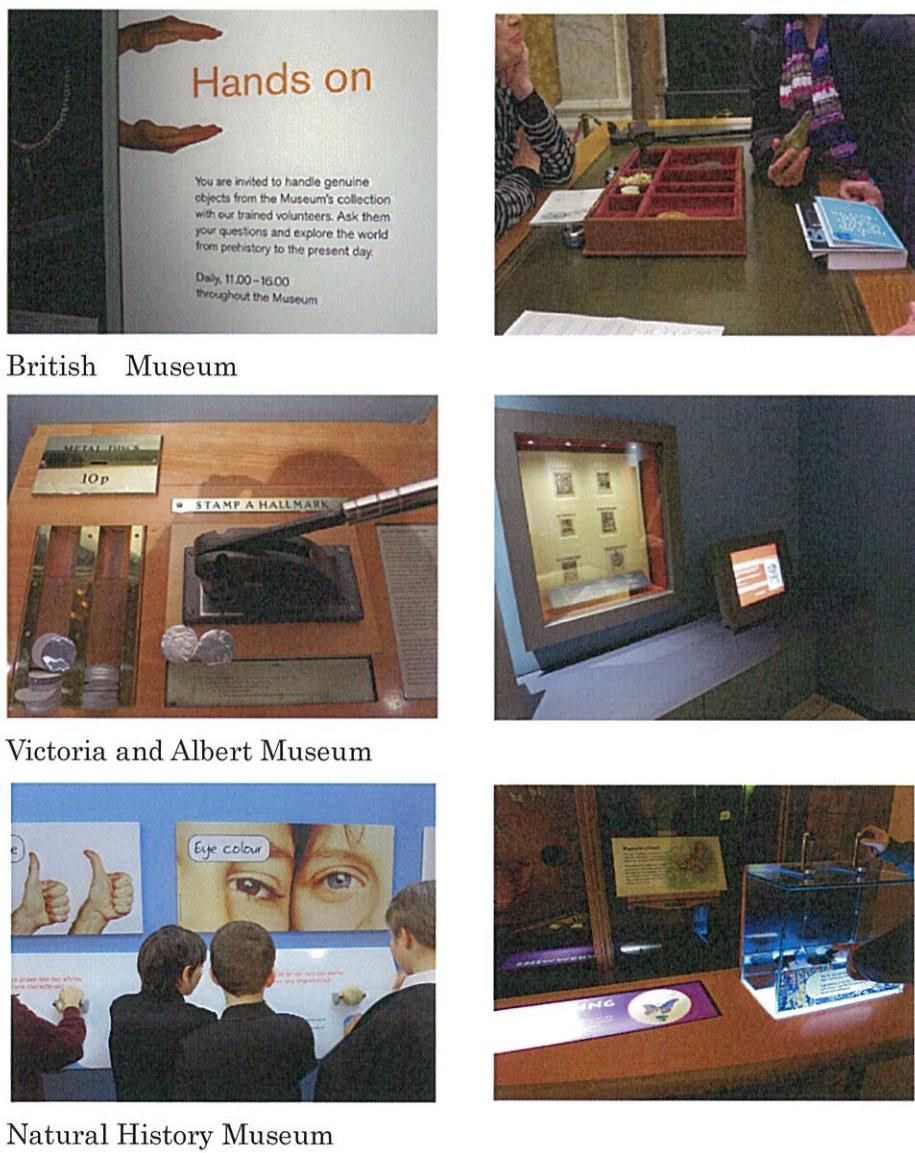


図1 イギリスにおけるハンズオン展示

II-4. 「能動アート」を用いたワークショップの実施と評価

II-1 の調査結果から、「能動アート」を用いた「ハロウィンアートワークショップ」プログラムを作成し、視察調査を実施した病院へ企画書を提出して研究協力を依頼した。その結果、国立がん研究センター東病院と東札幌病院において 10 月にアートワークショップを実施して評価することができた。プログラムおよび実施内容、評価結果についての詳細は III に記す。

視察病院のうち、聖路加国際病院においては、本研究に賛同できないという理由で、また、筑波メディカルセンター病院においては、病院内で実施予定の研究があり本研究の優先順位が低いという理由でアートワークショップを実施することができなかった。アートワークショップを実施できなかった病院については、その要因と背景について更に検証する必要があると考える。なお、筑波大学附属病院では緩和ケア病棟を保有しないため研究協力を依頼していない。

国立がん研究センター東病院においては、「ハロウィンアートワークショップ」実施後に、継続したアートワークショップ開催の依頼を受け、「クリスマスアートワークショップ」プログラムを作成して企画提案の後、12 月に実施して評価を行った。本プログラムでは、クリスマスカラーのカラフルな羊毛を軽く丸めたものを円錐形に貼ってクリスマツリーを制作する。羊毛の柔らかく温もりのある触知性を活かして、制作動作および完成作品を持ったり触ったりする動作を誘導する。アートワークショップには、患者の家族、看護師、ボランティアスタッフが参加し、アートワークショップ後の聴き取り調査の結果から、参加者はクリスマツリー作りを楽しく感じ、完成した作品を気に入り、気分転換になったという評価が大きいことが示された。なお、「クリスマスアートワークショップ」の企画は、聖路加国際病院にも提案したが実施することは叶わなかった。

アートワークショップの実施と評価については、筑波大学における研究倫理委員会承認済みである。「ハロウィンアートワークショップ」について、東札幌病院における倫理委員会承認済みである。

III. 研究の成果

緩和ケアにおける「能動アート」を用いたワークショップである「ハロウィンアートワークショップ」の実践と評価について研究成果を報告する。

III-1. はじめに

本研究では、手の触感の効果や色彩による誘目性によって、アート作品の制作動作を誘導する「能動アート」を用いたワークショッププログラムを作成する。緩和ケア病棟では、季節の行事を大切にしていることから、10 月 31 日のハロウィンの時期に合わせて「ハロウィンアートワークショップ」プログラムを作成し、協力病院である国立がん研究センター東病院および東札幌病院の緩和ケア病棟において実施する。ワークショップの前後における患者の気分の評価や、患者の行動観察を行って「能動アート」を用いたワークショップ

プログラムの効果を評価する。

国立がん研究センター東病院は、「国立がん研究センターの緩和ケア病棟のある病院」に位置づけられ、緩和ケア病棟は25床、平均在院日数は約18日である。東札幌病院は、「緩和ケア病棟のある病院」に位置づけられ、緩和ケア病棟は58床、平均在院日数は約50日である。

III-2. 研究の目的

本研究は、触る動作を誘導する「能動アート」の触知効果に着目し、緩和ケアにおけるQOL向上のための「能動アート」ワークショッププログラムを実践して評価することを目的とする。作品を触ったり制作に参加するという能動的な動作を誘導する「能動アート」を用いたワークショップの前後における気分の評価、行動観察、およびワークショップ後の聴き取り調査を実施することにより定量的な分析と評価を行う。

III-3. アートワークショッププログラムの実践

III-3. 1. 国立がん研究センター東病院での「ハロウィンアートワークショップ」

III-3. 1. 1. 実施年月日

2012年10月22日。

III-3. 1. 2. 実施場所

国立がん研究センター東病院緩和ケア病棟デイルーム。

III-3. 1. 3. 参加者

緩和ケア病棟の入院患者1名、参加患者とは異なる入院患者の家族3名、看護師3名、栄養士2名、ボランティアスタッフ1名である。当初参加を予定していた入院患者は3名であったが、当日の症状により1名のみの参加となった。聴き取り調査における有効回答数は、時間の関係で回答が得られなかった栄養士2名を除く8名である。ワークショップスタッフは、本研究者自身と補助の学生2名である。

III-3. 1. 4. 実施方法

新聞紙でかぼちゃの型を作り、その上からさまざまな種類の手漉き和紙をちぎってのりで貼り、目や口の顔ペーツを貼る。ニスを塗ってハロウィンのかぼちゃを仕上げる(図2)。参加者の作業レベルに応じた4種のプログラムを設定しており、ニスを塗る仕上げ作業はワークショップスタッフが行う。以下の4種のプログラムの作業レベルは(I)から(IV)へ順に作業が易しくなる。

(I) 全工程の作業(図2の作業内容1-3)

(II) 好みの和紙をちぎって、既存のかぼちゃの型にのりで貼り、好みの目や口の顔ペーツを貼る作業(図2の作業内容2と3)

(III) 適当な大きさにちぎった和紙の中から好みのものを選んで既存のかぼちゃの型にのりで貼り、好みの目や口の顔ペーツを貼る作業(図2の作業内容2の一部と3)

(IV) 和紙を貼った既存のかぼちゃに、好みの目や口の顔ペーツを貼る作業(図2の作業内容3)

ワークショップの前後に、患者の気分の評価を、7段階評定（とても良い、良い、やや良い、普通、やや悪い、悪い、とても悪い）で聴き取り調査する。加えて、参加中の患者の行動観察を行う。また、ワークショップ後に参加者全員に対して、以下の5項目に関する感想を5段階評定で聴き取り調査する。

(i) かぼちゃ作りはいかがでしたか

「楽しかった、やや楽しかった、普通、あまり楽しくなかった、楽しくなかった」

(ii) できあがった作品はいかがですか

「気に入った、やや気に入った、普通、あまり気に入らない、気に入らない」

(iii) 作業はいかがでしたか

「簡単だった、やや簡単だった、普通、やや難しかった、難しかった」

(iv) 気分転換についてはいかがですか

「なった、ややなった、変わらない、あまりならなかった、ならなかった」

(v) その他の感想

ハロウィンのかぼちゃは、手漉き和紙の鮮やかな暖色系の色彩による視覚的な要素に加えて、さまざまな種類の手漉き和紙固有の触感、制作過程で和紙をちぎったり貼ったりする作業や、完成作品を触ったり、持ったり、手の上に乗せて楽しむことができる「能動アート」の作品制作である。



1. 新聞紙を握る、握る、丸める、包む作業でかぼちゃの芯となる型を作る。



2. さまざまな種類の手漉き和紙をちぎり、のりを塗って1に貼る。既にちぎってある和紙から選ぶこともできる。



3. 好みの顔パーツを選んで、目や口を貼る。



4. 仕上げのニスをワークショップスタッフが塗って完成。



図2 「ハロウィンアートワークショップ」での作業内容

III-3. 1. 5. 結果

ワークショップに参加した緩和ケア病棟の入院患者は、(III)の作業を行った。患者のワークショップの前後における気分の評価は、「悪い」から「とても良い」に改善した(図5の患者A)。

ワークショップに関する5項目の感想についての聴き取り調査結果は図に示す(図3)。参加者である患者、家族、看護師、ボランティアスタッフの全員について、ハロウィンのかぼちゃ作りを楽しく感じ、作品を気に入り、気分転換になったという評価が大きいことが示された。

III-3. 2. 東札幌病院での「ハロウィンアートワークショップ」

III-3. 2. 1. 実施年月日

2012年10月29日。

III-3. 2. 2. 実施場所

東札幌病院西棟4階多目的室。

III-3. 2. 3. 参加者

緩和ケア病棟の入院患者7名、緩和ケアを受けている一般病棟の入院患者3名、看護師1名、作業療法士1名である。聴き取り調査における有効回答数は、患者10名のうち発語困難および途中退席のため回答が得られなかった2名を除く10名である。ワークショップスタッフは、本研究者自身と補助の学生2名である。

東札幌病院では、患者の症状などに対応して一般病棟においても緩和ケアが実施されている。

III-3. 2. 4. 実施方法

国立がん研究センター東病院におけるIII-3. 1. 4. 実施方法の内容に同じ。

III-3. 2. 5. 結果

ワークショップに参加した患者について、(I)の作業を行った患者が1名、(II)の作業を行った患者が5名、(III)の作業を行った患者が3名、(IV)の作業を行った患者が1名であった。いずれの作業レベルの患者についても、ワークショップでの参加時間の経過に従って、より難しいレベルの作業を行うようになる様子がみられた。最初はワークショップスタッフの作業を見ているだけだった患者が、貼る和紙の色の希望を発言するようになり、次第に適当な大きさにちぎった和紙の中から自分の好みの和紙にのりをつけて貼るようになったり、好みの和紙を自分で選んでちぎって貼るようになっていた。ワークショップでの参加時間の経過に従って、より能動的に制作に参加するようになり、作業に集中する様子がみられた。また、ワークショップスタッフや医療スタッフとの会話が増加し、硬直していた表情が和らいで笑顔がみられたり、患者の言動や表情が変化する様子を確認した。参加者全員が完成作品を持って笑顔で写真撮影に応じる姿がみられた。行動観察における詳細は表に示す(表1)。

表1のうち、発語困難のため気分の評価について聴き取り調査ができなかった患者はJ、途中退席のため気分の評価について聴き取り調査ができなかった患者はKである。

ワークショップの前後における患者の気分の評価は全員改善した。「良い」から「とても良い」になった患者が7名、「普通」から「良い」になった患者が1名である(図5の患者B~I)。

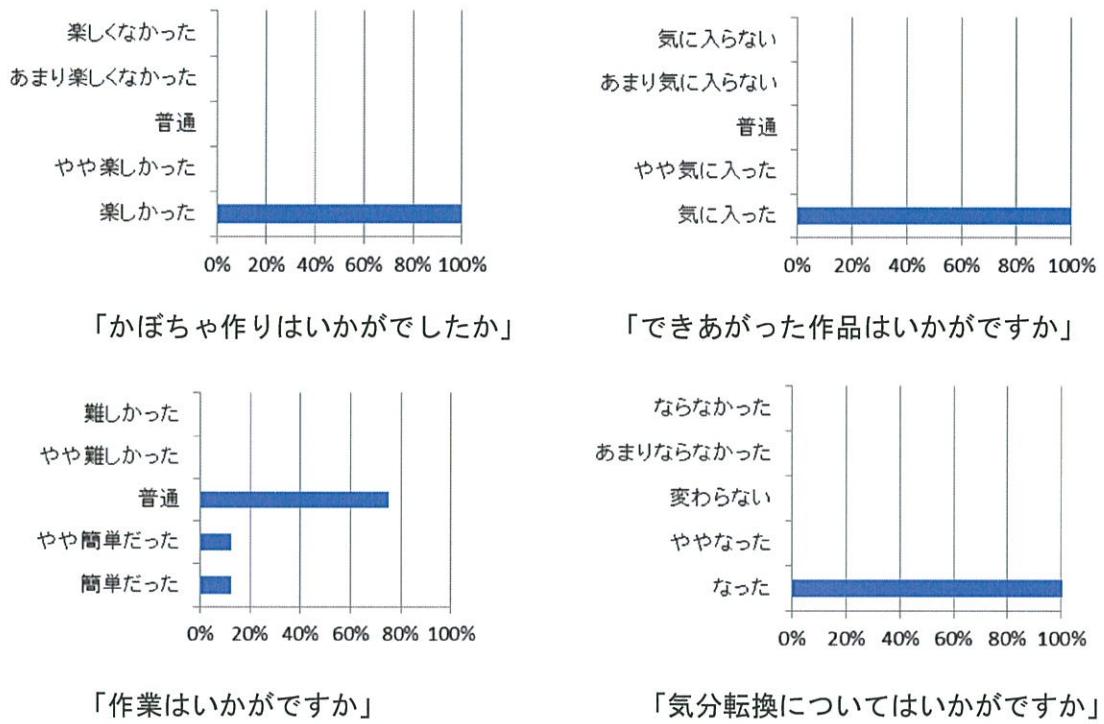


図3 聴き取り調査の回答（国立がん研究センター東病院：患者1名、患者の家族3名、看護師3名、ボランティアスタッフ1名）

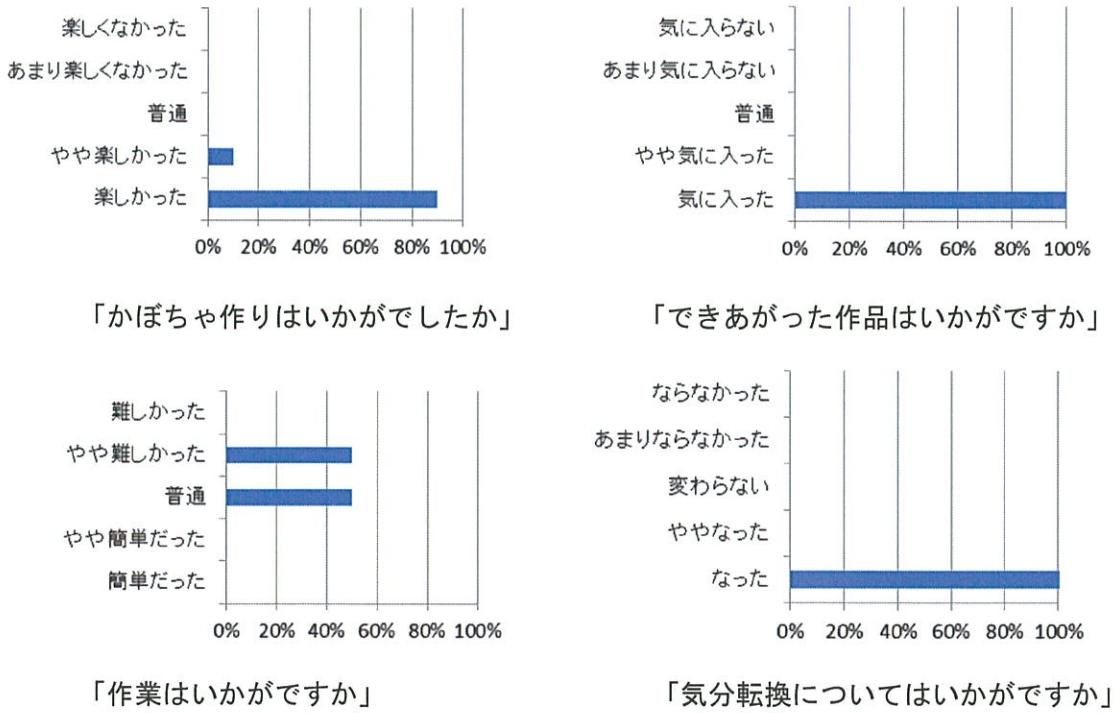


図4 聴き取り調査の回答（東札幌病院：患者10名、看護師1名、作業療法士1名）

ワークショップに関する5項目の感想についての聞き取り調査結果は図に示す（図4）。参加者である患者、看護師、作業療法士の全員について、ハロウィンのかぼちゃ作りを楽しく感じ、作品を気に入り、気分転換になったという評価が大きいことが示された。ハロウィンのかぼちゃ作りをやや楽しかったと評価したのは作業療法士1名のみであり、患者は全員楽しかったと評価している。ワークショップの様子は写真に示す通りである（図6）。

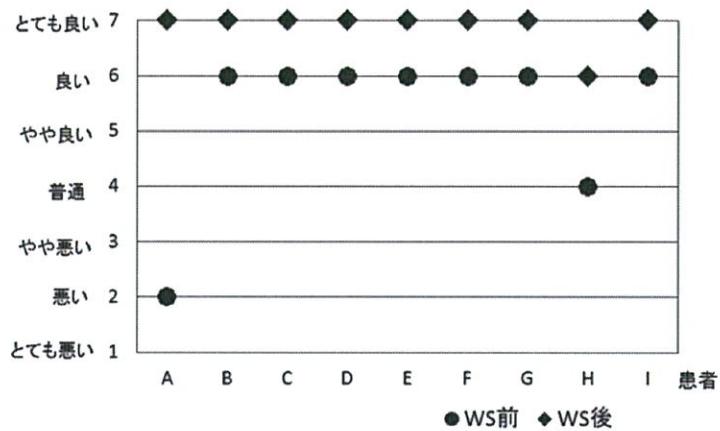


図5 ワークショップ前後における患者の気分の評価



図6 「ハロウィンアートワークショップ」の様子

表1 行動観察内容・医療スタッフからの聴き取り内容

患者	行動観察内容（医療スタッフからの聴き取り内容）
A	ワークショップを始めた時は覚醒と睡眠の意識が曖昧だったが、徐々に話すようになり、積極的に手を出して、ちぎった和紙にのりを塗って貼り、作品を完成させた。和紙の色や形を自分で積極的に選んで制作した。車いす。(PCU*1患者、認知レベルの低下がある。病室に戻ってからも「とても楽しかった」と話し、体調も良かった。)
B	ちぎった和紙から好みの色や形を選び、のりを塗って貼って完成させた。車いす。(PCU患者)
C	手芸が好きで普段から小物を作ってスタッフにプレゼントしている。自分で好みの和紙を選んでちぎって、のりを塗って貼り、作品を完成させた。作業前に痛みがあり、看護師が途中で痛みの症状確認に来たが「痛くない」と答えていた。ワークショップ後も繰り返し「楽しかったです」と話していた。車いす。(PCU患者、痛みの主観に対する効果が期待できる。)
D	自分で好みの和紙を選んでちぎって、のりを塗って貼り、作品を完成させた。「気分転換になつていい」「気分がいい」と言っていた。作品ができてからもしばらく会場に残つて他の参加者に声をかけて作品を見て回っていた。病棟に戻つてから、ナースステーションに作品を持参して看護師に作品の話をしていた。独歩で参加。(自宅療養へ切り替えが決まっている。)
E	ワークショップを始めた時はイライラして焦っている様子がみられたが、作っている間に落ち着いてゆっくりした動作になり落ち着いた。(乳がんのため抗がん剤を投与して治療中。認知レベルが低い。)
F	ワークショップを始めた時は無表情で動きもみられなかつたが、スタッフが患者の好みを聞きながら目の前で作品を制作していると、自分で和紙にのりを塗って貼るようになった。表情が穏やかになり、作品を持って笑顔で写真撮影した。車いす。(卵巣がん治療の後、うつ病を発症し、誤嚥性肺炎を繰り返している。自分で何もできず意欲がない状態だったので、自分で和紙にのりを塗るという動作は普段の状態からは考えられない。同日午前に参加した歌と体操のディケアでは終始じつとしているだけだった。)
G	新聞紙を丸める作業から全工程を自分で行って制作した。全工程の作業をしたのは自分だけだと知りとてもうれしそうだった。「気が進まなかつたが看護師さんに勧められて來た。来たら楽しくて良かった。」と言い、和紙の色をこだわつて選んでいた。自分や家族などの話をし、スタッフが病棟まで送ると逆にエレベータ前まで送りに出て來た。歩行器を使用。(PCU患者)
H	ワークショップを始めた時は手を出さなかつたが、和紙の色や大きさの希望を発言するようになり、次に和紙を貼るようになつた。次第に自分で好みの和紙を選んでちぎって、のりを塗つて貼り、作品を完成させた。車いすを座り直して体を前に出し、徐々に手を出すようになって自ら制作するようになつた。プログラムにない帽子のリクエストをして、スタッフが作つて付けた。「こんなに楽しいのはなかった」と満足そうな様子がみられた。車いす。(PCU患者)
I	自分の意志で参加した。自分で好みの和紙を選んでちぎって、のりを塗つて貼り、作品を完成させた。独歩。(PCU患者)
J	発語困難であり無表情で体の動きもみられず、ワークショップを始めた時は眠気があつた。スタッフが患者に話しかけながら目の前で作品を制作していると、次第に和紙を選ぶ際に好みを聞くとうなずいて意思表示するようになつた。終盤には自ら手を出して顔パーツを当てる動作がみられ、作品を膝に乗せて笑顔の表情で写真撮影した。(PCU患者)
K	ワークショップを始めた時は手（左手浮腫）を出さなかつたが、次第に自分で手を出して和紙にのりを塗つて貼るようになつた。30分程経過し、和紙を全面に貼り終わった頃に疲れを訴えて作業を中止した。迎えが来て退席するまでのしばらくの時間、他の参加者の作業を見ていた。(PCU患者、同日午前に参加した歌と体操のディケアではウトウト寝ていたが、ワークショップでは意識がはっきりして手を動かしており、興味を持って人と関わろうとする様子があつた。)

*1 : PCU (Palliative Care Unit) = 緩和ケアを目的とした医療を行うために都道府県知事に届け出た病棟

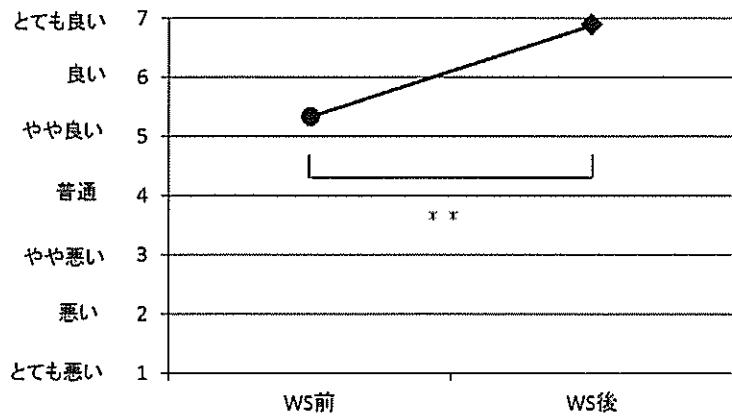


図7 ワークショップ前後における患者の気分の評価
(評定平均値比較)

III-3. 3. 考察

「ハロウインアートワークショップ」に参加した国立がん研究センター東病院および東札幌病院の患者について、ワークショップ前後の気分の評価に関する評定平均値を求めた。1要因2水準分散分析の結果から、ワークショップ前後の評定平均値に有意な差($F(1, 5) = 12.25, p < .01$)がみられた。ワークショップ後の気分の評価は、ワークショップ前の気分の評価に比較して有意に改善することが示された(図7)。ワークショップ後の気分の評価は、ワークショップ前の気分の評価に比較して、参加患者全員について改善しており(図5)、「能動アート」を用いたワークショップによって患者の気分が改善すると考えられる。

患者に対する行動観察を行った結果から、ワークショップでの参加時間の経過に従って、より能動的に制作に参加するようになり、作業に集中する様子がみられた。これは、視覚における誘目性の効果がある赤、朱、オレンジ、黄などの暖色系色相の和紙を材料に用いたことが、覚醒レベルが低い患者や認知レベルが低い患者の視線を誘導し、作業に集中させることに繋がった要因のひとつと考えることができる。さまざまな種類の手漉き和紙固有の触感、制作過程で和紙をちぎったり貼ったりする作業や、完成作品を触ったり、持つたり、手の上に乗せて楽しめることができが患者の能動的な動作を誘導したと考えができる。また、和紙の種類や目や口の顔ペーツについて、好みの色、形などから選択するというプログラムは、参加者の興味をひくための要素のひとつと考えられる。加えて、ワークショップ中の患者とスタッフとのコミュニケーションが、患者の気分を改善したり、能動的な動作を誘導することに繋がっていると考えることができる。

看護師に対する患者の様子についての聴き取りから、緩和ケアの患者に人気がある音楽鑑賞会でも患者は30分座っているのが難しく「お尻が痛い」と言って退席することが多いが、今回のワークショップでは患者が体調による不快感から気が逸れるほど制作に集中していた、という意見が聞かれた。このことから、受動的な鑑賞行為よりもアート作品を制

作するという能動的な動作がより集中力を大きくすると考えることができる。

ワークショップに関する感想の聴き取り調査の結果から、参加者全員について、ハロウインのかぼちゃ作りを楽しく感じ、作品を気に入り、気分転換になったという評価が大きいことが示された。作業療法士1名がハロウインのかぼちゃ作りをやや楽しかったと評価したことについては、ワークショップ中に患者の作業を手伝っていたため、自分の制作だけに集中して楽しむことが難しかったことが要因のひとつとして考えられる。患者が多く参加した東札幌病院では、参加者の半数が作業をやや難しかったと評価していることから、患者を対象としたプログラムは、それ以外の人を対象としたプログラムよりも作業レベルを易しくするなど検討する必要がある。

III-4.まとめ

緩和ケアにおけるQOL向上のための「能動アート」ワークショッププログラムを緩和ケア病棟において実践し、ワークショップ前後における気分の評価、行動観察、およびワークショップ後の聴き取り調査を実施することによって定量的な分析と評価を行った。

作品を触ったり制作に参加するという能動的な動作を誘導する「能動アート」を用いたワークショップの前後における患者の気分の評価の差を比較した結果から、ワークショップ後の気分の評価は、ワークショップ前の気分の評価に比較して有意に改善することが示された。これにより、「能動アート」を用いたワークショップに参加することによって患者の気分が改善すると考えることができる。

患者に対する行動観察の結果から、ワークショップでの参加時間の経過に従って、より能動的に制作に参加するようになり、作業に集中する様子がみられた。色彩による視覚的な誘目性の効果、特色のある素材の触知性の効果、完成作品を触ったり、持ったり、手の上に乗せたりして楽しめることが患者の能動的な動作を誘導すると考えられる。緩和ケアにおける「能動アート」を用いたワークショッププログラムでは、触知的要素および視覚的要素を考慮した材料や、制作作業レベルの選択肢を設定することが重要である。また、ワークショップスタッフや医療スタッフとの会話が増加したり、硬直していた表情が和らぎ笑顔がみられるような患者の言動や表情が変化する様子を確認した。ワークショップが患者とスタッフとのコミュニケーションツールになっていると考えることができる。ワークショップに関する感想の聴き取り調査の結果から、参加者全員について、「ハロウインアートワークショップ」における作品作りを楽しく感じ、完成作品を気に入り、気分転換になったという評価が大きいことが示された。作業レベルについては、患者は、患者以外の参加者に比べて作業を難しく感じていることから、参加者に対応したプログラムを検討する必要があると考えられる。

IV. 今後の課題

緩和ケア病棟では、国立がん研究センター東病院のような平均在院日数18日という急性期患者が多い病院や、東札幌病院のような平均在院日数50日という慢性期患者が多い病院

など、患者の症状はそれぞれに異なり緩和ケア病棟が担う役割は異なっている。国立がん研究センター東病院では、患者のアートワークショップ参加が難しい状況であり、患者の家族、医療スタッフなどを対象としたプログラムを開発することが緩和ケアにおけるQOL向上に役立つと考えられる。また、東札幌病院では、さまざまな症状の患者を対象とした複数の作業レベルによるプログラムを開発することが緩和ケアにおけるQOL向上に役立つと考えられる。今後、アートワークショップの対象者について幅広く検討したプログラムを作成し、状況の異なる緩和ケアにおけるQOL向上に対応可能な「能動アート」を用いたワークショッププログラムを構築する必要があると考える。また、今回アートワークショップを実施することが叶わなかった聖路加国際病院および筑波メディカルセンター病院については、その背景と要因を検証する必要がある。今後、緩和ケアにおけるQOL向上という取り組みの中で、医療関係者の方々にアートの有効性について広く理解が得られるような働きかけや、研究・実践活動を継続するために重要な課題であると考える。また、筑波大学附属病院のような緩和ケア病棟を保有せず緩和ケアチームが各病棟で緩和ケアを行っているような病院での緩和ケアにおけるQOL向上に対して、アート活動の関わり方を検討する必要がある。

V. 研究の成果等の公表予定（学会、雑誌等）

IIIの研究内容については、国際会議 International Congress of International Association of Societies of Design Research (IASDR) 2013年8月26日～30日（芝浦工業大学、日本）において発表予定である。また、IIおよびIIIの研究内容について、日本デザイン学会春季研究発表大会 2013年6月21日～23日（筑波大学）および、日本感性工学会大会 2013年9月5日～7日（東京女子大学）において発表予定である。協力病院である東札幌病院および国立がん研究センター東病院に対しては、「能動アート」を用いたワークショップ実践に関する研究内容について、医療系研究会および学会大会などにおいて紹介いただくなど情報発信についての協力を依頼している。