

講演会：療養者の創造的生活

講演者：江口優子 ALOHA OLA 代表



寝たきり患者の介添え旅行、余命わずかな方を思い出の故郷同行、修学旅行添乗看護、イベント待機看護と「どこでも看護師さん」を謳う看護師会社である。療養者の皆様が、何を考え、どのように日々を過ごし生活をしているのか、そして家族はどのようなことを考え、日々過ごしているのか。訪問看護、旅行添乗看護を通して療養者の皆様から日々学び、看護に取り組んでいる。これらの経験から、「四肢麻痺の在宅療養者」、「人工呼吸器使用の在宅療養者」、「猫に会うため外泊した予後一カ月の入院患者」、「同窓会へ行きたい神経難病療養者」、「思い出の別荘で過ごした予後2日の入院患者」などを例示した。言葉が不自由、視聴覚が不全の人もいる方のなんらかの表現を感知し、外の人に伝え、外の意思を彼らに伝える心の繋ぎ役も看護師の役目である。

課題は、1.病院勤務の看護師の在宅療養者への理解が脆弱である。入院中の患者も、外来受診している患者も、出来れば在宅で最後まで生活したいという心を鑑み、在宅で生活するために必要な療養指導、社会資源の情報提供を院内で提供出来る体制が今後もっと望まれる。2.全ての療養者が外出や旅行をしやすい環境整備が望まれる。今後の目標は、療養者の外出・旅行における看護サービスのモデルの創出である。要するに、臨終の瞬間まで生きているということをおもひやる国家、国民の創造であると感じた。

質問では、思い出ビデオや、ARの技法による旅行体験、眼球による入力など多岐にわたる質問が出た。

(記事:理事:田村新吾)

ワークショップ：認知変容論に基づく潜在認知能力発見体験

講演者：鈴木利和 合資会社ベルノート 無限責任社員(社)地域エネルギー創発ネット理事



全員で協力しあって無我夢中になる集合天才・フローと言われる状態をゲームで疑似体験した。

4人ずつで机を囲み、机上に双六状のゴールまでの経路図を置く。それぞれ5枚ずつのカードを所有し、順にカードをもらいながら、2枚同番号になると1枚手前に出す。同時にコマを経路図に沿って進める。その作業を繰り返し、出したカードが1から12まで並べるゲームである。相手を負かそうとするのではなく、相手を助けようとカードを選ぶのが特徴である。私たちは協力しあった方が良くことを頭でわかっている、いざとなるとできなかつたりする。それは、人と比べたり、失敗を恐れることから不安になり、闘うか、逃げるか、扁桃体ハイジャックされてしまい思考停止に陥ってしまうからだ。そうすると目先の利益・自分さえ良ければ、という行動をしてしまう。創造活動をするために、3つのことが有効ではないかと考えている。1.混沌とした状態に対する耐性 2.頭の使い方の偏りに気づく。3.頭の使い方が違う人と学びあう。

1.混沌とした状態に対する耐性 創造活動は、当初のわけがわからない状況からスタートする。その状況に圧倒されてしまわないように、注意をコントロールして、手がかりを見つけ、パターンを発見、応用し、他者と共有することでスピードを増し、やがて無我夢中モード(フロー)にいたる。

ゲームはその疑似体験を与えてくれる。

2.頭の使い方の偏りに気づく 創造活動のプロセス、例えば、知識創造の方法論の”観察→概念化→モデル化→実践化”において、アナロジジー、カテゴリー、マトリックス、プロクグレーションなどいくつかの頭の使い方が必要だが、多くの場合、頭の使い方が偏っている。そのために頭の使い方が違う人とはうまく意思疎通が取りにくいために関わりを避けがちになる。

3.頭の使い方が違う人と学びあう Feuerstein博士は使われていない脳の部分を鍛えるためにIEというパズルのような認知強化教材と媒介という方法を考案した。今回はIEの代わりにゲームを使い、振り返りで共通の体験からお互いの着眼点や立てた仮説の違いをもとに、自分の頭の使い方に気づき、お互いから学び合うことを意図していた。今回は、時間の関係で媒介体験まで至ることができなかったが、次回は媒介まで体験いただければ幸いである。

(記事:理事 田村新吾/鈴木利和)