

ゲーミングシミュレーションを用いた子どものための 感染症予防ツールの開発と利用可能性

049

ほりぐちいつこ
○堀口逸子^{*1}, 城川美佳^{*1}, 早坂信哉^{*2}, 福島慎二^{*3}, 黒瀬琢也^{*4}, 唐木敦子^{*5}, 金田英子^{*6}, 丸井英二^{*1}

^{*1}順天堂大学医学部公衆衛生学教室 ^{*2}浜松医科大学医学部健康社会医学講座 ^{*3}東京医科大学病院渡航者医療センター ^{*4}熊本県 ^{*5}福岡県 ^{*6}東洋大学法学部

【背景・目的】子どもは様々な感染症のハイリスク者で、その健康管理を担う保護者が適切な情報にふれられること、またある程度の情報をあらかじめ得ておくことが重要である。しかし、乳児期は母子手帳から情報が得られるが、幼児期以降はそのようなシステムはなく、流行時でないと感染症の情報にふれることはあまりない。乳幼児を含む子どもの海外渡航も珍しくなく、日本において流行・発生していない感染症もある。子どもたちを含め、感染症の情報を楽しく、日常的に学ぶことができるようなツールの開発を試み、その利用可能性について考察することを目的とした。

【開発されたツール】以下のボードゲーム3種を開発した。A：ライフステージに沿ってり患しやすい感染症を学ぶすごろく型「ぐらぐらパンデミックすごろく」、B：感染性胃腸炎流行防止対策について学ぶ「ひつじインフエクション」、C：海外渡航においてリスクが高い感染症の予防対策を学ぶ「トラベルトラブル」。AとCにはボードにでてくる感染症各々について症状や予防法、ワクチンの有無等を記載した一覧表を、Bはノロウイルスや家庭での予防拡大対策のリーフレットを別途作成した。

【対象と方法】イオンファンタジー（株）の協力を得て、8～9月の土日・祝日全国10カ所のイオンショッピングセンターイベント広場にて「ララちゃんとゲームで学ぼう感染症予防」イベントを開催した。イオン側との調整によりA、B2種類のゲームを実施した。ララちゃんの着

ぐるみとMCの勧誘によって参加者を集めた。テーブルを5つ用意し当日までにルールブックを読んでもらった大学生を中心としたファシリテーターを1名ずつ配置した。各ゲーム1日2回実施した。参加者にはゲームに登場するキャラクターとララちゃんのシール、ショッピングセンター内利用のメダル交換券を参加賞として渡した。評価は1) 子どもからの評価として「またやりたい」「おもしろかった」のシール貼付による「はい」「いいえ」2 択の評価、保護者に対して「イベントが子どもに役立つか」「保護者自身にとって感染症情報を得る機会になったか」について各々4 択、各テーブルについてファシリテーターが第3者として子どもの集中度と親の参加度について観察し記録した。

【結果】AB合計子ども722人、保護者401人から評価を得た。子どもの平均年齢5.9歳、6.1歳で、両ゲームとも「またやりたい」90%以上「面白かった」95%以上であった。親自身も情報を得る機会になったとした者は両ゲームとも90%を超えていた。

【ラウンドテーブルでの検討課題】3種のゲーム体験を通し、ツール利用（普及啓発）について検討したいと思います。ご興味のあるかた誰でも参加可能です。

(連絡先)

堀口逸子 (itsukoh@juntendo.ac.jp)
〒113-8421 東京都文京区本郷2-1-1
順天堂大学医学部公衆衛生学教室
Tel : 03-5802-1049