

しかし、残念なことにタミフル耐性インフルエンザウイルスによるインフルエンザが流行しているのです。やっかいなことです。不思議なことに、タミフルがより多く使用されている日本よりも、タミフル使用量が比較的少ない欧米で耐性ウイルスによるインフルエンザが流行しています。おおざっぱにいうと、タミフル使用量と耐性インフルエンザウイルス感染症には、関連がなさそうです。タミフル耐性インフルエンザは、タミフルが使用される前から存在していた可能性もあります。インフルエンザウイルスがタミフルに耐性を示すには、ノイラミニダーゼ蛋白のウイルスの増殖に必要な機能（発芽機能）を維持したまま、タミフルが結合できないような構造を獲得しなければなりません。今後、このような性質を維持したインフルエンザウイルスの流行が続く可能性があります。タミフル耐性ウイルスのモニターが重要になります。

さて、タミフル耐性インフルエンザのことを報告しました。薬剤で治療可能なウイルス感染症には、単純ヘルペスウイルス（性器ヘルペスなど）、水痘・帯状疱疹ウイルス（水痘や帯状疱疹）、サイトメガロウイルス、B型肝炎とC型肝炎、AIDS、そして、インフルエンザです。どの感染症でも、薬剤耐性ウイルス感染症が問題になっています。インフルエンザだけが特別ということではありません。これらの感染症の中でも、インフルエンザは基本的に対症療法でよくなるはずですが、あまり、薬剤耐性インフルエンザウイルスによるインフルエンザにかかったとしても、心配はいりませんね。インフルエンザを含む風邪は、社会生活を送っている限り逃れることはできません。極めて困難なことと思いますが、風邪をひいたら安静にしていられるような社会になればいいですね。

18. 輸入感染症として最も頻度の高いラッサ熱

2009年2月15日から10日間ほど、ナイジェリア北部のマイドゥーグリ市というところに行ってきました。ナイジェリアには、ウイルス性出血熱のひとつであるラッサ熱という病気の調査目的で行って来ました。この病気は、マストミスと呼ばれるネズミが持っているラッサウイルスによる感染症です。尿の中に排出されるラッサウイルスを経気道経路で感染することで人は感染します。日本では、死亡率が高いことから1類感染症に指定されています。日本では、今から20年ほど前の1987年に西アフリカから帰国された男性がラッサ熱を発症した事例があります。また、先日ザンビアで発生した出血熱の原因ウイルスが、新種のアレナウイルスによるとご紹介しましたが (<http://bousai.jiji.com/apps/do/view/mail/00168/20081128/viewtemplate3>)、ラッサウイルスはこの新種のウイルスと同様にアレナウイルス科アレナウイルス属に分類されるウイルスです。1960年にナイジェリア北部（ボルノ州）の田舎町、ラッサ村

(ラッサ病院)で務めていた修道女の方が、朝のお祈りの最中に病気で倒れてしまいました。ジョス市の病院に搬送されましたが、残念ながら亡くなられ、その患者の治療に当たったスタッフの何人かも同様の病気で亡くなられました。この感染事例のときに原因ウイルスとして分離されたウイルスがラッサウイルスなのです。

2009年1月に、ナイジェリアから英国に帰国した66歳の男性はラッサ熱で死亡した事例が報告されました

(http://www.promedmail.org/pls/otn/f?p=2400:1202:2635579753897100::NO::F2400_P1202_CHECK_DISPLAY,F2400_P1202_PUB_MAIL_ID:X,75877)。昨年には、ナイジェリア滞在中の首都アブジャ市の中を仕事で移動中にタクシーの中でラジオを聞いていると、アブジャ市のNational Hospitalで、ラッサ熱の院内感染について報道されていました。ラッサ熱患者の治療や検査に当たった医療スタッフ5人が感染したそうです。昨年と今年、二度にわたってナイジェリアでのラッサ熱の調査に行ってきましたが、ナイジェリア北部の地域に住む方々の約15%の人は、ラッサウイルスに対する抗体を有していました。つまり、この地域に住む人たちは、ラッサウイルスに感染する機会が非常に多いことを物語っています。ラッサ熱は、西アフリカに広く分布するウイルスで、この地域においてお仕事されたり、住んだりしている方々は、ラッサ熱に罹るリスクがあります。

昨年、ラッサ村を訪れる機会に恵まれました。ナイジェリア北部のマイドゥーグリ市から車で南に4時間くらいのところですが、ラッサ総合病院というラッサ村唯一の病院を訪問しました。医師がひとり、数人のナースがいて、下痢や肺炎で数人のお子さんが入院していました。また、重度の火傷で入院している方もおられました。病棟にはベッドが備え付けられているのみで、日本では想像もできない程、医療設備は整っていません。ナイジェリアは、アフリカの中でも石油産油国で、経済的に恵まれていると思っていたのですが、やはりここでも医療事情は厳しいものがあります。近くの住民の方々の家(土壁の住居)に寄りましたが、ネズミの尿に汚染された環境にあることがよく分かりました。この地域ではラッサウイルスに感染するのは稀ではないことが実感として理解できました。

日本人の方で、アフリカで生活している人が比較的多いのです。コートジボアールからの帰国者が出血熱症状を呈して、検査の結果デング熱であったことが明らかにされて報告しています

(<http://bousai.jiji.com/apps/do/view/mail/00966/20080917/viewtemplate3>)。アフリカ、特に西アフリカに行く場合には、日本では感染することのない感染症に罹る危険性があります。蚊やダニに咬まれないように気をつけたり、できるだけ家屋(室

内) がネズミの尿などに汚染されたりしないように心がけなければなりません。

19. 医療が原因のクロイツフェルト・ヤコブ病

今回は、「ヒトにおける狂牛病」と題して、狂牛病の原因となるプリオンタンパク (prion) に汚染された牛肉を食することによって発症するヒトの狂牛病、変異型クロイツフェルト・ヤコブ病 (variant Creutzfeldt-Jacob disease, vCJD, 別名は海綿状脳症) を紹介しました。英国を中心に、ヨーロッパで流行した変異型クロイツフェルト・ヤコブ病患者の多くは、若い人たちでした。それもそのはず、狂牛病のプリオンタンパクに汚染されたお肉やハンバーガーを食した人たちは、若い人たちが多かったからです。一方、クロイツフェルト・ヤコブ病は、もともと明らかな原因もなく比較的年老いた方が発症する病気なのです。ヒトのクロイツフェルト・ヤコブ病の発症年齢と vCJD の発症年齢には大きな違いがあります。

今から 30 年程前の 1987 年に、米国で 28 歳の女性がクロイツフェルト・ヤコブ病で亡くなりました (<http://www.cdc.gov/mmwr/preview/mmwrhtml/00019036.htm>)。クロイツフェルト・ヤコブ病に 28 歳の女性がかかるのは大変珍しいことなのです。そこで米国の疾病予防センター (CDC) のスタッフなどが調査したところ、亡くなる 22 ヶ月前にこの女性は脳外科手術を受けていて、その際に死体から採取され製品化されていた乾燥脳硬膜の移植を受けていたことを明らかにされました。ドイツの B. Braun Melsungen 社製の Lyodura (「dura」は硬膜という意味です) という商品でした。彼らは、このひとりの患者の経過を調査して、クロイツフェルト・ヤコブ病がこんなに若い方に発症していることを疑問に思い、乾燥硬膜「Lyodura」がその女性にクロイツフェルト・ヤコブ病を発症させた原因と考えました。そして、即座に米国では FDA (米国食品医薬品局) が「Lyodura」の使用停止勧告を出したため、硬膜移植関連のクロイツフェルト・ヤコブ病患者は発生しませんでした。「Lyodura」は、ガンマ線滅菌処理されていたのですが、残念ながらこの滅菌法はクロイツフェルト・ヤコブ病の原因プリオン蛋白には無効だったのです。米国で、硬膜移植関連クロイツフェルト・ヤコブ病患者が少ないのは、この迅速な対応の他に、米国の脳外科医が、もともと脳外科手術を実施する場合に乾燥硬膜移植を実施することが少ないからかもしれません。

一方、日本ではというと、かなり残念な事態となっています。これまでに 100 名を超える乾燥硬膜移植関連のクロイツフェルト・ヤコブ病患者が報告されています。日本では、1990 年代初頭に既に硬膜移植関連のクロイツフェルト・ヤコブ病患者の報告がなされていたのですが、対策を立てなければならぬ責任者の間でその情報の共有化がうまく機能していませんでした。そのため、乾燥硬膜「Lyodura」の使用制限や勧

告が1997年までなされませんでした。医療が原因のクロイツフェルト・ヤコブ病がとりわけ日本で多い現実には、医療関連感染予防対策の遅れを示唆しているものといえましょう。これに似た事例は、血液製剤によるHIVやC型肝炎ウイルス感染の例が挙げられます。

かつて、成長ホルモンの分泌不全による低身長患者に、死体から採取され、精製された成長ホルモンを低身長の治療として投与していました。脳の下部にある下垂体と呼ばれる脳組織から成長ホルモンは分泌されています。死体から脳下垂体を採取し、そこから成長ホルモンを精製して医薬品としての成長ホルモンが使用されていました。死体下垂体由来の成長ホルモン投与を受けていた方の中に、クロイツフェルト・ヤコブ病を発症した方もおります。生体由来の医薬品の使用や臓器移植には、感染症といった危険性がつきまとっているのです。現在では、成長ホルモンは生体由来ではなく、遺伝子工学の技術を用いて人工的に製造されているために、このような副作用はないのでご安心下さい。

医療（治療）が原因の感染症集団発生を予防したり、患者をできるだけ少なくしたりするには、医療が関連する感染症の危険性を前提にして、感染情報の収集とその情報の共有化、そして、迅速な対応が欠かせません。これからこのような残念な事態予防したり、減らしたりするためには、日本においても、適切な感染情報を収集して情報を共有化するシステムが構築されて、迅速な対応がとれるようになること、この対策のための専門家を養成することが重要と考えられます。

20. 溶血性尿毒症症候群：腸管出血性大腸菌 0157/H7

本年4月末からのインフルエンザ（2009インフルエンザウイルスH1N1）の流行に関する騒動によりやく治まりがみられるこの頃です。私たち感染症専門家に届く感染症情報の多くも、インフルエンザに関するものが急増しています。その中で、気になる感染症流行情報が続けて報告されました。腸管出血性大腸菌 0157/H7による大規模感染症の流行に関する報告です。米国とカナダのファーストフードレストランなどで提供された食べ物が感染源となる腸管出血性大腸菌 0157/H7による食中毒事例でした。日本は梅雨真只中にあり、湿度が高く、そして、もうじき真夏がやってきます。食中毒の頻発する季節ですね。今回は、時に溶血性尿毒症症候群と呼ばれる重い合併症を引き起こすことの多い腸管出血性大腸菌 0157/H7感染症について情報提供しましょう。

腸管出血性大腸菌 0157/H7感染症患者では、消化管感染症症状（発熱、下痢、嘔吐）などの症状を呈します。その名の通り、血性の下痢を呈することも多いのです。腸管出血性大腸菌 0157/H7が体内（消化管）で増殖する時に、Vero毒素とよばれる毒性の

あるタンパクを分泌します。この Vero 毒素が腎臓不全や血液の異常を引き起します。微小血管症性溶血性貧血、血小板減少症、および急性腎機能不全の三徴候を伴う症候群が溶血性尿毒症症候群と呼ばれる合併症です。腸管出血性大腸菌 0157:H7 による下痢症を発症した小児の 8% で溶血性尿毒症症候群が合併しますが、成人ではまれです。時に重篤な症状を呈し、下痢が始まって 2 週間以内に出現します。約半数の患者で人工透析療法を要し、3-5% の患者が死亡するとされています。

最近の ProMed-mail の情報によると、米国とカナダでそれぞれ発生した

(http://www.promedmail.org/pls/otn/f?p=2400:1001:298208623771887:::F2400_P1001_BACK_PAGE,F2400_P1001_ARCHIVE_NUMBER,F2400_P1001_USE_ARCHIVE:1001,20090619.2259,Y、

http://www.promedmail.org/pls/otn/f?p=2400:1001:298208623771887::NO::F2400_P1001_BACK_PAGE,F2400_P1001_PUB_MAIL_ID:1000,78068) 腸管出血性大腸菌 0157/H7 に

よる食中毒事例が報告されました。米国での流行を調査した米国疾病予防センター

(CDC) や米国医薬品局 (FDA) の調査によると、2009 年 6 月 22 日現在、70 人の腸管出血性大腸菌 0157/H7 感染症患者在報告されています。また、患者は同一の遺伝子情報を有する腸管出血性大腸菌 0157/H7 に感染していることが確かめられ、アリゾナ、カリフォルニア、オンタリオ、コネチカット、など 25 州で報告されています。この食中毒の感染源は、Nestle Toll House 社製造のクッキー生地だったそうです。30 名の患者が入院して、7 人が溶血性尿毒症症候群を合併したそうです。カナダの流行事例は、昨年秋に、オンタリオ州北部の多くの住民が消化管症状を呈し、調査の結果原因が腸管出血性大腸菌 0157/H7 であることが明らかにされました。あるファーストフードレストランが製造したハンバーガーに腸管出血性大腸菌 0157/H7 で汚染された玉葱が含まれていたことが原因でした。235 人の患者が報告され、26 人が入院し、1 人が溶血性尿毒症症候群を合併したそうです。幸い亡くなられた患者さんはいませんでした。

腸管出血性大腸菌 0157/H7 感染による食中毒といえば、1996 年 5 月から大阪堺市で発生した事例が有名です。このころ小児科医として働いていた時に、ある幼稚園で流行した腸管出血性大腸菌 0157/H7 による食中毒対策を担当したこともあります。上にも記したようにこの感染症は小児では致死的なこともあるので、夏を迎えるこの時期からは食中毒対策が重要になりますね。最近の日本における腸管出血性大腸菌 0157/H7 感染症状況が感染研より発表されました

(<http://idsc.nih.go.jp/disease/ehec/2009prompt/index24.html>)。増加傾向にあるようです。食中毒対策は重要ですが、購入した食品がすでに腸管出血性大腸菌やサル

モネラ菌などに汚染されていては対策が難しいですね。

21. エンテロウイルス 71 型による手足口病の流行

夏がやって来ました。夏に流行する子供の病気に、手足口病が挙げられます。高い熱、口腔内の潰瘍（口内炎）、手掌（てのひら）や足底に水疱性の発疹がでます。発熱に加えて、口腔内、手掌、足底に潰瘍や水疱が伴う発疹が出現すると、典型的な手足口病です。手足口病は比較的良性の病気ですが、熱に伴うけいれん（熱性けいれん）、髄膜炎（脳を保護する髄膜の炎症）、水分を補給できなくなって脱水状態になったりすることがあり、なかなか侮れない小児感染症のひとつです。エンテロウイルスとよばれる腸管に感染するウイルス、特にコクサッキーウイルス A10 やコクサッキーウイルス A16 型、そして、エンテロウイルス 71 型が原因となります。手足口病に似た病気で、発熱、結膜炎、口内炎の症状を伴う病気に、ヘルパンギーナがあります。これもエンテロウイルスによる小児の感染症で、結構髄膜炎を合併することがあります。どちらも夏に流行する病気です。今年の 5 月に、韓国でエンテロウイルス 71 型による手足口病にかかった 1 歳の女児が死亡したことが ProMed メールで報告されました

(http://www.promedmail.org/pls/otn/f?p=2400:1202:2774860510183505::NO::F2400_P1202_CHECK_DISPLAY,F2400_P1202_PUB_MAIL_ID:X,77516)。実は、エンテロウイルス 71 型による手足口病は比較的良性の感染症として知られているのですが、1997 年にマレーシアや台湾など、アジアで流行した時に多くの子供が死亡するといった事例が報告されています。1997 年にマレーシアのサラワクでエンテロウイルス 71 型による手足口病が流行した時には、急速な呼吸不全などで子供が亡くなられ、その原因は脳炎であることが明らかにされています。この年には大阪でも 3 例のエンテロウイルス 71 型による手足口病による死亡例が報告されています。今年は、中国でも手足口病の大きな流行が確認されています。中国でもエンテロウイルス 71 型による手足口病による死亡例が報告されています

(http://www.promedmail.org/pls/otn/f?p=2400:1202:2774860510183505::NO::F2400_P1202_CHECK_DISPLAY,F2400_P1202_PUB_MAIL_ID:X,76993)。エンテロウイルスは非常に感染力（伝染力）の高いウイルスなので、一度流行すると多くの子供が感染してしまいます。ただし、一度感染すると病気にはなりません。

日本ではこれから流行期を迎えます。今年に入ってから手足口病患者が報告され、エンテロウイルス 71 型が患者から分離されています。ちなみに昨年日本で流行した手足口病は、コクサッキーウイルス A16 型によるものが大半を占めました (<https://hasseidoko.mhlw.go.jp/Byogentai/Pdf/data24j.pdf>)。今年の流行動向に

は注目していかなければなりません。

さて、エンテロウイルスの「エンテロ」は、日本語では「腸管」を意味します。便の中にウイルスが排出されます。もちろん皮膚病変や咽頭にもウイルスは存在します。さらに困ったことに、治ってからもウイルスを便の中に排出し続けます。また、感染しても必ず手足口病を発症されるわけではなく、感染だけ成立して、病気を起こさず、ウイルスだけを便の中に排出し続けることが多いのです。このような状態を無症候性感染と呼びます。つまり、手足口病の感染予防は大変難しいのです。保育園や幼稚園、学校で流行する手足口病のコントロールが難しいのは、こういった理由によります。感染症から身を守るには、うがいと手洗いに限ります。冬の風邪の流行期に入ると、うがいや手洗いの重要性を認識する方が多いことと思いますが、是非とも夏でも心がけていただきたい習慣です。

研修プログラムの設計に関する研究

研究分担者 加藤文俊 慶應義塾大学環境情報学部 教授

研究要旨

平成 21 年～23 年度にかけて、研修プログラムのデザインへのアプローチについて、下記のような観点から、段階的に調査研究を行った。

①研修環境の再評価：近年のメディア環境の変化をふまえ、研修過程の記録・評価や成果の共有に役立つ環境づくりについて再検討した。②研修コンテンツの再検討：①をふまえ、情報提供者を対象とした研修プログラムに必要なコンテンツ（情報デザイン・コミュニケーション等）のあり方を研究した。③「テイラーメイド型」研修のデザイン：①②を統合し、「モジュール」の組み合わせや配列によって、柔軟なプログラム設計が可能な仕組みづくりについて基本的な考え方を整理した。

直接体験こそが学びの源泉であるという、経験学習の理論に基づき、一連の研究は、すべて、具体的な研修プログラムの立案・設計・実践・評価の中で検討をすすめた。なお、本研究班が編纂した『実習手引き』は、「モジュール化」の一例として理解することができる。

A. 研究目的と背景

はじめに

平成 21 年～23 年度にかけて、研修プログラムのデザインへのアプローチについて、下記のような観点から、段階的に調査研究を行った。

① 研修環境の再評価

われわれのコミュニケーション行動を、送り手から受け手への単純な「情報伝達」として理解すると、コミュニケーションの「意図」や「結果」という側面が際立つ。リスク/クライシス・コミュニケーションにおいても、何かが起きてから対処するという場面においては、適切な「情報伝達」のためのツールや方法を検討することが重要な意味をもつ。いっぽう、われわれの日常的な情報探索によって、経験のレパトリーを拡張することの意義も指摘されており、リスク/クライシス・コミュニケーションの

より良い理解のためには、「相互理解」や「関係変革」といった観点から、コミュニケーション過程そのものに注目することが求められている。

研修等の学習プログラムは、さまざまな学習ツール、講義やグループワーク等の運営方法の、単なる組み合わせではない。研修等では、「スキル」を個別に学ぶのではなく、一連のコミュニケーション過程そのものの理解に着目することが重要である。現場における臨機応変な意思決定のためには、全体の連なりを構想しながら学習環境等のデザインが実践されることが望ましい。

こうしたコミュニケーション過程の理解に向けて、音声やビデオによる記録をはじめ、さまざまなメディアの活用が、新しい可能性を拓くと考えられる。たとえば「会話分析」と呼ばれる分野では、緊急時の電

話のやりとりを詳細に分析し、コミュニケーションが単なる「情報伝達」ではなく、相互構成的なプロセスであることを浮き彫りにしている。コミュニケーション過程の記録・記述、およびデータ分析、解釈等の「方法論」の開発という観点から、本研究を遂行し、研修等のデザインへの提案を試みたい。初年度は、コミュニケーション過程の記録方法について、近年の動向を把握することを主たる目的として調査・研究をすすめた。

②研修コンテンツの再検討

研修環境の再評価をふまえ、「情報提供者」に向けた研修コンテンツの検討をリスク/クライシス情報の提供においては、その情報/データ自体の信頼性・妥当性が問われるため、その正確さを重視して情報デザインを考える必要がある。だが同時に、「受け手」の読解レベルや媒体の特性に応じて簡潔・明快な編集も必須となる。こうした留意点は、概念的には理解できるものであっても、実際の情報提供の局面においては、過去の事例やひな形（定型文）等に頼りがちであるため、結果としては「受け手」に対して最適な情報提供が実現しているとは限らない。専門性の高い情報を、必要に応じて適切に編集・加工する実践力・応用力のトレーニングをどのようにプログラム化するかが重要なテーマとなる。

③「テイラーメイド型」研修のデザイン

本研究では、研修プログラムのための教材開発を進め、実際の研修において実践・評価をくり返してきた。研修プログラムは、導入（雰囲気づくり）から講義・演習、そしてふり返りにいたる一連の過程として設計される。これまでは、研修全体の「パッ

ケージ化」を目指しがちであったが、研修で取り扱うべき課題の細分化、参加者の多様化などをふまえ、柔軟に構成・運用可能なプログラムづくりが求められている。

最終年度は、研修環境のデザイン、情報提供者のための研修コンテンツに関する検討をふまえ、「テイラーメイド型」研修プログラム設計の方向性について検討した。『実習手引き』を編纂するとともに、演習や講義を「モジュール」として整え、それらを有機的に組み合わせることで、多様なニーズに応える研修プログラムの設計を実現する方法論を探究した。

B. 研究方法

①研修環境の再評価へのアプローチ

初年度は近年のメディア環境の動向を概観するとともに、既存の（比較的入手が容易な）メディア機器・サービスの可能性について考察を加えることを主たる目的とした。健康危機管理従事者のリスク/クライシスコミュニケーションに関する学習支援を目的とする研修の現場（平成21年度実施）において参与観察を行い、とくにコミュニケーション過程の記録・記述という観点から、基本的な考え方の整理を試みた。

②研修コンテンツの再評価に関する研究

本研究班が実施した研修プログラムの構成を比較し、課題設計の特質の理解を試みた。研修の現場において、筆者はファシリテーターとして（あるいはスタッフとして）現場に参与しながら観察を行い、とくにコミュニケーションの観点から、基本的な考え方の整理を行った。

③「テイラーメイド型」研修のデザイン

本研究におけるこれまでの教材開発・研修運営の実践・評価に基づき、プログラム設計に関わるガイドラインに必要な項目を抽出した。主たる項目は以下の通り。

(1) 時間

まず初めに考えるべき研修の実施条件は、時間（所要時間）である。たとえば、2日間で消化する内容で構成するケースもあるが、実務家を対象とするケースが多く、日常業務と研修を併存させながら、短期（半日）のプログラム構成にも対応できるようにする。

(2) 人数

研修の受講者数は、クライアントの要請によって決まることが多い。ひとたび、研修の規模が決まったら、利用可能な演習教材を検討することになる。その意味で、研修の実施方法は、全体の人数に依存するケースが多い。

とりわけ、グループワークを導入する際には、グループの規模（何人で共同作業を行わせるか）とグループの数（いくつのグループを構成するか）が、研修プログラムの設計に深く関わっているため、たとえ望ましい学習内容であったとしても、受講者数が実現可能性を左右するケースは少なくない。

(3) グループワークの導入

可能であれば、いわゆる「座学」だけではなく、グループワークを導入することが望ましい。知識修得のスタイルとして「座学」が好まれる場合が少なくないが、研修という場にこそ「経験学習」の価値を活かすことが重要であろう。

本研究班では、「ゲーミング」と呼ばれる

学習スタイルを積極的に採り入れ、グループによるディスカッションを誘発させるプログラムづくりの指針を検討した。

(4) アクティビティの配列

「モジュール化」された講義と演習をどのように組み合わせ、配列するかを決めるためには研修内容のストーリー性を高め、受講者の発見・気づきのプロセスをどのように想定するかを考慮することが重要である。上述の、人数・時間を勘案するとともに、研修のねらい（クライアントの現状認識やニーズ）を明確化し、配列を検討することになる。

アクティビティの配列は、研修プログラムのデザインにおいて、きわめて重要だと言える。この部分には、研修のデザインに関わるメンバー（研修担当者、講師、ファシリテーター等）の学習観が反映されるからである。たんに、所与の時間内に収まるように、複数のアクティビティを、効率的に配置するという性質の作業ではないため、事前に周到な議論が必要であろう。

たとえば、演繹的なストーリーを重視する学習観に基づいて設計すると、実習（体験学習）に先立って、理論的・概念的な説明を行う構成になるだろう。いっぽう、実体験の中から発見や気づきを誘発させることを重視させる場合には、実習を行った後の事後のふり返りの過程で理論的・概念的説明を行うことになるはずだ。

(5) インフォーマルな時間

「ゲーミング」等の（比較的やわらかい内容の）演習を導入した場合でも、研修のプログラムに組み込まれている以上、それは「フォーマル」な時間として認識されることが多い。研修のデザインにあたっては、

プログラムの合間や研修後の時間に「インフォーマル」な場を設けることで、ゆるやかなコミュニケーションを誘発することに留意する。たとえば、研修途中の休憩時間を10分から20分に延ばすだけで、受講者同士のコミュニケーション機会は大きく変わりうる。文字通りの休憩時間としてではなく、わずかな時間であっても、全体の流れにリズムや変化を与えることになる。

また、懇親会や打ち上げと呼ばれる時間も有意味である。つまり、「フォーマル」には、研修の課程の外にあり、参加者にとって出席は必須ではないが、ゆるやかな時間のなかで、お互いのアイデアを交換し、ものの見方や問題認識の多様性に触れる機会となる。

C. 研究結果

①研修環境の再評価

近年の情報メディア環境の変化で特筆すべきは、データ収集、蓄積、共有といった一連の過程が、ひと頃に比べて格段に容易になった点だと言えるが（ワインバーガー、2008）、これには、大きく二つの方向性がある。まず、携帯電話をはじめとするモバイル機器がより広く普及するようになり、われわれのより身近なところでの端末操作や情報探索等の活動が可能となった。もう一つの方向性は、いわゆる「ウェブ2.0」と呼ばれる情報環境である。情報ネットワークの整備を前提として、さまざまな情報資源が自由に組み合わせられ、可視化されるようになった。また、現在「ツイッター」「foursquare」「セカイカメラ」といったウェブサービスが注目を集めており、ソーシャル・メディアの認知度が高まりつつある。

重要なのは、こうした情報端末の身体化ともいうべき動き（つまり、われわれの情報探索行動に際して、時間的・空間的制約が著しく軽減される）と、情報（データ）の環境化への流れ（時間・位置情報が付加されたさまざまな情報・データに、いつでも・どこでもアクセス可能となる）が、相互に関連し合っているという点である。リスク/クライシス・コミュニケーションに関わる、われわれの情報探索行動を考える際には、こうした情報環境の変容を前提として整理する必要がある。

コミュニケーション過程の記録に際して、研修等で具体的に適用可能な方法は以下の通り。

（1）ビデオカメラ

映像による記録は、研修の受講者のみならず、運営に関わるファシリテーターの振る舞いをも理解する上で、有用なデータとなる。とくに、研修は講師から受講生への一方的なコミュニケーションではなく、双方が相互構成的に成り立たせる「場」であるから、詳細な記述によって学習過程を理解することが重要である。ビデオでの記録は、操作性や再生・編集などにおいて、少なからぬトレーニングやリテラシーの獲得が必要であったが、近年、とても簡便になった。とりわけ、テープ媒体ではなくハードディスク（あるいはメモリーカード）に直接記録するタイプのカメラは、操作性はもとより、撮影後の動画データの扱いが容易になった。また、携帯電話も高機能化がすすみながらも小型化・軽量化がすすんでいる。今では基本的な機能としてカメラが組み込まれるようになっており、静止

画・動画ともに携帯電話で撮影できるようになっている。画質も向上し、簡易な記録であれば従来型のビデオカメラと遜色がない。

(2) 動画共有サイト

研修等の現場で撮影された動画は、これまで、もっぱら全体をふり返るための“ダイジェスト”として編集されることが多かった。また、操作性の問題から、詳細なコミュニケーション過程の分析は煩雑になりがちであった。近年は、操作が容易になり、またパーソナルコンピューターの処理能力が向上し、簡単な編集であれば、ノート型PCでも可能である。また、多様な動画共有サイトが、より身近なものとなり、編集されない「素材」としてのデータの価値が再評価されている。特殊なメモリーカード（注：Eye-Fi と呼ばれる無線 LAN への接続機能を内蔵したメモリーカード）を使えば、撮影後に別途操作を介することなく、自動的に「YouTube」等の動画共有サイトに動画データをアップロードすることも可能である。

(3) 相互参照

これまでは、調査者の問題意識に基づいて、動画データが加工・編集されることが多かった。近年、動画共有サイトをはじめ、さまざまなウェブサービスも高機能化がすすんでいる。いわゆる「クラウド化」の流れ（カー、2008）によって、パーソナルコンピューターにさほどの負担をかけることなく、データの共有が可能となる。もちろん、人々を対象とするコミュニケーションのデータであるから、その取り扱いには細心の注意が必要である。データを外部のウ

ェブサービス（つまり外部のサーバー上）に保存することについては、さまざまな問題を検討する必要があるが、セキュリティ上の課題が解決されれば、一人の調査者が、データの解釈や意味づけを担うのではなく、同じ「素材」を参照しながら、複数の調査者によって（場合によっては被写体となった研修等の受講者をふくめて）、データの解釈を試みることもできる。それは、冒頭で述べたように、日常的に情報探索をしておくことの重要性をふまれば、より理想的な方向性だと言えるだろう。

②研修コンテンツの再検討

以下は、参与観察にもとづく定性的な所見であるが、今後の研修プログラムの設計に際して、考慮すべき点は以下のようにまとめることができる。

(1) 現場での即興的な調整

言うまでもなく、研修プログラムは受講者のニーズや属性等をふまえて、事前に設計、準備されるものである。学習目的、方法、道具（教材）、場作りなど、様々な点を考慮してカリキュラムが構成される。しかしながら、どれだけ周到に準備をしても、現場では何が起こるかかわからない。つまり、ファシリテーターが、状況を判断しながら、即興的に調整を行う必要性が生じる場合が少なくない。

たとえばB市（市役所）向けに試行した研修プログラムにおいては、事前に準備した課題を現場で改変しながら進行した。結果としては、この調整によって、受講者の「気づき」を誘発することができた。これにより、われわれが、当初の計画通りに進行することに固執しがちであることを再認

識した。プログラム設計のみならず、ファシリテーション能力に関わる課題も整理されなければならない。

(2) 研修におけるコミュニケーション

上述のケースにかぎらず、研修担当者どうしのコミュニケーション過程の理解も重要であることがわかった。本研究班が目指すのは、研修プログラムを何らかの方法で形式化することであるが、同時に、形式化に伴って単純化され、文脈や状況に関わる情報が失われてしまうことになる。つまり、プログラムを「パッケージ」にするだけでは、(適切なスタイルでの) 研修は実現しないのである。

研修プログラムは、それ自体では十分な価値を発揮するものではなく、ファシリテーターのコミュニケーション能力・実践(そして受講者との相互作用)によって、初めて息づくのである。その際には、ファシリテーターどうしの連携もふくめ、身体的なノウハウが動員されることになる。プログラムとその実践を切り離さずに考えることが重要だと言えるだろう。

(3) 参加者(受講者)による評価の理解

本研究班は、研修プログラムを設計し試行してきたが、より一般的で汎用性の高いプログラムとしての完成を目指している。その際に、プログラム自体の評価が求められることになるが、少なくとも以下の2つの側面から考える必要があるだろう：(a) 学習効果に対する評価、および(b) プログラム構成に対する評価。

研修プログラムとして設計・運用される以上、(知識獲得・意識喚起・行動変容など

さまざまなレベルがあるものの) その教育効果が問われることになる。この教育効果に関わる評価はもちろん無視できないが、研修プログラムの設計という観点からは、参加者(受講者)による評価の理解という問題が重要だと思われる。

つまり、コミュニケーションをテーマとするプログラムであるからこそ、研修におけるコミュニケーションへの配慮を評価する必要がある。研修プログラムの設計は、講義や課題を組み合わせるだけではなく、それらをつなぎ合わせるコミュニケーションの連鎖もふくめて構想されていることが望ましい。その意味で、研修プログラムの評価は、(a) 事前に設定されていた「問題解決」という課題に対して有益な「答え」が提供されたか、さらに(b) 研修の現場においてどのような「関係変革」(あるいはその兆し)がもたらされたか、という多重的な評価が必要だろう。

③「テイラーメイド型」研修のデザイン

上記の観点に留意しながら、「健康危機管理研修指導者向け講習会」のプログラム設計(平成23年12月実施)を試みた。以下では、具体的なプログラム構成を事例に研修の設計について述べる。

図1は、2日間で実施された「健康危機管理研修指導者向け講習会」の構成を示している。まず、図の下方に記してあるように、大まかには第1日目に導入(基礎)を、そして第2日目には展開(応用)へと段階的に学ぶように構成した。グループワーク等についても、初日は個人やペアによる作業を行い、続く第2日目には4〜5名のグループで取り組む課題を用いた。

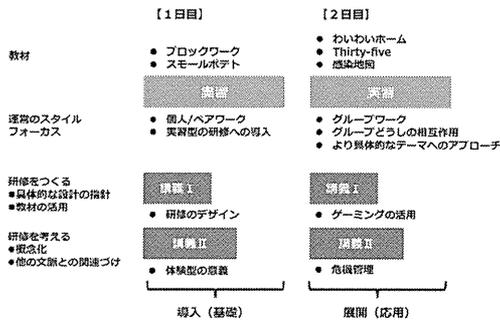


図1：研修のデザイン（2011年12月実施）

本研究班では、体験に根ざした学習を重視する立場から調査研究をすすめており、受講者は、まず「ゲーミング」等による実習体験を共有し、その上で理論的背景や概念化に関する説明を行う構成とした。

また、同講習会の受講者が指導者という立場あることをふまえ、講義は大きく2つのタイプを組み合わせることにした。まず、「研修をつくる」という観点から、具体的な教材を紹介するとともに、その利用可能性について論点を整理した。さらに、「研修を考える」という観点から、より一般的な文脈で研修自体について考えるきっかけづくりになるよう配慮した。

図2・図3は、さらに細かく研修内容を図解したものである。本研修は、研修を設計し実践する立場にある「指導者」を対象としており、研修プログラムのデザインという観点から、教材の活用や研修そのもののあり方について学べるように構成した。同時に、「健康危機管理」という問題領域について、情報の編纂やデータの可視化、データの共有といったコミュニケーションの課題に取り組むための学習機会を提供する必要もあった。そのため、実習と講義を組み合わせながら、第1日目には「情報デザ

イン」（図2の右上を参照）、第2日目には「情報の共有」（図3の右上を参照）というテーマで解説を行った。

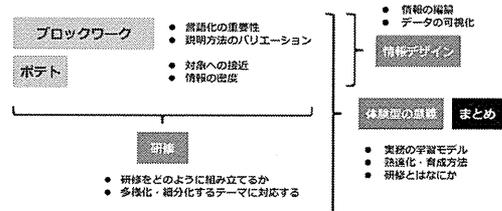


図2：実習と講義の組み合わせ・第1日目（2011年12月実施）

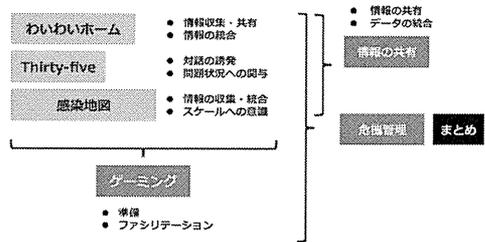


図3：実習と講義の組み合わせ・第2日目（2011年12月実施）

D. 考察

①研修環境の再評価

以下は、定性的な所見であるが、今後の研修等の記録・記述に際して、ふまえるべきメディア環境の特質は以下のようにまとめることができる。

(1) リアルタイム性

まず、われわれの情報探索行動は、ますますリアルタイム性が高まっている。恒常的に情報探索を行うことが、リスク/クライシスコミュニケーションの実践に求められており、受容・普及しつつあるツール群を正しく理解し、活用することが望ましいと

言えるだろう。技術的には、研修等の内容を、その場で（実況中継に近い形で）即座に公開することも可能である。これは、いわゆる遠隔教育やEラーニングにはない、新しい学習環境を構成する可能性がある。

（2）データの共有

これまでは、調査で収集されたデータを分析等に利用可能な形式に整えることに少なからぬ時間と労力が必要であった。上述の通り、技術的にはデータ共有が容易になり、調査者はデータの解釈や意味づけに、これまで以上に力点を置いて研究をすすめることができるだろう。また、こうしたコストの軽減のみならず、複数の調査者で同一のデータを共有しながらコミュニケーション過程の理解を創造するという、あたらしい研究スタイルも可能になる。これは、リスク/クライシスコミュニケーションにおける「スキャン」と呼ぶべき情報行動とも親和性が高い。

（3）インタラクティブ性

この10年で、いわゆる情報化の動きがすすみ、ネットワーク環境は（一部の制限はあるものの）ひと通り整備された状況だと言える。とくに「ウェブ 2.0」と呼ばれる環境を前提とすると、従来型のデータ（もしくはデータベース）の考え方が大きく変容する可能性がある。上記の②と関連するが、複数の調査者が相互にコメントをやりとりし、さらには外部からの意見も取り入れながら議論をすすめることが可能となる。ブログ等の普及によって、外部からの書き込みやトラックバックと呼ばれる相互参照の仕組みに対する心理構造も変容しており、外部との緩やかなつながりを構成、維持し

ながら調査研究を遂行することが可能となるだろう。

②研修コンテンツの再検討

試行した研修プログラムの参与観察を通じて、大きく2つの観点から考察を加えたい。

（1）課題の設計

今年度の研修プログラムは、講師から受講者への情報提供・知識伝達を目指す「講義」と、受講者どうしがアイデアを出し合い、共同で課題に取り組む「演習」を組み合わせる構成が多かった。「講義」の現場においては、講師と受講者との役割関係が明確に分かれており、質疑等の時間を除けば、「話し手」と「聞き手」が直接やりとりする場面は少ない。その意味で「講義」については、テーマ（研修目的との整合性）および講師（目的達成のために適切な話題提供・情報提供が可能か）の選定が課題となる。

いっぽう、「演習」は、受講者どうしのコミュニケーションの場を設計することになるため、受講者間の相互作用、グループ作業をとまなう場合にはグループ内およびグループ間の関係性、さらには進行役であるファシリテーターと受講生との関係性を考慮しながら設計する必要がある。加えて、前述のとおり現場の状況に応じて進行の微調整が求められる場合には、ファシリテーター（研修担当者）間のコミュニケーションについても考えなくてはならない。つまり、「演習」における課題設定は、こうした重層的な人間関係やコミュニケーション機会を考慮しながら設計、実践されるのである。

以下では「演習」における課題設計について、参与観察等にもとづいて導出された作業仮説を紹介したい。研修プログラムの「演習」課題の設計は、図1のようなモデルを想定して考えることができる。図では縦軸に時間を、横軸に（課題の）構造化の度合いを設定している。時間は、研修プログラムにおいて、課題に取り組む時間を受講生にどの程度与えるか、つまり個人作業・グループ作業等で配分される時間を示す。また、課題の構造化の度合いは、どの程度の説明を事前に与えるかという、指示の仕方に関わる側面である。

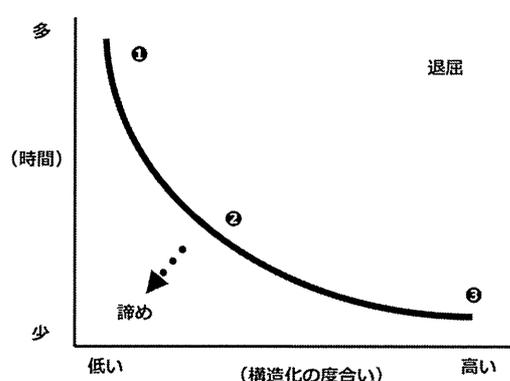


図4：課題設計のガイドライン

たとえば、時間が十分に与えられ、さらに課題の内容やすすめ方が詳細に提供された場合、受講者はすぐに課題を終えてしまい研修への集中度を欠くことになるだろう。この図では、課題の難易度と受講者の能力については考慮していないが、実際には、能力や関心に応じた課題を設定し、動機付けや集中力の維持についても考えなければならないだろう。チクセントミハイの言う「フロー」状態を実現することが課題である。

たとえば、B市（市役所）向けの研修で行った「合作・広報文」は、すすめ方が明快であるため、進行の際には時間管理に注力することになる。必要以上に時間を与えてしまうと、先が読めてしまったり、くり返される作業に冗長性を感じたりすることになるだろう（図中、右上）。

逆に、グループ内でのディスカッションや情報整理が要求されるような課題においては、制限時間が短すぎると、課題そのものを放棄し、課題の本質に触れる前に研修プログラムが終了してしまうことになる（図中、左下）。

今年度、C保健所向け研修で実施した「シナリオシミュレーション」は、指示は明快だが、具体的にグループ内で何をすれば良いかという判断はグループメンバーに委ねられており、制約時間の設定が進行上、重要な役割を果たしたと考えられる。

つまり、研修プログラムにおける課題設計は、図に描かれたようなモデルをイメージしながらすすめるのがよいと考えられる。プログラムの設計という観点からは、所要時間が先に決まってから、構成を考える場合もあれば、試行したい課題内容に合わせて全体の時間配分を決定する場合もあるだろう。制限時間と課題遂行に必要な情報提供とのバランスを勘案しながら設計された研修は、受講生の集中力を高め、満足度の向上も期待できる。

（2）研修運営の評価

研修プログラム自体も、さまざまな観点から評価される。今年度実施した研修においても、「ふり返り」という時間を設け、受講者からのフィードバックを得るように設

定されていた。前節で述べたとおり、研修運営におけるコミュニケーションのあり方について考えておくことが重要である。以下では、研修における、ファシリテーターと受講者とのコミュニケーションを考察してみたい。

図5のように、2つの軸を想定することで、われわれが遭遇しうる4つの状況を考えることができる。まず横軸は、ファシリテーターの実践について、当初から意図していた結果が得られたかどうかを示している。そして縦軸には、コミュニケーションのもたらした結果が、望ましかったかどうかという評価を示している。

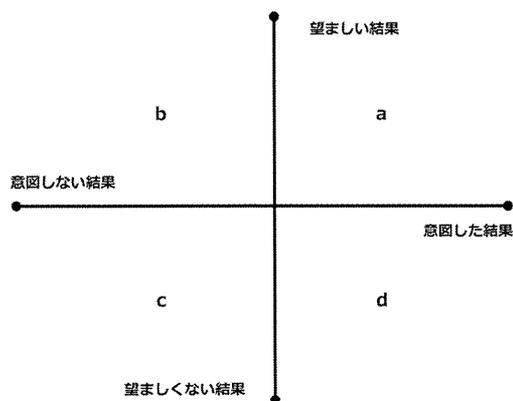


図5：情報提供の意図と結果の望ましき

まず、図中「a」のケース（右上）は、ファシリテーターのふるまいが意図された結果をもたらすのに成功し、同時にそれが望ましいか、少なくとも中立的に評価されるような場合である。ファシリテーターは、ファシリテーションの現場に「投げ込まれて」いる際に、自らのふるまいを変更したり修正したりする必要性を感じることがない。自分のファシリテーションに淀みがなく、うまく行っていれば、おそらくは没入

感さえ覚えているはずである。そのため、うまく行ったことについて自覚したり、あるいは後からふり返って自分の行動を再確認したりすることはあまりないかもしれない。しかしながら、このタイプの状況は、研修運営に関するイメージや事例など、「経験のレパートリー」ともいべきものの蓄積に貢献することになるだろう。

図中の「b」（左上）の状況においては、ファシリテーターの行為は、思いがけない結果をもたらしているが、その結果自体は望ましいものとして評価される。つまり、望ましい展開をしたという意味で、ファシリテーターの行為がもたらした帰結は、支持されることになる（いわゆる「結果オーライ」という評価）。結果として、現場のコミュニケーションの「流れ」が円滑であれば、問題ないからである。このタイプの状況は、研修におけるコミュニケーションのあり方について研究をすすめる上で、とても興味ぶかいものだと言えるだろう。たとえ意図せぬ展開だったとしても、ファシリテーションの結果が望ましいものであれば、ファシリテーターが、自分自身の行為についてふり返るきっかけにはならないはずだ。しかしながら、ファシリテーターは意図せぬ展開に直面し、その場の状況を判断しながら「即興的」に望ましい結果へと導いているので、こうした状況でのファシリテーターのふるまいを観察することが、コミュニケーションの理解を深める機会になるだろう。

図中の「c」の状況（左下）の状況は、ファシリテーションプロセスを再考し、行動パターンを修正する動機づけになる。ある行為が、もともと意図していた結果を生み出

さず、さらにそれが望ましくなかった場合、その行為の前提となっている、考え方そのものの不具合が表面化することになる。ファシリテーターは、それをきっかけに自らの行為を批判的にふり返り、再構成して、あたらしい考え方にもとづいて実践を継続するのである。思わしくない状況を招くことが、ファシリテーターに学習機会をもたらすことになるが、この試行錯誤のプロセスは、改変した行為が思いどおりの結果をもたらすまで続けられることになる。

最後に、「d」(左上)の状況は、ファシリテーターのコミュニケーション行動が意図したとおりの結果を引き起こし、それが望ましくない結果をもたらすような場合である。研修で演習課題をすすめている最中には、ファシリテーターは現場に向き合っているため、その場で自分のファシリテーションに関する「理論」や作業仮説について考える余裕はない。現場の「真っ只中」でコミュニケーションに対峙する必要があるからだ。むしろ、自分のファシリテーション行動が、現場にどのようなインパクトを与えているかという、「結果」を目の当たりにする。こうした状況において、ファシリテーターは、望ましくない結果をもたらしていることを自覚し、それがきっかけとなって、現場で直面した問題にうまく対処するための新しい考え方や実践方法の探求を始めることになる。

ファシリテーターは、事前に意図していた結果に対して、実際の進行が何をもたらしたかという評価を行い、それに応じて「ふり返り」が誘発されることになる。すでに述べたように、そもそも、現場では何が起きかわからない。円滑にセッションがす

すんでいけば、途中で立ち止まることなく、ファシリテーションもすすむ。ケースバイケースであるが、意図せぬ展開や、望ましくない結果に遭遇すると、ファシリテーターは「即興的」に知恵を動員して、現場と向き合うのである。研修プログラムは、こうした、コミュニケーションの連鎖という側面の評価も視野に入れて設計されることが望ましいだろう。

③「テイラーメイド型」研修のデザイン

本研究では「モジュール化」という発想で、研修プログラムの設計を試みた。以下では、より一般的な形で「モジュール化」について説明を加える。

「モジュール化」は、多様化・個性化する学習プログラムへのニーズに応えるためのひとつのアプローチである。図6に示した通り、「モジュール」は少なくとも3つのカテゴリーに大別することができる。まず「基本要素」と呼んでいるカテゴリーには、イントロダクション(はじめの挨拶)、雰囲気づくり(アイスブレイキング)、参加者紹介、スタッフ紹介、アンケート記入、休憩、懇親会、おわりのことば等がふくまれる。さらに、「演習・ゲーミング」というグループワーク型の学習方法と「講義・講演・ペーパーテスト」によるスクール型の学習方法を、それぞれ別のカテゴリーとして事前に設定し、教材等を整理することを提案している。

ブロック状に描かれているのが、一つ一つの「モジュール」である。模式的には、それぞれのブロックのサイズ(幅)によって所要時間を示している。「モジュール」による研修プログラムの設計は、すでに述べた(1)～(5)のガイドラインをふまえて

適切なブロックを選び、研修の目的に合わせて配列するプロセスとして理解することができる。

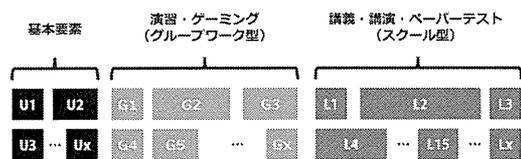


図6：「モジュール化」による研修の設計

図7では、仮想的な研修プログラム設計の例で、ことなる学習観に基づくプログラムの可能性を示している。上段の「研修プログラムA」は、本研究班が志向している経験学習型の研修モデルで、タイプのことなるゲーミングを数種類連続的に体験することでテーマに接近するものである。

下段の「研修プログラムB」は、講義を中心とする研修モデルで、長めの基調講演のあとで短めの演習を行い、最後にペーパーテストで評価を実施する構成を図示したものである。

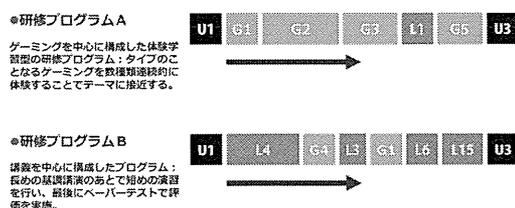


図7：「モジュール」の組み合わせと研修プログラムのデザイン

これらの二つ研修モデルは、対比のために相違点を際立たせて例示しているが、たとえば「研修プログラムA」と同様の方針で研修を組み立てる場合にも、組み合わせ

る実習課題の数や実施する順序等を調整することで、さまざまなバリエーションを提案することができるだろう。また、「基本要素」についても、時間配分のみならず、空間の利用方法や道具立て（メディア機器、補助的な教材等の利用）によって、多様な研修プログラムへと展開しうる。

E. 結論

①研修環境の再評価

健康危機管理従事者のリスク/クライシスコミュニケーションに関する研修等の評価・分析に際しては、近年のメディア環境の変化を正しくとらえ、新しい可能性について積極的に実験的な試行を実践するべきであろう。とくに、生活者の情報リテラシーはこの10年で大きく変化しており、日常生活の諸側面ばかりでなく、心理構造をも変容させている可能性がある。とくに、リスク/クライシスに関する（科学的）データは流動的であり、これまで“ストック”として認識されていた知識体系は、むしろ“フロー”として理解することが重要であろう。今後は、こうした理解を前提として、音声・映像等による、コミュニケーション過程の記録・記述・分析方法の研究をすすめ、研修等学習プログラムのデザインへ提案を試みる。

②研修用コンテンツの再検討

広報・広聴業務担当者を対象とした研修プログラムの試行を通じて、情報デザインに関わる研修コンテンツの方向性について整理を試みた。ここで言う「情報デザイン」は、二重の意味を持つ。まず、広報・広聴業務担当者による情報提供という文脈にお

いて、「受け手」を想定しながらデータを整理し、適切なフォーマットを考案するという意味での情報デザインである。これは、定型的な処理をする前に文脈を再考し、情報の妥当性・信頼性を担保しつつもわかりやすい「語り口」や表現への意識を高めることが重要だと言える。

また、今回の調査研究では、研修プログラム自体が、コミュニケーション機会を提供するという意味で「情報デザイン」と密接に関連していることを再認識した。研修のカリキュラムもまた、適切な「語り口」や評価方法を伴うように設計されることが求められる。

今後は、こうした理解を前提として、専門性の高い情報を、必要に応じて適切に編集・加工する実践力・応用力を醸成するプログラム開発に取り組むとともに、研修という場におけるコミュニケーション行動をふまえた評価方法について検討したい。

③「テイラーメイド型」研修のデザイン

本研究においては、もっぱら研修プログラムの全体構成を設計する際のガイドラインについて考えてきた。「モジュール」化された研修用のコンテンツを整備することで、柔軟に組み替え可能な「テイラーメイド」の研修プログラムの提案が可能になるはずだ。研修の実践においては、さらに以下の3点を検討することが求められるだろう。

(1) 教材の蓄積・共有

本研究班では、実体験（模擬的な体験）こそが学びの源泉であるという「経験学習」の理論を背景に、研修プログラムで利用可能な実習を『実習手引き』として編纂した。同手引きには、すぐに使える実習教材（ゲ

ーミング）が20種類ほど収録されているが、今後も継続的に素材を蓄積していくことが重要である。

海外での事例なども含めて、積極的に情報収集をすすめ、「モジュール」として利用できるよう整えていくことが望ましい。また、こうした教材を共有するための仕組みづくりについても、幅広い展開が可能な媒体等を検討する必要がある。

(2) ファシリテーションに関する検討

今年度の研究においては、研修のデザインに関する概念的な整理を中心にすすめたが、ファシリテーションに関する検討は、まだ十分とは言えない。

「テイラーメイド型」という概念で発想するとき、研修プログラム自体のデザインのみならず、ファシリテーターの即時即興的な振る舞いに関する検討も必要となる。これについては、研修マニュアルの通りに進行を促すファシリテーターではなく、ケースバイケースで変容しうる研修の場においてコミュニケーションを円滑にする、あたらしいファシリテーター像を描き、その資質を高める方法を模索する必要があるだろう。

(3) 評価の仕組み

研修プログラムの多様化・個性化は、プログラム自体の評価方法をも変容させると考えられる。受講者や研修担当者の多様なニーズに応えるべく構成される研修プログラムは、より個別具体的な性格を強めることになるため、統一性・汎用性のある尺度で評価することは容易ではない。

こうした「テイラーメイド型」の研修プログラムの評価に際しては、定性的な評価方法が、これまで以上に重要になる可能性