

病棟における入院者のコミュニケーションをつくる空間デザイン －芸術系短期大学による取り組みの実践から－

● 山本博一

要旨

芸術系短期大学での取り組みでは、病棟での入院者の「生活の質の向上の起点」が入院者の周囲とのコミュニケーションであると考え、コミュニケーションの誘発と活性化に取り組んできた。本稿では、実践した4つのプロジェクトについてコミュニケーション誘発と活性化の観点から考察する。考察からは、病院の思いの視覚化・視覚化したモノの空間への展開・地域文化の活用・あそびに関わる地域文化の活用・周囲の人々をデザインの対象にしてもよい・小さな笑顔の創出・周囲の人々のプロジェクトへの関与・周囲の人々の関与を視覚化したモノの創造と空間への展開という、コミュニケーションの誘発と活性化のための着目すべき要素と、空間デザインの手段が明らかになった。

キーワード

生活、コミュニケーション、地域文化、空間デザイン、フィールドワーク

はじめに

病棟における「快適性」の創出は、建築や看護などの領域で模索され、様々な取り組みが実践されている^{注1)}。病棟は入院者にとって治療や療養という機能を優先した空間であり、また退院を前提とした空間である。そのため、病棟の「快適性」は重要であるが、長期間の滞在や定住を促すような環境づくりは矛盾を孕んでいる²⁾。

しかしながら長期の治療や療養が求められる入院者にとって、病棟は生活空間となるため「快適性」とともに近隣の人々との交流などの、文化的な活動をできる環境が求められる。このような観点で病棟の現状を観察すると、入院者の生活は住まいでの生活との比較において同等であるとはいえず、より多くの領域から入院者の生活の質の向上に取り組んでいかなければならないことがわかる。

筆者は、入院者にとって生活の質の向上は、周囲とのコミュニケーションが起点となると考え、コミュニケーションを誘発することや活性化させることに、空間デザインという領域から取り組んできた。ここでいう空間デザインとは「色、かたちや質感をともなう造作」で空間をつくることである。

本稿では2013年から2016年まで桐生大学短期大学部での授業「フィールドワーク」^{注2)}で取り組んだ、群馬県桐生地域の総合病院である医療法人社団三恩会東邦病院（以下、東邦病院と称す）の入院のための病棟（以下、入院病棟）で実施した入院者の「生活の質の向上」をめざした4つのプロジェクトの取り組みについて、ふりかえって考察する。入院病棟でのコミュニケーションの誘発と活性化のために着目すべき要素と空間デザインの手段を明らかにすることが目的である。

なお、これらの4つのプロジェクトと同様の取り組みは見あたらない^{注3)}。これらの紹介を兼ねた研究史上の位置づけについては別稿を準備しつつある。

1 入院者の生活空間となる入院病棟

一般的に総合病院に設置されている入院病棟は、感染症などへの懸念から外来診療病棟などとは独立した環境が保たれている。また入院病棟は、病種や入院期間などによって建物や階層で空間領域が分けられている。入院期間の観点でいうと、おおよそ2週間以内という短期での治療を目的とした入院病棟（以下、短期病棟）と、それ以上の期間での治療や療養またリハビリなどで社会復帰を目的とする病棟（以下、療養病棟）に大別されている。また積極的な治療をおこなわない緩和ケア病棟も併設されている場合もある。

医師や看護師などの医療従事者にとっての病棟空間は、「治療と療養」のための「機能を優先すべき空間」であり、短期病棟の入院者にもそのことが受け入れられているといえる。入院者にとって、このような機能を優先した空間は日頃の生活とは異なる非日常の環境となるが、短期間の滞在であれば入院者にとって大きな抵抗はないと考えられる。

しかしながら、長期の滞在となる療養病棟の入院者にとっては病棟で過ごす時間が日常となり、生活のための質が病棟空間に求められる。住まいでの生活では、生業とともに趣味に取り組んだり、コミュニティや地域の社会活動に関わったりして過ごしているが、療養病棟での生活においてもこのような質が求められるのではないだろうか。現状の療養病棟を観察すると、就学が求められる子どもたちにとっての教育の実施や高齢者たちにとっての手芸教室などの自己を高めるイベント、盆踊りなどの歳時記に因んだ行事の実施、また理髪などの生活に関わる

さまざまな取り組みやサービスが提供されており^{註4)}、生活の質を高める努力がなされている。しかしながら病棟空間のデザインは機能が優先されており、生活で求められる質とはいえず入院者の目に映っているのは単調な機能空間というところが殆どである。

2 東邦病院で取り組んだ4つのプロジェクトの概要

4つのプロジェクトは、学生が社会貢献から学びを得ることを目指す「フィールドワーク」という科目^{註2)}の授業で取り組んだものである。筆者は学生指導と社会貢献の両立が責務であった。プロジェクトの目的を、病棟内の入院者の「生活の質の向上」と設定し、コミュニケーションをキーワードとした空間デザインを実施した。結果はプロジェクトごとに新聞報道があり、入院者や協力を得た病院だけでなく地域からも評価された。

実施した入院病棟の空間デザインは、2013年度は建物が竣工直後の短期病棟、2014年度は療養病棟、2015年度は緩和ケア病棟、2016年度は短期病棟が対象であった。毎年、各病棟の現状に相応しいと考えるプロジェクトを立ち上げ、学生10名ほどのメンバーで空間デザインに取り組んだ。

空間デザインの過程は、対象の病棟に対する基礎的な情報について担当職員からのレクチャーを受けて現場のフィールドワークを実施し、収集した情報から課題を抽出して、それに取り組むというものであった。入院者に対してインタビューはおこなわず、遠方からの観察のみとし、観察から入院者の立場を想像して提案するという手段をとった。施工は業者による常設を目指した工事ではなく、学生たちによる仮設の空間づくりであった。仮設とした理由については5章で後述する。

なおプロジェクトの情報は、山本博一ほか「学生の学びが社会貢献となるアート・デザイン学科の授業『フィールドワーク』について」『桐生大学研究紀要』第27号を参考に加筆修正している⁶⁾。

2-1 竣工直後の短期病棟の空間デザイン(2013年度)

竣工直後の短期病棟を対象にした取り組みであった。建物は6階建てで5階までが入院病棟となっていた。建物のデザインコンセプトが「木とひかり」とされ、「病棟が樹木」というスタッフの認識であった。その内装は各階にテーマ色が設定されており、1階が黄色、2階が青色、3階がオレンジ色、4階が水色、5階が緑色という配色であった。各階のテーマ色は、同色のサインと内装素材の構成で示されていた。「木」も「ひかり」も「樹木」もかたちとして存在し

ない抽象的な表現は、恒久的な建物のデザインとしては妥当であった。

病棟でのフィールドワークからは、建物に設定された「木とひかり」という病院の思いが込められた建物のコンセプトが、入院者やスタッフに伝わりにくいという課題が抽出された。そこで「木とひかり」をわかりやすい「絵」で表現し、その「絵」を壁面に設置することに取り

組んだ。このことで入院者やスタッフのコミュニケーションを誘発し、癒しを創出するという目標であった。

空間デザインの手法は、階ごとにテーマ色から具象的な情景を創出し、その「絵」を談話コーナー周辺の壁面やガラスに表現するというものであった。その手段はラミネート加工した絵の断片を剥がせる粘着材で貼り合わせていくという仮設的なものであった。1階は黄色のひまわり畑、2階は青色の湖、3階はオレンジ色が主となるお花畑、4階は水色の空、5階は緑色の森であった。「絵」の設置作業をおこなう学生のコスチュームも揃え、入院者に敢えて作業が見えるようにした。



図1 2階青色のフロア（筆者撮影）

2-2 療養病棟の空間デザイン（2014年度）

5階建ての療養病棟を対象とした取り組みであった。病棟でのフィールドワークでは、要所ごとに事故を防ぐ危険防止柵などの設備が設置されていることから、入院者に転倒などの可能性があることがみえた。また多くの入院者は高齢であったこと、周辺地域に住んでいたことなどが読み取れた。

このような現状から、プロジェクトの目標は、地域の何気ない話題で入院者のコミュニケーションを発生させることとした。そのためテーマを検討した結果、群馬県の地域文化で県民の多くが読み札の句を覚えているといわれる「上毛かるた」^{注5)}がコミュニケーションのきっかけをつくると考え、「上毛かるた」



図2 談話室手前の廊下（筆者撮影）

注5) をモチーフとした空間デザインを実施することとした。

デザインの手段は、幅500mmほどの白い発泡ウレタン製の梱包材を150mmほどの長さの短冊にして、その上に「上毛かるた」注5)の読み句をイメージする絵と頭文字を描いたものを50枚制作し、これらを病棟内の廊下の壁面に設置し空間をつくった。ベージュ色の無味乾燥な壁面で構成されていた空間が、たくさんの色彩豊かな短冊で賑やかになった。

2-3 緩和ケア病棟の空間デザイン (2015年度)

痛みなどの緩和を主とし積極的な治療をおこなわないという、他の病棟とは異なった目的の入院病棟が対象であった。病棟は他の病棟とは異なり、機能を優先したデザインというよりは、面会者などの人を迎えるような雰囲気がつくられていた。廊下や通路などには飾り物が設置され、談話コーナーには色とりどりの魚が泳ぐ水槽が設置されていた。フィールドワーク時に、入院者が病室から出てくることはなく、スタッフの言葉と動きから入院者について想像した。



図3 絵本のキャラクターを壁に展開(筆者撮影)

ここで得た気づきは、面会者の何気ない笑顔が、上質なコミュニケーションを誘発し入院者の「生活の質の向上」につながる可能性があることであった。そこで面会者の小さな笑顔をつくるプロジェクトに取り組んだ。

そのための空間デザインは、思わずクスッと笑いたくなるような物語の絵本を制作し、現場に設置する手法をとった。絵本に目を通した面会者が物語の内容やキャラクターの楽しさで心を和ませ、入院者とのコミュニケーションのきっかけとなることをねらうものであった。病棟の棚に特定のページが開けられた絵本をさりげなく設置し、壁には物語で登場するユニークなキャラクターの絵が飛び出している情景をつくった。面会者が待ち時間などで水槽鑑賞をしながら、絵本を手取る。そして、顔を上げると目の前に手に取った絵本の情景や世界観が広がっているというのは、非日常的である。しかし、このことから小さな笑顔とコミュニケーションが発生することで、入院者にとっての生活の質向上につながるのではないかという思いであった。

2-4 短期療養病棟の空間デザイン (2016年度)

入院期間が2週間程度までの入院者に特化した短期病棟が対象であった。病棟には廊下に面

した開放的な談話コーナーがあり、その談話コーナーのデザインに取り組むプロジェクトであった。談話コーナーは廊下と一体化している構造のためスタッフの往来があり、入院者の使用も比較的多い空間となっていた。現状においてもスタッフと入院者のコミュニケーションが見られたが、より多くのコミュニケーションがあると生活空間としての質が向上すると考えた。

コミュニケーションを多く発生させることを目標に、空間デザインの過程で病棟スタッフの協力を得ることとした。協力を得たスタッフ60名ほどの似顔絵人形を制作して、ブランコのような形状のフレームに2体乗せて、都合30組を談話コーナーの天井から吊り下げた。人形は大きさ200mm程の3頭身のかわいらしいもので、2体を乗せたフレームはモビール構造で緩やかな風で揺れるものであった。

制作においては、当初からスタッフによる深い介入がその後のコミュニケーションをつくるうえで重要であると考え、スタッフにポートレート写真の撮影の協力を得ることから着手した。スタッフに取り組みに対するより深い興味を持ってもらうことで、入院者がスタッフへ話しかける環境ときっかけをつくることをねらったものであった。

3 プロジェクトの結果が示唆したこと

2013年度の建物のコンセプトを視覚化してその「絵」を病棟に展開した例では、完成後にスタッフから、情景を描いた「絵」が入院者の話題になっていたと評価された。新聞報道もあった^{注6)}。情景という、わかりやすい「絵」がコミュニケーション誘発に関わることが確認できた。

2014年度の群馬県の「上毛かるた」という地域文化を「絵」にした例では、短冊設置の段階から入院者が「絵」に反応し「上毛かるた」に関連する思い出や冗談などを言いあうようなコミュニケーションの発生が確認できた。新聞報道^{注7)}によって地域からも注目された。

2015年度の対象を入院者ではなく面会者とし、「絵本」とその世界観で面会者の小さな笑顔をつくることに取り組んだ例では、設置後にスタッフから効果的であったという評価を得た。



図4 談話コーナー（筆者撮影）

新聞報道もされた^{注8)}。入院者に直接働きかけない入院者のコミュニケーション誘発手段があることが確認できた。

2016年度のスタッフをモデルとした似顔絵人形を活用した例では、設置後に担当スタッフから病棟でのコミュニケーションが増えたという評価があった。新聞報道もされた^{注9)}。しかしながら病棟空間に多数の似顔絵人形が存在するという独特の雰囲気は、ネガティブにも捉えられかねない場面もあった。数を減らしカウンター脇などの要所での使用が、効果的であることが確認できた。

以下にコミュニケーション誘発や活性化のための空間デザインについて、プロジェクトの結果が示唆したことを整理する。

- ① 抽象的な理念や思いを具象的なわかりやすいかたちで視覚化する、そして視覚化したものをモノとして空間に存在させるとコミュニケーションが誘発される。
- ② 空間に存在するモノやその内容が対象者の地域文化に関わっていること、特に「地域のあそび」に関わったモノは、コミュニケーションを活性化させる。
- ③ 対象者に対してコミュニケーション誘発の手立てが見つからない場合は、コミュニケーションの相手となる周囲の人々を新たな対象としてもコミュニケーションが誘発される。笑顔の創出もコミュニケーション誘発の起点となる。
- ④ 対象者の周囲に存在する人々とともに空間デザインに取り組み、彼らが直接的に関係するモノを創造して空間に存在させると、コミュニケーションが誘発されやすい。

3-1 得られた示唆の考察

プロジェクトから確認できたことについて、コミュニケーション誘発や活性化の観点から考察していくと次のようになる。

3①でのコミュニケーション誘発の要素の1つ目は、抽象的な理念や思いを具象的なわかりやすい色やかたちで視覚化し、対象者にメッセージとして表現することである。このことは企業などのロゴマークのデザイン手法で説明できる。ロゴマークは、文章などで示された企業理念などを視覚化しメッセージを一目でわかるようにしたものである。大手通信販売会社の笑顔が表現されたロゴマークはその例である。またわかりにくい文章の内容を一目でわかるように示すダイアグラムもその例といえる。

要素の2つ目は、メッセージが視覚化されたものをモノとして空間に存在させることである。

このことは生活者の視点からも想像に容易い。生活において椅子や生花などのモノがコミュニケーションの環境をつくっていたり、コミュニケーションへの話題を提供したりしていることと通ずる。特に対象者に対するメッセージが視覚的に表現されたモノは、コミュニケーションを誘発する力が強いことも容易に想像がつく。

このプロジェクトから、対象者に対するメッセージの視覚化と、視覚化されたモノの空間での存在が、コミュニケーションを誘発させる要素となることがわかる。

3②でのコミュニケーション誘発の要素の1つ目は、地域文化に関わるモノが対象者の記憶にのこる共通の話題となることである。このことは通常の生活において、出会いがあった時に共通の友人などを話題にコミュニケーションが取られているというような出来事から説明できる。地域の生活者にとって、地域共通の話題が地域文化と関連することは理解に難しくない。

要素の2つ目は、対象者らが地域文化に関わるモノであそんだ経験があることである。このことがコミュニケーションを活性化させる。あそびが話題となったときは、あそびと共存する「楽しさ」も共に話題となる。地域文化となっているあそびには、この両者が共存しているのである⁵⁾。このプロジェクトでは、地域文化がコミュニケーションのきっかけをつくると考えて取り組んだが、コミュニケーションの誘発と活性化においては、「地域文化となるあそび」に着目することが重要である。

3③でのコミュニケーション誘発の要素の1つ目は、想定した対象者ではなく周囲の人々を新たな対象とすることである。周囲の人々が想定した対象者を使役するという構図をつくるのがコミュニケーション誘発の空間デザインの手立てとなる。このことは、コミュニケーションの成立は空間デザインの対象者とともに周囲の人々の存在があるというコミュニケーションの場の状況があるからである。すなわちデザインの観点からいうと、コミュニケーション誘発という目的に対して、デザインの対象は、想定した対象者またはその周囲の人々どちらでも目的が達成できるのである。

要素の2つ目は、コミュニケーションの場に存在する人々の笑顔の創出である。笑顔は、明るく、親しみやすく、親切的印象を受ける者が多く、笑顔が初対面の相手に好印象を与えるという実験の結果^{注10)}もあり、コミュニケーションの活性化や質の向上という観点から重要な要素であることがわかっている。そのため、笑顔の創出はコミュニケーションの誘発にとっても重要な要素となる。

3④でのコミュニケーション誘発の要素の1つ目は、対象者の周囲の人々とともに空間デザインに取り組むことである。この場合、周囲の人々が対象者とコミュニケーションをもとうと

いう気持ちと取り組み途中の前向きな場の雰囲気が醸成されるからである。したがって、どのような取り組み内容でも前向きな結果が期待できる。2つ目は上述に関係するが、周囲の人々の取り組みの視覚化は重要な要素となる。特にその視覚化されたモノが空間に存在すると、周囲の人々と対象者とのコミュニケーションが誘発される。

4 着目すべき要素と空間デザインの手段

4つのプロジェクトの示唆とその考察から、コミュニケーションを誘発する空間デザインの要素と具体的な手段について整理すると以下ようになる。①、②は2013年度、③、④は2014年度、⑤、⑥は2015年度、⑦、⑧は2016年度の取り組みより抽出されたものである。

① 入院者に対する病院の思いの視覚化

病院の思いとは、入院者にサービスを供給する側の思いと考えてよい。思いの視覚化は入院者に対して伝わりやすい具象的な表現が効果的である。絵にこだわる必要はない。

② 病院の思いを視覚化したモノの病棟空間への展開

視覚化されたモノの病棟空間への展開は、机上や壁面への展開など、入院者やスタッフの目に留まることが望まれる。視覚化されたモノの展開による病棟空間の造形的な質の向上も求められる。

③ 地域文化の活用

地域文化の活用は、同地域出身の入院者に対して共通の話題を提供する。

④ あそびに関わる地域文化の活用

あそびに関わる地域文化の活用は、地域の共通の話題に「楽しさ」が包有されるためコミュニケーションが活性化する。

⑤ 周囲の人々を対象とすることができる

コミュニケーションは対象と周囲との関わりで発生するという観点から、対象を入院者ではなくスタッフや面会者などとしてよい。

⑥ 小さな笑顔の創出

病棟に関わる人々の笑顔を創出するだけの空間デザインもコミュニケーション誘発に効果的である。

⑦ 入院者の周囲の人々の取り組みへの関与

入院者の周囲の人々から作業的な協力が得られると、プロジェクトが円滑に進行し、完成後のコミュニケーションの誘発と活性化が期待できる。

⑧ 周囲の人々の関与が視覚化されたモノの創造と病棟空間への展開

協力を得た周囲の人々の作業の軌跡が視覚化されてモノとして病棟空間に存在すると効果的である。周囲の人々の作業と思いが一致することが肝要となる。上記①②に準ずる。

5 問題点と提案：陳腐化の懸念と仮設のすすめ

空間デザインの実践となる施工を、常設ではなく期間限定の仮設とした理由は、時間の経過によってデザインが陳腐化し空間の質が低下していく懸念があったためである。

2013年のプロジェクトでは、建物のデザインコンセプトが「抽象的に表現されていた」ことを課題として取り上げたが、恒久的な建物に対するデザインは抽象表現が妥当であると評価していた。なぜなら、特に生活の場においての具象表現は、そこに込められたメッセージが古くなること、環境が変化すること、また使用者の飽きが来ることなどによって、陳腐化してしまうからである。したがって東邦病院での4つのプロジェクトでは、このことを踏まえてすべて期間限定の仮設としたのである。

このようなメッセージ性が強く効果的な表現が求められる空間デザインの取り組みは、仮設の期間限定とすることが望ましい。

おわりに

本稿では、東邦病院でのプロジェクトの取り組みをふりかえり、入院病棟でのコミュニケーションの誘発と活性化のための着目すべき要素と空間デザインの手段について明らかにした。

明らかにしたことについて特筆すべきことは、デザインの対象が、対象として想定した本人ではなく、周囲の人々を対象としても成立することである。このことは、コミュニケーションは人々が使役し合って成立しているという解釈で説明できるが、コミュニケーションをデザインの目的としたときに起こる、特異なところといえよう。

加えて、「地域のあそび」という要素がコミュニケーションの活性化にとって重要なことである。あそびに包有される「楽しさ」が活性させるのであるが、このことが地域文化に関わる場所に意義がある。群馬県の「上毛かるた」^{注5)}は、現代においても群馬県民が幼少期から慣れ親しんでいる郷土かるたである。毎年大会が実施されるなど、県をあげて熱心に取り組まれている。このような地域文化に関わるモノの活用は、誘発されるコミュニケーションによって、その先にある周囲の人々や特に子どもたちなどとの更なるコミュニケーションの誘発が期待でき、地域に関わる人々の誇りの醸成にもつながる。このことが地域の活性化にもつながる。

ていく。

本稿では、コミュニケーションの観点から病棟空間について述べたが、以上のように考えると、空間デザインの力で病棟空間にコミュニケーションを誘発し、そのコミュニケーションが地域に伝播していくとも考えられる。地域の人々の生活の質のさらなる向上は今後の課題となる。本稿がこれから入院病棟の空間デザインに取り組もうとする者の参考となれば幸いである。

謝辞

医療法人社団三恩会東邦病院と当時の看護部長島崎すえ子さまとスタッフのみなさま、また桐生大学短期大学部アート・デザイン学科とプロジェクトに参加した学生のおかげで4つのプロジェクトが実施でき、本稿が成立した。謹んで御礼申し上げます。

注

注1) 鹿島建設の睡眠環境を向上させる「あけぼの病院」の事例などがある

注2) 桐生大学短期大学部アート・デザイン学科の社会貢献が学びとなる授業

注3) 文献3、文献4で考察された取り組みでは、視点や目標は異なるが本稿と壁面装飾という手段の部分が類似の事例はある。コミュニケーションについても触れられている

注4) 取り組み時の現地でのレクチャーとスタッフによる解説からの情報

注5) 群馬県民に広く親しまれている郷土かるたである。幼少期群馬で過ごした人は読み札を暗記していることが多い。

注6) 『桐生タイムス』平成25年12月28日掲載

注7) 『上毛新聞』上毛シャトル平成27年4月20日掲載

注8) 『桐生タイムス』平成28年2月9日掲載

注9) 『上毛新聞』平成29年4月14日掲載、『桐生タイムス』平成29年4月14日掲載

注10) 井上清子「表情が初対面の相手に与える印象」(『生活科学研究』巻36、2014年)での研究から

参考文献

- 1 井上清子「表情が初対面の相手に与える印象」(『生活科学研究』巻36、2014年)
- 2 大西勝也「『よりよく生きる』を考える」(『新・道徳教育論—人間の生き方を考える—』ミネルヴァ書店、2004年)

- 3 岡庭純子ほか「小児病棟における子どもの療養のためのインテリアデザインに関する研究
－小児患者・付き添い家族・看護師のキャプション評価に基づく考察－」（『日本建築学会
計画系論文集』第79巻、705号、2008年）
- 4 鈴木健一ほか「小児病棟における壁面装飾の印象と効果に関する研究」（『日本建築学会計
画系論文集』第73巻、625号、2008年）
- 5 牧野良三編『モノと空間のデザインを考える』（武蔵野美術大学出版局、2021年）
- 6 山本博一ほか「学生の学びが社会貢献となる授業 フィールドワーク」（『桐生大学研究紀要』
第27号、2016年）