

精神看護学演習のロールプレイ体験による学習効果と 教育上の課題 ～視聴覚教材による振り返りに焦点をあてた検討～

重富勇・堂下陽子

Learning effects and subjects on education by role play experience of
psychiatric and mental health nursing practice
; A study focusing on reflection by audiovisual teaching materials

Isamu SHIGEDOMI, Yoko DOSHITA

要 旨

目的：看護学生が精神看護学のロールプレイ演習における自らの援助的コミュニケーション場面の映像を通して振り返ることによる学びを明らかにし、教育上の課題について検討すること。

方法：ロールプレイを体験した学生の記録よりデータを抽出し内容別にカテゴリ化を行った。

結果および考察：学生の学びは、【学生が問題と捉える態度】、【自分の改善点と課題】、【評価が良かった学生の気づき】、【学生と患者との相互的な影響】の4つが抽出された。その学びは、自分の表情や視線、話し方や動作といった【学生が問題と捉える態度】に気づき、その態度は【学生と患者との相互的な影響】があることや、【自分の改善点と課題】として意識できていた。学生はその改善点と課題を意識して次のロールプレイを行うことで【評価が良かった学生の気づき】につながっていた。

教育上の課題としてグループでの振り返り時に、映像視聴による自己の気づきと観察役や患者役からのフィードバックを統合させた自己評価ができるよう指導することや、教員を含めた全体振り返り時に、映像を使って状況や状態に合わせた効果的な介入についてのディスカッションを取り入れることも有効と考えられた。

キーワード：看護学生、精神看護学、ロールプレイ、映像

I. 緒言

看護基礎教育では、従来型の「知識伝達型教育」から、学習者中心の「学習支援型教育」への転換が求められており、能動的な学習を展開する方略の一つに演習やロールプレイ、シミュレーション学習がある¹⁾。厚生労働省から2007年に発表された「看護基礎教育の充実に関する検討会報告書」²⁾において、「実際に近い状態で適応できるようにするために臨床場面を疑似体験できるような用具や環境の整備は学生の実践能力を向上させる有

用な方策である」と教育方法としての評価がなされた。さらに2011年の「看護教育の内容と方法に関する検討会報告書」³⁾では、学内でシミュレーション等を行うなど臨地実習に向けて準備をしておくことにより、効果的に技術を習得することが可能となるなど効果的な教育場面に言及がなされた。

精神障害者に対する大学生のスティグマ的反応を明らかにした坂野⁴⁾によると、看護系の大学生は社会福祉系や理工系等を専攻している学生よ

所 属：
長崎県立大学看護栄養学部看護学科
Department of Nursing Science, Faculty of Nursing and Nutrition University of Nagasaki, Siebold

り、スティグマ的反応は小さい傾向であったことを報告している。しかし、看護学生の多くは精神障害者と接した経験がないため、小坂⁵⁾が報告しているように否定的なイメージを抱いており、3年次後期の実習への不安を感じている⁶⁾。学生が感じている不安に対し、精神看護学の授業では、疾患の正しい知識、精神障害を持つ人の理解と援助方法を講義し、さらに地域で生活している精神障害者からの講義や交流の機会をもうけている。この体験を通して学生のもつ精神障害者に対するイメージは変化し不安は軽減しているが、精神障害を体験している人の生活上の困難や症状の現れ方は、客観的測定による評価ができないため、主にコミュニケーションを通じた援助場面から情報収集し援助の方向性を示すことが求められる。このため、精神障害を体験している人々の理解を深める確かな看護援助について学習するための方法として、患者シミュレーション体験を含めたロールプレイもその一つである。シミュレーション教育を取り入れた先行研究によると、模擬体験は看護に関する知識・技術・態度を習得し、ロールプレイでの経験が看護上の問題を解決することにつながる⁷⁾としたものや卒業時の看護技術習得度を高める可能性がある⁸⁾ことが示唆されている。また精神障害者とその看護の理解の促進を目的に鈴木ら⁹⁾がロールプレイングにより体験学習を行った効果として、学生が患者役を通してその気持ちに体験的に近づくことができたり、看護者役を通して自分の感情の揺れ動きを体験できたり、イメージしにくい精神障害者とのふれあいが、安心感のあるリアルな虚構のもとで体験できていたことを報告している。また石橋ら¹⁰⁾によるとロールプレイング演習は患者に対する先入観や心理的動揺が、学生自身の自己言動に影響を与えることを理解させることに有効であることを明らかにしている。さらにロールプレイング演習にビデオの振り返りを取り入れたことによる学生の効果について高橋ら¹¹⁾は、学生は客観的に映像を通して振り返ることで自己理解や患者理解が深まり患者—学生関係を形成していく時に必要な視点を学んでいることを報告している。

今回研究者らは、精神障害者や家族の体験する苦痛や生活への影響を知り必要な看護を理解する

ことを目的として、精神看護学の学内演習の中で3場面のロールプレイを実施した。その中で看護師役を行う学生自身を振り返る方法としてビデオ撮影を行った。そこで本研究では、学生がロールプレイ演習における自らの援助的コミュニケーション場面の映像を通して振り返ることによる学びを明らかにし、教育上の課題について検討することを目的とする。これらを検討することは、今後ロールプレイ演習をより効果的にすすめていくことにつながり、学生の援助的コミュニケーション技術の習得に向けて寄与するものと考えられる。

Ⅱ. 研究方法

1. 研究デザイン：質的帰納的研究法

2. 調査期間

平成29年4月～9月

3. 研究対象者

看護系大学3年次生で精神看護学Ⅱを履修し、研究の同意が得られた学生を対象とした。

4. データ収集

精神看護学演習において次の手続きを経て、設定した3事例のデータを研究対象者から収集した。

1) 事例の設定

教員が設定した事例は、「急性期統合失調症患者へのケア～陽性症状に伴う苦痛や生活への影響に対する看護～」、「自殺リスクの高いうつ状態の患者へのケア」、「精神疾患をもつ患者の家族へのケア～家族の障害受容のプロセスと看護の役割～」の3事例である。説明用資料にはそれぞれの事例の患者・家族の状況、関わり場面、関わりを行う時点でのアセスメント、援助目標、学習目標、ロールプレイの方法、グループでの振り返りの視点、個人評価用課題用紙、提出用プロセスレコード用紙を含んでいる。

2) ロールプレイ展開の方法

資料をもとに教員が解説を行った後、教員が看護師役、患者役としてロールプレイを実施し、学生はその場面を観察する。その後学生は3～4人のグループで、看護師役、患者役、観察者役（ビデオ撮影、観察者）の役割を分担し、3～4分ロールプレイを実施する。その後グループでそれぞれの役を通して振り返り、再度役割を交代してロール

プレイを実施する。全員が看護師、患者役を体験する。最後に、自分が看護師役を実施しているビデオで振り返りを行う。その後、全体で質疑応答し振り返りを行う。

これらの体験を課題にそって、学生個人で評価した振り返りを記録として提出する。評価は川野¹²⁾によるロールプレイングの具体的効果を参考に、以下6点について、とてもあてはまる～まったくあてはまらないの5件法で尋ね、その具体的な理由や事柄についての記述を求めた。

- ①患者、家族の理解が深まった
- ②共感能力が高まった
- ③看護の幅が広がった
- ④看護の根拠を考えることができた
- ⑤自分自身の感情の動きや関わりの傾向を知ることができた
- ⑥学習者としてメンバー同士で建設的な意見交換を行い相互理解が深まった

また学生は自分が看護師役で行ったロールプレイの場面をプロセスレコードとして記載した記録を提出した。

5. データ分析

課題に対して提出された記録の中から、学生が映像により自らの看護師役を振り返ることでの気づきや理解したこと、考えたことの記述を抽出しコードを生成した。次にコードを意味内容の類似性や関係性に基づいて分類し、サブカテゴリ、カテゴリを生成した。記述の抽出とカテゴリ化の過程においては、共同研究者間で検討を行い妥当性の確保に努めた。

6. 倫理的配慮

本研究は、長崎県立大学一般研究倫理委員会の審査を受け、倫理規定に基づき次の手順を踏んだ。対象者に対して講義、評価が終了した後、本研究の目的、方法、内容、参加は自由意志であり、参加しないことによって評価の対象にならないこと、途中で参加を中止できること、提出された用紙はデータ化し特定されないこと、厳重に管理すること、結果は全体の結果としてとりまとめ論文として公表することを口頭と文書で説明を行った。また、調査に関する問い合わせ先を明記

し、情報を得る権利を保証した。対象から同意書に署名による同意を得た。

7. 利益相反

本研究に開示すべき利益相反はない。

Ⅲ. 結果

1. 対象者について

対象者58名のうち同意が得られた57名の学生の提出された3回のロールプレイの記録物を分析の対象とした。内訳は男性2名と女性55名であった。

2. 学生が映像で振り返ることができた学び

(表1)

提出された記録の中から、学生が映像により自らの看護師役を振り返ることでの気づきや理解したこと、考えたことの学びは4カテゴリ、20のサブカテゴリ、103のコードが生成された。以下これら4カテゴリのうちコード数の多いものから順に結果を論述する。なお、【 】内はカテゴリ、〔 〕内はサブカテゴリ、「 」内は学生が映像で振り返ることでの得られた学びの記述を表す。〈 〉内は、各カテゴリを形成したコード数を示す。

1) 【学生が問題と捉える態度】

このカテゴリは、学生が自分の映像を見て表情と視線、話し方や口調、自分中心になり動作や対応に問題があると捉えた態度を表していた。

表情と視線では、「焦りが表情に出る」、「困ったときに表情にでる」、「間が空いてしまい、どうしようと考えているときには顔にその感情がでる」という〔学生の心理状態による感情の表出〕と「目線がキョロキョロして落ち着かない」、「相手の目や顔を見ず下を見て話している」、「話をしようとするとき考える素振りをして目線をそらしている」という〔目線が定まらず学生が問題と捉えた態度〕であった。

話し方や口調では、「想像以上に声が小さく早口である」、「緊張で少し声が小さかったり語尾が小さくなってしまふ」、「声のトーンがすごく暗い」という〔話す速さ、声の大きさを問題と捉えている〕や「患者への声掛けが不慣れでぎこちない様子」、「語尾が強く威圧感があった」という〔話し方や口調に問題がある〕であった。

表1. 学生が映像で振り返ることができた学びを表すカテゴリ

() コード数

サブカテゴリ	カテゴリ
学生の心理状態による感情の表出 (11)	学生が問題と捉える態度 (45)
目線が定まらず学生が問題と捉えた態度 (9)	
話す速さ、声の大きさを問題と捉えている (6)	
話し方や口調に問題がある (3)	
余裕がない自分中心の話し方 (4)	
落ち着きのない自分の動作 (2)	
会話の中断が沈黙をつくる (3)	
困難な状況時問題がある対応 (5)	
自分の表情や印象 (2)	自分の改善点と課題 (26)
自分の感情が伝わる言葉かけ (8)	
相手を見る視線と相手に合わせた表情 (5)	
相手に配慮した対応と話し方 (9)	
沈黙時の対応 (4)	評価が良かった学生の気づき (20)
状況による表情の変化や口調、話す速さへの注意 (9)	
間や沈黙を意識して待つことができていた (2)	
オウム返しや相槌を打ち、聞く姿勢がある (5)	
落ち着いて話せて相手に伝わっている (2)	
声や表情や雰囲気は前回よりも良かった (2)	学生と患者との相互的な影響 (12)
学生の表情、話し方、態度が患者へ影響を与える (8)	
患者の様子に対し学生がとる反応 (4)	
全コード数	103

自分の動作や不慣れな対応に問題があると捉えた態度では、「自分ばかり話していて患者に話す機会を与えられていない」、「無言の間が怖く自分がずっと話してしまっていた」という〔余裕がない自分中心の話し方〕や「無意識にシャープペンをカチカチする動作を行っていた」という〔落ち着きのない自分の動作〕や「不自然に会話が途切れていた」、「次に何を聞くべきかと沈黙を作ってしまう」という〔会話の中断が沈黙をつくる〕、「返す言葉も選ぶのが難しく悩みながら答える感じになっていた」、「場面に不適切な適当な相槌となっていた」という〔困難な状況時問題がある対応〕「冷たい印象」という〔自分の表情や印象〕であった。

2) 【自分の改善点と課題】

このカテゴリは、自分の言葉かけや視線や表情、話し方や沈黙時などの対応について、反省や課題を表していた。

「患者の苦痛な状態にあわない自分の感情は患者にとって共感が伝わっていないと思った」、「患者の気持ちを引き出せていなかった」という〔自分の感情が伝わる言葉かけ〕や「状況に合わせて表情に気を付けて対応したい」、「目線はそらさない顔の動きは気を付ける必要がある」という〔相手を見る視線と相手に合わせた表情〕、「患者が話しやすくなるための質問の工夫や間が必要」、「相手の気持ちを知らするために表情や手などの状態を観察することも必要と理解した」という〔相手に配慮した対応と話し方〕、「患者の沈黙時に反応を示す必要があると思った」、「間があるとほかの話を

してしまう、間が開くことが苦手」という〔沈黙時の対応〕などであった。

3) 【評価が良かった学生の気づき】

このカテゴリは、状況にあわせた学生の表情や話し方、沈黙の対応や話を聞く姿勢ができていたと学生自身良い評価をしている気づきを表していた。

状況にあわせた学生の表情や話し方では、「患者と関わる時にはゆったりとした口調で関わることを気がけることができていた」、「話す内容により自分の表情を変化できていた」、「相手の心情に合わせて表情を変化させることができていた」という〔状況による表情の変化や口調、話す速さへの注意〕であった。

沈黙の対応や話を聞く姿勢では、「沈黙の意味を理解し意識して相手の話すペースを待つことができた」という〔間や沈黙を意識して待つことができていた〕や「意識して相槌を打ちながら話を聞くことができた」、「相手の方に体は向けていたので関わろうという姿勢がある」、「患者への関わりとしてオウム返しや相槌を打つ場面が多く良かった」という〔オウム返しや相槌を打ち、聞く姿勢がある〕、「看護師を頼ってほしいという気持ちを患者に伝えられていた」という〔落ち着いて話せて相手に伝わっている〕であった。

ロールプレイを経験したことによる対応では、「声のトーンや雰囲気はロールプレイを経験したのでできていた」という〔声や表情や雰囲気は前回よりも良かった〕であった。

4) 【学生と患者との相互的な影響】

このカテゴリは、学生の態度が患者に与える影響と患者からの影響を受ける学生の反応を表していた。

学生の態度が患者に与える影響では、「こわばった表情で患者に不安を与えてしまうと思った」、「学生の沈黙により患者に影響があると思った」、「自分の落ち着きのなさは対象者に不快感を与えると感じた」という〔学生の表情、話し方、態度が患者へ影響を与える〕であった。

患者からの影響を受ける反応では、「患者の拒否により焦って早口になったり困った表情にな

る」、「相手の感情に自分の表情や声の調子が影響を受けた」、「言葉を選んで話さなければいけない相手に一言一言に間が空いてしまう」という〔患者の様子に対し学生がとる反応〕であった。

IV. 考察

本研究では、学生が看護師役を行っている自分自身のロールプレイ場面の映像を通して振り返ることで得られる学生の学びを明らかにできた。以下、映像を通して得られる学びの特徴と今後の課題について考察する。

1. 映像を通して得られる学びの特徴

E.Peplau¹³⁾は「看護とは有意義な、治療的な、対人プロセスである。(中略)看護とは創造的、建設的、生産的な個人生活や社会生活をめざす、パーソナリティーを助長することを目的とした教育的手だてであり、成熟を促す力である」と定義した。そのため精神看護学教育では患者と学生の対人プロセスを記録し、患者—学生の相互作用を振り返ることや学生自身について自己洞察するためにプロセスレコードを用いた教育を行っている。学生はプロセスレコードにより患者との関わりを振り返ることで、自分自身のコミュニケーションや関わり方への学びを得られることが報告されている¹⁴⁾が、言語的コミュニケーションの学びとなっている。今回、映像を通して自分自身の関わりを振り返ることで、【学生が問題と捉える態度】として自分自身の表情や目線、話し方の特徴、無意識にシャープペンシルをカチカチする動作を行っているといったことに気づくことができていた。さらに【学生と患者との相互的な影響】として、自分の態度が患者へ影響を与えることに気づくことにつながったり、【自分の改善点と課題】として意識化されたりしていた。本研究では、3回のロールプレイの振り返りレポートを対象としており、ロールプレイを重ねることで【評価が良かった学生の気づき】につながったと考えた。Ernestine Wiedenbach¹⁵⁾は効果的な看護のコミュニケーションにとって必要な対人的技能は①意図の明確さ、②知識の豊富さ、③態度、④感受性、⑤判断力の5つの決定因子を巧妙に混ぜ合わせたコミュニケーションの手段により成り立つ

ていること、その中で態度は実践の中で得る成果に著しく影響を与えがちであると述べている。今回映像を通して自分自身の態度に気づき、改善につながった学生もいることから、映像を通して振り返ることは効果的な看護コミュニケーションにとって必要な対人的技能を高める上で意義あるものであると考えられた。

2. 今後の課題

本研究では、【学生が問題と捉える態度】として抽出された内容は、学生自身が主観的に自分の態度で問題と捉えた内容であった。看護学生の感受性および非言語的メッセージと患者満足度との関係を明らかにした高林ら¹⁶⁾によると、学生のノンバーバル感受性の自己評定は他者評定より有意に低いことが明らかとなり、看護学生のコミュニケーションに対する目標の高さや謙遜的姿勢が推測されている。本研究においても学生の自己評価にそのような影響があることは推測されるため、今後の課題としてビデオ視聴後のグループディスカッションの中で、自己の気づきと観察者役や患者役によるフィードバックを統合させた自己評価を行うよう指導が必要と考えられた。

院内教育で録画したロールプレイ演習場面の振り返りを入れた学習の特徴を明らかにした沖野ら¹⁷⁾によると、学びの中に先行研究にはない「演習体験の客観視に基づく気づきの拡大」が得られ、これらは演習場面をビデオに録画し、それを再生しながら重要な局面をコマ切りにしつつ、効果的な介入について参加者全員で模索するという方法を実施したことで得られた学習内容であると報告している。これらのことから、今後教員を含めた全体振り返りの中では、映像を使った対象者の状態や状況に合わせた効果的な介入についてのディスカッションを取り入れることも、自己を客観的に振り返るために有効と考えられる。同時に援助的コミュニケーションに必要な態度や関わりをリスト化した評価表を取り入れることも必要と考える。

V. 結論

本研究は、ロールプレイ後に学生が提出した記録物から、映像で振り返ることができる学びを明

らかにし教育上の課題を検討することを目的に実施した。その結果を以下に示す。

1. 学生の学びは【学生が問題と捉える態度】、【自分の改善点と課題】、【評価が良かった学生の気づき】、【学生と患者との相互的な影響】の4つが抽出された。その学びは、自分の表情や視線、話し方や動作といった【学生が問題と捉える態度】に気づき、その態度は【学生と患者との相互的な影響】があることや、【自分の改善点と課題】として意識できていた。学生はその改善点と課題を意識して次のロールプレイを行うことで【評価が良かった学生の気づき】につながっていた。

2. 教育上の課題

- 1) グループでの振り返り時に、映像視聴による自己の気づきと観察役や患者役からのフィードバックを統合させた自己評価ができるよう指導が必要である。
- 2) 教員を含めた全体振り返り時に、映像を使った状況や状態に合わせた効果的な介入についてのディスカッションを取り入れることも有効と考えられる。

VI. 本研究の限界

本研究結果は、1学年の3事例のロールプレイの振り返りの自由記述による学生のレポート内容を分析した結果であり、学生の学びをすべて表しているとは限らない。しかしロールプレイ場面の映像を通じた学生の学びを明らかにし、今後治療的コミュニケーション技術習得に向けた教育上の課題の検討において意義ある研究である。

謝辞

本研究にご協力いただきました、学生の皆様にお礼を申し上げます。

利益相反

本研究に開示すべき利益相反はない。

引用文献

- 1) 阿部幸恵：看護のためのシミュレーション教育, 57, 医学書院, 東京, 2013.

- 2) 厚生労働省：看護基礎教育の充実に関する検討会報告書，2007.
- 3) 厚生労働省：看護教育内容と方法に関する検討会報告書，2011.
- 4) 坂野純子，菊澤佐江子，的場智子他：精神障害者に対する大学生のスティグマ的反応尺度の因子構造と関連要因，岡山県立大学保健福祉学部紀要，17（1），19-25，2010.
- 5) 小坂やす子，文鐘聲：精神看護学実習前後における看護学生の精神障がい者に対するイメージの変化，太成学院大学紀要，13（1），195-201，2011.
- 6) 小坂やす子，文鐘聲：精神看護学実習前後における学生の状態不安・特性不安と偏見との関連，太成学院大学紀要，14（1），63-68，2012.
- 7) 原田江梨子他：成人看護学方法論（慢性期）におけるロールプレイを活用した教育方法に関する検討，甲南女子大学研究紀要（8），87-93，2014.
- 8) 黒田暢子他：看護技術の習得状況とシミュレーションとの関連—第2報卒業時の学生に焦点をあてて—，茨城県立医療大学紀要，20，37-50，2015.
- 9) 鈴木啓子，中川幸子，永井優子：精神障害者の看護を理解するためのロールプレイングについて，千葉大学看護学部紀要，18（1），97-102，1996.
- 10) 石橋通江，前田護，岩崎仁美：精神看護学におけるコミュニケーション技術教育の検討～ロールプレイング演習を用いた教育指導の有効性について～，九州国立看護教育紀要，6（1），35-41，2003.
- 11) 高橋香織，片岡三佳，池邊敏子：精神看護場面のロールプレイング演習にビデオの振り返りを取り入れた学び，岐阜県立看護大学紀要，5（1），41-46，2005.
- 12) 川野雅資編著：患者—看護師関係とロールプレイング，74-77，日本看護協会出版会，東京，1997.
- 13) E. Peplau: Interpersonal Relations in Nursing, 1951, 稲田八重子監訳，ペプロウ人間関係の看護論，医学書院，東京，15-16，1973.
- 14) 堂下陽子，中村真理子：精神看護学実習におけるプロセスレコードを活用した学生の学習内容と教育上の課題，長崎県看護学会誌，8（1），1-8，2012.
- 15) Ernestine Wiedenbach, Caroline E. Falls: Communication Key to Effective Nursing, 1979, 池田明子訳，新装版コミュニケーション—効果的な看護を展開する鍵，日本看護協会出版会，東京，76-89，2007.
- 16) 高林範子，村上生美：コミュニケーションにおける看護学生の感受性および非言語メッセージと患者満足度の関係—模擬患者とのコミュニケーション場面を通して—，日本看護研究学会雑誌，34（1），93-100，2011.
- 17) 沖野一成，仁木辰哉，富山弘美他：包括的暴力防止プログラム院内教育に関する研究—録画したロールプレイ演習場面の振り返りを取り入れた学習の特徴—，日本精神保健看護学会誌，20（1），1-9，2011.