



## 臨地実習前のロールプレイングによる慢性看護学演習の効果の検討

メタデータ	言語: jpn 出版者: 公開日: 2009-08-25 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 山本, 裕子, 池田, 由紀, 土居, 洋子 メールアドレス: 所属:
URL	<a href="https://doi.org/10.24729/00005600">https://doi.org/10.24729/00005600</a>

研究報告

## 臨地実習前のロールプレイングによる慢性看護学演習の 効果の検討

### Effects of a chronic nursing practice using roll-play before clinical practicum

山本 裕子・池田 由紀・土居 洋子

Yuko YAMAMOTO, Yuki IKEDA, Yoko DOI

キーワード：慢性看護学，ロールプレイング，看護教育  
Key words: Chronic nursing, Role-play, Nursing education

#### Abstract

The purpose of this study was to evaluate a chronic nursing practice in which we used role-play to prepare for a clinical practicum with nursing students who were in the third year of a four-year nursing degree course. We conducted a chronic nursing practice in which students undertook the roles of both the patient and the nurse. To evaluate the educational effects of the practice, we administered questionnaires to the students both before and after the practice.

We collected 76 valid responses. The findings were as follows: 1) most of the nursing students changed their images regarding the life and emotions of chronic patients; 2) most of the students reached an understanding of chronic nursing and were interested in it; 3) most of the students showed their motivation but some showed their anxiety to chronic nursing.

We found that the chronic nursing practice using role-play was effective to promote readiness for the clinical practicum where the nursing students provide care to chronic patients. As the role-play under the situation of chronic nursing gave the students insights into the patients and nursing it self, it enabled them to understand chronic nursing more deeply than before the practice.

#### 要 旨

本研究は、看護学部3年次生79名を対象に、慢性看護学実習への導入として、慢性病患者とその看護に対するイメージを深めることを目的に、学生が慢性病患者と看護師役を演じるロールプレイング演習を行い、その効果について検討したものである。演習の効果は、前後のアンケート調査により評価した。

その結果76名の学生から回答が得られ、ロールプレイングにより1)慢性病患者の生活・気持ちイメージを変化させ、慢性病患者に対するイメージの広がりをもたせた。2)慢性看護に対する理解を深め、興味・関心を強めていた。3)慢性看護実践に対する意欲を高めた一方で、不安を抱いた学生もいた。これらのことは臨地実習における慢性看護実践への準備性を高めるものであり、臨地実習前のロールプレイングによる慢性看護学演習は有用であると考えられた。

#### I. はじめに

臨地実習は学生が慢性看護を学ぼうえでもっともよい場である(野口, 1996)。しかし、病状を調整するために、患者が主体となって長い年月をかけて築いた生活を修正していく過程を支えることが慢性看護では求められるので、限られた実習期間内に、看護経験の少ない学生が援助を行うことは容易ではない。そこで、実習において効果的な学習体験をするためには、学内での学習において、慢性病患者や看護に対するイメージを描けるよう

になって実習に臨むなど、臨床への導入を円滑に進める工夫が必要となる。

われわれは、卒業前看護学生の捉えた慢性病患者に対する患者教育について検討し、卒業前看護学生は認知・情意領域では、的確に患者教育を捉えられているものの、精神運動領域では患者指導に偏っていたという結果から、学内演習を工夫して、実習での患者教育の実践への導入を図る必要があることを報告した(山本他, 2005)。そこで、教員同士が模擬糖尿病患者-看護師になるロールプレイング演習を試み、その結果、《肥満》《甘い物好き》といった偏見のあるイメージから《患者は負担が大きい》《患者は努力している》イメージへと学生の糖

尿病患者イメージを深め、エンパワーメントに基づいた糖尿病患者に対する患者教育についての理解を深めることができた(山本他, 2006)。しかし、この方法では学生は観察者であり、受動的であるために、実践力の向上へとつなげるには限界があると考えた。

ロールプレイングは、特定の役割を演じることによって、その人の、その時の気持ち、性格、生き方などを経験し、理解することを目的としている。「ロールプレイングを通して、限定された時空間のなかで、相手の役割をとり、体験してみることで、相手を理解することが可能となる」(奥野他, 1998)といわれている。そのため、看護教育のなかでは、患者の気持ちを理解したり、人間関係やコミュニケーション技術を学ぶための手段としてよく用いられている(河井他, 2003; 中川, 2001; 仲沢, 2002; 谷口他, 2002; 塚原他, 2005)。

そこで、慢性看護学実習への導入として、1) 単に自己コントロールができないという偏見をもったイメージではなく、生涯にわたり療養を必要とするために、生活が制限されていたり、そのために葛藤を生じているというような慢性病患者の生活や気持ちを理解して慢性病患者に対するイメージを深める、2) 患者との対話を通してエンパワーメントを目指した患者に沿う看護について考え、慢性看護に対するイメージを深める、の2点を主要な目的として学生による慢性病患者役と看護師を経験するロールプレイング演習を行い、その効果について検討したので報告する。

## II. 演習の概要

平成16年前期の臨床看護技術の中の一項目として、2コマ(180分)を使ってロールプレイング演習を行った。臨床看護技術は臨地実習を5月に控えた看護大学3

年生を対象として4月に開講する集中演習科目であった。演習の概要については表1に示した。

## III. 研究方法

1. 対象：看護大学看護学部3年生79名。学生は一般教養科目、専門支持科目および専門科目として基礎看護学、成人看護学(急性・慢性)、老年看護学を終え、成人看護学、老年看護学の臨地実習開始前の状況にあった。

2. 時期：平成16年4月28日または30日

3. 方法：アンケート調査。演習前後の2回、アンケート用紙を配布した。アンケートでは、1) 演習前；慢性病患者の生活と気持ちに関するイメージができるかどうかと形容詞を用いた意味微分尺度法(Semantic Differential法、以下SD法と略す)による慢性病看護に対するイメージを質問した。この尺度は、SD法により学生の糖尿病患者イメージを明らかにした先行研究(山本他, 2006)を参考に、慢性看護のイメージを表すような形容詞とその対の形容詞を精選して筆者らが作成した。なお、この尺度の信頼性、妥当性の検証は行っていない。

さらに、2) 演習後；慢性病患者の生活と気持ちに関するイメージができるかどうか、演習前後での慢性病患者の生活と気持ちに関するイメージの変化の有無とその内容、SD法による慢性看護イメージ、慢性看護に対する理解と関心・興味の変化の有無と変化内容、慢性看護に対する思いについて質問した。

4. 倫理的配慮：研究の趣旨や匿名性の保持、アンケートへの回答は自由意思により、評価には一切関係しないことをアンケート用紙に明記した上で説明し、さらに研究への参加に同意したものはアンケートに回答し、提出するように依頼した。

表1 ロールプレイング演習の概要

1. 科目	平成16年度前期開講 臨床看護技術 —慢性患者のアセスメントと看護技術：ロールプレイによる演習(2コマ180分)
2. 対象年次	3年次生79名
3. 演習の目標	1. 慢性患者のヘルスアセスメント方法を理解する 2. 患者の立場での役割を演じてみることで、慢性患者の気持ちを感じることができる 3. 看護師の立場で役割を演じてみることで、慢性患者へのアプローチを考えることができる 4. 患者と看護師の相互作用の働きがあることがわかる 5. 演習を通して、自分を見つめなおすことができる
4. 演習方法	1. 方法：1グループ3~4名。患者役・看護師役・家族役・観察者(3名の場合は家族役を除く)のそれぞれを交代で演じる。1人につき10分間程度行った後、観察者を中心に5分間程度の振り返りを行う。 2. 状況：学生が慢性看護学実習で患者と初めて関わる場面 3. 患者の設定：以下のA~D氏から自分が行う患者役を決め、ライフヒストリーなどの詳細は当日までに各自で考えてくるようにした。 A. 急性心筋梗塞でPTCA後10日目、退院にむけリハビリテーション中のA氏 B. 10年前より肺気腫で、呼吸困難増悪にて昨日入院したB氏 C. 肺がんで明日より化学療法開始予定のC氏 D. 慢性C型肝炎で外来通院中に肝細胞がんが疑われ検査入院したD氏

5. 分析：慢性病患者の生活と気持ちに関するイメージの変化内容の自由記載については、変化内容を示す記述を抜き出して整理し、類似する内容を示すものを分類してサブカテゴリー化し、変化が前向きなものか否かに着目して解釈しカテゴリー化した。慢性看護に対する理解と関心・興味の変化内容の自由記載については、変化内容を示す記述を抜き出して整理し、類似する内容を示すものを分類してサブカテゴリー化し、理解に関するものと関心・興味に関するものに着目してカテゴリー化した。慢性看護に対する思いの自由記載については、思いを示す記述内容を抜き出して、類似する記述内容を分類してサブカテゴリー化し、学生が慢性看護を身近に感じているかどうかに着目して解釈しカテゴリー化を行った。分類・解釈は、慢性看護の複数の教員で行った。統計的な比較にはSPSSver.10J for windowsを用いた。

変化の具体的内容について自由記載をまとめると、慢性病患者の生活について「すごくつらい生活をしているというイメージから、つらい生活でも家族や周りの協力を得ながら慣れていくというイメージ」、「マイナスイメージが強かったが、適切なセルフケアで日常生活も快適に過ごせる」といった、「想像していた以上に安定した生活を送っている」イメージへと変化したという記述が10件みられた。反対に「病気を抱えていることで病気以前の生活との両立に苦しんでいる」、「我慢していたり、

III. 結果

79名中76名より回答を得た（回収率96.2%）。ロールプレイング演習による慢性病患者および慢性看護に対するイメージやその変化の有無と内容、慢性看護に対する理解や興味・関心の変化、慢性看護に対する思いについて整理した。

1. 慢性病患者に対するイメージの変化について

図1, 2に示したように演習前の慢性病患者の生活および気持ちについてイメージできるとした学生は「できる」「ややできる」を合わせて、それぞれ64.0%, 47.3%であったが、ロールプレイング演習後には、それぞれ93.3%, 86.7%へと有意に増加した（McNemar検定による前後比較 $p < 0.01$ ）。また、ロールプレイング演習後に慢性病患者の生活に対する理解の変化があったと回答した学生は58.9%, 気持ちに対する理解の変化があったと回答した学生は64.8%であった。

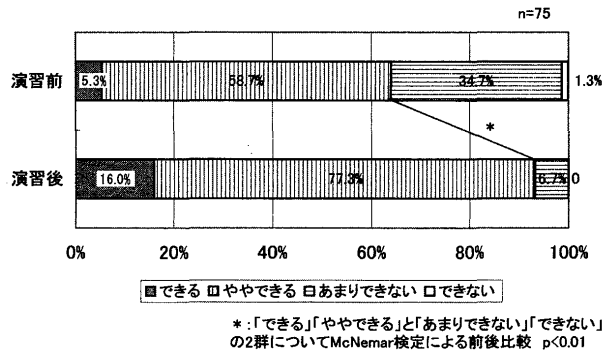


図1 ロールプレイング演習前後の慢性病患者の生活イメージの変化

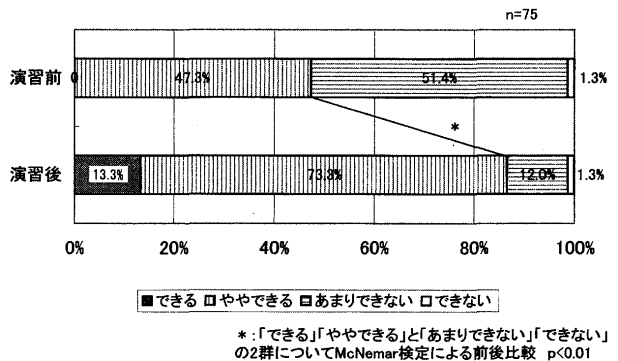


図2 ロールプレイング演習前後の慢性病患者の気持ちイメージの変化

表2 ロールプレイング演習による慢性病患者に対する生活イメージの変化

記述内容	サブカテゴリー	カテゴリー
制限やなにかですごくつらい生活をしているイメージから、つらい生活でも家族や周りの協力を得ながら慣れていくというイメージ	患者なりの生活を確立している (5)	慢性病患者は想像していた以上に安定した生活を送っている
日常生活の変化をある程度受け止め生活している		
大変だけれどもその人なりに日常生活も楽しんでいるのでは…	生活に楽しみも見出している (3)	
マイナスイメージが強かったが適切なセルフケアで日常生活も快適に過ごせる	生活に前向きである (2)	慢性病患者は想像していた以上に大変な生活を送っている
前向きに病気をコントロールしようとしている人もいる	生活の修正に苦悩する (2)	
病気を抱えることで病気以前の生活との両立に悩む	生活に制限がある (2)	
食事や運動など、行動を制限されているように感じる		

( )内は記述数

不安だったり、制限が多い中で自分に合った生活を探さないといけない」という“想像していた以上に大変な生活を送っている”というイメージに変化したという記述が4件あった(表2)。

慢性病患者の気持ちについては、「想像していた以上の様々な不安を患者は持っていることに気づいた」、「思っていた以上に抱えている悩みは多いと思う」という“想像していた以上に不安・苦悩がある”といった記述は18件みられた。反対に「暗いイメージしかなかったけど、患者さんも頑張っていることがわかった」、「不安だけでも明るい気持ちももっている」というように、マイナスイメージから、“大変ななかでも患者なりに気持ちを調整している”イメージへ変化したという記述が12

件みられた。また、「一人ひとり思いは違う」という“患者の気持ちには個別性がある”という記述は7件みられた(表3)。

2. 慢性看護に対する変化について

演習前後のSD法による慢性看護に対するイメージについて図3に示した。学生は慢性看護に対して‘難しい’、‘たいへん’、‘精神的な’、‘不安な’、‘複雑な’、‘あたたかい’、‘おだやかな’イメージを抱えていることがわかった。また、演習後には‘意欲的な’‘おもしろい’の得点が有意に上昇し(t検定,  $p < 0.01$ )、‘おだやかな’の得点が有意に減少した(t検定,  $p < 0.05$ )。

ロールプレイング演習後に慢性看護に対する理解や関

表3 ロールプレイング演習による慢性病患者に対する気持ちイメージの変化

記述内容	サブカテゴリー	カテゴリー	
想像していた以上の様々な不安を患者は持っていることに気づいた	不安の気持ちが増す (13)	慢性病患者は想像していた以上に不安・苦悩がある	
今までよりも不安な気持ちを想像して考えた			
思っていた以上に抱えている悩みは多い	苦悩の気持ちが増す (2)		
人生に病気が加わるというのは本当にしんどいなと思った	しんどい気持ちが増す (2)		
つらいなという気持ちが増えた	つらい気持ちが増す (1)		
暗いイメージしかなかったけど、患者さんも頑張っていることがわかった	頑張っているイメージをもつ (6)		慢性病患者は大変ななかでも患者なりに気持ちを調整している
大変、つらい→大変だけれども頑張る			
不安だけれども明るい気持ちも持っている			
暗いイメージがあったけど、治したいという気持ちは捨ててないから前向きだと思った	前向きなイメージをもつ (2)		
暗いイメージから意欲的なイメージになった	意欲的なイメージをもつ (1)		
一人ひとり思いは違う	気持ちは患者によって異なる (7)	慢性病患者の気持ちには個別性がある	
考え方は(人)それぞれに気づいた			

( )内は記述数

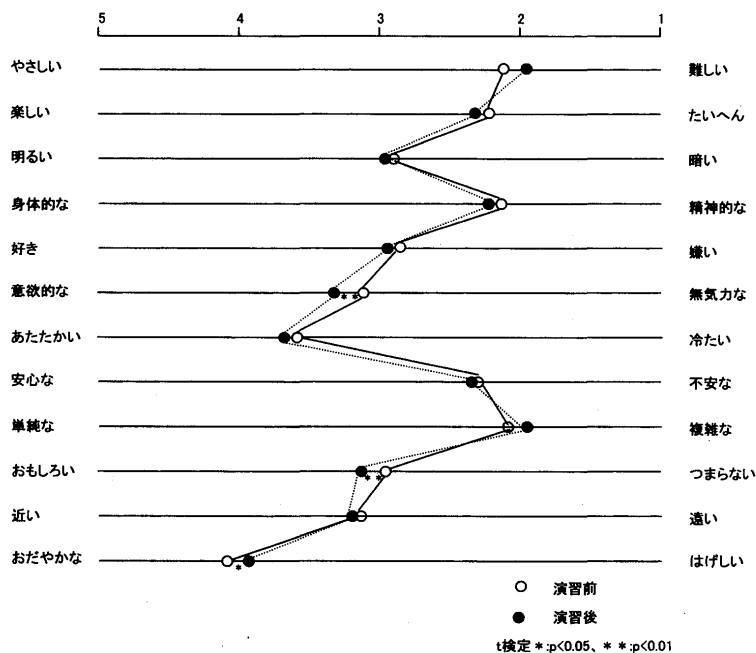


図3 慢性看護学に対するイメージ 演習前後の比較

心・興味が変化したと回答した学生は75.7%だった。変化した内容について自由記載をまとめると、「患者さんの気持ちの変化と常に向き合っていくことが重要だと思う」、「ひとつひとつの言葉の返しが患者さんのこれから先の生活すべてに関係するくらい大切かと思った」などの“慢性看護に対する理解の深まり”に関する記述が17件あった。一方、「暗く、遠いイメージが変化し、興味

がわいた」、「実際に患者さんに会ってみたいと思った」といった“慢性看護に対する興味・関心の強まり”に関する記述が16件あった(表4)。

演習後の慢性看護に対する思いは、「患者さんとの相互関係の中でよりよい援助をとともに考え、実践できるようになりたい」、「長い間病気と付き合っていて向き合っている人と向き合えるようになってみたい」など“慢性看

表4 ロールプレイング演習による慢性看護に対する理解・興味・関心の変化した内容

記述内容	サブカテゴリー	カテゴリー	
疾患への看護も大切だけれど、患者さんの気持ちの変化と常に向き合っていくことが重要だと思う	患者の心理に目を向けた援助の重要性の理解 (6)	慢性看護に対する理解の深まり	
患者さんの気持ちを考えて関わる大切さがとても理解できた			
ひとつひとつの言葉の返しが患者さんのこれから先の生活すべてに関係するくらい大切かと思った	患者にかかる言葉のもつ重要性の理解 (4)		
ひとつの言葉で大きく心が変わると思った。不安が強くなる場合もあるし、軽減される場合もあるので、言葉って大切だと思った			
ロールプレイングを行ったことで、看護師が患者を理解することがいかに大事かが実感できた	患者を知ることの重要性の理解 (3)		
その人について深く知ろうとする大切さ			
ロールプレイによって患者さんへの関わりを学び、患者と看護師との相互関係によって治療効果は変わってくるのではないかと思った	患者-看護師の相互作用の重要性の理解 (2)		
治療や看護など患者さん個人にあったものがあるのだということ	ケアに対する個別性の理解 (2)		
暗く、遠いイメージが変化し、興味がわいた	慢性看護イメージの変化による興味の強まり (6)		慢性看護に対する興味・関心の強まり
いままでは、慢性看護について興味があまりありませんでした。この演習で興味が出てきました。とくに慢性患者さんの精神的な部分、コミュニケーション、声かけなど	慢性看護の理解に伴う興味の強まり (5)		
実際に患者さんに会ってみたいと思った	患者に対する関心の強まり (3)		
いままでは、身近ではなく関心があまりなかった	慢性看護を身近に感じることによる関心の強まり (2)		

( )内は記述数

表5 ロールプレイング演習後の慢性看護に対する思い

記述内容	サブカテゴリー	カテゴリー
患者さんとの相互関係の中でよりよい援助をとともに考え、実践できるようになりたいです	患者支援に対する意欲 (15)	慢性看護実践に対する意欲
患者さんは自分のこと、家族のこと、経済的なこと、役割など、たくさん悩みがあることを意識して関わっていききたい	患者の気持ちを理解しようとする意欲 (8)	
長い間病気と付き合っていて、向き合っている人と向き合える人間になってみたい、なっていけるように頑張りたいと思う	長期療養を支える意欲 (6)	
これからもっともっと勉強して知識を増やし、技術をつけ、一人でも多くの役に立ちたいです	患者支援のための学習意欲 (5)	
不安へ対応できるか私に不安に思いました どれだけ患者さんと関わり、その関わりを患者さんのプラスにどれだけもっていけるかという不安があります	慢性看護実践に対する不安 (7)	慢性看護実践に対する不安
難しい、言葉ひとつで患者さんも大きく左右するので、どう関わるかに悩む	慢性看護実践に対する難しさ (6)	
慢性看護の生活習慣アプローチ、患者さんの気持ちを考えることはとても大切だと思いました。	肯定的な思い (13)	慢性看護に対する肯定的な思い
患者を支える大きな力、縁の下の力持ち		
患者と向き合う、病気と向き合う分野で精神的にも自分を成長させてくれるものだと思います		

( )内は記述数

護実践に対する意欲”に関する記述が34件あった。また、「言葉ひとつで患者さんも大きく左右するのでどう関わるかに悩む」といった“慢性看護実践に対する不安”が13件みられた。さらに、「やりがいのある看護だと思う」といった“慢性看護に対する肯定的な思い”が13件あった(表5)。

#### IV. 考察

##### 1. 慢性病患者理解に対するロールプレイング演習の効果

慢性病患者は、社会生活を営みながら、自己の生活管理により病状をコントロールしており、中・壮年期のものが多い。また、手術や重傷事故のような劇的な変化もない。このことから、生活体験の乏しく、異年代間でのコミュニケーションが少ない現代の学生にとって、慢性病患者の生活や気持ちをイメージすることは容易ではないと考えられる。

川野(1997)はロールプレイングの有効性について「ロールプレイングで患者の立場になってみることで、それまでは外側からしか患者を理解していないと感じていたものが、内側から患者を理解できたと感じられるようになる。」と述べている。

今回のロールプレイング演習までに行われた慢性看護学の講義や演習、その他個人的な体験を通して、慢性病患者に対するイメージは学生なりに形成されていたと考えられる。しかし、ロールプレイング演習の結果、学生の6割が慢性病患者の生活や気持ちについての理解が変化すると回答するとともに、それらをイメージできるようになった学生が増加し、そのイメージにも変化がみられた。それらは、“想像していた以上に安定した生活を送っている”、“大変ななかでも患者なりに気持ちを調整している”というように、演習前に抱いていたイメージよりも前向きなイメージへと変化したものと、“想像していた以上に大変な生活を送っている”、“想像していた以上に不安・苦悩がある”というように、演習前に抱いていたイメージよりもさらに大変だというイメージが強くなったものの両者が存在した。

今回の調査では、演習後に学生が捉えた慢性病患者の生活や気持ちイメージではなく、演習によって変化した内容を分析しているので、ひとつのイメージに集約されたわけではない。しかし、今回のロールプレイング演習では、学生に自分が行う患者役のライフヒストリーをあらかじめ考えさせた上で、患者の気持ちを感じることができるという目標を提示して行ったので、学生は患者の立場に立ち、患者の気持ちを想像して役を演じることで患者の生活や気持ちに対する洞察が進み、それまでに抱いていたイメージが揺すぶられたり、漠然としていたものが明確なものになったりして、慢性病患者に対する生活や気持ちイメージが変化したものと思われる。このことから、

ロールプレイング演習は学生個々の慢性病患者イメージに広がりをもたせるものであったと考えられる。

##### 2. 慢性看護理解に対するロールプレイング演習の効果

ロールプレイング演習による“慢性看護に対する理解の深まり”には、「気持ちの変化に向き合っていくことが重要」、「ひとつひとつの言葉の返しが大切」「患者を理解することが大事」、「患者と看護師の相互関係によって治療効果は変わってくるのではないか」、「治療や看護など患者個人にあったものがある」といった記述があった。これらのことから、患者の心理に目を向けた援助の重要性や、患者にかける言葉の重要性、対象理解の重要性、患者-看護師の相互関係の重要性、援助の個別性について学生が理解していたことが窺えた。これはロールプレイングを通して、看護師として患者の気持ちや個々の患者に必要とされる関わりを考えて、学生なりに適切な関わりを試みた結果、慢性看護に対する理解が深まったものであると考えられる。

慢性看護では、身体的な援助だけではなく、会話を媒介として患者に沿う援助が求められる(正木, 2000; 豊田, 任, 2001)。しかし、われわれの先行研究(山本他, 2005)において、卒業前学生は慢性病患者に対する患者教育について認知・情意領域においては患者に沿う必要性や重要性について理解し、そのようにしたいという思いはあっても、実践は指導に偏っていた。このことから、患者に沿う必要性・重要性は知識として理解していても、実践は容易ではない。そこで、看護実践に先立って、援助場面を振り返り、自分のかけた言葉の内容や態度が患者に沿ったものであったかどうかを考える体験を通して、患者に沿う援助について実感を持って理解することが必要であると考えられる。体験を通して得た理解は単に知識として知っているよりも、深い学びであり、ロールプレイングは模擬的であるとはいえ体験学習であるため、体験を通して得た慢性看護に対する理解は、実習において慢性看護の実践に役立つのではないかと期待できる。

一方、ロールプレイング演習後の“慢性看護に対する興味・関心の強まり”については「イメージが変化し興味がわいた」、「いままでは身近ではなく関心がなかった」、「患者に会ってみたい」といった記述があった。このことから、ロールプレイング演習により慢性看護イメージが変化したり、慢性看護を身近に感じたり、あるいは患者に対する関心が喚起されて、慢性看護に対する興味や関心が強まったと考えられる。さらに、SD法による慢性看護に対するイメージの‘おもしろい’の得点がロールプレイング演習後に上昇したことは、慢性看護に対する興味や関心が強まったことを裏付けるものと考えられる。これらのことから、ロールプレイング演習は慢性看護に対する興味・関心を強める上でも効果があったといえる。McKeachie(1983)はロールプレイングの

利点のひとつとして、興味や関心を喚起することを挙げており、この結果と一致している。

次に、慢性看護に対する思いとして「頑張りたい」、「実践できるようになりたい」といった“慢性看護実践に対する意欲”，「(患者の)不安に対応できるか不安」，「関わりに悩む」といった“慢性看護実践に対する不安”および、「やりがいのある看護だと思ふ」といった“慢性看護に対する肯定的な思い”がみられた。このうち，“慢性看護実践に対する意欲”や“慢性看護実践に対する不安”は慢性看護を実践する立場に立って表出された思いだと言え、ロールプレイングで看護師を演じるという実践者としての体験を通して、慢性看護を自己に関わらせて身近に考えた結果もたらされた思いであると考えられる。また、SD法による慢性看護イメージの‘意欲的な’の得点が演習後に有意に上昇し‘おだやかな’が低下したのは、それぞれの思いを反映した結果であると考えられる。一方，“慢性看護に対する肯定的な思い”は、実践者の立場からの思いであるとは言い難いものであったが、慢性看護を肯定的に捉えられており、実習への導入を円滑にするという点では効果はあったと言える。

以上のことからロールプレイングは、学生が自らを慢性看護の実践者の立場において関わりを考えることを可能とし、慢性看護の理解を深め、興味・関心を強めるという効果があった。

### 3. 慢性看護学実習前にロールプレイング演習を行う効果

臨地実習を前に、学生の準備性を高める目的でロールプレイング演習を行った報告としては基礎看護学実習(塚原他, 2005)や精神看護学実習(谷口他, 2002)はあるが、慢性看護学実習に焦点を当てた報告はない。今回の慢性病患者および看護師役割をとるロールプレイング演習では、それぞれの立場を演じてみることで、慢性病患者のイメージを広げ、看護に対する理解を深めるとともに看護に対する興味・関心を強めるといった効果があった。これらは、実習において、受け持ち患者像を学生自身の限定された慢性病患者イメージに当てはめることを避け、アセスメントする際の学生の思考の幅を広げるので、学生が患者の全体像を早期から捉えられやすくなるのではないかと予想される。

また、ロールプレイングという体験を通して慢性看護を捉えられるようになり、患者に対する関わりを工夫できる学生が増加するものと期待できる。さらに、慢性看護実践に意欲を示した学生も少なくなかったことから、慢性看護学実習への動機を高めるという効果もあったと考えられる。これらの点から慢性看護学実習の導入としてのロールプレイング演習は有用であると考えられる。

一方、ロールプレイング演習によって慢性看護実践に不安を抱いた学生もいた。これは、実習を前に不安が高

まっている時期であることも影響していると考えられる。また、不安に感じることで、実習に臨むための課題を学生自身が明確にできるという効果もあると考えられる。しかし、このような学生の不安を念頭におき、不安を助長しないように、学生に安心感や学生の実践に肯定的な評価を与えるような実習指導上の配慮が必要であることも明らかとなったといえる。

## V. まとめ

慢性看護学実習を控えた看護大学3年生を対象に、慢性病患者に対するロールプレイング演習を行い、その効果を検討したところ以下の点が明らかとなった。

1. 慢性病患者の生活や気持ちについてイメージできるようになった学生が増加し、そのイメージにも変化がみられた。それらは、演習前に抱いていたイメージよりも前向きなイメージへと変化したものと、演習前に抱いていたイメージよりもさらに大変だというイメージが強くなったものの両者が存在し、慢性病患者に対するイメージに広がりをもたせた。
2. 慢性看護における患者の心理に目を向けた援助の重要性や、患者にかける言葉の重要性、対象理解の重要性、患者－看護師の相互関係の重要性、援助の個別性など慢性看護についての理解を深めた。また、慢性看護に対する興味・関心を強めた。
3. 慢性看護実践に対する意欲を高めた学生がいた一方で、慢性看護実践に対して不安を感じた学生もいた。慢性看護学実習への導入としてロールプレイング演習は有用であるが、慢性看護実践へ不安を感じる学生もいるため、不安を増強しないような教育上の配慮も必要である。

## VI. 限界と課題

今回は、ロールプレイング演習終了後のみの評価であり、慢性看護学実習を通じた効果については評価できていない。中川(2001)は「ロールプレイングという演習は成果をすぐに確認できるものではない。演習での学びが学生にとって内在化したものならば、演習が役立ったというような記述はみられないはずだ。」と述べている。従って、演習終了直後だけでその効果を評価するだけでなく、長期的な視野をもって学生の成長を見守る必要がある。従って、ロールプレイング演習の評価が、限定されたものであることが本研究の限界である。

われわれはこれまで教員による模擬糖尿病患者－看護師のロールプレイング(山本他, 2006)や今回のような臨地実習場面を想定したロールプレイングを慢性看護学演習に取り入れてきたが、それぞれは有用であったと考える。しかし、学内演習では模擬的な体験学習を行うことしかできないという限界がある。慢性看護に対する理



解や興味は、実際に患者と出会い、患者と援助関係を築き、患者との相互作用の中で、患者の気持ちに寄り添えた経験や自分の関わり次第で患者によい方向への変化をもたらせることを発見したときに実感できるものである。従って、今後は臨地実習における指導上の取り組みについても検討する必要がある。

現在、疾病構造の変化に伴い、生活習慣病をはじめとする慢性病は増加の一途をたどっており、慢性看護に対する期待は高まっている。従って、今後も様々な試みを通して、慢性看護学教育に貢献していくことが課題であると考える。

## 文 献

- 河井伸子, 川端京子 (2003) : インスリン自己注射と自己血糖測定の演習を振り返って - 役割演技シミュレーションを取り入れた演習の試み -. 大阪市立大学看護短期大学部紀要, 5, 11-17.
- 川野雅資 (1997) : 患者 - 看護師関係とロールプレイング, p74, 日本看護協会出版会, 東京.
- 正木治恵 (2000) : これからの糖尿病患者ケア “患者に沿う看護” とは. 看護技術, 46 (13), 1369-1372.
- McKeachie W, J/喜多村和之編訳 (1983) : 大学教授入門. p150, 玉川大学出版部, 東京.
- 仲沢富枝 (2001) : 教育・指導技術を学習するための教育方法の一考察 DM患者の指導計画立案およびロールプレイングを実施して. 看護教育, 42 (5), 398-402.
- 中川幸子 (2001) : 学生が主体的に学ぶためのロールプレイングの試み, 看護教育42 (4), 286-289.
- 野口美和子 (1996) : 慢性病患者へのケア技術の教育と看護基礎教育カリキュラムの改革. Quality Nursing, 2 (12), 1068-1072.
- 奥野茂代, 池田紀子, 石川みち子 (1998) : ナースのための自己啓発ゲーム. p133, 医学書院, 東京.
- 谷口ひろ子, 吉野淳一, 澤田いずみ (2002) : 対人関係技術に関するロールプレイング演習とその効果 精神看護学実習への学生の準備性の向上をめざして. 精神科看護, 29 (5), 46-51.
- 豊田久美子, 任和子 : 模擬患者を利用したリアリティある授業 : 患者教育プログラムの活用, Quality Nursing, 7 (7), 584-592, 2001.
- 塚原節子, 吉井美穂, 坪田恵子 (2005) : 臨地実習前ロールプレイングで高めるコミュニケーション力 - 看護師・患者・観察者役になった学生の気づき -. 看護展望, 30 (12), 1317-1322.
- 山本裕子, 牧野信裕, 土居洋子他 (2005) : 卒業前看護学生の捉えた慢性病患者に対する患者教育. 大阪府立看護大学紀要, 11 (1), 7-15.
- 山本裕子, 池田由紀, 今戸美奈子他 (2006) : 模擬糖尿病患者を利用した慢性看護学演習の効果と課題. 大阪府立看護大学紀要, 12 (1), 1-8.