

— 研究報告 —

精神看護学におけるシミュレーション演習による  
看護学生の学びの広がり  
テキストマイニングを用いた学生のメモの計量的分析から

河村 奈美子<sup>1)</sup>, 町田 佳世子<sup>2)</sup>, 岩本 祐一<sup>3)</sup>

1) 滋賀医科大学医学部看護学科

2) 札幌市立大学デザイン学部

3) 大分大学医学部看護学科

The changing viewpoints of nursing students on simulated nurse-patient  
conversations in psychiatric nursing education  
analyzing memo utilized text mining software

Namiko KAWAMURA<sup>1)</sup>, Kayoko MACHIDA<sup>2)</sup> and Yuichi IAWAMOTO<sup>3)</sup>

1) School of Nursing, Shiga University of Medical Science

2) School of Design, Sapporo City University

3) School of Nursing, Faculty of Medicine, Oita University

---

要旨

本研究では、精神看護学領域の演習の一部として実施されているシミュレーション教育において、同一課題(シナリオ)を繰り返し実施する演習での患者と看護学生役それぞれの役割、また観察者としての学生の学びについて内容を計量的に分析し明らかにすることを目的とした。A大学においてシミュレーション演習を経験した看護大学生60名のうち協力の得られた44名の学生から、メモの原本のコピーを無記名にて回収し(回収率73%)、そのコピーを分析対象とした。シミュレーションのテーマは『内服を拒む統合失調症の患者との治療的コミュニケーション』とし、シナリオを設定した。学生は約10名ずつのグループに分かれ、患者/看護学生、観察者のいずれかを毎回担当するようにし役を交代しながら6回実施した。その中で記載されたメモ内容についてKHCoder(ver)3.0を用いて計量的に分析を行った。担当の役により特徴的な学びをしていることについて確認された。また、6回にわたり同一の課題(シナリオ)を用いたがその中で回を重ねるごとに学生の視点はより役割の視点から考え、相手の状況を考えるようになり、さらには観察者の学生も基本的なコミュニケーションスキルへの着目が対象者を理解するための方法、患者の将来の生活像やモチベーションに影響する内容、疾病の管理に関する内容へと、記載内容が変化していた。より具体的な対象者の理解と看護の役割について考えられる内容の広がりが経験された。

---

キーワード 精神看護学, シミュレーション, 学生, 看護学教育, テキストマイニング.

はじめに

精神看護学教育におけるシミュレーション教育の有用性について、近年は国内外で指摘されている<sup>1)</sup>。シミュレーションはロールプレイと同じく短いドラマから成る。通常はシナリオや台本がありロールプレイ程の即興性を含んでいないものとされる。シミュレ

ーションにおいて学生は安全な環境の中で挑戦的な課題に取り組むことができるという点から<sup>2)</sup>、徐々に精神看護学教育においても取り入れられてきている。特に安全が保障された状況下でのやり取りの観察は学生の恐れと不安を軽減すること<sup>3)</sup>、現実の臨床の場に近い場面を安全な状況で作り出すことにより学生の幅広い

---

Received: February 14, 2019 Accepted: April 30, 2019

Correspondence: 滋賀医科大学医学部看護学科 河村 奈美子

〒520-2192 大津市瀬田月輪町

namy@belle.shiga-med.ac.jp

コミュニケーションが引き出されること<sup>4)</sup>に有用であると報告されている。つまりシミュレーション教育においては、安全な環境で挑戦的に学ぶことの効果的側面が期待されている。研究者らは、これまで精神看護における看護学生の治療的関係の実践的な学習のために、コミュニケーションに欠かせない共感に焦点を当て調査してきた。プロセスレコードによる省察的学習やロールプレイ、模擬患者を活用したシミュレーションを用いて演習を実施してきた<sup>5-6)</sup>。さらに学生は経験が少ない精神疾患を持つクライアントに対する看護において、早い時期にクライアントの状況を共感的に理解するための親密性を支援する教育に重点をおき、Davis (1980) の作成した多次元共感尺度<sup>7)</sup>の日本語版(櫻井)<sup>8)</sup>を用いて観察記録の分析評価を試みた。その中ではシミュレーション演習の直前直後の学生の共感の側面について調査し、模擬患者活用によるシミュレーション演習の前後において、看護学生の共感性の合計得点が有意に上昇し、下位の構成要素である「視点取得」の得点が上昇することを示した<sup>9)</sup>。これらの結果から、シミュレーションを用いることで対象者の共感的理解について学習効果が得られることが確認された。しかし実際に、学生が臨地実習に進むと共感的にクライアントを理解しようと努める一方で、複雑な状況などを情緒的に理解してしまい、専門的観点が失われてしまう状況もみうけられる。これ自体は臨地で学ぶ際に経験できる重要な事であるが、看護師-患者関係についての客観的視点が余裕のなさなども影響しているように考えられる。演習という限りある学習時間の中で、実際の状況に近い環境を提供し相手の情緒的、心理的な側面を理解しつつ、看護援助の基本的情報の収集・支援の力を養うためのシミュレーション教育について求められていると考えられる。また、コミュニケーションスキルについては、トレーニングにより向上することも指摘されている<sup>10)</sup>ため、より多くのリアリティのある演習の積み重ねが重要であるといえる。

現在、精神看護学における演習は、それぞれの教育機関によってロールプレイや演習、自己洞察を高めるための場面の再構成等が用いられていることが多い。国外ではシミュレーション教育の有用性が指摘され始め、国内においてもシミュレーションを用いた実践の教育が増えている段階である<sup>5)</sup>。しかしながら、その実施方法や運用方法、評価方法は多様である<sup>11-12)</sup>。同一課題(シナリオ)を繰り返す方法もあれば、少人数でOSCE (Objective Structured Clinical Examination) のような形式を用いて実施されている状況、患者の症状を疑似体験するものなどさまざまである。またファシリテーターや模擬患者の教育等、多様な課題もある。そこでまずは精神看護学領域におけるシミュレーションの活用による学生の学習内容について評価することが重要であると考えられる。

今回は、同一課題(シナリオ)を繰り返して実施する形式をとっているシミュレーション教育において、看

護学生の学びの内容について評価する必要があると考えた。

## 研究の目的

本研究では、精神看護学領域の演習の一部として実施されているシミュレーション教育において、同一課題(シナリオ)を繰り返し実施する演習の患者と看護学生役それぞれの役割、また観察者としての学生の学びの内容を学生が記載したメモから分析する。そしてより効果的なシミュレーション演習方法について検討することを目的とした。

## 方法

対象となるA大学においては、3年次後期から開始されるローテーション実習に向け、3年次前期までに精神看護学の演習までが終了する。学内学習の最終段階となる精神看護学の演習科目の最後にシミュレーションを取り入れている。この演習を経験する学生の学びの内容について分析を行った。

### 1. 対象者

A大学に在籍し、シミュレーション演習を経験した看護大学生 60名に研究の依頼を行い、協力の得られた44名を本研究の対象者とした(回収率73%)。

### 2. データ収集期間

平成29年11月～12月

実習直前の演習科目の最終回に位置づけられる演習において、実施されたシミュレーション演習において、出席学生は感想や気づきに関してメモを取り、その原本は学生に返却されている。同意の得られた学生からはその原本のコピーを無記名の状態で回収ボックスに投函するように依頼した。本研究ではこのメモのコピーを分析対象とした。無記名であり、また協力の可否が成績や評価に一切影響しないこと、投函をもって協力とみなすことについて周知した。

### 3. シミュレーション演習の設定

学生は約10名ずつのグループに分かれてロールプレイを実施した。テーマは、「内服を拒む統合失調症の患者との治療的コミュニケーション」であり、同一のシナリオをグループ内で役を交代しながら6回実施した。6回の繰り返しについては、1回2コマの限られた演習時間内に、全員の学生が患者役または看護学生役の一方を経験でき、さらにグループディスカッションが深められる人数と回数を考慮した。具体的には、ある程度の関係を持てている学生の担当患者が、内服について疑問を感じ、そっと内服せずに自室に戻ってしまうところに学生が遭遇し、患者の思いを聴くという内容である。グループでは、一度に、1名の学生が看護学生役となり、1名の学生が患者役となり、その他の7～8名の学生は観察者となり、看護学と患者のロールプレイをベッ

ドサイドで観察した。すべての学生が、毎回、患者/看護学生、もしくは観察者の役割をとった。学生は毎回気づいたことのメモを取り、終了後にその回毎にグループディスカッションを実施した。シミュレーション演習の1回ごとの内容は、「課題（シナリオ）読み1分」、「ロールプレイ7分」、「患者役および学生役の感想1-2分」、観察者の感想とグループ全員のディスカッション5分」により構成した。ディスカッションにおいては、「どのように会話を進めるのがよいか」について、「相手の気持ちを表現してもらうには」、「内服を促すためには」という内容について議論された。進行は教員が一斉にアナウンスし、グループ内での議論の進行は学生が進めた。担当教員2名はタイムキーパーと患者役への直前の説明、ファシリテーターを担当した。

#### 4. 研究に関する倫理的配慮

研究者が属する機関の倫理委員会に諮り、本研究実施に関して機関長の許可を得て実施した(29-147)。研究者から演習を履修した学生全員に直接協力を依頼した。メモは無記名であり、また協力の可否が成績や評価に一切影響しないこと、投函をもって協力とみなすことについて周知した。

#### 5. データの分析方法

手書きで記載されているメモの内容をすべてデータとして入力し、役割ごとに、役を担当した回、記載内容について類似した内容を分類した。本研究においては、患者役と学生役を演じた学生のメモについて焦点を当て、テキスト分析ソフト KHCoder (ver).3.0 により計量的に分析を行い、共起関係に関して Jaccard 係数の値により判断した<sup>13)</sup>。分析単位は文章とした。

## 結果

研究依頼を行った学生から提出されたメモ 44 部のすべてを本研究の分析対象とした。1 回分のメモには、44~270 文字（平均 126.5 文字）の記載がみられた。対象学生は、6 回のロールプレイの中で患者役または看護学生役のどちらかを 1~2 回経験していた。患者役を経験した学生は 26 名おり 28 件の記載が得られた。看護学生役を経験した学生は、24 名で 25 件の記載が得られた。すべての学生が観察者を 4~5 回（平均回数 4.8 回）経験しており、210 件の記載が得られた。

テキストマイニング分析ソフト KHCoder (Ver) .3.0 を用いた分析の結果、データテキストからの語の抽出の際に、単体では意味の付与が困難な「いる」「ある」等の言葉、また一般的な語である「思う」「感じる」「できる」等の言葉については、文章を確認し、抽出から除いて分析を進めた。

#### 1. 学生が担当した役割によるメモ内容の傾向

対象学生のメモから得られた 210 件の記載につい

て、それぞれの記載と記載時に担当した役割と担当回を変数にし、対応分析を行った。説明率は、成分 1 は 62.88%、成分 2 は 37.12% となった。樋口<sup>13)</sup>によれば、0 付近に配置されている抽出語はどのような文にも出現しており、特に特徴のない抽出語とみなすことができるとされている。

また、0 から離れている抽出語は特徴的なものであると解釈される。学生（看護学生役）の近くには「難しい」「考える」「大切」等が配置され、患者の近くには「答える」「学生」「自分」「反応」等、観察者の近くには、「発言」「共感」「聞ける」等が配置されている。図 1. に対応分析結果を示す。

対応分析の結果より、学生（看護学生）役、患者役、観察者のそれぞれの役割の方向に、3 つの領域に抽出語がまとまりをもって配置されている。つまり、それぞれの役割によって学生が考えた内容が異なる傾向にあることについて読み取れる。看護学生役では、「沈黙」「難しい」「考える」など、患者役は「心」「学生」「答える」「反応」など、観察者は、「発言」「方法」「聞ける」などである。看護学生役は自分の対応、患者役は患者の心理や反応、観察者は、患者と看護学生のコミュニケーションを捉え、会話の内容にも目が向けられていることについて読み取れる。

#### 2. それぞれの学生が担当する役割による学びの特徴

##### 1) 患者役を担当した学生のメモを分析した特徴

患者役を経験した 28 件のメモの内容についてロールプレイの担当回を変数として共起関係を Jaccard により上位 50 語について分析した。表 1. に係数が 0.30 以上の語についてその前後の文章の例とともに示す。

表 1. 患者役学生の抽出語と担当回の共起関係および抽出語前後の文章の例（最小出現頻度 3、上位 50 語、Jaccard 係数 0.30 以上のもの）

担当回	共起の程度が強い語	Jaccard 係数	抽出語前後の文章の例 (ID)
1	反応	0.50	閉口しているうちにどのタイミングで、どのように反応を示せば良いかわからず… (16)
3	見る	0.33	目を見てくれて安心するけど、優しいがゆえに… (21)
4	後ろめたい	0.40	拒薬に対して後ろめたい気持ちもあるが… (33)
	逆	0.40	自分の思いと逆の事を言われると否定したくなるので… (32)
	触れる	0.40	拒薬に対して後ろめたい気持ちもあるが、そこに触れてこないのも… (33)
5	理解	0.33	服薬に対する理解があまりない患者でもわかるように伝えてもらった。(7)
	難しい	0.30	健康に良くないんじゃないかなという思いがあるので、すごく難しいだろうなと思った。(27)
6	難しい	0.30	自然な流れで持っていくのは難しいなと思った。(21)

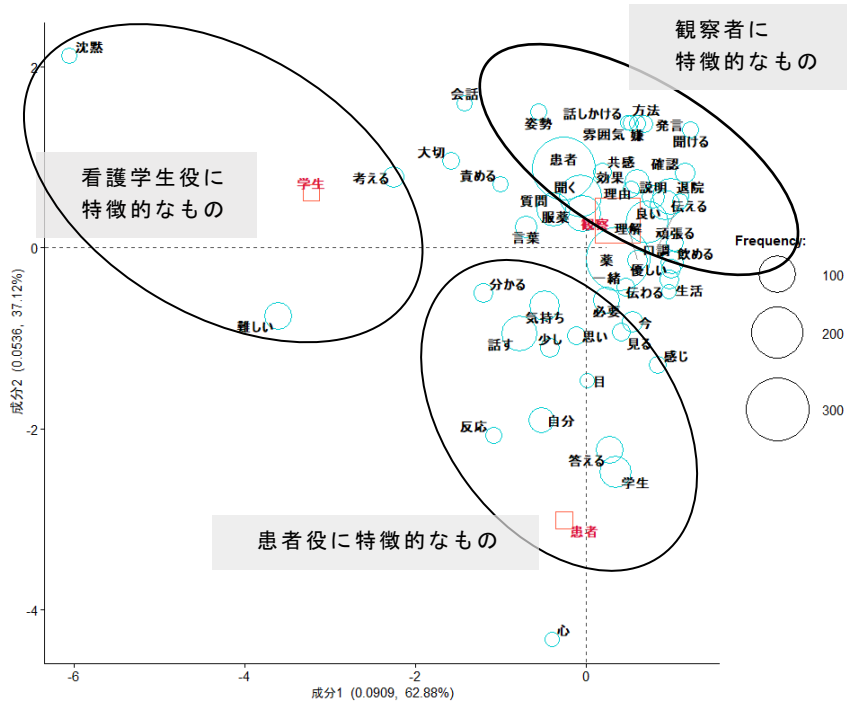


図 1. 学生の担当役割を変数とした場合の記載内容からの抽出語の対応分析の結果 (最小出現数 15、上位 50 語)

1 回目の患者役では、「反応」(0.50) との関係が認められ、患者役としてどう演じたらよいかという戸惑いの内容がみられた。2 回目は係数が 0.30 以上のものは認められなかった。3 回目の場合は、「見る」(0.33)、4 回目では「後ろめたい」「逆」「触れる」(いずれも 0.40)、5 回目では「理解」(0.33)、「難しい」(0.30)、6 回目では「難しい」(0.30) 共起関係が認められた。3 回目以降では患者の役に入り込む視点からの気づきの記載の語がみられている。

2) 看護学生役を担当した学生のメモを分析した特徴  
看護学生役を経験した学生から得られた 25 件のメモの記載内容について、患者役を担当した学生の記載と同様にロールプレイの担当回を変数として共起関係を分析した。Jaccard による分析の結果に係数の 0.30 以上のものを抽出したものを表 2. にその後の前後の文章とともに示す。

1 回目の看護学生役では、「質問」(0.33)、「話す」(0.30) と関係があり、相手を知ることという焦点が置かれていることが読み取れる。2 回目は、「服薬」(0.38)、「持つ」(0.33)、「少し」(0.33)、「話」(0.31)、「薬」(0.30) と関係が認められ、得たい情報を得るための会話についての語が抽出されている。3 回目は、「姿勢」「飲む」(いずれも 0.33)、4 回目は「多い」(0.40) となり、情報を得るではなく、やや踏み込んだ会話や指導に繋げる会話の中での切り出し方等に関する抽出語との関係もみられている。

3) 観察者を担当した学生のメモを分析した特徴  
次に、観察者を担当した学生の気づき 210 件の記

載について、対応分析の結果を図 2. に示す。

表 2. 看護学生役の学生の抽出語と担当回の共起関係および抽出語前後の文章の例 (最小出現頻度 3、上位 50 語、Jaccard 係数 0.30 以上のもの)

担当回	共起の程度が強い語	Jaccard 係数	抽出語前後の文章の例 (ID)
1	質問	0.33	象徴的な質問より短く答えやすい質問をしようと思ったが…(23)
	話す	0.30	薬を飲んでいない患者役を責めずに、まず話してもらるように日常会話から始めようと思ったが…(25)
2	服薬	0.38	服薬の話をしたいなと思いつつも少しでも患者さんの気持ちとかを表出して、現在の状況より良くしようという…(14)
	持つ	0.33	薬を飲んでいないと分かっているので、飲んでもらえるよう話を持っていきかけたが…(30)
	少し	0.33	服薬の話をしたいなと思いつつも少しでも患者さんの気持ちとかを表出して…(14)
	話	0.31	その気持ちを聞きだそうと色々なパターンで話をしたり、薬について、知識や理解はあるのか尋ねてみました。(26)
3	薬	0.30	薬を飲んでいる時の事をくわしく聞きすぎて、少し遠ざかってしまった。(30)
	姿勢	0.33	共感の姿勢と自分のことも話していくことで患者から聞き出すばかりでなく自分のことを信頼してもらう事も大事なのかと思う(31)
4	飲む	0.33	頑なに飲んでいる、大丈夫と言われてしまい、それ以上何も言う事ができなかった。(13)
	多い	0.40	沈黙をすることが多くて、沈黙中に患者さんが何を考えているのかとか、いろいろ考える…(39)

全ての学生が複数回の観察者を担当しているため、その担当回を変数にして、対応分析を行い、特徴をとらえた。成分の説明率は成分1が31.18%、成分2が25.04%となった。

この分析結果を見ると、抽出語を大きく4つの領域にまとまりがみられる。1回目の付近には、「反応」「話しかける」「話し方」「口調」というような、対象者に向かうコミュニケーションに関する抽出語が近くに集まっており、これは観察者である学生が基本的なコミュニケーションスキルを意識していることについて読み取れる。

2回目・3回目の付近、また0付近にあるまとまりでは、「共感」「否定」「聞く」「聞き出す」「答える」等がある。「否定」というのは《相手を否定せず…》という文脈で用いられている場合が多かった。これは対象の理解の仕方についてのまとまりであると読み取れる。4回目・6回目の方向にあるまとまりでは、「管理」「症状」「退院」が近くに配置されている。これは、疾病の管理についての抽出語のまとまりであると読み取れる。5回目の付近にあるまとまりでは、「生活」「効果」「理解」「説明」等があり、これは患者の目指す生活像やモチベーションに影響する抽出語であると読み取れる。すなわち、この結果と回数を経ることの経過を読み取ると、学生は初めのほうで、コミュニケーションスキルなどを読み取る傾向にあり、徐々に患者の気持ちの理解の仕方について考え、さらにロールプレイを繰り返すことで、疾病や薬の管理についての指導的な側面と、患者の将来に向けた生活や療養のモチベーションという

側面について考えられていたことがわかる。Jaccardによる分析の結果に係数の0.25以上の語を抽出した表3. にその後の前後の文章とともに示す。

表3. 観察者の学生の抽出語と担当回の共起関係および抽出語前後の文章の例（最小出現頻度 10、上位 50 語、Jaccard 係数 0.25 以上のもの）

担当回	共起の程度が強い語	Jaccard 係数	抽出語前後の文章の例 (ID)
1	学生	0.29	学生の話し方が穏やかで、雰囲気が良いと思いました。(10-1)
4	退院	0.34	薬の話だけでなく退院後の話とかを聞き出そうとしている姿勢が良かった。(3-4)
5	具体	0.28	病院での生活と家での生活という所から、患者さんに退院後の具体的な生活を想定できるような関わりをしていて良かった。(14-4)

回数との共起関係を見たところ、1 回目の「学生」(0.29)、4 回目の「退院」(0.34)、5 回目の「具体」(0.28) の 3 語が抽出された。

## 考察

### 1. 役割による学生の学びの特徴

シミュレーション演習においては、患者のシナリオがあることにより、患者の状況についてかなり細やかに設定がある。それにより演習の場には緊張感が生まれる。ロールプレイを用いてコミュニケーションスキルを習得する演習は行っているのだが、学

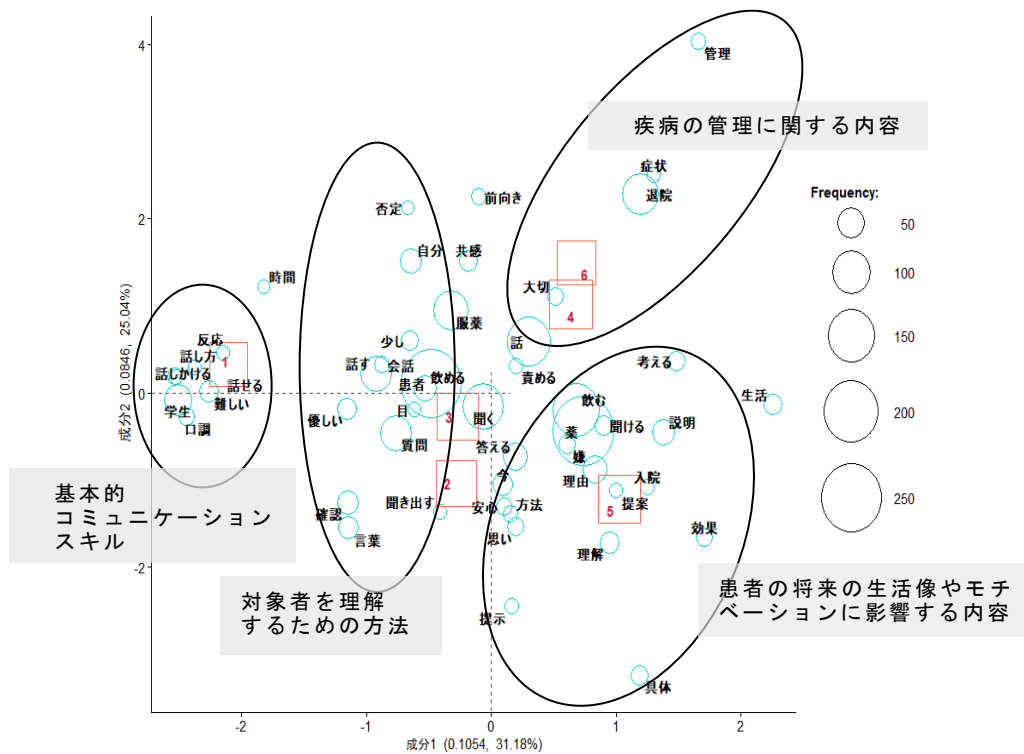


図2. 観察者の担当回を変数とした場合の記載内容からの抽出語の対応分析の結果（最小出現数 10、上位 50 語）

生は、実際に相手から拒まれたり、会話に沈黙が続くことの経験は少ないようで、苦手意識も高いと考えられる。この演習科目は臨地実習の直前に配置されており、疾患や精神看護の基本的学習を踏まえたうえで経験される。それでも臨地実習では、複雑な状況下で学生自身が対応を考えていくことを求められるため、学生は思うように患者とのコミュニケーションが図れず、患者の予期しない反応に戸惑う場合もある。そのため、シミュレーションではよりリアリティのある状況に対してまずは演習という安全な場における経験や挑戦が重要となる。今回の結果より、看護学生役の学生にとっては、限られた時間で考え発言や対応を求められる状況に置かれるので、「難しい」というキーワードとの関連があったと考えられる。また「沈黙」については、様々な状況から起こるため、そのバリエーションについても、学生は多様な経験をすることによって、患者にとって必要な沈黙についても経験を得られ注目できたのではないかと推察される。

患者役を演じた学生からは、後半の回で「統合失調症患者」の役を演じることの難しさを象徴する抽出語が得られた。これは、回を重ねることによって、徐々に役に入り込み、役柄の視点を持つことができたからこそ感じられる「難しさ」であるように考えられる。またそれと同時に、そのような気持ちの患者に伝えることの「難しさ」についても考えるという客観的な視点を持つことについても推察された。

観察者の学生は、話題となる薬の内服について、患者の考えや、看護学生が理解しようとする質問や口調、話題に関する語が抽出されており、患者と看護学生のコミュニケーションを捉え、会話の内容にも目が向けられている。また、回を重ねるごとの視点の変化をみると、初めはコミュニケーションの基本的な口調に注目しがちであるが、徐々に相手をより深く理解し、そのうえで相手に適切な伝え方という視点から、看護としての指導内容や伝える際の具体的な方法について悩む様子が見えてきた。

## 2. 同一の課題（シナリオ）を用いて繰り返すシミュレーション演習による学びの深まりと広がり

今回の結果から演習の回数を重ねることの学生の学びの視点の広がりについても確認された。役の担当を問わずに、1～3回の前半においては、相手を知るためのコミュニケーションや、会話をスムーズに運ぶための口調や話し方、雰囲気や焦点が当たりやすいことが見えてきた。これは学生にとっては、相手を知るという基本的なコミュニケーションのプロセスが経験されていたととらえることができる。

学生役では、1回目は患者の反応に戸惑いも記載されているものの、回が進む中では、相手に自分の気持ちや相手の気持ちを受け止めていることを伝えるように『伝える』ことについて、その姿勢や、相手の理解を得るための話の進め方について等、相

手の尊重と看護の役割について考えられていたと推察された。

学生が患者役を経験することを通して、2回目以降では学生自身が『患者』という文脈の中に入り込み、その視点から看護学生（役）の対応や薬の内服についてなどの患者の生活を捉えて理解し、対応していたことがわかる。『自分だったらどういう気持ちになるのか』という視点を持つことは、共感のDavisの概念の「視点取得」に相当する経験であるように考えられる。

さらに、このシミュレーションにおいて、学生が挑戦的な経験ができていたのかということについて考えてみたい。学生は相手を知ることから始まり、必要な情報を考え、次につながる会話を進め、「沈黙」という緊張のある経験をし、「難しい」という感想を持ちつつもそれを様々な視点からとらえていたことがわかる。図1、図2の対応分析の結果から、後半の回と比較的近い領域には、「管理」や「退院」、「服薬」、「効果」、「説明」、「生活」等があり、将来の生活に対する患者の目標を明確化しようという治療や療養の目的を確認し、患者の治療に対するモチベーションに働きかけるような、さらに踏み込む会話についても考えられていた。学生が学内ではなかなか経験しづらい患者に対する『教育的かかわり』についても実施を試みる経験であったと考えられる。

## 3. 看護学教育への示唆

今回は、学生の学びをメモからのキーワード抽出という方法から、シミュレーションというリアリティのある設定に入り込む学生の学習プロセスについて評価を行った。風岡ら<sup>14)</sup>は、経年的に看護学生の共感性について比較し、変化が認められなかったとともに、学生が患者の話をつただ聞くだけでなく気持ちを想像しながら聞かなければ、共感性の視点取得の上昇には至らないことを指摘している。今回の結果において、患者役の学生も2回目からは、役柄に入っている様子がみうけられたこと、また看護学生役であっても、必ず観察者として4～5回は、観察することになり、役柄を演じる難しさや困難だけでなく、相手の状況についても推察できたことについて見えてきた。そのため、同一の課題（シナリオ）を繰り返すなかで、挑戦的な経験が可能になり、より複雑な課題についても、ディスカッション等を取り入れながら実施することの有用性について考えられた。またMeleis<sup>15)</sup>の移行理論を用いると、講義の最終段階であるこの時期は、学生が実習という環境に適応していく変化に向けた移行期間であるとも考えることができる。臨地実習では予め想定していても学生は思うようにいかない場面がある。その場合、学生は多くの経験を持ち合わせていないことから、自身の自我の脆弱性を高めてしまう状況にも教員はしばしば遭遇する。Meleisは移行期の支援の

一つに『気づき』をあげており、本人の変化に向かう自己の気づきや、実習に向けた移行期間に在るといふことの気づきの認知を高めることも、より学生の準備期間としての演習への緊張を軽減することに役立つと示唆しており、学生自身の気づきを促進する方法も検討が必要であると考えられた。

また、初回の設定の理解に戸惑う学生もメモから読み取れた。シナリオを読み込み、より深く状況を理解することを早い段階で行えることについて、今後の課題になるように考えられた。

シナリオの内容により学びの内容は、異なること、今回の KHCoder の結果は、学生の視点について探索的な視点の把握にとどまっていることもあり、今後、コミュニケーションの具体的な内容等に焦点を当てた分析についても必要になると考えられる。

- [11] 守村洋, 河村奈美子, 岩本祐一, 佐藤史教, 緒方浩志, 戸田岳志, 中村創, 伊藤健太郎, 山本勝則, 星幸江. これからの在精神看護学におけるシミュレーション教育の発展と課題(ワークショップ), 日本精神保健看護学会第 27 回学術集会プログラム, 96, 2017.
- [12] Selim A A, Ramadan F H, EL-Gueneidy M M Gaafer M M: Using Objective Structured Clinical Examination (OSCE) in undergraduate psychiatric nursing education: is it reliable and valid? Nurse Education Today 32(3): 283-288, 2012.
- [13] 樋口耕一. 社会調査のための計量テキスト分析: 内容分析の継承と発展を目指して, ナカニシヤ出版, 京都, 2018.
- [14] 風間たま代, 川守田千秋. 学年別比較による看護学生の共感性に関する一考察—2 回の横断的比較とその中の経年的比較から, 日本看護研究学会, 28(5), 81-86, 2005.
- [15] Meleis A I. 移行理論と看護: 実践, 研究, 教育(片田範子訳). 学研, 東京, 2019.

## 謝辞

本研究を実施するにあたり、研究に協力してくださいました学生の皆様に深く感謝を申し上げます。

本研究は、JSPS 科研費 JP17K12462 の助成を受けたものです。

## 文献

- [1] Kameg K, Mitchell A M, Clochesy J, Howard V M. Communication and Human Patient Simulation in Psychiatric Nursing, Issues in Mental Health Nursing, 30, 503-508, 2009.
- [2] 文部科学省: 「人権教育の指導方法などに関する調査研究会議 人権教育の指導方法の在り方について[第三次とりまとめ]」, 2007.
- [3] Buxton, B. K. Interaction, unscripted: An effective use of drama to stimulate the nurse-client relationship, Journal of Psychosocial Nursing, 49 (5), 28-32, 2011.
- [4] Crider, M. C. Integrating a professional apprenticeship model with clinical simulation for psychiatric nursing students. Journal of Psychosocial Nursing 49(5), 42-49, 2011
- [5] 中村恵子編.看護 OSCE. 東京: メヂカルフレンド 2011.
- [6] 山本勝則, 守村洋, 河村奈美子. 精神看護学におけるシミュレーション教育の概観と実践—精神看護学トライアル OSCE から構造化されたシミュレーション教育への移行, 札幌市立大学研究論文集 7(1), 53-59, 2013.
- [7] Davis, M. H. A Multidimensional Approach to Individual Differences in Empathy, Catalog of Selected Documents in Psychology, 1980.
- [8] 桜井茂男. 大学生における共感と援助行動の関係—多次元共感尺度を用いて, 奈良教育大学紀要, 37, 149-154, 1988.
- [9] 河村奈美子, 岩本祐一. 精神看護学演習における模擬患者活用によるシミュレーション教育の評価: ロールプレイ前後の共感性とコミュニケーションの変化, 大分大学高等教育開発センター紀要 vol8, 53-60, 2016
- [10] Morrissey J. Communication Skills for Mental Health Nurses, Open University Press, 2011.