

新型コロナウイルス感染症流行下における オンラインロールプレイを活用した精神看護実習の学修効果

麻生 浩司 井上 誠

県立広島大学保健福祉学部保健福祉学科看護学コース

抄 録

2020年に国内で新型コロナウイルス感染が確認されて以降、精神看護実習でも感染対策が求められ、臨地での対象との関わりに制限が生じた。従来の実習とは異なり、コミュニケーションを通して対象を理解し、自己洞察するなどの十分な学修機会が得られなかった。そこで、2022年の精神看護実習では、実習指導者が患者役と看護師役となり、ウェアラブルデバイス等を活用したロールプレイを実践することで、看護学生に患者と看護師の関係を迫体験させ、看護師の視線や距離感、患者との関わり方について理解を深める学修機会を提供した。本稿では、これらの取り組みについて報告する。

キーワード：精神看護，オンライン，ロールプレイ，看護学生

1 緒言

現在、日本の精神疾患を有する総患者数は約 614.8 万人と増え続けており¹⁾、5 大疾病のひとつとして位置づけられている。今後、ますます精神看護の役割は重要になってくると考える。

看護学教育における臨地実習は、看護の対象との関わりのなかで、講義や演習で学修した知識および技術を発揮し、看護実践能力の修得や自己課題を見出すなどの重要な機会となる。精神看護学の臨地実習では、実際に精神疾患を有する当事者と出会い、日々の関わりのなかで精神疾患の特徴を踏まえ、対象の反応や心情を推察・分析しながら、対象理解を深めていく。また、看護学生は対象との相互作用を通して、自分自身の心の動きやコミュニケーションの傾向を振り返り、自己理解を深め、対象のニーズや課題を把握していくために、意識的にコミュニケーションを活用していくことを学ぶ。さらに、精神科病院や精神疾患を有する当事者との接点は、看護学生自身が抱えている精神医療や精神疾患への偏見等を変化させていく機会となる²⁾。

しかしながら、2020 年に新型コロナウイルス感染症が国内で確認されて以降、精神科病院の約 40% で感染が発生し³⁾、感染症が蔓延しやすい環境にあった⁴⁾⁵⁾。日本精神保健看護学会「Covid-19 感染拡大に伴う看護基礎教育現場の現状調査」⁶⁾の結果と同様に、本学の精神看護実習でも臨地の対象との関わりに制限が生じ、看護師のシャドーイングから関わりやケアを見学するなど、感染対策を講じながら実習を行った。新型コロナウイルス感染症の感染リスクを最小限にするために、従来の実習とは異なり、コミュニケーションを通して対象を理解し、相互作用のなかで自己洞察を深めて自己課題を見出すなど、十分な学修機会が得られなかった。

そこで、2022 年の精神看護実習ではオンラインを活用して、精神科病棟で遭遇する事例を看護学生に提示し、対話場面や関わりを想定させ、プロセスレコード記述後にロールプレイを実施した。その後、同じ事例を用いて実習指導者が患者役と看護師役となり、ウェアラブルデバイス等を活用したロールプレイを実践することで、看護学生に患者と看護師の関係を追体験させ、看護師の視線や距離感、患者との関わり方について理解を深める学修機会を提供した。本稿では、これらの取り組みについて報告する。

2 方法

2.1 対象者について

対象者は、A 大学の看護学生 4 年次生 (31 名) であった。

2.2 実習スケジュール

精神看護実習は 3 単位 (135 時間) であり、1 クール 3 週間で実施した。1 週目から 2 週目の前半は、病棟実習で担当患者の情報収集と看護師のシャドーイングが行われ、精神疾患の特徴や具体的な関わり情報を収集した。2 週目の後半にオンラインロールプレイを実施した。3 週目は、精神科訪問看護や就労継続支援事業所、精神科デイケアの講話と見学を実施した。

2.3 オンラインロールプレイの実施内容

精神看護実習のオンラインロールプレイは、精神科病院の急性期病棟および慢性期病棟の入院患者を想定した 2 事例を用いて、図 1 の内容を 2 日間実施した。

手順	内容
1	個人ワーク 1) 事例の情報収集とアセスメント 2) 場面の焦点化とプロセスレコードの記載
2	グループワーク 1) プロセスレコードの共有 2) シナリオ作成とロールプレイの練習
3	オンラインロールプレイ 1) 看護学生によるロールプレイ 2) 実習指導者によるロールプレイ
4	全体カンファレンス 1) 看護学生間の気づきの共有 2) 看護学生と実習指導者との振り返り
5	個人ワーク 1) プロセスレコードの再考察 2) 自己洞察と看護実践の振り返り

図 1 オンラインロールプレイの内容

2.4 事例について

事例は、急性期病棟で拒薬を示す統合失調症患者、慢性期病棟で病識が乏しく、帰宅要求のある統合失調症患者を設定した。急性期病棟および慢性期病棟の 2 事例とも、実習病棟と同じ環境の閉鎖病棟とし、実習指導者と教員が協議して作成した。

2.5 オンラインロールプレイの配信方法

学生間や実習指導者および教員との双方向のコミュニケーションを行うために、配信および視聴のプラットフォームとして Microsoft Teams を用いた。映像配信に関する全体図は、図 2 のとおりであった。実習指導者のロールプレイ時に、患者役に対する看護師役の視線や距離等の情報を動画配信するため、看護師役の実習指導者にウェアラブルカメラ (GoPro HERO Black: GoPro, Inc.) を装着し、PC (CF-FV1RDAVS, Panasonic, OS: Windows 11 Pro, プロセッサ: Core i5-1145G7, 動作周波数 :2.61GHz, RAM: 16GB) にて配信した (図 3, 図 4, 図 5)。また、PC の Web カメラを

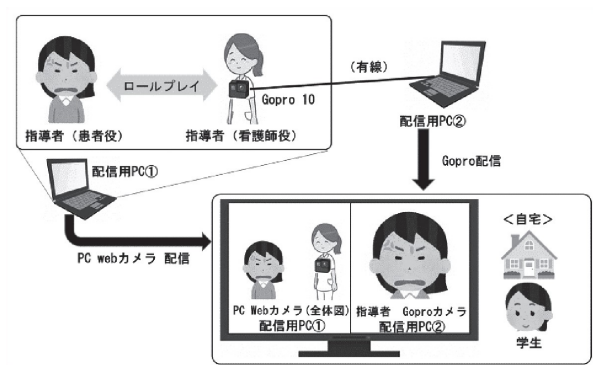


図2 映像配信に関する全体図

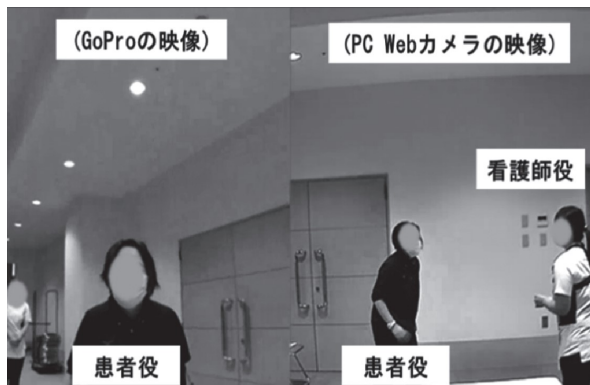


図6 実習指導者のオンラインロールプレイの映像 (PC画面)



図3 看護学生と実習指導者の対話の様子

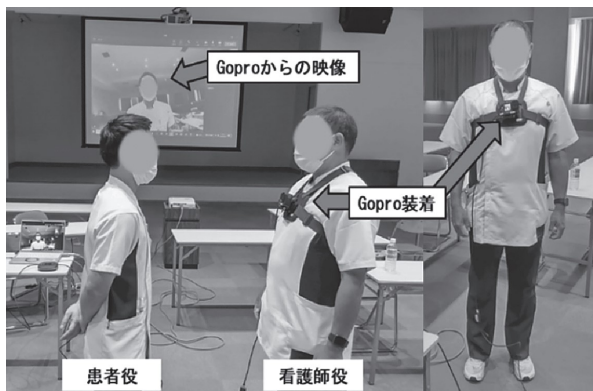


図4 看護師役の実習指導者のGoPro装着



図5 実習指導者のオンラインロールプレイの様子

用いて、患者役と看護師役の関わりの全体像や距離感、臨場感の情報も動画配信した(図6)。なお、本実習におけるウェアラブルデバイスの活用は、大学改革推進等補助金「ウィズコロナ時代の新たな医療に対応できる医療人材養成事業(文部科学省)」の補助金を受けた。

2.6 オンラインロールプレイの評価

看護学生は、事例をもとに関わりを想起して、シナリオおよびプロセスレコードを作成後、ロールプレイを実施し、実習指導者のロールプレイの視聴と振り返りを行った。看護学生のケアリングに関する特性について、日本語版CAS(日本語版Nyberg Caring Assessment Scale)⁷⁾の19項目を用いて評価した。評価は、オンラインロールプレイの前日と2日間のオンラインロールプレイの実施後に行った。日本語版CASの合計点数および各評価項目点数の正規性を確認した後、Wilcoxonの符号付順位和検定により比較した。看護学生には、回答の任意性、プライバシーの保護、個人情報の保護、不利益はないこと、成績には一切反映しないことを説明した。

3 オンラインロールプレイを活用した精神看護実習の学修効果

オンラインロールプレイの実施前後の日本語版CAS点数を比較した(表1)。CAS合計点数は実施前よりも実施後に有意に高くなっており、CAS各項目2, 3, 4, 5, 7, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 16, 17の点数に有意差が認められた。特に、CAS各項目5, 10, 11, 12, 17の点数において、実施前後の中央値が1.0以上、有意に高くなっていった。新型コロナウイルス感染症流行下において、臨地実習で対象との関わりが制限されるなか、担当患者の情報収集と看護師のシャドーイング、事例での関わり想起とロールプレイ、実習指導者による同事例のロールプレイの視聴を通して、学生

表 1. オンラインロールプレイを実施した前後の日本語版 CAS の比較

n=31

	実施前		実施後		P値
	中央値	標準偏差	中央値	標準偏差	
CAS合計点数	72.0	7.3	80.0	6.2	<0.01
CAS各項目点数					
1. 他者のニーズに対して深い敬意もっている	4.0	0.6	4.0	0.7	0.405
2. 他者にとっての希望をあきらめない	4.0	0.7	4.0	0.6	0.011
3. 他者のニーズに対して敏感であり続けている	4.0	0.7	4.0	0.5	0.049
4. 他者に対して助けとなり、信頼される態度で対応している	4.0	0.5	4.0	0.6	0.046
5. 創造的に問題を解決している	3.0	0.8	4.0	0.7	0.012
6. スピリチュアルな力が人間のケアに貢献することを理解している	4.0	0.9	4.0	0.6	0.068
7. ルールを考慮する前に人との関係性を考慮している	4.0	0.8	4.0	0.7	0.016
8. かかわっている人々にとって何がベストかということに基づいて決定している	4.0	0.6	5.0	0.6	0.197
9. 人々にとってその状況がどのような意味をもつのか十分に理解している	4.0	0.7	4.0	0.6	0.019
10. 人をよく知るために表層的なことを乗り越えている	3.0	0.7	4.0	0.7	0.030
11. 上手に技能や技術を実施している	3.0	0.8	4.0	0.6	0.018
12. 目標を達成するような戦術を選択している	3.0	0.6	4.0	0.4	<0.01
13. 状況要因に十分配慮している	4.0	0.8	4.0	0.5	0.101
14. 他者の成長を助けることに焦点を合わせている	4.0	0.7	4.0	0.6	0.002
15. 個人のニーズと成長のために時間をかけている	4.0	0.8	4.0	0.7	0.003
16. ケアする機会のために時間の余裕もっている	4.0	0.7	4.0	0.6	0.001
17. 継続的に関係を持つことを覚悟している	4.0	0.7	5.0	0.6	0.016
18. 注意深く聴いて、フィードバックを受け入れる態勢でいる	5.0	0.7	5.0	0.5	0.224
19. 他者に目標を達成する潜在的な能力があると信じている	4.0	0.6	4.0	0.6	0.670

Wilcoxonの符号付順位と検定 p<0.05

間や実習指導者および教員とのディスカッションをすることで、精神疾患患者への関わりや援助に根拠を結びつけることができ、看護学生のケアリングや自己洞察の効果的な学修につながったのではないかと考えた。

一方、本実習におけるオンラインロールプレイ実施前後のCAS合計と一部項目において点数は上昇したが、先行研究⁷⁾の病棟で働く看護師のCAS各項目の点数よりも、看護学生の実施前後の方が高かったことは、メタ認知能力が十分に備わっていない看護の初学者である看護学生が高く自己評価するなど、ダニング・クルーガー効果⁸⁾のように正確な自己評価ができていなかった可能性があると考えられた。現在、精神看護実習で用いているパフォーマンス評価のように、看護学生と教員の双方向で評価を確認し合うなど、他者からのフィードバックも必要になると考える。

4 今後の取り組みに向けて

新型コロナウイルス感染症の影響により、看護の対象との関わりに制限が生じたが、デジタルトランスフォーメーション技術(DX)を活用し、実習指導者が参加したオンラインロールプレイの視聴とディスカッション等によって、看護学生のケアリングの側面は向上したと考える。そして、日々、臨床で看護を実践している看護師に、対象との相互作用のなかで行われている思考や判断の過程を教授してもらうことは、看護学生の看護実践能力の修得に向けた効果的な

学修につながったと考える。また、看護の初学者である看護学生のメタ認知能力の不十分さから、自己評価が高くなったことも考えられ、看護学生の自己評価に加えて、教員などの他者からのフィードバックも行っていく必要がある。今後も、看護学生が精神看護学の学修を深めることができるように、デジタルトランスフォーメーション技術(DX)を活用しながら、教材開発をしていきたい。

引用文献

- 1) 厚生労働省：市町村における精神保健相談支援体制の現状等．厚生労働省，(オンライン)，入手先<<https://www.mhlw.go.jp/content/12205250/001054003.pdf>>，(参照 2023-8-22)
- 2) 岡田佳詠，羽山由美子ほか．精神看護学実習についての看護学生の意識に関する研究．聖路加看護大学紀要，28: 28-38, 2002
- 3) 公益社団法人日本精神科病院協会：新興感染症(新型コロナウイルス感染症)と精神科医療について(要望書)．公益社団法人日本精神科病院協会，(オンライン)，入手先<https://www.hospital.or.jp/pdf/06_20220308_01.pdf>，(参照 2023-9-20)
- 4) 矢野貴恵，白井文恵．2020年大阪府下精神科病院の新型コロナウイルス感染症対策の現状．日本健康医学会雑誌 31, 3: 359-368, 2022
- 5) 公益社団法人日本精神科病院協会：新型コロナウイルス感染症陽性の精神疾患を有する患者に

- 関する要望（その2）. 公益社団法人日本精神科病院協会, (オンライン), 入手先 <https://www.nisseikyo.or.jp/news/topic/images/20210915_topic.pdf>, (参照 2023-9-20)
- 6) 教育の質向上委員会: 「COVID-19 感染拡大に伴う看護基礎教育現場の現状調査」の結果について. 一般社団法人日本精神保健看護学会, (オンライン), 入手先 <<https://www.japmhn.jp/a/1057>>, (参照 2023-9-20)
 - 7) 相原由花, 内布敦子. 日本語版 Nyberg Caring Assessment Scale (日本語版 CAS) の信頼性と妥当性の検討. 兵庫県立大学看護学部・地域ケア開発研究所紀要, 27:39-48, 2020
 - 8) 高沢佳司: 社会人基礎力の知覚, 社会的望ましさ, およびダニング・クルーガー効果. 52: 17-26, 2017

Learning Effects of Psychiatric Nursing Practice Using Online Role-Plays during the COVID-19 Pandemic

Koji ASO Makoto INOUE

Nursing Course, Department of Health and Welfare, Faculty of Health and Welfare,
Prefectural University of Hiroshima

Abstract

The psychiatric nursing practice implemented strict infection control measures during the coronavirus disease-2019 pandemic and following the emergence of severe acute respiratory syndrome coronavirus 2 infections in 2020 in Japan. The pandemic limited training opportunities and abilities for students to develop self-awareness via face-to-face interactions with patients, unlike conventional training methods. In 2022, psychiatric nursing instructors started to assume the roles of patient and nurse to train nursing students. They used structured role-playing, facilitated by wearable terminals and other devices, to create valuable learning experiences and facilitate detailed re-enactments of the patient–nurse relationship. This activity deepened the understanding of nursing students about a nurse’s role and how nonverbal signals, such as interpersonal distance and gaze facilitated such relationships. This study describes the outcomes associated with this online role-playing initiative.

Key words: psychiatric nursing, online, role play, nursing students