



Title	ロールプレイング演習における看護学生の言語的・非言語的コミュニケーション行動の特性とそれに関連する要因に基づく演習プログラムの開発
Author(s)	久米, 弥寿子
Citation	大阪大学, 2005, 博士論文
Version Type	
URL	<a href="https://hdl.handle.net/11094/45504">https://hdl.handle.net/11094/45504</a>
rights	
Note	著者からインターネット公開の許諾が得られていないため、論文の要旨のみを公開しています。全文のご利用をご希望の場合は、 <a href="https://www.library.osaka-u.ac.jp/thesis/#closed">https://www.library.osaka-u.ac.jp/thesis/#closed</a> 大阪大学の博士論文について <a href="#">こちら</a> をご参照ください。

*The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA*

<https://ir.library.osaka-u.ac.jp/>

The University of Osaka

氏名	久米 弥寿子
博士の専攻分野の名称	博士(看護学)
学位記番号	第 19368 号
学位授与年月日	平成 17 年 3 月 25 日
学位授与の要件	学位規則第 4 条第 1 項該当 医学系研究科保健学専攻
学位論文名	ロールプレイング演習における看護学生の言語的・非言語的コミュニケーション行動の特性とそれに関連する要因に基づく演習プログラムの開発
論文審査委員	(主査) 教授 小笠原知枝  (副査) 教授 阿曾 洋子 教授 三上 洋

### 論文内容の要旨

#### 【目的】

目的Ⅰ：ロールプレイング演習における看護学生の言語的・非言語的コミュニケーション行動について、①内容分析、②出現頻度や出現時間の測定、および③発話構造の分析によって、出現パターンを量的・質的に明らかにして、看護学生のコミュニケーション行動の特徴を抽出する。

目的Ⅱ：看護学生のコミュニケーション行動と心理的側面、およびコミュニケーション行動と演習方法との関連性を明らかにする。また、以上の結果に基づきロールプレイング演習プログラムの内容や指導法を検討し開発する。

#### 【方法】

##### 1. 分析対象者

A 看護系大学看護学専攻 2 年生のコミュニケーション技術の演習参加者 169 名（平成 13 年および 14 年 1 月実施）に対して、事前に研究目的や方法と倫理的側面について十分説明した後、録画対象者 145 名のうちで同意を得た 139 名を分析対象者とした。目的Ⅰ・Ⅱに関する録画記録や調査用紙は、研究者以外の目に触れないことや個人を特定しない分析方法であること、個人評価と無関係であり、拒否した場合にも不利益を受けない点などを文書および口頭によって説明した。なお、書面による同意の得られなかったデータは除外した。

##### 2. データ収集および分析方法

目的Ⅰにおけるコミュニケーション行動のデータは、ロールプレイング演習のグループ討議で用いたビデオ録画によるものを用い、ロールプレイングの 1 場面を 1 記録とし、計 100 記録のうち、同意の得られた対象者の 96 記録について分析した。看護師役割の言語的コミュニケーション行動に関する操作的定義は、発話者の交代を一発話（1 単位）とし、その意味内容と Ivey, A. (1985) のマイクロカウンセリング技法などの関連文献に基づいて行った。非言語的コミュニケーション行動については、探索的観察により、96 記録のうちで 50% 以上に見られた代表的な行動を抽出した。これらの言語的・非言語的コミュニケーション行動は、イベントレコーダー・行動コーディングシステム（DKH、PTS-07 型）を用い、出現回数や出現時間などを測定した。出現パターンは、単位分析時間あたりの言語的・非言語的コミュニケーション行動の出現時間や出現頻度を比較した。さらに、単位時間ごとの出現の有無（0/1 サン

プリンング法)に基づく時系列データの累積相対度数のクラスター分析により、コミュニケーション行動の出現パターンの類似性を分析した。出現パターンの質的分析では、発話の隣接ペア構造を分析した。

目的Ⅱにおける看護学生の心理的側面については、STAI 日本版を用い、演習直前、ウォーミングアップ後、セッション2終了後、演習終了後の不安度を測定した。また、その他に学習満足度、疲労度などの主観的捉え方についての質問紙調査を実施した。心理的特性については、STAIによる特性不安に加え、特性シャイネス尺度(Trail Shyness Scale : TSS)を用いた。

### 【結果】

#### 1. 言語的・非言語的コミュニケーション行動の内容および出現回数・出現時間

言語的コミュニケーション行動は17カテゴリーに分類され、平均出現回数では、「最小限のはげまし」(7.7回)、「Closed Question : CQ」(4.8回)、「Open Question : OQ」(3.5回)などが多く、平均出現時間では、「支持的コメント」(22.4秒)、「CQ」(17.4秒)、「OQ」(13.6秒)、「助言」(13.1秒)、「個人的支援」(11.9秒)が長かった。非言語的コミュニケーション行動では、探索的観察により「視線をそらす」「うなずき」「関係のない笑い」「沈黙」の4項目を観察対象とし、平均出現回数では、「うなずき」(68回)、「沈黙」(4.6回)などであり、平均出現時間は、「沈黙」(47.0秒)、「うなずき」(31.4秒)、「視線をそらす」(10.2秒)、「関係のない笑い」(6.3秒)などであった。

#### 2. 言語的・非言語的コミュニケーション行動の出現パターン

1)累積相対度数による場面内の出現パターンの相互関連性：クラスター分析の結果、結合距離6により、大きく4つのクラスターに分かれ、「支持的コメント」「視線をそらす」「反復」など10行動で構成されたクラスターA、「OQ」「情報提供」などの7行動を含むクラスターB、「個人的支援」「協力関係」はクラスターC、「焦点をあてる」「挨拶」はクラスターDに分類された。

2)クラスター化に基づく累積相対度数：前述のクラスターごとに、開始から終了までの1場面を前半と後半に分け、さらにその半期を前期・後期と分けた計4区分(前半前期を1期、後半後期を4期)で、ロールプレイング進行に伴う出現パターンを分析した。クラスターBの「OQ」と「CQ」は1期から出現し、「情報提供」「いいかえ」などは、2期と3期に出現する傾向が認められた。「個人的支援」「協力関係」などのクラスターCでは、4期で出現し、「焦点をあてる」「挨拶」などのクラスターDでは、1期で出現している対照的な出現パターンが見られた。

3)隣接ペア構造：看護師役とクライアント役の発話対の連続性に関しては、クライアント役の感情表出の後に続く発話では、「でも+支持的コメント」という逆説的な連続性が特徴的であった。

#### 3. 演習参加者の心理的側面や演習方法との関連

状態不安は、ウォーミングアップ後には低下せず、セッション2終了後や演習終了後に至って、有意な低下が認められた( $p < 0.01$ )。実施直前の状態不安と「CQ」の出現時間に負の相関、特性不安と「支持的コメント」の出現時間に正の相関が見られた( $p < 0.01$ )。4つのセッションで構成した演習方法に関しては、セッション進行により「沈黙」( $p < 0.01$ )の出現回数の有意な減少や「助言」( $p < 0.05$ )の有意な増加が認められた。

### 【総括】

ロールプレイング演習における看護学生の言語的コミュニケーション行動では、「最小限のはげまし」「CQ」「OQ」などの出現回数が多く、「支持的コメント」「CQ」「OQ」「助言」「個人的支援」は出現時間が長かった。「挨拶」「焦点をあてる」「OQ」「CQ」などがロールプレイング前半で多く、中間では「いいかえ」「情報提供」、後半には「個人的支援」「協力関係」が出現しており、場面展開に対応した出現傾向が示唆された。後半では、発話継続に困って「沈黙」になり、「関係のない笑い」「視線をそらす」が出現していた。また、演習進行に伴う不安度の変化からは、ウォーミングアップ効果は見られなかった。「沈黙」などの出現回数の減少や積極技法である「助言」などのコミュニケーション行動の増加により、セッションの複数実施の有効性が示唆された。

コミュニケーション技術教育の初期段階にある看護学生のロールプレイング演習においては、事前指導における教示内容を見直し、ロールプレイング実施時間や具体的な役割演技内容、場面展開のあり方、「沈黙」の意味に関する指導や参加者の不安感を考慮したプログラム化の必要性が示唆された。

## 論文審査の結果の要旨

看護実践において看護師がクライアントと対人関係を築く際の基本技術として、コミュニケーション技術は必要不可欠なものである。コミュニケーション技術育成において多用されているロールプレイング演習をいかに効果的に進めるかは、看護基礎教育における重要な課題となっている。本論文は、ロールプレイング演習における看護学生の言語的・非言語的コミュニケーション行動の特性と心理的側面などの関連要因の分析結果に基づいて、効果的なロールプレイング演習プログラムの内容や指導法について論じたものである。

まずコミュニケーション行動に関しては、看護大学生（139名）のロールプレイング演習のビデオ録画 96 記録について行動コーディングシステム（DKH、PTS-07）を用い、文献（Ivey、Roter、Haysら、斉藤）に基づいて分類と測定を行った。次いで、発話内容や発話構造を分析した。関連要因の心理的側面については、STAI 日本版、特性シャイネス尺度（Trail Shyness Scale）などの質問紙調査を実施した。その結果、ロールプレイング演習における看護学生の言語的コミュニケーション行動では、累積相対度数やクラスター分析により、一定の出現パターンが確認され、「沈黙」「関係のない笑い」「視線をそらす」の出現によって発話継続が困難となっている実態が明らかになった。また、発話構造の分析からは、「励まし」と「共感」の二重構造が示された。本研究の結果から、事前指導における役割演技内容や場面展開のあり方、「沈黙」の意味などの強調や参加者の不安感とセッションの時間配分などを考慮したプログラム構成の必要性が明らかになった。

本論文は、効果的なコミュニケーション技術育成のための演習プログラムを再構築する上で有益であり、看護実践の基盤となる対人技能育成に貢献するものと考えられ、博士（看護学）の学位授与に値するものと認められる。