



Title	ピア・ロールプレイによる獣医学生の診療コミュニケーション実習
Author(s)	木村, 祐哉
Citation	北海道獣医師会雑誌, 53(5), 10-13
Issue Date	2009-05-01
Doc URL	http://hdl.handle.net/2115/38442
Type	article (author version)
File Information	53_5-p10-13.pdf



[Instructions for use](#)

ピア・ロールプレイによる獣医学生の診療コミュニケーション実習

木村 祐哉

北海道大学大学院医学研究科 医療システム学分野

(〒 060-8638 北海道札幌市北区北 15 条西 7 丁目)

要 約

参加者がそれぞれ獣医師役、飼い主役、観察者を演じるピア・ロールプレイの手法を採用し、臨床志向の獣医学生らに対して診療コミュニケーションを向上するための実習を行った。ロールプレイ終了後には、その内容について各自フィードバックを受け、ポートフォリオに準じて自己評価した。2日間で計9名の獣医学生、2名の臨床獣医師が参加し、いずれからも高い満足が得られた。獣医師役を演じた自己評価は否定的な内容が多かったが、飼い主役と観察者からのフィードバックには肯定的な意見も多くみられ、全体としてバランス良く反省することが可能であった。また、初回に得られた反省は、次回の目標設定に影響を及ぼしており、ポートフォリオによる評価が有用であることが示唆された。ロールプレイの導入は、適切な評価方法を用いることで、コミュニケーション能力を向上するための妥当な手段になると考えられる。

キーワード：コミュニケーション，ポートフォリオ，ロールプレイ

コミュニケーションとは一連の共通ルールに従って情報を分かち合うプロセスであり[1]、言語に限らず表情、仕草、距離など多くの言外の要素によって生み出される様々なメッセージを含んでいる。医療におけるそれは適切な情報収集、ラポール形成、コンプライアンス（アドヒアランス）確保などにつながる本質的能力のひとつとして、医学教育の中であまねく身につけるべきものと考えられている。

獣医療におけるコミュニケーション能力もまた適切な学習によって改善することが知られており[2]、欧米では獣医学教育への導入が進められている[3]。しかしながら、日本国内ではこれまでも獣医師のコミュニケーション能力に焦点を当てた試みはいくつか実施されているものの、未だその学習法が確立されているとは言い難い。

筆者は自主的学習を目的とした臨床志向の学生の集まりである V-Egg（<http://vetsworld.net/>）からの依頼を受け、診療におけるコミュニケーション能力を向上するための実習を実施した。用意されたシナリオに沿って学生らが獣医師役・飼い主役を演じるピア・ロールプレイという方法を採用し、その有用性が示唆されたので、この実習の概要について、参加者全員の同意を得た上でここに報告する。

方 法

本実習は2009年3月7,8日の2日間におよぶ研修会の中で行われ、1日目は神奈川県、2日目は千葉県で開催した（表1）。参加者は1日目が獣医学生（2-5年次）8名と臨床獣医師（1年目）2名の計10名、2日目は前日の獣医学生に新たに1名を加えた計9名であった。

1. ロールプレイ

ピア・ロールプレイは概ね同等の立場にある参加者が組となって行うものである。あるひとつの問題状況について描写したシナリオに沿って種々の役割を演じることにより、その問題を仮想体験し、実践的な学びを得ることが可能となる。臨床的知識の浅い学生が対象となっているため、本実習で演じるのは検査前の問診部分のみとした。使用する各シナリオには、それぞれ診療に取り掛かる際に獣医師の知り得る情報のみを記した獣医師用シート（図

1A) と、飼い主のみが知り得る動物との絆といった背景情報などを含む飼い主用シート(図1B)が用意され、獣医師用シートは獣医師役に、飼い主用シートは飼い主役にのみ公開される。

本研修会では、獣医学生らが今後も自主的に学習できるようになることを考え、実習に用いるシナリオを自ら作成する作業をグループワークとして初めに課した。相槌や共感、要約、アイコンタクトといったコミュニケーションスキルについて講義を行い、次に参加者の属性が偏らないように配慮した上で、3名あるいは4名1組の計3グループを構成した。筆者が予め作成した事例を参考にしながら各グループで1本ずつシナリオを作成し、その内容が不自然なく演じられるものとなるよう、さらに筆者による校正を加えることで完成とした。

各シナリオにおける飼い主役は、そのシナリオを作成したグループの構成員が担うこととした。各グループの構成員から獣医師役と1,2名の観察者を選出し、自らの作成したものとは異なるシナリオに当たるよう、他のグループに移動してロールプレイを行った。それぞれの役割は順次交替し、両日ともに少なくとも1人1回ずつ全ての役割を演じるものとした。ロールプレイの制限時間はいずれも5分間とし、終了後には各グループ内でのフィードバックを5分間程度で行った。フィードバックではまず獣医師役が自身で感じた反省点を述べ、それに対して飼い主側が感じた印象などを還元した。観察者は両者の発言を補足し、診察の様子を第3者的視点で見た客観的意見を寄せた。

筆者は以上のロールプレイおよびフィードバックの工程が適切に展開するよう、時間管理とともに適宜参加者へのアドバイスおよびコーチングを行った。

2. 評価

参加者のコミュニケーション能力は実習の開始時点でそれぞれ異なることから、今後の評価法としてポートフォリオ[4]を使用することが有効と考えられる。本実習の中で獣医師役を演じる回数は各人につき2回に限られるものの、今後ポートフォリオとして蓄積することを想定した評価シート(図2)を使用した。

上段ではロールプレイの実施前に各自の目標設定を、中段では獣医師役と

飼い主役それぞれの視点から、そのロールプレイで上手くいった点・上手くいかなかった点をフィードバック後に挙げるものとした。下段では、上・中段に記した事項に基づく反省と5段階評価による目標達成度を、その日の研修内容が全て終了するまでに書き込むよう求めた。

結 果

初回のロールプレイでは多くの獣医師役に戸惑う様子がみられ、初期に設定した5分間では問診を終えることができなかった。しかしながら、2日目の実習ではそのような様子はみられなくなり、5分間で問診を終える学生も現れた。その場合においても、フィードバックで飼い主役から診察時間の短さを不満に挙げられることはなかった。ただし、フィードバックは5分間では不足なことが多く、時間を延長する場面が随所にあった。

1日目のロールプレイでは、「的確な相槌や要約のスキルを用いること」「情報の漏れがないよう的確に質問すること」あるいは「簡潔に説明すること」といった趣旨で目標が掲げられた。具体的評価について、獣医師役自身は情報収集の成否、アイコンタクトや相槌などの成否などのほかに、「質問が手際よくできなかった」「説明が回りくどくなってしまった」「(頭が)真っ白になってしまった」「考え込んでしまった」といった点が挙げられた。それに対し、飼い主役からは各コミュニケーションスキルの成否のほかに、「多角的に質問してもらった」「落ち着いていた」「親身になってくれた」「声が小さかった」「もう少し表情があると飼い主が安心する」などの評価が記入された。全体的な反省の中では、1日目の実習での目標達成度は平均2.2点であり、具体的な改善点に関する記述のほかに「自分で情報を聞き出すことの大変さを学んだ」「今後は解釈モデルについて意識しつつ、獣医学的な専門知識をつけていきたい」といった内容がみられた。

2日目の目標は前日の反省を踏まえたものになっており、「会話が途切れないようにする」という趣旨のものが多く、その他には大きな声で話すことや表情をつけることなどが挙げられた。ロールプレイ後の獣医師役の評価では、声の大小を含めた各種スキルの成否の他に、会話のテンポなどに関するものとして「診察の流れを意識することができた」「質問が重複してしまった」などがあり、また「手元が落ち着かなかった」「落ちつきなく体が揺れ

てしまう」といった、それまで気付かなかった本人の癖についても指摘された。一方、飼い主役からは「落ち着いていた」「話しやすかった」「細かい気配りができていた」「こちらの情報を上手く聞き出してくれた」「もっと掘り下げて質問して欲しかった」「会話が途切れてしまうことがあった」

「同じ質問をすることがあった」などの点が挙げられた。2日目の実習における目標達成度は、全ての参加者で1日目よりも高いか同じ値であり、平均2.9点であった。「昨日と比べて改善されたことが、自分でもよくわかる」という前向きな記述のほか、「系統立って質問できなかった」「接続詞の使い方に戸惑ってしまった」「手を終始動かす癖を直したい」「相槌の種類を増やしたい」などの反省があり、さらに、継続学習への期待や今後の目標設定についても記されていた。

考 察

本実習では臨床現場でみられる診察状況を仮想体験するロールプレイを実施し、ポートフォリオに準じた様式による評価を試みた。

医療面接実習前後の医学生に関心について検討した磯部ら[5]の報告と同様に、獣医学生らは実際にロールプレイを経験することにより、コミュニケーション能力の重要性だけでなく、獣医学的専門知識に基づき系統立って情報収集することの難しさをも再認識していた。初回の自己評価における目標達成度が低かったのは、この気づきによって自らの至らなさを実感したためであり、続く2回目の目標達成度が向上していたのは、初回のロールプレイ後に行われたフィードバックによって、達成すべき点が具体的に示されたためであろう。

獣医師役の自己評価は総じて否定的なものになることが多かったが、飼い主役からのフィードバックでは肯定的な評価もバランスよく得られ、また、観察者からは声の大きさや表情、何気ない癖といった、当事者には気づきにくい点について指摘された。悲観的になりがちな獣医師役自身の主観的判断にとどめず、飼い主役や観察者からのフィードバックを与えることは、ロールプレイに不可欠と考えられる。学生が模擬患者となることで患者の気持ちを理解できるようになるなど、ピア・ロールプレイに特有の利点があることも示されているが[6,7]、人医療で言うところの標準模擬患者（standardized

patient) [8]のような、標準化された模擬クライアントを導入すれば、さらに効果的なフィードバックを得ることも可能であろう。

技能や態度といった点数化の困難な要因については、獣医学生それぞれの能力とそれに応じた達成目標は千差万別となるため、単純に比較することはできない。ポートフォリオはこうした変化を捉え、学びを促すのに適した評価方法である[4]。本実習で使用した評価シートでは、参加した獣医学生が各々異なる目標を立て、飼い主役の記述や観察者からの意見を参考にしつつ自己評価することが可能であった。また、1日目の反省は2日目の目標とも関連していることが多く、評価シートを交えた振り返りが今後の行動目標を設定する一要因になっていると考えられる。ポートフォリオには客観的に評価することへの課題も残されており、そうした面では今後も検討が必要ではあるものの、本実習で用いたようなシートを含めたポートフォリオはコミュニケーション学習に有効なようである。

本実習内容は、筆者がこれまでに医学部において体験した医療面接実習を獣医療向けに修正したものである。こうした学習は既に医学教育カリキュラムの中で広く見られ、OSCE (Objective Structured Clinical Examination, 客観的臨床能力試験) と呼ばれる、技能と態度を評価する共用試験も実施されている。研修会終了時に行われたアンケートでは、参加者である獣医学生全員から、こうした実習について「必要性を強く感じたので、今後も継続して研修したい」という回答を頂き、また1日目に参加した臨床獣医師からも同様の意見を口頭にて伺った。ロールプレイやフィードバックの時間設定、利用するシナリオの選択など、検討すべき点は残されているが、本研修会で行ったピア・ロールプレイによる診療コミュニケーション実習は、ある程度妥当なものであったと考えられる。

本実習にあたり、ともに研修会の講師を担った有限会社プラクリティの小林弘幸氏に厚く御礼申し上げます。

引用文献

- [1] Northouse PG, Northouse LL: ヘルス・コミュニケーション-これからの医療者の必須技術, 信友浩一他訳, 第1版, 2, 九州大学出版, 福岡県 (1998)
- [2] Manning P: Veterinary consultations: the value of reflection, *In Practice* 30(1), 47-49(2008)
- [3] Mossop L, Gray C: Teaching communication skills, *In Practice* 30(6), 340-343(2008)
- [4] 鈴木敏恵: ポートフォリオ評価とコーチング手法, 医学書院, 東京 (2006)
- [5] 磯部光章, 坂本敦子, 犬伏美雪, 小宮良輔, 高山啓, 武井英樹: クリニカル・クラークシップにおける医療面接実習, *医学教育* 32(1), 47-52(2001)
- [6] 坂本敦子, 犬伏美雪, 小宮良輔, 高山啓, 武井英樹, 磯部光章: 医学生が標準模擬患者として参加する医療面接実習, *医学教育* 31(3), 199-202(2000)
- [7] 北川元二, 伴信太郎, 島田康弘: OSCEの医療面接における学生模擬患者の試み, *医学教育* 31(4), 247-254(2000)
- [8] Barrows HS: An overview of the uses of standardized patients for teaching and evaluating clinical skills, *Acad Med* 68(6), 443-451(1993)

表 1 研修会日程

1 日目	神奈川県
午前	講義
午後	シナリオ作成 , ロールプレイ
2 日目	千葉県
午後	動物病院見学 , ロールプレイ

診察コミュニケーション 模擬面接シナリオ 獣医師用

グループ名: B

シナリオ名	突然の嘔吐
飼い主情報	名前: 榎本さん 主婦。40歳。小学生の子どもが二人。
ペット情報	名前: ジョン 犬種: ミニチュア・シュナウザー 去勢オス 8歳

獣医師役に提示する情報

これまでワクチン接種に通っている犬で、去勢手術も当院で(別の獣医師が)実施した。これまでに病気の経歴はない。
昨日から突然吐くようになったという主訴で来院した。不安そうにしている。来院してからは元気があるように見えます。検査に取り掛かる前に、何か前兆がなかったかどうかを確認してみましょう。

図1A
獣医師用シート

診察コミュニケーション 模擬面接シナリオ 飼い主さん用

グループ名: B

シナリオ名	突然の嘔吐
飼い主情報	名前: 榎本さん 主婦。40歳。小学生の子どもが二人。
ペット情報	名前: ジョン 犬種: ミニチュア・シュナウザー 去勢オス 8歳

飼い主さんの背景情報

普段は元気なのだが、昨日から突然吐くようになった。元気・食欲もないようで、心配になって連れてきた。犬は今のところ元気があり、自分の足で歩いて来院した。
ジョンは初めて飼った犬で、榎本さん本人が散歩している。実は2日前から新しい子犬(フレンチブルドッグ)が家族に加わり、家族はその子に夢中である。吐くこととの因果関係はわからないが、2頭を一緒に飼うのは初めてなので、これからどのように飼っていけば良いのか不安がある。
なお、この動物病院にはワクチン接種でこれまでも通っており、去勢手術もここで受けた。

図1B
飼い主用シート

評価シート

今日の模擬面接で目指すこと (マイゴール)

↓

上手くいった点・上手くいかなかった点 (具体的に)

自分から見て	飼い主から見て
--------	---------

↓

全体的な反省

目標達成度

1 2 3 4 5

図2 評価シート

- 図 1 本実習で作成され、実際にロールプレイで使用したシナリオの一例。獣医師用シートは獣医師役、飼い主用シートは飼い主役のみ閲覧可能とする。
- 図 2 評価シート。目標達成度は 1 (達成されなかった) ~ 5 (達成された) の Likert 尺度で記す。



図 3 1日目のロールプレイの様子