

# 看護のシミュレーション教育のロールプレイに関する文献検討 — 論文タイトルのテキストマイニング (KH Coder) を用いた分析 —

三尾 弘子<sup>1)</sup>・林 さえ子<sup>2)</sup>・福田 博美<sup>3)</sup>・藤井 紀子<sup>4)</sup>・小川 真由子<sup>5)</sup>  
水野 昌子<sup>6)</sup>・植田 ひろみ<sup>6)</sup>・永石 喜代子<sup>7)</sup>

## Literature Review on Roleplaying in Nursing Simulation Education — Analyzed Paper Titles with Text Mining (KH Coder) —

Hiroko MIO, Saeko HAYASHI, Hiromi FUKUDA, Noriko FUJII, Mayuko OGAWA,  
Masako MIZUNO, Hiromi UEDA, and Kiyoko NAGAISHI

効果的な看護シミュレーション教育の検討を行うことを目的として、ロールプレイについて論文のタイトルを分析し、その研究の動向と特徴を検討した。CiNii-Articleにて「看護」と「ロールプレイ」で文献を検索し、論文でないもの等を除いた210本についてテキストマイニング分析を行い、以下の4点がわかった。1) ロールプレイの研究は、毎年10本前後の論文が発表されていた。2) 領域別看護学の7つ全ての領域で研究がなされ、精神看護学領域が最も多かった。3) ロールプレイの学生への学習効果は確認されており、プログラムやシステムの研究に入っていることがわかった。4) 模擬患者などの研究が発展的になされていることが示されていた。本研究は、シミュレーション教育のロールプレイに着目して分析を行ったが、シミュレーション教育の全体像を把握するためにも、今後、模擬患者等の分析も必要である。

キーワード：ロールプレイ、シミュレーション教育、テキストマイニング

### 1. 序 論

社会環境が変化し、情報があふれている現代において教育の質を充実させるためには、知識伝達型の一方的な講義だけではなく、参加型の授業形態が求められている。その多くは発見学習、問題解決学習(課題解決型学習)、シミュレーションモデル等を用いた体験型学習、調査学習、グループディスカッション、ディベート、グループワーク等を有効に取り入れており、このような授業はアクティブラーニング型授業とよばれている(文部科学省 用語集, 2016)。アクティブラーニング型授業についての実践や効果的な教育方法の手法については、これまで様々な分野において研究が行われ報告されている。中でも医療分野においては、知識重視から能力重視の教育へと改革が進められ、学習者の知識と技術の統合によ

り実践力を強化するシミュレーション教育への関心が高まり、ハード・ソフト双方の整備が促進されている(阿部, 2016)。

看護教育においても、患者の人権問題や医療事故の問題の側面から、教育課程において修得した技術を医療現場に持ち込み、直接患者に実施することが困難な状況になっており、シミュレーションモデルを活用した技術教育や、状況設定の下に判断力や応用力的看護技術の強化など教育方法の検討が必要である(松井ほか, 2015)。

現在、シミュレーション教育の定義は様々である。阿部(2016)は「臨床の事象を、学習要素に焦点化して再現した状況のなかで学習者が人や物にかかわりながら医療行為やケアを経験し、その経験を学習者が振り返り検証することによって専門的な知識・技術・態度の統合を図ることをめざす教育」であり、

1) 看護リハビリテーション学部看護学科 2) 中部大学生命健康科学部 3) 愛知教育大学 4) 愛知教育大学(非)  
5) 鈴鹿大学こども教育学部 6) 愛知総合看護福祉専門学校 7) 鈴鹿大学短期大学部(非)

「学習者中心の active learning である。」としている。シミュレーション教育の特徴について、再現性と忠実性から分類し、低い順にケーススタディ、ロールプレイ、タスク・トレーニング、コンピューターシミュレーション、模擬患者、フルスケールシミュレーションとしている（小西, 2013）。

ロールプレイは、1960年代半ば以降から医学教育に用いられ、その後看護教育にも取り入れられるようになった。ロールプレイは、授業で人間関係の洞察や関心の向上、認識したことがどこまで行為化されているかの評価、知識・技術の訓練、問題が生じている場合の治療の目的で活用されている（幸山, 2000）。福田ら（2003）の報告では、講義・演習の授業において討論やロールプレイなど思考する機会の取り入れや写真など視聴覚機器の利用、実習については、学生が反復練習による技術の習得を希望していることが明らかとなり、大学での授業方法が示唆されている。

一方、1,800万件以上の論文が集約され検索ソフトで閲覧できる現代である。論文のタイトルには、その内容を明確に表すことが求められる。タイトルを読めば、研究内容が無理なく理解できることが重要であり、タイトルの概念が幅広い場合は、内容がわかるようにサブタイトルで具体的に示される（早川, 2015）。タイトルから、論文の傾向を確認することが研究者として求められる。そのためにも、テキストマイニングを活用し、論文の特徴を把握することの可能性を確認することは意味がある。

これらの背景をふまえ、看護について効果的な教育内容の検討を行うことを目的に、シミュレーション教育のロールプレイについて論文のタイトルを分析し、その研究の動向と特徴を検討する。

## 2. 方 法

CiNii-Articles（日本の学協会刊行物・大学研究紀要・国立国会図書館の雑誌記事データベースなどの学術情報が検索できるデータベース・サービス）で日本の論文を探して、看護教育におけるシミュレーション教育に関する研究報告の本数を検索した（2017年5月6日現在）。キーワードを「看護」・「ロールプレイ」としたところ306本であった。そのうち学会抄録、研究費報告書、雑誌の特集など論文

でないものや、養護教諭・栄養教諭・保育士・作業療法士などの看護職以外を除いた210本を分析対象とした。この210本の論文タイトルを、テキストマイニング（KH Coder Ver.3）のソフト（樋口, 2014）を用いて対応分析と共起ネットワーク分析を行った。

対応分析は、「抽出語×外部変数（掲載誌）」で分析した。対応分析において外部変数の掲載誌は、「紀要」「学会誌」「雑誌」の3つとした。対応分析では、外部変数（掲載誌）の値ごとに、その値を付与された論文タイトル中に、それぞれの語が何回出現したかをまとめて、バブルプロットの形式で表現した図を用いた。図中には、外部変数（掲載誌）は、四角（□）で表現される。バブルプロットにおける中心性とは、他の語句との関係が深く、文脈の意味を考えるにあたり、重要な意味を持つ語句としての度合いを示す。一方、中心から離れた語彙には、特徴があるとされている。

共起ネットワーク（媒介中心性）による語句の関連性分析は、出現パターンの似通った語、すなわち共起の程度が強い語を線で結んだネットワークを描いたものである。共起ネットワークの共起の程度と線の太さは、Jaccard 係数で測定した共起の程度に合わせて、強い共起関係ほど太い線で描画される。バブルプロットの円の面積は、語の出現回数と比例する。共起ネットワークで用いた共起係数は、2.0でフィルタ設定を行い分析した。今回の図中では、中心性が高いものが濃い色で表される。

論文タイトルの表記には、「ロールプレイ」「ロールプレー」「ロールプレイング」「ロール・プレイ」「ロール・プレー」「ロール・プレーイング」「ロールプレイイング」とさまざまなものがある。本論文では、分析する際これらは全て「ロールプレイ」に統一して分析した。

## 3. 結 果

### 3.1. 単純集計

#### 3.1.1. 論文の発表年別本数と掲載誌

ロールプレイの論文は、1988年の1本が最初であった。1999年以降、毎年10本前後の論文が発表されていた（図1）。2006年が18本、2012年が20本と多かった。掲載誌は、学会誌が110本と最も多く、次いで紀要が89本、雑誌が11本であった。

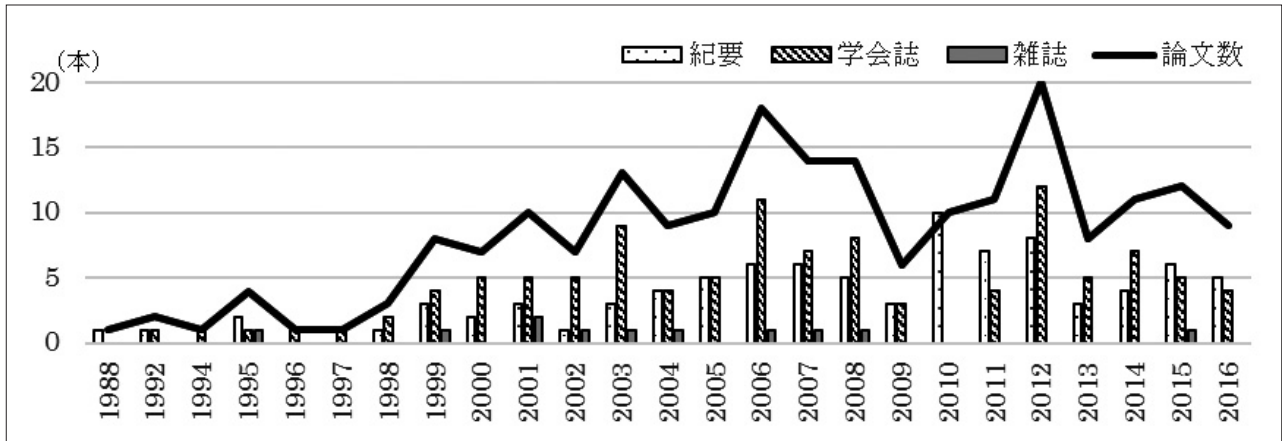


図1 発表年別論文数と掲載誌

### 3.2. 全体像

#### 3.2.1. 掲載誌別の特徴

掲載誌別 Jaccard 係数の上位10語を表1に示す。

表1 掲載誌別 Jaccard 係数の上位10語

順位	紀要 (110本)	学会誌 (89本)	雑誌 (11本)
1	看護 .416	ロールプレイ .459	介護 .182
2	演習 .300	学生 .207	対人 .167
3	効果 .246	検討 .169	訓練 .143
4	教育 .237	用いる .161	患者 .133
5	学生 .193	精神 .139	関係 .118
6	患者 .162	取り入れる .128	技術 .111
7	実習 .132	場面 .118	行動 .095
8	模擬 .120	評価 .108	指導 .091
9	課題 .108	授業 .085	DM .091
10	方法 .099	コミュニケーション .084	アルツハイマー .091

「紀要」は、Jaccard 係数が0.1以上で関係性のある語は9個であり、「看護」「演習」「効果」「教育」が Jaccard 係数 0.2 以上と強い関係性があった。

「学会誌」は Jaccard 係数が0.1以上で関係性のある語は8個であり、「ロールプレイ」「学生」が Jaccard 係数0.2以上と強い関係性を示し、「精神」が Jaccard 係数0.1以上で特徴的な語であった。「紀要」も「学会誌」も上位10位に「学生」が入っていた。「雑誌」は Jaccard 係数が0.1以上で関係性のある語は6個であり、Jaccard 係数が0.2以上の強い関係性を示す語はなかったが、「介護」「対人」「訓練」が上位3語であった。

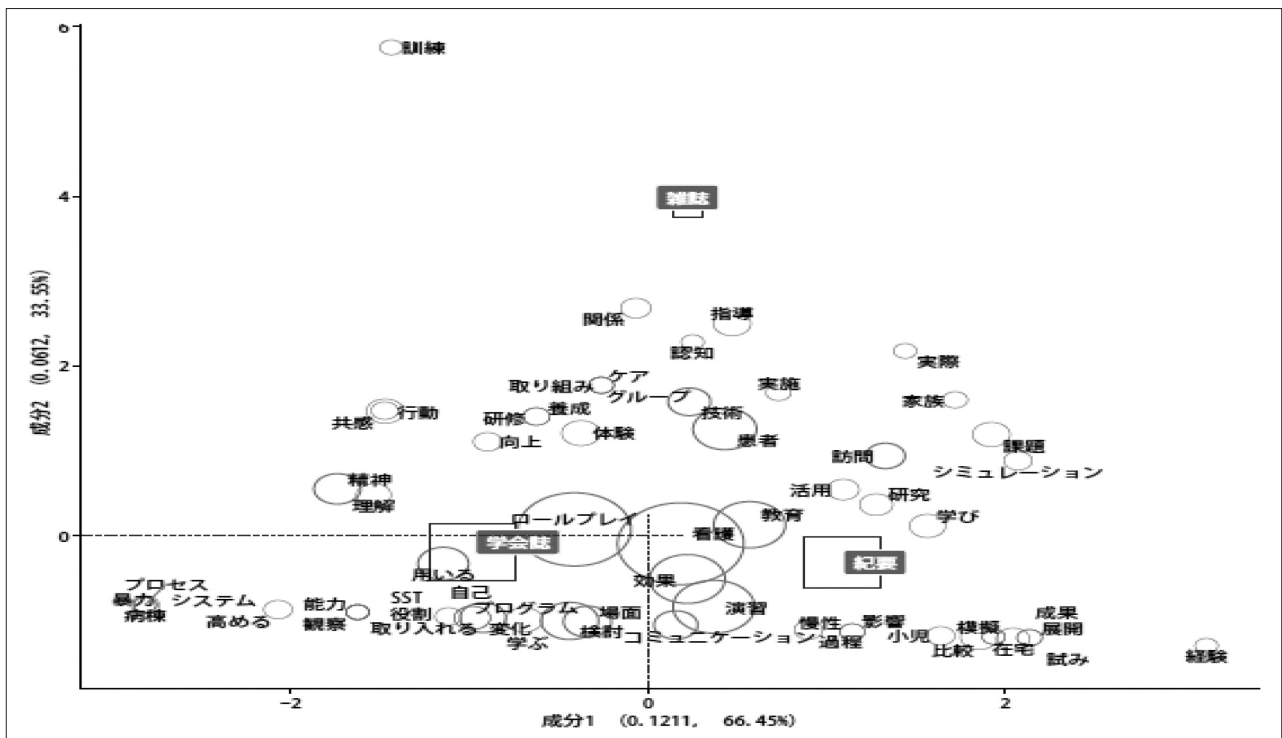


図2 掲載誌別の対応分析

掲載誌別の Jaccard 係数による対応分析の結果を図2に示す。中心には、「看護」と「ロールプレイ」が配置され、「教育」「効果」「演習」が取り巻いていた。「紀要」と「学会誌」は原点(0, 0)に近く、左右の対称の位置にあった。「紀要」に対応のある語は「経験」であった。「学会誌」は「プロセス」「暴力」「病棟」が対応のある語であった。「雑誌」に対応のある語は「訓練」であった。

### 3.2.2. 全体共起ネットワーク

全体の Jaccard 係数による共起ネットワーク(媒介中心性)分析の結果を図3に示す。ネットワークは14のグループに分かれていた。最も大きなネットワークの中心性が高かったのは「ロールプレイ」「患者」「看護」「演習」「学習」であった。語の出現回数の多さを示すバブルプロットの大きさは、「看護」「ロールプレイ」が大きく、次いで「演習」「効果」「教育」「学生」であった。論文の検索語であった「ロールプレイ」と「看護」に次いでバブルが大きく中心性が強い「演習」と共起関係にあった語は、「学生」と「取り入れる」であった。「患者」と共起関係にあった語は「模擬」であった。「学習」と「効果」にも共起関係があった。

次に大きなネットワークは「特徴」が中心で「言語」に強い共起関係があった。また、「コミュニケーション」「内容」「行動」「システム」「プログラム」にも共起関係がみられ、「内容」と「分析」にも共起関係があった。

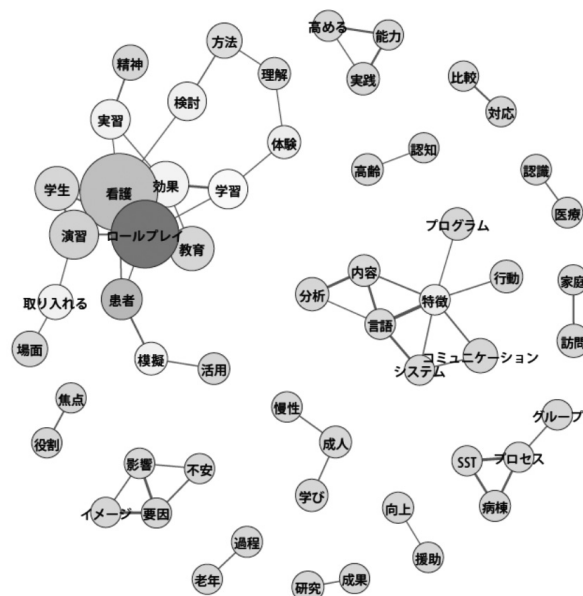


図3 全体の共起ネットワーク(媒介中心性)

### 3.3. 領域別看護学

領域別看護学に出現した語の数を表2に示した。看護の7領域の語は全て抽出できた。最も多かったのが「精神」の23個であり、次いで「基礎」12個、「成人」と「在宅」は11個の同数であり、「小児」「老年」「母性」の順であった。抽出語数が10個以上あった4領域について分析した結果を以下に示す。

表2 看護領域別の出現語数

領域	抽出語数
精神	23
基礎	12
成人	11
在宅	11
小児	8
老年	5
母性	3

#### 3.3.1. 精神看護領域

関連語を「精神」に設定し、共起係数2.0以上の20語をフィルタ設定して関連語検索を行った分析の結果を図4に示す。

媒介中心性が高い順に「患者」「学生」「実習」であった。「患者」は「理解」に強い共起関係がみられた。次いで多い「学生」は、「実習」「看護」と互いに強い共起関係があり、「実習」は「精神」「看護」と強い共起関係にあった。また、「患者」から「困惑」や「関係」「指導」が共起関係にあった。語の出現回数が最も多いのは、「看護」「実習」であった。

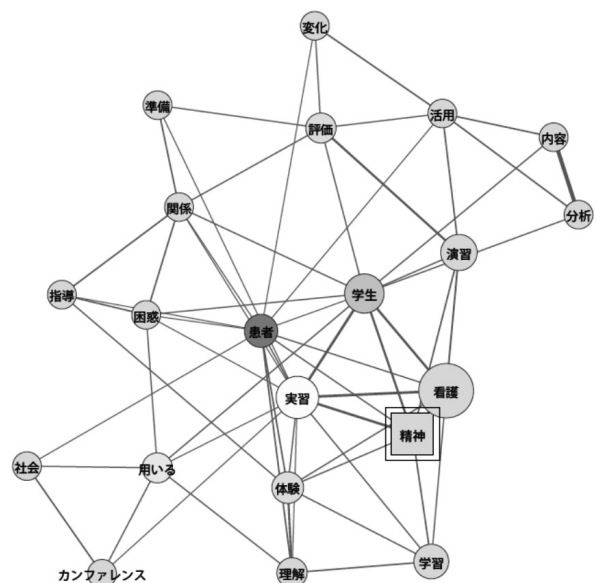


図4 関連語抽出「精神」(媒介中心性)

### 3.3.2. 基礎看護領域

関連語を「基礎」に設定し、共起係数2.0以上の17語をフィルタ設定して関連語検索を行った分析の結果を図5に示す。

媒介中心性が高い順に「患者」「実習」であった。語の出現回数が多いのは「ロールプレイ」「看護」「教育」「効果」であった。出現頻度が高い「ロールプレイ」を中心に「基礎」「教育」「看護」「効果」は互いに強い共起関係にあった。さらに、共起関係が強かったのは、「患者」と「焦点」、「実習」と「前」、「演習」と「観察」であった。「技術」は「ロールプレイ」「演習」「基礎」「検討」「看護」と共起関係にあった。

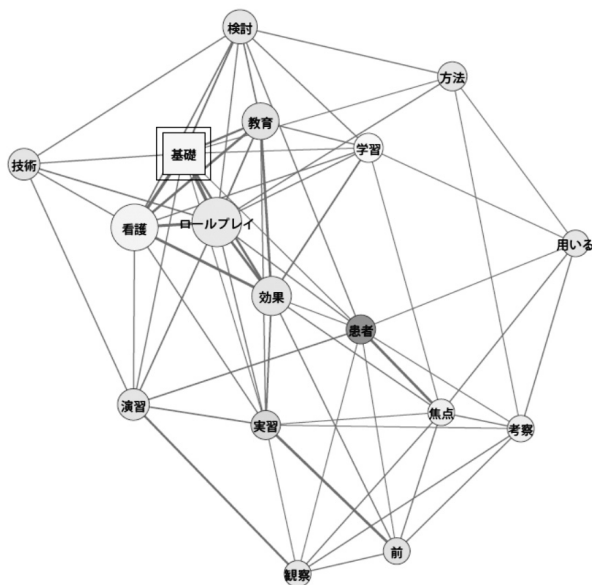


図5 関連語抽出「基礎」(媒介中心性)

### 3.3.3. 成人看護領域

関連語を「成人」に設定し、共起係数2.0以上の23語をフィルタ設定して関連語検索を行った分析の結果を図6に示す。

「成人」は他の領域と異なり3つのグループに分かれた。一番大きなグループには、媒介中心性が高い順に「演習」「成人」「看護」であった。「演習」は、「場面」「起こる」「急性」「設定」「取り入れる」と互いに強い共起関係にあった。同様の強さで、「演習」から「学生」「比較」「患者」「実習」に互いに共起関係にあった。また、成人を挟み「急性」と「慢性」は反対の位置にあった。「慢性」と「方法」、「効果」と「学習」にも強い共起関係があった。

2つ目のグループは「手術」「用いる」「授業」「評価」であった。3つ目のグループは「シミュレーション」と「取り組み」であった。語の出現回数が最も多いのは、「看護」「ロールプレイ」であった。

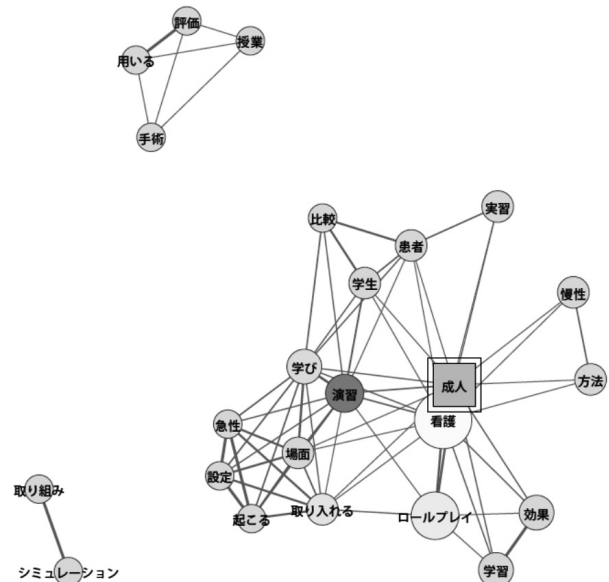


図6 関連語抽出「成人」(媒介中心性)

### 3.3.4. 在宅看護領域

関連語を「在宅」に設定し、共起係数2.0以上の13語をフィルタ設定して関連語検索を行った分析の結果を図7に示す。

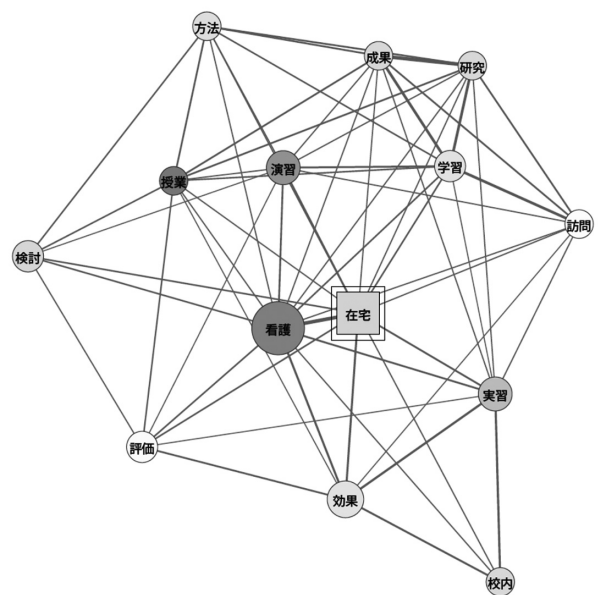


図7 関連語抽出「在宅」(媒介中心性)

媒介中心性が高い順に「看護」「授業」「演習」「在宅」「実習」「訪問」「評価」であった。「実習」と「校内」「効果」には互いに強い共起関係があった。また、「訪問」と「学習」「研究」「成果」に共起関係があった。在宅看護に特有の頻出語は「訪問」のみであった。語の出現回数が最も多い語は「看護」であり、次いで「効果」であった。

## 4. 考 察

### 4.1. 年次推移

ロールプレイは、J.L.モレノにより心理療法の一つとして創案され、人間関係を訓練する方法として活用されてきた(ジョナサン・フォックス, 2000)。

高橋ら(1994)は、1984~1994年のロールプレイに関する看護の論文を分析し、各年の論文数は0件から10件とばらつきがあり、1987年と1991年の2つのピークがあったと分析していた。小川ら(2017)は、看護におけるシミュレーション教育の文献検索にて、キーワード「模擬患者」が222本、「ロールプレイ」210本、「フルスケールシミュレーション」5本の文献があったとしており、「模擬患者」よりやや少ないが「ロールプレイ」の研究は同量なされていると言える。

今回使用した文献検索ソフト CiNii-Articles においては、2000年以前の論文は少ない傾向であった。これは、CiNii-Articles へ、2000年以前の論文の電子化が進んでいないことに起因すると思われる。2000年以降は、鈴木と同様に10本前後の論文が発表されており、ロールプレイの研究はこの30年で減少していないと考えられる。

松井ら(2015)は、ロールプレイから、再現可能かつリアリティに近い学習状況を創り出すため模擬患者の導入がなされた研究に移り変わっていると述べている。しかしロールプレイは、シミュレーション教育の中では再現性・忠実性が低いとされているものの、アクティブラーニング型授業は学生が参加しやすく安全で、特別な器具を必要とせず疑似体験できるメリットがあり、導入しやすいことから、減少することが無く研究が継続されていると考える。

### 4.2. 掲載誌別の特徴

紀要110本、学会誌89本、雑誌11本の順で紀要が

最も多かった。1999年10大学だった看護大学が、「看護師等の人材確保の促進に関する法律」により1992年以降増加し、2003年には100大学を超え、2017年現在は250大学を超えている。各大学に紀要が整備され、大学を基盤とした学会が作られていることから、紀要や学会誌の数が年々増えているのは、当然であろう(日本看護協会, 2017, 文部科学省, 2017)。論文は、ロールプレイの教育効果の分析が中心であった。紀要においては対応のある語は「経験」であり、演習や教育の授業成果を中心に発表していた。一方、学会誌においては、「プロセス」などを評価するなど一般化に向けて論文が作成されているのが特徴的だと言えよう。また雑誌は、紀要や学会誌と異なり、「訓練」が独立して関連用語となっていたが、特集等の記事を除いた投稿論文のため、論文数が少なく特徴とするには弱いと考える。

### 4.3. ロールプレイの特徴

#### 4.3.1. 全体共起ネットワーク

ロールプレイは、授業で人間関係の洞察や関心の向上、認識したことがどこまで行為化されているかの評価、知識・技術の訓練、問題が生じている場合の治療の目的で活用されている(幸山, 2000)。今回の分析から「看護」「ロールプレイ」以外で中心性と語の出現回数の多い「演習」が、論文タイトルに重要な意味を持つ語であることが明らかになった。さらに、「演習」と「学生」の共起関係、「演習」に「取り入れる」が関連していることから、ロールプレイを学生の演習に取り入れた研究論文が多いといえる。「学習」と「効果」の共起関係からは、ロールプレイでの学習効果があることが確認されており、学内の演習において患者との関係性の学習のために取り入れられていると考えられる。「特徴」と共起関係にある「言語」「コミュニケーション」「システム」「プログラム」「行動」から、ロールプレイを活用して内容の分析をした研究がなされ、プログラムやシステムの研究に入っていることがわかる。また、模擬患者などの研究が発展的になされていることが示されていた。

#### 4.3.2. 精神看護学

精神看護学のロールプレイ論文では、媒介中心性が高い「患者」「学生」「実習」が重要な意味をもつ語であることが明らかになった。「実習」と「看護」

は「学生」「精神」のどちらの語にも関連性が高いことから、論文が精神看護学実習での学生の研究であることがうかがえる。

また、精神看護学実習では患者との関係性を積極的に学ぶ。そのため学生に困惑が起きることも多い。

ペプロウは、プロセスレコードを通じ、精神疾患患者と看護師の関係性から精神力動的看護を理論化した(H.E.Peplau, 2001)。精神看護学実習において、学生は患者との関係性で困ったと感じており、この場面はプロセスレコードにより振り返っている(三原ら, 2001)。この困った感を改善するための指導にロールプレイは有効である(中野ら, 2006)。今回の研究結果からも、「学生」の「実習」における「患者」に関連した「困惑」や「理解」が共起していた。ゆえに、学生が困惑する、実習における患者との関係性をロールプレイを通じて理解するということが、精神看護学のロールプレイ論文の特徴といえることが示された。

#### 4.3.3. 基礎看護学

重要な意味をもつ語は「患者」「実習」であった。ロールプレイ論文が患者に焦点をあてたものであること、さらに共起関係から臨地実習前に学内演習において患者との関係性を観察するためにロールプレイを用いているといえる。また、基礎看護技術のタスクは、シミュレータ等を用いて技術習得が可能であり、ロールプレイでは患者との関係性を踏まえた技術を学習するために用いられている可能性があった。

さらに、出現語数の多いロールプレイが「基礎」「教育」「看護」「効果」と互いに強く共起していることから、基礎看護学のロールプレイ論文の特徴は、教育とその効果をみようとしていることがいえる。

#### 4.3.4. 成人看護学

成人看護学のロールプレイ論文では、「演習」「成人」「看護」が重要な意味をもつ語であることが明らかになった。共起関係の語より成人看護学のロールプレイ論文では、急性期と慢性期がそれぞれに研究されていた。また、手術は急性期と関連性がなく独立した研究であった。これは、成人看護学の学習分野では周術期の看護と急性期看護の学習内容が区別されているためと考える(厚生労働省, 2017)。

「演習」を中心として、関係性が強かった語から成人看護学のロールプレイ論文の特徴は、急性に起こりやすい場面を設定した演習の研究であった。

このことから、急性期に起こりやすい場面を設定した演習による学びは、実習で学生が実際の患者と比較するのに役立つことを報告していると考えられる。

#### 4.3.5. 在宅看護論

在宅看護論のロールプレイ論文で重要な意味をもつ語は「看護」「授業」「演習」「在宅」「実習」「訪問」であった。在宅看護に特有の頻出語は「訪問」のみであった。他の領域に見られた学生や患者など人を表す語はなかった。在宅看護では、利用者のみならず家族・介護者、看護師、医師、ソーシャルワーカーなど多くの職種が関わる。しかし、ロールプレイ論文には、人や職業を表す語がなかった。学生の生活経験が少ないことが指摘されるが、訪問看護において「靴をそろえる」といった患者のテリトリーに入るという病院と異なる社会人としての礼儀やマナーが必要になる(栗本, 2009)。そのため、他の領域と異なり病院ではなく、対象者の家庭に訪問し実習をすることから、訪問時のマナーの習得を目的にロールプレイを活用し、研究しているのが特徴といえる。

## 5. 結 論

看護について効果的な教育内容の検討を行うことを目的に、シミュレーション教育のロールプレイについて論文のタイトルを分析し、その研究の動向と特徴を検討した。CiNii- Articleにて「看護」と「ロールプレイ」で検索し、看護職以外の論文を除いた210本を分析対象とした結果、以下の4点がわかった。

- ・ロールプレイの研究は、毎年10本前後の論文が発表されていた。
- ・領域別看護学の全ての分野で研究がなされ、精神看護学領域が最も多かった。
- ・ロールプレイの学生への学習効果は確認されており、プログラムやシステムの研究に入っていることがわかった。
- ・模擬患者などの研究が発展的になされていることが示されていた。

領域別看護学においては、以下の4点が特徴であった。

- ・精神看護学では、学生が困惑する実習における患者との関係性について、ロールプレイを通じて理

解するということが特徴であった。

- ・基礎看護学のロールプレイ論文の特徴は、患者との関係性を踏まえた技術を学習し、教育とその効果をみようとしていた。
- ・成人看護学は、急性期、慢性期、手術に関してロールプレイの研究がなされていた。
- ・在宅看護論は、訪問を意識したロールプレイの演習の授業で行われていた。

210本の論文タイトルの分析で、先行研究の動向が明らかになり、今後、特徴的な論文を探すうえでタイトルのテキストマイニングが有効であることがわかった。

本研究は、シミュレーション教育のロールプレイに着目して分析を行ったが、シミュレーション教育の全体像を診るためにも、今後、模擬患者等の分析も必要である。

## 引用文献

- 阿部幸恵 (2016), 医療におけるシミュレーション教育, 日本集中治療医学会雑誌, 23(1), 13-20.
- ジョナサン・フォックス (Fox, Jonathan) 編著; 横山太範ほか訳 (2000), エッセンシャル・モレノ: 自発性, サイコドラマ, そして集団精神療法へ, 金剛出版.
- 福田博美・天野敦子ほか (2003), 教育学部養護教諭養成の看護系科目に対する卒業生の学習ニーズ, 学校保健研究, 45(4), 331-342.
- 早川和生 (2015), JJN スペシャル看護研究の進め方 論文の書き方 第2版, 医学書院.
- 原田江梨子, 藤永新子ほか (2014), 硬軟女子大学研究紀要, 8, 看護学・リハビリテーション学編, 87-93.
- 樋口耕一 (2014), 社会調査のための計量テキスト分析, ナカニシヤ出版.
- 小西美和子 (2013), 学生の学びをつないでいくためのシミュレーション教育の位置づけ, 看護教育, 54(5), 354-360.
- 厚生労働省ホームページ (2017), 看護師国家試験出題基準, (最終閲覧:平成29年8月25日) <http://www.mhlw.go.jp/file/04-Houdouhappyou-10803000-Iseikyoku-Ijika/0000158947.pdf>
- 幸山靖子 (2000), ロールプレイ; ロールプレイ解説, わかる授業をつくる看護教育技法3, シミュレーション・体験学習, 12-14, 医学書院.
- 栗本一美 (2009), 看護学生の在宅看護に関する認識 在宅看護の交互前調査より, 新見公立短期大学紀要, 29(2), 83-90, 2009.
- 松井晴香・足立みゆき (2015), 看護基礎教育におけるシミュレーション教育の現状と課題に関する文献検討, 滋賀医科大学看護学ジャーナル, 13(1), 31-34.
- 三原亜矢巳・寿喜田恵子 (2001), 学生が困った場面を振り返ることの学習効果 精神看護学実習におけるプロセスレコードの分析より, 名古屋市立大学看護学部紀要, 1, 63-71.
- 文部科学省ホームページ (2016), (最終閲覧:平成29年8月25日) [http://www.mext.go.jp/b\\_menu/shingi/chousa/koutou/031/toushin/07091402/007/007.htm](http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chousa/koutou/031/toushin/07091402/007/007.htm)
- 中野あずさ・益子育代ほか (2006), 精神看護学実習の「患者-学生」関係における困惑を改善するための指導方法の研究, 群馬県立県民健康科学大学紀要, 1, 51-62.
- 公益社団法人日本看護協会 (最終閲覧:平成29年8月25日) <http://www.nurse.or.jp/home/statistics/index.html>
- 小川真由子・福田博美ほか (2017), 養護教諭教育における看護技術修得のためのシミュレーション教育の必要性-文献検討による一考察-, 生活コミュニケーション, 8, 鈴鹿大学, (投稿中).
- ヒルデガード・E・ペプロウ (Peprou), 稲田八重子ほか訳 (2001), ペプロウ人間関係の看護論 精神力学的看護の概念枠, 医学書院.
- 高橋みや子, 鈴木郁子ほか (Takahashi) (1994), 看護教育方法としてのロールプレイの方法に関する研究の動向, 日本看護学会誌 第14回学会講演集, 180-181.