

## 演劇手法を用いた理学療法士学生へのコミュニケーション教育

薄 直宏 (PT, MSc)<sup>1)</sup>

<sup>1)</sup> 東京女子医科大学八千代医療センター

キーワード：演劇，コミュニケーション，理学療法士養成校学生

### はじめに

近年、高齢化社会のニーズに合わせるように理学療法士が増加している。社会的に言えば、少数であった理学療法士学生が2000年代に入り、量的な拡大によって入学した学生自身の質的な変化が生じている。この10年当院で受け入れを行っている臨床実習生についても質的な変化、特にコミュニケーション能力が低下してきていると感じている。

コミュニケーション能力の教育については、他者との円滑な相互作用の基盤となるような社会的能力を育む手法として近年演劇を活用した学習活動が実践されている。そこで、理学療法士を目指す学生に対して演劇手法を取り入れたコミュニケーション教育の実践を行ったので以下に報告する。

### 対象および方法

#### 1. 対象

理学療法士養成校2校の3年生。A大学24名B大学66名。

#### 2. 方法

キース・ジョンストンの考案した「相手にいい時間を与える (Give your partner a good time.)」インプロゲーム3種類を実施した (表1)。インプロとは即興演劇のことで脚本も設定も何も決まっていな中でその場に出てきたアイデアを受け入れ、ふくらしながら物語を作る。このようなインプロの方法論や理論をインプロの創始者であるキース・ジョンストンはゲームという形で蓄積している。今回「相手にいい時間を与える (Give your partner a good time.)」インプロゲームは、理学療法士が目の前の患者の今ある能力に着目し、そこからどのような生活が可能なのか、またお互いに今この状況を共有しながら進めて行く理学療法士と患者関係性と親和性があり、かつ理学療法士に必要なコミュニケーション能力を引き出せる可能性があると考え選択した。

#### 3. 倫理的配慮

東京女子医科大学研究推進センターに研究内容を示し、倫理審査の対象外であるとのことから参加者に対して研究内容の目的、プライバシー保護の措置、データの匿名性について書面で示し同意を得た。

#### 4. 分析

実践後に振り返りの時間を設け、A4用紙1枚の質問用紙を配布。質問は1. インプロを実践して何を感じたか、どんな印象を持ったか。2. 理学療法士のコミュニケーションにどのようにつながりがあるのかと感じたかの2問とした。A大学B大学ともに共通の質問とし、A大学B大学それぞれの大学で実践したインプロゲー

表1 インプロゲームと実践方法

ゲーム名	ゲームの手順	ゲームの目的
2つの点	2人組を作り模造紙とマジックペンを配布。始めに2つの点を描きその点が架空のキャラクターの目になる。その後お互いに一筆ずつ交代しながら線を書き足していき架空のキャラクターを作っていく。	「相手の面白かった線・嬉しかった線」をゲーム終了後お互いに振り返ることで、相手のアイデアを受け入れ、相手に返すことで何かが生まれることを実感する。また自分が想定していた記述にならないことを実感することで相手をコントロールできないことを理解する。
魔法の箱	2人組を作りAとBに分かれる。Aは架空の箱を持ち、Bは箱から何かを取り出していく。最初は、AはBの取り出した物に特に反応しない。次に、AとBでお互いに協力し、架空の箱から取り出しやすいように、ヒントやBが取り出した後Aはポジティブに反応して、相手が取り出しやすいようにサポートする。	Aをよく見て、Bが箱から取り出しやすいようにヒントを与えたり、Aが調子よく取り出せているときは何もしないなど、Aが取り出しやすいようにサポートすることで相手にいい時間を与えられることを実感する。またBは与えるヒントによってAが取り出しやすくなったり、取り出しづらくなることを実感することで、ヒントを出すことの難しさを理解する。
ステータス・パーティー	ステータスとは、その人の偉さみたいなものであり、ステータスが高い状態は、自身満々で相手にかかわって行く状態。ステータスが低い状態は、その逆となる。ステータスを低くするコツは、背中を丸める、相手の眼を見たいけどじっと眼を見ない、自分を触るのが好き。ステータスの高い状態は、胸を開き、相手と話をする時にじっと眼を見る、相手を触る。この前提で6人位でステータスの高い低いで役割を分け、立食パーティーのシーンを実践した。	演劇におけるステータスの概念を理解し「相手に合わせてステータスを変える」ということを体験する。また実際のコミュニケーションの中にもステータスがあることを理解し「Give your partner a good time (相手にいい時間を与える)」を理解する。

ムごとの回答を集約し、実施したそれぞれのゲームの目的を枠組みとして記述された内容を分析した。また、先行文献を整理し、理学療法士のコミュニケーション能力を8つの力が要素として含まれていると定義づけた(表2)。この8つの力についても分析枠組みとした。

## 結 果

### 1. 2つの点

2つの点のゲームは、ゲーム終了後に相手の面白かった線、嬉しかった線をお互いに振り返ることで、相手のアイデアを受け入れて返すことで何かが生まれることを実感する、また自分が想定していた記述にならないことを実感することを目的とした。合わせて相手をコントロールできないことを理解することについても目的とした。

#### 1) A大学の2つの点

A大学では、相手の線を受け入れることで、自分の常識と他者の常識の違いを認識することができ、それを日常生活に落とし込むことができていた。また相手

の反応を見ることが重要であることを理解できていた(表3)。

#### 2) B大学の2つの点

B大学では、先を考えすぎたとの意見もあったが、相手の線を意識してゲームを楽しめたとの意見もあった(表4)。

### 2. 箱から取り出す

箱から取り出すゲームは、取り出す相手をよく見て、箱から取り出しやすいようにヒントを与えたり、調子よく取り出せているときは何もしないなど、箱から取り出す相手が取り出しやすいように、相手にいい時間を与えることを実感することを目的とした。合わせて与えるヒントが難しいことや、ヒントを出すことの難易度も実感するについても目的とした。

#### 1) A大学の箱から取り出す

A大学では、他者との違いをゲームを通じて理解することができていた。またヒントなしで進めた1回目、

表2 コミュニケーションの8つの力

患者の情報を円滑に収集する「収集力」
患者の症状にあわせた個別性への「配慮力」
患者の訴えに対する「共感力」
患者がポジティブに治療に向き合える「伴走力」
自分の意見を簡潔に他者に伝える「伝達力」
相手が何を言っているのか、言いたいのかを理解する「文脈力」
ネガティブなクレームにも向き合える「 <sup>そうたいりよく</sup> 相対力」
患者が急変したときなどにも対応できる「冷静力」

表3 A大学の2つの点回答

お互いが持つイメージや考えはこれほどまでに違うのかと考えさせられました。1人で描くのは異なり相手の1線でもまた180度違う方向へ変わっていきます。自分にとっての常識が同時に相手にとって非常識である。ということは今まで生きてきた環境が異なるのだからごく自然なことです。しかし私達は普段の生活でそれを忘れ、目の前にいる人にも自分と同じ価値観を求めてしまいがちになります。目の前の相手の意見を尊重しかつそのうえでその気づきから多くを学び自分も楽しんでいけるといいなと感じました。

線を2人で書くインプロでは2人で行うことで相手の反応を見ながら書くのはすごく楽しかったです。

2つの点は臨機応変に対応する能力をつけられると感じた。

表4 B大学の2つの点回答

絵を描くときは先を考えすぎて楽しめなかった。

絵を描くことで、考えなしに引いた線をフォローしてもらえた際にはチームワークの大事さを感じました。

一筆ずつ書いていくと相手が何を書きたいのか相手が求めていることがなんとなくですがわかり、次に自分がどこを書けばいいのかまた、自分の次に相手に書いて欲しい所を受け取ってもらえたのが楽しく思えた。

相手が思う線と自分の思う線が違い、何を描いているのかわからなかったことがあったが、後でどの線がいいかなどを言い合えるのはいいと思った。

ヒントありで進めた2回目ともに大きな変化がなかったとの意見もあった。ヒントが必要ないことを実践を通じて理解しており相手とのかかわりについても振り返りができていた(表5)。

## 2) B大学の箱から取り出す

B大学では、何を言えばいいのか、追求されてしまうと何も言えなくなってしまった、恥ずかしくて言葉をなかなか発言することができなかったなどの意見が出ていた。その一方で相手との違いを理解できていたり、相手に合わせることの重要性も理解できていた(表6)。

## 3. ステータス

ステータスのゲームは、演劇におけるステータスの概念を理解し「相手に合わせてステータスを変える」ということを実践する。また「Give your partner a good time (相手にいい時間を与える)」を理解することを目的とした。

## 1) A大学のステータス

A大学で最後に行ったステータスについての回答がA大学で実践した2つの点、箱から取り出すと比較しても圧倒的に多かった。ステータスでは、2組に分かれ自身が実践すること、他の組の実践を見ることの2つの面を経験できたこと、時間も多く費やし実践したこと、最後にシーンを行ったことも要因としてあったと筆者は考える。

A大学のステータス回答では、ステータスの変化で患者との信頼関係を高めることを理解できたり、理学療法士としてステータスを変化させることが重要であること理解していた。またステータスの変化が難しいことや同じステータスを続けることでコミュニケーションが硬直してしまうとの学びもあった(表7)。

## 2) B大学のステータス

B大学でも、A大学と同様に、患者や家族、多職種との連携においてステータスを変化させることが重要であ

表5 A大学の箱から取り出す回答

箱から取り出すやつは、ヒントを与えることが臨床における「患者の主訴の本質を引き出す」ということなどの人に伝えられないことを聞き出すことにつながられそうだなと思いました。
箱から何かヒントを与えられて取り出すのは、人によって私が想像したのとはまるで異なったものを取り出してきてすぐワクワクしたし次にどんなヒントがいいかなーと考えることも楽しかったです。
箱の中身を2回目にやったときに相手を取り出したものに興味をもつのは実際に臨床で患者の話に興味をもって話を広げるとつながっていると感じました。
箱から取り出すは、1回目と2回目で大きな変化はなかった。1回目からお互いに話を広げながら行ったのが理由だと思う。
箱から取り出すでは、1回目、2回目で全く内容は変わらないのに全くかかわり方が違って2回目のよかった点からインプロ、コミュニケーションの重要性が少しわかったような気がします。
1回目→普通に取り出したので普通に面白い。2回目→相手を誘導、誘導に対応 こんなにも相手に興味をもつことに違いがあるのかと気づいた。
箱から何かを取り出すインプロでは1人だけではなく2人で協力することによってコミュニケーションが生まれ相手のことを考えて行動すると相手も楽しく行動できるのだと感じた。
箱の中身を指示(ヒント)を出すことが難しいなと感じました。どのように伝えれば相手にとって好影響なのか読み解く力が必要だと思う。

表6 B大学の箱から取り出す回答

箱の中から物を取り出すゲームをやった時に次に何を取り出そう、何を言えばいいんだろうなど考えてしまった。
最後の箱から取り出すのが盛り上がりました。違う人と行うことで違った考えや発想があり面白かったです。
箱から物を取り出すとき、それについて追求されてしまうと何も言えなくなってしまった、とっさに口から出たその言葉(物)には何の興味もなく話を広げることができなかった。自身の臨機応変の力が無いのかなと感じた。
(箱から物を取り出す役)で想像力が自分にはあまりなかったり、恥ずかしくて言葉をなかなか発言することができなかったのが難しい部分があった。
実習ではバイザーの方に聞かれたことを返したり、また自分から質問を投げかけたりすることがあるが箱から取り出すゲームは、自分で発信して相手がそれをどう受け取るかというよい練習になった。
箱の中から取り出した物が何かとっさに考えることで、患者さんと話していて話題がなくなった時に自分の頭の中から何かを取り出すという意味で役立った。

表 7 A 大学のステータス回答

<p>ステータス低くいることが年長者の方との付き合い方として適当であるかもしれませんが、低いばかりでは頼りがいが無いPTとなってしまいます。患者様は、年は関係なく目の前の自分を“先生”だと思って頼ってくれます。ステータスの高低を上手く使い分けていきたいと思えます。</p>
<p>日常生活での、その場所や集まりによって自分と他者のステータスが様々にいれかわる場面があり、そのような時の対応力が向上できるようなものだと感じた。</p>
<p>ステータスが低すぎても患者さんのリハへの“甘え”を作ってしまうと思うからメリハリのある対応が必要だと思った。</p>
<p>患者さんの性格に合わせてPT側がステータスの高低を調節すべきだと思った。ステータスの調整をPTが上手くできればよりよいコミュニケーション、よりよいリハビリ、よりよい信頼関係を結べると感じた。ステータスの調整は実際に臨床に出て様々な経験を積まなければ上手くならないと思うがステータスの調整を日頃から意識することでコミュニケーション能力は高まると感じた。</p>
<p>即興の演劇で役のこなしばかりに目がいってしまってたけど、それぞれの立ち位置、ステータスで行動や発する言語も変わるんだって感じました。</p>
<p>病院内では患者とセラピスト、セラピストと医師といった固定された立ち位置があるけどセラピストが患者に対して上から一方向なことを言っても患者は受け入れてくれないと思う。なのでセラピストが低いステータスになることで、患者も聞く耳を持つだろうし、逆に高いステータスでも手を差し延べてあげるような質問だったりすることで上手くリハビリテーションにつながると思いました。</p>
<p>自分のステータス、また相手のステータスによってこの運ばれ方が全く異なることもあるのだと思いました。また見た目の特徴でかなりステータスが左右されることもわかったのでどちらもやり過ぎないように日常生活を過ごしていきたいと思いました。</p>
<p>自分の低いステータスの部分また高いステータスでいる部分をしっかり知ることも大切であると考えました。自分は女ですがステータスが結構低くなってしまいがちなのでPTとしてはステータスを高く自信を持って人前に出たいと思いました。</p>
<p>ステータスを上げすぎても強要しているように患者さんに伝わるとリハビリの意欲低下にもつながると思うのでその患者さんにあったちょうどよいステータスを見つければいいと思う。</p>
<p>患者様のなかでも気難しそうな方やみるからに優しい方、様々な方がいるなかで普段もっとも一般的な対応にあたるステータスは低めにした方がよいかも知れない。しかし患者様も、私達PTのことを先生と呼んでくださったり、リハ内容から回復までリハの効果を信頼してくださる方もいるのでただ低く構えるだけではなく、ステータスの変化を持たせることで面白くしたり、感じよく受け取ってもらえるようなPTになりたいです。</p>
<p>自分が理学療法士になったときに接する患者さんは、年上の方が多い。年代の壁で見るとステータスは自分が圧倒的に低くなるが、患者さんに理学療法士として信頼してもらうにはステータスを上げることも必要だと思った。しかし相手が話しやすくなるような環境を作るには、自分のステータスをその場のタイミングやシーンによって使い分ける意味を学ぶことができた。これからコミュニケーションを向上させるために意識しようと思った。</p>

表 8 B 大学のステータス回答

<p>ステータスの使い分けができない時が、相手とのすれ違いを生む原因だと思いました。実習中に一呼吸置いて、今の自分の状態を確認できるとよいとも思いました。</p>
<p>ステータスの高低は場所や人、タイミングなどで使い分けを上手くできるとPTとして上手いコミュニケーションを取りながら仕事ができるのではないかと考えた。</p>
<p>患者家族などの前では、ステータスを低めにしたほうがよいと感じた。でもやって欲しいことや、やらなきゃいけないことはステータスを高めに伝えて伝えるべきだと思った。</p>
<p>病室からリハ室に患者さんを送迎するさいには、迎えに行った時には、ステータスを低くして、リハ室では少し上げてかわかることで、上手くかわかるのではないかと考えた。</p>
<p>患者さんのその日の体調や気分に応じて使い分けることが重要だと思った。</p>
<p>ステータスを効果的に使い分けることで、相手のことを知るきっかけも増えると考えた。</p>
<p>信頼関係を築くためにも、ちょうどよいステータスがコミュニケーションにおいて重要であると感じた。</p>

るとの回答が多かった（表8）。

#### 4. 理学療法士のコミュニケーションとのつながり

理学療法士に必要なコミュニケーション能力の8つの力（配慮力、共感力、伴走力、伝達力、文脈力、相対力、冷静力、収集力）を分析枠組みとして8つの力がインプロで高まったかについて考察する。

##### 1) A 大学の理学療法士のコミュニケーションとのつながり

A 大学では、インプロが理学療法士のコミュニケーション能力8項目中の配慮力、共感力についてつながりがあると回答があった（表9, 10）。

##### 2) B 大学の理学療法士のコミュニケーションとのつながり

B 大学では、文脈力、配慮力、共感力についてインプロ実践が理学療法士のコミュニケーション能力とつながりがあると回答があった（表11, 12, 13）。

#### 考 察

本実践は、理学療法士養成校に在学している学生に対して、コミュニケーション能力を高めることを目的としてインプロ実践した。実践したそれぞれのゲームを理解できているのかについて分析した。また、理学療法士に必要なコミュニケーション能力が、インプロとつながる

表9 A 大学 配慮力

患者さんとかかわりの中で、相手の方がどのような方でそのような性格かなどを把握したうえで、その場で臨機応変に対応を変えていく力が身につけられると考えた。

もし自分が患者で担当してもらうPTの方には自分のことを尊重してもらいながら、PTとしては自信を持って接してもらいたいと思うのでその態度の表し方を工夫することが大事だと思いました。

表10 A 大学 共感力

関係性のつながりや相手の自分とはちがう考え方を知ることができて自分の中での考える幅が広がった気がする。

まず、相手を思って自分が動くということはとても重要だと考えた。どうしたら相手によい方向へとつながるか、考えることは大切だし、相手に与える影響の大きさについても考えなければならぬと感じた。

表11 B 大学 文脈力

患者さんと一対一で話すとき、始めに何を聞けばいいかわからなくなる時や会話のつながりはどういった内容なら相手は話しに乗ってくれるのかを今回の授業で学ばせていただけたと思っています。

相手の伝えたいことを自分の中で（頭の中）で想像すればコミュニケーションにつながると思いました。

クラスの人の思ったことを自分の言葉で表現する大切さを学んだ。

相手がどういうことを考えているのか、考えながら話していると予想外のことを言ってきて話を合わせるのが難しく感じた。

表12 B 大学 配慮力

初めて会う患者さんとの会話で、インプロを使えたら患者さんのことを知れてさらに自分のことも知ってもらえるので信頼関係を築くのに有効だと思いました。

相手に合わせて柔軟に自分の立場を変えられるといいと思いました。

相手の考えや気持ちを考えて手を添えることは臨床でも用いられると思った。

相手のことをもっとよく考えてコミュニケーションを行っていくことがいいのかなと感じた。それで相手の考えることを取り出せるように上手く話していくべきだなと感じた。

その場での判断力をやしなうなどで患者さんの状況を見ての判断につながる。周りをよくみるということによって患者さんの状態・顔色などリスク管理につながることやコミュニケーション能力を高めることができ、知らない話の時などの対応など役に立つと思った。

表情を見てこの話は相手が好きそうだななどを考えることが難しく感じた。

コミュニケーションは相手により話す内容が変化し、日によっても変化する。その面でもコミュニケーションは自分の想定の中で想像の中で行われるものではなくインプロとして行われる。PTと患者のコミュニケーションもこれと同等なもののためインプロはつながりがあると思う。自分の想定から外れた時こそインプロの世界であり、深く考えすぎは楽しい会話、円滑な会話ができないと思った。

理学療法士になってからかわる人は多職種の人や患者さんなど十人十色だと思うので一人ひとりに合わせたコミュニケーションをとるため役立つと感じた。

表 13 B 大学 共感力

理学療法士は相手の状態を知るときにコミュニケーションを図る。しかし相手が脳血管疾患などで障害の受容ができていないときに直接的に相手を応援できなくても間接的に相手を支える言葉、ベストな言葉をその状態に結びつけて言えるような気がします。
話す側、話される側がいることを改めて感じた。
患者との関係性の向上につながる（共感や会話を広げ楽しく過ごす時間を作ることによって）相手が言ったこと、したことに興味をもつことで気持ちよく相手も言動できると感じた。（リハビリ＝痛い、つらいではなくて、リハビリ＝楽しいになるきっかけに）

かについても質問紙の内容をもとに分析した。

まず、2つの点については、インプロを行い、相手と自分の線を振り返り、改めて他者との違いやゲームを行う中で自分が想定していた記述にならないことを実感することができていた。次に箱から取り出すは、相手の状況をよく見ることが重要となるゲームであり A 大学、B 大学ともよく相手を見ながらゲームを実践できていた。理学療法士は、患者と 1 対 1 になる場面が、多職種と比べ圧倒的に多い。どのように対応を変化させるかは、患者の状態を観察し判断することが必須となる。また声かけも治療が上手くいっているときや患者自身が落ち込んでしまう場面などその都度変化が必要となる。A 大学、B 大学の学生ともに理学療法の場面を考え相手を観察し、対応を変化させゲームを実践することができていた。最後にステータスでは、学生が理学療法士のコミュニケーションとステータスの変化を理解していたことは、非常に意義があったと考える。理学療法士の業務は感情労働と言われているが、人との関係性に注目しているステータスを理解すると理学療法士の仕事はステータス労働に読み替えることができるのではないだろうか。医師や看護師との対応、患者へのリハビリを実施する際の声かけなど理学療法士は、無意識的にステータスを上げ下げしている。また、ステータスの体験が学生の想像を広げ実生活に落とし込められていた回答もあった。ワークを実践する事と友人が実践しているワークを見ることは、自身の振り返りを行ううえでの重要性も理解できていたのではないかと推察する。

伝達力、伴走力、冷静力、収集力、相対力についてはインプロと理学療法士のコミュニケーション能力とのつながりを認めることができなかった。理学療法士に必要な 8 つのコミュニケーション能力については、どの能力が優位かではなく、平均して必要であり、かつそれぞれの能力は連結している。しかし、臨床を経験していない学生では、配慮することや、共感することの重要性は理解できるものの、患者情報を収集する重要性や、冷静に様々な状況に対応することは優先順位として高くないと考えられ、気づきにつながらなかったのではないかと考える。

## 結 論

それぞれの状況に応じ即興的なかかわりを考えるインプロと理学療法士の日々変化する他者との関係性は、非常に親和性が高いと考える。また、キース・ジョンストンのインプロでは、役も何も決まっていな中で、その場に出てきたアイデアから、相手にいい時間を与える「Give your partner a good time.」を柱として即興で物語やシーンがつくられていく。このインプロの考え方や枠組みは、理学療法士の患者対応と非常に近いのではないだろうか。

これらのことを勘案すると、理学療法士養成校の学生に対してコミュニケーション能力を高めることに、キース・ジョンストンのインプロの考え方をを用いることは、有用性があるのではないかと結論づけた。

## 利益相反

本報告書に関して、開示すべき利益相反はない。

## 文 献

- 1) 小林由利子, 中島裕昭, 他: ドラマ教育入門. 図書文化. 東京, 2010年, pp.79-80
- 2) 山上真弘, 影山美季, 他: 熟練理学療法士の臨床現場における実践スキルの抽出. 理学療法学. 2011; 38: 73.
- 3) 前野竜太郎: 理学療法場面における重症心身障害児と理学療法士とのコミュニケーションについて—担当理学療法士へのインタビューから. 理学療法学. 2003; 30(Suppl): GP156.
- 4) 奥田裕紀: リハビリテーション場面における対人対応項目の検討. ファジィシステムシンポジウム講演論文集. 2011; 27: 379-380.
- 5) 渡辺京子: 職場の中でのコミュニケーションスキル. 理学療法学. 2010; 37: 314-318.
- 6) 根岸 文: 医療コーチング研究会の活動報告—医療従事者を対象としてコーチングの勉強会を重ねて. 支援対話研究. 2012; 0: 42-51.
- 7) 山田ゆかり, 天野 寛: 医療職における困難な対人コミュニケーション場面の認知—理学療法士・作業療法士の場合. 名古屋文理短期大学紀要. 1998; 23: 33-40.
- 8) 西潟美砂: 理学療法士のあるべき姿を達成するために必要な因子, 卒後教育方法についての検討. 理学療法学. 2013; 40(Suppl): G-P-07.
- 9) 篠田麻衣, 小山理恵子, 他: 当院リハビリテーション部におけるコミュニケーションの実態調査. 理学療法学. 2015; 42(Suppl): 1310.
- 10) 村永信吾: 多職種でつなぐチーム医療は, プロセスとコミュニケーションの標準化から. 理学療法学. 2018;

- 45(Suppl.): 45-48.
- 11) 堀本ゆかり：理学療法士のための対人援助技法. 理学療法  
学. 2014; 41: 233-238.
  - 12) 吉田典史：当院リハビリテーション科での危険予測トレ  
ニングの試み. 関東甲信越ブロック理学療法士学会抄録  
集. 2012; 31: 239.
  - 13) 樋口敬典, 西川 満, 他：急変時における迅速な対応の見  
直し—急変時対応マニュアルの作成. 第 33 回九州理学療  
法士・作業療法士合同学会抄録集. 2011 年, p. 104
  - 14) Keith Johnstone：インプロ—自由自在な行動表現. 三輪

えり花 (訳). 而立書房, 東京, 2012, p. 124.

- 15) 高尾 隆, 中原 淳：インプロする組織—予定調和を超え,  
日常をゆさぶる. 三省堂, 東京, 2012, p. 122-154.

#### 発表実績

##### 【学会発表】

- 1) 薄 直宏：演劇手法を用いたコミュニケーション教育. 第  
28 回千葉県理学療法学会大会. 令和 5 年 3 月 5 日