

論 文

インテーク面接のロールプレイ実習で心理臨床初学者は何を学ぶのか

— オブザーバー体験から得られるもの —

吉 水 ちひろ

1. はじめに

心理臨床面接では言葉によるコミュニケーションを通じて、クライアントの主体的な語りが推進され、気づきが促されることが大切である。クライアントを尊重し、共感的な態度や傾聴の技法により築かれる信頼関係がその基盤となることは、立場を問わず共通に認識されている。ロールプレイは、心理臨床初学者がそのような専門性や技術を身につけながら実践に入るためのトレーニング法として用いられてきた。一人がセラピスト役、一人がクライアント役になり、カウンセリングの場面を想定した訓練を行うことが多い。Rogers, C.R. が提唱した来談者中心療法の傾聴の基本的な応答様式として、内容の繰り返し、感情の反射、感情の明確化などの技法を学び、逐語記録を検討する方法は一般的である。また、より実際のカウンセリングに近い方法として試行カウンセリングやマイクロカウンセリングが用いられてきている（鏑, 1977 ; Ivey, A.E., 1985）。心理臨床の基盤を形成するためには、実感に触れる体験から言語化を心がけ、理論と実践、知識と体験を乖離させないことが肝要である。ロールプレイの意義については、技法的な側面だけでなく、自分の感受性について感知し、それを自ら熟成させることが殊更重要な訓練の目標になるとの指摘もされている（高柳, 2000）。藤田（2014）は、ロールプレイ訓練の目的と意義を整理しまとめている（表1）。ここからわかるように、ロールプレイは初学者が知識の段階から実践に一步進めるために、一度は体験するに値する様々な学びが期待できるトレーニング法といえる。

しかしながらロールプレイは実際に行ってみると、思ったようにはうまくいかないものである。実践経験がない時期のロールプレイや逐語記録での検討は、初学者にとって学習が停滞することが指摘されている。たとえば、基本的な応答として話し手の言葉をそのまま伝え返す技法は、日常会話と異なる対話の様式であり、どのように相手に伝わっているのか違和感や心許なさが生じるようである。観察者（オブザーバー）がいる場合は緊張のあまり思考が働かず対話に行き詰まり、気まづい思いや恥ずかしい気持ちから苦手意識が生じることもある。他者との比較が生じやすく自己意識が高まり、上手くできないという反省過剰に陥りやすい傾向も見られる。個人の未解決な課題が大きい場合には、意図的にも無意識的にもセラピストが困るような態度を演じることも稀ではあるが起こりうる。なにか人のところに素で触れ合うことの怖さを感じる体験になるようでもあり、自己理解を深める機会になればよいが、実習の流れに入ることに抵抗が生じたり、支え合いながら相互学習していく同期のコミュニティに溝が生じることがないように注意したい。

さらに心理臨床実践では、アセスメントで得られた情報に基づいて、問題の発生、問題の持続、問題の改善等の要因やプロセスについての仮説を立て、支援や介入に反映させるケースフォーミュレーションが重視されており、心理的支援の大切な柱として、情報の収集、見立て、対応の技能を向上させていく必要がある（末武, 2018）。藤田（2014）は、「カウンセラーはなによりもまず、クライアントの語りや表現を通じて、その内的世界や経験している苦境を

表1. ロールプレイ訓練の目的と意義

1. とにかく実践的な練習を重ね、面接に慣れること
2. クライアントの言いたいことと伝えたいことを、大きくズレることなく聴き取ること
3. 相手の置かれた状況、苦境をできるだけ分かろうと努めること。そのために、必要な問いかけや受け答えなどの対話の大切さを実感し、そのスキルを身に着けること
4. 相手の苦しい想い、ままならない感情に寄り添い、そのことが相手に効果的に(言語的、非言語的に)伝わること
5. カウンセラーの言葉の使い方や何気ないやりとりによって、面接の流れやクライアントの言動や態度が良くも悪くも方向づけられ、変化することを体験的に学ぶこと
6. 自分の価値判断や好き嫌いの傾向を知り、自己理解を深めること
7. 与えられた限られた情報からどんなふうケースを見立てて理解してゆくのかをシミュレートする
8. 積極的にチャレンジしてみる・打たれ強くなる

※藤田(2014)「ロールプレイ訓練のかんどころ」より抜粋

共有できなくてはならない。その際、カウンセラーの主観や想像力を働かせる必要があるが、それが、ひとりよがりなものではない、いわば主観を通じて客観性をつかむ受け取り方が基本ベースとしてできなくてはならない」と述べている。カウンセリングの両輪としてのこのような視点や態度を身につけることは難しい課題ではあるが、初期の段階から取り組む必要があるだろう。

大学院の公認心理師養成のカリキュラムにおいて、450時間以上の心理実践実習のうち、担当ケースに関して270時間以上と定められおり、できるだけ早い時期からスムーズに心理臨床面接の実習をスタートすることが求められている。筆者はカリキュラムの要請に応じ、限られた時間内でのベターな方法としてインテーク面接のロールプレイ実習を行っている。ロールプレイの形態や時間について推奨される意見や立場はさまざまである。果たしてこの方法は初学者に対して実践への橋渡しになる有意義な学びを提供し、専門家としての成長につながる道案内になっているだろうか。その意義と課題を吟味し、今後のロールプレイ実習のあり方を検討していきたい。

2. インテーク面接のロールプレイ実習

本学大学院の心理実践実習では附属心理臨床センターで内部実習を行うが、環境整備や電話当番実習で施設に慣れる期間を経て、心理臨床面接の本格的な実習は有資格者の実習指導者が行うインテーク面

接の陪席実習から始まる。筆者は、大学院1年次前期の授業(パーソンセンタード・セラピー特論)と内部実習を連動させるために、インテーク面接のロールプレイ実習をグループで行っている。インテーク面接の流れを掴みインテーク報告用紙を作成することも目的の一つである。まずその方法を紹介したい(図1)。

【事前学習】

まず各自がインテーク面接について調べ予習をしたうえで、授業では模擬事例によるロールプレイを行う。教員がクライアント役になり、実習生全員がセラピストとして一人ずつ質問をし、事例の理解を進めるインシデントプロセスに類似した方法をとっている。インテーク報告用紙の作成の書き方を学び、翌週には作成した報告用紙を全員が持ち合わせて検討し、その後もう一度各自が修正し提出する。

【ガイダンス】

<実習の留意点>

実習の心構えとして予め次のようなことをオリエンテーションする。まず、学び合う相互学習であることを意識し、それぞれのセッションで共有した課題を駅伝のようにたすきを渡していくイメージで、個人としてだけではなくグループとして技術の向上を目指すこと。自分の実感を通して感じとり、自己理解を深める機会にすること。かなりの緊張感が生じる場になるが、あくまでロールプレイという枠組

みでの感情の動きであることを忘れず、うまくいかなくても必要以上に自分を責めたり、落ち込んだりしないように心がけ、次にどう活かせるかという視点を持つこと。疑問点や不安全感はレポートに記述し、実習に行き詰まりを感じた時には教員に相談すること。

＜目的＞

ロールプレイ実習で学ぶ目的は体験を重視するとし次の3点を示している。1点目は対話のプロセスとノンバーバルなコミュニケーションに着目しながら、クライアントの置かれた状況や背景を相手の立場にたってできるだけわかろうとし、クライアントの話を大きくずれることなく聴き取り、それに応じた対話を行うこと。2点目は目の前のクライアントに対する見立てを考えながら訊き、見立てと対応を考える訓練をすること。3点目は自分の癖や偏り、苦手な面について自己理解を深めること。

＜実習の形態＞

最大7, 8名が面接室の応接セットを取り囲む金魚鉢スタイルをとる。それぞれの位置を身体で感じながら決めていき、安全な感覚や見守ることを体感する。大学院生の人数が多い時には2グループに分かれ、2名の教員が分かれて担当する。カメラやICレコーダーの準備やロールプレイの映像および音声データの管理はセラピスト役が行い、それぞれの記録は授業期間中は慎重に管理し責任をもって処分することを指示する。

＜クライアント・ロール＞

クライアント役は、安全性や内的世界の尊重という点から、現実の自分自身と異なるロールを演じて話す方法を取り入れ、自分とは別の人物を想定した主訴を考える(河合,1970)。文献などを参考に、十分クライアントイメージを作ってロールプレイに臨む。クライアント役は、相談申込票(ロールプレイ用)に「架空の人物」として記入して、当日グループのメンバーに手渡す。

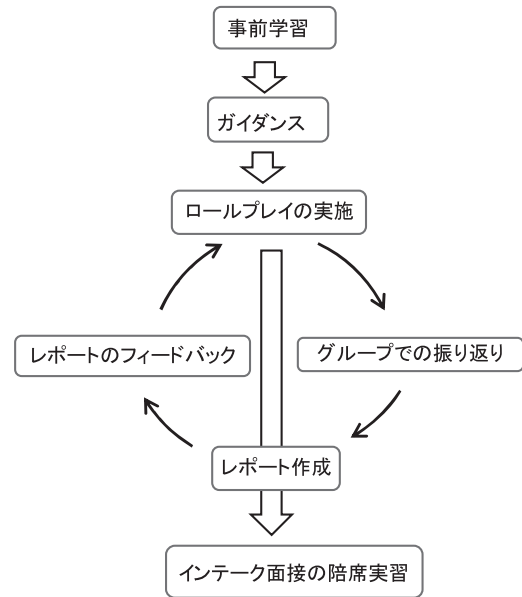


図1. インテーク面接のロールプレイ実習の流れ

＜場面設定＞

間近にひかえたインテーク面接の陪席実習を想定して、附属心理臨床センターの標準的なやり方に近い形で行っている。単発の相談ではなく、継続面接を前提としたインテーク面接の形態をとり、ロールプレイの実施時間は30分を採用している。環境になじむことを意図してセンターの面接室を使用し、申し込み受付票を面接室に持ち込み、面接をしながら記録をとるスタイルをとる。

【ロールプレイの実施】

＜相談のプロセス＞

面接を始める前には、教員の声かけのもと、「ここからからだを整える」時間を持つ。からだ全体がどっしりと落ち着いて地に足がついている状態(グラウンデッド・プレゼンス)を感じたり、セラピスト自身がここを開き、「今、ここにいる」意識や、話を聴く集中力が備わっているかを感じて準備する。

相談のプロセスとしては、次の3段階をおおよそ意識しながら進める。導入段階として、セラピストの簡単な自己紹介、インフォームド・コンセント、関係づくりやペース合わせを行う。次に展開段階として、相談内容を明確にしていくために、主訴と主

訴の背景にあることがらや気持ちを訊ね聴きとっていく。終了段階としては、セラピストとして共感的に話を聴いて受けとめたことをクライアントに伝え、継続面接を前提とした治療契約を提案する。相談の内容をまとめ、クライアント像として理解したことは、今後の方針について伝えることは初学者にとっては難しい場面であるが、現段階でできることにチャレンジする。

＜振り返り＞

ロールプレイ後には小休憩をはさみグループでディスカッションの時間を持つ。振り返りの順序は、セラピスト役⇒クライアント役⇒オブザーバーである。振り返りの内容としては、セラピスト役は、終了しての感想、気になっている点（クライアント役やオブザーバー役に質問してみたいこと）、自分として良かったと思う所などである。クライアント役、オブザーバーは、セラピスト役の良かった所から伝え、より良くなるポイントを話し合う。その後、クライアント像や見立てを話し合い、教員はロールプレイで扱われる課題やテーマを整理しまとめ共有する。

＜レポートの作成とフィードバック＞

翌週までにロールプレイについて3つの項目に分けてレポートを作成する。全員の課題として、①ロールプレイで起きていたことについての自分の考えや感想、②各々の立場（クライアント役・セラピスト役・オブザーバー）での体験についての振り返り、③ディスカッションを踏まえてクライアント像について考えたこと、加えてセラピスト役は逐語記録を提出する。教員は赤字でコメントを記入に返却する。

①②③を分けることのねらいとしては、①は状況や事実を客観的に捉えて描写する力を養成すること、②は実習者が自己関与した内的体験に触れ言語化し記述することによって省察を深めること、③はケース理解をし、インテーク報告用紙に見立てと対応の作成をするための準備である。

3. 研究方法

【調査対象者と調査期間】

調査対象者は、2023年に在籍していた本学大学院臨床心理学専攻修士課程1年生、14名（男性5名・女性9名 平均年齢 22.64歳）の実習生である。調査期間は、2023年6月から7月にかけて、筆者が担当する2023年前期の「パーソンセンタード・セラピー特論」の授業において行われた。

【分析資料と分析方法】

全7回のロールプレイ実習後に課されたレポート課題②の記述の中で、単なる内容のあらすじとなる記述部分を除外して分析資料にした。授業終了後に研究協力を依頼し、7回分のレポートと実習の感想文の提供を求めた。

セラピスト役1回、クライアント役1回、オブザーバー5回分をそれぞれに分類して整理し、レポートに記述された文章を意味内容ごとに切片化した。意味内容の個々の独自性を重視するKJ法（川喜田,1970）により定性的な分析を行うことにした。筆者がカテゴリーを生成し、同じ実習方法を経験したことのある第3者と検討し合議を行いカテゴリーの分類表を作成した。

【倫理的配慮】

分析資料としてレポートと感想文の提供を求める際に、研究の目的と以下の倫理的配慮を説明して依頼した。参加の自由、参加の同意の撤回、守秘と個人情報の保護、データの取り扱い、研究の公表について口頭で説明し、文書で同意を得た。

表2. 実習者のレポートからのカテゴリー

大カテゴリー	小カテゴリー
ロールプレイ実習の目標	今後のインテーク陪席実習に活かす ロールプレイ実習の意味づけや評価 セラピスト役になった時の準備・モデリング セラピスト体験から得た学び
心理臨床面接の基本（枠組や構造）	実務的なことから 面接の始め方と終わり方 心理面接面接の要点を掴む
ケースフォーミュレーションの視点	情報収集 見立て 対応
セラピストの基本姿勢	受容・共感的な態度と聴き方 クライエントの立場や主体性の尊重する 関係性・信頼関係・安心感 侵襲性・配慮
セラピストとクライエントの具体的なやりとり	ノンバーバル・コミュニケーション 沈黙・間 相互作用
話の聴き方と訊き方	ペース合わせ 伝え返しの大切さ 必要な情報を得るための訊き方 深く理解するための訊き方 特化した問題の訊き方 雑談を活かす
セラピストとしての難しさ	クライエントの ころの世界のわからなさ 複眼的な視点を持つ クライエントへの共感的理解とそれを伝えること 感覚のズレ
自己理解	セラピストとしての自分のあり方の傾向や癖 深い感情移入からの気づき
クライエント体験	
ロールプレイ中に生じた実感	場のリアリティ・緊張感 今、ここでの実感・プレゼンス
その他	スーパーバイザーからの学び クライエント・ロールの役作りについて

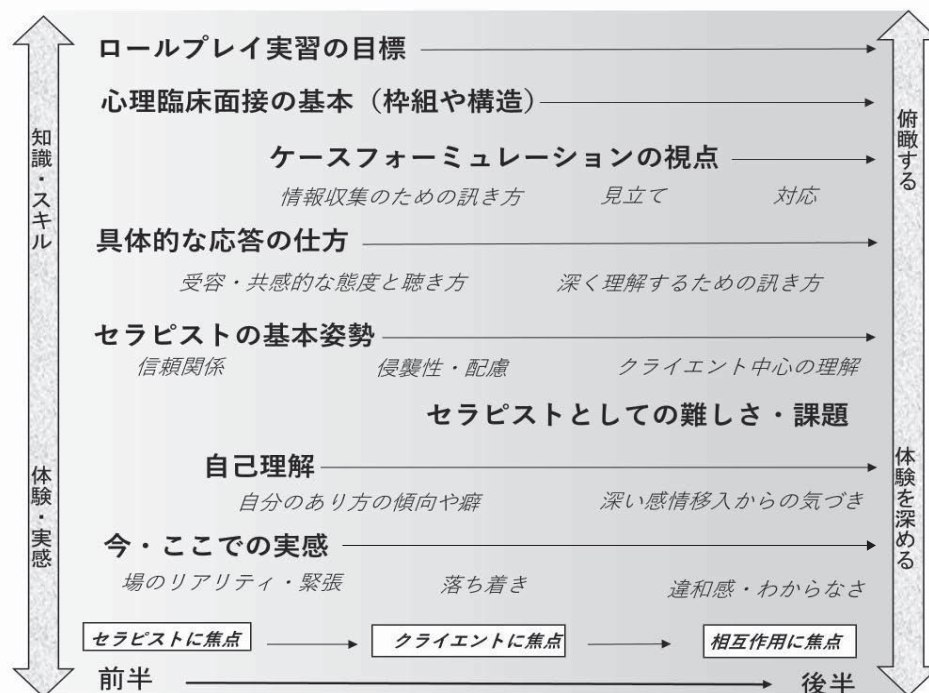


図2. インテーク面接のロールプレイ実習のプロセス

4. 結果と考察

KJ法による分類をするにあたり、各役割間で記述内容に違いがあるかを吟味したが、共通するカテゴリーに収まったことから、役割別に分けずに分類した。その結果、11個の大カテゴリーと33個の小カテゴリーが抽出された（表2）。これらは内容の類似性に着目して分類したものであり、概念として整理されたものではない。初学者にとって、知識と体験が結びつけられながら省察することが肝要である。その観点から、知識・スキルと体験・実感をスペクトラムとして縦軸に表し、実習の前半と後半の時間経過を横軸に表して実習における変化を概観することを試みた（図2）。以下、実習者がどのような学びのプロセスを辿るのかを最も記述量が多いオブザーバーの記述内容を中心に述べてみたい。

1回目は、それぞれの役割において皆が初めての体験である。擬似的な状況の中にも場のリアリティを肌で感じ、実際の面接場面の臨場感が一気に想像されるようである。一方、緊張のあまり面接の中味をじっくり観察することは難しく、記録を取るのに

精一杯との記述が多い。心理臨床面接に関しては、インフォームド・コンセントの説明の仕方、時間管理や料金、記録の取り方など面接の実務的な枠組みや構造に注意が向けられている。とはいえ、セラピストの基本姿勢としての信頼関係や侵襲性など、知識上の理解ではあるが心理臨床面接の要点を確かめ、各自がロールプレイ実習の目標を意識化したり、セラピスト役の準備をしたり、培席実習に活かす意欲が高まる様子が窺える。2回目になるとオブザーバーはかなり余裕をもって面接の様子を観察することができるようになり、セラピストとクライアントの具体的な応答の仕方に注意が向き出すようである。またオブザーバーでありながら自分がセラピストだったらこうしたいとか、クライアントだったらこう感じるだろうというように、「擬似（かくれ）体験」から学ぼうとする姿勢が見られ始める。同じ時期に学び始めたもの同士で、良いところは積極的に取り入れモデリングしようとする動きが見られた。レポート課題③の見立てを検討するためには、クライアント像にもっと焦点を当て客観的な視野を広げ

て中核的な問題を捉えることの必要性和、複眼的な視点の重要性に気づいていく。

3回目、4回目には、さらにじっくりとその場に居ることができるようになり、面接全体の流れや雰囲気を感じとっている。ノンバーバルな言動からもたらされる安心感、沈黙や間、クライアントの発言を丁寧に受け止めて伝え返すことの大切さ、被傾聴感など、パーソンセンタード・セラピーの基本的な態度や応答についての言及が増える。前半にはまずセラピストの言動に注意が向き、次にクライアントに焦点があてられ、どちらか一方に注意が向いていたが、4回目頃になるとセラピストとクライアント双方の相互作用が捉えられるようになる。セラピストの言動がクライアントに影響を及ぼすことに気づき、真にクライアントの立場にたった理解やクライアントに合わせた臨機応変な対応といった、セラピストの基本姿勢に改めて関心が寄せられる。下山(2003)は、通常の臨床心理面接法では、「聴く」(listening)技能が中心となり、「訊く」(asking)技能を組み合わせるコミュニケーションを進めることが多いとしているが、この双方のバランスの難しさを述べている記述が増えてくる。5回目頃には、クライアントの心の動きを捉えて深く理解するために、深める聴き方としてクライアントの言葉を大切にすること、話を深める聴き方の入り口を模索することなど、面接の深さという次元への言及が見られる。また、自分の応答の仕方や態度の特徴などに注意が向けられるようになり、メンバーと比較することにより自己理解が深まる機会になっている。

6回目、7回目と後半に進むにつれ、毎回違ったクライアント役の語りからクライアントの複雑なこころの世界を理解することの難しさや、自分の感覚と他者の感覚のズレを実感するようになる。オブザーバー体験は、内的な実感に触れながらその場にいることにより、「自分ならこういう態度で接したい、こういうことを訊いてみたい」とセラピスト役の不足していることに気づきやすい。隠れクライアント体験としては受容的に接して貰えなかったという傷

つき感や不安全感から、反面教師的な学びになるようである。クライアント・ロールへの深い感情移入から転移感情の気づきになる記述も見られる。しかし、その感情を実習の仲間である個人に向けることには自制的であり、むしろ近い将来、セラピストになった時の自分自身の課題として捉える自己省察の深まりが窺えた。そしてロールプレイ実習の最終段階になってようやく、セラピストとして共感的に理解したことを思いやりをもって伝える難しさに直面する様子が見られる。心理的なテーマやケースフォーマミュレーションの対応の部分についてはほとんど記述されておらず、この短い期間では取り組むことが難しい課題のようであった。

5. まとめ

本研究では心理臨床初学者がロールプレイ実習から何を学び、どのようなプロセスを辿るのかについてオブザーバー体験を中心に概観してきた。実習生は、今回は自分がセラピストになったつもりで、別の回にはクライアントの立場になったつもりで、またセラピスト役の準備として記録をとりながら応答することを意識して、のように各回によって自発的に目的を変えて臨んでいた。オブザーバーという余裕のある状況で客観的に観察しつつ、同時に自身の内的体験に触れることで知識と体験を結びつけ理解を深める様子が見られた。オブザーバーの立ち位置は全くの第三者としてではなく、セラピストクライアントの二者関係としてその場に居ることも可能にし、体験の深さに通じながら面接を俯瞰して捉える訓練の場になっていると考えられる。ケースフォーマミュレーションを念頭に客観的な視点に軸を置く場合と、クライアントの辛さや痛みに共感する姿勢や態度といった主観的な体験に軸を置く場合が見られた。知識と体験、客観と主観の両軸のバランスやロールプレイ実習の課題の方向性は個人によって違いがあり、各自が志向しやすい入り口から深めていく時期であると考えられる。

インテーク面接の枠組みを持ち、インテーク報告

用紙の作成を目標にした半構造化されたこの方法の効用としては、心理臨床面接の要点が知識レベルはあるが早い段階で意識づけられ、複眼的な視点の生成に役かっていることが示唆された。一方、時間をかけてより実践的な場面に近い継続面接を行う試行カウンセリングなどの他の方法と比較してどのような問題点があるであろうか。山田（2013）は、試行カウンセリングの事例検討において取り上げるポイントとして、①面接の契約や構造などの実務的なことがら、②クライアントの人格、心理的テーマ、問題の理解、③クライアントの具体的発言の理解とカウンセラーの応答、④面接中にカウンセラーの中に生じた気持ち・体験、面接後に感じていること、⑤カウンセラーとクライアントとの間で起こっていること、相互の影響（相互作用の観察）、⑥面接と面接の間でのクライアントや両者の関係の変化・つながり・今後の見通し、⑦次回の面接で注意する点・心がける点、の7つを挙げている。本研究のカテゴリーと共通しているものも多いが、問題の背景にある心理的テーマを考えたり、そのテーマの解決に向けての援助を行う今後の展開についての見通しなど扱えていないことも多い。本研究のロールプレイ体験はまだ認識のレベルであり、身につけるための十分な実習とはいえないだろう。実習を終えての感想文には、「陪席実習には役立ったが、体験を深めるために授業での振り返りの時間を充分にとること」の要望が記されていた。そもそもカウンセリングとは何かという本質的な問いや、専門家としての資質や責任性などについて語り合う時間も大切であろう。

本研究の分析資料であるレポートは、ロールプレイ実習のディスカッション後に提出されたものであり、全体を通して実習生のところに留まった内容といえる。ディスカッションでは指導者が意見をまとめて整理しコメントをしているため、レポートはその内容が反映されている。今後の課題としては、指導者側にとって不足している視点を精査し、フィードバックの質を向上させることが必要である。公認心理師カリキュラムの時間の制約の中で、目的や形

態の異なるロールプレイ実習が授業の連環のなかで行われることが望まれる。

引用文献

- 藤田博康（2014）. ロールプレイ訓練のかんどころ. 氏原寛 藤田康弘著. ロールプレイによるカウンセリング訓練のかんどころ. 創元社. p7-20.
- Ivey, A.E./福原真知子・相山喜代子・国分久子・楡木満生訳編（1985）. マイクロカウンセリング. 川島書店.
- 河合隼雄（1970）. カウンセリングの実際問題. 誠信書房.
- 川喜田二郎（1970）. 続・発想法—KJ法の展開と応用. 中央公論新社.
- 下山晴彦（2003）. 臨床心理基礎実習. 下山晴彦編. 臨床心理学全書4 臨床心理実習論. 誠信書房.
- 高柳信子（2000）. カウンセリング・ロールプレイング法論考—実践的私論—. 文教大学生生活科学研究：生活科学研究,22,p133-139.
- 鑑幹八郎（1977）. 試行カウンセリング. 誠信書房.
- 山田俊介（2013）. 臨床心理士養成における試行カウンセリングに関する一考察. 香川大学教育学部研究報告第I部,139,p113-124.