

対人援助者の研修におけるロール・プレイングの活用

- 児童養護施設職員の研修を通した一考察 -

Role-Playing in Interpersonal Assistance Training : An Inquiry Through The Staff Training at A Foster Home

いとうまさひろ
伊東正裕

〈要 旨〉

本研究の目的は、対人援助者の研修におけるロール・プレイング活用の利点と、その意義を深めるための監督の心得について考察することにある。そのため児童養護施設の職員研修会でロール・プレイングを実施し、その過程を詳細に検討した。研修会では、児童養護施設でマルトリートメントが絶えない現状を踏まえ、テレビの視聴をめぐる子ども同士のトラブルや子どもの心理をどう理解したらよいのか、職員はどう対処するのが適切かを、ロール・プレイングを用いて検討した。この事例を通して、職員は子どもを力で抑え込むのではなく、話を聴こうとする態度を持つことや、過去の経験に頼らず、臨機応変な対応をすることの大切さが参加者に理解された。対人援助者の研修におけるロール・プレイング活用の利点として、単に知的な理解ではなく、体験的な理解が得られること、試行錯誤が可能であることなど4点が挙げられた。更にロール・プレイングの監督の心得として、スーパーバイザーの指摘を参考に、テーマの設定を明確にすること、最初の場面でドラマを見る視点を提供することなど、6項目が抽出された。最後に対人援助者の研修におけるロール・プレイングをより有意義に行うためには、実力ある監督の養成が急務であることを指摘した。

〈キーワード〉

ロール・プレイング、対人援助者研修、児童養護施設、マルトリートメント、監督(ディレクター)の心得

I はじめに

大学での授業や対人援助職の研修で、しばしばロール・プレイングが用いられる。この技法は学生を対象とする演習などで用いる場合も有効だが、その真価は実際の課題に直面している福祉現場の職員研修などにおいて、より発揮される。本稿ではその一例として児童養護施設の職員を中心とした研修会で実施したロール・プレイング事例を報告し、対人援助者の研修にロール・プレイングを活用する利点や監督の心得について、改めて考えてみたい。

II 研修の背景

児童養護施設は、「保護者のない児童、虐待されている児童その他環境上養護を要する児童を入所させて、これを養護し、あわせて退所した者に対する相談その他の自立のための援助を行うことを目的とする施設」である（児童福祉法第41条）。近年は親等から虐待を受け、家庭で安定した養育を受けることができない、いわゆる被虐待児が入所者の多くを占めている。直近の厚生労働省「児童養護施設入所児童等調査」（平成25年2月1日実施）によれば、養護問題発生日の理由のうち、一般的に虐待とされる「放任・怠惰」「虐待・酷使」「棄児」「養育拒否」を合計すると養護施設児の37.9%を占めており、児童の被虐待経験の有無を見ると、養護施設児では実に59.5%が被虐待経験を有している¹⁾。

入所している子どもたちの心の傷は深く、多くの場合心理療法などの専門的な支援が必要だが、その前提として、他者との信頼関係や自己肯定感の回復のため、安心して暮らせる生活環境を保証しなければならない。そのため子どもたちと生活を共にする児童指導員・保育士など直接処遇職員（ケアワーカー）の役割は非常に重要であり、「児童養護施設運営指針」でも、職員の資質向上のための計画的な研修の実施が求められている²⁾。

ところが児童の心身の健やかな成長とその自立を支援するはずの児童養護施設で、職員による虐待が今も行われているという現実がある。その実態の一部は、厚生労働省が平成21年度から実施している「被措置児童等虐待届出制度」によって知ることができる。たとえばこの制度で平成29年度に受理された277件のうち、明確に虐待の事実が認められた事例だけでも99件にのぼり、中でも児童養護施設の事例が64件（64.6%）と半数以上を占めている³⁾。他は、「里親・ファミリーホーム」が12件（12.1%）、「障害児入所施設等」が10件（10.1%）、「児童自立支援施設」が8件（8.1%）であった。

これらは上記の届出制度によって把握された事例のみの件数だが、実はこれは氷山の一角に過ぎないと推測される。児童養護施設職員の研究会などでは、いわゆるマルトリートメントに当たる事例が頻繁に話題になる。マルトリートメントに関する事件の報道も後を絶たない。児童養護

施設におけるマルトリートメントを防止し、子どもたちが安心できる環境を整えることは、喫緊の課題である。

なおここでマルトリートメント(maltreatment)とは「大人の子どもに対する不適切な関わり」のことを意味する。それは「虐待(abuse)」より広い概念であり、次のように定義づけられている。「① 18 歳未満の子どもに対する、②大人、あるいは行為の適否に関する判断の可能な年齢の子ども(およそ 15 歳以上)による、③身体的暴力、不当な扱い、明らかに不適切な養育、事故防止への配慮の欠如、ことばによる脅かし、性的行為の強要などによって、④明らかに危険が予測されたり、子どもが苦痛を受けたり、明らかな心身の問題が生じているような状態」⁴⁾。ここでもこの定義を念頭に置いている。

マルトリートメントを防止するためには、ただ不適切なかかわりをとがめるだけでなく、不適切なかかわりが何故おきるのかを明らかにし、子どもとの適切なかかわりのあり方について具体的に検討する必要がある。筆者はそうように考え、児童養護施設職員の研修会において検討を行ってきた⁵⁾。研修会では、虐待やマルトリートメントとは言えないまでも、子どもを力で抑えつけようとする傾向があることが話題になり、どう対応したらよいか困るような場面についてロール・プレイングを用いて検討することが多い。ここで紹介するロール・プレイング事例も、その一環として参加者からの問題提起を受けて実施したものである。

Ⅲ 方法

児童養護施設の職員を対象とする定期的な研修会において児童の支援上の問題についてロール・プレイングを実施し、職員研修にロール・プレイングを導入する利点と課題を検討した。実施当日の参加者は計 12 名で、職種は保育士 6 名・社会福祉士 4 名・臨床心理士 2 名であり、年代は 50 歳以上の職員が 3 名・30 歳～40 歳代の職員が 4 名・20 歳代の若手職員が 5 名で、そのうち 2 名は経験 1 年目の新人職員であった。性別は男性 2 名・女性 10 名の構成であった。監督(ディレクター)は筆者が担当した。当日の状況は参加者の同意を得てICレコーダーに記録し、逐語録を作成した上で検討を行った。さらにロール・プレイングの研究者からのスーパーバイズを受け、監督の役割について考察した。

なおロール・プレイングはモレノが創始した心理劇の一技法である。ここでは、主に治療を目的とする古典的サイコドラマや、主に技法や態度を身につけるためのいわゆるロールプレイではなく、参加者が自発的に役割を演じることによって人間関係を見直していくことを目的とした、「現象理解のためのロール・プレイング」を指している^{6),7)}。

Ⅳ ロール・プレイング事例

1. テーマの設定

当日、ある参加者から、自分が勤める児童養護施設にはテレビ視聴に関して細かいルールが多く、子どもの関心が他の子のルール違反のチェックに集中しているという現状が話された。監督はこの発言を受けて、その子どもの心理はどのようなものか、職員はどのように対応することが適切なものか、ロール・プレイングを行って検討することとした。

2. 場面1

(1)場面の設定

子1：小6の女子。人のあら捜しばかりして、少しでもはずれるとチェックする。

子2：小1の男子。テレビを見ているが、「見ていない」と言い張る。

(2)プレイの概略

子2は、自分がテレビを見てはいけない時間にちらちらとテレビを見ている。子1は「テレビ見た」「見ないでよ」とチェックする。子2は、「見てない、見てない」と言い張る。互いに譲らず、言い合いが続く。

○この場面では、参加者間の情報共有のために話題提供者が子1を演じ、実際の状況を再現した。子2は中堅の臨床心理士が演じた。次に場面1を踏まえて、年長の子が小さい子のルール違反をとがめて職員を呼びに来るところから演じてみることにした。この後の各場面では、子1・子2は場面1と同じ演者とし、職員役を若手の参加者に順次演じてもらった。

3. 場面2(子1が職員に言いつける)

(1)プレイの概略

子1が子2のテレビ視聴をとがめて職員Aを呼びに来るところから始めた。職員Aはまず子2をなだめて事態を收拾しようとするが、子1は子2をとがめることをやめず、最後まで納得しなかった。職員Aはどちらを先に叱るかという技術的・表面的な問題にとらわれ、共にテレビにこだわる子どもたちの心理を考えるような対応はできなかった。

(2)演者の感想

子1：(小さい子が)注意されてないってことが、結局その子が許されたのかなってというのが、おもしろくない。

子2:(職員には)怒られないんだなって。この人のところでは嘘つけるなって。

職員A:どっちの子とも許容量を少しあげてあげようと思ったけど、どこで歯止めをきかせたらいいのかっていうのがずれちゃったから、子どもも結果的に両方不満になっちゃった。

○この場面で職員Aは、子どもたちの言い争いに巻き込まれ、せっかくテレビを見られる時間に年少者のルール違反をとがめることに追われる心理や、ずるいことをしてでもテレビを見ようとする心理をどのように理解したら良いのかを考えるゆとりはもてなかった。

監督は、更に子どもたちの心理と職員の対応の仕方を考えるため、別の参加者Bを職員役として同様の場面を試みることにした。

4. 場面3(場面2と同様の設定)

(1)プレイの概略

場面2と同様のやりとりがしばらく続いた後、職員Bがテレビを見ていた子2を居室に連れ戻すことにして一応はその場が収まったように見えた。しかし他児のチェックに走る子1の気持ちをどう考えたらよいのかという問題は残されたままであった。

(2)演者・観客の感想

子1:とりあえず後であいつ怒られるんだなっていうのがわかって、ここからいなくなってくれて。うまくいった。

子2:ちょろちょろ見てたんだけど、だんだん見たい気持ちも失せてきて…。後で怒るよって聞こえてたから、怒られるんだなって思って。

職員B:見てたのも悪いけど、大きい子が小さい子どもに対して注意するのも空気が悪くなるので良くない。職員がちゃんと注意することにすれば、この子も注意はしなくなると思う。

観客:このような職員の対応では小さい子のルール違反を大きい子がチェックするという構造は一向に変わらず、今後もそのような行動が増えるだけではないか。そうやってチェックをして、(年長児が)気持ちいいと思うとまたチェックするかもしれない。そもそも子どもは何で他の子のチェックばかりするんだろうか。

○ここで別の参加者から、テレビを一瞬消して子どもたちを落ち着かせるという案が出された。そのような方法でうまく行ったことがあるというのである。監督は、やや遠回りになるかもしれないが、そのような方法にどんな意味があるかを考えるため、敢えてこの案を取り上げ、その案を出した参加者(新人職員C)に職員役を演じてもらうこととした。

5. 場面4(職員が突然テレビを消してしまう)

(1) プレイの概略

職員Cが突然テレビを消して、子どもたちを落ち着かせようとした。その一方的・強圧的な態度に、子どもたちは強く反発した。単に事態を収めるための対応では子どもの欲求を抑圧してルールに従わせているだけであり、子どもの心理を考慮した適切な対応とは言えないことが明らかになった。

(2) 演者・観客の感想

職員C：難しい。職員に言いつけることも悪いことかなと私は思う。で、まずこっちの子(子1)に、こういうことをするとテレビが見られなくなるという認識をつけるには、テレビを消した方がいいのかなと思ったけど。

子1：(この職員の対応には)とても不満。自分が悪いんじゃないのに、自分のテレビ時間を邪魔されて。テレビというのはその子の1日の最大の目標だから。普段、職員がたくさんの課題をさせてからじゃないとテレビを見せてくれないのに、なんでまた消すの、みたいな。

子2：テレビを消されて険悪になってきたから、嫌だった。……施設では、ルール破りをする子はいつも怒られて、テレビを見られない人になってくる。テレビを見るために嘘をつかないと、テレビを見られない人になっている。

観客：この問題で子どもたちを怒ることは、テレビを一種の支配の道具にして子どもに従わせるという今の図式を強化するだけなので、怒るという行為だけは自分の最後の砦としてしたくない。

○この場面では、職員の高圧的な態度が子どもたちの不満を大きくする結果になることや、テレビについての細かなルールが、結果的には子どもを支配する道具として用いられている面があるということが理解されてきた。

これまでの一連のドラマによって、子どもに対する職員の考え方や態度の問題点が少しずつ明らかになった。では職員はどのように考え、対応したらよいだろうか？

監督の問いに対して、別の参加者(中堅職員)から、テレビを見られて嫌だったという年長児(子1)の気持ちを職員に共感されたらどうだろうという発言があった。「共感」という言葉はさておき、これまでの職員役とは異なるかわり方を期待して、監督はこの発言者を職員役として演じてもらうことにした。

6. 場面5(子1に「共感」してみる)

(1) プレイの概略

職員Dは「話を聞かせて」と子1の隣に座り、「いつもこれ見てるの?」などと問いかけた。子1はテレビから目を離さないものの穏やかに応対し、職員が「今度時間あるとき、また話を聞かせて」と

言って終了した。職員が演じる役割の変化に応じて職員と子どもの関係が変わり、話し合いによって子どもの心理を理解しようとする前提ができたようであった。

(2) 演者・観客の感想

子1：怒られるわけでもなく、話を聞いてみようかなと、ちょっと話したけど、やっぱりテレビが気になって。でも後で話してくれるっていうから、この後話す時間がとれればいい。

子2：一人ずつ話を聞いてくれたから怖くなかった。この2人(子1と職員D)が陰悪になってなかった。さっき(場面4)は言うことを聞かせなくちゃっていう焦りを感じたけど。

職員D：この場をなんとか収めなくてはという気持ちはあまり無かった。職員は助けを呼べる場としていなきゃいけないと思っている。だから、一人ひとりが安心して暮らせる場を作り出す雰囲気を作りたいと思った。

職員A役の参加者：自分の演じた役割と比較して、職員が子どもたちに向き合っている。それだけでも嬉しいと思うし、テレビとは別の満足になるんじゃないかと思う

観客：子どもはゆっくり話を聞いてくれると、安心感があるかなと思う。

○場面5に至って、ようやく二人の子どもたちの間になごやかな空気が流れた。三人の演者や観客の感想にもそれが表れている。

なお、職員D役の演者は演じる前に「共感」という言葉を用いたが、厳密には職員Dは「共感」していたとは言えないだろう。しかしそのような 限界はありながらも、上記のように子どもと職員の間心理的な交流が生まれたことも確かなようであった。

本来はここを出発点として、他児の行動のチェックに走る子どもの心理や、細かなルールを作って子どもを支配しようとする職員の態度を検討する必要があるが、時間的制約のため、監督はそのことを確認したうえで、当日のロール・プレイングをここで終了とした。

V 考察

1. 対人援助者の適切な役割と今後の検討課題

今回のロール・プレイングを用いた研修で、対人援助者の適切な役割をめぐって参加者に理解されたのは、主に以下の2点であった。

第1に、子どもを力で抑え込んで表面的にその場を収めようとするのではなく、まず子どもの話を聞こうとする態度が重要であること。子どもにとって自分の言葉に耳を傾けようとする職員Dの態度は、自分の行動を抑えてその場を収めようとするこれまでの職員とは対照的な役割として受けとめられたと考えられる。

第2に、過去の経験に頼らず、新たな役割を演じようと試みる必要があること。例えば場面4で職員Cは、子どもをうまくコントロールできたという過去の経験を反復し、同じパターンで事態の收拾を図った。しかし結果として子どもたちの不満や不安はますます大きくなった。

私たちは困難な事態に出会った際、ともすれば一度身につけたパターンに頼ってものごとに対処しようとする。しかしそれでは行き詰まることが多く、目の前の子どもをよく見、よく聞くことを心がけ、臨機応変に適切な役割を演じようとする姿勢が重要なだろう。

今回このような理解を得たのは一定の成果であったと考えられる。しかし子どもが他児のルール違反を職員に言いつける心理を理解し、テレビをめぐるルールを子ども支配の道具としている職員の役割を反省する点では道半ばであった。テレビによる子ども支配は一種のマルトリートメントという側面を持っていることも否定できず、子どもと接する職員は日頃の子ども支配の反省も含め、そのことに配慮してどのような役割をとるのが適切なのか、今後の研修をとおして検討していくべき課題である。

2. 対人援助者の研修におけるロール・プレイングの活用の利点

今回の事例を踏まえ、改めて対人援助研修の技法としてのロール・プレイングの利点について考えてみたい。

先にも述べたように、私たちはともすれば過去の経験にとらわれ、もともと身につけた役割を安易に反復しがちである。対人援助にたずさわる者は、利用者との関係において臨機応変に適切な役割を演じなければならないが、そのためには自分の反復傾向や癖に気づき、その意味を理解することが必要である。今回の事例を通して、ロール・プレイングはそのための一つの方法として次のような利点をもっていると考えられた。

まず概念的理解を直接的・体験的理解につなげられること。今回の事例では、参加者は子どものテレビ視聴をめぐる争いに対応する職員の役割や、対象となる子どもの役割を代わる代わる演じてみることによって、その心理を直接的・体験的に理解することができた。対人援助者の研修の目的は、ある課題に対して画一的な見解を押しつけることではない。例えばマルトリートメントはいけないということを口頭で繰り返し教えてもマルトリートメントは無くならない。自分がマルトリートメントをしてしまう心理やマルトリートメントの対象となる子どもの心理を身に染みて理解できなければ、マルトリートメントをやめることはできない。そのためロール・プレイングによって体験的理解を得られることは重要な利点と考えられる。

次に、試行錯誤が可能であること。今回の場面1から場面5までの職員役の演技は、試行錯誤の連続であった。自らの演じる役割が子どもたちにどのように受け止められるのか、どのような関係が生じ、どのような事態が展開するのか、観客である参加者の意見も参考にしながら検討し、自己反省し、また新たな役割を試みる。このようにロール・プレイングでは実際の場面と異なり、参加者のアイディアに基づいて試行錯誤を繰り返すことができるところに意味がある。

第3に、参加者が自分の役割を客観的に見る目を養うことができること。今回の事例で、児童養護施設の職員は観客の目の前で演じた役割を客観的に振り返ることによって、自らの日常の役割を反省し、新たな役割を創造するヒントを得ることができた。参加者が観客の面前で即興的にドラマを演じ、他者との関係における自らの行動について、個人の主観的な意図を離れ、第三者の目を通して客観的に検討できる点に、ロール・プレイングの意味があると考えられる。

第4に、グループの持つ性質を活用できること。例えば場面4で「この問題で子どもたちを怒ることとは、テレビを一種の支配の道具にして子どもを従わせるという今の図式を強化するだけではないか」という観客からの鋭い指摘によって、職員のかかわりの問題点が全員に共有された。それによって実際に役割を演じた者だけでなく、参加者全員が職員の不適切なかかわりについて反省し、理解を深めることができた。ロール・プレイングは元来集団心理療法の一技法であり、単に複数人が集まって集団で研修を行うということに意味があるのではなく、グループの力動の中でそれぞれの立場から相互に影響しあい、日常の自分の役割を振り返るきっかけを得ることができるという点が重要と考えられる。

3. ロール・プレイングを深めるための監督の心得

ロール・プレイングによる研修の成果を更に高めるために監督としてどのような心得が必要か、スーパーバイザー(以下 SVと記す)の「現象理解のためのロール・プレイング」⁷⁾の立場からの指摘をもとに、事例の流れに沿って検討し、基本的な心得を整理したい。これらの指摘や助言は今回の事例の監督に対してのものだが、ロール・プレイングの監督として心がけるべき重要なことがらを含んでいると考えられるため、個々の指摘をあえて一般化して基本的な監督の心得を抽出する。これらの指摘は総じてロール・プレイングの監督(ディレクター)と非指示的なグループのリーダーとの役割の相違に関係することがらと考えられ、ロール・プレイングの監督を経験してきた者にとっても自分を振り返るための貴重な指摘であった。なおこのスーパーバイズは、筆者の記録に対するコメントという形式で行われた。

(1) テーマの設定を明確にすること

今回の監督の方針について、SVから「(職員が)なぜ不適切なかかわりをしてしまうのか、その深層心理を明らかにし、自らの欲望を自覚しない限り、適切なかかわり方を知ったとしても、再び不適切なかかわりをしてしまうのではないか」という指摘があった。

監督は、マルトリートメントの背景となる援助者の欲望や日常の役割の反省をテーマとすることを、それまでの参加者との間で共通に認識していた。しかしそれを初めての参加者に明確に伝えなかったため、単に「適切なかかわりの検討」がテーマのような流れとなった。

監督は、いつの間にか本来のテーマを離れ、ハウ・ツウ式の表面的な回答を得ようとする傾向がないか、常に注意をする必要がある。参加者に対してテーマの設定を明確にすることは監督と

して常に心しておくべき点であろう。

(2) 最初の再現ドラマで、ドラマを見る視点を提供すること

場面1の監督の解釈についてSVから、初めのテーマであった「他児のルール違反のチェックに追われている子どもの心理はどのようなものか」という問いへの分析が少ないという指摘を受けた。そしてそのような子供の行動を「同胞間の抗争(sibling rivalry)」,「施設職員(=攻撃者)との同一視」として解釈する視点が示された。「同胞間の抗争」は「同胞葛藤」とも呼ばれ、親の愛情を求めて兄弟間に生じる心理的な葛藤のことである⁸⁾。また「攻撃者との同一視」とは主に幼児期に見られる防衛機制で、幼児が自分に危険を与えるおそれのあるものをまねて、その危険から逃れようとする傾向を言う⁹⁾。いずれも精神分析の基本的な概念であるが、このような解釈を加えることによってプレイの意味がより深く理解されるだろう。

ロール・プレイングの初めの場面では、今回のようにいわゆる再現ドラマを行うことが多いが、単に状況を再現するだけでなく、その時点で監督が役割の観点からテーマに沿った解釈を行うことが必要であった。それによって参加者が、子どもはどんな役割を演じようとしているのか、という観点からプレイを考察しやすくなることが期待される。

(3) 常に当初のテーマを念頭において解釈すること

場面2については、SVから以下のような指摘があった。

「子ども同士の連帯が希薄で、子どもには職員(=親)に言いつけ、自分だけほめられたい気持ちがある。それは職員に気に入られないと、自分だけ排除される不安があるからではないか。実は職員のかかわり方の根底に、良い子は受容し、聞き分けの悪い子は排除するという一種の差別意識があり、それが自分だけほめられたいという子どもの意識を発生させているのかもしれない。」

「この子(子1)の感情は年少の子との関係で起きているように見えるが、実はその源泉は職員との関係にある。だからお姉ちゃんとして優しく接してあげられないのではないか。そのような感情発生の基本構造を理解する必要がある。職員には、こんな小さな子をいじめるような女の子にしまったという反省が足りないのではないか。」

この場面では、監督も表面的な対応の仕方にとらわれ、職員と子どもとの関係が背景にあることには目が向かなかった。監督自身が当初のテーマから離れてしまったことになる。

監督は、演者や観客の感想を否定せずに聞くことは重要だが、同時に当初の問題意識やテーマとの関係を常に意識しておく必要がある。そのような役割が、ロール・プレイングのディレクター(監督)と非指示的なグループ・リーダーやファシリテーターとの大きな相違点であることに留意しなければならないだろう。

(4) テーマにそった観客の感想を尊重すること

場面3の観客の感想で、他児のチェックに走る子どもの気持ちをどう考えたらよいのかという問題が改めて提出された。このことについてSVから、監督の当初の問題把握や解釈が十分ではなかったので、ここで改めて感想として出てきたのではないかという指摘を受けた。

場面3のように演者がその場を収めれば良しとするプレイを演じて、観客がそれを修正して本来のテーマに戻る力をもって、監督がグループを信頼してメンバーの感想に耳を傾けることがいかに大切かということがよく分かる例であった。

ここでの監督の問題点は、観客が本来のテーマにそった感想を述べているにもかかわらず、それを取り上げずに別の新しい提案を受けて次の場面を設定したことにある。観客の感想によって軌道修正ができるチャンスであったが、次の場面で敢えて反面教師的な役割を設定したため、かえって問題の所在が不明確になった一面がある。

(5) グループの暗黙の認識を明確に言語化すること

場面4についてSVから、「職員がテレビという報酬を操作することで支配者の役割を演じており、それが自覚されていないから問題が次々と出てくるのではないか」との指摘があった。

当日最初に問題提起をしたのは継続的な参加者であり、職員の役割について同様の問題意識を持っていたと推測される。しかし監督がそれを明確に言語化しなかったため、初めて参加した新人の感想が表面的、技術的な解決に偏った節がある。監督は、グループ内にただよう無意識的な暗黙の認識を明確に言語化して全体で共有するように努める必要がある。

なお場面4で監督は、職員C役の演者に対する観客からの厳しい感想について、演者自身ではなく演じられた役割に向けられたものであること、ロール・プレイングの演技に失敗はなく、それを反省の材料にすることに意味があることを強調して、演者をねぎらうべきであった。

(6) 参加者や時間的条件への配慮によるバイアスに注意すること

場面5では、SVから「最後に職員Dが『今度時間ある時でいいからまた話聞かせて』と言ったのは、その場で一緒にテレビを楽しもうとせずに逃げたことになり、これでは共感できないのではないか。そしてその点について監督が取り上げなかったのは、ベテランの職員に対する遠慮があったのではないか」との指摘があった。

確かにそれ以前の職員役は3人も若手であるのに対して、Dは続けて参加している中堅職員であった。また当日は時間的な条件から、場面5を最後の場面とせざるを得ない状況であった。そのため監督は、それまでの場面と対比させて結論を急いだ面があったかもしれない。

ロール・プレイングのセッションには、確かに参加者のキャリアの相違や時間的制約など、現実的な配慮を要する条件がある。監督は無意識的にそれらに制約されがちだが、それ等の条件を十分意識したうえで、発言や行動をコントロールする必要があると考えられる。

Ⅳ おわりに

児童養護施設職員の研修会において実施したロール・プレイング事例の検討を通して、対人援助者の研修におけるロール・プレイングの活用の利点と、ロール・プレイングの意義をさらに深めるための監督の心得について考察した。今回のロール・プレイングを用いた研修で、対象者の心理や職員の不適切なかかわり、適切な対応法に対する参加者の理解が深まった。他児の行動のチェックに走る子どもの心理や、細かなルールを作って子どもを支配しようとする職員の態度を検討し、職員が適切な役割を創造するという点では未だ不十分であったが、ロール・プレイングには研修技法として一定の意義があることが示された。ロール・プレイングの利点は、体験的理解が得られることや試行錯誤が可能であること、自らの行動を客観的に振り返ることができること、グループの性質を生かせることなどの点にあると考えられた。またロール・プレイングの意義をさらに深めるための監督の心得として、スーパーバイザーの指摘に基づいて、テーマの設定を明確にすることなど6項目が抽出された。総じて、非指示的な技法によるグループ・リーダーとロール・プレイングの監督(ディレクター)の果たすべき役割の相違を認識して行動することが重要と考えられた。

本稿では紙数の関係でドラマの展開はごく簡潔な提示にとどめ、それに沿って若干の考察を行ったが、本来はより詳細な記載に基づく分析が必要であろう。また役割分析や自発性との関連など、心理学的方法としてのロール・プレイングをめぐる理論的な考察は、次の課題としたい。最後に日本心理劇学会でサイコドラマティストの資格を具体化しようとしている今日、真に実力あるディレクター(監督)の養成が喫緊の実際的課題であることを強調しておきたい。

謝辞：今回のロール・プレイング事例について懇切なスーパーバイズをいただいた横浜市立大学名誉教授川幡政道先生に深く感謝いたします。

<文献>

- 1) 厚生労働省：児童養護施設入所児童等調査結果, <https://www.mhlw.go.jp>, 2019.12.16 取得
- 2) 厚生労働省 雇用均等・児童家庭局長通知：児童養護施設運営指針, 2012
- 3) 厚生労働省：平成 29 年度における被措置児童等虐待への各都道府県市等の対応状況について, <https://www.mhlw.go.jp>, 2019.10.01 取得
- 4) 日本子ども家庭総合研究所編：厚生省子ども虐待対応の手引き(平成 12 年改定版), 有斐閣, 2001, p15
- 5) 伊東正裕：福祉現場のロール・プレイング-「カウンセリング研修会」の活動から, 久美出版, 2008, p151
- 6) 外林大作：賞罰をこえて-ロール・プレイングのテクニック, プレーン出版, 1984, p215
- 7) 川幡政道：ロール・プレイング-即興劇による人間の探求と治療, 春風社, 2013, p238
- 8) 中島義明他編：心理学辞典, 有斐閣, 1999, p635
- 9) 外林大作他編：誠信心理学辞典, 誠信書房, 1981, p133

(本稿は第 16 回新潟医療福祉学会学術集会 2016.10.29 での報告に大幅に加筆修正したものである。)