

援助場面におけるセラピストの自他への視点の向け方

—初心者と経験者の比較—

橋山久美¹・重橋のぞみ

Shifting The Viewpoints from Therapist to Client in Psychotherapy —Comparison of a Trainee and an Experienced Therapist—

Kumi Hashiyama · Nozomi Jyubashi

【問題と目的】

臨床心理士養成大学院では、2年間の過程の中で知識や技術などを講義で学ぶことに加え、感受性や想像性、共感性、自己内省力、自己理解、他者（クライエント）理解といった心理療法家に必要な基本姿勢を実践的な体験を通して訓練し、身につけていくことが重要だと言われている（葛西：2006、北島：2010）。自己理解を深めセラピスト（以下Th）自身の成長を促し、クライエント（以下Cl）に対する新しい見方の獲得や他者（Cl）理解が深まるためには、大学院での自己内省トレーニング（姫野、2012）、ケースカンファレンスやスーパーヴィジョン（以下SV）が必要である（藤沢：2008、一丸：2001、佐々木、2006）。ケースカンファレンスでの体験と自己理解・他者意識について検討した葛西・土橋（2012）は、発表を行うことで自己内省が進み、Clへの思いや内的他者意識が強くなり、自身や他者など様々な視点が取得できるようになることを明らかにしている。

熟練したThはプレイセラピー場面において、その場における自分の行動から自分の状態・捉え方に気づくことによって、行動の中で自己理解を深めることができることが指摘されている（Garryl.L.Landreth, 2007）。「今ここで感じ体験していることから率直な自分への気づきを深め、成熟した人格への変容を促進させようとする（氏原ら、2008）」“今、ここで”のThの感情・感覚を、熟練したThは援助場面で捉え自己理解を深めているといえる。

一方、初心者Thは「治療者は中性的・中立的でなければならぬ」「内面に触れていく話をしなければならない」という「面接観」「Th観」を暗黙のうちに作り上げやすく「固さ」のある関わりになりやすいこと、Clとのやり取りにおいて不安や戸惑いなど様々な感情が沸き起こってくるのが指摘されており（阿部：2009、姫野：2012），“今ここで”の実感を捉えた関わりが難しいと考えられる。これより初心者Thは熟練者に比べ援助場面において不確かだ揺れやすく、援助場面の中で生じ

る自分の感情とClの感情の捉え方に対する偏りが生じやすく、自分の価値観や感情といった自己にのみ視点を向けやすいという特徴があると考えられる。このようなあり方は、援助場面における自己理解、他者（Cl）理解に影響を与えるであろう。実際に、初心者ThはClの感情表現に動揺しやすく、自分自身の感覚や思いをClの気持ちであるかのように感じやすいことが示されている（北島、2010）。しかし、初心者Thも教育・訓練の過程を経て、成長と共にClとの関係性の中で起こるThの感情、感覚に目を向けることができるようになり、正確なものとして捉えることができることも指摘されている（田屋、2012）。また、自分の感情に翻弄され、十分に扱いきれない段階を経て、感情を認識しつつもそれに取り込まれることのない状態で面接に臨めるようになること、このようなThの援助場面における変化はThとClの関係性に影響を与えることも指摘されている（花屋・田上：2007、山口：2010、石橋：2012）。

以上より、初心者Thは援助場面において感情の一部のみを捉えることや自己にのみ注目しやすいなど、“援助場面における視点”が一方的なことや部分的という特徴があり、援助場面での感情や感覚を正確に捉えることが難しいことが示されている。しかし、いずれの研究も事例研究や大学院での学びを問う中で明らかになったものであり、実際の援助場面においてThが何に意識を向け、どこに焦点づけてClを理解しようとするかという“援助場面における視点”を実証的に検討した研究はみられない。初心者Thの“援助場面における視点”を明らかにすることは、初心者Thが陥りやすい問題に対して、また初心者Thの成長に対する知見を得るものと考えられる。

そこで本研究では援助場面におけるThの視点の向け方に着目し、初心者Thと経験のあるThの比較を通して初心者Thの“援助場面における視点”の向け方の特徴を明らかにすることを目的とする。“援助場面における視点”とは、「援助場面において、自分や他者に対する意識、注意、関心の向け方。内面にどのようなことが

起こっていたか、どのような感情がわいたかなど、自分の心の動きに目を向ける（注意を向ける、注目する）こと。他者に対しても同様に他者の心の動き、態度や表情に目を向けること」と定義する。また、経験がある Th との比較を行うことで初心者 Th の成長過程についても検討できるものとする。

なお、援助場面にはプレイセラピー場面を用いた。プレイセラピーは遊びという自由度の高い場を通して CI の成長や受容を目指す心理療法である（本間・中垣、2002）。初心者 Th はイニシャルケースとしてプレイセラピーを担当することが多く、プレイセラピーを通して、Th としての訓練を受けることが多いため、プレイセラピー場面を援助場面として設定した。

〈目的〉援助場面中どこに関心や意識が向いているのかという『援助場面における視点の向け方』を初心者、経験者別に明らかにすることを目的とする。また、経験者との比較を通して、初心者の特徴を明らかにする。

【方法】

調査対象：初心者 Th（以下：初心者）は、福岡県 F 大学の臨床心理士養成一種指定大学院修士 2 年生 9 名である。経験がある Th（以下：経験者）は、臨床経験 5 年以上の臨床心理士 4 名である。初心者、経験者共に調査協力を依頼し、同意を得た上で調査を行った。

調査時期：2014年 6 月上旬から 2014年 9 月上旬

プレイセラピー対象者：頭部外傷による重度知的障害の 27 歳の女性 A。

発達面の特徴：身辺自立ができず全介助が必要であるが、着替えの際に手を伸ばす、脚を上げるなどは可能である。
行動面の特徴：頭を叩く、床に打ち付ける、手をかむといった自傷行為、服を脱ぐといった行動が不快な場面では頻繁に出現し、落ち着いた場面ではあまり見られない。

A さんには養育者に研究の目的と方法を説明し、同意を得た後にプレイセラピーを実施した。プレイセラピーは、A さんの負担や A さんに与える影響を考慮した上で、1 回に 2 人までが担当し、30分から 40分という時間で設定した。

プレイセラピー場面：臨床心理士養成のために修士 2 年に対して授業のプログラムの一環としてプレイセラピー実習の協力者として A さんに協力を依頼し、実習を行っている。その実習場面を初心者の分析対象とした。この実習は、CI と向き合い、CI を理解すること、またその中で沸き起こる自分の感情に目を向け、振り返りを通して自己理解を深めることを目的としたものである。枠組みは 40 分間実施し、その様子をビデオにて録画、授業にてビデオをもとに振り返りを行うものである。経験者に関しては、初心者と同様にプレイセラピーを通してプレイセラピー対象者（以下：A さん）を良く知ることを目

的として 30 分間実施した。経験者においても初心者同様にプレイの様子をビデオで録画した。

手続き：プレイセラピーを実施しその場面をビデオ録画した。別日にビデオを視聴しながら 1 人につき 1 時間程度の半構造化面接を実施した。ビデオを前半・中盤・後半に分け、各場面の開始 5 分ずつをビデオ分析に使用した。場面は 1 分ごとに区切り、調査者と共に視聴しながら、プレイ中に関心が向いていたこと、意識や注意が向いていたことについて実況中継のように解説するよう求めた。注意事項として、関心や注意が向く対象とは、自分自身、A さん、その場の状況といったプレイに登場する全てのことを含むことを伝えた。また、覚えていないことに関しては、「覚えていない」「分からない」と答えることができるように配慮を行った。以上のような説明を行った後、練習を行い、調査者の意図が理解できたことを確認した上で本調査を開始した。前半から順番に 1 分区切りでビデオ分析を行った。

結果の処理 グラウンデッド・セオリー・アプローチ（クレイグヒル、2008）を参考にし、以下の分析を行った。①片化：データをひとつの話ごとに断片化した。②ラベル名の命名：切片化されたデータひとつひとつに対し、その意味内容に沿って短い名前（ラベル名）と付けた。その際、客観性を得るため、ラベル名の命名には筆者を含めた 2～3 名で検討を行った。③分類：ラベル名で同類の内容ごとに分類した。

本研究では、初心者・経験者別に“援助場面における視点の向け方”について分類を行った。その結果、「Th の感情」「Th の行動」「CI の行動理解」「CI の感情理解」「Th 観」「CI との共有体験」「CI との関係性の変化」に分類された。以下、分類別にラベル名と切片を表にまとめ、順に結果および考察を述べる。なお、分類項目別の各ラベルの割合をラベル欄に表記した。また、初心者・経験者に共通する切片と片方にしかない切片があり、片方にしかない切片に網掛けの表記を行った。

【結果と考察】

「Th の感情」 CI に対する Th の感情は、初心者・経験者ともに「肯定的な感情」と「否定的な感情」の 2 つに分けられた。ラベル名・切片を初心者（表 1）と経験者（表 2）別にまとめた。ラベルの割合は、初心者は「肯定的な感情」が 43% 「否定的な感情」は 57% に対し、経験者は「肯定的な感情」が 67% 「否定的な感情」が 33% であった。

結果から、初心者は経験者に比べて様々な感情を抱きながら援助に臨んでいるといえる。特に「否定的な感情」が 57% と多く、初心者は援助を行うにあたり「否定的な感情」を強く感じていることがわかった。「否定的な感情」には初心者特有のラベルとして「戸惑い」「迷い」「分からなさ」「不安定さ」がある。これらの項目は、自分自

表1 初心者の感情（肯定的・否定的）

サブカテゴリー	ラベル	切片	サブカテゴリー	ラベル	切片
肯定的な感情 43%	喜び	CIの笑顔が見える	否定的感情 57%	不安	CIの自傷行為に対する不安
		CIの反応が返ってくる			CIの行動の意図が読めない
		CIと意思の疎通が取れる			CIとの関わりにおける不安
		CIのことが理解できた			CIの反応がないことへの不安
	CIの好きなことが分かる	CIが怪我をすること			
	安心感	CIの反応がある		戸惑い	CIとの関わりにおける戸惑い
		CIが部屋に戻ってくる			CIの反応がないことへの戸惑い
		CIとのやり取りができる			CIが服を脱ぐことへの戸惑い
	楽しさ	Th自身がプレイを楽しむ			CIの予期せぬ行動
		CIが取る反応			CIの行動の意図が読めない
	興味関心	驚き			CIの行動
				CIに安心感を伝えたい	Th自身の次の行動に対して
		CIと関係を築きたい		焦り	CIが外に出ること
		CIのことを知りたい			CIの自傷行為
		CIの新たな一面が見たい		迷い	CIが服を脱ぐことへの焦り
	CIに楽しんでもらいたい	CIとの関わりに対する迷い			
	CIもっと関わりたい	Th自身が次の行動をとること			
	疑問	CIと共有したい		不確かさ	CIとの関わりにおける確信のもてなさ
CIの行動・様子		Th自身の行動			
自信が持てる	CIの理解の程度	分からなさ	CIの興味のあるもの		
	CIのことが分かること		CI自身に対する		
			自己否定	CIへの関わり方	
				Thが自分を責める思い	
			申し訳なさ	CIへの関わり	
			恐怖	CIが怪我をすること	
				CIの予期せぬ行動	
				CIが外に出ること	
			抵抗感	同じ遊びを繰り返す事	
				CIの後を追う行動	
				CIの嫌がることをすること	
			不全感	CIとの関わりにおける不全感	
				プレイ全体における	
			不安定さ	CIの行動に翻弄される	
				落ち着かなさ	
			後悔	Th自身の関わり方	
				プレイの終わり方	

表2 経験者の感情（肯定的・否定的）

サブカテゴリー	ラベル	切片	サブカテゴリー	ラベル	切片	
肯定的な感情 67%	喜び(嬉しさ)	CIと共有できること	否定的感情 33%	不安	CIとの遊び(関わり)	
		情緒的交流が図れること			CIの自傷行為	
	安心感	CIの反応があること		焦り	CIと関わるものが見つからない	
		遊ぶものが見つかる		不確かさ	CIとの関わりにおける確信のもてなさ	
	楽しさ	Th自身が楽しむ		申し訳なさ	CIへの関わり	
		CIがThに興味を示すこと			難しさ	CIの反応を引き出せないこと
	興味関心	CIの反応		CIの行動の意図を読み取ること		
		CIの日常の遊び				
	驚き	CIの行動				
		CIの成長				
	願望	CIの新たな反応を見たい				
		CIと一緒に遊びたい				
疑問	CIの理解の程度					
	CIの行動・反応					

身の行動に対して確信が持てないことを反映しており、初心者は自己確信性のなさが強いといえる。初心者が自己確信性のなさを感じやすい背景には、CIに対する見立ての問題が関係すると考えられるため、この点については後述の考察の中で検討する。

また、初心者特有のラベルには「恐怖」や「抵抗感」がある。恐怖や抵抗の切片は“CIが外に出ること”“CIが怪我をすること”“同じ遊びを繰り返すこと”などであり、言い換えると“CIを外に出してはいけない”“CIに怪我をさせてはいけない”“同じ遊びを繰り返してはいけない”という考えから生じている。この「Thは〇〇させてはいけない」というTh観は初心者が暗黙のうちに作り上げやすく、不安や戸惑いなどの感情が沸き起こる背景にもなりうるということが指摘されている（阿部；2009、姫野：2012）。

さらに、「否定的な感情」の切片には“Thが自分を責める思い”“CIとの関わりにおける不全感”があり、初心者は自分自身の関わり方に対して否定的な感情を抱きやすいといえる。「自己否定」や「自己不全」も初心者特有である。初心者は自分とCIを分けて考えることが難しいために（北島；2010）、CIの反応をCIの特性から捉えずに全て自分の関わりによる負の影響と考える傾向がある。そのために自分自身に対して否定的な感情を抱きやすいと考えられる。

一方、経験者は「肯定的感情」の切片に“CIの日常の遊び”や“CIの成長”に注目したものがあり、援助場面のみCI理解にとどまらず、背景も含めて相手を捉え、アセスメントしようとしていることがわかる。そのため初心者と比べ、その場での相手の反応に揺さぶられずに援助を行いやすいと考えられる。しかし、経験者にも「否定的感情」ラベルはある。「否定的な感情」を抱くことは経験を重ねても体験するものだといえる。ただし、「否定的な感情」には初心者と異なり自己確信性のなさや恐怖・自己否定感はなく、経験者特有のラベルは「関わり方の難しさ」であった。これは、CIと関係を築くための模索の過程で生じる否定的な感情である。初心者にみられた自分の感情に振り回され過剰に自己注目を行い、相手の理解を難しくさせるものとは異なる否定的感情といえる。経験を重ねる中で、否定的な感情が生じることを知った上でその感情とうまく付き合っていくことができるようになると考えられる。

以上、初心者は「否定的な感情」を抱きやすいことを指摘してきたが、「否定的な感情」とともに「肯定的な感情」も感じることが示された。初心者特有の感情には「願望」がある。切片より、初心者は強い意気込みをもって援助に臨むことがうかがえる。初心者が抱くこの気持ちこそが相手に関心を向け、関わる上での原動力になると考えられる。

最後に、調査時の教示は「プレイセラピー中に何を感じていたかを答える」であったが、初心者は自分自身の

関わり方に対して「後悔」の念を述べており、気持ちを抱えることが難しい様子がみられた。初心者には気持ちを話す場、聞いてもらえる場が必要であると考えられる。

「Thの行動」 初心者・経験者ともに共通するラベルは「模索的な関わり」「意図を持った関わり」「振り返り」であり、初心者独自のものは「迷いながらの関わり」であった。初心者の行動は表3に、経験者の行動は表4に示す。初心者の割合は「模索的な関わり」が63%、「意図を持った関わり」が30%、「迷いながらの関わり」が1%、「振り返り」が6%であった。経験者は「模索的な関わり」が31%、「意図を持った関わり」が62%、「振り返り」は7%であった。

結果から、経験者は「意図を持った関わり」の割合が初心者の2倍と多く、見通しを持ち意図的な関わりを行っていることがわかった。経験者のみにみられた切片には、「CIの意図を汲み取って関わる」「CIの気持ちを理解した上での関わり」「CIの行動に応じて関わり方を変える」等のCIの行動の意図を推測し、CIに合わせて関わる内容が多く含まれていた。これより、経験者はその場のCIの気持ちや行動の理解に基づきCIをアセスメントしながら意図的関わりを行っているといえる。また、経験者には「CIの発達段階に合わせた関わり」という切片があり、援助場面におけるCI理解に加えて、CIの発達段階という背景を含めた理解を行っていることが示唆された。

一方、初心者は「意図を持った関わり」が30%と少なく、その切片は「CIの安全面の配慮」「事前情報を基にした関わり」「CIの意識をそらす」「意図的にCIに意識を向ける」等の内容であり、経験者の「意図をもった関わり」と内容が異なっていた。経験者はCIに視点を向け、CIをアセスメントしながら意図的行動を行っていたが、初心者はCIではなく事前情報やThの考えなどに視点を向けてCIに関わる態度であり、今ここでのCIの見立てに基づく意図的行動を行にくい状態だと考えられる。このことを先述の「Thの感情」の結果と合わせて考えると、初心者はCIの気持ちや行動を捉えアセスメントを基に関わることが少ないために、常に「これでいいのだろうか」という思いがつきまとい、相手に対する関わり方に自信が持てない状態が生じやすく、そのため自己確信性の乏しさ、不安が生じやすいと考えられる。

「模索的な関わり」についても割合に差があり、初心者の「模索的関わり」は経験者の2倍であった。経験者も「CIを観察」「CIが楽しめる関わり方の模索」など模索的な関わりを行っているが、初心者は「CIと関わるものを探す」「CIの好きなものを考える」「CIが行動したことに対しての声掛け」等、模索的な関わり方の切片数も多く様々な方法を用いてCIに関わろうと挑戦する様子が伺える。初心者はCI理解に基づく「意図をもった関わり」が難しいものの、CIに関わろうという動機づ

表3 初心者の行動

カテゴリー	ラベル	切片
Thの行動	模索的な関わり 63%	CIへの働きかけ・声掛け
		CIを観察する
		同じ遊びを何度も繰り返す
		CIと関われるものを探す
		CIの好きなものを考える
		CIの行動に合わせた働きかけ
		CIが行動したことに対しての声掛け
		CIの笑い・自傷の意味を考える
		時間を気にする
		CIの後を追う行動
		前Thと同じ行動をとる
		Th自身が落ち着くための行動をとる
		意図を持った関わり 30%
	CIの意識をそらす	
	Thの試み・挑戦	
	CIの興味を探る	
	CIの安全面の配慮	
	服を着せる	
	事前情報を基にした関わり	
	CIを理解するためにCIと同じ行動をとる	
	迷いながらの関わり 1%	CIの興味を示したものを基に関わる
		意図的にCIに意識を向ける
	振り返り 6%	恐る恐る関わる
Th自身の行動の振り返り		
		CIの反応・行動からの振り返り

けは高く、その結果「模索的な関わり」が多くなると考えられる。初心者の中に「迷いながらの関わり」のラベルがあることも、この特徴によるものといえよう。なお、「模索的な関わり」の内容にも違いがあり、初心者独自の切片として「Th自身が落ち着くための行動をとる」「前Thと同じ行動をとる」がある。「Th自身が落ち着くための行動をとる」は、自己確信性の乏しさや不安に対して初心者が自分を落ち着かせようと取り組んだ結果を反映していると考えられ、援助場面における初心者の不安の高さとともに自分なりの工夫を行っていることがわかる。「前Thと同じ行動をとる」からは、アセスメントに基づく意図的関わりが困難な初心者がまずは身近なモデルを基にCIとの関わりを模索する様子が伺える。身近なモデルは初心者にとって見通しを持つための大事な存在であり、模索的な関わりを繰り返していく中で「自分の関わり方」が確立していくのではないだろうか。

「振り返り」は経験者と初心者で割合に差はなかったが内容に違いが見られた。経験者は自分の振り返りだけでなくCIとの二者関係を含めた振り返りを行ってい

た。それに対し初心者は自分自身の行動を中心に振り返る傾向があり、特に自分のできなさへ視点を向け、自分の関わり方を責める傾向があった。初心者はCIの行動を基にアセスメントを行うことが困難なため、援助場面で生じる問題を全て自分の行動の結果に帰属しやすく、必要以上に自分を責めてしまう可能性があると考えられる。

以上のことから、初心者が迷いながらも懸命にCIに関わろうとしている姿勢がうかがえる。Thが関心を持ってCIへ関わろうとしなければ関係は生じない。「模索的な関わり」によって示すCIの行動の意味をThが理解し、見通しを持った「意図的関わり」を行えるようになることが必要であろう。そのためには初心者が援助場面で自分に視点を向けやすく、自己確信性の乏しさや不安、必要以上に自分を責めやすい傾向にあることを理解した上で、ケースカンファレンスやSVの場ではCIに視点を向けられるような働きかけが大事になるであろう。初心者がCIに視点を向け、CIの気持ちや行動の理解に基づいた意図的関わりを意識できるようになるこ

表4 経験者の行動

カテゴリー	ラベル	切片
Thの行動	模索的な関わり 31%	CIへの声掛け・働きかけ
		CIを観察する
		同じ行動を繰り返す
		CIが楽しめる関わり模索
		CIとの関わりを試行錯誤
	意図を持った関わり 62%	CIの反応を引き出す
		CIの興味をそらす
		Thの試み・挑戦
		自傷を止める
		事前情報を基にした関わり
		CIを理解するためにCIと同じ行動をとる
		CIの興味を持ったものを通して関わり
		CIの発達段階に合わせた関わり
		CIの意図を汲み取って関わる
		CIの気持ちを理解した上での関わり
		CIの行動に応じて関わり方を変える
		CIの行動の意図を推測して関わる
		CIを理解した上で距離をとる (観察するため)
		CIの特性を理解した上での関わり
		Th自身の特性を理解した上でのCIへの関わり
	終わり方を意識した関わり	
	振り返り 7%	Th自身の行動の振り返り
		CIの行動に対するTh自身の行動の振り返り
CIとの関わり振り返り		

と、また援助場面において関わりをイメージできる身近なモデルの必要性が示唆される。

「CIの行動理解」 初心者・経験者ともに「CIの自発的行動の理解」と「相互作用を通じたCIの行動理解」の2つのラベルが得られた。初心者の分類を表5、経験者を表6に示す。初心者の割合は「CIの自発的行動の理解」が59%、「相互作用を通じたCIの行動理解」が41%であった。経験者は「CIの自発的行動の理解」が40%、「相互作用を通じたCIの行動理解」が60%であった。初心者と経験者では各項目の割合が逆転しており、経験者の方が「相互作用を通じた理解」が多かった。

初心者独自の切片は「CIの自発的行動の理解」における「部屋の外に出る行動」「服を脱ぐ行動」である(表5)。CIは不快な状態になるとプレイルームから出る、服を脱ぐ行為を行う特徴がある。初心者の関わりではこれらの行為がみられたが、経験者ではなかった。CIは経験者の関わりでは不快感を覚えにくかったこと示しており、初心者よりも経験者の方がCIにとって安心できる関わりであったといえる。なお、「相互作用を通じた

CIの行動理解」では初心者も経験者と同様に「Thの働きかけ・声掛けに応じるCIの理解」「Thの働きかけに対するCIの反応からの理解」等の切片がある。初心者も自分の働きかけに対してCIの反応がある場合はCIの行動理解が行いやすいといえ、このような場面ではCIの行動の意味を理解し受け入れることができていると考えられる。

一方、経験者独自の切片には「CIの持っている力についての理解」「CIのコミュニケーションの取り方」「同レベルの対象との比較を通じた理解」「CIの行動を通じたCIの理解力の把握」等がある。経験者は初心者と同様に自分の働きかけに対するCIの反応からCIを理解できることに加えて、持っている力や能力、発達レベル等の全体的なアセスメントも行うといえる。さらにインタビューの内容では「言葉の理解と緊張の度合い、刺激にどう反応するか、私をどう意識しているか・・・中略・・・誰か知らない人が来たみたいなのはあったからその力は持っていると思った。多分1歳くらいの子と同じで、どうぞ、ちょうだい、ありがとうくらいのやり取りなの

表 5 CIの行動に対する初心者の理解

カテゴリー	ラベル	切片
CIの行動	CIの自発的行動の理解 59%	興味の向いたもので遊ぶ
		CIの自傷行為
		CIからの接触
		CIの笑い
		Thを意識する行動
		部屋の外に出る行動
		服を脱ぐ行動
	相互作用を通じた CIの行動理解 41%	Thの働きかけに反応するCI
		Thの働きかけ・声掛けに応じるCI
		Thの働きかけに対するCIの反応からの理解
		CIのできること・できないことについての理解
		Thの働きかけに対するCIの笑い
		事前情報からの理解
		CIの行動の振り返りからの理解
プレイの中でのCIの行動の変化		

表 6 CIの行動に対する経験者の理解

カテゴリー	ラベル	切片
CIの行動	CIの自発的行動の理解 40%	興味の向いたもので遊ぶ
		CIの自傷行為
		CIからの接触
		CIの笑い
		Thを意識する行動
		CIからの関わり
	相互作用を通じた CIの行動理解 60%	Thの働きかけに反応するCI
		Thの働きかけ・声掛けに応じるCI
		Thの働きかけに対するCIの反応からの理解
		CIのできること・できないことについての理解
		Thの働きかけに対するCIの笑い
		事前情報からのCIの関わり方に対する理解
		CIへの関わりからCIの関わり方に対する気づき
		CIの持っている力についての理解
		CIのコミュニケーションの取り方
		同レベルの対象との比較を通じた理解
		CIの行動を通じたCIの理解力の把握
		Thの関わりからCIの自傷に対する気づき

かなと思って関わった」と述べており、経験者はCIと初めに出会う場面から見立てを行い、見立ての元でCIに関わり、関わりを通して見立ての確認・修正を行っていると考えられる。これは先述した経験者が見立てに基づく「意図的行動」を行うこととも一致する。経験者は場面ごとのCI理解だけではなく、援助場面全体に対して全体的な理解を行っているといえる。

初心者もThの働きかけに対するCIの反応があればCIの行動理解ができることがわかったが、経験の少なさゆえに自己の視点だけでは客観的・全体的なCI理解に難しさが残るため、やはりスーパービジョン等においてCIの全体的な理解を得る機会が必要であろう。

「クライアントの感情理解」 初心者と経験者のラベルと切片に大きな違いは見られなかった。結果を表7に示す。

表7より、CIの感情の受け止めは初心者と経験者で大きな差は見られないため、初心者も援助場面においてその場で生じるCIの感情を感じ取る力は育っていると

考えられる。本研究の初心者は修士課程2年の大学院生であることから、臨床心理士養成指定大学院における2年間の教育課程の中でCIへ関心を向け、共感し、寄り添う態度は身につけていることが示唆された。

「Th観」 表8より、初心者は様々な「Th観」を抱きながら援助に臨んでいることが分かる。初心者は“ねばならない”という気持ちが強く、その気持ちを基に行動しやすいのであろう。「Thの感情」において記載したように初心者は自己確信性が低くCIへの関わり方に自信がもちにくいため、これまでに受けた教育や実習、またその中で作り上げた「Th観」を援助場面における心のよりどころに行動していると考えられる。特にCIであるAさんの不適応行動である「服を脱ぐ」行為は、初心者のみに向けられた行動のため、止めなければいけないといった思いが初心者に生じやすかったことも影響していると考えられる。

「Th観」は初心者がありのままのCIと出会うことを難しくさせる初心者の「固さ」として想起されやすい

表7 CIの感情に対する初心者・経験者の理解

カテゴリー	対象	切片
CIの感情	初心者	CIの行動・反応からのCIの気持ちの推測
		CIの行動・反応から好きなこと・嫌いなことの推測
		事前情報からCIの好きなこと・嫌いなことの理解
		プレイが進む中でCIの好きなことの理解(再確認)
	経験者	CIの行動・反応からのCIの気持ちの推測
		CIの行動・反応から好きなこと・嫌いなことの推測
		CIの行動・反応から好きなこと・嫌いなことの理解
		事前情報からCIの好きなこと・嫌いなことの理解

表8 初心者・経験者のTh観

カテゴリー	対象	切片
Th観	初心者	CIに近づかなければという思い
		CIに服を着せなければという思い
		部屋の外に出してはいけないという思い
		CIが外に出ることを阻止しなければという思い
		CIの行動に気を付けなければという思い
		Thが変わることをCIに説明しなければという思い
		CIに対して何かしなければという思い
		CIにけがをさせてはいけないという思い
		CIと関わらなければという思い
		CIのことを観察しなければという思い
		Th自身も楽しまなければという思い
		経験者
	プレイが終わることをCIに伝えなければという思い	

表9 CIとの共有体験、関係性の変化に対する初心者・経験者の捉え方

カテゴリー	切片
CIとの共有体験	おもちゃを通したやり取り(共同作業)
	CIと顔を見合わせて笑う(情緒的交流)
	CIとの笑いの共有(情緒的交流)
	楽しさを共有できているという実感
	おもちゃを通して関わることで一緒に遊んでいるという実感
関係性の変化	CIの笑顔を見ることによって距離の縮まりを実感
	CIとのやりとりの中でつながりを実感
	CIがThのことを意識することで心を許してくれたと実感
	CIとの関わりの中で距離の縮まりを実感

が、本研究の結果から「Th観」に頼らざるを得ない初心者の心の内も伺える。初心者が経験者に比べて「Th観」の割合が高いことが問題なのではなく、初心者が経験を重ねていく過程の中で「Th観」の質が変わることが大切なのではないだろうか。初心者は本の知識等による「Th観」に頼らざるを得ないところから出発し、経験を重ねる中で自分らしい「Th観」を確立していくと考えられる。「Th観」の変容には、実際のプレイセラピー場面を見ることも有効であると思われる。本学では、プレイセラピー場面を記録するために修士1年がビデオ記録に入るシステムをとっている。先輩がCIと関わる様子を見て、多くの関わり方のモデルを得ることは初心者がCIへの関わり方の幅を広げる機会になっている可能性がある。

「CIとの共有体験」「関係性の変化」 初心者と経験者のラベルと切片に大きな違いは見られなかった。「CIとの共有体験」「関係性の変化」を表9に示す。結果から、初心者と経験者どちらにおいても、CIと一緒に楽しんでいる感覚やCIとのやり取りを行えている実感を得ていた。また40分という短い時間の中でCIとの関わりが変化する実感があることがわかった。

【まとめ】

以上より、経験者はその場のCIの気持ちや行動の理解に基づきCIをアセスメントしながら「意図的関わり」を行っているが、初心者は事前情報やThの考えに視点を向けやすいという特徴があり、その場のCIの様子からアセスメントを行い、意図的関わりを行うことが難しい。援助場面での見通しの持ちにくさは、自分の関わりに対する自己確信性の乏しさやCIの反応を全て自分の関わりによる負の影響と考えやすくさせ、初心者が援助場面において否定的な感情を持ちやすい原因になっていると考えられる。しかし、初心者はCIに関心を向け強い意気込みをもって援助に臨む姿勢は有しており、CIと関係をつくるために「模索的な関わり」を懸命に行っ

ている。また初心者も自分の働きかけにCIの反応がある場合はCIの行動理解を行いやすく、さらにその場で生じるCIの感情を感じる力は育っており、CIと一緒に楽しんでいる感覚やCIとのやり取りを行えている実感を得ている。そのため「模索的な関わり」に対するCIの感情や行動の意味を正確に理解し「意図的な関わり」を行う力を育てることが必要になると考えられる。初心者が援助場面で自分に視点を向けやすく、自己確信性の乏しさや不安、必要以上に自分を責めやすい傾向にあること、「Th観」に頼らざるを得ず「Th観」に縛られやすいことなどを理解した上で、ケースカンファレンスやSVの場ではCIに視点を向けられるような働きかけが大事になるであろう。また、身近なモデルの存在は初心者にとって見通しを持つための大事な存在になると考えられる。

本研究の経験者は5年以上の臨床経験者を対象としていた。5年以上経験を積むことによってある程度見通しを持つこと、初心者特有の自己確信性のなさが薄れ自分なりの関わりを持ってCIと関わることを示された。この結果は、初心者が歩む成長プロセスを示していると思われる。本研究の結果は、初心者の成長の可能性と同時に抱える難しさやサポートの必要性も示している。

参考・引用文献

阿部泉 2009 心理臨床初心者の否定的・消極的感情についての一研究 弘前大学大学院教育学研究科 学校教育専攻学校教育専修臨床心理学分野、469、1-36
 石橋諒子 2012 セラピストの意識の変容とプレイセラピーの広がり 福岡女学院大学臨床心理センター紀要、10、1-12
 一丸藤太郎・鎌幹八郎・滝口俊子 2001 スーパーヴィジョンを考える 誠信書房 第2部第9章、110-121
 氏原寛・亀口憲治・成田義弘・東山紘久・山中康裕共編 2008 心理臨床大辞典 改訂版 培風館
 葛西真知子・万木歩美 2006 共感性と感情覚知の関連性についての研究 鳴門教育大学研究紀要、21、55-67
 葛西真知子・土橋佳奈美 2012 初心者カウンセラーの変容過

- 程一特にケースカンファレンスに着目して一鳴門教育大学
研究紀要、27、169-183
- 北島貴子 2010 臨床心理学専攻の大学院生の自己理解・自己
モニタリングー臨床経験年数の多いセラピストとの比較を
通して一九州大学総合臨床心理研究、2、47-60
- クレイグヒル慈子 2008 質的研究方法ゼミナール増補版 グ
ラウンデッドセオリーアプローチを学ぶ 医学書院
- Garry L. Landreth, 2002 Play therapy: the art of relationship,
second edition, NY, Brunner-Routledge, (山中康裕・角
野善宏(翻訳) 2007 プレイセラピー 関係性の営み 日
本評論社)
- 佐々木美紀 2006 カウンセリングのスーパーヴィジョン体験
に関する一研究: スーパーバイザーとスーパーヴァイ
ジーへのインタビューへのインタビューから 長崎純心大
学 人間文化研究、4、61-73
- 田屋景子 2012 プレイセラピストの実践能力とその変容過程
に関する研究ー臨床経験年数の違いからー 龍谷大学大
院文学研究科紀要、34、107-128
- 花屋道子・田上恭子 2007 初心者カウンセラーによる語りの
受け止めとその発達をめぐって一語りの受け止めに関する
予備的検討(1)一弘前大学大学院教育学研究科心理臨床
相談室紀要、4、47-52
- 姫野恵子・奇恵英 2012 臨床心理士養成における自己内省ト
レーニングの効果に関する研究 福岡女学院大学大学院人
文科学研究科臨床心理学専攻修士論文、10、49-60
- 藤沢敏行 2008 大学院における心理臨床教育・訓練に関する
一考察(4) 心理教育相談研究、7、15-26
- 本間友己・中垣ますみ 2002 プレイセラピーにおける遊びの
意味と枠組みのあり方について一集団生活が苦手な少女の
事例から一 京都教育大学教育実践研究紀要、2、31-37
- 山口裕也 2010 初心者セラピストにおける「居心地悪さ体験」
の探索的検討ー内容と変化のきっかけに着目して一弘前大
学大学院教育学研究科心理臨床相談室紀要、7、19-27