

ロールプレイによるカウンセラー研修の効果

—評価者別によるスキル評価の差異と自由記述分析から—

Effectiveness of Role-Play in Counselor Training: Differences in Skill Evaluations and Analysis of Open-Response Survey

田 所 撰 寿（作新学院大学人間文化学部）

高 木 憲 子（作新学院大学臨床心理センター）

Tadokoro Katsuyoshi (Sakushin Gakuin University, Faculty of Human and Cultural Science)

Takagi Noriko (Sakushin Gakuin University, Center of Clinical Psychology)

要 約

近年カウンセラートレーニングへのニーズがますます高まっているが、日本においてこれらのテーマを扱った研究はほとんど見られない。そこで本研究では、カウンセラー初学者を対象としたカウンセラートレーニングの効果について検討を行った。研究に際して次の2つのリサーチクエスチョンを設定した。リサーチクエスチョン1：ロールプレイにおいて、カウンセリングスキルをそれぞれの役割（カウンセラー役、クライアント役、トレーナー、オブザーバー）が評価するとき、この評価の差異は研修の期間でどのように変化していくのか。またそれぞれの差異はどのように解釈することができるのか。リサーチクエスチョン2：研修の期間、それぞれのセッションで参加者はどのような感想を持ち、その感想はどのような変化をしていくのか。調査の結果、カウンセラートレーナーは他者評価に対して自己評価が低いという特徴がみられたものの、研修を経るごとに他者評価に一致していくという結果が得られた。また感想用紙（自由記述）分析においては、3泊4日にわたる研修期間においてさまざまな気持ちの変化を経て、最終的に感謝や目標の明確化に到達するプロセスが明らかになった。

キーワード：カウンセリングスキル、自己評価、他者評価、ロールプレイ、宿泊研修

1. 問題と目的

1-1. はじめに

カウンセラートレーニングをはじめて、おそらくすべての学習者が感じるのが「はたして、自分はカウンセラーとして成長しているのか？自分のカウンセリングスキルは上達しているか？」ではないだろうか。基礎的スキルを重ねる方法としては、マイクロカウンセリング（Micro-Counseling：福原・アイビィ・アイビィ，2004）やヘルピング・スキル（Helping Skills：Hill, 2004）、熟練した援助スキル（Skilled Helper Model：Egan, Owen, & Reese, 2013）などがある（田所，2018b）。このような積み上げ型のカウンセリングのスキルを一つひとつ学びながら、カウンセラーとしての成長を確認していくことになる。しかし、自分自身がスキルを獲得できたのかいまひとつなのか、その判断を行うことは難しい。なぜならば、自らがカウンセラーとして行っている行為を客観的に評価することが難しいためである。トレーニングはロールプレイを中心として演習が行われていくことが初学者にとって効果的であるとされるが（Anderson, Gundersen, Banken, Halvorson, & Schumutte, 1989; Rabinowitz, 1997; Smith, 2009）、クライアント役がカウンセラー役の言動をどう感じているのかを振り返ることが重要である。振り返りによって正確に捉え理解することで、クライアント役とカウンセラー役の評価を一致させていくことがカウンセラートレーニングにおいて最も重要なことのひとつであろう。

また、カウンセラートレーニングは長期間にわたって行われる。養成プログラムをみてみると、通常大学院では2年、民間のトレーニング機関などをみても1年または2年間のカリキュラムを組んでいるところが多い（例えば、栃木県カウンセリング協会、上智大学カウンセリング研究所など）。このような長期間でじっくりとトレーニングを行っていくことになるが、宿泊を伴う集中的なトレーニングを行うことも珍しくない。これはトレーニングを2日～3日間集中的に行うことで、トレーニングがより効果的になるためである。このような集中的におこなうトレーニングでは学びも大きいため、その期間内にどのような変化が起こっているのかを考察しておくことも必要なことである。

1-2. カウンセラートレーニングの手法

カウンセラートレーニングにおいて初学者に対して用いられる手法は、その多くがロールプレイである。このロールプレイという手法の意義について、清水（2004）は、①失敗が許される、②やり直しが許される、③VTRやテープレコーダーで記録を取ることができる、④直接、間接的なフィードバックが得られる、⑤ベテランのカウンセラーから直接指導が受けられる、⑥場面や目的に応じた状況設定ができる、⑦さまざまなカウンセリング理論に基づく技法が習得できる、⑧具体的な問題への対応がリハーサルできる、⑨具体

的な職業領域のカウンセリング場面の対応がリハーサルできる、⑩倫理上の諸問題を具体的に学ぶことができる、⑪危機介入のリハーサルができる、を挙げている。カウンセラートレーニングにおいて知的な学習ももちろん大切であるが、何より体験的な学習が重要視される。トレーナーがきちんと訓練されていることは重要であるが、トレーニーが「安全である」環境において学習することはとても大切である (Morrisette & Gadbois, 2006)。そしてカウンセリングにはさまざまなスキルがあるが、これらのスキルを反復練習してもカウンセリングの能力の開発には役立たないことが明らかになっており、ロールプレイなどの演習や実習を合わせて練習していくことが必要であるとされている (Callahan & Watkins, 2018)。

カウンセラートレーニングにおいて重要となるのは、クライアント役とカウンセラー役である。この両者がカウンセリングスキルを上達させるという目標で一致していることが望ましい。Beckenbach, Patrick, & Sells (2009) の研究では、面白い結果が得られている。彼らは大学院修士課程のカウンセラートレーニングにおいて、ロールプレイ役を2グループ募集し、ひとつのグループには外的報酬を与え、もうひとつは自ら応募してきたグループであり無報酬であった。このクライアント役の二つのグループのトレーニング効果を比較したところ、カウンセリングの「深さ」や「滑らかさ」、「確実性」において無報酬のグループの方が高かったことが明らかになった。報酬群はあまりカウンセリングに対してコミット (積極的関与) していないという理由などが考えられるが、このような外的報酬はトレーニングにおいてはネガティブな影響があることが明らかになった。この結果を解釈すると、カウンセラートレーニングで行うロールプレイは、カウンセラー役・クライアント役の双方において、カウンセリング上達を目指しているという合意が大切である。そのため、多くのトレーニングで用いられているように、クライアント役をトレーニーが担うことは理にかなっているといえよう。

またクライアント役によるフィードバックが、カウンセラーのパーソナリティの成長に寄与しているという研究もみられる。Ostrand & Creaser (1978) は、①講義群、②ロールプレイ+講義群、③実習群の3つのグループにおいて、大学院生へのトレーニングの効果を比較した。ロールプレイではロールプレイを行い、振り返りとして感情や理解したことを共有した。またビデオに録画し自らの行動の振り返りを行った。実習群では、スーパーバイザーからカンファレンスにおいてフィードバックをもらったが、クライアントからの直接的なフィードバックはなかった。これらの効果について半期の授業期間の前後で比較したところ、①講義群と③実習群は有意な変化は見られなかったが、②講義+ロールプレイ群は有意な変化が見られ、介入後パーソナリティ特徴 (例えば、自信、自尊感情、リーダーシップ、社会性) がポジティブに変化していた。この結果を解釈すると、講義といった知識のみではカウンセラーの成長はみられないということ、実践的訓練を行った場合で

もクライアントからのフィードバックが得られない訓練よりも、初学者はクライアントからの直接的なフィードバックが大きな影響を及ぼすということがいえる。

カウンセラーのトレーニング方法について、フィードバックの重要性は今までもさまざまに言及されてきた。効果的なトレーニングにおいては、フィードバック中心のアプローチが採用されており、効果的な学習には秩序よりも学生とともに作り上げていくという雰囲気の方が大切であることが明らかになっている (Malott, Hall, Sheely-Moore, Krell, & Cardaciotto, 2014)。特に最近ではロールプレイを映像として容易に録画しておくことが可能となり (例えば録画機器やビデオカメラを用意するまでもなく、個人がもっているスマートフォンを利用することができる時代となっている)、この手法の効果を強めている (Walter & Thanasiu, 2011)。

1-3. カウンセラートレーニングにおけるトレーニーの成長

カウンセラートレーニングにおいて最も重要なことのひとつとして挙げられているのが、カウンセラーとしてのアイデンティティを確立していくことである (田所, 2018a)。アイデンティティの発達について Prosek & Hurt (2014) の研究によると、3つの段階に分けている。第1段階は、カウンセリング哲学は理解できるけれども、まだ統合した哲学を実践に応用させることができない段階。第2段階は、カウンセリング哲学を実践に応用できる段階。第3段階は、個人と専門家としてのアイデンティティが統合している段階である。頭で理解できることと実践することの違いを、一番実感しているのは初学者たちであろう。これらの違いは、繰り返し練習や実践を行いながら修正されていく。このような繰り返し実践や練習する機会としては、集中的に行う方が効果があるといえるだろう。

カウンセリングスキルの成長についても、スキルのトレーニングが個人的な成長を促進するものであることが指摘されている。Rushton (1992) による研究では、肯定的なセルフアウェアネス、求められるさまざまなカウンセリング能力において肯定的な変化が得られた。さらに、知識も増えカウンセリングプロセスの理解も深まっていた。加えて、9か月後のフォローアップではこれらのことについてさらに強められたという結果が得られている。

カウンセリングを効果的に実践できるということは、カウンセリングエフィカシーが高いといえる。このカウンセリングエフィカシーは、効果的な相談ができるという信念や判断であると定義されている (Larson, Clark, Wesely, Koraleski, Daniels, & Smith, 1999)。このカウンセリングエフィカシーが伸びることによって、困難なセッションにおいてより忍耐することができるようになり、より変化のスキルを学ぼうという気持ちが出てくる。そしてカウンセリングに対する不安をネガティブに衰弱させるものではなく、ポジティブなチャレンジとみなすことができるようになり、より効果的なカウンセリングが行えるよう

になるとされている (Larson, Clark, Wesely, Koraleski, Daniels, J, & Smith, 1999; Osborn & Costas, 2013)。

以上の先行研究にみられるように、カウンセラートレーニングは単なるカウンセリングスキルに留まらず、カウンセラーとしての自信、自尊心、セルフエフィカシーなどさまざまな人間的な成長にも寄与していることが明らかになっている。

1-4. 本研究における狙いとリサーチクエスチョン

日本においてカウンセラートレーニングの研究は、僅かにしかみられない (例えば、足達, 1996; 橋本, 2003; 葛西, 2005)。特にカウンセラートレーニングの効果に焦点を当てたものは少なく、これらの研究を積み上げていくことが日本のカウンセラー教育では課題となっている (田所, 2018b)。そこで本研究では日本におけるカウンセラートレーニングについて実証的な研究を行うことを目的として、以下のリサーチクエスチョンを立てた。

リサーチクエスチョン1: ロールプレイにおいて、カウンセリングスキルをそれぞれの役割 (カウンセラー役、クライアント役、トレーナー、オブザーバー) が評価するとき、この評価の差異は研修の期間でどのように変化していくのか。またそれぞれの差異はどのように解釈することができるのか。

リサーチクエスチョン2: 研修の期間、それぞれのセッションで参加者はどのような感想を持ち、その感想はどのような変化をしていくのか。

2. 方法

2-1. 調査時期および対象者

調査時期は、2015年9月19日から22日の3泊4日間、調査対象者は18名 (男性1名、女性17名、平均年齢48.0歳、研修歴平均3.4年) であった。調査対象者の職業は、教員 (7名)、指導員 (3名)、主婦 (2名)、医師、保健師、心理士、保護司、事務員、公務員 (各1名) であった。トレーナーは心理臨床に関する資格を持ち、10年以上の心理臨床経験を有する3名 (男性2名、女性1名) であった。

2-2. カウンセリングスキル評価ツール

カウンセリングスキルを評価するツールとして、田所・松本 (2015) によって開発された「カウンセリングスキル評価尺度」を使用した。この評価尺度の項目は、Ⅰ探索の段階①クライアントへの態度4項目、②質問とくり返し3項目、Ⅱ理解の段階①言い換えによる共感3項目、②言葉の言い換えによる共感4項目、Ⅲ行動を起こす段階①意思決定3項

目、②協議して決める3項目、の全20項目からなる。各項目は、「とてもよく当てはまる」から「全く当てはまらない」までの5件法を用いて評価された。

2-3. 調査手続き

「ロールプレイで学ぶカウンセリング研修会」を3泊4日間実施した。参加者は2グループに分けられ、それぞれ合計13回のロールプレイによるセッションを行った。ロールプレイ(20分~30分)が終了した直後に各人に評価尺度を記入するように求め、その後振り返りを行った。各セッションは1時間~1時間半であった。ロールプレイの1セッション(ロールプレイ2セッション)ごとに感想カードへの記入を行った。最終的にすべての研修が終わった際、研修全体を振り返っての感想を感想用紙に記入してもらった。

2-4. 分析方法

2-4-1. カウンセリングスキルの評価

カウンセリングスキルによる各評価者による評価の解釈については、次のような分析方法を用いた。各セッションで、ロールプレイ実施直後に評価質問紙を実施し、「カウンセラー役の得点」- (マイナス)「クライアント役得点」、「カウンセラー役得点」- (マイナス)「観察者の得点」、そして「カウンセラー役得点」- (マイナス)「トレーナーの得点」という計算式により、他者評価と自己評価の差異を算出した。したがって、カウンセラーの自己評価得点の方が他者評価得点よりも低くなる時はマイナス得点、反対に自己評価の方が高い場合にはプラス得点となり、0に近ければ近いほど自己評価と他者評価が一致していることを示している。

結果の分析に先だって、観察者の平均得点が2.5点未満の項目は分析の対象から外した。理由は、平均点が低いということは当該のスキルが「難しい」または「獲得されていない」ことを意味し、一致度が高い場合でもカウンセラーの主観と他者の客観が一致していることを意味しないためである。

2-4-2. 感想用紙(自由記述)

全研修を振り返っての感想について、感想用紙に書かれたものを質的に分析した。18名の参加者から得られた自由記述の内容についてKJ法(川喜田, 1970)を用いて分析を行った。KJ法とは、意味をつくる小さな一区切りの内容を文章から抜き出してカードに書き、それらを似ているもの同士でまとめてグループを編成し、グループにカテゴリー名をつけ、それをもとに図式を作成し、文章化して整理していく方法である。分析の手順は次の通りであった。①自由記述からカウンセラートレーニングに関連する意味があると思われる内容を一区切りごとに取り出し、カードに記入した。②意味が似ているカードを集めて

グループ化し、「サブカテゴリー」として命名した。③「サブカテゴリー」間で似ているものを集めて「カテゴリー」とし、内容に合わせて命名した。④カードのグループを大きな紙の上に配置し、図解を作成し、相互関係を矢印で示した。なお、KJ法を用いた分析に際し、筆者らの分類、カテゴリー生成に関して、大学院修了生の研究者1名に客観的な評価を依頼した。主に、ローデータからの抜き出し方、カテゴリー分類、命名に関して偏りが無い、妥当性について検証してもらい、客観的な分析となるための手続きをとった。

3. 結果と考察

3-1. カウンセリングスキル評価の各役割における差異

図1から図8は、「カウンセリングスキル評価尺度」の各項目における他者評価と自己評価の差異の値をセッション1から13までグラフで示したものである。また図9において、分析に用いた8項目の平均点のセッションの推移の平均をまとめた。

3-2-1. 全セッションを通じた評価差異について

分析に用いたカウンセリング評価項目全8項目における他者評価と自己評価の差異は、一般的にマイナス領域に分散していた(図9を参照)。すなわち、全13セッションを通してカウンセラー役の自己評価よりも他者評価の方が高かったといえる。これは、カウンセリング尺度による評価を、ロールプレイ終了直後にトレーナー、観察者、クライアント役が同時に同じ部屋で行ったため、他者評価への遠慮、自己評価が他者評価を上回ることへの恥の感覚から、自己評価を低めに記入した可能性が考えられる。また、参加者の研修歴は平均3~4年とカウンセリング研修の経験が浅かったため、初学者特有の自信のなさによって、自己評価を低く記入した可能性もあると推察される。

全ての項目において、全体的に研修前半のセッションよりも後半のセッションの方が自己評価と他者評価の差異が小さかった。これは、各セッションが終了するごとにトレーナーによる振り返りが行われ、セッションを重ねるごとに参加者がトレーナーの評価基準を習得したことによって、全体の評価の差異が小さくなっていったと解釈できる。

3-2-2. 役割の違いによる評価差異について

カウンセラー役によるカウンセリングスキルの評価差異を①クライアント役、②観察者、③トレーナーの三者間で比較したところ、差異が一番小さかったのは観察者であり、続いてクライアント役、最後がトレーナーであった。これは、観察者の数が一番多かったため、それぞれの個人評価が合わされ相殺された結果、差異が小さくなった可能性があるとして解釈できる。

カウンセラー役群、観察者群ともにトレーナー群との評価差違が大きく、それはプラス評価、マイナス評価両方の領域でみられた。このことから、カウンセリング初学者は、自らのカウンセリングのポジティブな側面を過少評価し、ネガティブな側面を過大評価している可能性が示唆された。

カウンセラー役群とトレーナー群との評価差異は、カウンセラー役群と観察者群に比べて大きく、それがプラス評価とマイナス評価両方の領域にみられた。通常トレーナーは、カウンセラー役の自己評価とトレーナーによる評価の差が大きい点に焦点を当てて振り返りをに行っていると考えられる。さらに、カウンセラー役群、観察者群ともに、最終セッションのほとんどの項目でトレーナーとの評価の差異の程度が小さくなっていた。これらのことから、カウンセラーは、ロールプレイ研修を重ねることで自己理解を深め、現実在即した自己評価ができるようになり、その結果としてカウンセラーの自己評価は他者評価に近づいたといえよう。

Walter & Thanasiu (2011) が指摘するように、ロールプレイというトレーニングの場面では、仲間やトレーナーからのフィードバックを得るよい機会である。こうした幅広い範囲からのフィードバックを得ることでカウンセラートレーニーは、より多角的な視点を学ぶことができるという結果が得られた。

3-2-3. 質問項目の違いによる評価差異について

今回の調査では、「カウンセリングスキル評価尺度」の各質問項目間における評価差異に顕著な違いはみられなかった。これは、各スキルが独立して評価されているわけではなく、ロールプレイ全体を通して各人が評価していたためと考えられる。

3-3. 感想用紙（自由記述）分析

表1は、「ロールプレイ研修会」最終日におけるカウンセラーとしての成長に焦点を当てた自由記述について、KJ法を用いてカテゴリー化した結果を表にしたものである。以下、本文中でカテゴリー名を用いる際は【○○○】、サブカテゴリー名を用いる際は〈○○○〉と記すこととする。なお、カテゴリーの欄の()内はサブカテゴリー数を示し、数の欄は具体例の数を示している。

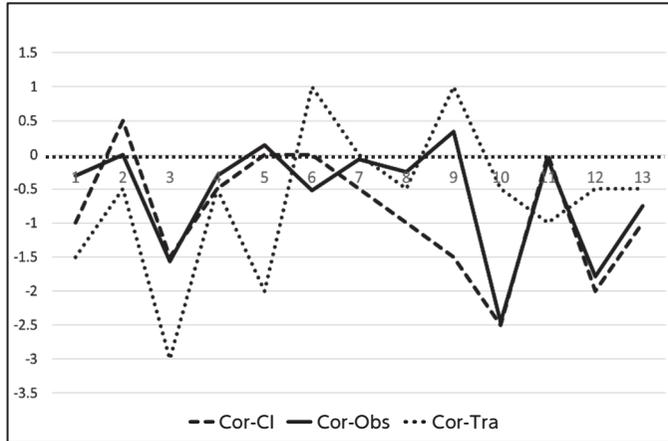


図1. 「時折意図的に視線を外しながら、クライアントを見つめた」尺度の変化

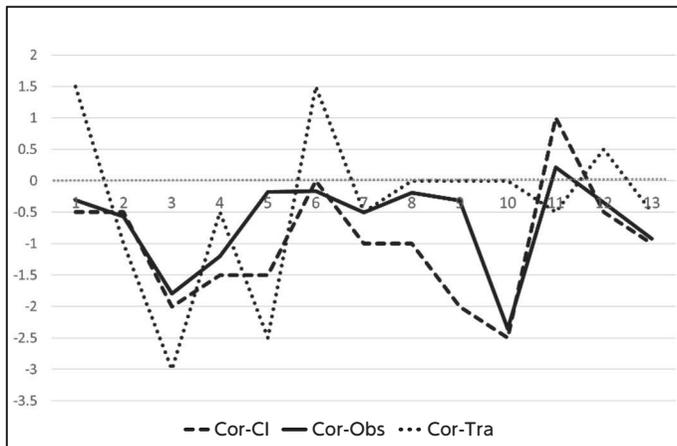


図2. 「リラックスした姿勢で、うなずきやしぐさを使って話を促した」尺度の変化

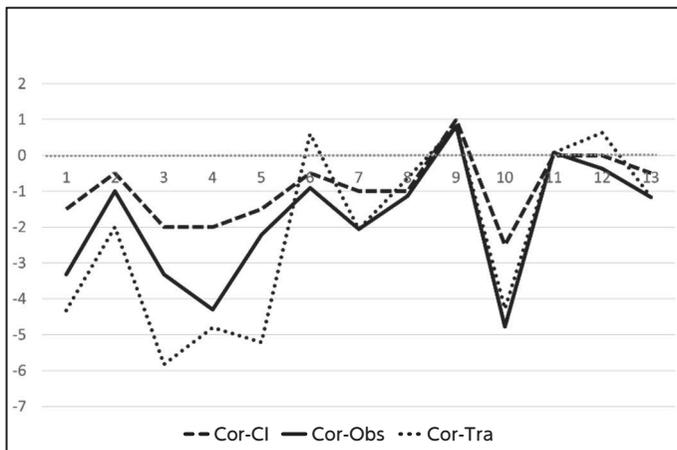


図3. 「重要な感情や事柄の言葉を繰り返し、中心テーマにクライアントが焦点が当てられるようにした」尺度の変化

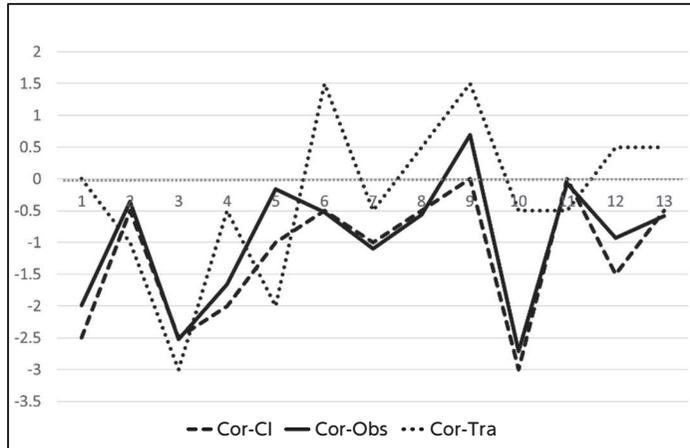


図4. 「クライアントを気遣い、クライアントに合わせた声のトーンであった」尺度の変化

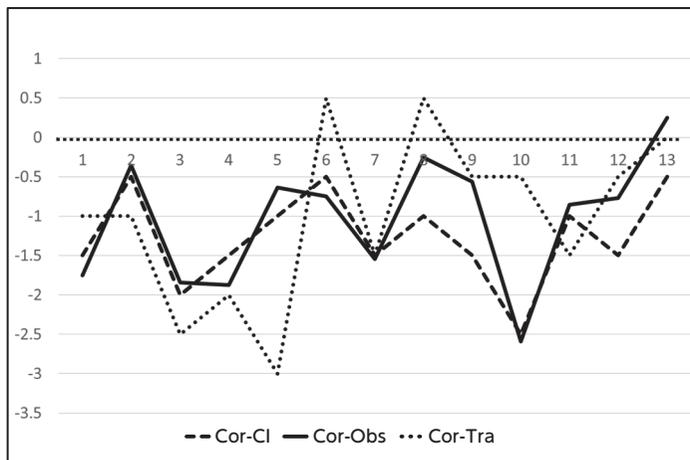


図5. 「クライアントが表現したことを簡潔、正確、明確に言い換えた」尺度の変化

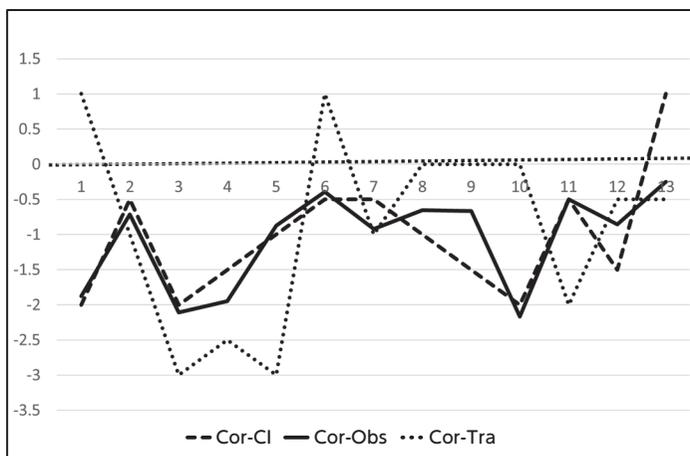


図6. 「その話題に関して、クライアントが話していたことの概要をまとめた」尺度の変化

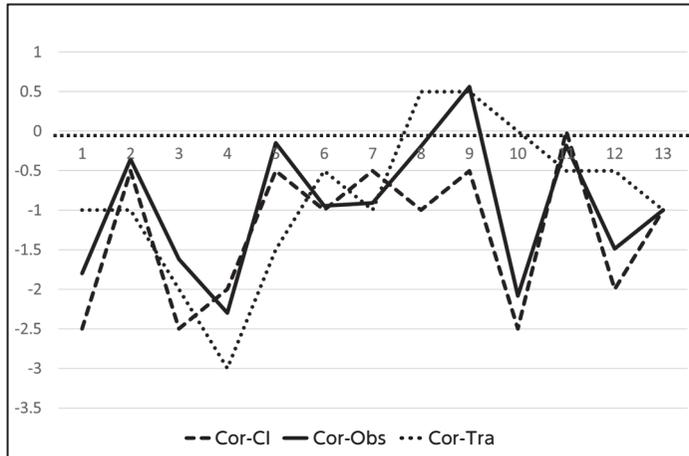


図7. 「クライアントが直面している問題の内容や感情を簡潔に述べた」尺度の変化

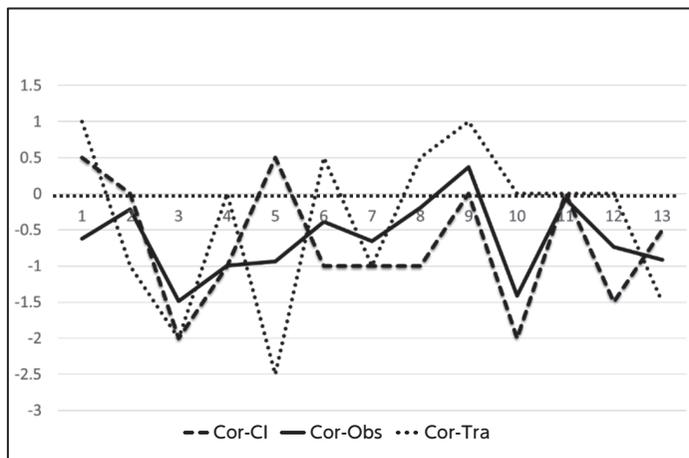


図8. 「クライアントもしくはカウンセラー自身の「今一ここで」の感情、言語的・非言語的な表現を理解し、クライアントに伝えた」尺度の変化

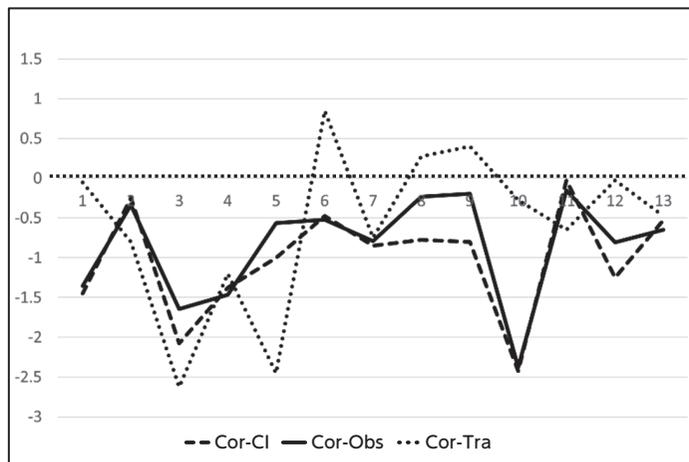


図9. 「得点2.5未満の項目を除いた項目の平均」尺度の変化

3-3-1. カテゴリー分類

カテゴリーは、具体例の多い方から、【様々な体験から学ぶ】49、【自分自身についての気づき】27、【カウンセリングの本質を学ぶ】26、【感謝と様々な思い】20、【カウンセリングを学ぶ意欲の向上】15、【ロールプレイ合宿の意味づけ】13、【振り返りがもたらす気づき】10、【指導者から学ぶ】6、【参加者から学ぶ】6の計9カテゴリーが抽出された。

3-3-2. サブカテゴリー分類

【様々な体験から学ぶ】のサブカテゴリーは、具体例の多い方から〈ネガティブな感情体験〉10、〈成功体験からの学び〉8、〈できない自分と向き合う〉8、〈ポジティブな感情体験〉7、〈疲労・大変さを知る〉4、〈失敗体験からの学び〉4、〈カウンセラーに向いているか〉4、〈揺れる感情〉2、〈チャレンジする体験〉2の9カテゴリーであった。【自分自身についての気づき】のサブカテゴリーは、具体例の多い方から〈自分の課題に気づく〉10、〈自分のくせに気づく〉9、〈自分の感情に気づく〉8の3カテゴリーであった。【カウンセリングの本質を学ぶ】のサブカテゴリーは、具体例の多い方から〈クライアントを一人の人として理解しようとする態度〉8、〈ロールプレイ役割体験からの学び〉7、〈カウンセラーの言葉の重要性〉6、〈クライアントとのやり取りを大切に〉6、〈ケースについての学び〉6、〈自分を客観視する〉4、〈クライアントの感情に焦点を当てる〉4、〈倫理観を学ぶ〉4の8カテゴリーであった。

表1. 感想カード（自由記述）のカテゴリー分類

カテゴリー	サブカテゴリー	具体例	数
ロールプレイ合宿の意味づけ (13)	貴重さ	貴重な時間	2
		貴重な体験	
	具体的で深い多くの学び	濃い内容	3
		多くの学び	
		具体的な学び	
	ブラッシュアップの機会	チャレンジの場	6
		訓練になる	
		考える機会	
		メンテナンスの機会	
		自分を見つめ直すきっかけ	
	テーマの理解と要望	クライアントに共感的態度をしていく訓練	2
		共感とはというテーマ 段階別コースを体験してみたい	

(表1. のつづき)

様々な体験から学ぶ (49)	ポジティブな感情体験	ポジティブな気分	7
		新鮮な思い	
		視野が広がった	
		自然に出るものはいらないと思えた	
		来てよかった	
		神聖な気持ちが蘇る	
	ネガティブな感情体験	以前より意識できる	10
		落ち込んだり凹んだり	
		怖い	
		弱気	
		恥ずかしい	
		不安	
		緊張しててんばる	
		気にするしない	
	疲労、大変さを知る	大失敗	4
		失敗した	
		遅れて参加することへの不安、申し訳なさ	
	揺れる感情	目の前のクライアントの当時に思い浮かべるのはかなり疲れた	2
		すごく疲れた	
		観察大変	
チャレンジする体験	情報量が多すぎ	2	
	気持ちの混乱続く		
失敗体験からの学び	自分の気持ちの揺れ動き	4	
	チャレンジしてみる		
	チャレンジした		
	失敗してよかった		
成功体験からの学び	反省して次に生かす	8	
	おかげでスタート地点にたどり着けた		
	失敗が練習で良かった		
	今日より明日をよくしていく		
	自由に面接の中で動く		
	自分自身のゆとり		
	少しわかったかも		
	好奇心が大きくなった		
クライアントに寄り添えた			
カウンセラーに向いているか	焦点がクライアントに向き始めた	4	
	組み立てていった		
	資質の問題		
できない自分と向き合う	カウンセラーに向いていないのではないかという思い	8	
	私はカウンセラーになれるのか		
	あきらめるなら今のうち		
	向いてない		
	何回参加してもできなくて		
	できない私		
	全然わかってない		
螺旋階段が上がったり下がったりする自分			
ますます課題から遠ざかっていく	8		
自分が飲み込まれる			
できない自分に直面			

(表1. のつづき)

指導者から学ぶ (6)	トレーナーとの関係性	ダメになっていてショック	1
	トレーナーの介入への気付き	先生といると反抗期の子供状態	2
		先生が言うことはいつも同じ、数も多くない	
参加者から学ぶ (6)	交流の機会	メンバー交流の機会	1
	良い刺激	積極的に意見交換	3
		同室の方から良い刺激	
仲間のサポート	他の参加者から意気込みをきく	2	
振り返りがもたらす気づき (10)	振り返りの意義	いろいろな考え方をを持った人と話す	6
		共に学ぶ仲間がいるという励み	
		メンバーの包容力に支えられ	
		振り返りをいくつもやることの中で見えてきた	
		振り返りの時間のありがたさ	
	感想カードからの気づき	セッション毎に違う気づき	4
		振り返りは不可欠	
		自分をチェックする目を養う	
		カードを記入しまとめて返してもらう	
		率直な感想	
自分自身についての気づき (27)	自分の課題に気づく	あらためてカードを読む	10
		感想カードを読み返す	
		ロールプレイの共通項が見える	
		自分の中の課題	
		当面の目標	
		自分の感情に気づける人間になる	
		自分を受け入れながら人を理解する	
		傾向は変わらないが自覚する	
		自分本位に思いこむ傾向	
		自分の感情に気づかない	
自分に意識が向きがち			
準備ができていない			
自分をごんじがらめにしている			
自分の感情に気づく	自分の感情に気づく	自分に変な足かせ	8
		自分の気持ちをわかるようになる	
		少しでもわかりたい、理解したいという思い	
		自己一致していない	
		苦手なクライアントが怖い	
		自分の中でもやや	
		クライアントを怖がっている	
いっぱいいっぱい自分			
自分のくせに気づく	自分のくせに気づく	カウンセラー役で出る自分のくせ	9
		内省が深まりにくいクライアントが苦手	
		怒りの感情への苦手意識	
		クライアントをその人自身として見ていない	
		焦点がずれたりぶれたり迷走	
		相手に過剰にあわせる	
		今まで視野が狭かった	
		カウンセラーの禁止令をとく	
問題を避けてしまっている			

(表1. のつづき)

カウンセリングの本質を学ぶ (26)	ロールプレイ役割体験からの学び	自分の感じたことをクライアントに返してしまう	7
		あそこでああすればよかった	
		クライアントの気持ち考えてなかった	
		自分がカウンセラーだったらどうするか考える	
		自分ならどうするんだろう	
		クライアント役をやることで気持ちに気づく	
	自分を客観視する	今自分がしていることはどういう意味があるのか	4
		自分がいま何をしているのか	
		自分がしていることがクライアントにどういう影響を与えるのか	
	クライアントを一人の人として理解しようとする態度	学びが自分のカウンセリングスタイルに影響していることへの気付き	8
		クライアントの言葉、しぐさを注意して観察する	
		クライアントはととても緊張して来る	
		クライアントの沈黙の重要性	
		非言語的態度に注目しアセスメント	
クライアントをその人自身としてみる			
クライアントの感情に焦点を当てる	クライアントを先入観で見ない	4	
	クライアントの知情意をわかる		
	クライアント像を頭の中で組み立てる		
カウンセラーの言葉の重要性	常に練習を重ねることで相手のことをわかる	6	
	クライアントの気持ちに焦点を当てる		
	クライアントの思いに近づく		
	クライアントの感情に敏感になる		
クライアントとのやり取りを大切に	クライアントの思いや感情を評価しない	6	
	クライアントから感じ取った感情を言葉にして返す		
	一言一言責任を持って発言する		
	感情を言葉で返す		
ケースについての学び	言葉の重み大切さ	6	
	言ってはいけない言葉、タイミングで信頼関係が崩れてしまう		
	やり取りを大切に		
	クライアントとのやり取りを返して修正していける		
倫理観を学ぶ	共に感じ考える姿勢が大切	4	
	クライアントの先を行かない		
	カウンセラーはただ何となくやってはいけない		
	自分がクライアントに向き合うためにできること		
カウンセリングを学ぶ意欲の向上 (15)	前向きな意思表示	ケースを学ぶ	11
		様々な事例に触れる	
		これまでさほど気に留めていなかった保護者の姿	
		自分の臨床現場を重ねながら	
		クライアントの葛藤	
		クライアントが自己理解を深めすぎる危険性	
	学び続ける意欲	倫理観をしっかりと認識	4
		カウンセラーの責任について考える	
		リファーは慎重に	
		リファーの難しさ	
		頑張ろう	
学び続ける意欲	頑張ります	4	
	今後も参加したい		
	研修を通して課題を持つ		
	チャレンジしたい		
	普段の仕事でも心がける		
	意識してやっていこうと思う		
	クライアントを大切に観察していきたい		
	課題に今後取り組んでいきたい		
	考え直す心の作業を行っていきたい		
	課題を設定し解決していきたい		
	これからも学んでいこう		
学び続けていきたい			
これからも実践していきたい			
カウンセリングを学んでいきたい			

(表1. のつづき)

感謝と様々な思い (20)	感謝	先生とメンバーに心から感謝	13
		ありがとうございました (7)	
		お世話になりました (2)	
		これからもよろしく願います (3)	
	様々な思い	思うことたくさん	3
		整理つきません	
		あつという間	
		チャレンジしなかった	
	目標の明確化	続けないと見失いそう	1
		トレーニングを重んじていきたい	1
思いを受け止められる臨床家になりたい		1	
		1	

【感謝と様々な思い】のサブカテゴリーは、〈感謝〉13、〈様々な思い〉5、〈目標の明確化〉2、の3カテゴリーであった。【カウンセリングを学ぶ意欲の向上】のサブカテゴリーは、具体例の多い方から〈前向きな意思表示〉11、〈学び続ける意欲〉4の2カテゴリーであった。【ロールプレイ合宿の意味づけ】のサブカテゴリーは、具体例の多い方から〈ブラッシュアップの機会〉6、〈具体的で深い多くの学び〉3、〈貴重さ〉および〈テーマの理解と展望〉がともに2の4カテゴリーであった。【振り返りがもたらす気づき】のサブカテゴリーは、具体例の多い方から〈振り返りの意義〉6、〈感想カードからの気づき〉4の2カテゴリーであった。【指導者から学ぶ】のサブカテゴリーは、具体例の多い方から〈トレーナーの介入による気づき〉3、〈トレーナーの介入への気づき〉2、〈トレーナーとの関係性〉1の3カテゴリーであった。【参加者から学ぶ】のサブカテゴリーは、〈良い刺激〉3、〈仲間のサポート〉2、〈交流の機会〉1の3カテゴリーであった。

3-3-3. KJ法によるカテゴリーのフローチャート

図10は、「ロールプレイ研修」最終日の各参加者の自由記述について、KJ法分析から抽出された6つのカテゴリーの相互関係を図にしたものである。それぞれのカテゴリーの枠内にはサブカテゴリーの命名が示されている。分析の結果、対象者はロールプレイ研修への参加に際して【ロールプレイ合宿の意味づけ】を行うことがあると考えられる。また、【様々な体験から学ぶ】【指導者から学ぶ】と【参加者から学ぶ】というカテゴリーが抽出されたことから、さまざまなカウンセリングに関する体験、トレーナーや他の参加者とのダイナミックな相互作用から多くを学んだと推察される。さらに、【振り返りがもたらす気づき】【自分自身についての気づき】という2つのカテゴリーが抽出されたことから、感想カードによる振り返り、ロールプレイでの役割体験は、参加者がカウンセラーとしての自己について気づきを得る有効な方法であることが示唆された。このような体験的、人との相互作用の中での学びは、カウンセラートレーニングにおいて【カウンセリングの本質について学ぶ】機会となり、参加者の【カウンセリングを学ぶ意欲の向上】と【目標の明確化】をもたらしたと考えられる。

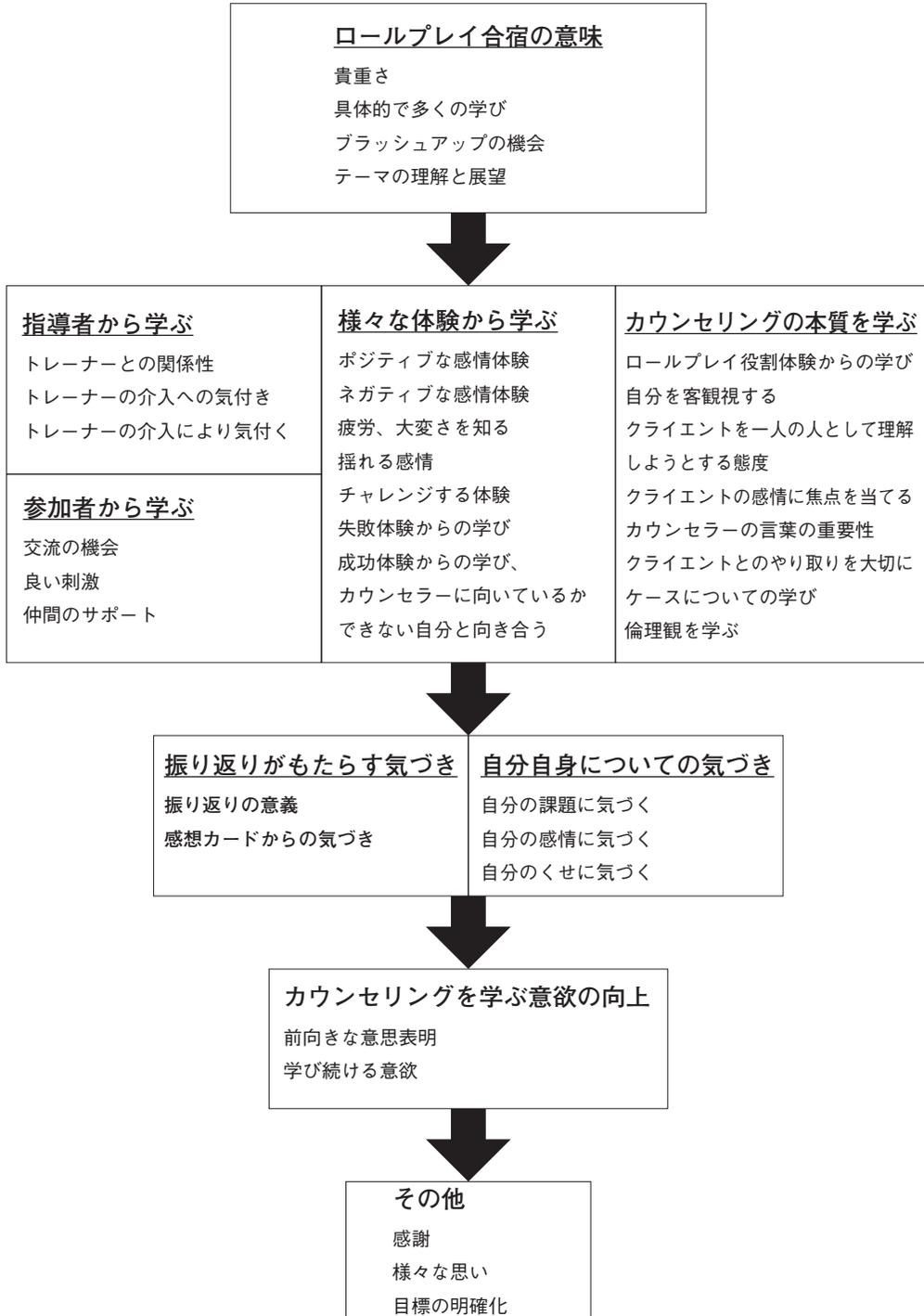


図10. KJ法によるカテゴリーのフローチャート

カウンセラーの訓練において、ロールプレイ研修のような体験的学びは必須であるが、トレーナーからの学びと、参加者からの学びへの言及があったことから、人との相互作用

の重要性が示された。また、体験的な学びは、カウンセリングの本質についての理解、自分自身の理解を深め、カウンセリングの学びにコミットしていく意欲を高める可能性が示された。これらのことから、ロールプレイ研修への参加は、トレーナーや他の参加者とのかわりの中で、カウンセラーとしてのアイデンティティを再確認し、カウンセリングの専門性を高める訓練にコミットしていこうという意欲を高めた可能性がある。

4. カウンセラー教育への示唆と今後の課題

カウンセリングスキルの評価者による差異の結果から、カウンセリングのロールプレイにおいてカウンセラーが自己評価と他者評価を一致させていくことは有用だと考えられる。それは、実践場面で独りよがりのカウンセリングを行うリスクを軽減し、自己理解を深め、自らのカウンセリングを客観視する態度を養成するためである。このことから、カウンセラーの評価が他者の評価との一致に近づくことで、質の高い、クライアントに役立つカウンセリングを行うことに繋がるといえよう。

ロールプレイ訓練では、カウンセラー役とクライアント役の組み合わせ、内容、訓練の進み具合などの要因によって、カウンセリングスキルの評価が変化すると考えられる。そのため、あらかじめカウンセリングスキル尺度を用いてある一定の習得度に達するまでトレーニングを行うなど、参加者の評価基準がある程度一致していることが望まれる。具体的には、ビデオで録画したロールプレイをトレーナーと評価するなどの訓練について検討することが今後の課題である。

トレーナーとカウンセラー役の評価の差異が大きな評価項目は、振り返りにおけるトレーナーの指導のポイントとなったと考えられる。自己評価と他者評価の差異、特にカウンセラー役とトレーナーの顕著な差異が、実際のロールプレイ後の振り返りにおいて、トレーナーがどのように介入し、その介入がカウンセラー役の自己評価にどのような影響を与えたのか、振り返りの逐語記録データなど質的情報の分析を含め、今後検討していく必要があるだろう。また、自己評価と他者評価を比較し、可能な限り一致させていくトレーニングは非常に重要であると考えられる。今後は、ロールプレイ研修という場だけではなく、実際の臨床の場においても、クライアントの気持ちや要求とカウンセラーの理解するそれとの差異について実証的知見を築きあげ、これを臨床実践に生かしていくことが求められる。

感想カード（自由記述）分析において、「ロールプレイ研修」最終日に実施した参加者の自由記述による振り返りをKJ法で分析した。その結果、ロールプレイ研修の参加者は、トレーナーや他の参加者との相互作用のなかで、感情を伴う様々な体験を通してカウンセリングの本質を学び、自己理解が深まり、カウンセリングを学ぶ意欲の向上と目標が明確

化される、というプロセスが浮かび上がった。これまで、様々な先行研究によってカウンセラー訓練におけるロールプレイ研修の効果が明らかにされてきた。実際に研修を受けた参加者の自由記述はその効果を質的な分析という側面からも支持する結果となった。カウンセリング心理学、臨床心理学は実践の学問であり、カウンセラートレーニングにおいて体験的な学びは必須と言える。これからの「ロールプレイ研修」では、臨床経験年数の違いによる複数のコースの設定や、例えばクライアントの怒りへの対応、インテーク面接、終結面接、学校カウンセリングなど、具体的な臨床場面を設定してロールプレイを行う研修も考えられる。

最後に、さまざまな電子機器の活用が広がる中、カウンセラートレーニングにおいても、例えばロールプレイ研修を録画し、その場で再生しながら振り返りを行うなどの方法が期待できる。様々な工夫によりカウンセリングの質を高める研修を提供していくことや、常に新たな訓練方法を試行錯誤しながら良質な訓練を提供できるトレーナーの育成も今後のカウンセラー教育における重要な課題であろう。

引用文献

- 足立明久. (1996). カウンセリングの基本的な応答技法の教育方法：カウンセリングの過程に即したダイナミックな訓練モデル. 京都教育大学紀要. A, 人文・社会. 89, 75-103.
- Anderson, D. D., Gundersen, C. B., Banken, D. M., Halvorson, J. V., & Schumutte, D. (1989). Undergraduate role players as "clients" for graduate counseling students. *Teaching of Psychology*, 16(3), 141-142.
- Beckenbach, J. Patrick, S. & Sells, J. (2009). The evaluation of participants' perceptions of session impact: do counsellors-in-training, volunteer clients, and extra-credit/class required clients view session impact differently? *British Journal of Guidance & Counselling*, 37, 485-493.
- Callahan, J. L., & Watkins, C. E., (2018). The science of training II : Prepracticum and practicum training. *Training and Education in Professional Psychology*, 12, 231-244.
- Egan, G., Owen, J. J., & Reese, R. J. (2013). *The Skilled Helper: A Problem-management and Opportunity-development Approach to Helping*. (10th eds) . Brooks/Cole Pub Co.
- 福原真知子, アレン・E. アイビー, メアリ・B. アイビー, (2004). マイクロカウンセリングの理論と実践. 風間書房.
- 橋本秀美. (2003). カウンセラー評定の共感性とクライアントの自己評定の共感性との関連：臨床場面における共感性と共感性尺度の関係. 夙川学院短期大学研究紀要, 27, 1-8.
- Hill, C. E. (2004). *Helping skills: Facilitating exploration, insight, and action*. 2nd. Eds. (藤生英行監訳. 2014. ヘルピング・スキル—探求・洞察・行動のためのこころの援助法. 金子書房.)
- 葛西真記子. (2005). 「カウンセリング自己効力感尺度 (Counselor Activity Self-Efficacy Scales)」日本語版作成の試み. 鳴門教育大学研究紀要. 教育科学編 20, 61-69.
- 川喜田二郎. (1970). 続・発想法. 中公新書
- Larson, L. M., Clark, M. P., Wesely, L. H., Koraleski, S. F., Daniels, J. A., & Smith, P. L. (1999). Videos versus role plays to increase counseling self-efficacy in prepracticum trainees. *Counselor Education &*

- Supervision, 38, 237-248.
- Malott, K. M., Hall, K. H., Sheely-Moore, A., Krell, M. M., & Cardaciotto, L. A., (2014) . Evidence-based teaching in higher education: Application to counselor education. *Counselor Education & Supervision*, 53, 294-305.
- Morrisette, P. J. & Gadbois, S. (2006). Ethical consideration of counselor education teaching strategies. *Counselling and Values*, 50, 131-141.
- Osborn, D. & Costas, L. (2013). Role-playing in counselor student development. *Journal of Creativity in Mental Health*, 8, 92-103.
- Ostrand, J. & Creaser, J. (1978). Development of counselor candidate dominance in three learning conditions. *The Journal of Psychology*. 99. 199-202.
- Prosek, E. A., & Hurt, K. M. (2014). Measuring professional identity development among counselor trainees. *Counselor Education & Supervision*, 53, 284-293.
- Rabinowitz, F.E. (1997). Teaching counseling through semester-long role play. *Counselor Education & Supervision*, 36(3). 216-223.
- Rushton, R. (1992). An evaluation of training in basic counselling skills. *British Journal of Guidance & Counselling*, 20(2), 205-220.
- 清水幹夫. (2004). クライアント役を設定してのロールプレイ面接. (楡木満生・松原達哉 (共編)). 臨床心理基礎実習. 培風館. pp80-97.)
- Smith, A. (2009). Role play in counselor education and supervision: Innovative ideal, gaps, and future directions. *Journal of Creativity in Mental Health*, 4, 124-138.
- 田所撰寿, (2018a). 専門職であるカウンセラーとしてのアイデンティティの構築—カウンセリングの歴史と定義の変遷—. 作大論集. 8, 49-63.
- 田所撰寿, (2018b). 初学者へのカウンセラー教育に関する研究の展望—日本における実証的研究に向けて—. カウンセリング研究, 51(1), 51-62.
- 田所撰寿・松本浩二. (2015). カウンセリングスキル評価尺度の開発—初学者と研修2年修了者との比較—日本カウンセリング学会第48回大会発表論文集, 97.
- Walter, S. M. & Thanasiu, P. L. (2011). Enhancing role-play activities with pocket camcorder technology: Strategies for counselor-educators. *Journal of Creativity in Mental Health*, 6, 284-297.

謝辞

本研究は、日本学術振興会科学研究費補助金基盤研究 (C) (課題番号: 16K04374) の助成を受けたものです。

本研究の質的分析の妥当性の検討にご協力いただきました、本学臨床心理センター研究員の石井茉莉奈さんに深謝いたします。