

プレイセラピーをはじめて学ぶ

— 臨床心理面接特論での実習における大学院生たちの学びを通して —

須藤 春佳

(人間科学研究科専任講師)

1. はじめに

本大学院では、臨床心理士を志す大学院生を対象とした授業として、「臨床心理面接特論」が開講されており、臨床心理士としての姿勢を学び、技量を身につけるための体験的な授業が行われている。筆者はこのなかで、遊戯療法（プレイセラピー）の実習を担当しており、「子どもを対象にした遊戯療法の基本を実習を通して学ぶ」ことを目的として、プレイセラピーを実施する上での心構えや重要なことを、大学院生たちに体験的に学んでもらうことを狙い、進めてきた。本稿では、これまでの授業での実践を手掛かりに、大学院で訓練生が遊戯療法を最初に体験的に学ぶ際に、どういったことが話題やテーマになるのか、について述べてみたい。

大学院に入って遊戯療法を学ぶ者にとって、遊戯療法を実施する際の治療者としてのあるべき姿やセラピーを行う上で守るべき原則等については、講義や書物等を通して学んでいるものと思われるが、それらを実際の場面で行う際、なかなか教科書通りにいかないことも多いのが実情である。そのため、臨床家として実践していく場合の経験知を積んでいくことが求められ、大学院では、実際の相談事例担当等でそれらを学んでいくこととなるが、ロールプレイによる実習を通じて、これらの具体的、実際の課題について取り組むことが可能であり、実習授業での体験知の積み重ねが重要となろう。田中(2002)は、「自分に向き合い、人と向き合う、という特殊な専門性を持つ」心理臨床を学ぶ初心者に対して、「セラピストがまず、頭で考える前に、同時に自分の体と心を通してわきおこってくるもの、感じているものをつかまえようとすることを大切にすること、その次にセラピストが自分の力でしっかりと考えることを補助すること」が教育する側の役割であると述べ、「自分のからだところを通して起

こってくるものをまず体験し、味わってみる。そして次にそれらのフィードバックを言葉としてつかんでゆくというプロセスを、何らかの形で練習し、繰り返す。それを心理臨床のトレーニングのなかに織り込めたいか」と考え、「プレイセラピーのワーク」を実施している。初心者への応答訓練の一環として、言語面接のロールプレイによる実習を実施している大学院は多いが、それに比べて遊戯療法のロールプレイを授業で扱っているところは多くないのではないと思われる。遊戯療法は、言語を中心とした心理面接に比べて、子どもの遊びや行動といった非言語的なチャンネルにも開き、それらをキャッチしながら相手とコミュニケーションをとっていくことが求められ、セラピスト自身の感受性が大きく問われるセラピーの一形態である。よって、遊戯療法を用いた実習は臨床現場で自分がどのように感じ、考えるのかをトレーニングするにあたっては得られるものの多い実習形態ではないかと考えられる。

2. 遊戯療法実習の概要

X年度の遊戯療法実習（半期）は、数回かけてのオリエンテーションの後、受講生全員が、クライエント役とセラピスト役を一回ずつ担当する形で、遊戯療法のロールプレイを行った。ロールプレイのなかで演じる事例は、各担当者が考えてくることとした。この時、プレイを行う中で、子どもの見立てを作っていけるように、子ども像はなるべく具体的に描くよう指示をした。ロールプレイは初回面接の設定で行われ、フルセッションの長さではないが、セラピストの自己紹介から、次の約束までをとり行うことを目標とされた。

ロールプレイの担当者は、当日、相談申込票に、用意した模擬事例の概要を記入し、配布して口頭で説明の上、プレイルームにてロールプレイを行った。記録係を2名（ビデオ撮影者、筆者）設定し、

表1. 臨床心理学面接特論（遊戯療法実習）における模擬事例の概要

# 1 ～# 3	オリエンテーション (プレイセラピーについての概要説明、事例の輪読)
# 4～	ロールプレイ
	①：場面緘黙の6歳女児
	②：登校しぶりを呈する10歳男児
	③：集団での生活ができない5歳女児（分離不安）
	④：「夜眠らない、歩き回る（夜驚症・夢中遊行）」を呈する5歳女児
	⑤：家や学校で落ち着きのない6歳男児
	⑥：“落ち着きがなくて待てない”（発達障害傾向・多動傾向）4歳男児
	⑦：友達が少ない、家でのわがママがひどい10歳女児
	⑧：5歳の子（男児）が可愛いと思えないことで来談した母子
	⑨：学校で他児を殴る7歳男児（父親からの暴力、暴言）
	⑩：母親に集団生活への適応を心配されて来談した10歳女児

その場でロールプレイの様子を記録した。その他の受講生は、プレイルームの中でロールプレイの妨げにならない場所を選び、その場所からロールプレイの様子を観察し、各自記録をとることとした。

ロールプレイ終了後、ビデオに記録された映像を再生し、プロセスの振り返りを行った。ビデオ視聴後は、受講者全体で、気づいた点や気になった点（セラピスト役の関わり方について、クライアント役はどのように感じたか、クライアントはどのような子どもか？）などについて、ロールプレイ担当者との質疑応答を交えながら、ディスカッションを行った。また、授業終了後、各自にレポート提出を求め、必要に応じて次の授業でフィードバックを行った。

3. ロールプレイ後のディスカッション にみられる臨床的テーマの例

毎回のロールプレイセッションにおいて、さまざまな臨床的テーマが話題となったが、ここでは、そのうち2回のセッションを取り上げ紹介することとする（以下、クライアント〔以下 Cl〕役の言葉を「」、セラピスト〔以下 Th〕役の言葉を〈 〉で括弧して示す。）

（1）母親と離れた子どもの気持ちに添うとは？

（ロールプレイ③より）

この回のロールプレイセッションでは、入室後、Cl 役の女児が戸口でうずくまってしまう、そこで Th. とのやりとりがなされた。〈怖い？〉とたずねる Th. に対して Cl. がうなずき、〈怖いなあ…でも大丈夫だよ〉と Th. が Cl. の背中をさすった。「お母さんは…？」〈お母さんいないと怖いかなあ〉「お母さんは？」〈お母さんは今、違うお部屋でお話してる。でも近くにいますから大丈夫だよ〉、〈離れたらさびしいなあ？〉「お母さんに会いたい…」とのやりとりがあったあと、「大丈夫」と Cl. が立ち上がってゆっくりと砂場の方へ移動し、砂場のへりに砂を集めて山を作っていた。そこでもたびたび「お母さんは？」と問いかける Cl. に対して、Th. は〈隣の部屋でお話してる〉、〈お母さんと一緒にいないと不安？〉、〈さびしいかなあ〉などのやりとりがなされた。また、砂場に異動した後、Cl. の横で Th. も〈お山作りのお手伝いしていい？〉と言って砂場に山を作っていた。

（i）Cl. の不安な気持ちを Th. が言語化する

—Cl. が母親との分離を内在化させるプロセス

この回では、Cl. 役が母親と分離した後、母親と離れた寂しさや心もとなさを Th. 役と Cl. 役との間で言葉を使って共有する場面が展開した。Cl. 役の内省は、「お母さんから離れたその時はパニック状

態であったが、Th.と過ごす中で何かが少しずつ変化してきていたことは振り返ってみて気づかされた。その何かとはCLが発した『大丈夫かもしれない』といった思いであった」であった。また、砂場でTh.がCLが遊べるようにさまざまに配慮してくれたこと（一緒に砂遊びをしようと声掛けなどしてくれたことなど）については、「CLはお母さんを求めているのに会えない、その状況にいじけているのだ、お母さんに遭えないのだという気持ちに浸って、しっかりと傷つきたかった」とのコメントも寄せられた。

この回の振り返りとディスカッションでは、母親と離れたあとのCL役の気持ちにTh.役がより添って言葉かけをしていたのではないかということが話題になった。Th.役は、「お母さんに会いたいという気持ちをTh.がCLにいうことでCLがブレイルームから出て行ってしまうのではないかと思い、わかっているはずなのに言葉にできなかった」とのことであったが、「寂しいかな？」と、母親と離れた女兒の気持ちを伝える関わりがあったからこそ、CL役自身から「お母さんに会いたい」という自分の気持ちを言葉にして発する展開が生まれたのではないかと話題になった。砂場ではTh.役が積極的に砂遊びにも参加していき、CL役は2つの山を作るという形で、母親の乳房を連想させるような遊びを行い（ディスカッション時にも話題になったが、CL役自身もおっぱいを連想しながら作っていたとのことであった）、母親と離れたことで、母親の存在が、CLの心の中で作っていかれるプロセス（母親の内在化）が生じていたのではないかと話された。

（ii）Th.の遊びへの積極的な参加

—CL.との距離感をめぐって

砂場へ移動後は、Th.役がCL役の横で〈お手伝いしていいかな〉と尋ねて砂山を作り、積極的に砂山作りに参加したが、途中から少し距離をとって見守り声掛けする関わりとなった。Th.役の関わり方については、CL役から「途中から“お母さんでない人”から“お母さんのように語り掛けてくれる人”へと認識が変わっていった、“距離を保ってかまひすぎないことも時には必要であることを実感した”」との内省が寄せられた。ディスカッション

で、Th.役とCL.の距離の近さが話題となった後、Th.役の内省は「距離感が課題だと感じた。私自身、寄る辺なさがあったように感じ、自分の山を作って初めて安心でき、そこを拠点としてCL.を見守ることができた」、「思わずTh.が手を出してしまう感覚は、赤ちゃんの不安を感じ取って、母親の代わりになってあげようという意識が働いたかもしれない」であった。砂場でものびのびと遊べないCL.役に対して、Th.役に“モデルを示したい”という思いが生じて行動に移したともいえるが、CL.のあり方を尊重する場がセラピーであるとしたら、もう少しじっと見守る姿勢があってもよかったかもしれないということが話された。

このセッション全体を通してのテーマとしては、セラピストが子どもの気持ちに寄り添った言葉かけをすることの大切さ（実際にお母さんに会わせようとするのではなく、会えない寂しさや会いたい気持ちを言葉にして伝えること）や、遊びのなかで、CL.が遊べるようにTh.が手を差し伸べてしまうこともあるが、それがもしCL.の気持ちに沿うものでなく、先取りのになってしまうのはよくない（遊ばせることが目的ではない）のではないかと、といったことであった。また、CL.がブレイルームに入っすつと遊べない場合のTh.役の戸惑いや、そこで思わずとってしまった行動を通して、遊びに入っていけないCL.に対してどういう距離感をとってどのようにかかわるのがよいか、等が話題となった。Th.役の内省に「CL.が盛り込んでしまったとき、砂場でCL.が山を作っている時、途方に暮れてしまったが、その時の感覚が一番重要だったのではないと思う」とあり、セラピーが教科書通りにスムーズに進まないことを焦ってしまうのではなく、CL.とともに『途方に暮れる』感覚を共に共有することこそが重要であるということへの気づきが生じていたのは大きかったのではないかとと思われる。

（2）「共感する」と「伝えること」

（ロールプレイ⑥より）

この回のロールプレイでは、ブレイルームに入室後、「意味わからん」「わけわからんわ」と言いながら、イライラした様子でブレイルームを動き回っておもちゃを見て回るCL.役の男児が、手に取ったお

もちゃを次々と「これも**の」「**の」(**は男児の名前)と、プレイルームの中にあるルームインルーム(人が入れる家のおもちゃ)に入れていき、それを横で黙って見守るセラピストとの関わりが話題となった。デイスカッションでは、おもちゃを次々ととりこんでいくCl.男児に焦点があたるとともに、見守っていたセラピストはこのときどのような関わりが持てるのだろうか?ということが話題となった。

Th.役の内省は、「少なくとも序盤～中盤にかけてまでは、ルームインルームの中におもちゃを入れていくことについて止める気は全くなく、むしろ、Cl.がやりたいことに寄り添って、時には埋める作業と一緒にするくらいの気持ちでいました。はじめは「いっぱいやなあ」というTh.の言葉かけに対し、おもちゃでいっぱいになっていくことや全部のおもちゃが自分のものになることの嬉しさ、独占欲というようなCl.の気持ちを感じていましたが、おもちゃがどんどん増え続け、いよいよいっぱいになっていく光景を見て、不安な気持ちになるというより《この子はこれだけやっても満たされないんだな…》という空虚感を感じていました」とあり、振り返りでCl.役が「満たされなさ」を感じていたとのコメントから、「二人の間で感じていたことは共通していたように思う。しかし、それに対する言葉がけは不十分だったように思う」と示されていた。デイスカッション時のCl.役の感想は、「(Th.役が)傍にいてくれるだけでも意味があった、会話でないところで安心感があった」、「たじたじしているのは自分のせい? 困らせている、という罪の意識が出てきた」とのことであった。また、デイスカッション後の内省には「無選別におもちゃをルームインルームに詰め込んでいき、いっぱいになったのを見た時、いっぱいなのに辛くて、さびしくて、隣にTh.がいるのに孤独を感じ、泣いてしまいそうになった。Th.に何らかのリアクションを望んでいたようにも思う。(お家におもちゃをいっぱいにしたい気分なんだね)〈こんなにおもちゃがいっぱいになっても足りないんだね〉といった不安を埋めたい気持ちを酌みとった対応ができるのではないと思った」、「Cl.自身はTh.にとって認めてもらえる存在なのか、繋がりを求めているように思う」とのコメント

が寄せられた。

このロールプレイセッションでは、二人の間で感じられていたことは共通しており、Th.役の人也十分にCl.の行動からその気持ちを感じ取っていたが、二人の間でそれを共有する言葉がなかったため、二人の間で感じられていたことを、言語的に共有できなかったという特徴があった。デイスカッションのなかでは、「いっぱいになっていくルームインルームの様子を見て感じたことを、Th.役の人が言葉にしていってもよかったのでは」、と話題になった。また、おもちゃを次々に詰め込んでいくという、Cl.の行動についても、Th.の許容できる範囲を超えたと感じられたら、それを止めることも必要ではないかということが話された。

またこのCl.役の場合、Cl.自身の「真正面から向き合えなさ」や「繋がれなさ」についても議論となり、どれだけたくさんのおもちゃを取り込んでも満たされない気持ちや、本当に求めているものは何か?ということも話された。Cl.自身が、物ではなく、相手の反応や心を遣った関わりを求めているのであれば、Th.がそこで感じたことを伝えていくことは大事なのでは、という点も指摘された。このように、Th.がCl.に対して共感している内容をいかに相手に伝えていくかということが特にテーマとなった回であった。

(3) 2つのロールプレイセッションを通して一初學者のくせと実習で鍛えられることは?—

上の2回のセッションを通して、各回にそれぞれのテーマはあるものの、共通していえることとして、Th.側の「十分に感じる」と、それを「言葉にしていく」ことの難しさが挙げられる。上に挙げた2セッション以外においても、Th.役の人は、その場で、あるいは振り返りの中で、様々なことを感じ、体験していて、それらは多くの場合、的を得ているのだが、なかなか意識化されないのか、その場で表現されないことが多かった。彼女たちが感じていることをどのように意識化し、Cl.役の人に伝えていけばよいのかということについては、十分にそのチャンネルがまだできておらず、形成途上にあると思われた。

むしろ、感じたことすべてを言えばよいというも

のではないが、適宜伝えていくことで、セラピーがセラピーとして機能するところが大きく、逆に、伝えていかないと進まないという側面もあろう。相手がどのように感じ、考えているのかを感じながら、それを相手に伝えていくようなコミュニケーションは、日常生活の中ではなかなか体験しない。こういった関わり方は、心理臨床に特有の関わり方であるといえるが、相手とその場にながら、感じていることをもとに、相手と言葉でコミュニケーションしていく作業こそ、プレイセラピーのなかで求められることであり、このトレーニングが最初は（あるいは中堅になっても）特に重要になるのではないだろうか。セラピストは気持ちを言葉にしていけるため、感じていることと言葉の間をつなぐことが求められるが、そのためには自身の感覚や感情を素直に受け止め、それらを意識化し、伝えて相手の反応をみながらまた考えていくという関わり方は、大いに鍛える必要のあるところではないだろうか。同時に、自身の感覚を信頼できるものとして鍛えることも重要となる（そのために他者という参照枠に照らしながら適宜自身の感じ方を確認していく作業も必要であろう）。遊戯療法の実習においては、このような練習を積む機会となるといえる。また、「自分のノンバーバルな表現力に気づき、プレイセラピーで扱えるようにするためにも、（中略）ビデオ録画で改めて自分の所作を振り返るというプロセスは有効である」（三林，2008）とされるように、自身の振る舞いが、どのように相手に映っているかをビデオ映像等で客観的な視点から振り返る機会にもなり、自身のあり方を相対化させる機会にもなりえるといえよう。

4. 受講生には、実習がどのように体験されたのか？—実習後の感想より—

ここでは、本実習がどのように体験されたのかについて、受講生による授業全体を通しての感想のうち、いくつかのトピックごとに抜粋する形で以下に紹介する（下線部は筆者による）。

- （1）うまいプレイセラピーの方法を学ぶのではなく、自分で取り組むことを学んだ
「ロールプレイで、他の人のやり方を見たり、実

際に自分が Cl. や Th. になったことで、見えてきたことがいっぱいありました。特に枠づけは重要だということは教科書的に知っていても、その場で枠をゆらされるようなことが起こった時に、どう対応していくのか、という点について、かなりイメージがつかしました。外に出てしまったり、締め出されたり時間になっても退室できなかったり、いろんなロールプレイを見て、なるほど、こんな方法もありなのか、私だったらどうするか、を考えることで、イメージがつくと同時に自分の引き出しもできました。といっても実際のプレイセラピーで退室しづりがあったときに、やっぱりうまく対応できなかったんですが、そういうときに、自分が Th. 役でうまく対応できなかったと思った時、どう自分を立て直していくか、どう乗り越えていったか、という経験が一番力になったように思いました。…（中略）ロールプレイでうまくいったことほど型にはめてしまっており、そういうことほど本番ではその通りにいかなかったです。（中略）この授業では、プレイセラピーのやり方ではなく、プレイセラピーへの自分なりの向かい方や姿勢について学べたように思います。」（修士課程 2 年生 [以下 M2 と略記]）

「それぞれのロールプレイでそれぞれに考えさせられることがあり、教科書的に学んだことでもケースバイケースで活かしていくことを身をもって体感でき、多くの気づきを得ることができました。ロールプレイを通じて実際のケースについて考え直すこともあったので、いろんな意味で良い機会になりました。」（M2）

これらはいずれも、臨床的な知の体得につながるコメントであると思われる。臨床の知とは、自身の体験を通じて学んでいくものであることへの気づきを得られた例ではないだろうか。

- （2）言葉にならないものを言葉にするために、自分の感情を手がかりにすることへの気づき
「プレイセラピーというものは言語化できないものを取り扱っているので、それを扱ううえではどこか言葉の介入を許さないもののように感じていたが、それはむしろ反対で、言語化できないものをこちらが言語化して汲み取っていくという作業なのだ、と実感しました。その言語化するという作業

がどこまで許されるのかという遠慮も感じました。この感情は本当に正しいのか、ここまで言ってしまうていいのかということでも戸惑っていましたがもう少し自分の感情を信じてみようと思いました。また、どうやってCl.の世界を共有することができるのか、そういった気負いがありましたし、セラピストとしてどうやって接していくことが必要なのか、そういったことについても考えさせられましたが、Cl.が今どういう気持ちでいるのかを汲み取ってあげることが大事なのだという風に思いました。」(M2)

「プレイセラピストと『一緒に遊ぶお姉さん』との違いを考えながらこの授業に臨んでいたが、その中で一番強く感じたことは『Cl.の世界を感じ取る』ということでした。Cl.とTh.との二者関係で進んでいくセラピーにおいて、最も大切なことではないかと思います。(中略)Cl.にTh.が感じていることを伝えることが大切であると実感したのは、私自身がCl.役を演じた時で、Cl.にTh.が感じていることを伝えるためには、Th.が自分の気持ちにいかにか気づくか、いかに目を向けるかということも重要で必要だと考えます。」(M2)

これらのコメントからは、セラピストとして、自身の感覚や感性を信頼し、それをフルに活用してクライアントにあっていく必要があるということへの気づきがうかがわれる。心理療法とは、一対一の人間同士の関係性をもとに進めるものであることや、セラピストは相手を観察する人ではなく、相手との関係の中に自分を入れ込みながら会っていく人であるということへの気づきは、心理臨床の基本であると同時に初学者が得てして軽視しがちな(頭で考えてしまいがちな)盲点になっているのではないかとと思われるが、今回の実習で特に筆者が強調した点でもあり、そのことが体得されていればと願う。

(3) 遊戯療法への理解の深まり、セラピストとして求められることとは何かを考える

「この授業では、『遊び』について多くのことを考える機会となった。遊びには、一人で行うものもあるし、複数で行うものもある。形式も構造もすべてが遊び手本人に任せられている何とも不思議な「作業」である。この遊びがどのように遊び手本人の中

に入ってくるのかを授業の中で毎回考えさせられた。(中略)Cl.をやってみて)Th.と共にいること、プレイルームで遊ぶことはやはり心理療法と言えるなあと感じた。その理由は、日常生活とは異なった作用がもたらされるからである。遊ぶことが『療法』となるためには、Th.が全力でCl.に向き合ってくれていることをCl.自身が心で感じ取ってゆくことが必要な条件なのだろうと思った。日常生活の中でもお互いの心が作用しあうことはよくある。けれども心理療法の『遊び』の中で創り出される作用は、Cl.とTh.が非対称という先ず日常とは異なったところからのスタートとなるため、やはり独特の世界観が創り出されることになるのだろう。」(M1)

「ロールプレイを見ていくなかで一番強く感じたことは『子どもと素直に全力で向き合う』ということです。クライアントに寄り添うということは、Cl.と全力で関わることではないかと思います。(中略)Cl.役をやったとき、プレイルームが思ったよりも広く、Th.の見守りがなければ怖くてプレイルームで遊べなかったのではないかと思う。Cl.役をやってみて初めてTh.の見守りの大切さや安心感をこの身で感じました。」(M2)

前者のコメントからは、遊戯療法におけるセラピスト-クライアント関係、遊びのもつ治療的側面について、体験をもとにしながら知的理解につなげている様子がうかがわれる。また、後者においては、クライアント体験をしてはじめて、セラピストの存在意義に気づけたということが言及されており、自身がセラピストを志す上でクライアント側の体験をすることの意義が読み取れる。

(4) 自分の気持ちの動き方への気づき、始める前の不安、気負い

「子どもが怒りや悲しみと言ったマイナスの感情をストレートにぶつけられたとき、正直どうしたらいいのだろうと思っていたが、ロールプレイで私の中にはまだまだCl.の言葉に反応してしまう素の自分がいて、Cl.の気持ちに寄り添うことができていなかったように思う。まっすぐに自分の気持ちを伝えてくる子どもたちだからこそ、それが言語化された表現でなくともTh.は子どもの行動などに込め

られたものの意味を見逃さないように丁寧に慎重に深く考えていくべきなのかなと思いました。(M1)

「実際に行ってみないと気づけないことが多く気づけたことが多くよかった。セラピーをしていくことがどれだけ難しいことかを実感した。ビデオで自分の姿を見て、自分がどういう風に見えていたかを知ることでもでき、同時にふがいなさも感じた。」(M1)

これからは、セラピストとしてどうあるべきかについて、内省を深めている様子がうかがわれる。

(5) ディスカッションに参加することによる、自身の視点の広がりや相対化への気づき

「ロールプレイの回によって、Th. 目線で見ていたり Cl. 目線で見ていたり、回ごとに違っていた。Th. の Cl. への添い方が Cl. にしっくりきているように感じる回では Th. 目線で Cl. の行動を追っていたが、Cl. の出すものを Th. が受け止め切れていないように感じる回では、“自分が Cl. だったらもつと Th. にこうしてほしい” という気持ちでセラピー場面を見ていたように思う。さらに、レポートのフィードバックは、自分がロールプレイを見て感じ考えたことだけでなくほかの人たちはどう感じ考え、Cl. を見立てたのかを知ることができ、貴重な時間だったと感じる。自分にはなかった考え方に気づいたり、同じセラピー場面を見ていてもそれぞれの感じ方が違うことを改めて感じ、自分の感じ方を大切にしていきたいと思うと共に、他の人たちと意見交換し、いろんな見方に触れて考えることをしていこうと思った。」(M2)

このコメントからは、他者のロールプレイを観察する視点が、自身の共感しやすい方に動く傾向があることへの気づきや、授業で他者と自身の感じ方、考え方をすり合わせることによって、臨床家としてのセンスが鍛えられるということへの気づきやうかがわれている。ディスカッションという場が、自身のセラピストとしての特性に気づき、また視野を広げる機会になるといえる。

(6) 学年別の特徴と本実習の意義とは

この実習は、M2と M1の両学年が参加する形で行っていた。両学年とも、身をもって体験すること

から得られるものがあつたことは共通していたが、事例担当の前後では、遊戯療法に対するリアルな感覚を持てるかどうかが大きく異なり、学年ごとに、授業で会得される中身の水準が異なると考えられる。M1は、遊戯療法に対する体験を通じた理解が深まった人や、セラピストとして“こうすべき”や“自分はちゃんとできるんだろうか”という不安が掻き立てられるなど、セラピストとして駆け出しの自分自身に目が向く傾向がみられた。M2では、多少なりとも事例担当経験があるので、遊戯療法そのもののルールや枠組み、会い方等、自身の経験に照らし合わせることで、リアリティをもってそれらについて考えることができるようになるためか、遊戯療法の本質的な事柄について、様々な角度から考察が進む傾向にあつた。

本授業について、事例担当後のタイミングで受講した学生からは、「事例担当前に受講したかった」との声も寄せられたが、事例担当後に受けたことで、改めて日頃の実践を振り返り考え直す機会にもなりえたようである。臨床実践における疑問や問題意識とは、実際、事例担当が始まったあとで、その都度色々な形で出てくるものである。事例との出会いは1回1回が新しいものであるため、毎回は新たな学びの場であるともいえよう。一度体得したことがまた次も同じように使えるというものではないため、本授業においても、毎回のディスカッションでは様々な角度からの検討が行われた。このように、心理臨床の訓練過程においては、「これを学べばよい」というものがあるわけではなく、出会う事例によって、その都度考え、どのように出会っていくのがよいかを検討していく一回性、事例性を扱うのが心理臨床の原点であるということが、実習を通しての学びになっているともいえるだろう。

5. おわりに

以上、この数年行ってきた遊戯療法の実習の取り組みを通して、その一部を抜粋する形ではあるが、そこで生じる様々な受講生の体験と、その意義について考察してきた。この他にも、ここには示しきれなかった多くの検討および議論の点はあるが、また稿を改めることとしたい。大学院における実習系の授業では、受講生が体験するのみならず、そこでど

のような知が体得されるかが重要であり、今後も臨床的な知が体得されるような実習授業を展開したいと願っている。最後に、本原稿へのコメントの掲載を承諾してくれた受講生たちに感謝し、本稿を閉じることとする。

文献

- 三林真弓 (2008) プレイセラピー教育の試みーロール
プレイ実習のビデオ検討を通してー 臨床心理研究
ー京都文教大学心理臨床センター紀要第10号 pp.
101-109.
- 田中千穂子 (2002) 心理臨床への手びき 初心者
の問いに答える 東京大学出版社.