

[論 文]

臨床心理実習におけるロールプレイの実際と客観的評価の方法  
—札幌学院大学方式によるロールプレイ実施評価法  
(SSPE-RP ; Sapporo gakuin Structured Practice  
and Evaluation for Role Play) の試み—

札幌学院大学大学院臨床心理学研究科

橋本 忠行・佐野 友泰・葛西 俊治・小林 好和・田形 修一  
滝沢 広忠・寺沢英理子・森 直久・安岡 馨・井手 正吾

I. 問題と目的の課題

—「量の時代から質の時代」へ—

1. 臨床心理士養成

1996年度より臨床心理士養成のための指定大学院制度がはじまり、2001年度には札幌学院大学大学院臨床心理学研究科が、北海道地域で第一号の第一種指定大学院（財団法人日本臨床心理士資格認定協会）に認定された。2010年度には全国で165校（第一種144校／第二種16校／専門職大学院5校）が指定大学院に数えられ、「臨床心理士の量の時代から、質の時代になった」（大塚，2010）ことは、臨床心理士資格審査の合格率が2007年度68.9%（1519名／2205名（合格者数／受験者数：以下同様））、2008年度65.5%（1579名／2412名）、2009年度62.3%（1577名／2513名）、2010年度61.3%（1598名／2607名）と狭き門になっていることからもうかがわれる。「指定大学院ははっきり言ってU字現象です。いいところはいいけれども、これで指定してもいいのかなというような実態も」（大塚，2011）指摘されており、2003年度と2005年度（継続審査）の実施視察で数少ないA評価を獲得した本学臨床心理学研究科においても、厳しい認識を持って取り組まなければならない現状であると思われる。

2. 臨床心理実習の意義とその客観的評価

そこで臨床心理士養成のための大学院教育において、さらなる質の向上と充実が求められるが、なかでも臨床心理実習は理論と実践の架け橋であ

り、重要な意味をもっていると言える。その意味をいくつか挙げると、①実際のクライアントと会うための基本的姿勢、②ラボールの形成、③インテークのための半構造化面接法や心理アセスメントの実施など特定の技法の習得など、学ぶべき事柄がいずれも臨床心理士としての仕事に直結するばかりでなく、④関わりを通して大学院生が自分自身の適性を見直すきっかけとなるなど、支援者としての成長を促す意味を持っていることは、実習の機能として見落とされるべきではないと筆者らは考える。

従来、大学院生が臨床心理実習で獲得する臨床的態度と技能については、心理臨床センターにおけるカンファレンスなど集団で検討する構造こそ用意されているものの、各授業科目や担当ケースのスーパービジョンをはじめ、それぞれの場面で関わる教員の裁量に任されてきた部分が大きかった。そしてその結果得られる臨床的態度と技能、さらに評価は指導する教員と大学院生の相性や考え方によって相違が生じるきらいがあった。各教員の臨床経験に基づいた主観的評価は重要であるが、その部分に頼りすぎると、客観的な評価基準についての可視化が困難になってしまう。

こういった問題意識のもとに、大学院での臨床心理実習に客観的評価を導入しようとする先駆的な試みが、鹿児島大学・九州大学による「臨床心理実習における客観的評価方法の構築」（平成20年度文部科学省専門職大学院等における高度専門職業人養成教育推進プログラム）であり、臨床心

理実習到達度チェックシート (SELF-CPP ; Structured Evaluation Learning Form in Clinical Psychology Practice)<sup>1</sup>, ポートフォリオ, フォローアップセッションといった一連の手続きと手立てが構築されてきている。ビジネスのマネジメント領域における PDCA サイクル (計画 (Plan) → 実行 (Do) → 評価 (Check) → 改善 (Act)) がモデルとなっており「客観性と公平性の高いフィードバックによる, 実習者による主体的な学習目標設定と到達度理解」(土岐, 2011 (研修会資料)) がその狙いである。

### 3. 臨床心理士養成大学院69校を対象とした調査研究

そこで大学院生の主体的な学習のためにも評価基準の明確化が必要になるわけであるが, 全国の臨床心理士養成大学院69校を対象とした良原・落合・金坂・松木・山中 (2010) による調査によると, 学内実習の評価基準について「必要性を感じると回答したのは27 (49.09%), 必要性を感じないと回答したのは12 (23.64%), わからないと回答したのは14 (25.45%), 未回答1 (1.82%)」で, 必要性を感じない, あるいはわからないと回答した理由については, 「学内実習, 学外実習ともに各教員の臨床についての考え方の違いや, 学生の個々の状況の違い, また評価場面の多様さから困難を感じている」ことが明らかになった。また興味深いことに, 「学内実習の評価基準をもっている大学は, そうでない大学より修士課程の学生数

が有意に多かった (筆者注: 評価基準がある大学の学生数平均26.43名 (SD11.29), 評価基準のない大学の学生数平均19.96名 (SD11.99) / Mann-Whitney のU検定により  $P < .01$ )」という結果も示されている。

### 4. 鹿児島大学・九州大学による SELF-CPP

前述の鹿児島大学・九州大学 (2008) によって開発された評価基準である SELF-CPP は「学内実習」「学外実習」「ケースカンファレンス」の3つのカテゴリについて, 「学生版」「教員版」の2つのバージョンがあり, それぞれ10段階の評価基準をもつという構造になっている (図1)。臨床心理実習について包括的に評価するチェックシートであり, 大学院生と教員の2者による評価をすり合わせるように構成されている点が大きな特徴である。そのうち, 鹿児島大学での「実習における基本項目」の評価基準を抜き出したものが表1である。大学院生が自らの実習を振り返り, 例えば「1. 倫理」については「1. 守秘義務や人権の尊重等, 臨床心理行為における倫理について自覚して実習に臨むことができた」かどうか10段階で評価し, 同時に教員もその点について同じように評価する形式になっている。そして両者による「フォローアップ・セッション」を持ち, 「自身の現状について教員と共有する」「課題と今後の目標について明確にする」「学生の成長や課題をサポートする」(土岐, 2011) がその意義として共有される。

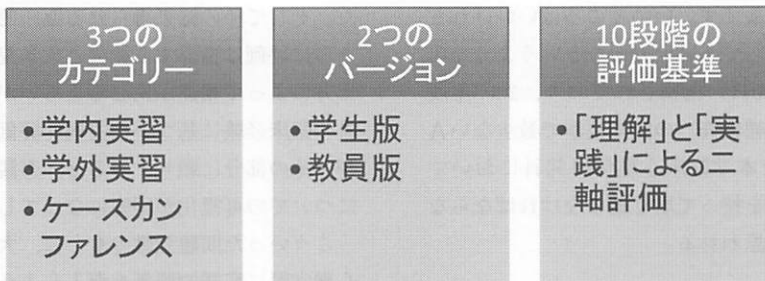


図1. SELF-CPPの構造 (土岐, 2011)

1 2011年3月31日現在 <http://www.leh.kagoshima-u.ac.jp/kumcp/GPfile/TOP.html> より入手可能となっている。

表1 実習における基本項目の評価基準 (SELF-CPP-TR 学生版/鹿児島大学) (2008)

領域	項目	評点	項目についての振り返り
1. 倫理	1) 守秘義務や人権の尊重等, 臨床心理行為における倫理について自覚して実習に臨むことができた		
2. 姿勢	1) 実習の前に関連する内容の学習を行い, 実習に臨むことができた		
	2) 実習の意義を理解して実習に臨むことができた		
	3) 意欲を持って実習に臨むことができた		
	4) 実習を通じて臨床心理専門職としての意識を高めることができた		
3. 社会性	1) 現場の実態を把握し, 他の学生と協調して実習が円滑に進むように取り組んだ		
	2) 時間や実習におけるルールを十分に理解し, それに基づいた行動ができた		
	3) 現場環境の備品管理について基本的知識を有し, 備品を適切に扱った		

#### 5. 本学臨床心理学研究科における臨床心理実習の客観的評価の試み

このような先駆的な試みにより, 臨床心理実習を客観的に評価するための枠組みが整備され, その成果がこれから活用される段階に入ってきていると言える。そこで本学臨床心理学研究科を振り返ると, このような客観的評価のための取り組みはまだはじまったばかりであるが, 2009年度より試行錯誤しながら心理臨床センターにおけるロールプレイを中心に, その実践を積み重ねてきた実績がある。きっかけは, 大学院生に対して学外実習での利用者との接し方や職員との関わりをより丁寧に指導する必要性が生じ, 学内実習 (心理臨床センターでのケース担当) も含め, 実際の現場に出る前の準備, 例えば模擬試験を行うべきではないかという議論が教員間でなされたことであるが, 2009年度と2010年度の実践を通し, 鹿児島大学・九州大学による SELF-CPP など全国的な動向をより踏まえた形に変化してきている。両大学は①専門職大学院であり, 修士論文を課す代わりに実習により力を入れている, ②一学年の定員が鹿児島大学15名, 九州大学30名と規模が大きい, ③「臨床心理実習における客観的評価方法の構築」が平成20年度文部科学省専門職大学院等における高度専門職業人養成教育推進プログラムに採択さ

れているため, 組織として推進する体制となっている, などの点で本学とは異なり, そのため SELF-CPP による客観的評価をそのまま一斉に導入することは困難であったが, そういった中でも「できることから少しずつ」の精神ですすめてきたというのが実情である。

そこで, 本研究では本学における過去2年間の取り組みをまとめることで, より効果的かつ大学院生の成長につながるような臨床心理実習の実際について検討したい。「できることから」を考えた際に, 著者らの中にはいくつかのアイデアが浮かんだ。それは①はじめての試みであるので具体的な場面としてわかりやすくすること, ②客観的評価のためになるべく構造化された設定にすること, ③大学院生の一人ひとりの個性をより表れやすくすること, ④複数の教員が同時に評価できる仕組みをつくること, ⑤なるべく実際の臨床場面に近づけること, ⑥大学院生に対する「いまここで」のフィードバックができるようにすること, などである。これらのアイデアを執筆者である橋本と佐野が検討する中で, インテーク面接のロールプレイ, それもクライアント役を大学院生や教員などの顔見知り担当するのではなく, はじめて会う外部の模擬クライアント (役者) に担当してもらおうようなロールプレイがふさわしいのでは

ないか、という形にまとまってきた。その形を実施の手続きとしてまとめ、共著者らと実現可能性を考え実際に試みた記録が、以下に示す「インテーク面接のロールプレイの実際と客観的評価の方法」である。

## II. インテーク面接のロールプレイの実際と客観的評価の方法

図2は2010年度に行われた「インテーク面接のロールプレイの実際とその評価手続きの流れ」をまとめたものである。この図に示されたフローチャートの各部分について、以下に記述する。

### 1. 院生にロールプレイの概要と手続きについて説明

修士課程1年の大学院生に対し、入学後4ヶ月経過した8月3日に、資料A「大学院実習前指導としての模擬試験(ロールプレイ)について」(図2含む)を配布し、全体の流れについて説明した。その後、ロールプレイで担当する事例の概要が簡単に書かれた電話受付シートを受け取り、インテーク面接の準備をすすめた。電話受付シートの内容はロールプレイ用に作成された架空事例であるが、フォーマットは実際に使われているものと同じである。

以下1-2と1-3の手続きについては、大学院

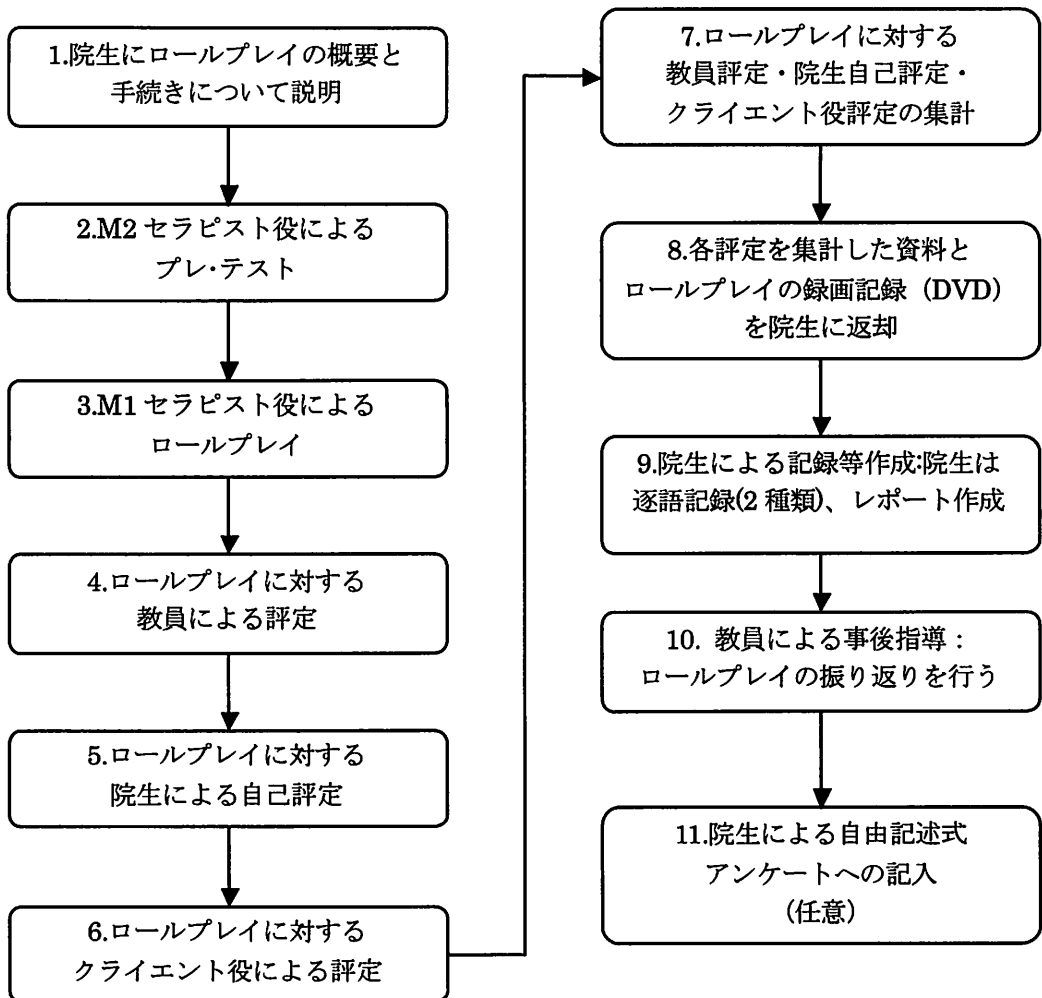


図2. インテーク面接のロールプレイの実際とその評価手続きの流れ

生には告知しなかったため図2には含まれていないが、事前準備として必要であるためここに記載する。

### 1-2. 模擬クライアント役の役作り

並行して、模擬クライアント役の役作りを行った。模擬クライアント役は、大学所在地である江別市の劇団で、それぞれ10年以上のキャリアを持つ役者2名(男性1名、女性1名)に依頼した。当然ながら謝礼と交通費が支払われた。2009年度は「抑うつ状態にある青年期の男性」「悪夢に悩まされる中年期の女性」の役をそれぞれ演じてもらったが、担当する事例の重症度により評価が異なる事態が生じてしまったため、2010年度は「ギャンブル依存の男性(ないし女性)」とし、事例の経過や主訴などについてはできるだけ同じように演じてもらうことにした。事前に筆者らが作成した資料B「インターク面接のロールプレイにおけるケース概要」と関連書籍「ギャンブル依存症」(田辺, 2002)を渡してイメージ作りをするとともに、橋本と佐野が7月に1時間、8月に3時間のセッションを設けてロールプレイを行い、なるべく実際の事例らしくなるよう役者と意見を交換し合っ役作りの準備を深めて行った。

### 1-3. 面接室のセッティングと機材の準備(図3)

実際の臨床場面に近づくために、心理臨床セ

ンターの面接室にはセラピスト役である大学院生と模擬クライアント役の二人のみが入室し、評価を行う教員はビデオカメラを通して別室からインターク面接を観察するセッティングとした。これは、評価者の表情やうなづきなど即時的な反応によって、ロールプレイに影響が及ぼされることを防ぐためでもある。ビデオカメラは動作音がほとんどないメモリー式(SONY HDR-CX550V)であり、合わせて音声を明瞭に聞き取れるようにするため、ブルートゥース方式による無線マイク(SONY ECM-HW2)を使用した。

### 2. M2セラピスト役によるプレ・テスト

手続きの2-6までが、ロールプレイ実施当日に行われた。2010年度は、8月17日に実施した。

機材動作の確認、ウォーミングアップ、そして教員間の評価基準を一致させるために、修士課程2年の大学院生に協力してもらい、プレ・ロールプレイとプレ・テスト評価を行った。プレ・テストの評価については参考資料として集計し、後日協力してくれた大学院生に返却した。

### 3. M1セラピスト役によるロールプレイ

時間的な制約もあり、ここから資料Aの「日程とタイムテーブル」の項にあるように、教員4名ずつ2室に別れ進んだ。M1の大学院生がセラピスト役となり、「ギャンブル依存」のクライアント役に対してインターク面接のロールプレイを

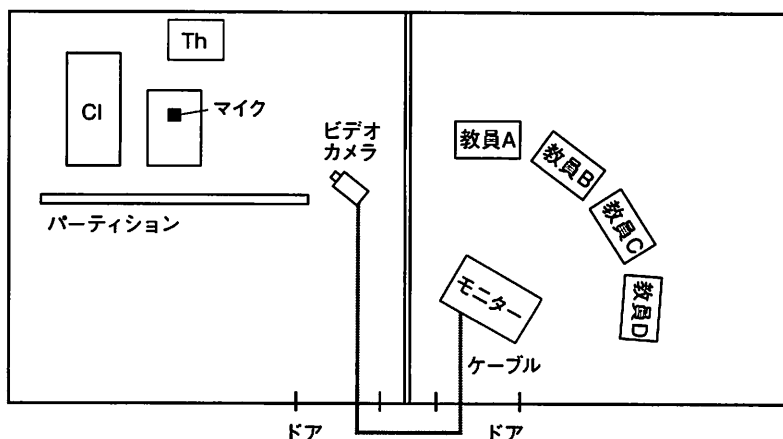


図3. 面接室のセッティングと機材

行った。教員は、ビデオカメラを通し別室にてその様子を観察した。同時に録画もなされた。時間は10分程度としたが、事前に大学院生には知らせず、教員の合図で終了した。

#### 4. ロールプレイに対する教員による評定

#### 5. ロールプレイに対する院生による自己評定

#### 6. ロールプレイに対するクライアント役による評定

終了後ただちに、SELF-CPP（鹿児島大学・九州大学, 2008）の「学内実習 2. ロールプレイ」を参考に「適切な服装・髪型ができていた」「適切な言葉遣い（挨拶・日本語表現等）ができていた」の2項目を付け加えた「インテーク面接のロールプレイにおけるチェックシート」（資料C）を、教員（4名）、セラピスト役の大学院生、そしてクライアント役の役者の3者が5分間程度で記入した。

その後10分間時間をとり、大学院生に対する「いまここで」のフィードバックを各教員と役者より行った。大学院生も、自らのロールプレイを振り返った。クライアント役である役者からの直接的なフィードバックは、大学院生にとってとても有意義であった。

使用されたケースの概要（資料B）は、当日全てのロールプレイが終了した後、大学院生に配布された。

#### 7. ロールプレイに対する教員評定・院生自己評定・クライアント役評定の集計

各教員、大学院生、そしてクライアント役が記入した「インテーク面接のロールプレイにおけるチェックシート」（資料C）が各会場にて全て回収された。集計担当者の橋本と佐野が各項目における「全大学院生の平均値」「各院生に対する教員4名の評定平均値」「院生自身による自己評定」および「クライアント役による評定」をグラフ化し、コメントともに「ロールプレイ評定」を作成した。資料Dは架空のデータを入力した「ロールプレイ評定」の集計例で、上から評価プロフィールのグラフ、その内訳である数字、そしてクライアント役からと各教員からの自由記述コメントと

なっている。グラフの読み方は、◇の折れ線が教員4名からの評価平均、□の折れ線が第二会場でロールプレイを行った大学院生5名の評価平均、△の折れ線がクライアント役からの評価、そして×の折れ線が大学院生個人の自己評価である。

例えばこの架空の集計例では、教員からの評価とクライアント役からの評価は他の大学院生に比べ高いにも関わらず、大学院生自身が自分に対して厳しく評価していることがわかる。そしてこうした量的評価のディスクレパンシーは、クライアント役からのコメント「声が小さくて優しい感じでしたが、頼りない感じもしました。もう少し自信をもって！」という質的評価にも反映されていると読み取れる。加えて、クライアントに「寄り添う雰囲気」はつくることができたが、インテークの「内容の要約と明確化」が苦手であるという、大学院生の中での今後の課題を発見することにもつながる。データそのものは架空であるが、あるタイプの大学院生に典型的に見られるパターンであろう。

こういった形式で量的評価と質的評価がA4一枚に集計され、大学院生の振り返りと教員による事後指導の基礎的資料として活用された。

#### 8. 各評定を集計した資料とロールプレイの録画記録（DVD）を院生に返却

「ロールプレイ評定」および録画記録（DVD）は、用意でき次第、大学院研究課を通じて院生に返却された。

#### 9. 院生による記録等作成：院生は逐語記録（2種類）、レポート作成

大学院生は、返却された「ロールプレイ評定」と録画記録をもとに以下を作成した。①記憶のみで作成した逐語録、②録画記録をもとに作成した逐語録③レポート「今回のインテーク面接のロールプレイを振り返って（2000字以上）」。2種類の逐語録を作成する理由は、大学院生がロールプレイで焦点を当てた「主観的に記憶していること」と、クライアント役との間でなされた「客観的な事実としての対話」のズレを検討するためである。

## 10. 教員による事後指導：

大学院生は事後指導担当の教員にアポイントメントをとり、9月17日までにロールプレイの振り返りを行った。その際に、①記憶のみで作成した逐語録、②ビデオ記録をもとに作成した逐語録、③レポート「今回のインターク面接のロールプレイ面接を振り返って」、④ロールプレイ評定、⑤ビデオにて記録されたデータ、の5資料を持参した。

## 11. 院生による自由記述式アンケートへの記入 (任意)

事後指導終了後、自由記述式アンケートへの記入を求めた。このアンケートは任意であり、「今後の臨床心理実習 (ロールプレイ) の改善」を目的に行われた。質問項目を以下に示す。

- ① インターク面接のロールプレイを実施して、気づいた点や考えた点は何か？
- ② インターク面接のロールプレイを実施して、苦手に思った点は何か？
- ③ インターク面接のロールプレイに関して、教員の評定・自己評定・クライアント役の評定を見て、何か気づいた点や考えた点は何か？
- ④ インターク面接のロールプレイに関して、教員の評定の評定を見て、何か気づいた点や考えた点は何か？
- ⑤ インターク面接のロールプレイに関して、自己評定を見て、何か気づいた点や考えた点は何か？
- ⑥ インターク面接のロールプレイに関して、クライアント役の評定を見て、何か気づいた点や考えた点は何か？
- ⑦ インターク面接のロールプレイに関して、

教員の評定・自己評定・クライアント役の評定を見比べて、何か気づいた点や考えた点は何か？

- ⑧ 今回のロールプレイを、セラピストとしての成長に役立てるとしたら、どのように活用することができるか？

## Ⅲ. 考 察

上述のように、札幌学院大学大学院臨床心理学研究科の臨床心理実習におけるロールプレイの実際と客観的評価の方法について記述した。この方法と手続きについて、仮に「札幌学院大学方式によるロールプレイ実施評価法 (SSPE-RP ; Sapporo gakuin Structured Practice and Evaluation for Role Play)」と呼ぶことにしたい。しかしながらこの方法は依然開発中の段階にあり、これからも様々な改良が必要であるので、現段階では試行版としての提示であると筆者等は認識している。例えば、論旨を明確にするために本論文では記述できなかったが、手続き11の院生による自由記述式アンケートへの回答には、改良のためのヒントが多く含まれているように思われる。

これから各地で同様の取り組みが発展していくと予想される。そういった動向との関連の中でSSPE-RPの独自性がどのようになるか不明確であるが、試みとして先行研究である鹿児島大学・九州大学モデルとの比較を行いたい。

表2は、臨床心理実習の客観的評価法について、本学のモデルとあわせてまとめたものである。鹿児島大学・九州大学のSELF-CPPは、「学内実習」「学外実習」「ケースカンファレンス」の3実習について包括的に評価する方法であり、一方札幌学院大学のSSPE-PRは、「学内実習」のロールプレイのみを対象としている。また、評価につい

表2 臨床心理実習の評価法 (学内実習/ロールプレイ)

名称	大学院	領 域	ロールプレイの評価項目	評価記入時期	評価者
SELF-CPP (2008)	鹿児島大学・ 九州大学	「学内実習」「学外実習」 「ケースカンファレンス」	「(クライアント役/セラピスト役)臨床像の理解」「寄り添う雰囲気」「(オブザーバー役)観察」「非言語的側面の理解」	6ヶ月に一回、振り返り形式	大学院生・ 教員
SGSPE-PR (2011)	札幌学院大学	「学内実習」のロールプレイ	「臨床像の理解」「寄り添う雰囲気」「明確化」「非言語的側面の理解」「服装・髪型」「言葉遣い」	ロールプレイ直後	大学院生・ 教員・ク ライアント役

でも「服装・髪型」「適切な言葉遣い」など、社会人としての基礎を踏まえた項目が追加されている。そして大きな違いがあるのが評価記入時期で、SELF-CPPがM1前期、M1後期、M2前期、M2後期と半期に一度それまでの6ヶ月を振り返った総合的な評価がなされるのに対し、SSPE-PRでは、ロールプレイが行われた直後に評価される。加えて、セラピスト役の大学院生との関わりを体験した役者からのフィードバックがある点も異なっている。総じてSSPE-PRは、映像記録の活用を含んだ「いまここで」あるいはより直接的なOJT (On the Job Training) としての側面をもっている位置づけることができる。

繰り返しになるが、臨床心理実習の客観的評価をどのように構築するかという試みは始まったばかりであり、検討すべき課題は多く残されている。例えば「主観的数値評価の集合による客観的基準のため、統計的根拠としては限界がある」(土岐, 2011) こと、したがって「大学院実習前指導としての模擬試験(ロールプレイ)」としてはじまった本学での実践をただちに成績評価につなげることはできないこと、など本研究の限界を踏まえておく必要がある。さらに、今回試行したSSPE-PRは修士課程1年の夏に実施されるのみの機会となっており、SELF-CPPのように繰り返し評価を行うことによる変化や成長の視点が考慮されていないことも再考しなければならない。また構造化された面接室での「学内実習」と、臨床の現場に飛び込んでいくことになる「学外実習」をどのようにつなげていくか、という課題も将来的には検討すべきと思われる。

本研究の次の段階として、今回集計されたデータと自由記述の分析が挙げられる。大学院生が臨床心理実習において感じる困難さや気づきを抽出し、その成長のプロセスを描き出すことができるような実践と客観的評価を心がけ、今後も継続的に取り組みたいと考えている。

## 付 記

本研究は、札幌学院大学臨床心理学研究科研究倫理審査「申請番号臨1001」(平成22年8月6日札学大研発第49号)の承認を得ておこなわれた。

また、2010(平成22)年度札幌学院大学研究促進奨励金(共同研究)「研究課題番号SGU-G10-202009-03」の支援を受けたことを付記する。

## 文 献

- 鹿児島大学・九州大学(2008):臨床心理実習における客観的な評価方法の構築 <http://www.leh.kagoshima-u.ac.jp/kumcp/GPfile/TOP.html>.
- 大塚義孝(2010):平成21年度の事業報告と22年度への展望 臨床心理士報, 21(2), 3-13.
- 大塚義孝(2011):平成22年度の事業報告と23年度に向けて 臨床心理士報, 22(1), 4-10.
- 田辺等(2002):ギャンブル依存症 日本放送出版協会.
- 土岐篤史(2011):客観的臨床心理実習評価法 一般社団法人日本心理臨床学会主催教育・研修委員会企画研修会(2011年1月22日名古屋), 臨床心理実習指導者養成研修資料.
- 良原誠崇・落合美貴子・金坂弥起・松木繁・山中寛(2010):臨床心理実習の実態と実習効果の促進に関わる一考察—大学院と臨床心理士のアンケート調査から— 心理臨床学研究, 28(5), 595-606.



**資料A** 院生説明用資料大学院実習前指導としての模擬試験（ロールプレイ）について**【目的】**

①心理臨床センターでのケース担当，②医療施設や福祉施設での学外実習，にあたって実習生としての基本的な態度や姿勢が養われているか，模擬試験（インテーク面接のロールプレイ）を通して評価する。評価の結果を大学院生にフィードバックし，①②についてよりよい実習ができるように準備する。

**【背景】**

臨床心理実習における客観的な評価や実習内容の充実化について，近年必要性が認識されてきており，医療領域での OSCE の取り組みや，九州大学と鹿児島大学での「臨床心理実習における客観的評価方法の構築」などが注目を集めている。院生自身や教員の主観的な評価ばかりでなく，複数の視点から見た客観的な評価のためにも，大学院において模擬試験の形で臨床家としての基本的な資質を検討する必要がある。また心理臨床センターでのケース担当や M2 の学外実習においては，実習生としての基本的な態度（クライアント，利用者，職員などへの接し方）が重要であり，事前準備としての性質ももっている。ただ単に評価するばかりでなく，その結果をフィードバックし話し合っていくことで，各院生の長所と短所を意識し，今後のトレーニングにつなげていくことができると考えられる。

**【方法】**

インテーク面接のロールプレイを実施する。クライアント役は，専門の役者が担当する。ロールプレイ終了後，臨床心理実習到達度チェックシートに記入し，その結果も使いながらロールプレイをその場で振り返って検討する。ロールプレイはビデオにて記録され，個別に行われる事後指導の際にも活用される。

**【ケースについて】**

ギャンプル依存のクライアントが来談する。院生が一人でインテーク面接を担当する。

**【日程とタイムテーブル】**（以下の〇〇〇〇は院生の氏名）

20XX年X月X日@心理臨床センター

	第一会場 A108	第二会場 A102
9:50	教員集合	
10:00-1030	全教員、A108にて、M2院生2名のロールプレイを実施、評定する（プレ・テスト）。	
10:30-11:00	〇〇〇〇 ケース 1M	〇〇〇〇 ケース 1F
11:00-11:30	〇〇〇〇 ケース 1M	〇〇〇〇 ケース 1F
11:30-12:00	〇〇〇〇 ケース 1M	〇〇〇〇 ケース 1F
12:00-13:00	昼休み	
13:00-13:30	〇〇〇〇 ケース 1F	〇〇〇〇 ケース 1M
13:30-14:00	〇〇〇〇 ケース 1F	〇〇〇〇 ケース 1M

各院生は指定時間5分前には会場廊下にて待機する。

**資料B** インテーク面接のロールプレイにおける仮想ケースの概要

ケース 1M パチンコがやめられないと訴える男性

クライアント:島田和弘(仮名) 40歳 男性 A市役所勤務 独身

主訴:持っているお金を全てパチンコに使ってしまう。良くないことだと思っているけれど止められない。

家族構成:父(64歳:B県公務員を退職後、再雇用の臨時職員)、母(60歳:主婦)

生育歴・家族歴:

小学校まではあまり記憶に残る思い出はない。友達と普通に遊んでいた気がする。いじめられたとか、特に困っていた覚えはない。小さい頃から、欲しいものは何でも親が買ってくれていた気がする。高校時代も今でいう普通の高校生だった気がするけれど、親からの小遣い(月5万円)があったので、カラオケに行ったり、色々お金を使って遊んでいた気がする。大学は国立の文学部に行ったけれど、特に関心のある学部でも無かったので、単位をなんとかとって卒業した。大学時代は、普通に飲食店でバイトをして、親からのお小遣いもあり、旅行に行ったり、コンパに行ったり、服を買ったりして、貯金というものはない。

大学時代から男性の友人に誘われてパチンコやスロットは少しやったけれど、それほど楽しいとは思わなかった。勝ったら得したと思っていたくらいだった。公務員試験に受かり、仕事を始めたけれど、同期は皆おとなしい気がして、あまり話しが合わない。職場で付き合う友人もいなかった。休日などは暇をもてあましていた。就職してから5~6年はまじめに仕事をしてきたけれど、現在の住民票関係の窓口業務は、安定はしているが面白くない仕事だと思っている。28歳ころから、学生時代に少ししやったことのあるパチンコをやってみたら、はまってしまった。勝ったときの充実感がとてもいい感じで、時間があればパチンコに行っている。給料は1週間位で使ってしまう。30歳ころより消費者金融でお金を借りてパチンコをやるようになった。現在の借金は100万くらい。少しずつ返そうとは思っているけれど、返済が遅れて、自宅に手紙が来ることがある。さすがにこの状況はよくないと思っている。

現在お付き合いしている人はいない。就職してから何人かの人と付き合ったけれど、結婚しようとまで思う人はいなかった。結婚願望は人並みにはあるけれど、自分にはできないような気がするし、一方では家庭に縛られるのを躊躇してしまう部分がある。

父親は仕事をバリバリしていて、私が小さい頃から夜遅く帰ってくる人だった。私が何をしても特に叱るわけでもなく、かといって「仕事中毒」というほど家族に無関心でもなかった。母親はよく私の世話をしていたほうだったと思う。小さい頃からお小遣いももらったし、私が遅くなるとうるさいくらいに私のことを心配したりしていた。両親ともに、私が小さい頃から色々習い事をさせようとした。水泳や英語教室、ピアノも習わせた。私も最初は通ったりしたけれど、飽きると続けさせようとはせず、すぐに辞めさせた。父親と母親は仲が悪そうにも見えない。よく話をしている方だと思うけれど、他の家族のことはしらないので、話している方なのかそうでないのかは判別がつかない。パチンコに行っていることは知っていたけれど、今までは親は何も言わなかった。

来談までの経過:

毎月いくつもの消費者金融から手紙が来るので、母親が開けてしまい、借金のあることが分かった。母親が父親にそのことを告げ、父親は友人(たぶん医者だと思う)に私のことを相談したらしい。父親は「お前はギャンブル中毒だ」と言い、カウンセリングを受けて、パチンコをやめるようにしろと言った。きちんとカウンセリングに行ったら、借金を立て替えることも考えているということだった。自分的にも、このお金を使いすぎるのはまずいと思っているので、自宅から通えるセンターをインターネットで調べて来た。

## 資料 C

## インテーク面接のロールプレイにおけるチェックシート (教員用)

教員は、院生の「インテーク面接のロールプレイ」を見て、以下の項目について、1(全く当てはまらない)～10(とてもよく当てはまる)の中から該当する番号に○をつけてください。なお、評価が難しい場合は「?」に○をしてください。また、コメント欄にロールプレイを観察したコメントも記載してください。

基準項目	評点											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	?	
クライアントの臨床像及び背景の理解ができた												
相手に寄り添う雰囲気を作ることができた												
語りの内容の要約や明確化ができた												
非言語的な側面の理解ができた												
適切な服装・髪型ができていた												
適切な言葉遣い(挨拶・日本語表現等)ができていた												
メモ												
コメント(このコメント欄に記載していただいた文章を院生に戻します。一言で良いので、メッセージをお願いします。)												

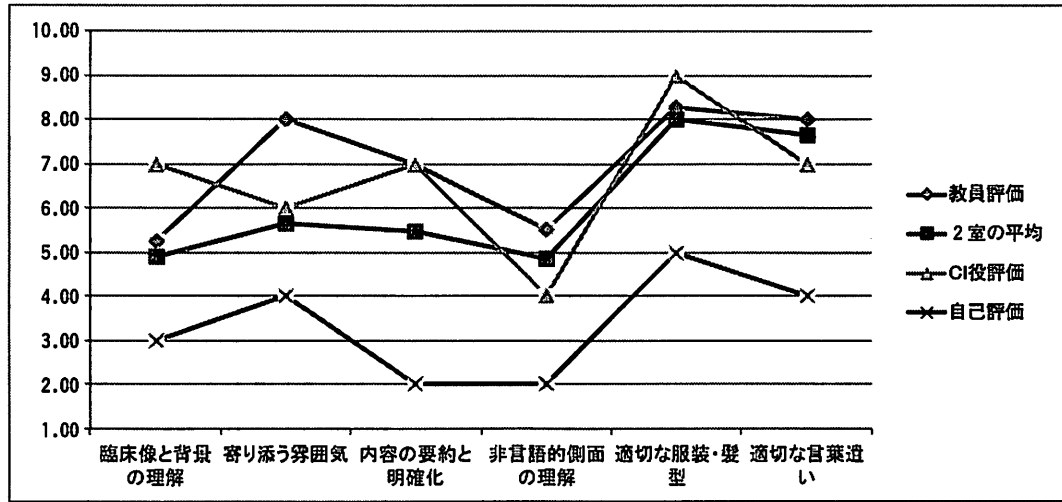
院生名: \_\_\_\_\_

教員名: \_\_\_\_\_

注: クライアント役用チェックシートには「メモ欄」、大学院生用チェックシートには「メモ欄」「コメント欄」の記載はない。

資料D 「ロールプレイ評価」の集計例

〇〇〇〇 (院生氏名)



	臨床像と背景の理解	寄り添う雰囲気	内容の要約と明確化	非言語的側面の理解	適切な服装・髪型	適切な言葉遣い	合計
教員評価	5.25	8.00	7.00	5.50	8.25	8.00	42.50
2室の平均	4.90	5.65	5.45	4.85	8.00	7.65	36.50
CI役評価	7.00	6.00	7.00	4.00	9.00	7.00	41.00
自己評価	3.00	4.00	2.00	2.00	5.00	4.00	16.00

【クライアント 役(役者さん)コメント】

- ・声が小さくて優しい感じでしたが、頼りない感じもしました。もう少し自信を持って！

【教員コメント】

- ・沈黙を大切に、丁寧に耳を傾ける姿勢はよい
- ・一言一言をはっきりさせる話し方を心がけて。発言の終わりで、声が小さくなるクセがあります。
- ・普段よりも落ち着いた感じで接していました。いろいろなところに話を広げていたが、もう少し焦点を当てて。
- ・早いうちに「コントロールできないのが問題」という言語化を引き出しているが、その対処方法についてはその後触れられていない。
- ・自分でも覚悟できていない様子であるので、語りの中でその覚悟(意思)をどのように強めていこうかがこのクライアントの課題でしょう。
- ・やさしく相手を大切にしている態度はよかったです。自信がない感じがしたので、クライアントからすると少し頼りない感じがあったかもしれません。クライアントは院生であっても専門家として見てくるので、そのあたり覚悟?してのぞむとよいと思われます。
- ・どう質問して良いかわからなくなって、<その他には...>とCIの体験からずれていたところは注意です。