

コミュニケーション訓練における会話過程の分析 ～コンテンツと情動喚起の視点から教育指導を考える～

A narrative and statistical study of the university students' and postgraduate's communication skills for the clinical interview : Applying a role play training technique at the simulated scene of intake-work counseling.

竹内美香
Mika Takeuchi

抄録 医療・心理相談場面などにおける対話と相互理解の質に対する関心は、サービス提供者側の「説明責任」の主題も含めて、昨今ますます高まっている。医療サービス場面でのコミュニケーションは、患者の治療に向けての動機づけや態度、医療者への信頼感を方向づける重要な鍵となる。本論では、医療・薬学教育で新しく導入されている模擬面接やロールプレイ演習法の一部を心理・臨床場面に試行的に適用した結果を報告する。

満足度評価では、模擬クライアントと受理面接ワーカー役の間で同一項目の有意相関は示されなかった。一方、個別の満足度評価項目間で示唆的な有意相関が示された。面接に対する感じ方を決める要因や満足度を左右する要素は、対話する二者の間で必ずしも同じではないことがわかった。また、前学習経験の進度が異なる受理面接ワーカー役の対話記録2事例の「語り」に注目しnarrativeな比較検討を行なった。臨床系の心理学専攻課程の学部生と、同じく心理臨床系の博士前期課程の大学院生の対話記録からは、その時点までに受けたロールプレイ演習の前学習経験の違いが、面接の開始や受理面接の目標指向行動の側面などで読み取れた。

1. はじめに
 - (1) サービス者と被サービス者のコミュニケーションを考える背景と意義
 - (2) 言語表現、非言語サインと感情の研究
 - (3) コミュニケーション・スキル教育と評価システム研究の必要性
 - (4) 実験模擬面接の実施の価値
2. 方法
 - (1) 実験模擬面接の概要
 - (2) 実験模擬面接の設定
3. 結果
 - (1) 面接評価
 - (2) 会話過程の実際
4. 議論：今回の実験模擬面接から
5. 展望：学生研修へロールプレイを適用する要点
 - (1) 発見型経験学習、フリーオペラント状況のロールプレイ(模擬面接)の効果と陥穽
 - (2) 身体感覚の獲得と「俳優修行」
 - (3) 自己と他者の感情、身体感覚への気づきに至る研修の必要性
6. 文献

1. はじめに

(1) サービス者と被サービス者のコミュニケーションを考える背景と意義

医療および心理臨床面接，教育指導現場，行政窓口の接遇などを含む対人場面の対話と相互理解の質に対する関心は，受け入れ側の「説明責任」の主題も含み，昨今ますます高まっている。面接とは特に英語“interview”においてその意義が端的に表されている。すなわちinter(互いに)-view(見る)のコミュニケーション過程という意味であり，言語的・非言語的な情報が相互に交換されていることを示唆している。特に，相談内容が質的・量的に重い医療・福祉・教育・心理臨床などの面接（インタビュー）場面で為されるコミュニケーションの成否は，来談者（以降，クライアントとする）の抱くべき信頼感を方向づける重要な鍵である。クライアントがスタッフに対して早期に信頼感を獲得することができる場合には，自身の問題解決志向性を高める効果も期待できる。特に，面接の初頭場面のコミュニケーションから生じる感情的な相互作用は，その後に継続するスタッフ-クライアント関係に大きく影響するのは，経験的に指摘されているところである。面接が目指すのは「患者の有する医療情報を効率的に収集すると共に，望ましい患者医師関係を短時間に築く」（宮岡等，神精会誌，2004）ことを可能にするコミュニケーションであろう。「患者」をクライアントに置き換えれば，この主題は対人サービスのほぼすべての領域に敷衍することができる。

臨床面接場面，特に医療サービスにおいて，コミュニケーション・スキル教育が注目されるようになった背景としては，医学部卒前教

育課程に新しく組み込まれた臨床研修制度の中の客観的臨床能力試験；Objective Structured Clinical Examination（OSCE）の開始が大きな要因である。臨床対応力，特にコミュニケーション能力育成を目的として，現在，多くの医療・薬学系の教育機関でStandard Patient（SP：模擬患者）を適用した面接技法実習が行われている。

専門スタッフとしての十分なコミュニケーション能力を養成する必要が公的に認められるようになった背景には，高度に複雑化する医療現場に対応しきれないヒューマン・ファクターをどのように克服するかという，さしせまった課題があった。高度医療の普及は大量の患者に新しい治療を受ける機会を提供する反面で，提供側のスタッフに常に新しいオペレーションへの適応を求め続けるという難しさを生み出している。このような状況でヒューマン・エラーの危険性が増悪するのは，人間そのものの能力に医療システムほどの進化が起こらない以上は，必然として準備しなければならないことであろう。対策は大別して2つの側面で急がれている。その1つは人間工学のアプローチ，すなわち正確なオペレーションのためのヒューマン・インタフェースの継続的な改善であり，もう一方が，心理学に求められるところの（より原初的な），人間関係能力の教育あるいは教育プログラムの開発である。現場的なリスクマネジメントの具体的要請から生じた能力試験が前述のOSCEであるが，OSCE自体も試行錯誤的改訂が継続されている。この試行錯誤と連動する形で，教育機関が提供する訓練内容も不断の改善が求められ，しかもそれは即応性と継続性が求められているのである。

医療現場では、生物化学的医学への昨今の急速な傾倒によって「人間的側面」の取り扱いに対する一定の「気遣い」が置き去りにされてきたことに対する批判も強まっている。OSCEの導入と時期を同じくして、特にスタッフ・クライアント間の相互作用による「癒し」に対する気づきを口にする現場スタッフと医療教育者が増え、コミュニケーション回帰の傾向が拡大しているのである。すでに平成7年版厚生白書には「医療は、人が生まれる時から死ぬ時まで、国民一人ひとりに密接に関連するサービスとなっております」と記載されているが、10年の間にどの程度の必要が充足されたのか、佐伯（2003, 2004）はこれを引用した著書の中で厳しく批判している。

一方、スタッフ候補である医療・看護・福祉系の学生は、インターネットや携帯電話の電子メールを活用する遠隔コミュニケーション優位の文化的・成育的背景を日常のコミュニケーションスタイルに色濃く反映させる世代となった。遠隔・間接的コミュニケーションの生活習慣をもつ人が、スタッフとして現場のクライアントの前に立つ場面で、果たして自他が期待するレベルで活動できるのか否か。このことについても大きな不安が指摘されている。遠隔・間接コミュニケーションの浸透は、医療スタッフの養成課程だけでなく心理臨床、教育、福祉、さらに拡大すれば一般的なワークスペースで対人サービスを行うスタッフを養成するすべての教育機関で想定しなければならない極めて今日的な課題である。

広い意味でのサービススタッフは、まずクライアント（店舗であれ、病院であれ「顧客」として来談する消費者）との直接的な対話に慣れ、そして「今ここにある関係」の中で、

自己と相手の感情的推移を感受し、行動を調整するスキルを身につけるための体験的トレーニングを早期に受けることが強く求められることとなったのである。

（2）言語表現、非言語サインと感情の研究

ロールプレイ型の対人サービス訓練は、マネジメント領域、特に接客業では長く実施され、多様な教育プログラムと経験を蓄積している。特に研修指導にあたるファシリテータの性格や経験と能力は研修の成否を決する重要な鍵である。ファシリテータを長期的な視点で育成し続け、実効的な学習を実現させるまでのコスト（経済的な問題だけではなく、準備にかかる配慮や『手間』全般を指す）も小さくはない。現実には、ロールプレイ研修の実施を理想としながらも十分に実行できていない教育機関も多い。

そのようなコストをおしてもロールプレイ訓練によってしか得られない成果があると期待されている。重視されるのは、言語・非言語サインの関係についての体感的な経験、あるいは場面で喚起される感情（情動）を、「自己」「身体的」に経験する過程である。特に自己と他者の非言語サイン（非言語コミュニケーション：non-verbal communication；NVC）の交換とその際に随伴する身体感覚への気づきの経験は、先述の遠隔・間接コミュニケーションの世界にはほとんど含まれない要素である。NVCや身体感覚に対する気づきこそ、医療・福祉・教育・心理臨床をはじめとする対人サービス領域で、その後続くクライアントとの関係形成に関わる重要な要素となる。特に「電子メール世代」であるスタッフ候補学生を現場に送り出す前に、人間的

な相互作用に曝し「自己」と「他者」の「身体感覚」に向き合わせる経験は重要である。

NVCと情動については、1970年代から心理学でも盛んに実験・調査が行われ、様々な研究報告がなされている。代表的なNVCのチャネルの研究には、例えば1) 表情 (Darwin, 1872; Ekman et al., 1975), 2) 視線とアイコンタクト (福原, 1977, 1990; 大坊, 1982; 和田, 1986; Kelly, 1978; Ellsworth, Carlsmith & Henson, 1972; Stass & Willis, 1967), 3) パーソナルスペース (個人空間) (Hall, 1966; Sommer, 1969; Hyduk, 1978; Roger & Schalekamp, 1976), 4) 対人接触 (タッチ) (Argyle, 1976; Harlow, 1958; Morris, 1971; Jourard, 1966; 鈴木・春木, 1989;), 5) 姿勢と身振り (Argyle, 1975; James, 1932; 鈴木, 1990, 2004; 鈴木・春木, 1992), 6) NVCと身体意識 (湯浅, 1986; 春木, 2003; 鈴木, 2003) などを挙げることができる。この他に、音声チャネルでは、7) 内容と用語法, 8) 声の高さと音質, 9) 言葉の間合い, 10) 支持・否定などの意思表示としての「あいづち」なども含まれる。言うまでもなく音声をつくり出す基は身体である。音声チャネルを介した伝達もまた「身体」のコミュニケーションとは不可分である。

これらのNVC研究を背景として、鈴木(2003)は「身づく」という概念を提唱している。「身づく」は本論にも深い関連をもつ考え方である。すなわち、実際に身体を動かすことによって私たちはそれまで越えることのなかった「壁」を打ち破り、新しい認知が生じ、それまでの認知的枠組みを変容させる可能性があることを鈴木(2003)は強調している。翻って、わが国の教育は西欧思想的

「心身二元論」に傾倒してきた観がある。そこでは知識(こころ・精神)が「身体」よりも上位の価値をもつかのように尊重され、別個の次元として扱われてきた。昨今は身体を動かして学ぶ機会の少なくなった子どもを取りまく成育環境が、1つの社会問題として注目されている。教育分野では、斎藤(1997)が「からだでおぼえる」「声に出して読む」など、「ことば」を「身体感覚」に回帰させようとする取り組みを提唱している。鈴木(2003)をはじめとして「心身相関」を視野に入れた教育方法の見直しは進んでいる。

模擬面接をはじめとするロールプレイ訓練を行う価値は、現場の予行的経験としての事前研修という目的以上に、自己・他者の身体感覚に「気づく」こと、未開発のNVCのチャネルを開く(啓く)ことにあると言うこともできる。

(3) コミュニケーション・スキル教育と評価システム研究の必要性

コミュニケーション実習が注目され、普及浸透し始めている一方で、その訓練の効果を客観的に評価する指標や方法論が完備されているとは未だ言えない。例えば、臨床経験の豊富なスタッフによる面接の評価においてさえ、確固とした安定性が確保されているわけではない。対象は個々それぞれの特性と背景と症状(顧客ならニーズ)を抱えたクライアントであり、対応するスタッフもそれぞれの変数を持っている。面接は、もとより一定のマニュアルに正解を求める次元の課題ではない。今後もしも、OSCEに対応するための教育プログラムが一定のマニュアルに落とし込まれて行くなれば、サービスを受ける側のカスタマー(消費者:医療消費者としての患者も

含む)は、ファーストフード店の対応に対すると同様の感想を持つかもしれない。コミュニケーション過程の充実性評価は、そのための一定の指標を置くことで教育そのものをマニュアル化させる危険性も包含している。しかしそれでも、感性分析を含めたevidence based (実証に基づく)のコミュニケーション研究を進める必要があることも、強く指摘されるところである。機械的なコミュニケーションにしないためのマニュアル、機械的に一面評価するのではない基準や指標づくりは可能なのか。この分野に関わる教育スタッフの新しい課題でもある。

面接の会話過程は、従来の量的解析の手法では捉えきれない感性的な要素を多く含み、解析が難しい。医療・臨床場面の面接における感性的相互交渉を、narrative (数値化しない総合的な語りの) 追跡と並行して、客観的な数量へ指標化するような手続きは、今後はますます重要になるはずである。客観的な指標を適用することによって、コミュニケーションの成否に対する影響要因を捉える可能性が得られるからである。将来的にはロールプレイと、その後適切に指標化されたフィードバックが与えられることや、直接的に参加メンバーが体験共有するワークショップをセットした教育プログラムを用意することが、ホスピタリティ・マネジメント技術の習得における基礎要件として、医療臨床系・教育系をはじめとした広範囲の教育課程に適用されることが求められている。

(4) 実験模擬面接の実施の価値

本研究では、以上の要請に応える研究の前段階として、コミュニケーション訓練演習の重要性が特に高い心理臨床系のロールプレイを題材として検討する。ロールプレイの事例

として、心理臨床の課程を学びはじめたばかりの学部学生と、やや専門的な学習と訓練を開始した大学院生(博士前期課程学生)に実験的模擬面接に参加してもらった。

今回は模擬クライアント(SP)が演じる相談の問題設定の重さを調整しやすいという理由から、心理相談の受理面接場面(インタビューワーク)を設定することとした。もちろん解析すべきロールプレイ演習は心理相談領域に限定されるものではない。将来的には今回得られる面接評価の視点を基に、面接場面に対する行動観察と質的・量的・時系列的コーディングによる会話過程の解析の具体的方法を構築したいと計画している。すなわち会話内容や用語論的な検討、スタッフ側の段取り(スクリプト)とクライアント側の対話ゴール(目標)の間に起こる推移、および会話過程における相互作用的な情動変化の検討などが今後の課題となる。今回は、そのために必要な指標を収集する基礎的試行の報告と提案を行う。

実証データ主義すなわちevidence basedであり、再現可能性の保証が容易な調査票調査研究を中心としてきた心理学・医学・教育研究分野でも、昨今は、数値に表現されない「語り」の部分(narrative aspect)を再考する方法論が模索されている。本論でも、量的分析と質的分析が、相補的に利用可能となる方法をも探索する。

2. 方法

(1) 実験模擬面接の概要

SP(模擬クライアント)を適用した模擬面接を実施し、その実例分析を行う。

具体的には、模擬的に設定された初回面接において、スタッフ(受理面接ワーカー)役

の実験協力者が、来談したクライアント（SP）の問題をどのように聞き取り、今後の治療計画に向けて両者の共有目標の策定までのスクリプトにどのように接近するか（し得るか）を検討する。

（2）実験模擬面接の設定

1）役割の設定

- ①クライアント（実験者－Standard Patient
以下、クライアントもしくはSPとする）
- ②初回面接担当カウンセラー（セラピスト）：実験協力者。以下「受理面接ワーカー」とする。

2）場面設定と相談内容

大学の学生相談室を想定して実験室をセッティングする。クライアント（SP）と受理面接ワーカー（実験協力者）は、通常の大学の学生相談室で行われる初回面接の要領で、SPの問題と今後の相談方法について話し合うことが求められる。このとき、実験協力者は自分が模擬面接するクライアントが「模擬患者（SP）」であることは知らされている。しかし、どのような悩みで来談しているかという内容については、クライアント（SP）に直接インタビューして聞き取るよう教示されている。このような初回面接の目標や方向性、時間配分の目安などについては、実験協力を依頼する際に資料1の教示を伝え、説明した。

クライアント（SP）には、予め設定された来談主訴のストーリーを、自分のものとして話せるように学習しておくように求められた。SPの設定は資料2に示すとおりである。実験協力者として学部生（ロールプレイ未習

者）に受理面接ワーカー役を依頼することを考え、あまり難度の高い症状の設定は控えている。よくある大学生の学生相談事案である。すなわち多くの学生が悩まされるアルバイトと大学での学習の両立そして生活リズムの乱れを何とかしたいという訴えであり、問題の本質や背景まで深く追究しないなら、表面的に見れば軽度の相談内容である。

3）受理面接ワーカー（実験協力者）

教育課程の段階によって顕れるインタビュースタイルやコミュニケーション・スキルの差異を検討するため、ロールプレイ訓練の未習者と、研修などでこのようなロールプレイを経験している既習者の2段階の実験協力者に依頼し、対話内容を収録検討した。

- ①ロールプレイ未習者：大学の心理学系卒業研究ゼミに在籍する学部4年生。
- ②ロールプレイ既習者：大学院で心理臨床を専門として学び、現場に出る準備としての専門訓練を受けている大学院生（博士前期課程在学中）。

4）説明と同意

実験模擬面接は、ICレコーダによる会話音声の録音もしくはVTRによる会話を含む相互作用の録画を行い、後で文字に書き起こす。録音・録画に先立って、実験協力者には「実験協力に関する告知と同意書」を提示した。実験協力者は、実験模擬面接の趣旨・目的と録画・録音の告知、得られるデータは、実験協力者の個人情報保護の厳正な遵守の措置に基づいて解析され、国内外の学会・専門誌で報告されるべく研究の資料として活用されるものであるなどの事項について、文書と口頭による

説明を受けた。特に同意書のうち実験協力の拒否も自由であり、いかなる反応も常に許容されるという点については詳しく説明されている。この確認の後に、同意可能な実験協力者は署名欄にサインした。協力候補者が同意できない場合、調査手続きはここで終了となる。

5) 実験模擬面接の実施

多くの大学でも行われているような一般的な学生相談場面を想定して、SP（模擬クライアント）の学生から受理面接ワーカーが相談を受けるという形式の面接ロールプレイを実施する。通常の現場では、初回面接で情報収集した後、相談室カンファレンスで担当者と今後のアプローチなどが検討される。初回面接も踏み込んで聞くスタイルと、クライアントの症状や既往、家族歴などの概要と来談スケジュールなどの概要だけを定めるスタイルの二種類があるが、その判断はセッションの持ち時間の中で受理面接ワーカー役がどのように面接を進めるかによって変動することが多いため、今回規定することは控えた。

6) 模擬面接評価シート

模擬面接の実施後、面接の印象や満足度についてクライアント（SP）役と受理面接ワーカー役は、それぞれにほぼ同形式の評定尺度に回答した。評定内容については、クライアント役（SP）は面接実施に先立って知っているが、受理面接ワーカー役の実験協力者は具体的には知らされていない。ただし評定用紙は『面接で聞いて欲しい』と教示している内容に呼応しているのも、完全な「未知」の尺度とは言えない状況であった。

面接の後に求められたのは、26の形容詞対

の程度をあてはまる強さに応じて5点から1点の5段階に評定するイメージ評価（鈴木、1992を適用）と、「総合」を含めた6つの満足度評価（各100点満点）である。6つの満足度評価では、「この面接は、クライアント（または面接者）であるあなたにとって、どの程度満足できる目標達成と評価しますか。以下、それぞれの項目について0点（まったく達成できていない）～100点（非常によく達成した）で評価してください」という教示に続いて、次のような評定と、自由記述を求めた。

- 1－面接者は（面接者として）、クライアントが主に困っていることを、よく理解したと思いますか。：＜内容理解＞
- 2－面接者は（面接者として）、クライアントの抱えている問題や関連する問題が起こってきた主要な時期や持続した期間について、よく理解したと思いますか。：＜時期＞
- 3－クライアント（であるあなた）が考えている面接のゴール・イメージを適切に理解しようとしていたと思いますか。：＜ゴール理解＞
- 4－次回のセッションの目標を、クライアント（であるあなた）と面接者が共通に理解することができましたか。：＜次回目標＞
- 5－面接者は、クライアント（であるあなた）が何か言い忘れないように、十分に発言を励ましていましたか。：＜発言の促進＞
- 6－この面接は、クライアントが（として）「来てみてよかった」と思える（ような）面接でしたか。：＜総合評価＞

3. 結果

(1) 面接評価

面接後に受理面接ワーカー役（12名）と、模擬クライアント（SP）（1名）は、それぞれは、面接のイメージと満足度について評価を行った。12回の模擬面接に対する二者の評定として解析を行った。12回のセッションはそれぞれ個別のものであるため、総平均算出は適切ではない。今回の解析では、項目や満足度評価などの間でピアソンの相関係数を求める。

1) 二者による面接イメージ評定の項目間相関（表1）

模擬面接のセッション後、受理面接ワーカー役と模擬クライアント（SP）は、面接についてのイメージ形容詞対を5段階で評価する評定尺度（鈴木, 1992）の記入を行った。

イメージ項目間のうち5%未満の危険率の有意相関を示したものを表1に示した。それぞれ「重い-軽い」と「明るい-暗い」など近似的な項目にいくつもの有意な相関が示されている。しかし受理面接ワーカー役と模擬クライアント（SP）の評定間で有意相関を示している項目は「No.13 親しみのある-親しみのない」（ $r=0.70$, $Pr.=0.01$ ）だけであった。「親しみ」が双方にとって体験として共有しやすい要素であることが示された。（表1参照）

2) 面接満足度項目間の相関（表2）

二者すなわち、受理面接ワーカー役と模擬クライアント（SP）が、面接の5つの要素と総合面について、計6項目の満足度について評定を行った。双方の「満足感」の一致・ずれを検討することと、満足項目間の関連を

検討するために、相関を求めた。

二者間の有意な評定相関は、同一の満足度項目では示されなかった。模擬クライアント（SP）の「総合評価」と受理面接ワーカー役の「ゴール理解」の間に負の相関が示された（ $r=-0.59$, $Pr.=0.04$ ）。模擬クライアント（SP）による「時期（クライアントが抱えている症状についての理解）」の評価と受理面接ワーカー役の「総合評価」の間に有意相関が示された（ $r=0.57$, $Pr.=0.05$ ）。

受理面接ワーカー役の満足度の内的な関連では、「時期理解」と「クライアントのゴールを理解できた」（ $r=0.63$, $Pr.=0.03$ ）、「発言を励ますことができた」と「総合評価」（ $r=0.70$, $Pr.=0.01$ ）がそれぞれ有意な相関を示した。

模擬クライアント（SP）の満足度の内的な関連では、「カウンセラー（受理面接ワーカー）が自分の主訴を十分に理解した」とする「主訴理解」に有意な相関を示す満足度の項目はなかったが、その他の項目間にはいくつかの有意相関が示された。特に「カウンセラー（受理面接ワーカー）が、クライアントの発言を励ましていた」ことに対する満足度の評価は、6つの満足度評価項目のうち「時期」「ゴール理解」「次回目標」「総合評価」と相関を示し、特徴的であった（「総合評価」との間に $r=0.85$, $Pr.<0.00$ ）。「クライアント（来談者）に話させる」ことの重要さが示唆されている。次いで、クライアントの抱く「ゴールに対する理解」や「次回のセッションの目標」を相談することができたかどうかなども、重要な満足度要因になることが示されていた。（表2参照）

表2 面接満足度項目間の相関

			W2_1 主訴 理解	W2_2 時期	W2_3 ゴール 理解	W2_4 次回 目標	W2_5 発言の 励まし	W2_6 総評	S2_1 主訴 理解	S2_2 時期	S2_3 ゴール 理解	S2_4 次回 目標	S2_5 発言の 励まし
W2_2	時期	$r=$ $Pr.=$											
W2_3	ゴール理解	$r=$ $Pr.=$		0.63 0.03									
W2_4	次回目標	$r=$ $Pr.=$											
W2_5	発言の励まし	$r=$ $Pr.=$											
W2_6	総評	$r=$ $Pr.=$					0.70 0.01						
S2_1	主訴理解	$r=$ $Pr.=$											
S2_2	時期	$r=$ $Pr.=$					0.57 0.05						
S2_3	ゴール理解	$r=$ $Pr.=$											
S2_4	次回目標	$r=$ $Pr.=$							0.64 0.02	0.69 0.01			
S2_5	発言の励まし	$r=$ $Pr.=$							0.62 0.03	0.73 0.01	0.86 0.00		
S2_6	総評	$r=$ $Pr.=$			-0.59 0.04					0.85 0.00	0.88 0.00	0.88 0.00	

3) 面接満足度の二者間の差の項目間相関 (表3)

1つの模擬面接セッションに対する満足度は、受理面接ワーカー役（サービス側）とクライアント（SP）とで一致するとは限らない。むしろ現実のサービス場面でその問題が常に大きなテーマであり続けて来たように、二者の満足は揺れ動いている。

ここでは、同一のセッションに対する受理面接ワーカー役の満足度からクライアント（SP）の満足度を引いたもの（式は $DIF2_x = W2_x - S2_x$ となる：xは満足度項目番号）を数値として、6つの満足度項目間の相関を調べた。

いくつかの有意相関が示された中で、「ゴ

ール理解：クライアント（であるあなた）が考えている面接のゴール・イメージを適切に理解しようとしていたと思いますか」と尋ねた項目における二者の差が、他の満足度項目における二者間差と有意相関を多く示した。「カウンセラーが（カウンセラーとして）クライアントの抱くゴール・イメージを理解する」のは、重要な満足度を生むものであり、そこで起こるズレがその他の満足評価とも広汎な関連を持つものであることを示している。心理臨床面接では、来談した人がよく話すように励まし促すこと、特にその人が何を（どのような状態を）相談の帰結点としてイメージしているかをよく話せるように、発言を促すことが基本となっている。（表3参照）

表3 面接満足度の二者間の差 (DIF2_x=W2_x-S2_x) の項目間相関

		DIF2_1 主訴理解	DIF2_2 時期	DIF2_3 ゴール理解	DIF2_4 次回目標	DIF2_5 発言の励まし
DIF2_1	主訴理解 $r =$ $Pr. =$					
DIF2_2	時期 $r =$ $Pr. =$					
DIF2_3	ゴールの理解 $r =$ $Pr. =$		0.66 0.02			
DIF2_4	次回目標 $r =$ $Pr. =$					
DIF2_5	発言の励まし $r =$ $Pr. =$	0.68 0.02		0.79 0.00		
DIF2_6	総評 $r =$ $Pr. =$	0.57 0.05		0.77 0.00		0.90 0.00

4) 面接満足度項目の二者間の差 (=受理面接ワーカー評定-模擬クライアント) と、二者の面接に対するイメージ評定の相関係数

表4は二者間の満足度の差と各イメージ項目(形容詞対)との間に示された有意相関を示す。ここで示される負の相関は「イメージ評価が好ましいとされるほど、二者間の満足度差は少なくなる」ことを示している。表4では相関係数 r が0.60以上の項目について、囲み線で強調している。

表4から抽出される特徴はいくつかある。クライアント(SP)が面接から受け取るイメージが、面接の満足度を方向づけている可能性が示唆されている。対話は二者間の相互作用によるものであるから、満足度の差もク

ライアント(SP)側の一方的な寄与によって決定するわけではない。しかし「クライアントが心の中で抱いていたゴールに対して、受理面接ワーカーが理解に達した」か否かの評価にクライアント(SP)側の多様なイメージ評定項目が有意相関を示したことは興味深い。セッションの方向づけに対する「責任」の荷重はサービス者である受理面接ワーカー側にかかるのが自然であるのに対して、対話の満足度を決定するのはサービスを受ける側のクライアント(来談者)であることが、ここでも示されている。サービス側の満足度や「場のイメージ」を客観的な視点で評価する態度が求められていることを示す結果である。

(表4参照。)

(2) 会話過程の実際

12組実施した模擬面接のうち、受理面接ワーカー役がロールプレイ研修の経験において異なる代表的な2組の会話記録を示す。1)は大学の心理学系卒業研究ゼミに在籍する学部4年生であり、2)は心理臨床系の大学院生(博士前期課程)によるものである。(この大学院生は小・中学校で、流動的に子どもたちが出入りするこころの相談室で相談を担当した経験を持っている。)

この2組は、ほぼ同数の対話ステップ数で面談を終結させているので、対話内容を比較することに適している。他の事例についても同様の手続きで質的検討を行っているが、ここでは紙幅の制限から、教育課程の進捗比較が可能な、対話ステップ数の近似している事例を掲載するものとする。

1) 心理学系卒業研究ゼミに在籍する学部生による面接の対話記録

ロールプレイ未習者：大学の心理学系卒業研究ゼミに在籍する学部4年生による面接

T：受理面接ワーカー役

C：クライアント役

- C1 よろしくお願ひします。
 T1 よろしくお願ひします。今日は、どうしましたか？
 C2 ええと、生活リズムが乱れているので、それを何とかしたいなあと、思っただけです。
 T2 ええと、その生活リズム…は、ええと、いつから悩んでるんですか？

- C3 ええと、今年度4月から、新しくアルバイトを変えたんですけども、そのために生活が昼と夜が逆転してしまっただけです。
 T3 で、それ、逆転しちゃって、体が疲れてるって感じですか？
 C4 はい、ええと、疲れがとれなくて
 T4 はい
 C5 はい、だるさが…
 T5 ああー。じゃあ、何ヶ月か続いているってことですよね？
 C6 はい、4月くらいからずっと…
 T6 じゃあ、半年…ちょっとくらい。
 C7 はい。
 T7 ああー。じゃあ自分としては、どんな風な自分になりたいですか？
 C8 ええと、今、授業にちゃんと出していない状況なので、授業にちゃんと出て、
 T8 うん
 C9 そしてバイトも両立させたいと思います。
 T9 うん。ええと、じゃあとりあえず、それ、ええと授業にちゃんと出ると、
 C10 はい。
 T10 バイトを両立させるっていう2つのことを、
 C11 はい。
 T11 最終目標と…して、した上で、
 C12 はい。
 T12 じゃあ、とりあえず、今からとか、明日からとか、
 C13 はい。
 T13 または、うん、近い時点で、今す

ができるような目標っていうの
 を、
 C14 はい。
 T14 まずそこからやっていきたいんで
 すけど、
 C15 はい。
 T15 やっていききたいと思うんですけ
 ど、
 C16 はい。
 T16 どんなことだったら、あのー無理
 なくストレスがなくできそうです
 かね。
 C17 ええと、朝、早起きは努力してい
 るんですけども、アルバイトの
 シフトは変えられないので、
 T17 うん。
 C18 目覚ましを鳴らしても、止めてま
 た寝てしまうっていう状況なの
 で、ちょっと…困ってます。
 T18 うん。目覚ましを…止めてしま
 う。
 C19 はい。
 T19 ジャーあ…目覚ましを…何個か用
 意したらどうですか？
 C20 あっ、はい、やってみます。
 T20 では、
 C21 はい。
 T21 えーとりあえず、
 C22 はい。
 T22 朝、時間通りに起きるっていうこ
 とを、
 C23 はい。
 T23 次の、えー面接の時までに、えー
 できるように、
 C24 はい。

T24 今日から努力してくださいね。
 C25 はい。
 T25 ええと、他に何か聞きたいことっ
 ていうか言い忘れてのことあり
 ますか？
 C26 ええと…。アルバイトした日は3
 時ごろにならないと眠れないんで
 すけれども、
 T26 はい。
 C27 あのー、授業のある日は6時に起
 きなければ間に合わないの、
 T27 うん。
 C28 やっぱり朝起きるのがつらいんで
 すが…。
 T28 うん…。あーそう…。3時？
 C29 はい。
 T29 あー、バイトは、どうしてもあの
 ー必要…なのよね。3時までやら
 なくちゃダメなのよね。
 C30 ええと、それまでは、コンビニで
 昼間働いていたんですけども、
 T30 うん。
 C31 ファミレスの深夜の時給が高いの
 が魅力で、
 T31 うん。
 C32 そのコンビニを辞めて、深夜のア
 ルバイトに…して、
 T32 うんうん。
 C33 それで、自分のお小遣いを稼いで
 いるんですけども…。
 T33 うんうん。そっかあ。じゃあー、
 今、あなたは、うんと、生活が、
 えーと昼夜反転しているから、
 C34 はい。
 T34 それを…直したいんですよ？

C35 はい。
 T35 ってことは、どうしても、そのバイトが、
 C36 はい。
 T36 ねえ、ちゃんと規則正しい生活か、
 C37 はい。
 T37 どちらかを…選ばないと、
 C38 はい。
 T38 やっぱり…こう、規則正しい生活はできない…と思う…ので、
 C39 はい。
 T39 そのへんはどうですかね？
 C40 ええと、アルバイト…今やっている、ファミレスのアルバイトは、人間関係が良いので気に入っているの、
 T40 うん。
 C41 できれば辞めたくはないのですが…。
 T41 ああー。じゃあ6時に起きなきゃいけない日の前の日のバイトは早めに上がらせてもらうとか、そういう…交渉とかはできそうですか？
 C42 ああ、できるかもしれません。
 T42 ああ、そうですか。
 C43 はい。
 T43 ああ、それだったらもうちょっと早めにバイトを切り上げて、あの、早めに寝たら、次の日も起きやすくなると…思います。
 C44 はい。
 T44 ので、あの一、…考えてみてください。

C45 はい、分かりました。
 T45 以上…でいいですか？
 C46 はい。
 T46 じゃあ、がんばってくださいね。
 C47 はい、ありがとうございました。
 T47 ありがとうございました。

ここで受理面接ワーカー役をつとめたのは、大学の心理学系卒業研究ゼミに在籍する学部4年生である。一貫して12組の模擬面接でクライアント（SP）を演じた学生とは同学年であった。下記のとおり、対話の特徴が抽出できる。

i) 自己紹介手続きの欠如：受理面接ワーカー（多くは臨床家や医療者）が自分の名前を名乗り、クライアントの名前（フルネーム）を確認することは、小さな部分である。しかし佐伯（2003）ではその後の面接に影響する要素として重視している。

ここでは挨拶は行われているが、相互に名前を確認するという手続きは省略されている。「わたし・あなた」関係の構築の意味と医療過誤回避の手続きとしての意味から、このこと一つでもロールプレイ演習の素材とすることができるチェックポイントとなる可能性もある。

ii) 受理面接ワーカーによる教示的なリードが多い：T3「体が疲れてる」と受理面接ワーカー側がクライアントの状態をネガティブにラベルづけするリードを行っている。さらにT7「どんな風な自分」と性急な問いかけをするなど、セッションの進行をリードしようとする発話が多い。T7はクライアントの方で、自分の不調の説明を終わっていない局面であった。このため一見「開かれた質問」

であっても、クライアントの方では、その質問を受けとめて考える状態に達していないことがわかる。このような受理面接ワーカー側のリードは他にも観察される。

iii) 用語法が二者の対話全般に与える影響に対する気づきが少ない：T12, T21「とりあえず」は受理面接ワーカー役としての困惑から出た言葉であるが、真のクライアントや来店した客に使うことはできない表現である。ネガティブな（否定形の）表現も同様である。例えば、T29では「3時まで」「やらなくちゃ」「ダメ」と否定的な用語法が続いている。

iv) 受理面接ワーカー役の、生活経験に頼った指示・問いかけに終始して、クライアント側の独特な事情を聞いてみようという余裕が示せない：T19「目覚ましを何個か用意したらどうですか?」、T24「今日から努力してくださいね」、T37「どちらかを選ばないと」、T43「ちょっと早めにバイトを切り上げて、(あの,) 早めに寝たら、次の日も起きやすくなると思います」、T46「じゃあ、がんばってくださいね」など。このような「意見」のフレーズは、通常の生活でも友人同士や教員-学生間ではよく聞くものである。しかし事例のように、遅刻回数が必修科目の単位に食い込むまでどうにも自己統制できず、相談室に来談している学生は「自分がかっかりし、かつ焦っている」気持ちを持っていることを想像してみる必要がある。クライアントにしてみれば、これらの性急な指示の連発は、かえって不安を喚起される刺激となるかもしれない。このような対話によって、クライアントは「また来たい」気持ちになるだろうか。けっして簡単ではないが、クライアントが自分の状態に対して「気づき」を持てるように、

クライアント自身から引き出す（話させる）ように働きかける余裕が相談面接者としての課題となるだろう。この対話例は、そのことを考えさせる例である。

v) 対話内容にふくみはない：初回面接の目的を「クライアントの主な悩みと今後の治療目標を検討するのに必要な情報を収集すること」と設定して実験協力したために、受理面接ワーカー役の言葉がけは「今後の展望」を模擬クライアントに語らせる方向に集中している。

図1は、この実験模擬面接について、二者がそれぞれにイメージ評定した結果から描いたプロフィールである（図1参照）。

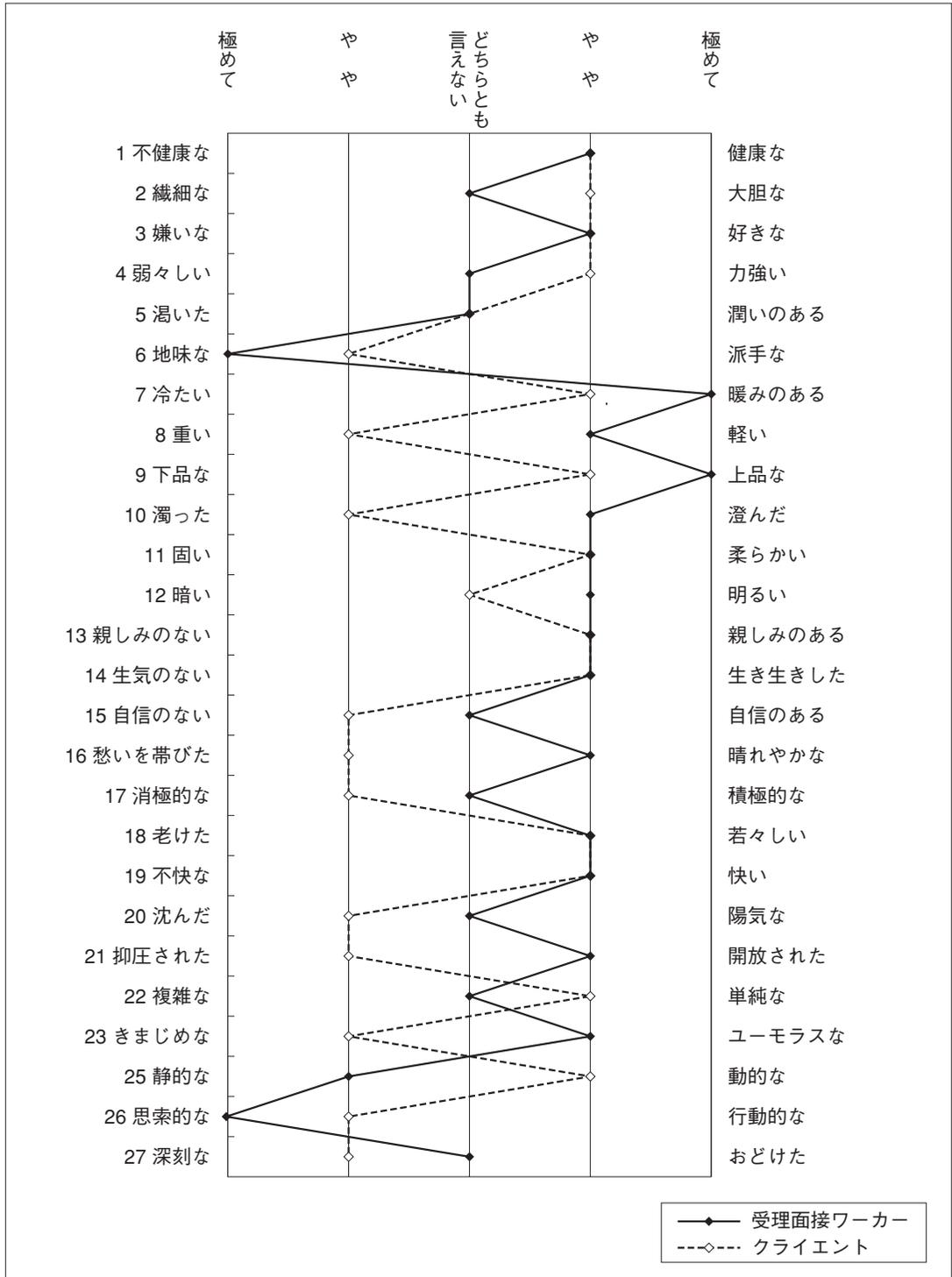


図1 ロールプレイ未習者：心理学専攻の学部生による面接イメージのプロフィール

2) 心理臨床系大学院生による面接の対話
記録

ロールプレイ既習者：心理臨床系大学院
生による面接

T：受理面接ワーカー役

C：クライアント役

C1 よろしくお願ひします
T1 よろしくお願ひします。こんにちは
C2 こんにちは
T2 あの一、カウンセラーのAと申し
ます
C3 あっ、はい
T3 今日はよろしくお願ひします
C4 よろしくお願ひします
T4 えと、初回の面接ということで、
初めにあの一一番お悩みになっ
ていることとか、その問題の状況
を整理する…していこうと思ひ
ますので
C5 はい
T5 で、今回…あ、お名前のほうよ
ろしいですか
C6 Bです
T6 あの一、一応問題の状況を整理す
るということなので、
C7 はい
T7 あのこちらでメモを取らせていた
だくのはよろしいですか？
C8 はい
T8 こちらでお話していただいた情報
とか、あの一、メモをして、とら
せていただいた情報っていうのは
一切公開しませんのでご安心くだ
さい

C9 はい
T9 Bさんはおいくつでいらっしやる
んですか？
C10 ええと、20…（咳）、20歳です
T10 今、あの一今回はどのような悩み
というか、お話ししたいことがあ
っていらっしやったんでしょうか？
C11 ええと、生活リズムが乱れていて、
で、そのことで学生相談室に行っ
てこいとアドバイザーグループの
教授に言われたので来ました。
T11 アドバイザーグループっていうの
はよくお話しされている教授なん
ですか？
C12 ええと、担任の先生なんですけど
T12 担任の
C13 で、そのことをちょっと相談した
ら行ってこいと言われたので
T13 はい。で、その生活リズムが乱れ
ているってことなんですけど、そ
のことでなんか自分自身に悪いこ
ととか、
C14 はい
T14 そういったことはありますか？
C15 えっと、1限が、1限に2つ必修
が入ってしまったんですけども、
それにちょっと起きられなくて
間に合わないっていう状況です
T15 え一、いつぐらいからなかなか起
きられなくなりましたか？
C16 今年度に入って、4月くらいから
だと思います
T16 お休みの…夏休みとか、そうい
った期間はとうですか？

C17	ええと、その昼夜逆転しているの で、直そうと思って早起きをがんば ってみたい、		あるんですか？
T17	うん	C28	はい、そうなんです
C18	なんか逆に、あのーちゃんと逆転 させてしまった生活っていうのも 試してはみたんですが、	T28	うん
T18	うん	C29	ちょっと遅刻…寝坊して、遅刻し てっていうこととかもよくあっ て、
C19	だるさが取れなくて止めてしま いました	T29	はい
T19	じゃあその後はずっと起きられな い…生活ですか？	C30	ちょっと単位が危ない状況になっ てきてしまったんですけども、
C20	はい	T30	で、あのー教授のほうから、
T20	いつも起きてる時間っていうのは大 体…決まってるのかな？	C31	はい
C21	ええと、1限の時は朝6時くらい に起きなきゃ間に合わないんです けれども、	T31	教授の先生のほうから、あのーこ ちらに紹介していただいたって いうことなんですけど
T21	早いですね	C32	はい
C22	はい（笑い）、起きられなくて、 で、1限がない時は	T32	あのーBさん自身はこのことをど ういう風にあのー変えていきたい とか、
T22	はい	C33	はい
C23	昼過ぎまで寝ちゃってる…	T33	望んでる…お望みですか？
T23	うーん	C34	そうですね、あのー今、アルバイ トをやっていて早く寝られないっ っていう状況なんですけれども、
C24	って感じです	T34	はい
T24	そっか	C35	アルバイトも続けたいし、やっぱ り単位もちゃんと取りたいと思 ってるんです
C25	はい	T35	アルバイトっていうのは何時くら いまでやってるんですか？
T25	1限に間に合うようにするには、 その6時に起きれば間に合うんだ けど、	C36	ええと、2時くらいまでで、寝ら れるのは3時くらいになってます
C26	はい	T36	3時…おお（笑い）じゃあちょっ と遅いですね
T26	で、間に合わない…時っていうの は	C37	はい
C27	はい	T37	そうですねじゃあ、単位を落とす
T27	お昼過ぎまで寝ちゃってることも		

ことなく、でアルバイトもできれば続けながら両立させていくって
いうことなんですけど、

- C38 はい
- T38 ええとー、このようにしたいという場合に、
- C39 はい
- T39 どういうことをしていきたいとご自身ではお考えですか？
- C40 ええと、目覚ましをかけて、何個もかけて早起きをがんばるっていうこともやってみたんですが、
- T40 うーん
- C41 目覚ましを止めてまた寝てしまうっていうことをやってしまったので、ちょっと自分ではよく分からないです…
- T41 うーん。分かりました。ええと、大体今回の内容については、大体の状況っていうのを伺いましたんですけど、
- C42 はい
- T42 次の時に、できればこう具体的な目標とか
- C43 はい
- T43 そういったものを考えて行きたいと思うんですが、そのー、次の時にこう具体的な対策を考えていくっていうことでどうでしょうか？よろしいですか？
- C44 はい
- T44 では今回は以上とさせていただきます
- C45 はい、ありがとうございました
- T45 ありがとうございました

事例の2組めとして、ロールプレイ既習者による実験模擬面接の対話記録を示す。

この例では受理面接ワーカー役は、心理臨床系の大学院生である。学内で担当教授の指揮の下で行われるロールプレイ演習の経験があり、また心理臨床に必要な科目を履修し、すでに専門の訓練を開始している人である。小・中学校に設置される「こころの相談室」で流動的な相談を担当した経験を持っている。また学内外の研修会にも積極的に参加し、臨床現場で先輩格のカウンセラーの治療実践を見学する経験を重ねている。一方、クライアント（SP）を演じた学生は先の例と同じ学部生である。

この対話例を先の学部学生の例と対比させると、いくつかの特徴を抽出することができる。可能な限り、先の例に対比させた視点で検討する。

i) 自己紹介手続きが正しく行われている：挨拶と自己紹介がその後の面接に影響する要素として重要であることを自覚している様子がある。自己紹介だけでなく、今回の面談についての目標も冒頭ではっきりさせている。T4「初回の面接ということで、初めに、一番お悩みになっていることとか、その問題の状況を整理していこうと思います」、T6「一応問題の状況を整理するということなので」など。

ii) 受理面接ワーカーによる教示的なリードは少なく、クライアントの発言や意思を問う働きかけが多い：T7「こちらでメモを取らせていただくのはよろしいですか？」、T15「いつぐらいからなかなか起きられなくなってしまいましたか？」、T16「お休みの…夏休みとか、そういった期間はありますか？」、

T32「Bさん自身はこのことをどういう風に変えていきたいとか」、T39「どういうことをしていきたいとご自身ではお考えですか?」、T43「次の時に具体的な対策を考えていくってことでどうでしょうか? よろしいですか?」など、クライアントの意思を話させようと促して励ましながら、働きかけている様子が目立つ。

iii) 用語法が二者の対話全般に与える影響を気づかっている：対話全般に、クライアントが「～してしまうので」など自分の失敗について否定的な文章で説明するのに対して、ワーカーは極力、否定的な価値観の入らない表現で話そうとしている。T26「で、間に合わない…時ってというのは」に言い淀み(ためらい)の間があるが、「間に合わない」というクライアントの悩みの主題に直接斬り込む表現にならないよう気遣いながら言葉を選んでいる「間」であることがわかる。この受理面接ワーカー役の大学院生は、言葉の印象に対する「気づき」に方向づけられており、一定の教育訓練を経てそれを完全に身につけた状態に進もうとする自己研修の段階に進んでいることを示唆している。

iv) クライアント側の独特な事情を聞こうと努力している：受理面接ワーカーが教示的に対策を言うことが、初回面接の「状況を聞く」目的・機能には合わないことをよく理解していて、自己統制している。教示的な示唆を排し、とにかくクライアントの事情を聞こうとしている態度を貫いている。まだ柔らかい雰囲気を出してはいない。クライアントが今回の面接だけで安心できるかは不明である。しかし「聞く」という姿勢に徹する受理面接ワーカーとしての立場は明瞭である。聞かれる

質問を手がかりとして、クライアントが自分の状態に「気づき」を持てるようになるなら、初回面接も相談の一部であるということができる。今回にのワーカー役の大学院生は、「それについては次回以降」という設定で、しっかりと切り分けている。すなわち、今回の実験前の教示では「初回ではクライアントの状況を聞き、今後の目標に向けて二者が合意するための対話を行う」と指定されていたことを遵守することができたということであるが、その場面に設定された目標や機能をわきまえて話すことは、それほど簡単なことではない。結果として、大学院生(既習者)のロールプレイは整理された受理面接セッションになった。初回から立ち入った相談に入ることを期待するクライアントの場合には、物足りないかもしれないが、このような受理面接も臨床実践として、非現実的というわけではない。今後、この大学院生の場合、クライアント自身がさらに自発的に「話したい」と思うようになるような働きかけや、雰囲気づくりといった余裕の表出が課題となる。もちろん、このことは初心者段階をはるかに超えた高度な課題である。

v) 対話内容にふくらみはない：初回面接の目的に忠実であるため、対話内容そのものは目的的でふくらみは感じられない。受理面接者自身の人柄をあまりアピールしないのは、この事例の特徴である。敢えてそのような姿勢で臨んだ様子もあるが、やや初回面接の目的(機能)に縛られて、クライアントが置かれている細かい状況や気分の「行間」を引き出すまでには至らなかった。一方、模擬クライアント(SP)は「次も来ようという前向きな気持ちになった」「丁寧で落ち着いてい

た。やわらかい雰囲気、話しやすかった」と後に感想を残している。

図2は、この実験模擬面接について、二者がそれぞれにイメージ評定した結果から描いたプロフィールである（図2参照）。

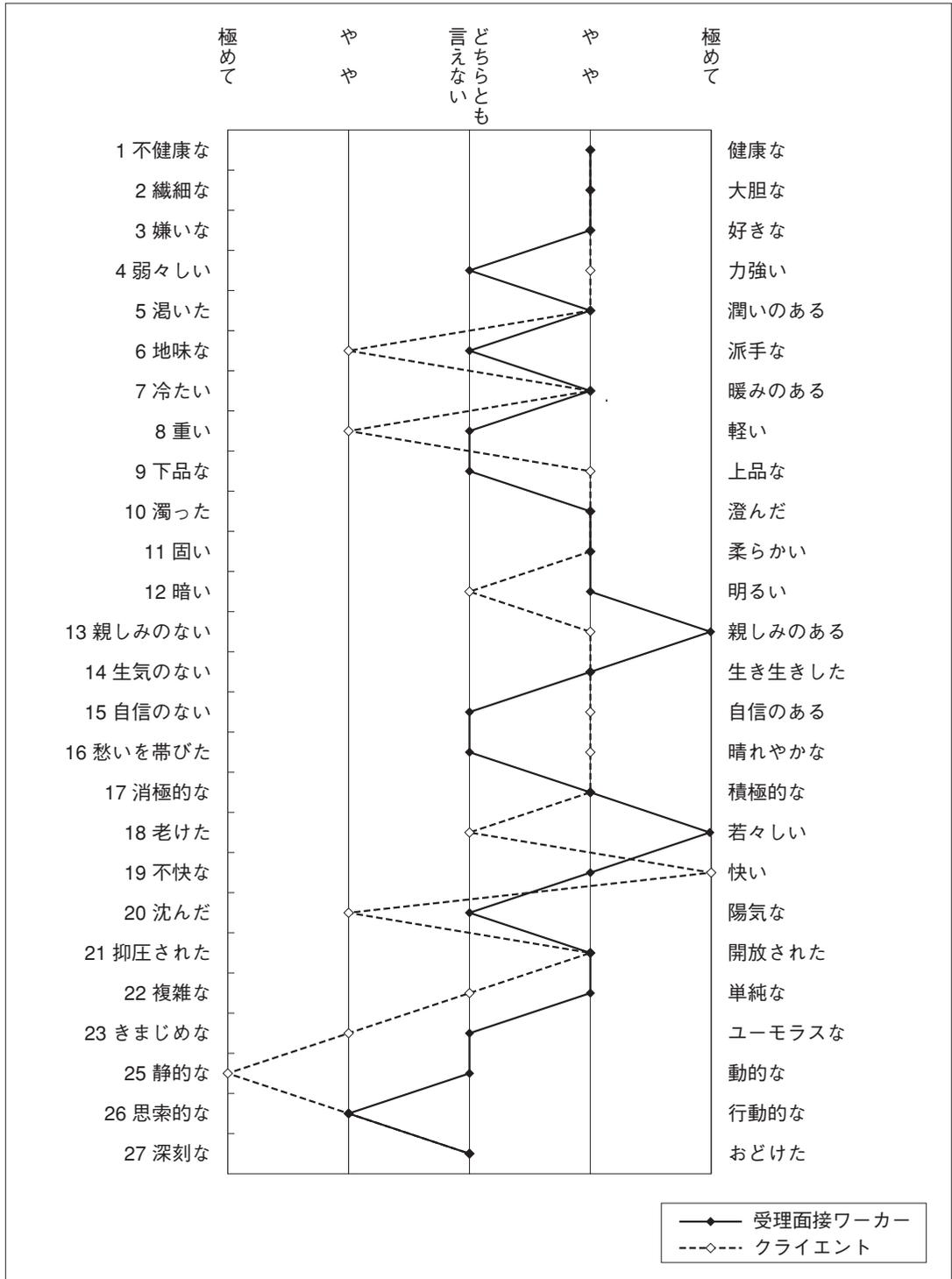


図2 ロールプレイ既習者：心理臨床系大学院生による面接のイメージのプロフィール

4. 議論：今回の実験模擬面接から

ロールプレイの参加者が、その過程の中で自己と他者の感情を同時に感じられるようにするには、さらにそこから学ぶことをどのように方向づけるべきだろうか。場面設定された状況で研修者がそれらしく「演じる」こと自体は、それほど難しいことではない。しかし演じる中で、研修者が、自分の抱える課題や言葉の選び方の難しさ、自分が選択した課題解決アプローチの稚拙さなどに気づき、さらに次の機会の学習へと動機づけが高められるようにするのは簡単ではない。研修指導者は、どのような仕掛けやファシリテーションをすることが求められるだろうか。

ロールプレイはその名のとおおり、「役割」を「演技する」ことである。演技の台本は用意されていないので、登場人物が自分で判断しなければならない。いくつかある行動の中から判断し、1つを選択し他方は捨てること、その結果どのような新しい状況が展開するかについて一人の人が主体的に知る経験を得ることこそが、ロールプレイ演習の狙いでもある。Plan(計画)–Do(試行)–See(評価・改良)のサイクル学習の実践であるという人もいるが、そこに展開する現実、研修参加者のPlan(計画した予想)を容易に超えて行く。研修参加者は「途方もなく拙い選択」をして行き詰まり、あるいは何も選択できずに立ち尽くし、あるいは「あまりにも綺麗な予定調和」に終始しようとする。そのようなとき、そこに展開する役割演技の時空に、第三者であるファシリテータはどのように介入するだろうか(介入すると、その瞬間すべては変わってしまう)。

ロールプレイが展開する中で、当初の学習

目標とした本質(研修者の側のplan-計画)から外れて行くことも、しばしば見られる現象である。今回の事例でも、当初は状況設定の失敗かとも考えられたエピソードがある。

クライアントは「深夜シフトのアルバイトのために生活リズムが乱れている学生」であり「遅刻が多くなって、必修単位が危うい」という設定であった。受理面接ワーカー役が多くが、アルバイトをなぜ(それでも)続けなければならないか、アルバイトを変えれば解決するのに、という論点にとらわれ、セッションがこう着状態に陥った例がしばしば見られたのである。模擬クライアント(SP)役の学生からも、「自宅通学生で、ただ時給が高いから深夜のアルバイトをしているというのでは、受理面接ワーカーからの『なぜそこまでして厳しいアルバイトを続けるのか』という質問に答えられない、設定を変えたい」という要望も出された。

ここにも、ロールプレイ課題に対して研修参加者をどのように方向づけるかという指導担当者にとって重要な課題が潜んでいる。

言うまでもなく、模擬面接を行う目的は「筋書きのない現場に近似した経験を、生(なま)の人間関係として経験し、理解すること」である。対クライアント、あるいは対患者の現実の現場では「奇妙だから設定を変える」ことは不可能である。

今回の手続きも、クライアントの設定は変えずに続行した。その後も、いくつもの事例で、受理面接者役の学生たちの対話がアルバイトの問題に集中した。「初回ではクライアントの状況を聞き、今後の目標に向けて二者が合意するための対話を行う」と教示されていた模擬面接のゴールから外れて行ってしま

った例も観察された。

一般的なロールプレイ研修では、即時介入を行うか、もしくは事後ブリーフィングやフィードバックの手法を採ることができる。どちらの方法で研修を進めるかは、指導担当者の考え方によって異なる。即時介入のスタイルでは、指導者が発話した時点で「二者関係」が「三者関係」に移行する変化が起ることを含んでおかなければならない。一方、「気づき」は「今ここで (here-and-now)」(Rogers, C. 1945, etc.) のものであるから、後のブリーフィング・セッションまで「保存する」のが難しい場合も多い。どちらがよいのか簡単には決められない。指導者がどのような方法を採用するかは、その人が何を重視しているかで変わってくる。指導者もまたPlan-Do-Seeのサイクルを回し続けているのである。

今回、事例として示したロールプレイ演習未習者（心理学専攻の学部4年生）と、既習者（心理臨床系大学院博士前期課程学生）の面接は、いずれも熟達した臨床家の面接とは大きく異なっている。しかし二例の記録からでも、このロールプレイに至るまでに受けてきた教育の差は読み取れる。このような二者の差を読み解く鍵は、大学院生が教育訓練を受けるプロセスで積み上げた「See（評価と改善）」の経験差にあるだろう。先に事例の読解の中で取り上げた「言いよどみ（躊躇い）」のような小さな行動にも心理臨床スタッフを目指す人のSee（行動評価と改善）の取り組みを見ることができる。

言葉、あるいはコミュニケーション行動は、その人の生活そのものである。ロールプレイ型の模擬演習も、研修者が自身の平常の生活で「気づき」を得るためのスキルを身につけ

ることを目標とし、Plan-Do-Seeサイクルに載せて場面に即した行動を獲得することをも目標としている。そこで起こる行動学習の単位やステップそのものはとても細かい。ロールプレイや模擬面接など、経験学習あるいは発見型の学習は状況、行動、強化の三項随伴性を基本単位とするフリーオペラント学習ということができる。

5. 展望：学生研修へロールプレイを適用する要点

(1) 発見型経験学習、フリーオペラント状況のロールプレイ（模擬面接）の効果と陥穽

模擬面接やロールプレイは教育学の領域では「経験学習」「発見型学習」の典型的な形式である。これを学習心理学の用語に当てはめれば、状況刺激と強化子の随伴関係を予定的に構造化しないフリーオペラント学習の場面ということになる。ロールプレイの参加メンバー自身のコミュニケーション行動の結果として得られる相手からの反応は、次の行動を選択するための手がかり情報となる。行動の報酬となる正の強化子、次の行動選択の機会に同じ行動を避けるように方向づける負の強化子の双方を、ロールプレイにおいても等しく想定することができるのである。

フリーオペラント学習は、構造化されていない生活場面一般でも頻繁に観察されるものである。人は（動物全般も）、乳児の時代からフリーオペラント的に、状況-行動-結果の三項随伴の関係を経験し続け、自己のとるべき行動、場面ごとに適切な行動の手がかりを獲得し蓄積し、成育するからである。

ロールプレイは、人が本来、長期にわたる

生活経験の中で獲得する「場面に適切な行動 (situation relevant behavior)」を、操作的に重点化して状況設定することで、より確実に経験する機会を増やし、学習の可能性を高めようとする手続きである。ロールプレイ演習の特色は、状況設定は行う一方で、参加メンバーの行動までを構造化することはしないという点にある。先に述べた「経験学習」「発見型学習」、そして「フリーオペラント」の利点も欠点も、源泉はこの非構造化の一点にある。

フリーオペラント型学習の特性を含むロールプレイ・プログラムには学習効果を阻害する陥穽もある。それは非構造化の状況設定下であるにもかかわらず、参加メンバーが一定の結果を自らが設定して構造化して演じ始める時に気づかれることである。研修が進む中で、次第にそつなく演じられるセッションが観察されるようになる。受理面接ワーカー役は、一定の手順を踏み、初回面接として収集すべき情報をクライアント (SP) から聞き出す仕事に従事する。このようなロールプレイ・セッションに対して、設定目標の表面的な視点だけで不足を言うことはできない。演習を繰り返す中で、次第にスクリプト (受理面接者のインタビューの段取り) が膠着状態に陥って行く過程はしばしば観察される。訓練セッションで役割演技に取り組む過程で「自発的な構造化面接」が形成され、無難な手続きやスクリプト (段取り) だけを練習してしまうのは珍しいことではない。しかしそのような研修に終始しただけのスタッフが、真に問題を抱えた現実のクライアントに対応することは不可能である。

ロールプレイには『活動あって学習無し』

の『這い回る経験主義』(John Deweyによる)の危険性も含んでいる。どれほど巧妙に現場に近い設定がなされていても、ロールプレイが根本の仕組みとするフリーオペラント状況には、スキル獲得のための手がかりとなる対人的な強化刺激を、参加者がいつ経験して学習達成するか、操作できない弱さが組み込まれているのである。

参加者の自己満足だけを結果する誤りに陥らないためには、そこに研修参加者一人ひとりが場面に対してどのような「気づき」を得たか、問いかけ、より深く内面化する心の作業が不可欠となる。

(2) 身体感覚の獲得と「俳優修行」

同様の課題は、場面の背景設定があり、台詞がすでに決められている究極のロールプレイ (役割を演ずること) を求められる演劇にさえ起こる。設定された模擬場面で求められる「自己」と「他者」の「身体感覚」への気づきや「身づく」境地に向かう真摯な求道の歴史は長い。例えば、演劇論の古典として知られるStanislavski (1936) の「俳優修行」にも求めることができる。

俳優の訓練は、物語の人物の役割を自己の身体に取り込んで演じるために行われる。多様な対人サービスの現場で期待される役割を、自己の身体を通して実現するスタッフとなるためのトレーニングは、俳優の仕事に近似的に対比させることができる。

部分を抜き出して本論の「論拠」とすることは難しく、抵抗感も禁じ得ないが、敢えて示唆的な箇所ブックマークとして、「俳優修行」から、資料3にいくつかの引用を示す。また引用の目的を満たすと考えられる文節に

下線を施している。

「俳優修行」は演劇技術や芸術精神について論じているテキストではあるが、「俳優」を訓練者、「舞台」を訓練のために設定された模擬場面へと読み替えると、驚くほど今日の遠隔コミュニケーション世代の学生の真実を言い当てている。学生たちがロールプレイの課題に直面して戸惑うのは、Stanislvskiの表現を借りるなら「眼を向けても見ていなかった」生活経験の浅薄さであり、「生きた対象のないところから、想像の対象を用いる」生活習慣への適応に直面している時である。

そのような今日の背景にあっては、模擬面接をはじめとしたロールプレイ型の演習目的も「自分の精神技術を用いて、自分の眠っている感情を目覚ますような新しい想像の要素を導入する」(Stanislavski) 機会としての価値を目指すはずである。

(3) 自己と他者の感情、身体感覚への気づきに至る研修の必要性

心理臨床の現場でも、感情の「揺らぎ」は常に起こっている。自己と他者の情動に、気づき、注意を向けることは、誰でも自然にできると考えられがちである。しかし私たちが「揺らぎ」の当事者であるときに、よりよい関係形成のコミュニケーションの「統括者」であり続けるためには、相応の訓練か、経験を必要とする。

模擬的な場面を設定し、可能な限り現実的な課題を使って研修を行うことで獲得できるのは、「自己」と「身体」に対面するという研修者の生育史によっては衝撃の経験である。このようなことを考えるとStanislavski (1936) の言葉も活き活きと響く。曰く「感

情そのもののことは考えずに、感情を起こさせるものは何か、経験を惹き起こした条件はなんであったか、それを研究することに心を向けたまえ」、「けっして結果からはじめてはならない。結果は先立つものの論理的な成り行きとして、いずれ現れることだろう」、「他から吸収したり、君の方から他に与えたりすることがなくては、舞台においては交感はいえぬ。舞台では、眼をやって、見て、そこで行われているあらゆることを感ずることができる」と、常に「役割演技」につきまとう陥穽と回避のための訓練の視点を示唆している(詳細は資料3)。

今回の実験模擬面接では、クライアントの内包する問題を、面接者がどのように聞き取り、表出させ、クライアントの真の相談主題にアプローチするかを専らの関心の中心とした。しかし、いわゆる「治療スクリプト(段取り)」までをクライアントに提示するフェイズは観察されなかった。制限の多い実験模擬面接であるから、少し望みが高すぎたかもしれない。

臨床家の面談技術は「経験の関数である」とは、しばしば言われることである。限定された模擬演習の状況も経験の1つと数えるなら、研修者は自分が担当する対象が抱えている困難や戸惑い(needとseedの両方)を感じ取ること、その後続く治療過程についても「どのように(How)」「どこまで(How-much)」など、ある程度のイメージを描くことまでを課題とする必要がある。ただしこの課題を、先に引いたStanislavski (1936) からの警鐘「ありもしない対象」に向かう俳優修行とさせないためには、幾度も繰り返し行うことが必要である。しかも他の研修者と緊密に交感

し、自己と他者の感情を味わい、情動経験を往来させる生きたワークショップを並存させ、あるいは指導者 (super visor) とのブリーフィング (振り返り) を挿入するなど、多様な側面からの事後学習の手続きを添えることこそ不可欠になってくるのであろう。

小林虎三郎の国漢学校に学んだ山本五十六には、軍師としての能力やイデオロギーに対する評価においては論も多様であるが、教育の視点から至言として引用したいことばがある。本論のような臨床面接の前学習経験としてロールプレイによる模擬面接を取り入れる際には、この教育企画に携わる指導担当者が、山本の実学・実践主義的なアドバイスに耳を傾けることも、単なる懐古主義とばかり批判されるものでもないと考えられる。

曰く、「やってみせ、言ってみせて、させてみて、ほめてやらねば人は動かじ」とは真実であろうと考えられるのである。

動きたくても、動けない (動き方を知らない) 子ども (青年) が増えている。ロールプレイは今後しばらく、教育現場で実践される研修様式として適用されることが考えられる。成否の鍵は、いかにして「結果が先行する仮想演技」(Stanislavski) に落とさず、「這い回る経験主義」で終わらせないか、そして刺激-行動-強化の現実的なフリーオペラント的三項随伴性の経験を豊富化させるか、そして何より、現実としての「自己」「他者」の身体感覚に明瞭な「気づき」を与えることができるか、指導担当者の取り組みに懸かっているのであろう。

この研究は今後、さらに事例を収集して続行する。

本研究における実験調査は、文部科学省科学研究費 基盤研究 (C) 課題番号18530554 「面接場面におけるコミュニケーション・スキルの開発～会話分析と教育プログラム」の一環として実施された。

6. 文献

- 1) Argyle, M. & Dean, J. 1965 Eye contact, distance and affiliation. *Sociometry*, 28, 289-304.
- 2) Argyle, M. & Cook, M. 1976 *Gaze and Mutual Gaze*. Cambridge University Press.
- 3) Cole, S.A. and Bird, J. 2000 *The Medical Interview ; The Three-Function Approach* (2nd Ed.) Mosby, Inc. (飯島克己, 佐々木将人・訳 2003 「メディカルインタビュー～3つの機能モデルによるアプローチ」メディカル・サイエンス・インターナショナル).
- 4) 大坊郁夫 1982 「二者間相互作用における発言と視線パターンの時系列的構造」実験社会心理学研究, 22, 11-26.
- 5) Darwin, C. 1872 *The Expression of the Emotions in Man and Animals*. Murray. (浜中浜太郎・訳 1921 「人及び動物の表情について」岩波書店.)
- 6) Duxbury, J. 2000 *Difficult Patients*, Reed Educational and Professional Publishing Ltd. (羽白清・訳 2003 「難しい患者さんとのコミュニケーション・スキル」金芳堂).
- 7) Ekman, P., & Friesen, W.V. 1975 *Unmasking the Face.* Prentice-Hall. (工藤力・訳

- 編1987「表情分析入門」誠信書房）。
- 8) Ellsworth, P.C., Carlsmith, J.M. & Henson, A. 1972 The stare as a stimulus to flight in human subjects : A series of field experiments. *Journal of Personality and Social Psychology*, 21, 302-311.
- 9) 福井次矢 2003「メディカル・インタビューマニュアル～医師の本領を生かすコミュニケーション技法」インターメディカ,.
- 10) 福原省三 1977「社会的相互作用過程における視線行動の実験的研究」実験社会心理学研究, 17, 30-38.
- 11) 福原省三 1990「アイ・コンタクトと印象の評価が受け手の対人感情に及ぼす効果」心理学研究, 61, 177-183.
- 13) 福島脩美, 田上不二夫, 沢崎達夫, 諸富祥彦・編 2004「カウンセリング プロセスハンドブック」金子書房.
- 14) Hall, E.T. 1966 *The Hidden Dimension*. Doubleday. (日高敏隆・佐藤信行・訳 1970「かくれた次元」みすず書房).
- 15) Harlow, H.F. 1958 The nature of love. *American Psychologist*, 13, 673-685.
- 16) Harper, R.G., Wiens, A.N. & Matarazzo, J.D. 1978 *Nonverbal Communication. The State of the Art*. John Wiley & Sons.
- 17) 春木豊 2003「身体心理学」川島書店.
- 18) Hyduk, L.A. 1978 Personal space : An evaluative and orienting overview. *Psychological Bulletin*, 85, 117-134,.
- 19) James, W.T. 1932 A study of the expression of bodily posture. *Journal of General Psychology*, 7, 405-437.
- 20) Jourard, S.M. 1966 An exploratory study of body-accessibility. *British Journal of Social and Clinical Psychology*, 5, 221-231.
- 21) Kelly, E.W. 1978 Effects of counselor's eye contact on student-client's perceptions. *Perceptual and Motor Skills*, 46, 627-632.
- 22) Knapp, M.L. 1972 *Nonverbal Communication in Human Interaction*. Holt, Rinehart & Winston, Inc., (牧野成一・牧野泰子・訳 1979「人間関係における非言語情報伝達」東海大学出版会).
- 23) 熊本大学医学部臨床実習入門コースワーキンググループ編集委員会・編 2002「基本的臨床能力学習ガイド」金原出版.
- 24) Lloyd, M. and Bor, R. 2000 *Communication Skills for Medicine*. Elsevier Science (山内豊明・監訳 2002「事例で学ぶ医療コミュニケーション入門～患者とのよりよい関係のために～」西村書店).
- 25) Mehrabian, A. 1972 *Nonverbal Communication*. Adline-Atherton.
- 26) Maynard, D.W. 2003 *Bad News, Good News*., the University of Chicago. (檜田英雄, 岡田光弘・訳 2004「医療現場の会話分析～悪いニュースをどう伝えるか」勁草書房).
- 27) 町田いづみ, 保坂隆 2001「医療コミュニケーション入門～コミュニケーション・スキル・トレーニング」星和書店.
- 28) Morris, D. 1971 *Intimate behaviour*. Jonathan Cape Ltd. (石川弘義・訳 1974「ふれあい 愛のコミュニケーション」平凡社).
- 29) Rogers, C. 1945 *Orientation in counseling* (友田不二男・伊東博・堀淑明昭・佐治守夫 他 編訳 1967「ロージャズ全集」全28巻 岩崎学術出版)

- 30) Roger, D.E. & Schalekamp, E.E. 1976 Body-buffer zone and violence : A cross-cultural study. *The Journal of Social Psychology*, 98, 153-158.
- 31) 斎藤清二 2000 「はじめての医療面接～コミュニケーション技法とその学び方」医学書院.
- 32) 斉藤孝 1997 「教師＝身体という技術～構え・感知力・技法」世織書房.
- 33) 佐伯晴子, 日下隼人 2000 「話せる医療者～シミュレイテッド・ペイシエントに聞く」医学書院.
- 34) 佐伯晴子 2003 「あなたの患者になりたい～患者の視点で語る医療コミュニケーション」医学書院.
- 35) 佐伯晴子 (東京SP研究会代表) 2004 「行動目標達成のための『医療面接』ポイント50」日本医療企画.
- 36) 沢村敏郎, 中島伸 2005 「医療コミュニケーションスキル」メディカルレビュー社.
- 37) Smith, R.C. 2002 Patient-Centered Interviewing ; an Evidence-Based Method, 2nd ed. Lippincott Williams & Wilkins. (山本和利・監訳 2003 「エビデンスに基づいた患者中心の医療面接」診断と治療社).
- 38) Sommer, R. 1969 Personal space : The behavioral basis of design. Prentice-Hall., (穂山貞登・訳 1972 「人間の空間」鹿島出版会).
- 39) Stanislavski, C. 1936 An Actor Prepares., (山田肇・訳 1951 「俳優修行」創元社).
- 40) Stass, J.W., & Willis, F.N. 1967 Eye-contact, pupil dilation, and personal preference. *Psychonomic Science*, 7, 375-376.
- 41) 鈴木晶夫 1990 「ノンバーバル行動と言語行動とのずれが意識性に及ぼす影響」人間科学研究, 3, 1-10.
- 42) 鈴木晶夫・春木豊 1989 「対人接触に関する試験的研究」早稲田心理学年報, 21, 93-98.
- 43) 鈴木晶夫・春木豊 1989 「姿勢の研究：姿勢と音楽が意識性に及ぼす影響」人間科学研究, 2, 75-81.
- 44) 鈴木晶夫・春木豊 1992 「躯幹と顔面の角度が意識性に及ぼす影響」心理学研究, 62, 6, 378-382.
- 45) 鈴木晶夫 1996 「感情尺度としての文字顔に関する試験的研究」早稲田大学人間科学研究, 9, 163-170.
- 46) 鈴木晶夫 2003 「非言語行動が意識性に及ぼす効果の研究」学位論文 (早稲田大学大学院人間科学研究科).
- 47) 鈴木晶夫 2004 「姿勢がからだの意識性に及ぼす影響について」ヒューマンサイエンス, 16, 27-34.
- 48) Wachtel, P.L. 1993 Therapeutic Communication : Knowing What to Say When. Guilford Publication, Inc. (杉原保史・訳 2004 「心理療法家の言葉の技術～治療的なコミュニケーションをひらく」金剛出版.)
- 49) 和田実 1987 「Argyle & Deanの親和葛藤理論に関する再検討」実験社会心理学研究, 26, 181-191.
- 50) 和田実 1986 「好意, 対人距離および話題が非言語的行動と自己開示に及ぼす影響」実験社会心理学研究, 26, 1-12.
- 51) Wagner, A. and Wagner, D. un-published The Communication Formula : Solving People Problems in a Multicultural Office., (諸

永好孝・訳 2000「よりよい人間関係とコミュニケーションスキル」株式会社チーム医療.)

52) 湯浅泰雄 1986「気・修行・身体」平河出版社

7. Summary

Recently, the communication skill and of the quality for the mutual understanding on the situation of interpersonal services have begun to become not a little matter of concern. Not only the field of the education but of the administrative office, or of the medical situation or clinical psychology, or of the commerce negotiation, the personnel must be required to be skillful at interpersonal communication. Because there is quite important matter as the subject might be an “accountability” of service provider.

Exchanging the communication at the situation which contains a decision phase of too high importance to revise and do again, we would pay close attention and take the greatest care to make certain from the provider. The “accountability” is relatively new concept but not so little task at the fields of the medicine or the clinical psychology. In such the context, the communication skill training that of applying some role play techniques become commonly into practiced. Also the role play training maintains the linkage with the Objective Structured Clinical Examination (OSCE) in Japanese state examination for the license to practice medicine.

Present research, the simulated clinical

interview sessions, especially the communication processes are (through the narrative and the evidence-based, both styles) investigated from the point of view for the educational or bringing-up methodology toward the clinical psychology or the medicine. The sense of a “Self-and-Other”, “Self-body-existence” should be discussed in the context of “An Actor Prepares”; the trainee’s reality experiences.

資料1

(カウンセラー：受理面接ワーカー役用の教示資料)

サービス場面の会話ロールプレイの分析研究

あなたが、次のような場面で仕事をしていたと仮定すると、あなたはどのように対応するでしょうか。お試しください。

1. 受理面接者（カウンセラー）役の設定と目標

この設定の学校の学生相談室では、クライアントが来談した初回は、受理面接者が対応して、おおよその話を聞いています。受理面接で得られた基本的な情報を基に、相談室会議が行なわれ、カウンセラーの誰がそのケースを担当するか決定しています。受理面接は、クライアントの直接的な問題解決を目指すものではありませんが、相談全体の中では重要な意味を持つものです。

「本学の受理面接」では次のことを行なっていますので、今回のセッションでも次の手続きを果たしてください。ただし、クライアントが次も来ようという気持ちになれる会話を目指すのを忘れないでください。

2. 受理面接の課題

- 1) クライアントの主訴（主に困っていること）を明らかにしてください。
- 2) その問題と関連する問題がどのような期間に起こっていたか、時期と持続期間を聞いてください。
- 3) どのような状態になることをクライアントが望んでいるか、ゴール（理想の達成状態）についてのイメージをクライアントから聞いてください（最終目標）。
- 4) 次のセッションの目標（近い時点の目標）を、クライアントと相談して、お互いにとって明らかになるようにしてください。
- 5) その他、クライアントが何か言い忘れていることがないか、聞いてください。

3. セッションの方法

- 1) 制限時間：10-15分程度（どのように設定するか。当初から宣言するか、受理面接者役が時間を見ながらコントロールすることとするか）
- 2) 場面：パーティションで仕切られた会議室の一隅
- 3) 着座位置：90°の位置で着座 ← 同意が得られるケースではVTR録画
- 4) その他：セッション後、会話過程の感情評価と目標達成度の評価をお願いします。

資料2

(クライアント (SP) 用 設定資料)

サービス場面の会話ロールプレイの分析研究

次の模擬クライアント (SP) の設定情報を読み、実験模擬面接協力者の初回面接インタビューにクライアントとして答えてください。

1. 基本設定

1) クライアント役の設定概要など

下記のクライアントの背景や症状は、聞かれたら話すための設定です。クライアントは（難しいかもしれませんが）受理面接者に対してあまり気のりしない様子で対応するようにお願いします。自分からどんどん話すクライアントではありません。（今回の主題は、初回を担当する受理面接のカウンセラーがどのようにして相手から話を引き出し、ケアするかを観測することです。）

クライアントは、聞かれたことには楽しそうではないにしろ、応えます…というスタイルを貫いて頂きたいのです。

2) クライアントの設定の詳細

①人物設定：大学3年（20歳）・女子。自宅通学生。父は勤め人、母は主婦兼パートタイマー。

②主訴（来談の目的ときっかけなど）：

生活リズムの乱れをなんとかしたい。

今年度に入ってから新しく変えたアルバイトのために生活が昼夜逆転してしまった。朝起きられないために、必修科目の単位を落としそうになっている。アドバイザーグループの教授から呼ばれて、事情を話すと「学生相談室に行って、生活リズムの建て直しについて、アドバイスを受けて来なさい」と言われ、来談した。

③アルバイト：

4月から24時間ファミレスの深夜帯の単価が高いのが魅力で、それまでのコンビニを辞めて、移った。大学の授業を午後からの3-4限の科目に集中させて、夕方6時から入れば毎日出来ると思っていたので、契約した。しかし、必修科目が週2日も1限目に入ってしまい、参っている。これまでの欠席回数は、後期科目ですでに2回、遅刻3回に達してしまい、ペナルティ・リストが担任教授に廻ってしまった。あと1回の欠席・遅刻で単位が危なくなってしまう状態。早起きも努力しているが、アルバイトのシフトは変えられず、目覚ましだけを鳴らしては止めてまた寝てしまう。

④食事の状況：

朝食は最近、ほとんど食べていない。昼食は生協か駅でパンとお茶を買ってきて済ませている。

休み時間にスナック菓子を食べている。夕食はファミレスの「まかない」をたべさせて貰える日はよいが、そうでない日は深夜に帰宅する途中で近くのコンビニで弁当を買って帰って家で食べている。食生活については時々、母から心配の声がかかるが、(本当はよくないと思っているが、『あとで考える』という返事になってしまい)今の自分にはどうしようもない。

⑤就寝時間と起床時間：

ほぼ毎日、深夜3時頃の就寝になってしまう。起床は1限科目のある朝は6時に起きなければ間に合わない(そんなわけで、時々失敗している)。1限のない日は、12時頃まで寝ていることもある。疲れがとれない。

寝過ごした朝は、自分で自分をコントロールできていない…と通学中も気が重くなる。

⑥だるさと焦り：

疲れがたまっている。いつも眠くてボーッとしてしまい、前期も定期試験対策ができなかった。課題レポートの質も落ちてしまった気がする。時々、貧血のような症状もあり、電車内で気分が悪くなり、途中下車して休んでいたこともある(前期は6月に1回、後期になって9月に1回経験)。それはTOEICを受験しようとして少し頑張ってしまった時期だったと記憶している。TOEICの受験当日も眠くて、思ったほどの点数が取れなかったので、また落ち込んでしまった。

⑦親子関係・家族との対話：

家に帰る頃には親・家族は寝ている深夜であり、父母とも早く出勤してしまうので、すれ違いの生活である。兄弟は弟が1人いるが、高校生で部活をしているために、やはりすれ違いの生活である。夏休みに生活リズムの立て直しを試みたが、わざわざ早く就寝しても寝付かれず、かえって気分が悪くなったので、それ以降は試していない。

とにかく親の定年も近いので留年はしたくない。ここで本気になって生活時間を立て直さないと、就職活動にも差し支えてしまう、と焦っている。

資料3 Stanislavski (1936) の「俳優修行」に示唆される身体感覚と対象の獲得

(下線は本論著者による：「俳優」を訓練者、「舞台」を訓練のために設定された模擬場面と読み替えて一読されたい。)

「よろしい、すると、君は自分の性質はどうするつもりだったのかね？」

「ほんとうをいうと、僕は単に知人の外部の癖を取るつもりだったのです」とポールは素直に承認した。

「それは大変な間違いであった」、トルツォフは答えた。「そここのところで、君は創造となんのかかわりもない純然たる模倣へ行ってしまったのだ。」

「どうすべきだったでしょうか？」とポールは尋ねた。

「君はなによりもまずモデルを消化すべきであった。これは複雑である。君はそれを、時代、時期、国土、生活状態、背景、文学、心理学、魂、生業、社会的地位、外観等の見地から研究する。そればかりではない、君は、習慣、態度、動作、音声、言語、抑揚のような性格を研究する。この材料に即した作業は悉く、君がそれに自分の感情を滲み透らせることを助けるだろう。これがなくては、君は芸術をもつことはないであろう。この材料から、役の生きたイメージが浮かび出るならば、再現派の芸術家はそれを自分自身へ移すのである。(中略)しかし微妙甚深な人間感情はこういう技巧の手には負えない。これは、それが諸君の眼前に生身で出現する、その刹那の自然な情緒を要求する。それは自然そのものの直接の協働を要求する。」

資料3-1 「俳優修行」P31-33

「私が自分の要求をもっと切り詰めなければならないとしたら、私はこういわなければならない、たとえそれが君たちの以前の心持を思い出させないにしろ、たとえ君たちが筋の与えられた環境を新しい眼で眺めようという衝動を感じないにしろ、練習の身体的計画を演じたまえ。しかし、その場合は、君たちが自分の精神技術を用いて、自分の眠っている感情を目覚ますような新しい想像の要素を導入するところを見せてくれたまえ。

資料3-2 「俳優修行」P224

「感情そのもののことは考えずに、感情を起こさせるものは何か、経験を惹き起こした条件はなんであったか、それを研究することに心を向けたまえ。」

「君は同じことを行うのだ」この賢明な俳優は私に言った。

「けっして結果からはじめてはならない。結果は先立つものの論理的な成り行きとして、いずれ現れることだろう。」

資料3-3 「俳優修行」P249

「なんでも、自分の傍らを掠め去るものから吸収したり、それにすこしでも、自分のものを放出したりする暇があるかどうか、それは疑わしい。とにかく、他から吸収したり、君の方から他に与えたりすることがなくては、舞台においては交感はありません。対象になにもものを与えたり、対象からなにもものを受け取ったりすることは、たとえ短くても、精神的交感になるのだ。私は再三、眼をやって見ることがあれば、眼をやりながら、見ないこともある、ということを行った。舞台では、眼をやって、見て、そこで行われているあらゆることを感ずることができる。」

資料 3 - 4 「俳優修行」 P262

「なかには、殊に初心者には、家でやる時、生きた対象のないところから、想像の対象を用いる俳優がある。彼らの注意は、自分の内的目標たるべきものに集中するよりは、ありもしないものの存在を確信することに向けられる。この悪い習慣を養うと、彼らは同じ方法を無意識的に舞台にもちこんで、結局、生きた対象に対しては勝手の違うことになってしまう。彼らは自分と相手役との間に生命のない虚構の対象を設けるのだ。この危険な習慣は、ときによると、深く染みこんでしまって、生涯つきまとうことがある。

自分に眼をやっているながら、誰か別の人(*)を見ていて、絶えずその別の人(*)に適合して、自分に適合しない俳優の相手役をつとめることは苦痛である。そういう俳優は自分が最も緊密な関係にあるべき当人からは隔たっている。彼らは自分の言葉も、抑揚も、そのほかなんにも受け容れてくれることができないのである。自分に眼をやっているながら、その眼は覆われているのだ。この危険な、致命的な方法を避けたまえ。それは君たちに食い入って、根絶することのはなはだ難しいものだ！」

資料 3 - 5 「俳優修行」 P272

*引用者註：ここに至るまでの文脈では、文中の「別の人」は、「模倣対象の人」を指している。