心理専門職養成課程でのカウンセリング・ロールプレイ演習において質的・量的分析ソフトを活用した学習支援

Learning support using qualitative and quantitative analysis software in counseling role-play exercises in the training program for professional psychotherapists

中野 良樹
Yoshiki Nakano
秋田大学，教育文化学部
Akita University, Faculty of Development and Human Studies
nakano@ed.akita-u.ac.jp

概要

本研究は，心理専門職養成の「科学者―実践家モデル」にもとづき，科学的な心理学の方法論が心理臨床の実践力を高めるために，いかに貢献できるかを検討した．心理専門職を目指す大学院生 17 名が，演習授業を利用した実験に参加した．参加者は，質的分析ソフト MAXQDA を活用し自身のカウンセリング・ロールプレイを詳細に分析した．こうした分析作業を通して，学習者のセラピー技能をより精緻に客観化，相対化できる効果を示した．

キーワード：心理専門職養成，カウンセリング・ロールプレイ，質的分析ソフト，MAXMaps

1. 目的

本発表者が所属する専攻では 2002 年度から臨床心理士の養成に取り組み．2018 年度からは国家資格・公認心理師の受験資格を取得できる学部―大学院を一貫させた課程を開始した（公認心理師養成の詳細については山崎(2020)を参照）．臨床心理士を養成する大学院では指導を行う教員が一定数以上，臨床心理士の有資格者であることが認定協会により定められているが，公認心理師養成には授業を担当するうえでの資格上の制約はない．つまり，今後，公認心理師の養成に関わる専攻では非臨床の心理学者も専門職の養成を担うようになる．臨床心理学は，心理面に課題を抱える対象者の理解と支援を目指す「支援のための学」であるため，認知心理学や発達心理学など他領域の成果や発想を積極的に援用し，有効な支援や介入の方法論を確立しようとしてきた．今後は，臨床心理学を軸にした心理専門職の養成課程では実用的な知識・技能を重視しつつも，その基礎となる実証的・科学的な心理学の方法論も修得することが求められる．この育成理念は，心理専門職の養成では「科学者―実践家モデル」として世界標準の考え方とされている（村椿・富家・坂野，2010；山崎，2020）．

こうした現状において，科学的方法を重視する心理学が心理臨床の実践家の養成に資する方法論が確固としてあるわけではない．本研究では，臨床心理学の入門的な養成法であるカウンセリング・ロールプレイを大学院の演習授業において実施し，収集した会話内容をデータとしてプロトコル化し，質的分析ソフトを組み合わせて詳細に分析する．

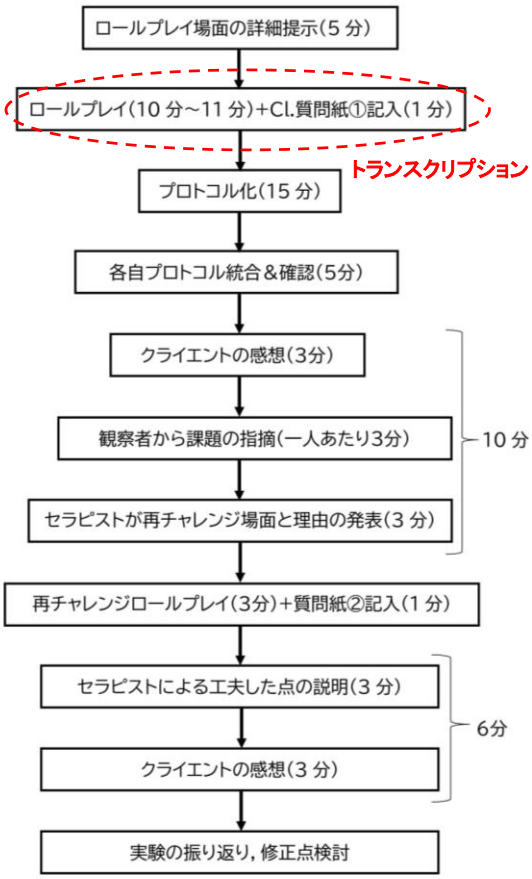
カウンセリング・ロールプレイは心理臨床の専門家を養成する際に，特に初学者の訓練として多様な意義と効果をもつとされる（鑪, 1977; 鶴, 1986）．しかしながら，多くの場合，事後の検討は指導者が実際に見取った印象をもとに助言をしたり，ビデオ動画をふり返ってグループで検討したりすることが多い．これに対して，本研究では科学的心理学の手法を応用して，学習者が自身のロールプレイを質的・量的に分析する．この過程で，学習者はエヴィデンスにもとづきカウンセリング技術を相対化でき，従来の演習授業よりも深い自己理解が期待できる．

本研究の演習授業におけるロールプレイ実験は，主に４つの段階からなる（図１）．第一に，Th.（セラピスト）役と Cl.（クライエント）役はスクールカウンセリングの場面を想定してロールプレイを行い，両者の音声と動画を記録する．第二に，記録した会話を文字化したプロトコルを作成する．第三に，プロトコルを読み Th.役の働きかけの効果について受講生全員で検討する．第四に，Th.役は検討を踏まえてロールプレイ中で改善の余地のあった場面を選定し（課題場面），その場面から３分間再度ロールプレイをやり直す．プロトコルやカウンセリング場面の動画，Cl.役の評価や感想といった質的・量的データを事後分析し，言語的相互作用の意義を確認するとともに，しぐさや身ぶりなどの非言語情報も含めて，Th.役のカウンセリングの効果を検証できる．ロールプレイの分析においては「QDA（Qualitative Data Analysis）ソフトウェア」を活用し，参加者全員のロールプレイと分析結果をデータベースにまとめる．まず，ロールプレイ後に受講生自身が文字化した Th.役と Cl.役の会話内容を個々の発話に細

分化する．QDA ソフトは，個々の発話にコードを割り振ってコーディング（分類）し，発話頻度の集計など量的分析を効率化する．加えて，QDA ソフトの外観表示機能では，各コードを色分けし，各自のロールプレイ過程でどの発話コードが出現したかを時系列的に表示できる．この機能により，受講生は自身のセラピーがどのような会話内容で進行したか全体像を視覚的，直観的に把握できる．また，QDA ソフトの図解ツール機能を活用すれば，ロールプレイ中のコード間の関係や代表的な発話を地図として布置できる（マッピング）．

本研究では，こうした多彩な分析機能の活用により，受講生は自身のセラピー全体の特徴を可視化し客観的に表現できる．受講生が自身のセラピーを質的，量的に分析し，結果を他者のセラピーと比較することで，従来のロールプレイ演習ではできなかったセラピーの脱文脈化と相対化が可能になる．

図１　ロールプレイ実験の流れ．



2.　方法

ロールプレイ実験とそれに伴うデータ分析は，大学院授業の一環として 2018 年から 24 年にかけて実施した．心理専門職志望の修士１年生 17 名（女性 14 名，男性３名）が実験に参加した．ロールプレイ実験の開始前に，各年度の参加者全員で場面設定を説明する文書を精読した．ロールプレイ中は Th.役と Cl.役は約２m 離れて相対したが，お互いに真正面に向き合わないようにずれた位置に着席した．デジタル・ビデオカメラ２台を使用し，Th.役と Cl.役それぞれの上半身が映るように撮影した．ボイスレコーダーでも両者の会話を録音した．終了後，実験参加者全員で分担して Th.役と Cl 役の会話をすべてプロトコル化した．実験参加者はロールプレイのプロトコル全体を５分間で読み，その後ロールプレイの内容の検討に移った．事後検討に先立ち，Cl.役は Th.役のカウンセリングを受けてみての印象や満足感を評定した．事後検討の終了後，Th.役はもう一度課題場面からロールプレイを「再チャレンジ」としてやり直した．３分間のロールプレイの終了後，Th.役がやり直しで工夫した点などを説明し，Cl.役が感想を述べてロールプレイ実験は終了した．

3.　結果と考察

質的分析ソフト MAXQDA を用いて逐語記録について質的帰納分析を実施した．具体的には以下の手順に沿った．最初に，逐語記録のすべてをコーディングしやすい長さ（文節単位）に整えるために，Th.役と Cl.役の会話を個々の発話として独立させ「発話セグメント」に分割した．したがって，ロールプレイ実験１回分の文書データは，基本的に Th.役と Cl.役の発話セグメントがくり返される．このくり返し１回を１ターンとみなした．会話プロトコルをすべてセグメントに切片化したのち，個々の発話セグメントごとに意味内容を表す小見出し（コード）を割り振った．このように質的分析では，セグメントが示す内容を一言で言い表す小見出しラベルのことを「コード」と呼ぶ．

図２は以上の切片化とコーディングを操作した MAXQDA の画面の例である．①文書システムウィンドウは，本研究に参加した受講生全員のデータを表示している．②文書ブラウザはロールプレイ中の会話が切片化して表示される．受講生は個々の会話セグメントの内容を検討し，合議により割りふるコードを決定した．④コードシステムは割りふられたすべての

図２　ロールプレイのデータを収集した MAXQDA の操作画面.

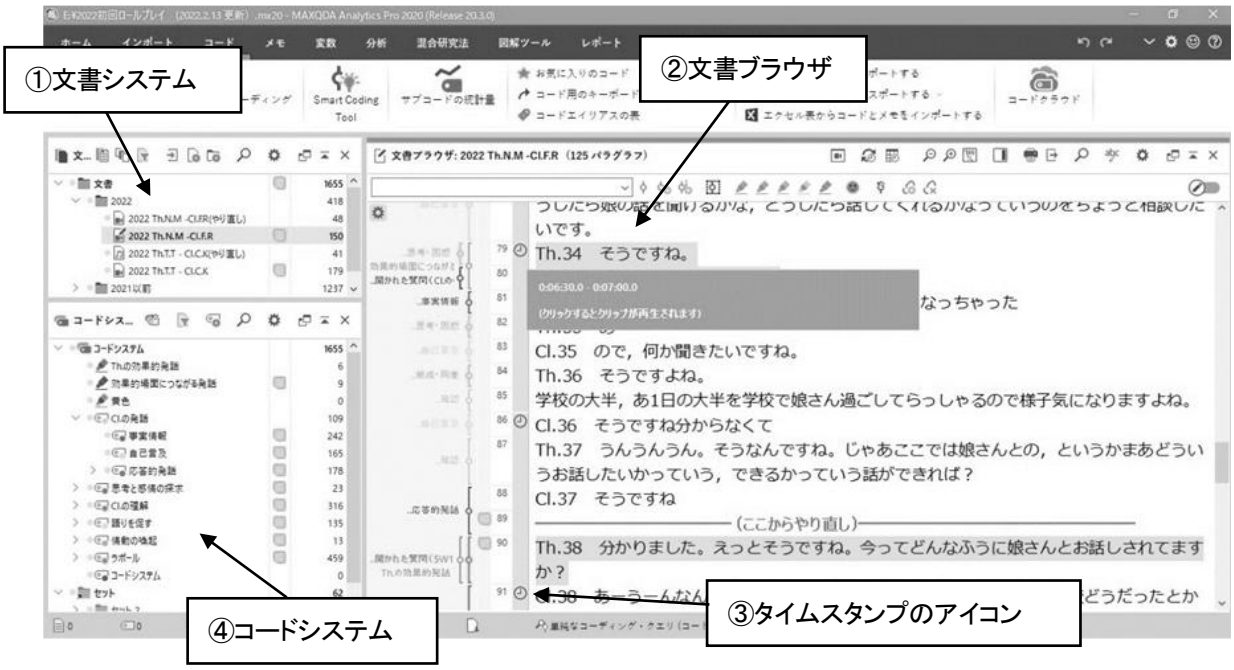
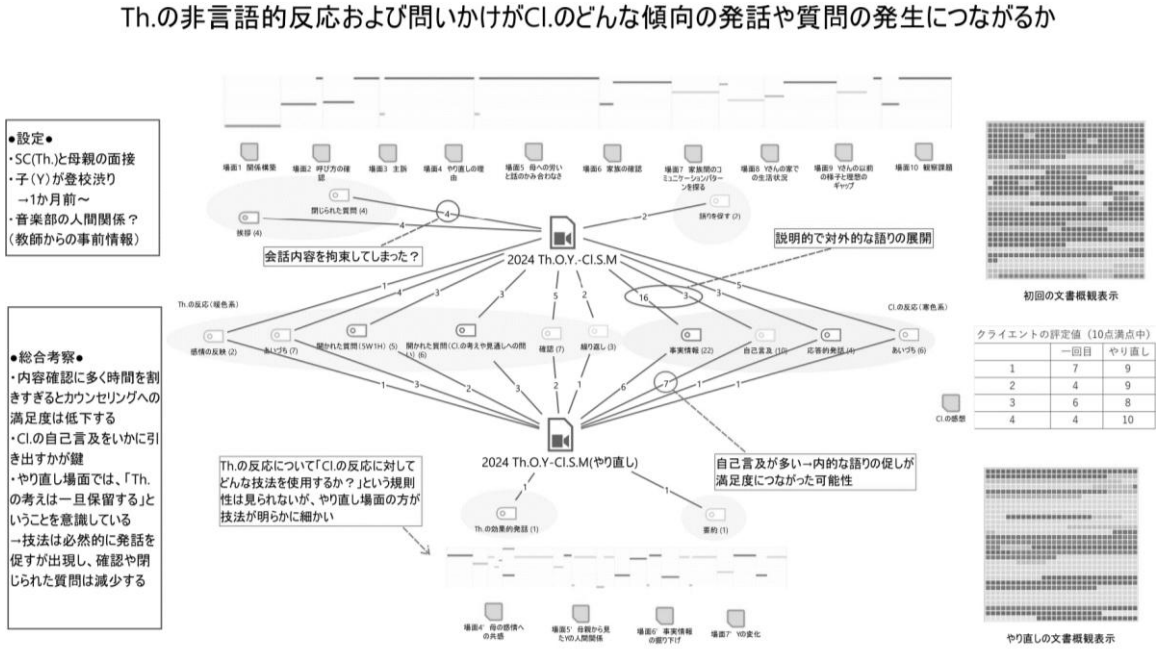


図３　MAXQDA の MAXMaps 機能を使用して作成した可視化したロールプレイ学習の全体像



コード名が表示される．図２のコードシステムに示された数値は，本研究で収集したすべての文書（すなわち全員分の会話内容）で合計した発話セグメントの数をコードごとに示している．また，表内の数値は分類された発話セグメントの数および全体への割合を，Th.役とCl.役のコードごとに示した．表の「内容」の列の文章は，当該コードに分類する基準の定義である．これらの割合と自身の会話内容の分類結果を比較することで，自分の発話傾向を相対化して理解できる．

図３はMAXMaps機能を使用して参加者が作成した

ロールプレイの全体像である. 本来, 図内のアイコンはカラー表示されており，それぞれのアイコンは対応する発話セグメントや各場面の動画とリンクさせることができる. 上段の左から右に並ぶアイコン列は, それぞれのセラピー場面の区切りを表す. すなわち, このモデルでは自身のセラピー全体を場面ごとに区切り，場面間の因果関係の連続としてセラピーが成立していると捉えたといえる. また, マップの上半分は最初のロールプレイのコードを配置し，下半分にはやり直しロールプレイのコードを配置した. この比較では, やり直しロールプレイで改善された点が明確になる.

以上，質的分析ソフトを活用したコーディングとマッピングが，心理専門職の技能向上に貢献する可能性を示した.

引用文献

鑪幹八郎 (1977). 試行カウンセリング　東京：誠信書房

鶴光代 (1986). カウンセリング実習とロールプレイ 前田重治編　カウンセリング入門:カウンセラーへの道 (Pp.248 - 263) 東京：有斐閣

山崎勝之 (2020). 大学ならびに大学院における「公認心理師養成」のグランドデザイン　鳴門教育大学研究紀要, **35**, 39-52

村椿智彦・富家直明・坂野雄二 (2010). 実証的臨床心理学教育における科学者実践家モデルの役割　心理科学部研究紀要, **6**, 59-68.

表　ロールプレイの発話を分類したコードシステムと各コードの出現頻度と割合

カテゴリ	コード	内容　(メモ機能への記載事項)	発話数	割合
Th.役の発話				
思考と感情の探究		Cl.に自分の思考と感情を探求するように促す		
	感情の反映	Cl.の発言から，情動に焦点を当てそれをフィードバックする技法	19	2.9%
Cl.の理解		Cl.の視点からCl.について学習する		
	確認	Cl.に事実の確認を求める問いかけ	129	19.4%
	くり返し	Clの直前の発話の重要点を取り上げ，繰り返すこと.	17	2.6%
	閉じられた質問	はい，いいえ，あるいは1〜2語の回答を求める問いかけ	99	14.9%
	要約	いくつかの発話内容を結びつけ，Cl.によって表明された内容について一番大切な部分と全般的なテーマを選び出す	13	2.0%
語りを促す		クライエントに自分の物語を話すように促す		
	開かれた質問	Cl.の考えや見通しについて，反応をはい，いいえに限定しない問いかけ	41	6.2%
	開かれた質問(5W1H)	反応の形式を限定させないよう5W1Hで聴く問いかけ	68	10.2%
情動の喚起	ほめる	称賛，ねぎらいなど	13	2.0%
ラポール		ラポール確立し，治療関係を発展させる		
	開示	Th.自身の経験を打ち明ける	12	1.8%
	あいづち	共感や理解を示すための短い発話	204	30.7%
	挨拶	面接の最初と最後で行われる基本的なコミュニケーション	50	7.5%
		Th.役 総計	665	
Cl.役の発話				
	事実確認	家族のことや出来事，情報提供	173	43.9%
	自己言及	経験，予定，習慣，思考，感覚・状態について言及する	90	22.8%
	応答的発話	あいづち，同意・肯定，質問，評価，否定，挨拶	76	19.3%
	あいづち	はい，うん，そうですね，などごく簡潔な応答	55	14.0%
		Cl.役 総計	394	