

一般学生を対象としたグループ・ワークとしてのサイコドラマ

— ある4年制大学学生相談室における実践から —

Psychodrama as Groupwork for University Students

— A Report from the University Counseling Center —

西河 正行*

Masayuki Nishikawa

1. はじめに

学生相談ではさまざまなグループ・ワークが行われており、担当者の苦勞が窺われるところである。たとえば講義の聞き方、ノートの取り方などを学ぶ「スタディ・スキルズ」のワークショップ、講師の話の聞き方で話し合う「グループ討論」、「カウンセリングの学習」を目的としたグループのように、学習に力点を置いたもの、「フォーカシング」、「箱庭療法」、「コラージュ療法」のような情緒的な体験を促進する、「エゴグラム」、「職業興味検査」など知的な理解を得させる、また「ヨガ」のような身体から接近を図るグループのように、多様な体験をすることに力点を置いたグループがある。一方、構成的、非構成的エンカウンター・グループやサイコドラマのような、対人関係の改善や人格的成長を促進することを狙ったグループもある。特にグループ・ワークの中核をなす後者についてみると、各大学の、最近数年間の「学生相談室報告」を一瞥した限りでは、エンカウンター・グループが多く行われており、サイコドラマの実践は比較的少ない（東海大学、1991、武蔵大学、1993、慶應義塾大学、1993）のが特徴的である。

筆者はある4年制大学の学生相談室の非常勤

カウンセラーとして、心理面接とグループ・ワーク（エンカウンター・グループとサイコドラマ）を担当している。特にサイコドラマは1992年から毎年、数回のセッションを1単位として、前期と後期に1回ずつ行っている。本稿では筆者の体験を通して、学生相談においてサイコドラマを実施することの意味や考慮すべき点、問題点などについて考察してみたい。

ここではじめに筆者の行っているサイコドラマについて実施の概要を述べ、次に他のグループ・ワークとの共通点、サイコドラマに固有の点を整理し、それを踏まえて批判的な検討を加えたい。

2. サイコドラマ実施の概要

1. スケジュール、場所および参加者

実施スケジュールは毎年若干の修正を加えてきたが、現在はおよそ次のような形で行っている。はじめにデモンストレーションのセッションとして2時間を取り、その後隔週で2回、3～4時間のセッションを行い、その上に1泊2日で3時間のセッションを3回、合宿形式で実施している。場所は学生相談室を使い、合宿は外部の施設を使用している。参加者は各回大体6人前後で、女性の方が若干多い傾向がある。

また毎回、ほとんど新規メンバーであり、中に1～2名の継続参加者がいる。参加者は原則、クローズド・グループとして募集しているが、実際は参加者が少ないこともあり、メンバーの了解を得て追加メンバーの応募も認めている。

2. 募集方法および手続き

学生部や相談室の掲示板にポスターを掲示し、相談室掲示板にパンフレット、申し込み用紙を据え付ける。参加者への呼びかけ文は次のとおりである。「サイコドラマは、劇の形式を用いて、心の世界を表現し、そのことを通して、自分自身をより良く知ろうとする試みです。サイコドラマはグループ・ワークです。新たな自分に出会いたい人、人と人との結びつきを大切にしたい人、カウンセリングに関心のある人などの参加をお待ちします」。

さらに参加者については、第1回目のセッションにデモンストレーションを行い、そこで学生からの質問に答えるとともに、その上で参加を決めてもらう。また主催者としてはこの機会をアセスメントの場とし、特に問題のあると思われる学生が参加を申し出た時に備えることにしている。

3. プログラムの目的と構成

現在は概ね次のようなプログラムで実施している。まずデモンストレーション・セッションでは、サイコドラマがどのようなものを体験してもらうことを目的とし、サイコドラマで使われる技法についても簡単な説明を加える。特に自己紹介となりかつグループ・フォーメーションをも念頭に置いたプログラム、たとえばダブルが役割交換をして相手を紹介するものや、昨日の今ごろ何をしていたかをテーマに簡単なドラマを行っている。

合宿までの数セッションは、メンバーの相互理解を促進しグループ・フォーメーションを図ることを目的としている。そのため1回のセッションでドラマに約1.5～2時間をあて、その後15分程度のティー・ブレイクを入れる。内容

的には身体的なウォーミング・アップを始めとしてロール・プレイ、オムニバス形式の楽しむサイコドラマをした後に、各人の問題発見を促すようなドラマを行い、合宿におけるサイコドラマのためのウォーミング・アップとなるようにする。また各回終了後、お茶や夕食を共にする機会を設けメンバー同士の交流を図るように努めている。

合宿では自己理解を促進するようなウォーミング・アップを通して、問題発見から問題解決に至るような、古典的サイコドラマを試みている。また合宿時にも、初日の夜に懇親会を持ちグループの凝集性が高まるように配慮している。

また各セッションの終わりに感想を書いてもらい、その場でコピーをして全員に相互の感想が共有できるようにし、相互理解を深めるとともに次回のために連続性を保てるようにしている。

4. フォローアップ

現在は特に行っていないが、相談室で行われる他のグループ・ワークの案内を必ずすることにし、その際に簡単な手紙を添えている。

3. 実施形態からみた

サイコドラマの特徴

ここでは筆者の行っているサイコドラマについて、いくつかの観点から整理を加えたい。

1. サイコドラマの

学生相談室における位置づけ

当相談室でのグループ・ワークは、前期にサイコドラマ、夏休みにいくつかの大学が合同して行われるエンカウンター・グループ、後期にサイコドラマ、春休みにエンカウンター・グループのように構成されている。既述のように、各グループの参加者には次回の催しの案内が送り届けられるので、継続して参加するものも比較

的が多い傾向がある。またサイコドラマあるいはエンカウンター・グループに参加した者が、その後カウンセリングを希望してつながるケースも多い。さらにカウンセリングを既に受けている者がグループに参加する場合も、数回あった(但しサイコドラマの場合は少ない)。このように各々のグループ・ワークおよびカウンセリングは一部の学生については有機的に連続して用いられており一貫性があると言えよう。またエンカウンター・グループだけでなく、サイコドラマも実施していることは、「ドラマ」という名称から、表現に関心のある者が参加する傾向が若干あり、相談室としては利用者層の拡大にもつながっているかもしれない。

ところでエンカウンター・グループはカウンセラー数人が、サイコドラマについては現在、筆者一人が担当しているので、サイコドラマは相談室スタッフの中では独立したものになっており、この点に改善が見られるとより相談室の中に根を下ろしたものになると考えている。

2. サイコドラマ実施の目的

呼びかけ文に示したように、筆者はサイコドラマの目的を学生の自己理解の勧めと対人関係の改善、加えてカウンセリングについての学習に置いており、幅広く参加ができるようにしている。また今一つの大きな目的は学生相談室のP.R.にあり、相談室の中に入ってもらうこと、カウンセラーや受け付けの人となりを知ってもらうことを狙っている。そのため実施場所は学生相談室を使用することになっている。

3. 実施形式

原則としてクローズド・グループを考えているが、実際はメンバーの了解を得て追加参加も認めている。またセッションの持ち方は非連続のセッションと合宿を組み合わせている。これは学期期間中にグループを行うためと筆者の勤務条件から、このような形式を取っている。従って非連続のセッションはオープン・グループ、合宿はクローズド・グループの形式となってい

るとも言える。セッション時間については、当初、1回6時間で行っていたが、6時間通しての学生の参加が実際はかなり難しく、現在のような3~4時間を基本とする形に変わっている。全体で何回、何セッションを持つのが効果的かについて試行錯誤をしているが、現在の形式(デモンストレーションを含め4回、6セッション)でもサイコドラマを徐々に深めていかれるように感じている。

4. 対象選択

学生相談室の対象学生は学部生と大学院生である。従ってサイコドラマも彼らを対象にしている。既に述べたようにグループの目的が教育啓発にあるので、メンバーは基本的に健康な学生を対象に考えている。そのためデモンストレーションのセッションでは、神経症水準であるかを基準にアセスメントを行っている。この方式はディレクター、参加者ともにお互いを判断することができ有効であると思われた。これまでは主催者として参加を断わった人はいなかったが、どこまでを受け入れるかはディレクターの力量とも絡み難い問題である。一方、デモンストレーションに参加してやめた学生も毎回少数おり、エンカウンター・グループ向き、サイコドラマ向きといった向き、不向きの問題もあるように思う。

これまでの参加者は学部別、性別、学年別に多様性が見られたが、同じ学内で行っているために日常、相互に顔を合わせる関係にある学生も少なからずいる。この点については、本来見知らぬ者が集まる形式が望ましいのかもしれないが、対人関係を持ちにくい学生も多いのでこのグループを通して所属グループが形成されればよいと考えている。今のところ各回ほとんど新規メンバーが多く、グループ終了後も相互に連絡を取り合っている様子も見られるので主催者の意図とかなりあっているのではないかと見ている。しかし同じ専攻の先輩、後輩関係にあるような学生に抵抗感があるのも事実で、難しい問題であると思う。

メンバー数については、学生相談室を使うことに意味があると考えているので、スペースの関係で少人数（6～8人）で行うこととなっている。またスタッフが筆者のみであることも、メンバー数の制約となっている。しかし少人数であるため、かなりサイコドラマを密度の濃いものにしていくことが可能でもある。なおこのことは1クルールのセッション数とも関連してくる。

5. プログラムの構造と主役選択

サイコドラマの分類には、ロール・プレイ、ソシオドラマ、古典的サイコドラマなどの分け方や、「楽しむ」サイコドラマ、「学ぶ」サイコドラマ、「深める」サイコドラマ（東京サイコドラマ研究会）に分けるなどいくつかのものが考えられると思われるが、筆者が最終の目標としているのは古典的サイコドラマである。筆者の行っているサイコドラマは、その目的を自己理解、対人関係の改善（学内における新しいグループ作りも含め）、カウンセリングの学習に置いているので、プログラムの組立としては、相互理解を促しグループ・フォメーションを可能にするような「楽しむ」ドラマから入り、ダブルのトレーニングなどを通してサイコドラマを「学び」、「深める」ドラマ（古典的サイコドラマ）に入るようにしている。

特に筆者は古典的サイコドラマに導入するための準備として、ドラマの過程を「問題発見」のドラマと「問題解決」のドラマに分け、「問題発見」の過程を重視している。このように考えるようになったのは、次のような事情からである。当初、あまり深め過ぎないようにと考え、「楽しむ」ドラマを中心に行っていたが、学生の反応は物足りないというようなものであった。そこでもう少し学生にとって手ごたえのあるものにしようと「深める」ドラマを指向すると、逆に主役になる学生が少なくなってしまった。そうした試行錯誤を通して、まず「問題発見」を中心にドラマを展開し、その上で主役を募ると主役の準備ができている学生が多くなるとい

う経験を持ったのである。

さらにこのような分け方をする今一つの理由は、深め過ぎないようにするために主役にどこまでやるか主体的に選択させることを意識させることができるからである。（もちろん「問題発見」の段階で深くなり過ぎればそれに対応することは言うまでもない。）

6. サイコドラマ実施上の課題

ここではサイコドラマを実践していく上で筆者が課題と考えている点を挙げる。既述のように、今のところ、毎回ほとんど新規メンバーが集まるが、ディレクターが一人であるため、グループ・ワークを進めていく上でできれば2～3人は継続メンバーであることが望ましいと考えている。現在、1年生の利用がほとんどないので参加者を増やし彼らを育てていくことが課題となっている。

またデモンストレーションに参加してやめた学生の問題がある。これは彼らの追跡調査を行うことで、明らかにされることだろう。筆者の体験では、ドラマの中で役割交換で投げかけた言葉（主役自身の言葉）で相手が傷つくような体験をした時、主役の学生は得られるものがあったと述べているのに、それをした学生が逆に傷ついてしまいドラマの中で充分フォローすることができず、初回だけでやめていったケースがある。これは筆者の技量にも問題があるが、ドラマを構成していく時にどのような点に配慮をしなければならないかより詳細に把握しなければならない課題として残っている。このケースがエンカウンター・グループに参加していたとしたら、やがては起きる問題にしても、グループの自然な流れや沈黙の中で守られることは可能であっただろう。ここにはエンカウンター・グループ向き、サイコドラマ向きといった向き、不向きもあるのかもしれない。

4. 学生からみたサイコドラマの特徴

参考までに1993年度後期の参加者の感想文から、学生の立場からどのようにサイコドラマが受け取られているかについてまとめると、次のようである。

1. 自己探求を求める学生の

相互交流の場としてのサイコドラマ

サイコドラマを通して、学生は悩みを持つのが自分だけではないことを確認し、同じように青年期の課題に取り組んでいる仲間を見出すことによって、大きな安心と励ましを得ている。例えば、「僕は自意識過剰な性格で、周囲に対する劣等意識が強い。……自分が正の方向に進んでいくための道標を得ることができれば、と思いついてこのプログラムに参加した……他の興味深い学生たちとの出会いの方が、僕には新鮮で、遙かに有意義なものであった。彼らは、僕に似ていた。普通の大学生とはどこかが違っていた。自分の人生に問題意識を持ち、悩みながら、不格好に生きる人たちだった。暗闇の中で、手を差し伸べられるのを待つのではなく、自ら進んで、どこかにぶつかりながら、それでも出口を見出そうとする人たちだった。彼らを観察し、彼らと話すことは、とりもなおさず裸の自分と正面から向き合い、対話することにほかならなかった。……僕は、この企画を通して、ほんのちょっぴり自分が理解できるようになった。そして、ほんの少し自信が湧いてきた。僕は、彼らなしではありえなかったこの進歩を誇りに思い、このドラマに参加できた自分を今では誇りに思っている」、「……人から何らかの刺激を受けることも必要だろうと思ったことが、参加の動機である。はじめは自分の心を表現するには一定の限界があると思って構えてしまったようだ。しかし他人にも悩みがあるのだとわかってくると、少しは楽になったように思う。回数を重ねるごとにお互いに仲よくなれるので、合宿の時は素直な自分が表現できた。……僕として

は数少ない自己表現の場（サークルに入っていないから）となって楽しかった。……個人的にはGさんやH君とは共通する問題を見いだせたような気がしたので、ぜひまたお会いしたいものである」などである。

そしてこのようなことが可能になるのは学生自身の側にそれを求める構えがあるからである。ある学生は「参加する前に考えたのは、『そんなに簡単に自分がさらけ出せるだろうか?』、『お互いに自分を演出してしまうのではないか?』という事だった。自分でも自分がよく理解できないのに、他人なんかにはわかるもんか、そんな反発もあったかも知れない。しかし、それでも自分を知りたい。自分（己）を探求している他人に巡り会いたいという気持ちは強く、参加に踏み切ったのである」と述べている。

2. 自己に向き合う場としてのサイコドラマ

サイコドラマではイメージ・アップの過程やドラマの中での役割交換やミラーの技法を通して、自分自身の内面を表現することを求められる。それによって学生はさまざまな気づきを得、自分自身を見直す機会となっている。例えば、「僕にとって、サイコドラマはかなり厄介なものだった。まず、自分以外の物や人になかなか感情移入できない。自分からなかなか離れることができない。自分を、距離をおいて見つめることができない。仮にできたとしても、ありのままの自分を周囲にさらすことなどできない。……サイコドラマにおいては、自分の発する言葉は自分自身にそのまま向けられたそれとなる。それは僕にとって苦痛以外の何物でもなかった。自我を捨て、心の扉をあけることが、自分の恥部を見せてしまうようで怖くてしょうがなかった。このドラマの意図を十分理解しながら、心から取り組むことができなかったのは、このような自分の弱さによるところが大きいと思う」、「自分の考える事・言動は、つきつめると一つの方向に収束していく。そしてそれが、『自分』を表しているのではないか……それに気づいたのは、参加してしばらくの事だった。もう一

つ、自分の弱点をさらけ出す怖さも改めて感じた。日頃から自分を出していると思っていたのに、やはり隠している部分もあったのだ。適当に繕って生きていける日常と、自分の姿がさらされるサイコドラマ。どちらも体験できて良かったと思う。機会があれば、また参加してみたい」などである。

3. 新しい自分への取り組みの場

としてのサイコドラマ

サイコドラマは劇の形式を借りているので、さまざまな実験が可能である。これまでに取ったことのない行動や、やろうとしてもためらわれていたこと、過去であるが故にやり直しができないと思って悔やんでいたことなどを、時間と空間を超えられる劇の中で、再現し試みしてみる。新しい適応様式をメンバーの力も借りて発見し、試行錯誤をしてみる。その体験を通して、新しい自分に出会うのである。例えば、「今回のサイコドラマは、前期に続いて二度目のものであった。……前期では、たとえば、私が父の役になって、私（になっている人）に向かって、何かコメントをするという場面があった。その時、私は私と父の関係のせいか、何も言えなかった。……今度のサイコドラマでは、演技というわけではないのだけれども、自分を少し変えようと努力したところがある。サークルで、途中退出するという場面で、私は、別にやましいところはないのだから、明るく正々堂々と帰る旨を伝えようと、いつもとは違う自分を表現した。社会というのは、個人個人が、自分の生きたいように生きていたら、成立しないものだ。社会での生活は、ある程度窮屈だ。でも、そこで悲観するのではなく、どうやったら他人と気持ちよく生きていけるかが、その人のカラーにつながっていくのだと思う。今は、そんな風に考える余裕がある。あと一年で社会にでなければならぬ私にとって、そういったことをサイコドラマ（でのグループ）という一つの小さな社会を通じて得られてよかったと思う」のようである。

5. 学生相談における

サイコドラマの特徴

これまでの検討を踏まえて、ここでは非構成的エンカウンター・グループを念頭に置き、グループ・ワークに共通のものとサイコドラマに固有なものを整理したい。

まずグループ・ワークの相談室における位置づけや目的、対象選択などはサイコドラマでもエンカウンター・グループでも共通していると言えよう。例えば、グループを通して相談室を学内にどのように定着させていくか、どのように募集し、どのような学生を対象とするか、また個人面接とグループ体験をどのようにつなげるかなどのように、グループ・ワークの実施に関わる諸問題、考慮されなければならない事柄は共通している。またグループ・フォーメーションに関わる側面も共通している。グループの凝集性の高まりと自己開示の程度は密接に関連しているから、どのグループにおいても学生の相互交流や、その結果としての新しい仲間集団の形成には関心を寄せている。さらにグループの外傷的体験の問題も共通してあると言えよう。オープン・グループでは参加を取りやめればとりあえずは傷を深めることは避けられる。クローズド・グループではグループの中でそれを扱う可能性が残されているが、必ずしも成功するとは限らない。いずれにしても深刻な問題である。

一方、サイコドラマに固有の特徴がある。それはやはりDIRECTか、FACILITATEかというグループの進め方に由来するものである。サイコドラマでは、リーダーはかなり意図的に、グループの凝集性を高めたり自発性を促進したり、自己の問題に取り組むように水路づける働きかけをしている。その結果として、学生は自己開示を要求され、自己表現に伴う痛みを通して、自己に気づいていく。また新しい行動パターンの学習も積極的に試みられる。これらは「4. 学生からみたサイコドラマの特徴」に見た通り

である。もっともエンカウンター・グループにおいても同様のことが目指されていると思うが、エンカウンター・グループではそれが学生の自然な関わりを促進する形で行われるので、どこまで深められるかはかなり参加する学生の特性により左右される面があると言えよう。

さらにサイコドラマではダブルの役割を体験させ、監督がそれを意味づけることでカウンセリングの学習につなげることも可能である。エンカウンター・グループではそのような体験は、メンバーへの励ましや肯定あるいは疑問の表明などの観察学習を通して行われる。

なおスタッフが充分にいない問題があるが、これは学生相談におけるサイコドラマの実践者が少ないことに関連しており、また別に考えなければならないことであろう。

最後に筆者の両方のグループを実践しての体験から、両者の大きな違いは「怒り」の扱いにあると感じている。つまりエンカウンター・グ

ループではリーダーが「何もしない（ように見える）」ことに対してメンバーが怒りを向けることがまあり、それを十分に扱うことでグループの凝集性を高め自己に向き合わせていくことが可能であるが、サイコドラマではリーダーは「神」であることによってそれが起きにくくなっている。代わりに、サイコドラマではact-outさせることで役割の中でそれを体験させる。この点については両者のグループ過程を詳細に検討しなくてはならないので、機会を改めて取り組みたいと思う。

6. 考 察

学生相談におけるサイコドラマの活用については、浜田(1991)が「心理劇を用いた相談」、「心理劇を用いたグループでの相談」、「一般学生対象のグループ・ワーク」という観点からまとめている。本稿では特に「一般学生対象のグ

		介入目的の強調点			
		改 善		向 上	
		人 間	課 題	人 間	課 題
介入レベルの強調点	個人	タイプ パーソナリティ 調整 心理療法	タイプ リハビリテーション 治療的 社会技能	タイプ 人間的成長 人間的発達	タイプ 技能発達 人間関係 技能トレーニング
	対人関係	タイプ 対人関係 問題解決 カウンセリング	タイプ 再社会化 社会的抑制	タイプ 対人関係の成長 Tグループ	タイプ 学 習 体系的 グループ討論
	組 織	タイプ 従業員変革 従業員援助	タイプ 組織の変革 社会風土	タイプ 従業員変革 チームの発達	タイプ 従業員変革 クオリティー サークル (QC)
	コミュニティ 住 民	タイプ 二次的/三次的 予 防 相互援助	タイプ コミュニティ 変 革 行 動	タイプ 健康増進/ 一次的予防 人生の過渡期	タイプ コミュニティ 発 展 将 来 化

図1 グループワークグリッド、個人的レベル

(馬場禮子監訳「ハンドブック グループワーク」より引用)

ループ・ワーク」としてのサイコドラマについて取り上げ、筆者の行っている学生相談室におけるサイコドラマの実践を検討し、他のグループ・ワークとの比較を試み、サイコドラマの特徴について明らかにする作業を行った。

サイコドラマに固有の特徴として、まずディレクターによるグループの進め方があげられた。サイコドラマでは、ディレクターは意図的に、グループの凝集性を高め自発性を促進し、自己の問題に取り組むように水路づけた。この点は次のように意味づけられよう。R.K.Cornynne (1985)は、グループ・ワークを「介入の目的—改善のためか、向上のためか」と「介入のレベル—個人か対人関係か、組織か地域コミュニティか」の2次元から整理したグループ・ワーク・グリッドを提案している(図1参照)。このグリッドに従えば、筆者はサイコドラマを個人を対象として人間的成長を促進したり、人間関係の技能発達を目的としたトレーニングの機能を持たせたり、あるいは対人関係のレベルで対人関係の問題解決を目指したカウンセリングの機能を持たせたり、カウンセリングの学習に焦点を当てたグループ討論の性格を持たせるというように、ディレクターの判断でグループをどのようにも構成できると捉えて行っていると言えよう。つまりディレクターによってグループが進められるとは、ディレクターがメンバーとグループを見ながら、介入の目的、レベルを決めていくということになる。これに対してエンカウンター・グループでは同様のことは可能であるにしても、リーダーシップのあり方が違うのでかなり制約されたものとなっていると言えよう。

次にそのことに関連して、メンバーの「怒り」の扱いについて、サイコドラマではエンカウンター・グループよりもより大きな危険性をはらんでいるという点が指摘できるかもしれない。既述のように、サイコドラマではリーダーは「神」であることによって「怒り」が顕在化しにくくなっている。そのためサイコドラマでは、メンバーへの外傷的体験へのより慎重な配慮が

なされないといけないと思われる。この点は増野(1986)が、一般人を対象として自己開発のためのサイコドラマを行う際の注意点として、「このような場で行うサイコドラマでは、モレノ式の古典的なものよりも、ちょっと自分自身をかえたいとか、冒険してみたいといった気持ちでの参加が多いので、ウォーミング・アップを主体としたものから、オムニバス形式での体験よりはじめて、グループの育ち方によって深くしていく、というより自然に深くなっていく経過になる」と述べている。このような指摘はサイコドラマでは多くされており、筆者も自戒しつつ行っているが、その上で生じる問題の解決についてはあまり取り上げられていないようである。この点、「主役」への自発的な応募が一つの目安となるかもしれない。なぜならグループの凝集性ができていないところでは自発的な応募は起こりにくし、そうした状況で犠牲的に主役に応募する学生はより外傷に晒されやすいと思われるからである。また既述のように、ディレクターの意図とは別なところでメンバーの傷つきが生じてしまうこともある。いずれにしても今後は古典的サイコドラマを実施する場合の問題として、もっと研究されるべき課題であると考えられる。

また筆者は学生相談におけるサイコドラマの実践から、「問題発見」のドラマから「問題解決」のドラマへという道筋を考えたが、学生相談ではこの点が特に大切であると考えられる。「4. 学生からみたサイコドラマの特徴」でみたように、自己探求を指向し、かつそのような仲間を求める学生にとってすら、実際に自己に向き合うことは、想像以上の抵抗がある。逆に言えば、青年期的な自己探究の思いだけが先行してしまっている場合がありうるということで、ディレクターは学生のレディネスを慎重に見極めていく必要がある。筆者が臨床領域の仕事をしている社会人を対象にサイコドラマを行った経験から、学生と比べると社会人はかなり自分の問題への洞察がありそこから取り組める印象を持っている。個人面接でも、学生相談と比べて外来

修 「心理劇の実際」, 金剛出版, 1986.)

クリニックでの心理面接ではすでに心理療法を受ける準備ができていいる場合が多いように思う。つまり学生相談の場面はPRIMARY CAREであり, 心理面接への動機づけから入ることが重要ということである。同じことがグループを行う場合にもあてはまり, エンカウンター・グループでは徐々にそれが動機づけられていくプロセスを踏むのに対して, 特にサイコドラマではそれを意識して行わなければならないと考える。

最後にサイコドラマではグループの凝集性が高まりやすいという見解(浜田, 1991)がある。筆者もそのように考えるが, 他のグループと比べてどうであろうか。保坂, 岡村(1986)はエンカウンター・グループにおける仲間関係の発達のプロセスを考えているが, そこでもやはりグループの凝集性の質を問うているとすれば, 両者の比較をした上でなければ軽々に主張することはできない問題であると思われる。

以上, 学生への呼びかけが幅広いものであるために, 学生のアセスメントに始まり, そのニーズを明らかにしながら, それに応えるようなDIRECTを行い, 古典的サイコドラマへの導入も「問題発見」から「問題解決」へと慎重に進めていく, といった「学生相談における」サイコドラマの特徴は, 学生相談場面がPRIMARY CAREであるが故に生じており, グループ運営がグループではなくリーダーに任されているためにディレクターが特にそれらを意識的に行わなければならないという点にあるように考えられる。

引用文献

- Cornynne, R.K. (Ed.) *The Group Workers' Handbook*. 1985 (馬場禮子監訳「ハンドブック グループワーク」, 岩崎学術出版社, 1989.)
- 浜田駒子 「『心理劇』を用いての学生相談」, 東海大学学生相談室紀要, 25, 1991.
- 保坂亨・岡村達也 「キャンパスエンカウンターグループの発達の, 治療的意義の検討」, 心理臨床学研究, 4 (1), 1986.
- 増野 肇 「精神衛生センター」(台利夫・増野肇監