

3. 心理テストからのアサーションの実践

高 橋 亜希子

1. はじめに 実践の背景と対象について

(1) 実践の背景

本章は、東京大学付属中・高等学校において総合学習の時間に筆者が2回の授業において行った実践例の紹介である。実践の場所は学校内のカウンセリング・ルームであり、授業は99年11月から12月にかけて行われた。(99年11月30日、12月6日)

筆者は当時カウンセリング・ルームの大学院生のスタッフを務めており、授業中に実施した心理テスト(PFスタディ)のフィードバックを依頼されて一時間授業を行った。それが、思いがけずアサーション、ロールプレイという一連の実践へと発展していくこととなったものである。

筆者が行ったのは11月30日、12月6日の2回のみであり、その後は高橋先生がロールプレイを継続された。そのため、筆者が行った2回の授業の概略についてここでは紹介させて頂くこととする。

(2) 実践の対象 明るい9人の中学3年生グループ

実践の対象は当時中学3年の9人の生徒(男子1人女子8人)である。彼らは総合学習の時間に「心の教育」を選択していたため、授業に参加することになった。

彼らは闊達でぼんぼんと思ったことを話す「気の良い」感じの生徒たちであった。筆者は沢崎先生のなさったアサーションの授業を以前に見学していたため彼らを知っていたが、グループの仲も良く、冗談も飛び交い、彼らが部屋に入ってくると部屋が明るくなるような、開放的な雰囲気のグループであった。

グループの中には、どことなくとぼけた発言をするため「面白い」と言われるKなど、数人のムードメーカーのような生徒が居て雰囲気が安定していた。また、中学1年より互いに知り合いであるためか、基本的な互いの信頼関係はあるようであった。

ただ、感情表現が不得手でなかなか自分を出せない生徒(仮称I)や、中学2年時と比較するとどことなく斜めに構えた雰囲気となった生徒など、数人の気になる生徒も中にはいた。またPFスタディの結果からも、自己表現の容易な生徒がいる一方で、なかなか自分を出せず

に内にこもってしまう生徒もいることが伺えた。

基本的にはグループや学年の中に受け入れられている生徒たちであるので、日常生活でのさしさわりは特にないであろうが、もう少し自分を表現できる機会があると良いのだろうな、というのが実践前に筆者の抱いていた印象である。

2. 実践の内容

(1) PFスタディのフィードバック (99年11月30日 6時限目)

事前に依頼されていたとおりに、授業においてPFスタディのフィードバックを行った回である。

まずはPFスタディが葛藤場面での人の振る舞いから個人の性格について知るテストであることを説明し、人の行う9つの反応分類について、回答例をそれぞれパズルとして生徒に一つ一つ当てはめさせる形で説明を行った。そしてどのくらい個人によって回答が異なるものかを示すため、テストの中から比較的安全と思われた一つの場面を選び、生徒に自分がどのように回答したかを語ってもらいその比較を行った。

生徒たちも心理テストということで始めは疑わしげに聞いていたようであったが、説明が進むうちに徐々に関心を示し始めたようであった。互いの回答を比較する場面では「○○ちゃんらしい」などある程度の盛り上がりを見せ、そして採点の方法を説明している時には「自分のことがわかるのかもしれない」という期待のようなものさえも抱きはじめていたようであった。

ところが、実際に個人にそれぞれのプロフィールと所見を配布したところ、一転して場のムードが沈んでしまった。自分のプロフィールの内容がショックであったようであり、筆者は幾らか慌てて「心理テストはその人の一部を示すもので、今まで説明したような部分のみしか示していないのだよ」と付け加えたが、その言葉も入らないようであった。「この次の回はロールプレイをしましょう」という高橋先生の言葉でこの回の授業は一応終了することになった。

フィードバック時の生徒の反応は筆者にもショックであったので、授業後になぜそうなったのかについて考え

を巡らせてみた。

P Fスタディは基本的に人格検査である。そして、平均偏差から外れている部分について診断をするという形になっているので、良い部分を評価するというよりは、診断という色彩が強く出てしまい、そのためフィードバックの語調がいささかきつくなってしまうのだろうとまず考えた。おそらく良い部分を評価する程度にとどめるべきだったのであり、フィードバックにおける筆者の配慮の足りなさをまずは反省した。

ただ、心理テストは評価を行うこと自体が目的なのではない。それから個人がどのようにしていくかという指

針を得るためのものであり、そこから個人のバリエーションを広げて行く方が大切であろうと考えた。高橋先生の提案もあり、そこでP Fスタディをロールプレイの実践へとつなげる形で次の授業を行ってみることとした。

(2) PFスタディの場面を用いたロールプレイの実践

① プログラム

上のような反省を踏まえて作成したのが以下の授業案となっている。

ロールプレイ（アサーション）「自分を表現してみましょう」

目標・目的

- ・ 自己表現の場を提供する（あなたも北島マヤ？）違うパターンも表現してみて、生徒の持つパタンを広げてみる。表現しても良いのだと思える
- ・ 適切な表現の仕方についても考えを巡らせてみる。

1 それなりに通常の場合で普段の受け答えをしてみる

場面 “送ってくれたけども間に合わなかった” 電車に遅れる場面 図1

「他の人は気にせずに、自分の言葉で良いから。」

相手役ここでは高橋を相手役とする

2 いつもの自分とは違う答え方をしてみる。自分のパタンを変えてみる

「わざとうんと違えてみてもいいし。言ってみたいことでも、こうは言われたくない、でも良いから」生徒の中から相手役を募集する。

“言ってみて、自分はどのような感じがしたか”を本人に

“言われてどんな感じがしたか”を相手役の生徒に聞いてみる。

3 どのような表現が適切かを考えてみる

言わないと不満 いらいら・すっきりしない思いが残る

言う 相手との関係が切れてしまうのではないか

嫌な思いが残るのではないか

下の表を示す

相手も不満自分も不満 <u>「いらいら」葛藤が残る</u>	相手はOK自分は不満 <u>自分を抑えてしまっている</u> 「うーん。場は収まったけどすっきりしないよー」
自分はOK相手は不満 <u>攻撃的に表現</u> 「何だよこいつ」	自分もOK相手もOK <u>主張的</u> 「あー良かった。すっきりした。」

* 電車に遅れた場面の場合

- ・ 相手への感謝を伝える
- ・ 遅れたことについて適切に触れる

4 2人でのロールプレイ もう少し葛藤の大きい場面において

場面 約束違い (図2)

“約束の時間にきたのに、忙しいから次の機会にしてほしいと言われた”

ロールプレイ

- ・ 約束を守らないことへの不満を表明し、次の約束についての何がしかの話し合いをしてみることを目標とする
- ・ 返答のみだけでなく、今回は二人で場面が一段落着くまで続けてみる

前回は、PFスタディを通じてそれぞれの個人の持つ性格の傾向について考えたが、今回は同じPFスタディの場面を用いたロールプレイを通じて生徒の表現の幅を広げていくことを目指した。そして、アサーションの考え方も導入し、適切な表現のあり方についても合わせて考えてみることにした。

② 実際の授業の記録 (99年12月7日6時限目)

授業の時間となると生徒がカウンセリング・ルームに入ってきて三々五々腰掛けた。前回の様子が筆者には残り気にかけていたのだが、生徒の様子は明るく、ロールプレイを期待している様であったので、筆者は少し安心した。

a. 図1をめぐる二つのロールプレイ

まず始めに「前回はPFスタディで『それぞれの個人がどうであるか』を見ましたが、今回は同じPFスタディの一つの場面を使ってどのように振る舞えるかをやってみましょう」と授業のテーマを述べた。そして、図1

図1



の場面を前に提示し「この場面について、じゃあ、まずいつもの自分のように受け答えをしてみてください」と、まず筆者を相手としてロールプレイを行うこととした。

一人一人前に出てきて立って演じてもらうことにしたが、前で演じるのは改まった感じがするようで、みな初めは照れくさそうにしている。返答としては「ありがとう」「いえ、いいんですよ」というものが多い。終了したあとに「ああ、緊張する」という言葉が聞こえた。いつもぼんぼんと話す生徒たちではあるが、やはり前に立って話すというのは緊張することなのだろうと感じた。

次に「では、今度は同じ場面でいつもと少しと違えた答え方をしてみましょう」というと「どうしよう」「緊張する」という声が上がった。「実際には自分がしないような言葉などでも何でも良いからとにかく自由に何か言ってみてごらん」と言うことで少し安心したようであった。相手役は今度はT君がしてくれることとなった。初めはやはり硬さが見られたが、Kという生徒が「もう少し早くしたらどう？」と、ふん、という様子で演じて見せたところからロールプレイはふくらみを見せ始めていった。「はい、いえ、別に・・・」と言いながら逃げた生徒、「別にいいですよ」とわりにあっさりと答える生徒。いつもおとなしいIが「もう少し早くしてほしいかったですね。」と勝ち誇ったように演じたときには「おおーっ。別の面のIちゃんを見た！」と皆がどよめき、Iはうれしそうに頬を紅潮させた。(このように集団としての支えが充分にあった。) 一人一人の受け答えにみなが笑ったり、「さすが」などと反応するので場が非常に盛り上がり「次はどうなるのだろう」との期待が高まっていた。

b. アサーションの説明

ここで、かねてから準備していたアサーションの表を示し、T君にそれぞれの言葉についてどのように感じたかと聞いてみたところ、生徒はしんとなってしまった。このとき初めて、「正解はないから自由に表現してみてください」

という先程のインストラクションとアサーションという「適切な表現」の提示が矛盾することに気づいた。評価はしないから自由に、というところで心を解き表現が広がり始めていたところに、「適切な形」という枠をはめてしまったかもしれない。自由にということではアグレッシブな表現をおそるおそる始めた生徒にとっては、その表現が不意打ちでまた評価にさらされることになったかもしれないと申し訳なく思いながらも一通りとりあえずはアサーションの概念について説明を行い、次へと進んでいくこととした。

c. 図2を用いた二人で一段落するまで会話を続ける形のロールプレイ

アサーションの説明を踏まえ、最後に今度は図2を用いて生徒二人のペアでロールプレイを行うこととした。今回は約束をしたが相手が守らないという先程より葛藤の多い場面であることを指摘し、引き下らずに一言不満を表明してみることに、また、ただ返答して終わるのではなく、話が一段落するまでペアで会話を続けてみるようにと指示をした。

ロールプレイが始まると、思っていたよりもスムーズにそのペアなりの対話が展開し、先程の活気もまた戻ってきた。あるペアが「また別の機会に来てください」とのあとに、「私と仕事とどちらが大事なの」と受けて皆

図2



が笑った。それに対して相手役も「仕事だ」と答えたのでまた皆が笑った。あわや交渉は決裂かと思われたが、最後は互いに歩み寄り事無きを得た。対話を一段落させようとするとうとう互いに歩み寄ることになる。その歩み寄りが大切であることを指摘した。(このペアの回答についてはなぜかKが「恋人同士みたいだ」と非常に喜んで「こんなふうには吹き出しを作って吹き出しから演じてみたい」との提案をしてくれた。それは次回の実践のアイデアに繋がっていくこととなる。)

ただ、Iには受け答えの際言葉がスムーズに出てこず戸惑っている様子が見られ、もう少しはっきりとした場面の方が良かったかなと感じた。

ここでちょうど50分が経過したため、次回もロールプレイを継続することを告げて、授業を終了した。

3. まとめと今後の課題

このような形で思いがけず行うこととなったロールプレイであるので、いろいろと反省すべき点は残っている。今回の実践で最も残念であったのは「表現の幅を広げる」というロールプレイと「表現のあり方を考える」アサーションとを中途半端な形を同居させ生徒を戸惑わせたように思われたことである。「表現の適切さ」を考えることも必要であっただろうが、生徒の持つ表現力をそのままでは広げてみてその後に生徒自身に適切な表現について考えさせるような実践の形もあっただろう。ここは実践する側の臨機応変さが必要であつたと思われる。

ただ、今回の実践は筆者にとっても非常に楽しい経験となった。生徒が筆者の出した課題を思いもかけない方向へと膨らませ、生き生きと演じる様を見て、中学生の持つ発想の柔らかさに驚かされた。筆者は当校で教育実習を行ったことがあったが、当にそこでは見たことのないような生き生きとした姿であった。人数が比較的少なかったこともあるのだろうが、発想の柔らかな思春期にはロールプレイのような参加型の形式が適しているのかもしれないと思う。また思春期は“演じる”ことに惹かれる時期でもある。それまでの役割と異なる「自分」を、安全さが保証された「ロールプレイ」という舞台の中で体験できる機会を持てることは良いことであろう。「心の教育」が謳われる中で、(このような半端なものではなく)中学生という時期の創造性を活かした本格的な実践が多く現れることを望みたいと思う。