



ソーシャルワーク実習後教育における プレイバックシアターの活用と効果



北海道医療大学 看護福祉学部
福祉マネジメント学科 奥田かおり
プレイバック・ユー 合同代表

【背景】

ソーシャルワーカーの養成において実習は知識と技術の統合として重要な位置を占めている。また実習後の事後学習もその体験を客観視し理解を深めるための重要な時間である。一方でその体験の振り返り方として実習中に関わった利用者を対象としたケース研究などの文章化した課題を用いてのグループでの話し合い、実習で見えてきた学生自身のスキルや社会制度の課題を探索し発表する実習報告会が主である。

様々な実習先での貴重な体験があり他の学生に報告するが、口頭や文章だけでは解りづらく、実習中の学生のジレンマやその時の心情については殆ど共有する機会がない。ソーシャルワーカーの態度として他者の気持ちの理解は重要なものであると強調しつつ、そこにいる学生同士間のお互いの気持ちの共有については授業で触れる機会が少ない。

プレイバックシアター（以下PT）はその人の気持ちを共有する点では優れた手法であり、実習の振り返りとして活用することで実習での学びを深める以外に多くの利点があると考えられる。

本ポスターの調査は主に2024年の11月に行われた授業の感想を基にPTの効果について考察した。



【対象学生の背景】

この実習の振り返りを体験している学生はメンタルヘルスマネジメントコースに所属している学生に限定されており、「精神保健福祉ソーシャルワーク演習Ⅰ」の授業の中で実施されている。

学生たちは2024年2月と2024年9月～10月で240時間のソーシャルワーク実習を修了した者で、このPTの授業は2024年11月上旬に実施されており、主に9月～10月の実習体験を基に実施された。本学の精神保健福祉ソーシャルワーク演習でこの授業を取り入れ始めたのは2013年からである。

2024-25年度

受講者人数12 女性：11 男性：1

PTを初めて体験する 10名

PTを観るが2回目 2名

主な実習先：病院、高齢者施設、児童養護施設、社会福祉協議会等

【授業の流れ】（2コマ分：160分）

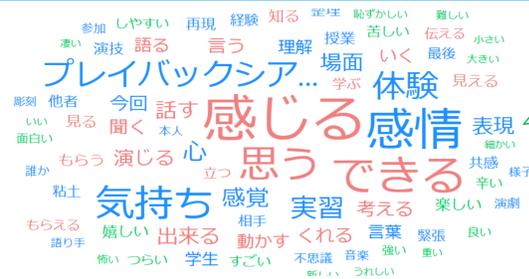
授業は学生たちが実習体験を安心して語れるような場づくりから始まり、実習中のことを想起するエクササイズを前半80分で実施。後半のパフォーマンス形式の時にストーリーが語れることを目指しながら進めている。

1. 円になって自己紹介と一言：学生同士というよりはプレイバック・ユーのメンバーの紹介
2. ハロー＆最近のことを話す：学生とプレイバックのメンバーで話しやすい内容を中心に交流する。（住んでる場所、大学の中で気になってる場所、大学の授業のことなど）
3. ゲーム：体を動かしさらに緊張感をとる、PTの楽しさを知る。
4. アイデンティティーサークル：実習中のことに関するテーマで学生たちのストーリーを想起すると共に同じような経験をした仲間がいるかどうかを知る。（実習中の日誌が大変だった、実習先へ通うのが大変だった、実習を通して良い学びができた等）
5. 実習中の気持ちを彫刻にする：他の学生、プレイバック・ユーのメンバーの力を借りて自分の実習中のある場面の気持ちを形にする。
6. ショートフォーム＆ストーリーの時間（約50分）
7. 小グループに分かれて今日の授業で感じたことをシェアリング
8. 一人一言でクロージング

【学生の感想】

以下は授業後1週間以内で提出する授業を体験しての感想から抜粋したものである。

- 実習の体験を話したり聞いたりする場面は今までの授業の中でも何度かあった。しかし、彫刻になるワークやプレイバックシアターは今までの授業とは異なり、人の話を聴いて共感や発見があるだけでなく、**内側に抱えていた自分も把握していない感情が動かされる感じがした。**
- 最初に感じたことは、**プレイバックシアターにはカタルシス効果があるということ。**実際に語り手になってみて、感情の整理をつけることの手助けになったような感覚、ストレス解消時と似た感覚があった。
- 相手の心を覗くような感覚によって**相手のことを“我が事”として捉える効果を感じた。**ただただ相手からの相談に乗ったり、エピソードを聞いたりするだけでは、当時の相手の状態を想像するには限度がある。その限界を広げてくれる、平たく言えば「相手の立場に立つ」ことができたような感覚を得ることができると思った。
- プレイバックシアターを実際に見る時間は、**心がモヤッと重くなるような感覚**になった。プレイバックシアターは、人の心を動かすものだと感じた。**人が人の気持ちを表現することで、共感することができたり理解することができたりする。**いつもの私たちは、目に見えない言葉で語られた感情を理解しようとしているのだと気づき、難しいことをしているのだと思った。目に見えるようにすることで、自分の中の理解と他者の理解がより深まるのだと感じることができた。
- プレイバックシアターは**人の体験を誰かと共有する際に、非常に効果的な技術であると感じた。**実際に体験してみて、私は人が語る言葉よりはるかに感情移入しやすく、その人の立場を想像しやすと感じたため、プレイバックシアターは当事者の思いや苦勞といった、他の人からは理解されにくいことを自然に伝えることができるのではないかと思う。



テキストマイニングで (textmining.userlocal.jp) ワードクラウド分析をした結果。大きく書かれている単語は学生が書いたレポートのなかで、出てきた頻度が高い単語である。「感情」「感じる」「気持ち」という言葉が今回のレポート中で多く使われていた言葉であることが解る

【考察】

他者理解、共感力はソーシャルワーカーには不可欠なスキルだが、現在のソーシャルワーク教育で重点を置いているとは言い難い。ソーシャルワークの実習後にPTに参加した体験を通じ、感情の整理やコミュニケーションの重要性の再認識、自他の理解が深まったという感想が多かった。書面での振り返りや小グループでのディスカッションに加え、自分たちの体験を視覚的に眺めることで、**学生自身が自分のことを新たな角度から捉えることが可能になり、他者の立場に立って考える機会が与えられ、共感が深化したのではないかと考える。**

さらにソーシャルワーカーはクライアントの内的状態を知ること重要とされているが、これは専門家でも高度なスキルを要する。学生の感想にも「目に見えないことを見えるようにすることで他者への理解が深まる」という意見もあった。

今回の授業の感想には「感情が動かされる」「人の話を聞いて涙する」など学生の心情が多く記載されていた。実習が単なる「経験」に終わらず、心に響く学びとなったと考える。PTの理論の基盤にも寄与している多重知能理論のH.ガードナーは、「感情的・芸術的な経験」も知能の発達に大きく関係すると主張しているが、このような心の動き「感動」は学生がより他者のことを「自分ごと」として捉えて他者へ思いを寄せ共感的態度を示していると考えられる。**実習中の学生の複雑な心境、葛藤を分かち合うことで学生同士がお互いを更に知ることができ仲間を思う気持ちになることはPTの授業の大きな副産物**であると考えられる。

今回、学生は「語る、観る」に徹しているが、実際にPTを演じる体験はソーシャルワークスキル向上や専門職への意識を高めることができると考える。「演じる」ことへの抵抗感も認められ、楽しんで「演じる側」を体験できるような授業が展開できるようなPTプログラムを今後検討したい。