

榎法華方言話者の格表示マーカースの使用について

その他（別言語等） のタイトル	Usage of Case Markers by Todohokke Dialect Speakers
著者	塩谷 亨
雑誌名	北海道言語文化研究
巻	11
ページ	9-20
発行年	2013-03-30
URL	http://hdl.handle.net/10258/2710

学習理論によるサイコドラマ技法の検討

その他（別言語等） のタイトル	A Study of Phychodrama Techniques based on Learning Theory
著者	前田 潤
雑誌名	認知科学研究
巻	1
ページ	41-52
発行年	2002-04-30
URL	http://hdl.handle.net/10258/229

学習理論によるサイコドラマ技法の検討

前田 潤

A Study of Psychodrama Techniques based on Learning Theory

Jun MAEDA

要旨：ヤコブ・モレノが創始したサイコドラマで用いる技法は、基本的には独白、ロールリバース、ダブル、ミラーの4つである。この技法を駆使することによって主役や観衆をカタルシスに至らせ、主役に新たな役割が創出されることを目的にサイコドラマは行われるのである。この小論では主役の新たな役割の創出と呼ばれる事態を、現象そのものに立ち返って学習理論の立場から捉え直すことで、サイコドラマ技法がサイコドラマで果たしている機能について検討した。この検討からロールリバース技法は、学習理論において学習と言われる学習形態を促進する働きとして捉えられることを指摘した。

キーワード：サイコドラマ サイコドラマ技法 学習理論 ロールリバース 学習

1. はじめに

サイコドラマは国際集団精神療学会の創始者でもある J.モレノによって開発された集団精神療法技法である。日本では外林大作がロールプレイとして紹介し、教育界や矯正機関で応用され、広められてきた。一方では松村康平らが心理劇として導入を図り、独自に関係学として理論的に発展させてきた経緯がある。この中で 1981 年、J.モレノの夫人である Z.モレノが来日し、東京で古典的サイコドラマを紹介し、参加者の多くの人に感動を与えたことを契機に東京サイコドラマ協会が誕生した。東京サイコドラマ協会はいわゆる古典的サイコドラマを研究し、その普及に努めてきている。日本で独自に発展し展開してきたロールプレイや心理劇など異なる立場の学派が日本心理劇学会として連合を果たしたのは 1995 年のことであった。

それぞれの歴史的・理論的背景や発展領域などの違いから、同じ Psychodrama から派生し「心理劇」として枠組みを共有することを指向しながら、未だ猶、学会内部でも、ごく基本的な概念や用語、そして実践上の進め方や理論的枠組みについての共通理解に至っていないのが現状である。そのため心理劇それ自体を理解

するための共通言語や理論的枠組みを作り上げることが日本心理劇学会での大きな課題であると言える。

この小論は、こうした現状をふまえて、日本の異なる学派に共通理解を得られるような理論的枠組みを作り上げることに寄与したいという願望から生まれたものである。ただ、この課題に正面から取り組むことは現在の筆者には手に余ることである。ここでは、サイコドラマの技法の中で、特に「ロールリバーズ」、このロールリバーズはサイコドラマの基本技法であり、また重要な技法であるのだが、に限って検討を加えるつもりである。この技法の解説はあとで詳しく行うが、この小論では、サイコドラマがその営みによって目指そうとしていることと、ロールリバーズ技法がどのような関わりを持つのかを検討することを主題としたい。

2. サイコドラマの目的と技法との関連

サイコドラマについて検討を加えるとき、日本心理劇学会において共通理解が形成出来ていない以上、ある一つの学派に焦点を当てて論じる以外ない。そこでここではサイコドラマの中でもモレノ派と言われ、創始者のJ.モレノが行った形式を踏襲している古典的サイコドラマと呼ばれるサイコドラマの方法や観点から検討していきたい。

古典的サイコドラマの実践の中から役割理論 (role theory) は生まれたが、この理論では人間を様々な役割の集合体として捉える。そして役割とは何かということ「個々の瞬間に、個々の相手に対して個人がとる行動、言動、思考などの総体である」と言う。サイコドラマの目的について、古典的サイコドラマでは役割理論に基づいて新しい役割の創出 (a creation of a new role) が目的であるとする。技法との関連から言えば、サイコドラマで用いられる技法は全てこの目的に向けて適用されるのであり、また技法はこの目的に寄与するものとなっているはずである。

どのようにサイコドラマの目的に対してその技法が寄与しているのか、これは多くの事例や実践例からの検討が必要となり、またその理論的検討として依拠する役割理論からの検証が行われる必要もある。しかし、役割理論から検証するならばそれが前提とする人間観に基づかざるを得ない。役割理論では人間は役割の総体であるということが前提或いは公理となっており、前提或いは公理の検証はそれ自体の理論体系から行うことは出来ないのである。そこで、まずサイコドラマの中で進展していく現象そのものに立ち返るところから始め、現象そのものが示す事態を別な角度から再構成して捉え直すことで、サイコドラマの技法であるロールリバーズについてサイコドラマ以外の観点から検討する。この時に筆者が採用する別の観点が学習理論である。学習理論は主に動物を被験体として、生体の広い活動から見るとごく限られた状況場面を扱い、ある種の活動を学習事態として操作的に定義することで、仮説検証的に実験を構成する中で構築されてきた理論体系である。一見、人間の実際の営みや臨床場面からは遠いが、基本を同じ

くする現象形態がその中にあると筆者は考えるのである。それゆえこの小論での仮説は、サイコドラマという臨床実践の中で起きる様々な人間事象は、学習理論で扱われている適応或いは適応のための再学習のプロセスと基本は同じくするというにある。

古典的サイコドラマで見られる主役体験とサイコドラマ技法、特にロールリバースとの関連を明らかにし、その上で、サイコドラマ技法の学習という観点から見た特性について考察する。

3. サイコドラマの基本要素と技法

そのためにまず、古典的サイコドラマにおける基本的要素また、技法についての説明を行うことから始めたい。

基本要素—舞台 監督 主役 補助自我 観客
サイコドラマの技法
・独白・エンブティチェア (empty chair)
・ダブル (二重自我)
・ミラー (鏡技法)
・ロールリバース (役割交換)
サイコドラマの目的—主役の新しい役割の獲得
< 図 1 >

サイコドラマでは、舞台を設定する。この舞台は主役の世界であり外の世界とは区別される。安全かつ自由を保障された舞台で主役は自分のドラマを展開していくのである。この展開の全てを支え、主役と共にドラマの展開を進めていくの

が監督である。古典的サイコドラマでは、ドラマの目的を主役が新しい役割を獲得することとする。監督はこのとき、補助自我の協力を得ながら独白、ダブル、ミラー、ロールリバースという技法を駆使して、先の展開は予めわからないとしても、主役と共にありうべき主役の新しい役割の獲得に向けてドラマを展開させていくのである。観客はこのドラマを見るばかりでなく、誰もが補助自我として舞台上がる可能性のある協力者でもある。

まとめると図1のようになる

これらの記述からもわかるように古典的サイコドラマは主役のためのドラマであり、一般の舞台劇のようにシナリオに添って監督の意に従って主役が演じるわけではない。まして観客の楽しみのためのドラマではない。補助自我は主役のために協力し、監督も主役に添って主役の意向を確かめながらドラマの進行を指揮していくのである。

シナリオがないドラマではあるが、監督は全く方策を持たないわけではない。そこには古典的サイコドラマの人間観というものがあり、また先が見えないながらも状況を捉える視点や先に挙げた技法がある。どの時点でどのような技法を用いるかは監督に決定権がある。実際的には技法を適応してみても主役がその中で味わう経験を元にして監督も試行錯誤を重ねていくわけだが、サイコドラマの基本

である4つの技法が何らかの形で、サイコドラマの目的である主役の新しい役割の創出に向けて寄与しているという確信が古典的サイコドラマの実践家にはある。

それではサイコドラマの技法がどのように新しい主役の役割の創出に寄与しているのだろうか。また、役割を創出するとは具体的にはどのような現象を指しているのだろうか。具体例から考えてみたい。

4. サイコドラマ技法の実際例からの検討

こうしたことを考える上で、実際の古典的サイコドラマで起きる現象に立ち返って考える必要がある。しかし、古典的サイコドラマと一口に言っても一つ一つが唯一一回きりの非常に多様で多面的に繰り広げられる体験世界であり、中には数時間にわたる難行苦行の末に終結へと至ることもあれば、数十分で一応の終結が得られることもある。一つのドラマを取り上げただけで様々な角度から検討することが可能な事象でもある。そこで、特に技法との関連から、ごく小さな典型的な例を思考実験的に例示して、ロールリバーシ技法について考察を進めたい。

4.1 仮説的具體例

例えば問題状況としてある会社での人間関係を取り上げてみる。

主役は部下であり、上司とのやり取りで生じる悪循環に悩んでいる。

何か問題が生じて上司に報告をすると最後にはいつも上司は「おまえは何をやっているんだ」と吐き捨てるように言い、そう言われると「申し訳ありません」と言ったままになってしまい、それ以上上司に話が出来なくなる。そればかりか本来せねばならない解決策の協議も進まないまま、他の同僚にまかされてしまう。そして上司から「駄目な奴」「仕事が出来ない部下」と思われていることも払拭出来ないという悪循環に陥ってしまう。主役になったのは、このパターンを変えたいというのが理由である。

主役の取り上げた場面は図2のように示され、主役が、問題状況と取り上げた場面からサイコドラマを始めることとなった。

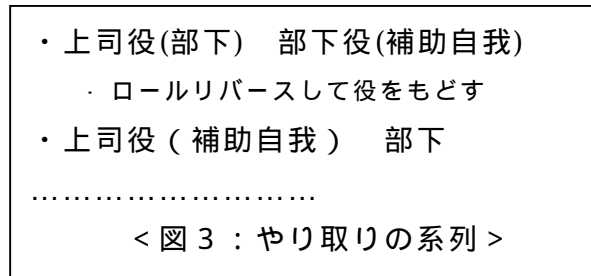
上司「何をやってるんだ」 部下
部下「申し訳ありません」 上司
そして駄目な奴と思われたままとなる

< 図2：問題状況の再現 >

主役はこの場面に不可欠な上司役を演じてくれる補助自我を観衆から選び、状況の再現を行う。

この時、上司がどのような口調や雰囲気ですべてのかを補助自我は知らないで、主役である部下が上司の役を演じて、つまりロールリバーシ（役割交換）をして、上司の言い方を真似て例示する。それを部下の立場から補助自我は聞いて、上司の役割に戻ってから主役が言ったのと同じように再現するのである。

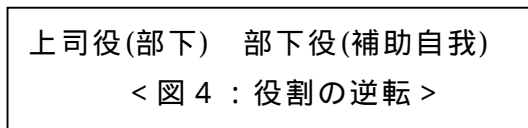
こうすることで状況がより具体的かつ鮮明となり、言われてどういう気持ちになるのかを部下はその場で体験しやすくなる。監督は実際に主役である部下に「どういう気持ちですか？」などと尋ねられると、部下は現実にはその場で語られること



のない心情をサイコドラマの舞台で語り「頭に来る」「何でいつもこうなんだ」「嫌になってしまう」等、実際に上司に述べている言葉では表現されていない気持ちも語られることになる。ロールリバーによって一場面の再現ばかりではな

く、そこから発展させ、上司と部下のやり取りの一連の系列へと展開させることも可能となる。

さらにロールリバーは部下が普段述べる言葉を上司の立場になって聞いて味わうことにも図4のように可能となっている。



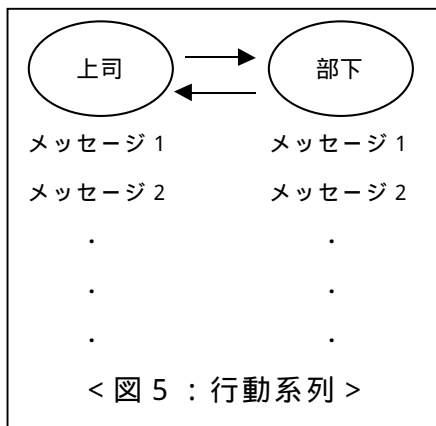
この時、上司役になっている部下に対して監督は、同様に「あなたの部下はああ言ってますけどどういう気持ちですか？」と尋ねることが出来る。

上司の立場に立つと、部下は上司の立場から自分の発言を聞くことになり、これも日常の場面では経験出来ない体験構造となる。

ロールリバーで明らかになることは、上司と部下のやり取りの行動の連鎖である。しかし、この再現からは現実以上のことは出てこない。

4.2 問題解決に至る構造の分析

状況の再現だけでは問題解決に至らないのは何故かということについてもう少し掘り下げて考えてみたい。



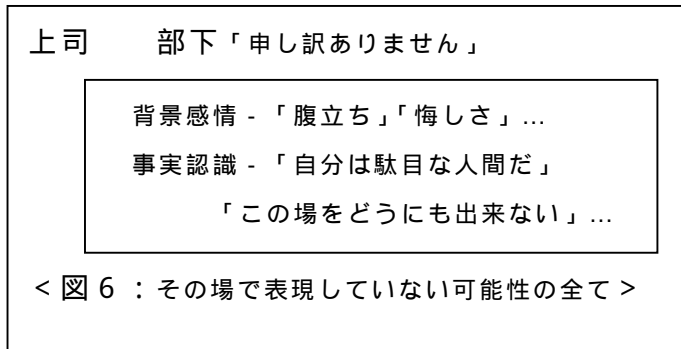
上司と部下の間で交わされるやり取りはメッセージの交換である。この時どのようなメッセージが交わされ合っていたか、ということ如何に正確に再現してもそれは事実の羅列に過ぎない。

サイコドラマで行われている状況の再現と問題の解決という点で最も重要だと思われることは、サイコドラマを幾ら行っても実際の問題状況に関わる条件そのものを変えることは出来ない、ということである。問題状況に関わっている条件とし

て変更可能性が残っているのはサイコドラマの中では主役である部下にしかない。

つまり、この場合で言うと上司の対応は変えようがない。固定された条件となっていると言える。しかし、その固定された上司に対して普段は表現していない様々な感情や別の行動パターンがあり得る。

現実には「申し訳ありません」と述べているだけだが、これが部下が表現しうる行動パターンの全てではない。監督が主役である部下に「この時どう感じていますか」と尋ねることは、実際には表現していないが、現在の行動パターンの原動力となっている様々な心情を気づかせる役割を持つことになる。換言すると、実際に現

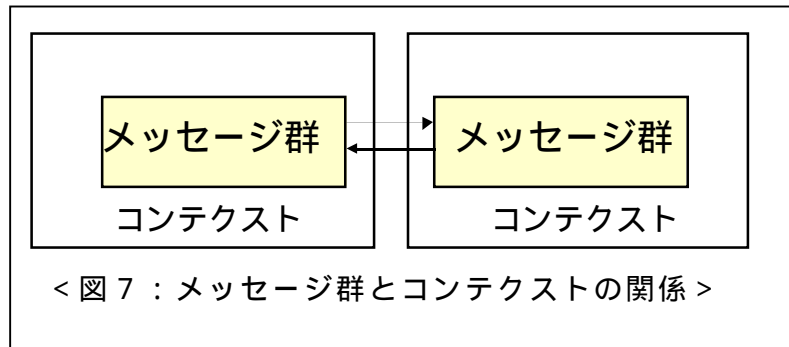


実に交わされている部下の上司へのメッセージ系列が、どのような背景感情や事実認識から生まれているのかを明らかにするための作業になっているのである。

これは主役がロールリバーシして上司になっている時にも言えることである。主役は現実の上司のメッセージを再現するわけだが、ロールリバーシは、現実には表現されていない他の行動系列あるいはメッセージ系列を表現することが可能であるとともに、上司とのやり取りがどのような背景感情や事実認識から生まれているのかを主役自身が上司の立場から味わう手だてにもなるのである。

この時に得られる背景感情や事実認識は、先ほど再現されたそれぞれの立場から交わされるメッセージ系列とは異なり、これらメッセージ系列が形作られるコンテキストに相当するものだと言うことが出来る。

例えば、「申し訳ありません」となってしまう上司とのやり取りの背景に、どうせ理解して貰えない、という諦めや、何故いつも自分ばかり責任をとる役回りになってしまうのかという慨嘆などを、主役は発見するかもしれない。そして上司との間ばかりではなく、何らかの失敗に際して、いつも似たようなパターンに陥っていたことに気づくことも起きてくるのである。



すると、上司とのやり取りは幾つかのパターンの一つとなり、そのパターンが生まれ出てきた原体験に時間的に遡ってドラマを構成することも、

サイコドラマでは可能である。

メッセージ系列を変える時には、幾つかのメッセージ系列の内の一つのメッセージを変えるのではなく、それらメッセージ系列をなす背景感情や事実認識などのコンテキストを変更することが求められる。そうでなければ、メッセージ系列の一つが変わってもまた同じコンテキストの中で似たようなメッセージ系列が作り出され、似たような結果を導くことになるからである。

古典的サイコドラマでは、新しい役割の創出を目的としているが、事実そのものに帰ってみた時、それはメッセージ系列を生み出しているコンテキストの変更を目的としている、と見なすことが出来る。

ここで、コンテキストという用語を用いて、事態そのものを捉え直そうと試みたが、このようなとらえ方を初めに提唱したのはG・ベイトソンであった。そのベイトソン

トソンが提出したコンテキストの変更がメッセージ系列或いは行動系列そのものを変更することの論拠として提出した事態そのものから検討する必要がある。

筆者はベイトソンが論拠とした中で学習心理学を選び、ここで学習心理学の一連の提出された実験データに基づいてコンテキストと行動或いはメッセージ系列との関係について検討を加える。

5. コンテキストと学習心理学の関わり

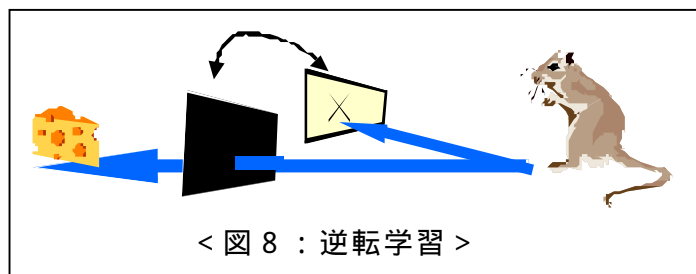
ただ、学習心理学の中で提出された実験的事実は、直接これまで述べたような行動系列とコンテキストの関係として取り扱われているわけではない。ある行動系列の強化が別の行動系列の学習を促進したり、あるいは抑制するという実験的証拠の中には、行動系列とコンテキストについて考えるための基礎的な証拠となるものが実は多数示されているのではないかと、ということである。この実験的事実としてここでは、逆転学習とセットの学習として知られている学習事態を取り上げたい。

5.1 学習心理学における実験的証拠

5.1.1 逆転学習

逆転学習とは、通常の弁別学習課題における条件付けを完成させた後に、弁別課題での手がかり刺激の逆転を行う事態を指す。条件反応の消去抵抗は習得訓練回数単純増加関数となるが、過剰訓練後の逆転学習や手がかり刺激を連続して逆転する連続逆転学習では、こうした負の転移を示さず、逆に正の転移を示す例があることが、実験的に示されているのである。

もう少し実験手続きを具体的に見ていくと、ネズミにある弁別課題を試行し、試行成績が一定水準になったところで学習の完成と見なし、ここで先ほどは正反応であった弁別手がかり刺激を逆転させるという図8にも示したような手続きを行うのが逆転学習である。このとき、先ほどは負反応であった弁別手がかり刺激を正反応の手がかり刺激にすると学習を完成させるために必要な試行回数が増加する。これは消去抵抗のためであると言われ、また負の転移が生じたと解されている。



ところが、弁別課題の学習完成後にさらに試行を続け、過剰訓練を行う過剰訓練逆転学習では、同様に正反応の手がかり刺激を逆転させても、学習完成までに至る試行回数が初めのもの

のよりも少なくなるということが見られたのである。これを過剰訓練逆転効果 (overtraining reversal effect, ORE) と呼ぶ。

連続逆転学習というのは、逆転学習を何度も繰り返すのであり、この時も、一定の正反応を得るまでに必要な試行回数が減少していき、少ない誤りの内に学習を完成する現象が見られる。

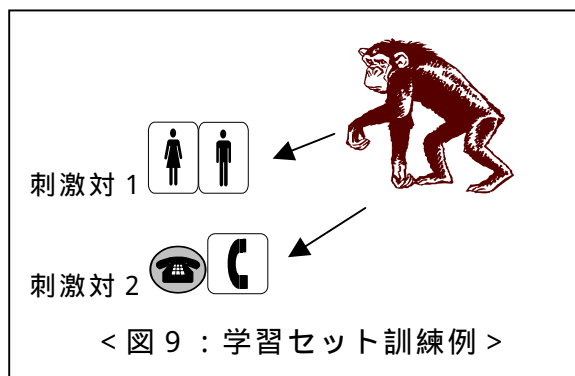
初期にはネズミが多く用いられたが、サカナ、ネコ、サルなど多くの動物種に同様の実験が行われ、サカナ以外の動物では逆転学習の効果が認められた報告されている。

ただ逆転学習課題でもこのような学習に要する試行回数の減少が認められないという報告もある。刺激対象（白黒カード・縦縞横縞・明暗など）の弁別の学習では逆転効果が見られたが、左右の位置弁別課題ではこの逆転効果が見られなかった報告が多い、とのことである。こうした対象刺激の他に、学習に用いられた報酬の種類や誤反応後の実験手続きなどが、逆転学習効果を引き起す要因として関与しているとの指摘が行われている。

5.1.2 学習セット

次に、セットの学習と言われる学習について概観する。

セットの学習とは、初めに提示された刺激対と次には異なった刺激対を提示すし、次にはそれとは異なった刺激対を提示、という具合に、次々に新しい刺激対によって弁別訓練を行う実験事態を言う。このときもまた選択行動にめざましい成績の向上が見られるという。この時、刺激の一方は正反応もう一方は負反応となっている。こうした訓練を弁別学習セット訓練と言うが、これも単に刺激と反応の連合（S-R 結合）ということで説明が出来ない学習結果である。それは、次々に刺激が変わるからである。このように手がかり刺激に還元されない課題間学習効果を学習セットの形成と呼び、こうした同一構造の課題を次々に与えていく実験事態を学習セット訓練（Learning set training：LS 訓練）と呼んでいる。



この訓練に弁別刺激を用いる場合には、色、形、パターンなどの視覚刺激弁別や、暗闇で行う触覚弁別、左右の位置を手がかりとする位置弁別など多様な手続きが用いられる。

また、他の刺激との比較により正刺激を弁別するという手続きが用いられる場合がある。この場合は、刺激メンバー

間の関係に基づいて選択する必要が出てくる。他にも刺激の新旧性が手がかりとなる訓練も行われている。この場合は新しく出てきた刺激或いは古い刺激のどちらかが正刺激になる。さらに反応の結果が手がかりとされる訓練も行われている。これは最初に選んだ刺激はどれも正刺激となるが、次の課題では、最初に選ばなかった刺激が正刺激になるという実験手続きである。また逆に初めに反応した刺激がいつまでも正刺激として用いられる訓練もあり、この場合は反応持続LS訓練と呼ばれる。

これらいずれの場合も訓練を行うにつれて成績は向上する。

LS 訓練では刺激を交代させるわけだが、弁別逆転訓練においてもLS 訓練と等

しい LS 効果を示すことも知られている。つまり刺激対を交代せずに正刺激を逆転させる場合にも、交代毎に成績が向上するという先に見た逆転学習の効果（正の転移）は LS 訓練にも起きるのである。

しかし、一方で刺激対を交代しても LS 学習効果が生じない場合があることが知られている。刺激対を交代させていっても与えられた刺激対での弁別学習の正答率が十分上がってから交代させないと、つまり弁別学習が十分成立していなければ LS 効果は出てこないというのである。また、弁別刺激の難易度に LS 効果は依存するともいう。あまり難易度が高いと成績はチャンスレベルを出ることはなく、回答は位置偏向、刺激偏向を示したものとなり、LS 訓練効果は見られなくなるのである。

5.2 S-R 学習に還元されない学習形態

逆転学習や学習セット(LS)訓練での学習結果が S-R 連合学習では説明出来ないということは、どういうことを意味することになるのか、実験手続きから整理してみたい。

通常、オペラント条件付けではある自発行動の結果、その行動が強められるような何らかの報酬が与えられることによって、報酬が正の強化として反応が増大させ、ある刺激に対する正反応が一定の成績を示すようになった時に、正反応が学習されたと判断される。正負を入れ替えると、正反応だったものが負反応となり、この時新しい正反応を学習するまでの試行回数が増加すれば、前の学習の干渉効果と消去抵抗ということから反応の説明が付きやすい。セットの学習に於いても、その都度新しい刺激対が用いられるため、新しい刺激対が提示されるたびに一定の学習までに要する試行回数が増加するのであれば、同様の説明が付きやすいのである。

しかし、逆転学習やセットの学習では、むしろ学習の促進効果が現れる場合が観察されているのである。逆転学習の場合では手がかり刺激と反応と強化で手がかり刺激の逆転が行われる。反応が手がかり刺激と結びついてのみ形成されるのであると考えると矛盾する結果と言わざるを得ない。セットの学習も、ある刺激対と弁別行動が結びついているのであれば、刺激対が入れ替わるたびに弁別行動は初めから学習する必要があり、むしろ前の刺激対との混同や混乱が起こって学習に要する試行回数が増すと予想されるが、実際の結果では試行回数の減少が観察されているのである。

この試行回数の減少を如何に説明するか。これらの実験事実を一つの論拠として、ベイトソンは学習のヒエラルキー構造という考え方で説明しようとする。つまり、典型的な S R 学習とここで観察されている学習は、学習の質が異なるのだと言い、前者を学習、後者を学習としてまとめるのである。学習心理学者も、過剰訓練逆転効果、または学習セットの形成として、行動結果を刺激に還元されない効果の現れと捉えている。

但し、ベイトソンは、逆転学習や学習セットでみられる学習促進効果の成立条件

については、あまり注目を払っていないようである。逆転学習の場合は過剰訓練が必要であり、また報酬或いは強化子の種類、誤反応後の手続きが学習促進効果を引き起こす要因となっていると指摘されている。手がかり刺激を逆転するだけで逆転学習促進効果が現れるわけではないのである。学習セットにおいても、弁別課題の十分な学習おこなわれているか、そして弁別刺激の難易度が学習促進効果の発現には重要な要因となる。

こうした、SR学習では説明することが難しい学習効果の発現には、一定の成立条件があることは、ベイトソンが学習と分類するところの学習が如何に生じるのかを考える上で重要なポイントになると思われる。

サイコドラマは、コンテキストの変更を目的とすると見なすことが出来ると述べたが、このときコンテキストの変更が果たしてメッセージあるいは行動系列に影響を与えるかの検討が必要であると述べた。逆転学習或いは学習セットの実験結果は一定の条件があれば、学習促進効果が観察され、この効果の発現は実験上のコンテキストを学習した結果、弁別学習という行動系列の学習促進効果という形で影響を与えているのだ。そのことを、この学習心理学の実験事実は示すと推論することは可能である。

6. 学習理論から見るサイコドラマ技法

サイコドラマ技法の中でロールリバーは状況及び行動連鎖の再現とともに、こうした行動連鎖では表に現れない背景感情や事実認識の確認や解明に関わっている。

そしてサイコドラマの目的は一つのメッセージ系列や行動系列の変更ではなく、そうした系列を作り上げているコンテキストを変更することにある。サイコドラマの用語で言えば新しい役割の創出を目的としている。つまり、ある不適応場面に対してどのように適応的な行動を作り上げるかということに主眼があるのではなく、そうした適応行動を生み出すための背景感情なり事実認識が問題となっているのである。どの行動系列が適応行動になるかということではないのである。

それは丁度、ある手がかり刺激に対して正反応は何かを学習する手続きに対して、過剰逆転学習や学習セットの形成と言われるような類の学習とが異なった性質の学習であると見なされるように、ある適応行動1或いはメッセージ1が何であるかを問題としているのではないのである。

サイコドラマはこの種の適応行動を生み出す背景となるコンテキストを問題としており、技法はこうしたコンテキストを取り扱い、不適応行動を生み出すコンテキストの変更に参加するものであることが求められることになる。

ここで、また学習心理学の実験に返って考えてみると、逆転学習や学習セットもその学習促進効果が必ず見られるわけではなかった。そこには見方を変えるならば学習促進効果成立条件というものがあるのである。ベイトソンは、この中で促進効果が見られた事実を取り上げているが、成立条件に対しては考慮していなかった。

しかし、成立条件はつまり、ベイトソンの言う学習 と分類する学習の成立に関わっているので、こうした学習の促進を問題にするときには考慮すべき重要な事項となるはずである。

サイコドラマはメッセージ系列のコンテクストを問題としているので、丁度ベイトソンが言う学習 に関わる適応のあり方が問題となっていることになり、この種の学習の促進に対応する事態に関わると考えられる。それゆえ技法について論じることは、逆転学習や学習セットでの学習促進効果の発現について論じようとするときに発現条件を考慮しなければいけないのと同様に重要な事項となる。サイコドラマの技法は、学習促進効果の発現条件と同様に、サイコドラマでの主役の体験構造を作り上げる上での条件作りに寄与していると捉えることが出来る。この観点から見るとロールリバーは役割を単に交換するということではなく、メッセージや行動系列とコンテクストとの関わり合いを紡ぎ出すことに深く関わった技法ということとなる。

さらに予断を重ねると、サイコドラマの役割理論で「役割」とは「個々の瞬間に、個々の相手に対して個人がとる行動、言動、思考の総体」と定義されているが、役割とは「個々の行動」の「総体」ではなく、「個々の行動」を作り上げる「コンテクスト」である、と言わねばならないと思われる。なぜなら役割は行動系列の集合ではなく、その上位概念であり、並列されるものではないからである。

ロールリバーはこの意味で、行動或いはメッセージ系列の交換を行うことに本来の働きがあるのではなく、メッセージ系列からコンテクストへ跳躍する条件を作り上げることにその働きがあるものと推測されるのである。

7. 最後に

ここで一つのまとめを行うところまで来た。この小論ではサイコドラマの特にロールリバー技法について考察を加えてきたことになるが、このような技法の検討のみでサイコドラマが分かるわけでは決してない。

例えば筆者は監督として主役を中心に技法を適用するだけでは進展しなかったドラマを経験した。

それは、主役が、グループの中で落ち着なさを味わっており、そのとき同時に何か自分の中で出てこようとするものを感じながら、それを押しとどめようとして逡巡する様子を取り扱ったときのことである。喉元まで出かかっているが、表現するのは躊躇するという状態を具体的に表現しようとしても、主役も何であるのか掴みかねることを対象化したり、また表現自体を押しとどめようとしていることを表現することを主役は強いられることとなったのである。監督としても、主役が表現出来ないでいる状況を表現させざるをえなくなるというジレンマにあることを自覚しながらも、如何ともし難い状況から抜け出せず、四苦八苦しなながら、ダブルをつけたりロールリバーをしたり打開策を見出そうとした。しかし、転回点は別の所

からきたのである。それは、それまで観客としてみていたグループメンバーの何人かが、それぞれ、例えば、中でもややもやとしている何かになって、もやもやしている様子を動作などで表し、その向こうでは頭を悩ませている主役を演じるのを主役が眺めたそのとき、主役は、眺めながら「もやもやというのはそうじゃなくて」と言って、自分の感じにぴったりする表現をその中に入って身体で表現し始めたのである。最後には、もやもやしている気持ちを具体的に感情を込めて主役は言うことが出来た。サイコドラマは決して単に主役だけで進行するのではなく、その場にいる参加者の動きに誘発されて進展することがあるのである。

サイコドラマは基本技法だけが重要なのではなく、実際はその場にいる多くのグループメンバーの存在が重要になる非常にダイナミックなものである。

また、本論から外れるが、臨床心理学や精神医学の分野では、以前から学習心理学での知見を心理治療に応用してきた。それは例えばトークン（代用貨幣）を報酬とする適応行動の促進など行動療法としてまとめられる分野であり、近年は SST（Social Skills Training）として導入されている生活技能訓練などがある。これらは、ある状況場面で適応的な行動系列を作るための訓練や方法であり、この背景理論として学習理論が援用されている。しかし、このような学習形態は、学習心理学の中でも S R 学習と捉えられるものであり、ベイトソンによれば学習 という形態の学習に関わる事柄である。

学習心理学の知見は、S R 学習に留まらない多くの学習の形態そして適応との関わりの深い学習のあり方について検討を重ねており、臨床心理学者として、今一度、学習心理学の知見に目を向け研究を行いたいと考える。

参考文献

- 「精神の生態学」G・ベイトソン 佐伯泰樹他訳 思索社 1982
- 「エッセンシャル・モレノ」J.フォックス 金剛出版 2000
- 「講座 心理学 6 学習」八木冕監修 東京大学出版 1969
- 「American handbook of Psychiatry Vol. 1」Basic books inc. 1959
- 「多重人格障害の治療のストラテジー」磯田雄二郎 精神科治療学 Vol.12 No.10 Oct. 1997
- 「オペラント条件づけ - 実験的行動分析」D.E.ブラックマン ブレーン出版 1981

執筆者紹介

前田 潤

室蘭工業大学 共通講座

臨床心理学 総合病院心理臨床 サイコドラマ 災害心理学

maedaj@mmm.muroran-it.ac.jp