

リーダーシップ第7期 卒業論文

# 作業療法教育にプレイバックシアターが与える影響

2024年4月23日提出

古山千佳子

スクール・オブ・プレイバックシアター日本校7期生

[ここに入力]

## 要旨

作業療法学科3年次の実習セミナーで実施したPBTワークショップの内容、学生が語ったストーリー、感想を分析し、PBTが作業療法教育に与える影響を考察した。学生の約9割が楽しく、参加して良かったと感じており、事例報告では知ることのできなかつたストーリーが語られた。学生は、PBTという新しい学び方を通して自分と他者の両方に共感する力を高めていた。その一方で、約2割がPBTを苦痛と感じており、特にテラーやアクターをすることに抵抗感を抱く自発性の低い学生がいた。作業療法士にとって共感性や自発性は必要な要素である。今後もPBTを用いた実習セミナーを続けると同時に、その他の授業にも取り入れていきたい。

[ここに入力]

## 目次

|                                |        |
|--------------------------------|--------|
| I. はじめに                        | 1      |
| II. 作業療法と PBT                  | 1      |
| III. 作業療法教育における臨床実習の意義         | 2      |
| IV. 研究の方法                      | 3      |
| 1. 対象と実施手順                     | 3      |
| 2. データの分析方法                    | 3      |
| V. 結果                          | 4      |
| 1. PBT ワークショップの内容              | 4      |
| (1) ウォームアップ                    | 4      |
| (2) 演じる練習                      | 5      |
| (3) ストーリー                      | 6      |
| 2. PBT に対するアンケート結果と学生の感想       | 7      |
| (1) アンケートの結果                   | 7      |
| (2) 学生の感想                      | 8      |
| VI. 考察                         | 9      |
| 1. 実習セミナーで PBT を用いることの意義       | 9      |
| 2. PBT が作業療法教育に与える影響           | 11     |
| VII. まとめ                       | 12     |
| VIII. 本研究の限界と課題                | 13     |
| IX. 文献                         | 13     |
| X. 付録 (図表)                     | 15~19  |
| 表 1 学生が語ったストーリー                | 15     |
| 図 1 PBT ワークショップの感想             | 16     |
| 図 2 エクササイズ好み                   | 16     |
| 表 2 PBT ワークショップの感想 (自由記載)      | 17, 18 |
| 図 3 PBT ワークショップの感想 (カテゴリーの関係図) | 19     |

## I. はじめに

筆者は作業療法士を養成する大学に勤務している。そこでは、学外実習後のセミナーで実習の振り返りを目的としたプレイバックシアター（以下、PBT）ワークショップを実施している。筆者が初めてPBTに触れたのは、第1回目のワークショップに学生と共に参加した時だった。教員としての義務感からテラーとなり約30年前の実習での失敗経験を語り、学生の演技を観ながら自然と涙が出てくる不思議な感覚を味わった。

PBTは台本のない即興劇であり、コンダクターがインタビューし、数人のアクターがその場ですぐに劇として再現する<sup>1)</sup>。PBTの創始者であるFox<sup>2)</sup>はインタビューの中で「PBTが素晴らしいと思うのは、語られたストーリーやそれを観ることを通してお互いが強く繋がっていくことだけでなく、自分自身が繋がり統合されることで、人生これでいいんだと感じられるようになることだ」と語っている。おそらく、筆者は、心の底の苦い経験を引き出してくれたコンダクター、その話を熱心に聴き、受け入れてくれた観客、演じてくれたアクターやミュージシャンに温かい繋がりを感じたと同時に、過去と今の自分が統合され、30年経ってやっと過去の自分を素直に受け入れることができたのかもしれない。もし、筆者が臨床実習直後にPBTを経験していたら、この経験を単なる失敗談としてではなく、実習後の貴重なストーリーとして受け入れられたかもしれない。

学外での臨床実習は、学生が実際の作業療法に触れる貴重な機会であり、作業療法教育において重要な経験となる。その経験を振り返って語ること、聴くこと、観ることが、学生にどのような影響を与えるのだろうか。そこで、本稿では、PBTを用いた臨床実習後のワークショップで学生が語ったストーリーと感想からPBTが作業療法教育に与えた影響と今後の取り組みを検討する。

## II. 作業療法とPBT

世界作業療法士連盟（以下、WFOT）は作業療法を「作業を通して健康と幸福を促進するクライアント中心の保健専門職である」と定義している<sup>3)</sup>。クライアントとは、作業療法の対象となる個人、家族、集団、コミュニティ、組織、住民であり、作業とは、日々の生活で行われ名付けられている一群の活動や課題で、個人と文化によって価値と意味が付与されたものである<sup>4)</sup>。作業は、作業療法の中心的関心領域であり、作業に焦点をあてるのが健康専門職における作業療法の独自性とされている<sup>5)</sup>。作業療法は、クライアントとの会話や

インタビューから生活歴や作業歴を聴くと共に、「したい」、「する必要がある」、「することを期待される」作業を明らかにすることから始まり、作業の様子を観察することで日常生活における問題や利点を明らかにする。さらに、問題や利点の原因を評価して、生活の中の作業がより楽に、効率よく、安全に、自立して行えるよう、環境を整えたり、やり方を工夫したりする<sup>6)</sup>。すなわち、作業療法はクライアントの生活や作業を主観的、客観的に評価して、より良く変化させることを目的に、人や環境に直接介入するなど治療を目的とする。一方で、PBT のストーリーは、テラーによって語られた主観的なストーリーをアクターが演じることで、テラーの体験を受け入れるものである<sup>7)</sup>。PBT は結果的に治療効果をもたらすことはあっても、心理療法のように治療を目的とするものではない<sup>8)</sup>。両者の目的は異なるが、クライアントやテラーの話をじっくり聴き、そこからクライアントにとって重要な作業やエッセンスを掴み取ることで、そして、人を相手とし、人や人の経験を尊重しつつ、共に人生のストーリーや作業を創り上げていくという点で作業療法と PBT には共通性がある。

### III. 作業療法教育における臨床実習の意義

現在、わが国には作業療法士の養成校（大学、短期大学、3年生専門学校、4年生専門学校）が193校あり、1年間に約4,000人の作業療法士が誕生している<sup>9)</sup>。わが国の作業療法教育は、厚生労働省が定めた「理学療法士作業療法士学校養成施設指定規則（以下、指定規則）」により教育内容が規定されており、現在は平成30年に改正された指定規則に沿ったカリキュラムで教育が行われている<sup>10)</sup>。この規定では、作業療法士の資格取得に必要な総単位数101単位のうち学生が病院や施設などに出向き、実習指導者（作業療法士）のもとで実際の作業療法に触れる臨床実習の総単位数を22単位以上と定めている。1単位を40時間以上で構成するため、学生は最低でも880時間の学外実習を経験することになる<sup>10)</sup>。また、WFOTの作業療法士教育最低基準（以下、教育最低基準）」では、作業療法実践教育を原則1週間当たり40時間で算定し、実践の場で1,000時間以上の経験ができるよう計画すると定めている<sup>11)</sup>。さらに、臨床実習は実習指導者のもとで作業療法参加型の実習形態で行われること、クライアントに関わる中で作業療法理論の応用と基本的技能を修得すること、作業療法部門の管理・運営を体験すること、地域特性を理解すること、作業に焦点をあてた作業療法実践を経験することが必須となっている<sup>10)</sup>。

作業療法士として社会に貢献できる人材を育成するためには、知識や技術を修得するだけでなく、実際の業務に近い場や環境の中で、クライアントとコミュニケーションを図りな

がら、実際の作業療法実践を観て、模倣して、経験することが必要である。そういった経験ができる唯一の機会である臨床実習は、欠かすことができない重要な学修の機会となる。また、クライアントや他職種など、様々な年齢や立場の人と接することで社会人としての人間力を養う機会でもある。臨床実習は、作業療法学生にとって実際の作業療法に触れる最初の機会であり、そこで出会ったクライアントや指導者との作業療法実践は生涯忘れることのできない経験として学生の心に刻まれる。そして、臨床実習での経験は将来の作業療法実践や作業療法士としてのアイデンティティに影響を与える。

#### IV. 研究の方法

##### 1. 対象と実施手順

筆者が所属する大学の作業療法学科3年次生は地域の施設や病院で2～3週間の学外臨床実習を経験した後、学内に戻り、約1日かけて実習セミナーを行う。実習セミナーでは、学生一人一人が各実習施設で実践した作業療法の事例報告を行い、その後約3時間のPBTを用いたワークショップに参加して実習での経験を振り返る。

本稿では、2014年～2023年に実施した計8回のPBTワークショップの内容と学生によって語られたストーリーの記録を分析対象とした。また、2019年、2020年、2023年のワークショップ後に実施したPBTに対するアンケートの結果と感想も対象とした。アンケートでは、ワークショップについて「楽しかった」、「苦痛だった」「参加してよかった」、「自分の新たな一面に気づいた」、「他者の新たな一面に気づいた」、「参加者同士が仲良くなれた」という項目に対し、「とてもそう思う」、「まあそう思う」、「あまり思わない」、「全く思わない」の何れかを選択するよう依頼した。また、エクササイズ「マッピング」、「ゲーム」、「演じる練習」、「ストーリー」に対し、「とても好き」、「まあ好き」、「あまり好きではない」、「嫌い」の何れかを選択するよう依頼した。最後に、PBTワークショップの感想を自由に記載してもらった。尚、アンケートの結果は個人が特定されない形で分析し、その内容を学会発表および論文として公表することを文書及び口頭にて説明し、同意を得られた者のみ解答するよう依頼した。

##### 2. データの分析方法

実施記録をもとに、ワークショップのエクササイズの内容を学生の様子や発言と共にまとめた。また、学生が語ったストーリーの記録は個人が特定されない程度に内容を簡略化した後、類似した内容を集めて名前を付けた。

2019年、2020年、2023年に実施したPBTに対するアンケートは単純集計した。また、感想の自由記載は、意味がくみ取れるよう文脈を意識しながら1つのラベルに1つの内容を記載しコード化を行った。その後、それぞれのコードを共通性や関連性により集めて抽象化し、カテゴリーを抽出した（カテゴリー化）。最後に、カテゴリーの関係性を説明する関係図を作成した。

## V. 結果

### 1. PBT ワークショップの内容

2014年～2023年（計8回）のPBTワークショップに、合計239名の学生（1回の平均29.8名）と36名の教員（1回の平均4.5名）が参加した。2021年、2022年は、新型コロナウイルス感染症の拡大により学外実習、実習セミナーともに中止となった。

ワークショップは1回約3時間で実施し、PBTのトレーニングを受けた教員がファシリテーターを務めた。全てのワークショップが、一人一人の学生から名前と一言を聴くことから始まり、ウォームアップを目的としたエクササイズと演じる練習を行った後、学生の実習経験をストーリーで振り返るといった流れで実施した。ウォームアップは、マッピング、「ハッ」まわし、進化じゃんけん、ゲーム、アイデンティティサークルなどから状況に応じて2～3種類を選んで実施した。以下に、ウォームアップのマッピングと「ハッ」まわし、演じる練習、ストーリーの内容について説明する。

#### （1）ウォームアップ

マッピング：ウォームアップでは最初にマッピングというエクササイズ<sup>12)</sup>が行われた。学生に対して「実習は楽しかったか」という質問をした後、「楽しかった」から「辛かった」という1本の軸の中で、学生が自分の位置を決めて立ち、全体で1本のラインを作った。その他、「実習中の睡眠時間長い～短い」、「実習は予想通り～予想外」、「実習中の通勤時間長い～短い」、「作業療法は素晴らしい～つまらない」などの軸でラインを作った。学生は、「楽しい」と「辛い」、「素晴らしい」と「つまらない」など、軸の両端に立つことを避け、中央に固まり、1本のラインを作ることに時間がかかった。自分の位置に対する感想を聴いた際も自発的に手を挙げる者は少なく、発言した学生の多くは、普段から発言量の多い学生であった。

「ハッ」まわし：参加者同士のチームワークを高め、即興性を開発するために「ハッ」まわし<sup>12)</sup>というエクササイズを行った。学生全体で1つの円を作り、ある一人の学生が左右

どちらかの隣の人に向けて両手を伸ばし「ハッ！」と言いながら「ハッ」を送る。受け取った学生はさらに次の学生に「ハッ」をまわしていく。「ハッ」まわしの目的は、全員で協力し合い、一定のテンポでリズムよく隣の人に「ハ」を回すことである。しかし、聴き取れないほど小さい声で「ハッ」と言ったり、照れ笑いをして途中で止まってしまうなど、目的を意識して、全体を見ながら自分の行動を決めることが難しかった。

## (2) 演じる練習

役を演じるための幾つかの練習が行われた。まずは学生がペアになり、それぞれが与えられた役をその場で短く演じた。例えば、一人が「ファッションモデル」、もう一人が「カメラマン」となり数十秒間その役を演じる。その他、「3歳の子どもと高価な花瓶」、「風とビニール」など日常生活に存在する人や物を演じることに加えて、「作業療法士とクライアント」、「儲け主義の経営者と心優しいスタッフ」など実習場面を想定した役も演じた。殆どの学生は初めて演じる経験をしたが、与えられた役を想像しながら演じることができた。学生からは、「人だけでなく物（例えば、花瓶、風、ビニールなど）を演じるのが新鮮だった」、「みんなが一斉に演じているのでやりやすかった」と感想が述べられた。

次に、4人で1つのグループを作り、4つの実習場面と短いストーリーを設定し、配役を決めてグループごとに数分間演じるエクササイズを実施した。例えば、1つ目に実習初日の施設での場面を想定し、「学生」、「実習施設」、「実習指導者」、「施設の職員」を4人の学生それぞれに配役する。そして、ファシリテーターは、次のように説明する「実習初日の場面です。学生は実習施設に到着し、初めて指導者と会います。そこには施設の職員もいます。どんなやり取りが起こるでしょうか。また、PBTでは、人だけでなく物も演じます。学生を迎えた施設はどのように声をかけてくれるか予想しながら演じてみてください。それでは、実習施設初日の様子を観てみましょう」。その後、「クライアントとの出会い」、「実習中」、「実習終了日」などの場面を想定し、同様に実施した。学生からは「実習施設や作業療法室の道具など、物を演じるのは予想外で難しかった」、「実習施設が声をかけてくれて嬉しい気持ちになった」、「自分と違う立場の人（実習指導者など）を演じることで相手の気持ちを考えた」などの感想が聞かれた。

最後に、5～6人のグループを作り、グループの中で実習での出来事や見かけた場面を振り返った。さらに、その中から一場面を切り取り、他グループの前で演じた。話し合いの時間は10～15分、演じる時間は3分以内とした。



### (3) ストーリー

ストーリーでは、コンダクターが学生からテラーを募り、テラーが語ったストーリーを3～4名のアクターが演じ、ミュージシャンが音を付けた。2014年～2019年のストーリーでは、ファシリテーターがコンダクターを行い、学生からテラーを募った。さらに、学生と教員がアクター、ミュージシャンとなりストーリーを演じた。新型コロナウイルス感染症拡大後の2020年以降のストーリーでは、ファシリテーターがコンダクターを務め、学生はテラーとしてストーリーを語るのみで、PBT経験のある教員がアクターとミュージシャンとなりストーリーを演じた。

8回のPBTワークショップで、29種類のストーリーが語られた(表1)。ストーリーの内容から「クライアントの作業に関するストーリー」、「クライアントとの関係性に関するストーリー」、「クライアントとの関係性の変化に関するストーリー」、「作業療法士の実習指導に関するストーリー」、「カナダ作業遂行測定(以下、COPM)に関するストーリー」、「その他のストーリー」の6つに分類した。

クライアントの作業に関するストーリーには、「カラオケ」、「生け花」、「編み物」、「水の中のトンネル」、「押し花」、「大正琴」、「夫のためのクッキー作り」といった作業をするクライアントの様子について語られた8種類のストーリーが含まれた。

クライアントとの関係性に関するストーリーには、「歩行の介助に感謝された」、「100人の前で物まねを披露した」、「大好きな踊りを披露し、喜ばれた」、「利用者の声掛けで壁から離れられた」、「実習最終日に皆の前で挨拶した」、「利用者の笑顔に救われた」、「お菓子を勧められ、食べるわけにいかず困った」、「寝たきりのクライアントと家族」の8種類のストーリーが含まれた。クライアントから喜ばれた、クライアントに救われたなど、クライアントとの関係にポジティブな感情を抱いたストーリーが多く語られた。

作業療法士の実習指導に関するストーリーには、「実習初日に白衣は不要と言われ困った」、「実習最終日に泣いた理由を指導者に説明できなかった」、「自分で考えるよう言われて不安になった」、「一人で食べるのかと思ったら職員から声をかけられた」、「認知症病棟は作業中心の実践だった」、「死にたいと話すクライアントに指導者のアドバイス通り冗談を交えて話したら表情が明るくなった」、の6種類のストーリーが含まれた。作業療法士の指導を「困った」、「不安になった」などネガティブに捉えたものと、「作業中心の実践が行われていた」、「指導者のアドバイス通りに話したら表情が明るくなった」など、ポジティブに捉えたものの両方が含まれていた。

クライアントとの関係性の変化に関するストーリーには、「全部食べなくて良いと声をかけたら利用者が笑顔になった」、「話かけにくいクライアントと話がはずむようになった」、「子どもの落ち着き方を知った」の3種類のストーリーが含まれた。これらは全て、クライアントに関わることでクライアントがポジティブに変化したストーリーだった。

COPMに関するストーリーには、「上手くできたはずなのに」、「この人には上手くできると思ったのに」、「COPMで作業が見つかった」の3種類のストーリーが含まれた。COPMはインタビューを通してクライアントにとって意味のある作業を明らかにしていく評価法である。実習課題の1つでもあり、悪戦苦闘する学生の経験が語られた。

その他、他の学生の実習経験を聴くことで「自分の実習に疑問」をもつようになったストーリーも語られた。

## 2. PBTに対するアンケート結果と学生の感想

### (1) アンケートの結果

アンケートの解答者数は89名だった。結果を図1と2に示す。PBTの感想のうちワークショップが楽しかったかという質問に「まあ楽しかった」と解答した者が57名(64.0%)、「とても楽しかった」が30名(33.7%)、「あまり楽しくなかった」が1名、「全く楽しくなかった」は1名だった。また、参加して良かったかという質問に「まあ良かった」が50名(56.2%)、「とても良かった」は37名(41.6%)、「あまり良くなかった」は1名、「全く良くなかった」はいなかった。さらに、ワークショップが苦痛だったかという質問に「あまり苦痛ではなかった」53名(59.6%)、「全く苦痛ではなかった」22名(24.7%)、「まあ苦痛だった」13名(14.6%)、「とても苦痛だった」1名(1.1%)だった。以上の結果から9割以上の学生がワークショップを楽しく、参加して良かったと感じていた。一方で、約2割の学生苦痛だと感じていた。

ワークショップに参加したことで、自分の新たな一面に気づいたかという質問に「まあ気づいた」が48名(53.9%)、「あまり気づかなかった」25名(28.0%)、「とても気づいた」14名(15.7%)、「全く気づかなかった」2名(2.2%)だった。また、他者の新たな一面に気づいたかという質問に「まあ気づいた」45名(50.6%)、「とても気づいた」33名(37.0%)、「あまり気づかなかった」10名(11.2%)、「全く気付かなかった」0名だった。参加者同士が仲良くなれたかという質問に対し「まあ仲良くなれた」49名(55.1%)、「とても仲良くなれた」40名(44.9%)、「仲良くなれなかった」と解答した者はいなかった。以上の結果から、約7割の学生は自分の新たな一面に気づき、約9割の学生は他者の新たな一面に気づいて

いた。また同時に、参加した学生全員が PBT ワークショップに参加することで参加者同士が仲良くなれたと感じていた。

エクササイズの好みに関する質問に対し、マッピングは「まあ好き」65名(73.0%)、「とても好き」21名(23.6%)、「あまり好きでない」2名(2.2%)、「嫌い」1名(1.1%)だった。ゲームは「まあ好き」60名(67.4%)、「とても好き」26名(29.2%)、「あまり好きでない」2名(2.2%)、「嫌い」1名(1.1%)だった。演じる練習は「まあ好き」59名(66.3%)、「あまり好きでない」15名(16.9%)、「とても好き」13名(14.6%)、「嫌い」2名(2.2%)だった。ストーリーは「まあ好き」61名(68.5%)、「あまり好きでない」19名(21.3%)、「とても好き」7名(7.9%)、「嫌い」2名(2.2%)だった。以上の結果より、全てのエクササイズで「まあ好き」の割合が最も多かった。マッピングとゲームで次に多かったのが「とても好き」だった一方で、演じる練習とストーリーで次に多かったのが「あまり好きではない」だった。全てのエクササイズに「嫌い」と解答した学生が1~2名いた。

## (2) 学生の感想

合計72名の自由記載から178のコードを抽出した。これらのコードを内容の共通性や関連性により集めて抽象化し、19のカテゴリーを抽出した(「今までとは異なる新しい学び」、「楽しかったウォーミングアップ」、「物語りとして理解する」、「音で表現」、「演じてみて、得られること」、「他者との共感」、「他者の経験や思いの理解」、「他者の経験や感情の共有」、「自己の理解」、「自己の開示」、「テラーになる動機」、「観ることの効果」、「感情が動く」、「演技力」、「良い時間と貴重な経験」、「実習へのポジティブな感情」、「成功と失敗の両方の大切さ」、「成長への意欲」、「PBTへの障壁」)(表2)。

抽出されたカテゴリーの関係性を図3に示す。ワークショップに参加した学生は、PBTによる実習の振り返りを「今までとは異なる新しい学び」だったと感じていた。マッピングや「ハッ」まわしなど「楽しいウォーミングアップ」に取り組むこと、実習での経験を「物語りとして理解すること」や「音で表現すること」を、従来の実習セミナーでは経験したことのない新しい学びの方法だと感じていた。また、他者のストーリーをアクターとして演じた学生は、演じることで理解が深まり、喜びを感じるなど「演じてみて得られること」を実感していた。そして「今までとは異なる新しい学び」によって、「他者の経験や思いの理解」、「他者の経験や感情の共有」、「自己の理解」、「自己開示」が促され、「他者との共感」を経験していた。これら「他者との共感」は、話を聴くだけでなく演技を「観ることによる効果」であり、さらに、素晴らしい「演技力」で「感情が動く」経験をしたことによって強化され

ていた。PBTを用いた実習セミナーは、学生に実習後のセミナーを「良い時間と貴重な経験である」と感じさせ、実習での経験を良かったと感じたり、コロナ禍で実習に行けたことへの感謝など「実習へのポジティブな感情」を抱かせた。さらに、「成功と失敗の両方の大切さ」を感じさせると共に、もっと積極的に動きたい、もっとオープンさが欲しいといった「成長への意欲」を引き出していた。その一方で、人前に出ることに緊張したり、勇気が必要など「抵抗感」を感じる学生や「人前で話せない」学生も存在した。さらに、自分の思いと他者は違うなど「他者との精神的な距離」を感じたり、人や物を人前で「演じることは難しい」など、「PBTへの障壁」を感じる学生もいた。

## VI. 考察

### 1. 実習セミナーでPBTを用いることの意義

臨床実習は養成校で学んだ知識や技能と作業療法の実践をつなぐ貴重な学修の機会である。実習セミナーの役割は実習での経験を振り返り、できなかったことを修正し、次の実習や将来の作業療法実践に繋げることである。特に、3年次の実習は4年次の長期実習の準備として位置付けられており、従来の実習セミナーでは学生が実施した評価結果と介入計画をまとめて発表する事例報告が行われてきた。その中で、筆者はPBTを用いた実習セミナーでテラーを経験し、アクターの演技を観て涙が溢れる経験をした。会場の中には涙する学生もいた。自分の発表に精一杯で、他者の発表に無関心だった学生の中に、教員の経験に共感して涙する者がいたことに驚きながら、学生との距離が少し縮まったと感じた。そして、自分の経験や感情を具体的なストーリーと共に振り返ること、そして他者のストーリーに共感すること、他者から共感されることの重要性を実感すると同時に、PBTと作業療法との共通性を感じた。

アンケートに回答した学生の約9割がPBTを「楽しかった」、「参加して良かった」と解答した。約9割がウォームアップとしてのマッピングやゲームを「まあ好き」あるいは「好き」と解答し、全員が「参加者同士が仲良くなれた」と解答した。さらに、「演じる練習」は約8割、「ストーリー」は約7割の学生が「まあ好き」あるいは「好き」と解答した。その一方で、89名中のうち2名が「楽しくなかった」または「全く楽しくなかった」と解答し、13名がPBTを「まあ苦痛」、1名が「とても苦痛」と解答した。さらに、マッピングやゲームに比べて演じる練習とストーリーは「あまり好きでない」と解答した学生の割合が多く、人前で話をしたり、演じるのは「緊張する」、「勇気が必要」など、PBTに対して「抵抗

感」を示す感想や「人前で話せない」、「人前で演じることは難しい」など、「PBT への障壁」を経験した学生がいた。コンダクターとしてテラーのストーリーを引き出すこと、テラーとして自分のストーリーを語ること、テラーのストーリーをアクターとしてその場で演じること、ミュージシャンとして適切な音を付けることなど、PBT では全てが即興で行われる。これら PBT を可能にするものの1つに「自発性」という概念がある<sup>8)</sup>。自発性とは、他者からの影響を受けたり事前に計画することなく、自分の意志に従って自然に話したり、オープンで遠慮なく行動したり表現する状態、すなわち子どものような状態を意味する。自発性が高いとは、新しい状況や出来事に出会ったとき、過去の習性や自分特有の行動パターンに捕らわれることなく、その場にいちばんふさわしい言動が瞬時にとれる状態を意味する<sup>8)</sup>。本来、人には自発性が備わっている。しかし、年齢を重ね、様々な経験をする中で社会性を身に付け、自由でオープンな心を隠してしまい、自分の感情をありのままに表現すること、人前で経験を語ることや演じることに恥ずかしさや抵抗感を感じるようになる。そのため、PBT ワークショップでは、ゲームや演じる練習を行うなど、人の自発性を刺激するための様々な手法が考案されている。実習セミナーでは、一人ずつ声を聴くことから始め、ウォーミングアップのためのゲーム、実習場面を想定して演じる練習を行うなど、学生の自発性を刺激するよう試みた。また、できるだけ丁寧に声をかけ、学生の言動を賞賛しつつ、評価したり批判したりするような言動を意図的に避けるよう努めた。その結果、学生は少しずつ表情をやわらげ、身体を動かし始めた。長い沈黙が続くことなく毎回3～4種類のストーリーが語られ、アクターやミュージシャンに挑戦する学生もいた。テラーを経験した学生は「自分の経験を他者に知ってもらい、理解してもらえた」など、「自己の開示」に満足していた。また、アクターとして演じた学生は「考えていたより上手に（演じることが）できた」、「達成感を感じる事ができた」など「演じられた喜び」を感じ、「演じてみることで分かることがある」、「アクターを通して気持ちを深く理解できた」など「演じることで理解がより深まる」経験をしていた。

一方で、様々な試みや工夫にも関わらず、頑なに PBT への参加に消極的で抵抗感を持つ学生もわずかながら存在した。こういった学生は元々自発性が低く、人と話すことや人に関わることに苦手意識を持っていると考えられる。しかし、人生には筋書きがなく、私たちの生活は予期せぬ出来事に満ちている<sup>8)</sup>。作業療法ではそういったクライアントの生活や人生に積極的に関わる事が求められる。自発性は作業療法士に必要な重要な要素の1つであると考えられる。PBT を苦手とする学生にこそ、自発性を刺激する機会が必要であり、そ

の手段として PBT を用いることに意義があると考えられる。小森<sup>7)</sup>は、現在の作業療法教育には人間性と組織性の教育が必要であると主張したうえで、臨床実習後に自分の体験を受け止めて成長するための手段として PBT を用いることを提案している。今後は、全ての学生が自発性を発揮できる安心・安全な教育環境と雰囲気を作り、自発性を引き出すファシリテーターの技能を高めると共に、普段の作業療法教育の中にも PBT を用いた教育を組み込んでいくことが必要である。

## 2. PBT が作業療法教育に与える影響

実習セミナーで語られた 29 種類のストーリーを内容ごとに分類し「作業に関するストーリー」、「クライアントとの関係性に関するストーリー」、「作業療法士の実習指導に関するストーリー」、「クライアントとの関係性の变化に関するストーリー」、「COPM に関するストーリー」、「その他」と名前を付けた。最も多かったのは作業に関するストーリーとクライアントとの関係性に関するストーリーであり、これらは事例報告だけでは知ることのできないものであった。テラーを経験した学生は、コンダクターのインタビューからクライアントと経験した作業（カラオケ、生け花、編み物、水の中のトンネル、押し花、大正琴、夫のためのクッキー作り）やクライアントとの関わりを具体的なエピソードとして思い出すことができた。そして、アクターの演技や観客の反応を観て「自己の経験を知ってもらえた」、「理解してもらえた」など他者から認められる経験をしていた。また、ストーリーを聴いた学生（観客）はテラーの経験に自分の経験を重ねて共感したり、自分にはない経験を知って追体験していた。しかも、話を聴くだけでなく、アクターの演技を観ることでイメージや想像がしやすくなり、ストーリーの大事な部分を深く理解できたと感じていた。PBT は学生が自分と他者の両方に対して共感する力を高めていた

作業療法はクライアントが作業をすることを通してより良い状態になるよう支援する。そのためにはクライアントの話を聴き、自分の経験と結び付けてより深く理解するなど、コミュニケーション力と共感力が求められる。小森<sup>7)</sup>は、作業療法と PBT に共通して求められる能力として、人の話を必死に聴き、心から理解し、共感する能力、相手が一番伝えたいストーリーのエッセンスを汲み取る能力、クライアントを中心としたチームで活動する能力を挙げている。また、PBT ワークショップを経験した作業療法教員へのアンケートでは、PBT が作業療法教育に貢献できる可能性として、相手の立場で物事を考え想像する力を高めること、自分の思いや悩みを他者に共感してもらえること、異なる立場の役を演じることで他者理解が深まることを挙げられた<sup>7)</sup>。様々なストーリーを聴き、それを共有し、共感す

ることは作業療法士の能力を高め、クライアントとの関係をより豊かなものにしてくれる。

PBT を用いた実習セミナーは学生に「今までとは異なる新しい学び」を通して「他者との共感」を経験させ、それを「良い時間と貴重な経験」だったと「実習へのポジティブな感情」を抱かせた。また、様々なストーリーを観る中で「成功と失敗の両方を共有することの大切さ」に気づき、「もっと話が聴きたい」、「積極的にになりたい」、「オープンさがほしい」など、「成長への意欲」を引き出していた（図3）。さらに、学生が語った29種類のストーリーのうち22種類は「嬉しかった」、「感動した」、「うまくできた」など、実習での経験をポジティブに表現したストーリーだった。ポジティブな経験を共有し、「成長への意欲」を引き出したことは実習セミナーの成果である。しかし、学外での実習は学生にとって不安や緊張の連続であり、クライアントとの関係に戸惑ったり、学んだことと臨床実践とのギャップに悩んだ学生もいたはずである。Fox<sup>2)</sup> は、インタビューの中で「(PBTの)公演に来た人の中には、気分が沈みがちであったり、あるいは急き立てられる何かに圧倒されそうになったりしている人がいるかもしれない・・・(中略)公演が終わった後では、人生これでいいんだと感じる。(中略)私がPBTを続けているのは、人生に直面する勇気を自分に与えられたという経験からなのです」と述べている。筆者も、PBTで自らの失敗談を語り、演技を観ることで、気持ちが解放される経験をした。臨床実習の一貫として行われるセミナーの中で、学生がネガティブな経験を語ることは難しいかもしれない。ファシリテーターが教員であることが学生への圧力かもしれない。しかし、そこを乗り越えて、ネガティブなストーリーを語り、その演技を観たり演じたりすることこそが、自分や他者への共感力を高め、次のステップを踏み出すきっかけとなったり、作業療法士として或いは人として成長することに繋がると考える。学生の自発性を刺激し、実習での様々なストーリーが語られることを目指して、今後もPBTを用いた実習セミナーを続けていきたい。

## VII. まとめ

作業療法学科3年次生の学外実習後のセミナーで、計8回(2014年~2023年)のPBTワークショップを実施した。本稿では、PBTワークショップの内容、学生が語ったストーリー、PBTに関する感想を分析し、PBTが作業療法教育に与える影響を検討した。

8回のPBTワークショップに、計239名の学生と36名の教員が参加し、ウォームアップのためのゲーム、演じる練習、ストーリーを行った。アンケート結果から、学生の約9割が楽しく、参加して良かったと感じていた。29種類のストーリーが語られ、これらは従来の

事例報告のみでは知ることのできないものであった。学生は、経験を語ったり、演技を観たり、演じるなど、今までにない学び方を通して、自分と他者の両方に共感する力を高めていた。一方で、約2割がPBTを苦痛と感じており、特にテラーやアクターをすることに抵抗感を抱く自発性の低い学生がいた。クライアントの生活や作業に関わる作業療法士にとって共感性や自発性は必要な要素である。また、学生はポジティブな経験を多く語ったが、ネガティブなストーリーこそが、自分や他者への共感力を高め、作業療法士として或いは人としての成長に繋がると考えられる。学生の共感性や自発性を高めるために、PBTを用いた実習セミナーを続けると共に、その他の授業の中にも取り入れていきたい。

## VIII. 本研究の限界と課題

PBTでは、テラーのストーリーを聴きアクターの演技を観る観客としての体験、自分のストーリーを語るテラーとしての体験、他者のストーリーを演じるアクターや音で表現するミュージシャンとしての体験など、様々な種類の体験がある。何をするかによって、内容も受ける印象も大きく異なる。しかし、本稿では、ワークショップ全体に対する感想を文書で記載してもらい、そのデータを分析した。そのため、体験の種類による感想の違いを明確にすることができなかった。また、学生が語ったストーリーの記録や一部の学生が文書で記載した感想をデータとしているため、内容に偏りが生じた可能性やストーリーの深みや綾を分析することができなかった。今後は、学生が何を体験し、それがどのように影響したかをより深く分析したり、ストーリー同士が織りなす綾を検証することで、PBTが作業療法教育に与える影響を明らかにし続けたいと考える。

## IX. 文献

- 1) 小森亜紀, 長船博子, 宗像佳代: 作業療法教育へのプレイバックシアターワークショップ体験・プレイバックシアター. 作業療法教育研究 15, 8-11, 2015.
- 2) 吉川ひろみ: 作業的存在 ジョナサン・フォックス氏へのインタビュー. 作業科学研究 7, 28-32, 2013.
- 3) World Federation of Occupational Therapists: Statement on Occupational Therapy. <<https://wfot.org/resources/statement-on-occupational-therapy>>(参照日 2023-01-28)
- 4) Townsend E, Polatajiko H (著), 吉川ひろみ他 (監訳): 続・作業療法の視点 作業を通しての健康と公正. 大学教育出版, 2011.



- 5) World Federation of Occupational Therapists: Occupational Science.  
<<https://wfot.org/resources/occupational-science>> (参照日 2023-03-16)
- 6) Fisher AG (著), 齋藤さわ子他 (監訳): 作業療法介入プロセスモデル—トップダウンのクライアント中心の作業を基盤とした介入計画と実行のためのモデル. 日本 AMPS 研究会, 2014.
- 7) 小森亜紀: プレイバックシアターと作業療法—作業療法教育におけるプレイバックシアターの可能性—. スクール・オブ・プレイバックシアター3期生卒業論文, 2006.
- 8) 宗像佳代: プレイバックシアター入門 脚本のない即興劇. 明石書店, 2010.
- 9) 一般社団法人日本作業療法士協会: 作業療法士養成校一覧 (2023年度).  
<[https://www.jaot.or.jp/pre\\_education/youseikou/](https://www.jaot.or.jp/pre_education/youseikou/)> (参照 2023-01-28)
- 10) 一般社団法人日本作業療法士協会: 文部科学省 厚生労働 令第四号 (指定規則改正).  
<<https://www.jaot.or.jp/files/page/wp-content/uploads/2018/10/shiteikisokukaitei.pdf>> (参照 2023-01-28)
- 11) 一般社団法人日本作業療法士協会: 作業療法教育の最低基準 (改訂第 5.1 版). <<https://www.jaot.or.jp/files/page/kyouikubu/OTkyouikusuijun5.1.pdf>> (参照 2023-03-16).
- 12) 小森亜紀: ワークショップ 体験・プレイバックシアター～作業療法教育への可能性を探る. 作業療法教育 13, 2-7, 2013

X. 図表

表1 学生が語ったストーリー

| カテゴリー       | 小カテゴリー         | ストーリー   | 年  |
|-------------|----------------|---|--|
| クライアントの作業   | カラオケ           | いつもは元気のないクライアントだが、カラオケをしている時の表情は明るくて、活き活きしていた。                      | 2018   |
|             | 生け花            | 生け花をしたことで大きく変化し、自分から話してくれるようになったクライアントがいた。作業の大切さを実感した。              | 2020   |
|             | 編み物            | 動こうとしないクライアント。一緒に編み物を始め、少しずつ自分で起きるようになり、作品が出来上がった。看護師に楽しいと笑顔で話していた。 | 2023   |
|             | 水の中のトンネル       | プール遊びで顔が付けられない子ども。水の中にトンネルを作り、それをぐると顔がつけられるようになった。                  | 2023   |
|             | 押し花            | 昔から押し花をしているクライエン。送迎の際、自宅に飾られている押し花を見せてもらい、感動した。                     | 2019   |
|             | 大正琴            | 話が続かないクライアントと大正琴の披露がきっかけで話せるようになった。言葉以外のコミュニケーションを知った。              | 2017   |
|             | 編み物            | 一人暮らしの認知症のクライアント。家族の理解が得られず生活は大変だが、編み物等をして穏やかに過ごしている。               | 2018   |
|             | 夫のためのクッキー作り    | クライアントとクッキーを焼き、夫のために持って帰ってもらった。夫と共にお礼を言いに来てくれた。                     | 2017   |
| クライアントとの関係性 | 感謝されて          | 歩行が不安定な人の散歩の介助を行った。上手く歩けたと感謝されて嬉しかった。                               | 2019   |
|             | 100人の前で物真似     | 100名の前で物まねを披露した。あまり盛り上がりなかったが、拍手をもらい嬉しかった                           | 2014   |
|             | 実習で踊れるなんて      | 実習地で大好きなダンスをした。一人の高齢者が孫も踊っていると涙で話してくれた。感動して二人で泣いた。                  | 2014   |
|             | 壁から離れて         | いきなり利用者と話すよう言われて心細かった。一人の利用者が声をかけてくれて壁から離れて話げできた。                   | 2014   |
|             | 最終日の挨拶         | 人前で話すのが苦手だが、最終日に皆の前で挨拶することになった。何とか挨拶を終えて皆に見送ってもらった。                 | 2019   |
|             | 利用者の笑顔         | 課題が多く不安な日々だったが、利用者の笑顔に救われた。   | 2017   |
|             | 食べる訳にはいかない     | クライアントにおやつを食べよう勧められた。ありがたいが食べる訳にもいかず困った。                            | 2018   |
|             | 寝たきりのクライアントと家族 | 訪問作業療法で、指導者は家族と話す時には必ず寝たきりのクライアントにも話かける。そのことを家族も喜んでた。               | 2023   |
| 作業療法士の実習指導  | 今さら言われても       | 実習前に白衣は不要と言われたのに、今さらジャージと言われても困る。                                   | 2014   |
|             | 説明できない         | 実習最終日、色々なことを考えて泣いてしまった。SVに理由をしつこく聞かれたが、説明できなかった。                    | 2014   |
|             | 自分で考えるよう言われても  | 子どもの服の着替えの手伝い方を自分で考えるよう言われた、自分のやり方で良いか不安になった。                       | 2020   |
|             | 一人で食べるのかと思ったら  | お弁当を一人で食べると思っていたが、職員から声をかけられ一緒に楽しく食べた。                              | 2015   |
|             | 認知症病棟は別世界      | 認知症病棟では、大学で学んだ作業中心の作業療法が実践されていた。                                    | 2015   |
|             | 死にたい           | 家族を亡くし、死にたいと言うクライアント。指導者のアドバイス通り、冗談を交えて話したらクライアントの表情が良くなった。         | 2020   |
|             | クライアントとの関係性の変化 | 全部食べなくていい   | 無理してごはんを食べている利用者に、全部食べなくて良いと声をかけた。利用者の表情が明るくなった。 |
| 声がかけれない     |                | 一人で黙々と機能訓練だけに取り組む利用者。その人が熱心に取り組んでいることを話題にすると話がはずんだ。                 | 2015   |
| 子どもの落ち着き方   |                | 意見の違いでけんかを始めた二人の子ども達。状況を話すことで落ち着いた。子どもの落ち着き方が分かった気がした。              | 2023   |
| COPMの実施     | うまくできたはずなのに    | ある利用者にはCOPMができたが、別の人では作業の問題が2つしか上がらず、気まずい空気になり終了した。                 | 2015   |
|             | できると思ったのに      | 話好きのクライアントにCOPMができると意気込んでいたが、いざすると何もないと言っばかりで全く進まなかった。              | 2015   |
|             | 作業が見つかる        | したいことは何もないクライアント。COPMをして色々提案するうちにやりたいことをみつけ、できるようになっていった。           | 2018   |
| その他         | 自分の実習に疑問       | 実習が終わり、自分なりに充実した実習だと思っていたが、友達の実習を聞き、自分の実習に疑問を感じた。                   | 2017   |

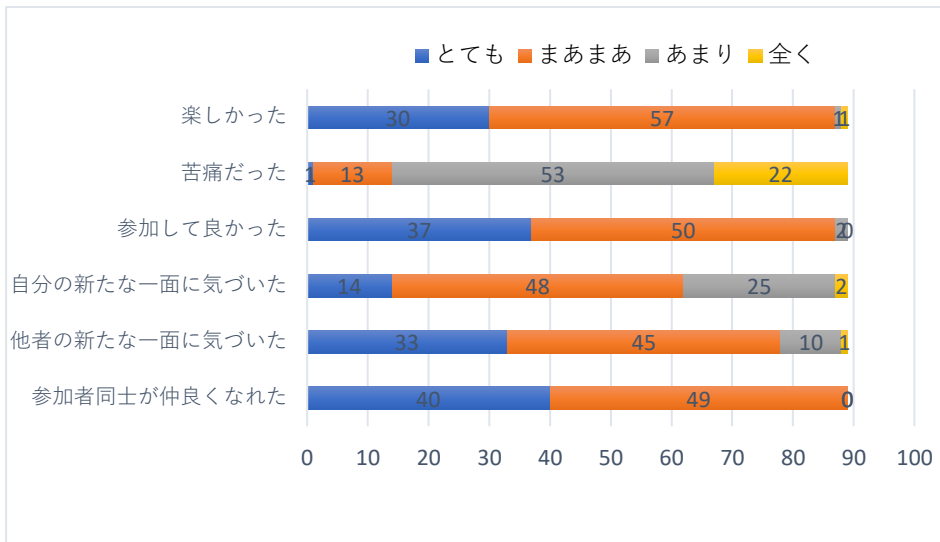


図1 PBTワークショップの感想

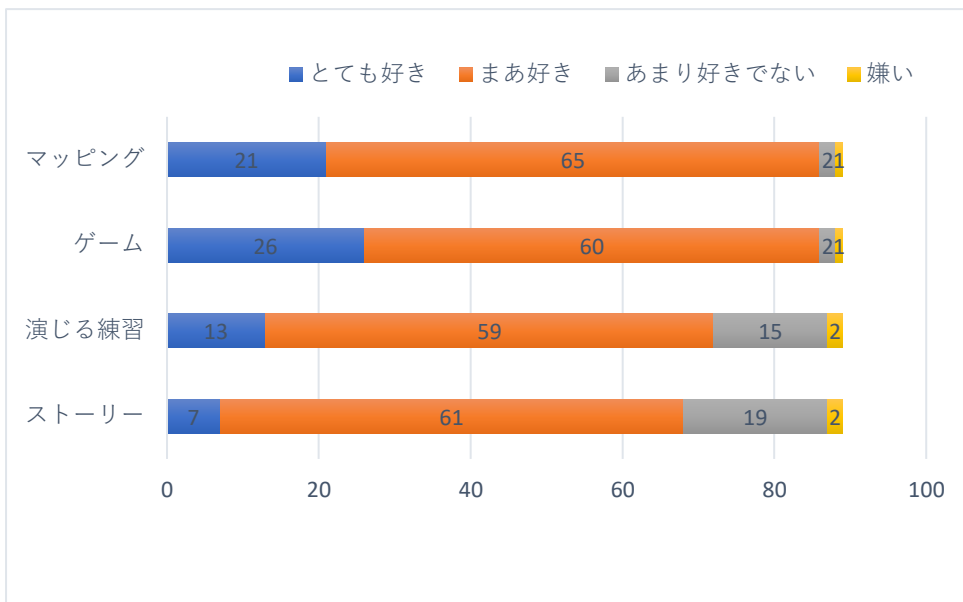


図2 エクササイズの好み

表2 PBT ワークショップの感想（自由記載）

| カテゴリー           |                | コード                       | 数  |
|-----------------|----------------|---------------------------|----|
| 今までとは異なる新しい学び   | 新しい経験          | 普段しない経験                   | 1  |
|                 |                | 新しい体験                     | 1  |
|                 |                | 新しい表現方法                   | 1  |
|                 |                | 新たな感情を感じた                 | 1  |
|                 | 今までとは異なる学び     | 授業では習わないことを勉強した           | 1  |
|                 |                | 事例報告とは違う、事例報告では判らないことが判った | 2  |
|                 |                | かたぐるしい発表とは違う              | 1  |
|                 |                | 身体で表現し、身体を動かしながら学ぶ        | 2  |
|                 |                | 演じることで、その人になりきることの大切さを学んだ | 1  |
| 楽しかったエクササイズ     | 楽しかったウォーミングアップ | ハッ回し                      | 1  |
|                 |                | 進化じゃんけん                   | 1  |
|                 |                | ゲーム                       | 2  |
|                 |                | マッピング                     | 6  |
|                 |                | アイデンティティサークルで経験や思いを感じれた   | 1  |
|                 | 楽しかった演じる練習     | 実習あるある                    | 2  |
| 物語りとして理解する      | リテルの経験         | リテルが良かった                  | 1  |
|                 |                | リテルで出来事を振り返ることができた        | 1  |
|                 | 他者の物語りから学ぶ     | 他者の意見を物語りにするのは為になるが難しい    | 1  |
|                 |                | 他者の話をまとめることで新たな学びがあった     | 1  |
| 音で表現            | 心情を音で表現        | 人の心情を音で表現するのが楽しい          | 1  |
|                 |                | 人の心情を音で表現するのが難しい          | 1  |
|                 | ミュージシャンの経験     | ミュージシャンは初めての経験            | 1  |
|                 |                | するにつれて慣れた                 | 1  |
| 演じてみることで、得られること | 演じられた喜び        | 演じると聴くの両方経験できた            | 2  |
|                 |                | 演じることができた                 | 1  |
|                 |                | 皆の経験を演じて表現できた             | 1  |
|                 |                | 考えていたより上手にできた             | 1  |
|                 |                | 演じたという達成感を感じる事ができた        | 1  |
|                 |                | 2年次より積極的に動けた              | 1  |
|                 | 演じることで理解が深まる   | 演じてみることで分かることがある          | 1  |
|                 |                | アクターを通して他者の気持ちを深く理解できた    | 1  |
| 他者との共感          |                | その人の感情を経験したり、知ることができた     | 1  |
|                 |                | 共感できた、嬉しかった、学べた           | 5  |
|                 |                | その人の立場で考えることができた          | 1  |
|                 |                | 共感しあうのがおもしろかった            | 1  |
| 他者の経験や思いの理解     | 他者の思いや考えを知れた   | 他者の思いや考えを知った              | 5  |
|                 |                | 他者の大切だったことを知れた            | 1  |
|                 |                | 他人を知ることができた               | 1  |
|                 | 他者の経験を追体験した    | 他者の経験を聴き、自分も体験した気分になった    | 2  |
|                 | 自分にはない経験を知った   | 他者の経験を知れた                 | 10 |
|                 |                | 自分が経験していないことも聞けた          | 3  |
|                 |                | 感じ方の違いを知れた                | 1  |
|                 | 普段聴けないことが聞けた   | 普段の会話では聞かないことを聴けた         | 1  |
| 普段話さない人から情報が聞けた |                | 1                         |    |
| 他者の経験や感情の共有     |                | 自分や他者がしたこと、経験を共有できた       | 4  |
|                 |                | 他者の経験や学びを共有できた            | 1  |
|                 |                | 体験と感情（思い）を共有できた           | 2  |
|                 |                | 感情を共有できた                  | 3  |

| カテゴリー               |                     | コード                      | 数   |
|---------------------|---------------------|--------------------------|-----|
| 自己の理解               | 自分を振り返った            | 自分の経験を振り返った              | 4   |
|                     |                     | 自分の経験を演じてもらうことで思い出を振り返った | 1   |
|                     | 自分の経験や思いを思い出した      | 自分の感情を振り返ることができた         | 2   |
|                     |                     | 他者のストーリーを聴き、自分の経験を思い出した  | 3   |
| 自己の開示               | 自分を知らえてもらった         | 自分の経験を知ってもらえた            | 1   |
|                     |                     | 自分の経験を他者に理解してもらえた        | 2   |
| テラーになる動機            | テラーになる動機            | 自分の思いや考えを知ってほしい          | 1   |
|                     |                     | 良かった経験                   | 1   |
| 観ることの効果             |                     | 観ることで共有しやすい              | 2   |
|                     |                     | 観ることで深く理解できる             | 3   |
|                     |                     | 観る事で視覚的に知れる              | 3   |
|                     |                     | 観る事で想像しやすくなる             | 5   |
|                     |                     | 観る事で客観的に観れる              | 3   |
|                     |                     | 観ることが楽しい、良かった            | 2   |
|                     |                     | 観る事でイメージしやすかった           | 2   |
| 感情が動く               |                     | 演技に引き込まれた                | 2   |
|                     |                     | 心を動かされた                  | 2   |
|                     |                     | リラックスできた                 | 1   |
|                     |                     | ウルっときた                   | 1   |
| 演技力                 |                     | 演技が印象的                   | 1   |
|                     |                     | 演技がおもしろい                 | 1   |
|                     |                     | 即興での演技がすごい、上手い           | 4   |
|                     |                     | 物の役が欠かせない                | 1   |
| 良い時間と貴重な経験          |                     | 良い時間だった                  | 2   |
|                     |                     | 良い経験、貴重な経験               | 2   |
|                     |                     | 楽しく学べた                   | 1   |
| 実習へのポジティブな感情        | 良い実習の実感             | 良い経験ができたと感じた             | 4   |
|                     |                     | 自分にとってプラスの実習             | 1   |
|                     |                     | 貴重な体験                    | 1   |
|                     |                     | 楽しい実習                    | 1   |
|                     |                     | 勉強になった                   | 1   |
|                     | 実習に行けた喜び            | 行けて良かったと心から思った           | 2   |
| 成功と失敗の両方を共有することの大切さ | 成功と失敗の両方を共有することの大切さ | 終わってみると行けて良かった           | 1   |
|                     |                     | コロナ禍でも実習に行けるよう尽力してもらった   | 2   |
| 成長への意欲              |                     | 良い話も残念な話も聴きたい            | 1   |
|                     |                     | 成功と失敗の両方を共有することが大切       | 1   |
|                     |                     | もっと多くの話を聴きたい             | 2   |
|                     |                     | もっと成長したい                 | 1   |
|                     |                     | もう少し積極的に動きたい             | 1   |
|                     |                     | もっとオープンさがほしい             | 1   |
| PBTへの障壁             | 抵抗感                 | もっとこう演じたら良かった            | 1   |
|                     |                     | 来年以降も続けたい                | 1   |
|                     | 人前で話せない             | 緊張                       | 1   |
|                     |                     | 勇気が必要                    | 1   |
|                     | 他者との精神的な距離          | 人前で話すのは苦手                | 1   |
|                     |                     | 発言できない                   | 1   |
|                     |                     | 距離があり、打ち明けられない           | 1   |
|                     |                     | ストーリーには参加できない            | 1   |
|                     | 演じることは難しい           | 自分の思いと他者は違う              | 1   |
|                     |                     | 人の話を理解し、伝えるのは難しい         | 1   |
| 演じるのは難しい            |                     | 4                        |     |
| 人前で演じるのは難しい         |                     | 1                        |     |
|                     | 物を演じるのは難しい          | 2                        |     |
|                     | 他者を演じるのは難しい         | 2                        |     |
|                     |                     |                          | 178 |

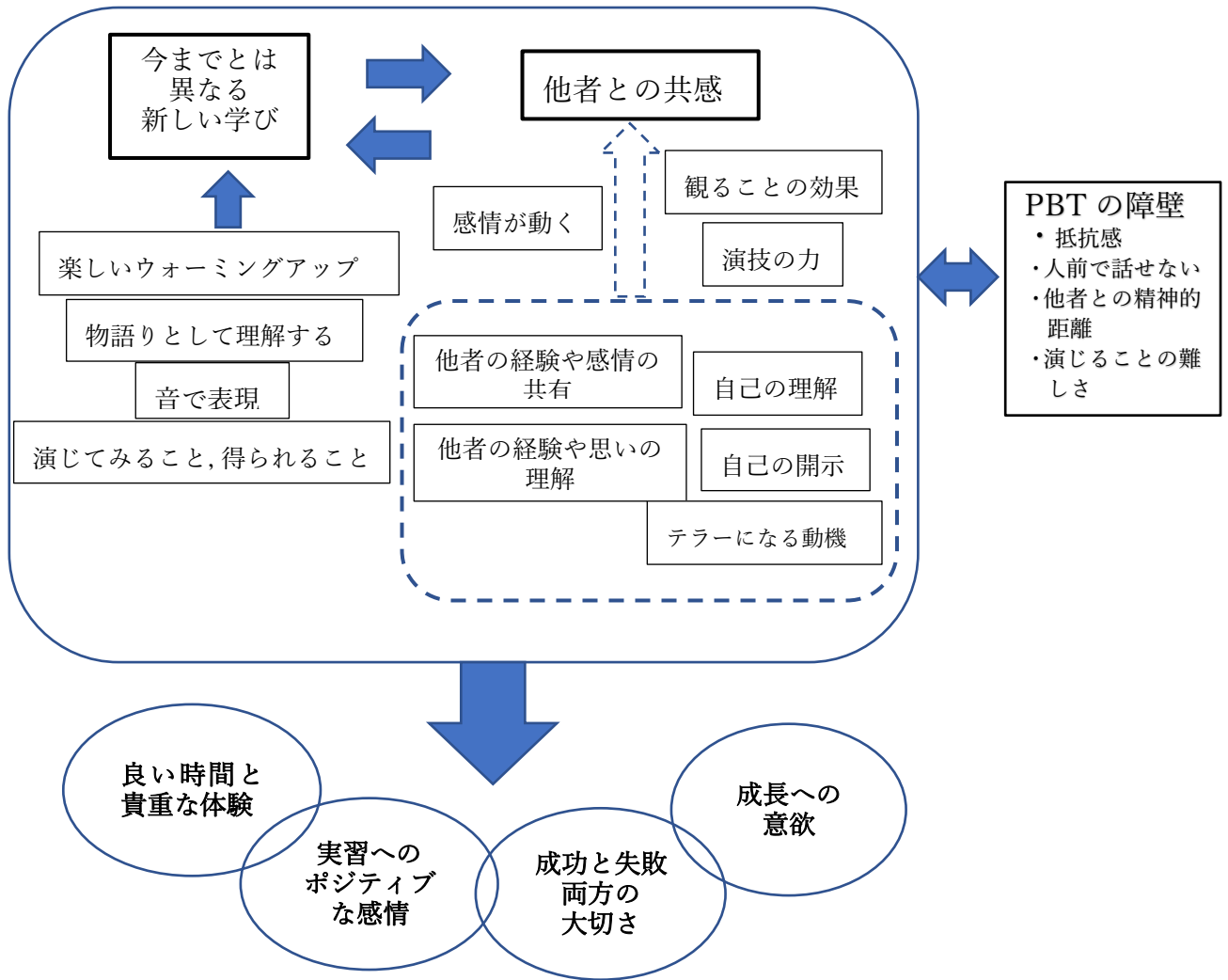


図3 PBTワークショップの感想 カテゴリーの関係図