

「困ってますゲーム」など心理支援ツール4種の有効性

—支援者むけツール体験会のアンケートから—

Effects of four Psychotherapeutic Activity Tools including “Let’s say I’m in trouble Game”:

Based on a questionnaire about hands-on events for child social workers or psychologists.

中村 泰子

NAKAMURA Yasuko

大阪市中央こども相談センター

Osaka City Central Child Guidance Center

Key words: 児童相談所, 児童虐待対応, 家族再統合

目的

虐待や暴力で傷ついたこどもの多くは、感情認識が未分化で、言語による表現や対人交流が苦手である。心理支援ツールは、児童相談所でのこどもへの心理的ケアや、児童虐待対応における家族再統合支援を目的に、非言語的アプローチの効果への着目から開発された。開発にあたりトラウマケアの心理教育に用いられるワーク、発達障がい児むけ認知行動療法プログラムなどを参考にしている。心理支援ツールの活用には、自己認識の促進や関係性改善などの効果があり、コミュニケーションゲームとしての利用も可能である。効果検証として、支援者むけツール体験後に実施したアンケートの結果を分析、考察を加えた。

方法

実施時期：202X年3月～10月

調査対象：支援者および心理学専攻大学院生43名

方法：4～6人のグループによる10～15分ずつのツール体験後、アンケート実施。各ツールの「楽しさ」「わかりやすさ」「使いやすさ」「支援への有用さ(以下、有用さと表記)」の4要素について、5件法(あてはまる、ややあてはまる、ふつう、あまりあてはまらない、あてはまらない)で回答を得た。

ツール4種：困ってますゲーム(2021年作成)、ふりかえりカード(2019年作成)、気持ちのワーク(2016年作成)、すごろく(ルールを守ってみんなと仲良く)(2017年作成)。いずれも発表者が開発・作成したもの。

分析方法：「あてはまる」と「ややあてはまる」の合計回答率について検討し、各要素間の相関をみた。

倫理的配慮：回答者に研究協力の同意を得ている。

結果

ツールごとに「あてはまる」と「ややあてはまる」の回答数を合計した結果(回答率)を図1に示した。いずれもほぼ60%以上の回答率であり、どのツールも4要素をバランスよく満たしていることがわかった。各要素の相関では、全てのツールで「楽しさ」×「有用さ」、「使いやすさ」×「有用さ」間で0.5以上の正の相関がみられた。「楽しさ」「わかりやすさ」の回答率が最も高かったのは、すごろくだったが、「わかりやすさ」×「有用さ」の間では相関がみられなかった。これらのことから、「わかりやすさ」は必ずしも「有用さ」につながるとは限らず、「楽しさ」「使いやすさ」は、有用さにつながると考えられた。

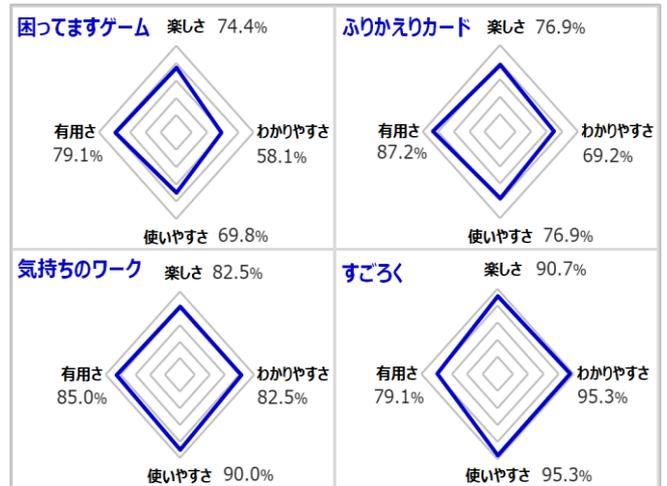


図1. 「あてはまる」「ややあてはまる」合計回答率

考察

児童虐待対応では、当事者に相談意欲や動機づけが乏しいことが多い。支援において、当事者と支援者が対立的になってしまいがちであるところを、介入的な関係性から、協力的な関係性となって支援できるようにするには、様々な工夫が必要である。家族再統合支援では、言語による面接で対立的関係に陥りがちな関係性に変化をもたらすような、別の切り口からのアプローチが求められる。心理支援ツールは、支援対象となるこどもやその家族が、安心・安全に自分の気持ちや状況に気づき、関係性を改善していけることをねらっている。これまでの実施例の検討から、年齢や発達特性等により言語レベルでの対話になじまないこどもとの心理面接での活用や、親子のコミュニケーション促進および関係性改善に有効であることがわかってきている(中村2018, 2022)。

本研究で支援ツールの効果を検証したところ、①4種の支援ツールは「簡単・便利・役立つ・楽しい」の4要素をバランスよく満たしていること、②心理職以外の支援者によっても十分活用できるものであることがわかった。「楽しさ」や「使いやすさ」の要素は、支援効果につながるものであると言える。相談意欲や動機づけの乏しい支援対象に支援を届けるには、簡便に楽しく取り組める工夫が有効であり、心理支援ツールはその要件を満たしていると考えられた。今後、心理支援ツールがより使いやすく効果的なものとなるよう、活用法などを整理していきたい。