

# 「困ってますゲーム」など心理支援ツール4種のテキストマイニング

—自由記述式アンケートの意味分析—

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

Semantic analysis of free descriptions in the questionnaire.

中村 泰子

Yasuko Nakamura

大阪市中央こども相談センター

Osaka City Central Child Guidance Center

Key words: 共起ネットワーク, ワードクラウド, キーワード可視化

## 目的

心理支援ツールは、傷つきをもつ子どもへの心理的ケアや、関係不良に陥っている親子関係の改善を目的として開発された。実施例の検討からは、自己認識や関係形成促進などの効果が認められている。本研究では、ツール体験後の自由記述式アンケートをもとに、ツールの特徴についての意味分析と可視化を試みた。

## 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終了後、感想などの自由記述回答を得た。

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

分析方法：①KH Coderにより自由記述から抽出語をリスト化し共起ネットワーク作成で抽出語を視覚化（<https://khcoder.net>：2022年11月4日アクセス）、②キーワード可視化サービスにより作成されたワードクラウドを一部修正（<https://lab.fanbright.jp/wordcloud>：2022年11月6日アクセス）、③ツールの特徴をまとめた。

倫理的配慮：回答者に研究協力の同意を得ている。

## 結果

困ってますゲームの自由記述について、①共起ネットワーク(図1)、②ワードクラウド(図2)、③特徴(表1)を示した。

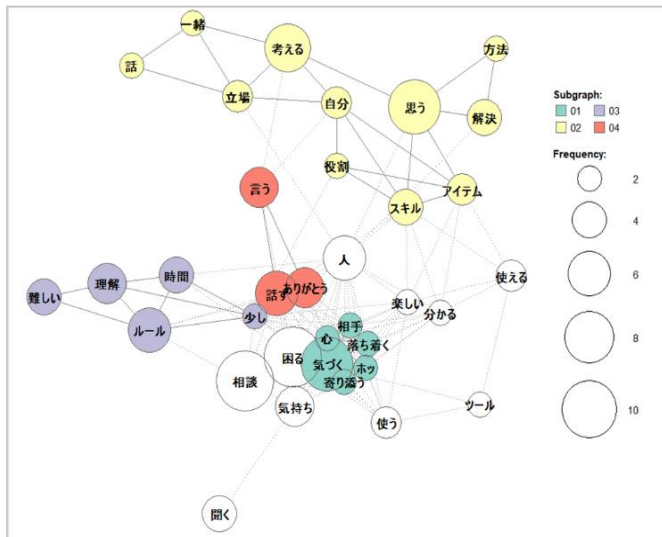


図1. 困ってますゲーム/共起ネットワーク

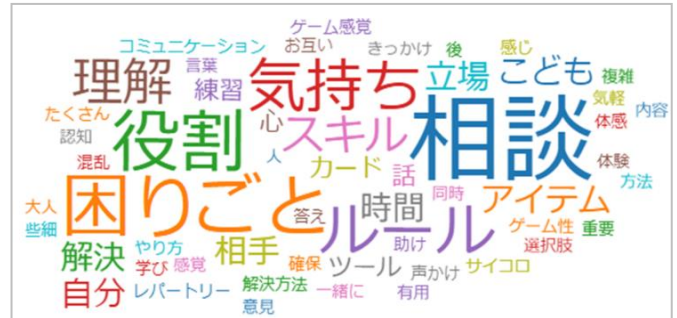


図2. 困ってますゲーム/ワードクラウド

表1. 困ってますゲーム/特徴

ツール	自由記述にみられたツールの特徴
困ってますゲーム	いろいろな困りごとがあると気づき、役割をとることで、些細なことも相談しようという気持ちになる。ゲーム性があり、使い方やルールを理解すれば楽しい。聞いてもらえて嬉しい。「話してくれてありがとう」と言われてホッとする。

テキストマイニングで可視化された語や自由記述からは、ツールの開発意図や目的に適合する内容が言及されていたことがわかった。

## 考察

心理支援ツールは実施結果が数値化されるものではなく、妥当性の検証が困難である。支援者むけツール体験後のアンケート自由記述について意味分析を試みたところ、開発意図や目的に適合する抽出語/キーワードが可視化された。このことは、ツール内容や進め方に妥当性があることを裏付けるものと考えられた。

支援ツールを刺激・媒体とすることで、言語的アプローチでは到達することが難しかった感情への気づきや身体感覚の呼び起こしが比較的容易になる。言語による対話中心ではなく、カードに「触る」「見る」という身体感覚を伴う活動が中心となることで、他者や外部環境からの変化への促しや侵襲性が軽減される。当事者の主体性が尊重され、安心・安全の感覚が守られて緊張や抵抗が低減し、意識と無意識間の通路を開きやすくなると推測される。支援ツールは刺激に対する反応(=内的作用)を生起させる側面に加え、支援者や家族などが一緒に取り組むところに相互作用が生じる。これによって他者の視点を取り入れ、お互いの関係性が変化・促進される効果を高めると考えられた。