

問題は回収します

2017 年度

応用人間科学研究科入学試験問題

(2017 年 2 月 5 日実施)

「臨床心理学領域」・専門基礎

(問題用紙 3 枚、解答用紙 7 枚)

<全入試方式共通>

<1 時限目 90 分>

問 A・B 及び、問 1~5 の中から 2 問を選び解答しなさい。ただし問 A か問 B のどちらか 1 問を必ず含むこと。(問 A と問 B の 2 問を選択してもよい。)

3 問以上解答した場合はそのすべてを採点の対象としない。

解答用紙になんらかの記載(受験番号・氏名も含む)があれば採点を希望する答案とみなすため、記載はしているが採点を希望しない解答用紙は用紙全体に大きく X を記入すること。

| 受 験 番 号 | 氏 名 |
|---------|-----|
| | |

問A.

心理的援助を行う際の心理検査に関して、以下の問い①～③に答えなさい。なお、それぞれの解答の冒頭に①～③の問い番号を付すこと。（全体で800字以内）

- ①知能検査、性格検査を実施する目的について、両者の共通点は何かを述べなさい。
- ②知能検査から得られるもの、性格検査から得られるものは、心理的援助においてそれぞれどのように役立つか、両者の違いが明確になるように述べなさい。
- ③心理検査の実施方法について、一般的な留意点を述べなさい。

問B.

学校臨床心理学の領域で用いられるピア・サポートについて、以下の①～⑤の用語を全て用い、説明しなさい。解答際にはそれぞれの用語を□で囲み、解答のどの部分に使用したかを示すこと。なお、用語の使用順番や使用回数に制約はない。（800字以内）

① ピア・サポートの背景

② ピア・サポートトレーニング

③ ピア・サポート活動

④ ピア・サポートの利点

⑤ ピア・サポートの限界

問1. 対人援助と統計法との関連について、以下の2つに答えなさい。

- (1) 群間比較デザインと比べた場合の単一事例デザインの長所と短所を述べなさい。（300字以内）
- (2) 2要因（2水準×2水準）の分散分析の架空の研究計画を簡潔に述べなさい。ただし、このとき1つの要因は心理療法とすること。また従属変数はできるだけ具体的に記述すること。（500字以内）

問2. 下記の文を読み、設問に答えなさい。

カテゴリーを用いることは、単にある者にレッテルをはるだけではない。カテゴリーをあてはめた者がどのような存在であるのか、その存在に対して自分はどのようにふるまえばいいのかなど、カテゴリーをめぐる考えや営みの実践的処方に、私を取り込まれることである。

仮に、ある集団に適用したカテゴリーが、集団の存在をまるごと把握し、集団への対応もなんの問題もなく、適切ならば、私たちは、カテゴリー化する実践をとおして、他者と“まっすぐに、なんの歪みもなく”出会うことができるだろう。

しかし、現実はいささかそうではない。サックスが言うように、恣意的なカテゴリー化という“決めつけ”が世の中に充満している。それに対して、“決めつけ”からなんとしても脱するために、新たな自前のカテゴリーを創造し、それを「支配的な文化」に浸透させ、「支配的な文化」自体を変えていこうとする対抗的なカテゴリーの“せめぎあい”がある。

好井裕明 『「あたりまえ」を疑う社会学 質的調査のセンス』（光文社 2006年、p.204）

文中にあるような“せめぎあい”が起きている現象をひとつ取り上げて説明し、それが対人援助の実践にどのような意味をもたらすかを論じなさい。（800字以内）

問3. 社会福祉援助におけるスーパービジョンに関する次の文を読み、以下の設問に答えなさい。

Aさんは、大学で福祉を学び、卒業してすぐに医療ソーシャルワーカーとしてB病院に勤務することになりました。B病院には先輩のCワーカーがおり、Aさんのスーパーバイザーになるということです。

- (1) スーパービジョンには、いくつかの機能（役割）があるとされていますが、その内三つの機能をとりあげて、それぞれについて解説してください。（200字以内）
- (2) 文中のAさんの場合の、スーパービジョンの場面を想定して記述してください。その際、スーパービジョンのどの機能が、どのように発揮されたのかが明らかになるように示してください。（600字以内）

問4. 次の文章を読み、以下の問いに答えなさい。

1957年4月、私はウィーン美術史美術館で、ピーテル・ブリューゲルの「子どもの遊戯」（1560年）の前にじっとたたずんでいました。まわりにかかげられた絵画にくらべると、やや小さなものにみえましたが、このときの印象はいまもかなり鮮明に残っています。私が何よりもそれに引きつけられたのは、右をみても左をみても、言語も習慣もまるで違う世界におかれてきた自分が、この画に関するかぎり、自分の国での日常生活に引きもどされたような、不思議な共感をおぼえたからです。子どもたちのざわめきが、よみがえってきたのです。近よってよく見ると、「輪まわし」「ぶらんこ」「兎跳び」「背の高い竹馬」「こままわし」「木のぼり」などなど。時間と空間とを隔てた異文化の中にあっても、子どもの遊びには不思議なほどの一致がみられるのです。

遊びはヒトが人になる過程での要件です。他の高等哺乳動物にあっても、たとえば第一章に書いたキタキツネの子育てにみられるように、その動物たちの生態行動の様式を獲得していく上で、実に重要な役割を果たしています。遊びが人間の発達にとって深い根拠をもち、生物学的起源に発していることがわかります。子どもの遊びに、歴史や地域が異なっても共通性がみられるのは、それが生物に共通な発達要求にもとづくものだからだとも言えそうです。

人間の子どもにとっての遊びの特質は、何かのためでなく、それ自身を楽しむ、その行動自体の中に生きるということだと思います。子どもたちは、そういう遊びの中で人としての生活の業や知恵の基礎を会得していくのです。そればかりでなく、主として子どもたち相互の間で、あるいはときに大人との間でも、自我の深みから湧き出る価値感情をわかち合ったり、きしみ合わせたりもします。遊びは「子どもの活動の中で、もっとも自発的なもの」（A・ワロン）であるとともに、「子どもの自治」（柳田国男）であるといわれるのも、こうした遊びの中にある、人間性の開花にあたっての基本的要因を言いあてているといえましょう。つまり、こうした遊びは一人ひとりの子どもが大人になる過程で、人間性の開花を促すという意味をもった行動として、世代から世代へと伝えられてきたのです。しかも遊びの習得を通じて長くたくわえられてきた文化のごく基本的なものを継承し、さらに子どもたち自ら新しい文化を創造し、大人を含むその時代時代の文化の創造に参加していく姿もみられるのです。

柳田国男は、子どもたちが行なってきた遊びに見られる、上に述べたような子ども文化の動態を生き生きと記録されています。たとえば「かごめかごめ」の遊びです。一人の子どもの目を閉じさせて円い輪の真ん中にしゃがませ、「かごめかごめ」の詞をみんなで声をそろえて言いながらまわったあと、「うしろの正面だあれ」というのが、私たちの子ども時代にありました。柳田はこれが遠い昔の信仰行事の名残りであり、それを模倣して、子どもがいまに伝えているとみえています。またそれとは反対に、野草の名などを子どもたちの遊びの中での創造物とみなし、そのいわれを説くこともしばしばです。「野草雑記」にあるタンポポやツクシなどの名のいわれを、子どもたちの遊びの中での発見として考証しています。大人たちのすることの模倣継承と、自らの創造との両面を子どもの遊びにとらえているのです。私の考えではおそらく一つの遊びそのものの中に、こうした両側面が背中合せにあって、遊びに活力と緊張をもたらしているのでしょう。

模倣と創造とは、ヒトが文化の中で人に育つ過程で欠くことのできない二つの側面だと思います。デズモンド・モリスのように、模倣をローレンツの「すり込み」に結びつけ、同時に好奇心と創造的な探求という二つの面のバランスという視角から、文化の中でのヒトの子育てを、動物行動学の立場から説くものもあります。いずれにしても、柳田国男の子どもの遊びの観察にこうしたダイナミックなとらえ方があることは興味深いことです。

人間の文化の伝わり方の中でも、“遊び”はもっとも本質的なものでして、のちに述べるどんな文化の伝達様式にくらべても、ひとなることのもっとも根源的なエネルギーのたくわえとみることができましょう。子どもが育ちゆく過程での遊びの意味については、古代ギリシア・ローマ以来注目されてきました。プラトンの『法律』の中でも、すでに遊びが模倣と発明の両面をもち、その中で子どもが人になることに言及しているのです。キケロやクインティリアヌスも遊びを一人前になるための要件としてとらえたほか、今日のレクリエーションの意味からも考察しています。最初に書いたブリュゲルの「子どもの遊戯」については、森洋子氏の詳細で興味ある「図像学的」研究が最近発表されました（森洋子『ブリュゲルの「子どもの遊戯」』未来社）。そこには、16、7世紀までは近代で言う意味での「子ども期」が存在しないというアリエスの社会史的研究への修正批判もあります。近代以後、J・ロックの教育観、ルソーの「子どもの発見」、またF・フレーベルなどの著作の中での遊びの教育的意義についての論究は、教育界ではよく知られています。フレーベルのばあい、遊びの教育的価値は、主として幼児教育の原理および内容・方法として重視されてきたのですが、いずれにしても遊びそのものは、すでに述べてきたことからして、どんな時代にあっても、またそこでの児童観がどうあろうと、ヒトが人になるための不可欠の要件としてありつづけてきたという事実にかわりはありません。

内面から選りながら発達しつづける人間にとって、幼少年期を通じての心理的特質の表現とみられる遊び、その中にある選択的模倣と内発的な好奇心・探求心は、実は人の成長と発達を促す原動力として、生涯を通じて働きつづけるものだと私は思います。いまの日本の子どもたちが、時間的にも空間的にも遊びの場を失っていることからすると、子どもたちの遊びのための環境の創造ということが、都市計画その他の地域計画、住宅政策の中でもきわめて大きな課題であることを指摘しておきましょう。「子どもの権利条約」第31条は、子どもが休息し余暇をもつ権利、文化的な生活および芸術に自由に参加する権利とともに、その年齢にふさわしい遊びおよびレクリエーション活動を行う権利を認めているのです。

大田堯『教育とは何か』（岩波書店 1990年、pp.133-137）一部改変

- (1) 下線部 J・ロックの教育観、ルソーの「子どもの発見」、またF・フレーベルなどの著作の中での遊びの教育的意義についての論究 とはどのようなものであるか、400字以内で説明しなさい。
- (2) 人間形成における遊びの意味について、筆者の見解を踏まえて400字以内で述べなさい。

問5.

対人援助にかかわる仕事には、ストレスが多いといわれている。ストレスが高じると疲弊状態やバーンアウト、さらには離職といった事態にまで発展することがある。

ここでは、ストレスが生じやすい対人援助場面の事例（架空のものでもよい）を取り上げ、どのようなストレスがかかりやすいのか、また、そうしたストレスへの対処のあり方について、整理して述べなさい。（800字以内）