

付 録

ポストトラウマティック・プレイのチェックリスト

子どもの氏名 _____ 日付 _____ 第 _____ 回

力動的な ポストトラウマティック・プレイ	中毒性のある ポストトラウマティック・プレイ
<input type="checkbox"/> 感情の変化	<input type="checkbox"/> 感情抑制／平板
<input type="checkbox"/> セラピストとの関係を求める	<input type="checkbox"/> プレイは焦点化, 孤立化されている
<input type="checkbox"/> 情緒的な結びつきが可能	<input type="checkbox"/> 情緒的な結びつきが困難
<input type="checkbox"/> 呼吸がスムーズ	<input type="checkbox"/> 呼吸が浅い／息を止める
<input type="checkbox"/> 身体的な動きがスムーズ	<input type="checkbox"/> 身体的な緊張
<input type="checkbox"/> 解放が生じていることを示すエピソードがある	<input type="checkbox"/> 解放が生じていることを示すエピソードがない
<input type="checkbox"/> プレイにエネルギーを集中する	<input type="checkbox"/> プレイへの関わりが硬直化
<input type="checkbox"/> 物語が異なった形で開始／終了	<input type="checkbox"/> 物語の開始／終了が常に同じ
<input type="checkbox"/> 物語に新たな情報／登場人物が含まれる	<input type="checkbox"/> 物語が反復的で変化なし
<input type="checkbox"/> 新たなテーマの出現	<input type="checkbox"/> テーマを示す内容が固定されている
<input type="checkbox"/> プレイが部屋の異なった場所で行われる	<input type="checkbox"/> プレイが部屋の同じ場所で行われる
<input type="checkbox"/> 適応的な結果の出現	<input type="checkbox"/> 新たな結論が生じることはない
<input type="checkbox"/> 次第に硬さが弱まる	<input type="checkbox"/> プレイが硬直化している
<input type="checkbox"/> キャラクターが新たに追加／削除される	<input type="checkbox"/> 新たなキャラクターは登場しない
<input type="checkbox"/> ロールプレイが出現	<input type="checkbox"/> プレイは静的：ロールプレイがない（プレイの停滞？）
<input type="checkbox"/> 物語の登場人物に子どもが声を与える	<input type="checkbox"/> 子どもは声を発さない
<input type="checkbox"/> 症状の一時的な増加	<input type="checkbox"/> 症状が増加しそのまま推移
<input type="checkbox"/> 家庭での行動の改善	<input type="checkbox"/> 家庭での行動が悪化