

X ロールプレイング

25 ロールプレイングの理論と実際

八島禎宏

1 到達目標

- (1) ロールプレイングとは何か。ロールプレイングの進め方を学ぶ。
- (2) 学校教育の現場におけるロールプレイングの活用法を学ぶ。
- (3) ロールプレイングの視点で日常生活の改善を図る。

【キーワード】

モレノ，対人関係上の洞察力，問題解決能力，5つの要素，技法，自己理解
ロールテイキング，ロールプレイング，いじめ，自発性の涵養，可能性

2 ロールプレイングとは何か

(1) ロールプレイングの歴史—創始者 J. L. モレノ—

ロールプレイングは，J. L. モレノ (1889-1974) が始めたサイコドラマから発展した。モレノは，ルーマニアのブカレストに生まれ，1925年にアメリカへ移住している。

1917年，モレノはウィーン大学で医学の学位をとっている。その間，フロイトの講義に出席もしている。モレノは，フロイトのように夢を分析的に解釈するのではなく，「夢を舞台の上で行為的に再現する」手段として筋書きのない自発的な即興劇を試みた。これが後にサイコドラマと呼ばれることになる。サイコドラマを母胎として誕生した技法がロールプレイングである。

モレノは，第一次大戦後にウィーンで「自発性劇場」と呼ばれる集団精神療法を開始した。この自発性劇場とは，毎日の新聞記事から題材をとり，劇団員が即興劇を演じるというものだった。この劇団員であったジョルジュとバルバラの夫婦が演じた即興劇がモレノにサイコドラマやロールプレイングのヒントを与えた。

しかしながら，モレノが創始したサイコドラマ，ロールプレイングは，それ自体が独自の理論・技法を持っている。その持てる可能性を最大限に活用するためには，私たちは「理論・技法」について熟知していなければならない。

また，ロールプレイングは，心理療法としての活用の他に，学校教育の場面でも活用の場がある。人間関係や自己のあり方を学び深く洞察する方法として，ロールプレイングの活用場面は人間形成の途上にある学校現場でこそ発揮されるだろう。

(2) ロールプレイングとは何か—ロールプレイングの目的と進め方—

ロールプレイングは、「現実に近い状況を設定し、参加者に特定の役割を演じさせることによって物事への視点の客観性を高め、自分では気づかなかった日常生活での課題や問題の解決、あるいは自己を再発見する」ことを目的としている。役割や立場を理解させたり、現実に立ち向かう主体性や創造性を高めるために行われる技法ともいえる。

「役割演技法」とも訳されるが、すでに「ロールプレイング」という呼び名が定着している。日本においては、1951年に外林大作氏によって紹介された。

ロールプレイングは、集団心理療法的一种であり、グループセラピーの先駆をなしている。人に対する感受性や問題解決能力を高めることに主眼が置かれるため、SST(ソーシャル・スキル・トレーニング)や交流分析に近い手法として位置づけることもできる。しかし、SSTや交流分析では直接的フィードバックが中心であるのに対して、ロールプレイングは問題の状況や役割を設定した上で行うところに違いがある。ロールプレイングは自発性を重んじ、対人関係上の洞察力や問題解決能力を高めるという効果がある。役割を演じることをしながら、実は固まっていた、あるいは閉ざしていた自己を揺り動かし、新たな自己を見出すための有効な方法がこの技法だといえる。

(3) ロールプレイングの5つの要素—[舞台・監督・補助自我・演者・観客]

ロールプレイングを始めるにあたって、普通5つの要素が必要であるといわれている。舞台、監督、補助自我、そして演者、さらに観客である。

(4) ロールプレイングの進め方

実際には、ロールプレイングをするときにいきなり役割演技に入るわけではない。普通、ウォーミングアップ→再現→ロールプレイング→シェアリングという手順で進められる。ウォーミングアップとは、いわゆる「慣らし運転」のようなことを言う。具体的には、①役割を演じようという意欲を高めるために行う。あるいは、②日常生活を再現したり、空想的な役割を演じたりして役割表現に慣れる過程ともいえる。

筆者がよく行うウォーミングアップに「カレンダーウォーミングアップ」がある。実際に用意してはないが、日めくりの暦を1枚ずつ時間を遡るようにしてめくる。気にかかったできごとがあった日になったら、その時の登場人物の言動を思い返す。特に気にかかった人物には、エンプティチェアーに座ってもらい対話を始める。そして、このまま登場人物ごとロールプレイングに入るというものである。このようなウォーミングアップで、次に展開される再現・ロールプレイングへと楽に移行できるようになる。

(5) ロールプレイングの技法

前述したように、ロールプレイングはロールプレイングに参加しているメンバーの自発性や創造性を引き出し高めることにより、抱えている問題の解決を図ることが目的となる。そのため、監督は様々な技法を使ってメンバーの自発性や創造性を刺激することに努める。ロールプレイングの技法としては、再現法、加入法、移動法、独白法、鏡映(ミラー)法、自我分割法などがある。他に、特に重要な技法として「役割交換(ロールリバーサル)法」…2人の演じている役割を交換し、互いに相手の役割を演ずる方法。監督が役割交換の意

図を明確にし、適切なときに役割交換できれば、互いに相手への理解が深まり新たな自己の再発見が期待できる。「二重自我(ダブル)法」…補助自我が、主役と一体になって演ずる方法。ダブルは、舞台の上では主役の陰に位置するように演じる。ダブルは、主役が葛藤状態に陥ったときや集団の圧力によって身動きが取れなくなった場合にダブルの前に立っている主役の代わりに言葉を発したり動きをとったりする。主役のカタルシス体験を促す有効な技法といえる。以上の二点が挙げられる。付け加えると、これらの技法はそれぞれ単独で用いられることは少なく、多くはいくつかの技法が併用される。

3 学級経営に活かすロールプレイング

教師は、子どもたちの円滑な人間関係を願っている。「円滑な人間関係」は生徒指導上、必要不可欠な条件である。また、教師は、経験上、学級の人間関係が円滑であれば、学習理解も進むことを知っている。この、生活面と学習面の両面が滞らないでいるということが学級経営に大きく作用することを強調したい。

それでは、具体的に、どうすればよいのだろうか。学級とは、「仲間づくり」の作業が現在進行形であるか、完結していないと成立しない。では、どうやったら仲間づくりができるのだろうか。それには、意図的にでも「出会い」を大切にすることである。出会いのチャンスがあったとしても、その出会いが活かされなければ、学級を最小単位とした学校での教育活動は期待できない。

では、「出会い」を活かすとは、どういうことなのだろうか。それは、ロールプレイングでいう“ウォーミングアップ”，あるいは構成的グループエンカウンター(SGE)でいうところの“エクササイズ”を取り入れ、意図的に“仲間づくり”を促すことが仲間づくりの一助になると思われる。

(1) 学級のトラブル解決

「クラスの雰囲気はどうも怪しい」「子どもたちの人間関係に何かトラブルがあったらしい…」と感じることがある。こういうときにこそロールプレイングの利用価値がある。ここでは、学級のトラブルの解決の方法としてロールプレイングの活用場面を探っていきたい。

学校現場でトラブルとなるのは、大体が子ども同士のいさかいだといえる。多くは「最初は遊び気分だったけど、だんだん本気になってきちゃって」というパターンである。原因はそれこそ千差万別。休み時間に使うボールの取りっこ、物隠し、肩が触れた、イライラしていた等々。きっかけはどこにでも転がっている。

一般論として述べるが、いじめ問題や不登校問題を探っていったとき、その基となった小さな原因は、大げさでなく、前述したようなケースから発生しているのも事実だといえる。だから、どこか普段と違うと感じたら、「私は、君を心配している。君の味方だよ」というメッセージを送ってあげることが、まず大切になる。

次に、時間が経ち大きな問題とならないうちに解決の糸口を見つける。その糸口を見つけるためには、何のことで困っているのか、それを知るためにできるだけ丁寧に話を聞くことが大切だといえる。困っている原因がわかれば、解決の一步を踏み出すことにそう時間はかからないだろう。ロールプレイングの再現法は、当該児童生徒の面接場面で活かさ

れることになる。

4 教員研修に活かすロールプレイング

カウンセリング・マインドを心得た教師は、学習面であれ生活面であれ、子どもに無理強いさせない自然な取り組みを促すことができる。

もともとカウンセリングには、その根底に、悩みを抱えた人と共に歩むという基本姿勢がある。だから、その基本姿勢を学んだ教師（あるいは、心得ている教師）は子どもと共に考え成長していこうとする。その姿勢が、学習指導や生活指導に活かされ効果を発揮しているのだと思う。

授業では、子どもの「意欲・関心・態度」を重要視する。ここで大切なことは、教師が子どもの内面に目を向け子どもの立場に立って感じていこうと努力することである。これは、共感的理解そのものであり、きっと教師は、この立場でさらに子どもに沿うだろう。子どもの立場に立って、学習が成立するように、より深まるように援助していく。これは、共感的理解の実践といえる。

さらに、カウンセリング・マインドを踏まえて実践する教師は、子どもたちとの関わりにおいて「知識・理解・技能」を行使するというレベルにとどまらず、自身の間人観・教育観に基づいて指導の工夫や手立てを柔軟にするだろう。柔軟な実践を通して、教師は子どもに役立つ援助的な資質を鍛えていく。共に考え、共に歩むカウンセリングの基本的な考え方は、子どもと教師の歩みに似ているといえる。

(1) 教師の横の連携 —学校（職場）圧力がない環境—

教師にストレスを感じさせているのは何なのだろう。それは「仕事の忙しさ・職場の間人関係・不安など」のストレス者だろう。これらのストレス者は、どこから来るのだろうか。それは「職場圧力」、つまり「職員室圧力・学校圧力」なのである。

この“圧力”には、職務内容・権限・仕事上の規則や、前例・慣行などがあるだろう。その他には、暗黙のルールや役割に対する期待や思い込みなどもあるにちがいない。これらのものが圧力（=プレッシャー⇒ストレス者）となって、それこそ圧力をかけてくる。

このような事態にならないようにするためには、どうすればよいのだろうか。それは、「一人で責任を負わないこと」だろう。学校では、いろんな活動が展開されている。その中で、指導上のミスあるいはつまずきがあったなら、一人で問題を抱え込まないで周りの教師に相談してみようと言いたい。

この考え方を組織化したのがチーム支援である。（問題を抱えた）担任と学年主任、それに生徒指導担当、教育相談担当、校長（教頭）、学校事情によっては養護教諭やSC（スクールカウンセラー）も入るだろう。このような人達がチームを組み、かかる問題に対して①誰が担当するのか、②校外の相談機関との連携をどうするのか、③解決のゴールはどういう状態を指すのか、④解決に向かって活かせるリソース（資源）は何なのかなどを構造化するのである。その結果、個別カウンセリングという形で対応するとか、コンサルテーションとして解決に導こうとか、方策が決まっていく。

できることなら、こうしたチーム支援体制は、事が起きてからというものではなく、予

防的・開発的に機能させるために普段から意識して組織しておくことが望ましいと言えるだろう。

(2) 保護者への対応—家庭訪問—

普段の家庭での過ごし方などの情報が聞ける家庭訪問は、受け持ちの子どもたちの成長を見守るためには重要だ。

家庭訪問は、①保護者と直接に会い話し合えること、②訪問先は受け持つ子どもの生活の場である、ことなどから多くの情報が得られる。いかに実益のある家庭訪問にするかは、生徒指導上あるいは学級経営上重要なことは明らかである。

しかし、この家庭訪問に失敗してしまうと、信頼関係を築くどころか逆効果になってしまう。そこで、教師間で研修を行い、家庭訪問時の留意点を体得しておくことが考えられる。このとき、ロールプレイングが役立つ。

家庭訪問する教師役の教師をはじめ、保護者役の教師もロールをとっているといえる。しかも、ロールプレイングなので、参加した教師は、「今、ここで」展開されている訪問時のやりとりを体験したことになる。これは疑似体験ではなく、今、起きている実体験なのである。

筆者は、このような研修を実施した経験がある。主役となったA先生には、家庭訪問をする教師役を体験してもらった後、あらためて保護者役をお願いして後半の研修に入った。ロールプレイングの役割交換の技法を意識したことは言うまでもない。

(3) 「困っている親」への対応—ロールテイキングからロールプレイングへ—

保護者と相対するとき、ロールプレイングで学んだことを活かし話し合いを進めてみたらどうだろう。

原理原則から言えばロールプレイングでは舞台や監督や主役、補助自我や観客という5つの要素が必要だ。しかし、舞台を教室に置き換えることは可能だし、教師であれば監督をしつつ補助自我となり主役の一挙手一投足に注意を払うこともできるだろう。

最初から、ロールプレイングの数々の技法をマスターしていなくてもよい。一つでも二つでも技法を習練し、自分でできる技法を使い益のある話し合いにしていけばよい。あるいは、自分の持つ自己開示・自発性・自己理解・自己洞察等の深まりを信じ、カウンセリング・マインドに徹した受容的・共感的な傾聴姿勢で面接に臨むこともできるだろう。なぜなら、それは教師の持つ資質とそう違わないからである。

大切なことは、家庭訪問や学校での面接で、話し合いを“あたかも事務処理が一つずつ終わるかのよう”に片付けてしまわないことだ。保護者との面接で最初の頃に話し合われる内容の多くは、ロールテイキングの段階だということである。そこから生まれた新たな気づきというところまで話を持っていかないと、連絡事項の確認ぐらいの話し合いしかしていない可能性（危険性）があるということだ。それでは、聴いてもらえたという安堵感もなければ、言いたいことが言えた、しかも新たな話題も口に出せたというカタルシス効果も得られない。ロールプレイングの段階では、「今、ここで」起きたこと、例えば自分の口からでた言葉や心の中で沸き起こった感情、場合によっては葛藤状態へ直面してしまっていると気づくことも、そのすべてを受け入れ新たなドラマとして事の解決に当たろうと

しだしたということが重要となる。具体的には、親だから子どものことで相談（訴え・苦情）するのは当たり前ではなく、子どものことで相談しているうちに新たな気づきが生まれ、解決しようと動き出したということだ。ここでいう新たな気づきとは、実は訴えていた子どもの問題は別なところにあったなどということも含める。

話し合いの内容が苦情（こういう問題が存在しているという訴え）だったとしても、その解決に向かって一歩も進まなければそれこそ感情論にも発展しかねない。やはり、私たち教師は真摯な態度で保護者や子どもたちに向かうことが望まれているのである。

5 生徒指導に活かすロールプレイング

(1) 「いじめ」問題への再挑戦

学校を取り巻く教育問題に「いじめ」がある。1994年には愛知県で「大河内事件」があった。この事件を契機に、法律の改正があり、いじめに対する認識が社会問題化されていたといえる。

次に示すものは、ロールプレイングの技法を駆使していじめの構造や解決法に迫ったものである。

①—いじめの定義と構造

いじめの定義は、基本的には「惨めな体験を継続的に、一方的に強制すること」と言える。

いじめの構造は、加害者、同調者（いじめる側のナンバー2やナンバー3）、傍観者、最後に被害者の四層構造になっている。

では、いじめはどんな状況で起きるのだろうか。まず、思春期あるいは仲間意識が過度になったときに結束を固めるために起きる。

いじめられる側には、「みんなとちがう」という特性によってねらわれやすさが生じてくる場合もある。勉強ができる・容姿がいい・何々が普通以上にできるなどの他に、きたない・不潔だ・加害者のグループと合わないなどの理由からいじめに発展する。

②—いじめ発見の難しさ

いじめの発見は非常に難しい。なぜかという、しばしば“遊び”を偽装するからである。いじめられる側の子は、一度命の危険を感じたりプライドをずたずたにされると、相手におもねるようになってしまいがちである。そのため、いじめを避けるために「へらへら」と薄ら笑いをし、いじめを避けようとする。ただ、それを端から見ると、いじめられているはずなのに、一見仲間のように見えてしまうことがある。その結果、いじめを見過ごしてしまうことが多い。

③—いじめのシグナル

いじめの事実を一度でも教師にしゃべると「チクッた」と疑われる。だから、「いじめ」の訴えがあったとき大切なことは、情報源を秘匿することになる。

「いじめられている」と思った子が「へらへら」しだしたり、先生が「どうした？ だいじょうぶか？」と聞いたとき「……（間をおいて）うん、大丈夫です」などと答えたときは要注意である。カウンセリングは非言語の部分がしばしば真実を語っているという。いじめられている子は、あるシグナルを出している。クラスでぼつんと独りでいたり、昼休

みになると早くに図書室に行ってしまったりという子がいたら、注意深く観察してみるとよいだろう。

④一傍観者であったことの「気づき」

傍観者がいる限り、いじめはなくなるらない。

⑤一いじめを発見したら

いじめを発見したら、まず最初に「先生は、必ず君を守るよ」といじめられる側の子に伝えることが大切だ。これは、明確に伝えなくてはいけない。

いじめられている子は、「私は、何も悪いことをしていないのに!」と叫んでいる。本当は「君は悪くない」と伝えてあげなくてはならないのに、「お前の思い込みだ」とか「お前にも原因がある」と言ってしまうと、ますますいじめられる側の子の自己否定感が高まり、悪循環に陥ることになる。

また、解決を急いで当人同士握手をさせて一件落着させたり、保護者を呼んで話して区切りをつける方法では、すぐには解決しないだろう。問題はその後だ。2週間から1カ月が経った頃、「学校では、今はこんな感じですが、お母さんから見て何かご心配なことはありますか」と家庭に電話連絡したり、場合によっては家庭訪問をしてその後の確認をすることが大切である。

当人にも「私は、こんなふうには君を守ろうと思うけど、何か足りないところはあるかな」と声をかけることが大切である。なぜなら、子どもはいつも自分を見て欲しいと思っているからである。「何かあったのか…。先生は、心配なんだ」と声をかけ、一歩でも二歩でも子どもの心に近づくことが大切だ。それが、いじめなどの問題解決の第一歩となる。

また、問題が起きたクラスの担任を責めるのではなく、「何か手伝えることはありますか」と声かけをし、担任を孤立させないことも大切だ。

6 授業に活かすロールプレイング

(1) 学習指導への活用—本来のロールプレイングの活用意義—

学校で行われる教育活動の最たるものが授業だということは、誰もが認めることだろう。その授業で行われる教育方法は、教科書や副読本を使って読み進めながら、関心意欲を刺激し知識を深めていくやり方が主流だ。あるいは、「教科」ではないが、道徳や特別活動及び総合的な学習の時間でも様々な活動が展開されている。そして、この2つの学習活動は必ず「学習のねらい（学習目標）」を持っている。この目標を達成させるために授業やその他の教育活動があるといえる。

ところで、ロールプレイングも目標を持っている。自己理解や自発性の涵養、対人関係上の洞察力や問題解決能力を高めるというものだ。これらは、学校で行う教育活動と一致する。つまり、ロールプレイングを使って授業ができるといえる。具体的には、各教科の授業や特別活動などのねらいとするところを吟味して「自己理解や自発性の涵養、対人関係上の洞察力や問題解決能力を高める」というねらい（目標）が設定されていたら、その教科、単元、学習活動のときはロールプレイングを使ったほうがより目標の達成に近づけるということである。あるいは、「今、ここで」感じたこと、口に出したこと、行動をとったことは決して演技ではなく、ただの疑似体験でもない。あなたが作り出したドラマ（真

実) なのだというロールプレイングの特長を活かすことで、学習理解を深めることができるのである。

実際のやり方としては、まず各教科の年間指導計画を見て、単元目標がロールプレイングのねらいや特長と一致しているものを選ぶ。次に、単元指導計画から本時の指導細案(略案)を立てるときに、学習活動の中にロールプレイングの活動を組み込む。授業者である教師は、監督としての役割を担うことになる。

「ダブルの技法を行う者は、ロールプレイングの演習経験を豊富に持っていることが求められる。」これは監督にも求められる資質だといえる。あとは、実践経験を積み重ねることだ。この取り組みは教師の資質や授業をする力をさらに高めるだろう。

7 学級のトラブル解決 —ロールプレイングの実践例—

「クラスの雰囲気はどうも怪しい」「子どもたちの人間関係に何かトラブルがあったらしい……」と感ずることがある。こういうときにこそロールプレイングの利用価値がある。ここでは、学級のトラブルの解決の方法としてロールプレイングの活用場面を探っていきたい。

学校現場でトラブルとなるのは、大体が子ども同士のいさかいだと言えよう。多くは「最初は遊び気分だったけど、だんだん本気になってきちゃって」というパターンである。原因はそれこそ千差万別。休み時間に使うボールの取りっこ、物隠し、肩が触れた、イライラしていた等々。きっかけはどこにでも転がっている。

エスカレートして子どもの身が危険な場合は、大声で止めたり、とっさの行動を取らなければならぬこともあるが、子どもたちの成長を促す意味で、あえて子ども同士の揉め事に割って入らず、解決を見守るという指導姿勢のときもある。優秀な教師というのは、この辺りをうまく使い分けることができるのだろう。

では次に、教師が見守りつつ、ロールプレイングを使ってトラブル解決を促し、反省の場にも立つという事例を紹介する。これは、小学校5年生の事例である。中学年のとき担任をしていたので、信頼関係が強く結ばれていたという前提がある。

ある日の教室。担任である私は、ある一人の女子を目にしたとき「何か、ちがう」と感じ、その子(以下、C子)を注視しようと思った。一時間目、二時間目と授業が進んでいたが、C子の表情は変わらない。よく見ると、昼休み、いつも仲良く一緒に遊んでいるはずの子(A子、B子)が近くにいない。私は、C子に話を聞いてみることにした。

担任：何か、いつもと違うようだけど。

C子：べつに、そんなことありません。

担任：だって、あまり話さないようだし、いつも一緒に遊んでいる子たちと遊んでいないじゃない。

C子 ……。

担任：何かあったの？

C子：いつも、話しかけてくれるのに、私がいるのをわかっていて話しかけてくれなかった。だから、怒っているのかなって……。

担任：何か、思い当たることはあるの？

C子：ありません……。

ここまで話を聞いた後、私はC子といつも一緒に遊んでいるA子たちにも話を聞くことにした。もちろん、C子に承諾（確認）を得ている。

担任：C子ちゃんが、元気ないんだ。どうしてだろう？

A子：……。知りません。

担任：A子ちゃんは、何か知ってる？

B子：ううん。知りません。

担任：困ったなあ。今日は、いつもと違うんだよなあ。あまり話さないし、顔色も悪いんだよなあ。ところで、いつもはC子ちゃんと一緒にいるのに、どうして今日は別々ななの？

B子：ただ、ちょっと。

担任：「ただ、ちょっと」何？

B子：声をかけないでいたら、どうするのかなって。そう思って、ねっ。(A子とうなずき合う) 本当はすぐに遊ぼうと思ったんだけど、だんだんC子の顔つきが変になってきたから、そのままになっちゃって…。

担任：だからC子ちゃんは、元気がなかったんだね。そうだなあ。よし、先生がC子ちゃんとするよ。私たちは仲良しグループなんだ。でも、今日はA子ちゃんには話しかけないと約束したことにします。A子ちゃんは、このことは知らないよ。試しに、やってみる？

——中略——

担任：A子ちゃん，どんな気持ちになった？

A子：なんか，B子ちゃんと先生，ちがう。B子ちゃんとC子ちゃんに何か悪いこと言ったのかなって，気になった。

担任：そう。そういう気持ちになったんだね。じゃあ，次は，B子ちゃんが話してもらえない役をやる？

B子：ううん。もうわかったから。やりたくありません。

担任：何が，わかったの？

B子：いつも仲良く遊んでいたのに，急に話しかけてくれなくなっちゃったら，その子はとっても悲しくなる。

担任：そうだね。最初は，ちょっとしたふざけ半分だったけど，だんだん変な形になっちゃったね。さあ，これからどうしようか？

A子・B子：「ごめんね」って言います。「一緒に遊ぼう」って。

——以下，省略——

現実にこんなにすんなりトラブル解決ができるだろうと思われるかもしれないが，困っている子を早期に発見し，すぐに対応するということはとても大切なことだと思う。

一般論として述べるが，いじめ問題や不登校問題を探っていったとき，その基となった小さな原因は，大げさでなく，前述したようなケースから発生しているのも事実だ。だから，どこか普段と違うと感じたら，「私は，君を心配している。君の味方だよ」というメッセージを送ってあげることが，まず大切なのである。

次に，時間が経ち大きな問題とならないうちに解決の糸口を見つける。その糸口を見つけるためには，何のことで困っているのか，それを知るためにできるだけ丁寧に話を聞くことが大切だ。困っている原因がわかれば，解決の一步を踏み出すことにそう時間はかからないはずである。

先の事例では，ロールプレイングの「再現」や「役割交換」といった技法が使われている。さらに，A子とB子はこの後，シェアリングに入る。もしかしたら，このシェアリングは心の中で独り行うものかもしれない。「今朝，どうしてあんなことをしてしまったんだろう。ごめんね。さっき，先生と仲よし三人組の劇をやったとき，とっても寂しかったなあ。ああいう気持ち，いやだなあ」などと。

こういう出来事を何度となく経験することにより，善悪や常識あるいはマナー，もっと言えば「人との付き合い方」を学んでいくのだと思う。

8 ロールプレイングの発展と可能性

ロールプレイングの可能性を考えると、現在、どの方面でどのくらい使われているかがポイントになるだろう。ロールプレイングという言い方自体、ゲームで一般化したくらいだから、応用範囲はずっと広いのかも知れない。

心理の分野でもっとも頻繁に使っているのは「カウンセリング演習」で使うロールプレイという言葉だろう。傾聴訓練の際に1人がカウンセラーロールを、もう1人がクライアントロールを取る形で演習が進められる。この分野では、その他にもセラピスト養成の訓練として各種研修会で、また実際の面接場面で使われているのはすでに見てきた通りだろう。本稿で提案したいロールプレイングの発展と可能性は、大仰なものではない。「ロールプレイングの理論」で言えば、と言うように大上段に振りかぶらず、やさしい言い方をすれば、日常生活のそこそこにロールプレイングが存在するといえる。そして、そこにこそロールプレイングの無限の可能性がある。なぜなら、人間関係は人間の数ほどに存在するからである。日常のごく当たり前の人間関係をロールプレイング的な見方で考えていくと新たな可能性が広がるというわけだ。

さらにロールプレイングで大切なことがある。それは前述したように、ロールテイキングとロールプレイングということだ。ふだんのやり方、定型化した行動のパターン（ロールテイキング）が通用しているうちはそれで良いのだが、それが通用しなくなったとき、そこに新たなやり方を創造し、付け加えなければならない。なぜなら、そこにはハッピーな感情が失われてしまっているからである。同じ交流でも生き生きとした感情が流れているかどうかポイントとなる。

そして、その新たなやり方が人間関係に新鮮な息吹を吹き込んだとき、そこに新たな役割が創造されたことになる。それはまたジョルジュとバルバラの例を持ち出すまでもなく、人格の変容を意味する。なぜなら、人格とは「その人の持っている役割の総量」だとロールプレイングでは考えるからである。

まとめると、ロールプレイングの視点で日常生活の問題を新たに見直したらどうなるのだろうか。ロールプレイングを単に役割演技のレベルに留めるのではなく、発想の転換、即ち認識のレベルに広げてみては、ということになる。そうすれば日常生活のあらゆる場面、人間のいるところ、いや人間関係のあるところ、すべてにロールプレイングが存在することになる。

そう考えれば、ロールプレイングの可能性はまさに「無限である」と言えるのではないだろうか。

《参考引用文献》

- ・ イレーン・イラー・ゴールドマン/デルシー・シュラム・モリソン『サイコドラマーその体験と過程一』高良聖[監訳]金剛出版、2003
- ・ 金子賢『ロールプレイング入門』学事出版、1996
- ・ 増野肇『サイコドラマのすすめ方』金剛出版、1990
- ・ 丸山隆・八島禎宏『演じることで気づきが生まれるロールプレイング』学事出版、2006