

# ロールプレイング 基本的理解

ロールプレイングは、日常のある課題場面でのいろいろな役割を、その場の参加者たちが言葉と行為で演じてみて、課題解決の手がかりを得る方法です。学校では、例えば児童生徒との面談において「今度はこんな行動をしてみよう」と言って実際やってみせたり、学級で「あいさつをし合う心地よさを体験」させたり、教師間での「子どもの気持ちを理解しよう」という校内研修会に活用したりすることにも用いられます。実効性が高い技法と言えましょう。

## ロールプレイングの意義

自発性や創造性を発揮して問題解決する訓練になる。  
自分の行動の意味や感情、相手の思い、人間関係のパターン等について、さまざまな**気づき**が得られる。  
望ましい言動や取りたい対応を、**事前に試す**ことができる。  
日常生活で演ずることのない**新しい役割**を体験できる  
**学級集団**や**教師集団**のまとまりをつくること  
参加者の**カタルシス**(感情の吐露・浄化)や**認知の変換**などが得られる

的・寛容的なメンバーづくりが重要。

- 【例】
- 自由歩行
  - ポーズ遊び
  - 人数を増やしていく組体操
  - 気楽な会話と自由討論
  - タイムマシン体験トーク

### 実演

シナリオに基づいて行ったり、即興的・自発的に行ったりする。やり直しや繰り返しなど**試行錯誤**しながら、**問題解決の方法**を発見したり、感情や思いに**気づいたり**する。

### シェアリング

シェアリングは、体験を分かち合うこと、気づいたことや感じたことを言い合うこと。その効用は、

- 演者や観客の共感が促進される
- 他の人の考えや感じ方から、**新たな気づき**が得られる
- 自分の思いを表現することで、**カタルシス**が得られる

## ロールプレイングの5つの構成要素

- 舞台があること
- 日常生活から離れることができる
- 演者(プレイヤー)がいること
- 出たい人が演者になるのが理想
- 観客がいること
- 演者にとってプレッシャーともなるが、それを意識しながら演技することで、演者自身の「**気づき**」が引き出せる
- 監督(教師)がいること
- 「ロールプレイをどう展開させるか」「今演者はどんな気持ちでいるか」「今何が起きているのか」等を考えながら、プレイに**融通無碍**に入っていく。
- 補助自我の役割の人がいること
- 演者が困ったときなど、助けてくれる演者がいるとよい。監督が行ったりもする。

## ロールプレイングの手順

### ウォーミングアップ

準備運動に相当するもの。全体の1/3ほどの時間が目安。ロールプレイングで自分をさらけ出すためには、理解にあふれ、許容

## ロールプレイングの基本的技法

### 二重自我法(ダブルング)

演者の傍らにいて、その演者のように動いたり、発言したりする。この役の人を**ダブル**という。ダブルは、演者を支えたり、リードする**補助自我**になる。

### 役割交換法

演者AとBの役割を交換させる。お互いの理解を促進する。

### 場面転換法

メンバーの状況や進行状況など、必要に応じて、**新たな場面展開**を図る。

- 【参考文献】 台利夫著『ロールプレイング』, 日本文化科学社, 2003  
金子賢著『教師のためのロールプレイング入門』, 学事出版, 1992