

コミュニケーション能力育成におけるロールプレイングの効果

The Effectiveness of Role-Playing in Improving Communicative Competence.

佐々木智之*

Tomoyuki Sasaki

人間社会学科の心理学専攻の講義（心理学基礎実習，コミュニケーション心理演習）でロールプレイング（心理劇）を実践した。おおまかな場面設定を授業者が行い，受講者が登場人物の性格や属性を設定する。台本のような細かいセリフのない，いわゆる即興劇を実践することによって，他者と関わり合う必然性や必要性が生まれ，特に集団において個々の発言の意味が大きくなった。アクティブラーニングのひとつの手法としての効果が期待できる。

1. はじめに

文部科学省は，アクティブラーニングを以下のとおり定義している。

「教員による一方向的な講義形式の教育とは異なり，学修者の能動的な学修への参加を取り入れた教授・学習法の総称。学修者が能動的に学修することによって，認知的，倫理的，社会的能力，教養，知識，経験を含めた汎用的能力の育成を図る。発見学習，問題解決学習，体験学習，調査学習等が含まれるが，教室内でのグループ・ディスカッション，ディベート，グループ・ワーク等も有効なアクティブラーニングの方法である。」

最大の要件は学修者が能動的に学習することにある。しかし具体的な活動例にインパクトがあるため，実体として，アクティブラーニング＝グループワークといった方法論に偏った捉え方を増長していることも懸念される。本稿では，文部科学省が例示している活動例には入っていないが，学修者が能動的に参加する活動例としてロールプレイングの実践を提示する。

2. 定義

ロールプレイング(RP)には4つの意味がある(レイモンド, 2006)。演劇上のもの，社会学上のもの，偽装的なものそして教育的なものである。本稿で扱う RP は教育的なものであり，自己理解や技能の向上，行動の分析のために用いるものであり，以下の働きを有する

(1) 現実に近い場面設定の中で，ある人が自発的に

行動するのを観察することによって，その人を診断したり，理解したりする。

(2) さまざまなドラマティックな場面で，ある人にその人自身を演じてもらうことによって，真実の体験を積ませる。

(3) 人がどう行動すべきかを，個人または集団に見せる。

(4) ある人に彼自身を RP してもらう。これは心理劇として知られている。

3. 科目の概要

心理学専攻の学生が履修する科目の中で，RP がふさわしいものに心理学基礎実習（2 年）およびコミュニケーション心理演習（1 年）がある。これらの科目に共通しているコミュニケーション活動としての要素は，3 点である。

a) メッセージの授受を行う場がある。

b) ダイアログが実践の中核に位置づいている。

c) 日常生活のさまざまな場面に根ざしている。

a によって，双方向的なコミュニケーションの場が成立する。RP の題材として用いられるのは，ペアであれ小集団であれ，当事者どうしが発信と受信の役割を交代しながら進行する場面である。ここが演説のような発信者と受信者が固定化されたコミュニケーションとの違いである。

b は a と関連が強い。RP では，どのような架空の状況設定をしても，そこには人と人の対話が存在する。対話の当事者は，平場の関係になりやすい。対話では，参加している双方に発言の機会が自然に

* 北海道科学大学未来デザイン学部人間社会学科

起こる。ここがプレゼンテーションとの違いである。プレゼンテーションは、発表者と聞き手の関係が固定化されている。発表後にある聞き手が質問をするとしてもごく限られた人数となりやすい。ほとんどの時間は話し手の主導権で進行する。それに対し、対話は話し手と聞き手の交代が頻繁に起こる。発言回数や時間に格差が起こりにくい。そして参加者はお互いのやり取りを通して、文脈（コンテキスト）という産物を共有化する。

c は RP を企画する教師が担う重要な準備である。RP では、参加者が登場人物の置かれている状況を想像し、言葉を発し、他者とかかわる。場面設定が日常生活に根差していないと、参加者が現実離れした発言をしたり、突拍子もないことを言ってお笑いのコントのようになっていたりして、学習としての効果が低くなる。以下に、実際の講義で用いた場面設定を列挙する。

- ・自分には何か良くないところがあると思っている人が近しい人に相談する。
- ・スランプに悩む選手と指導者
- ・ノルマ達成のため旧友を訪ねた営業職
- ・長居して勉強している高校生にカフェの店員が話しかける。

以上は1対1のコミュニケーションスタイルをとっているものである。

3.1 インプロビゼーションとしての RP

本稿で取り上げている RP は、即興性を重んじたインプロヴィゼーションである。通常の演劇であれば不可欠の、セリフが書かれた台本は用意しない。

RP に取り組む準備段階で、授業実践者である教員は、たとえば「ノルマ達成に窮したあなたは、苦肉の策として高校の同期だった友人を訪ねる」といった場面設定を提示する。

それ以上の詳細、たとえばノルマの内容は何か（例：生命保険の新規獲得）、どれくらい深刻な状態か（例：今月中にあと3件とらないと降格人事）、友人とどれくらい久しぶりに会うか（例：去年の同窓会以来）については各受講者に設定を委ねる。詳細を設定しなくても当事者間の対話が成り立つのであれば問題なしとする。

セリフが画一された台本を用意した場合のデメリットは以下のとおりである。

- ・セリフの音読練習をしなければ RP が始められないという時間のコスト
- ・参加者がセリフを暗記するまで台本を見なければ

声を出せないため、プレイではなくリーディングになってしまう。

・セリフを覚えた次の段階として、そのセリフを正確に再生する暗唱の段階になる。この段階でもまだ登場人物の感情表現に至らないため、自然な対話にならない。

4. 実践例 集団の機能を視点として

4.1 グループセラピー 依存からの脱出

活動の流れ

- ①「何かをやめなくてはならないと思っているが、それをやめられないでいる」人物のイメージ化
- ②何をやめたいと思っているか、その依存性の度合をワークシートに書く。
- ③5～6人のグループになり、輪の形に座る。
- ④ひとりずつ自分の現状を話す。
- ⑤氏名などをせずに意見交流
解決策の作成や結論への収束を指示しない
- ⑥参加者の話の流れから終了を促す。

4.1.1 事後の活動

グループセラピーに限らず、実践的な活動は事前と事後の活動のあり方が、その学びの価値に影響を及ぼす。本実践では、2つの事後活動を設定した。

4.1.2 映像視聴

依存症は現代社会の病理である。これについて知識理解を深めることは、心理学専攻の学生として有意義である。この実践では2つの映像資料を視聴した。一つはNHKのニュースで取り上げられていたネット依存症である。実在する患者のインタビューの中で、治療のための施設に入所したこと、治療の一環としてグループセラピーをしたことが紹介されていた。実体験の報告のため説得力が強い。

もう一つはテレビドラマである。アルコール依存症の患者（生活保護受給者）が区役所職員の紹介で「断酒会」という社会活動への参加を促される。

どちらの映像資料も、なにかをやめたいけれどもやめられないことが、一般市民に起こりうるという現実を実感する上で有効であった。

4.1.3 グループセラピーの価値を検討する

活動終了後の省察のワークシートに「同じ悩みをもつ人たちが集まることの意義や効果について考える」との発問を設け、記述させた。その記述を翌週、プリント化して配付し、共有化を図った。以下の文は実際の受講者が書いたものである。

- ①「孤独感」をなくせる。自分だけではないと思う事で「みんなも頑張っているんだから頑張ろう」と

いう気持ちになれるのでは。→抑制につながる？
あるある話の共有は一体感がでるのでは。自助グループは喪失感がなくなることによって充実につながる。やめようって思える。

②自分がやっちゃっていることだからこそ「しょうがない」と思ってしまうかもしれないが、同じ病気の違う人の話を聞くことで「この人と自分は同じ病気なんだ」と再確認する場として十分な意味をもつのではないか。それが直接禁酒につながることは少ないかもしれないが、多くのきっかけの内の一つになるのではないか。他人の失敗を自分に活かせる。

③同じ悩みをもつ人だから自分の理解者だったり、仲間意識がめばえていくと思う。ライバル心などもでてくると思うのでいい効果が出る。話をするだけで気持ちが楽になると思う。経験者がいるのでアドバイスなども多く聞く事ができ自分なりの道を見つけることができる。一人ではなく複数人で話をするからこそ自分の今の状況を知ることができる。

④何かに依存してしまっている人は、すごく孤独だと感じる。孤独だから依存している、そして依存することによって、もっと孤独になってしまう。そしてその依存しているものは大抵、その人を満足させてくれない。その人が求めているのは違うもの（娘、友だち、恋人）であり、人間だから人間を求めているのかなと思う。そういう意味では、グループセラピーというのは孤独感を癒してくれるものだった。分かち合うのが大事だなと思った。

⑤同じ悩みをもつ人同士だからこそ共感し合えることが大きいのだと思う。同じ立場の集団にいて安心感や協調感を味わえる、ということもあるかもしれない。自覚が難しいからこそ、他の人と関わることで少しずつ自覚できるのではないか。優劣をつけるわけではないが、他の人が自分よりも酷いことをしてしまっていたのならば自分はこうなるまいと踏みとどまることもできる可能性もある。また、その逆も考えられる。どちらにせよ人と比較することで自分を見直すことができるのだと思う。

⑥やめたくてもやめられない。治したくても気づいたら飲んでる。これはアルコール依存に限らない話で、前回のグループセラピーの内容とも似通っていると思った。赤嶺は最初は自覚すらしてなかったけど、周りの多くの人の支えや援助によって最終的に新たな人生をリスタートできて良かった。ドラマだからというのもあるが、義経は少し過度に干渉しすぎだとも思った。断酒会は他にも同じ悩みを抱え

たひとがいるという安心感（？）と、過去の自分を振り返って発表したり、改心する宣言をすることで更生を期待できる効果があると思う。（以上）

もし RP をアクティブラーニングの一手法ととらえるならば、メインとなる活動のみに終始して省察をしなければ、失敗例を増産することになるであろう。やはり重要なのは、省察という学びのステージである。学びの深化や次への発展は、沈思黙考する個の時間によってよりたしかなものになる。

4.2 サークルのミーティング

大学生にとってサークルは身近な場面である。場面設定は以下のとおりである。

「ある日、サークルのリーダーが副リーダーに、リーダーの辞退を願い出た。明確な理由も告げず、もうリーダーはできない。サークルもやめる。あとはまかせるとだけメールで送ってきた。副リーダーはサークルのメンバーを集めて、このことを告げる。1年生から4年生までのメンバーが集まりミーティングを始める。

4.2.1 2つの試行

本実践では、おなじ集団で2つのアプローチを試みた。どちらも最初に副リーダーが誰なのかは決まっている。

- a) 参加者が自分でサークルにおける自分の属性を決めて演じる。例：3年生の男子
- b) 副リーダー以外のメンバーの個性が用意されている。参加者はくじを引き、封筒の中に入っている説明を読んで自分が託された役柄を演じる。人物の志向が明確に作られている。

例) 封筒の中の説明に書かれている内容

・副リーダー3年K

リーダーの桐島がメールをよこしただけでサークルをやめるのはフェアじゃない。自分としてはサークルの問題として扱いたいので話し合いを招集した。安易に「桐島がやめたがっているんだからやめればいい」という結論は出たくない。サークルのメンバーがある程度納得するまで話し合いを進めたいと考えている。この話し合いだけで結論がでなくてもいい、というレベルまで結論を急いではない。じっくり話し合いたい。

・リーダーの友人3年H

桐島を擁護したいが、もめ事も避けたい。桐島がやめたがっている理由をうすうす感じている。確証はもっていないが、顧問の方針とメンバーのやる気の板ばさみになっているらしい。桐

島がやめることには抵抗があるが、これ以上桐島が苦しむのは避けたい。しかし、すぐにどうすればいいかは浮かばない。

・リーダーと同学年3年M

サークルに欠席したことがない。リーダーとして途中でやめるのは許せない。最後まで役職を全うさせるべきだ。桐島のよこしたメールに腹が立つ。副リーダーより腹が立っている。絶対にやめさせないでリーダーとしての仕事をさせるべきだ。副リーダーは、桐島のしりぬぐいをするべきじゃない。すべて桐島の責任だ。この考えを貫き通す。

・欠席がちなメンバー 2年 S

自分にはあまり発言権はないのかもしれない。遠慮しておくか。でも、他人の意見を聞いているうちに、無言でいられなくなってきた。意見を言おう。上手く言えるか不安だけど。自分だってサークルのメンバーなんだから、意見を言ってもいいはず。最初は「あまり活動日に来ていない自分がこんなこと言うのもなんだけど、・・」と言う。

・軸足は外にあるメンバー 1年 N

バイトや他のサークルとかけもちで、口癖は「忙しい」「バイトのシフト」「掛け持ちしているサークルがあって」。入部する時に「初心者大歓迎、他の部と掛け持ち自由、バイトできます」とチラシに書いてあったし、先輩もそう言ってたから入部した。リーダーの退部については、「みんなで決まったことや、顧問の先生の指示どおりに受け止めます」という姿勢である。

4.2.2 比較

2つのアプローチを、同じ参加者で実践したところ、話の展開、雰囲気には大きな差が出た。

a) ミーティングの最初に副リーダーが事情を説明したあと、他のメンバーからはリーダーがいろいろ大変だったのだろうと憶測の発言が続き、最終的にはリーダーを呼んで話し合いをしようというところで終わる。時間はおよそ7分。全体的になごやかな雰囲気である。

b) 一貫してリーダーの無責任さを指摘する「活動をやすんだことがない」3年生Mが安易な方向（飲み会でリーダーをねぎらう）へ流れていくことを食い止める。最初は発言を控えていたSが、原因はリーダー以外のメンバーにあったかもしれないと切り出し、真剣な議論となる。時間はおよそ27分。

aとbの最大の相違点は、時間の長短もさるこ

とながら、やはりやり取りされているメッセージの深さである。なごやかな話し合いレベルに収めようとしているaに対し、bは明らかに真剣な議論であった。台本のセリフが用意されていない状況で、それぞれが自分の立場をふまえた自己主張をして、しかもかみ合っていた。

4.2.3 事後の活動

RP終了後に活動を振り返りコメント書く。その時に、「劇中の人物が日記を書いているつもりで書く」か、「1人の受講者として書く」かを選択させた。

さらに翌週の講義では、録音した音声の再生に合わせて、音声の文字起こしを試みた。最初の発言から通し番号と発言者名をつけたスクリプトを作成し、受講者に配付した。実際に自分たちが話したやりとりを聞いて、他のメンバーの発言についてコメントを書かせた。RPを実践している最中とは異なり、冷静に音声と文字で振り替えることができた。

5. 活動を通して気づいたこと、気づかされたこと

5.1 役柄になりきる参加者

活動後に登場人物に感情移入していたかと問うと、多くの学生が「なりきっていた」と回答する。演劇部のような本格的なパフォーマンスにはならないが、活動後の感想からは登場人物についていろいろ解釈していることがうかがえる。

5.2 属性を設定することを楽しむ学生

おおまかな状況設定だけをして、あとは登場人物について自分なりに設定させると、「大

学生である自分以外」の人物像を選ぶ学生が複数いる。逆に人物設定をあいまいなまま活

動に入ると演じづらいと感じる学生がいる。

5.3 セリフがないことのメリット・デメリット

登場人物を想像して「自分がこの人ならこう言うだろう」と考えて話すので、架空の人物の発言であると同時に、自分の言葉でもある。自分の言葉で話すことの指導として、「その状況が人に何かを語らせる」力を感じる。空手にたとえると、「型」の演武がプレゼンテーションだとしたら、この活動は「組み手」ではないか。複数の登場人物がいる場合、特に対話の早い段階で口火を切る人物の発言によって、（こちらが）あまり望んでいない方向へ持っていられる危険性もある。ただし、教員があまりにも不自然と感じた時は「ストップ」と制止したこともある。

5.4 対話活動の事後にある省察

・感想をまとめたプリント

翌週になるが、活動後に書かせた感想はプリントにまとめて配付するようにしている。その活動の価値や意義をあらためて確認する場として位置づけている。

- ・録音した音声の聞き直し

毎回ではないが、時間をおいて対話の音声を聞きなおし、気づいたことを書かせる。活動直後の感想とは違った、若干俯瞰した捉え方ができる学生もいる。

5.5 教員が登場人物に入ることの是非

これについては賛否両論ありそうである。講義中の指導、観察、評価活動を重視するなら距離をおいていた方が効果的である。一緒に活動しながら客観的な観察をするには、相当な習熟が必要である。ある日欠席者がいたため、人数調整のために集団の一員に入ってみたら実に楽しかった。学生と同じ活動をすることで見えてくるものもある。

6. おわりに

RP は架空の話を演じている。しかし、登場人物を演じる受講者において、RP の最中には、自分が演じている RP 中の人物と講義で RP をしている自分、さらには講義で RP をしている自分を客観的に観ている自分という 3 者が存在する。それぞれの自分という存在を意識するとき、それは学び手にとってまさに能動的な自己とのかかわりの場となる。これをもってアクティブラーニングとすることができる。

参考文献

- (1) レイモンド J. コルシニ：心理療法に生かすロールプレイング・マニュアル，2006.