

教職課程における「生徒指導、教育相談及び進路指導等に関する科目」でのロール・プレイングの導入： 「自らのフレームに気づくための“役割交換重視型 ロール・プレイング”」の有効性

宮 内 洋

Meaning of the “role exchange-oriented role playing” in the teacher-training course

Hiroshi MIYAUCHI

keyword：ロール・プレイング、教職課程、教育相談、教員養成、女子大学

はじめに

自らの行為を振り返ることは意義深い。特に、他者に何かを教える行為をおこなう者にとっては、その教育実践がいかなる意味を持つのかということについて考察する上では必要不可欠な行為となろう。一人の教員として自らの教育実践を振り返ることの重要性については、かつて拙稿で指摘した（宮内・岡本 2010）。筆者はそれ以前から、自らの教育実践を振り返るために、自らの教育実践を書き記し、その意味について多角的に分析してきた（宮内 2000、同 2002、同 2003など）。本稿もその一環である。

筆者は、本学の教職課程における「生徒指導、教育相談及び進路指導等に関する科目」において、ロール・プレイングを導入してきた。道徳教育等の領域において、文部科学省は教育現場においてロール・プレイングの導入を推奨している。しかし、誰もが教育現場において、いきなりロール・プレイングを導入していくのは難しいように思える。筆者は学生時代にサイコドラマ研究会において、サイコドラマの手ほどきを受けており、現在は、その経験を通じて、日本心理劇学会の会員でもある。ロール・プレイングどころか、その当時に経験したサイコドラマを講義等に導入するのはかなり困難であると思える。学生時代にサイコドラマの手ほどきを受けている学生ばかりが教員として教育現場に行くわけではない。少なくとも、教員を目指す学生に対しては、教職課程においてロール・プレイングを一度は体験してもらう必要性を感じる。そうすることによって、教員として働いた際に、教育現場において、児童・生徒に対してロール・プレイングをおこなう際の橋渡しになるのではないかと考える。

ただ、このロール・プレイングにおいても、ある種の工夫が必要に思われる。本稿では、筆者の教育実践の報告という形式を借りながら、本学における教職課程でのロール・プレイングを導入するに際しての工夫について述べる。さらには、ロール・プレイングを実際におこなう学生たちのある種の特質の理解が必要であることも述べておきたい。

1. 教職課程におけるロール・プレイング

まず、ロール・プレイングとは何か。

台 (1986) は、ロール・プレイングを始めるには5つの構成要素が必要だと述べる (台1986, 145-146)。すなわち、①監督 (指導者もしくは治療者)、②補助自我 (副指導者もしくは副治療者もしくは助手)、③演者、④観客、⑤舞台 (フロアーから区切られた場所) である。

各々について、簡略化して説明すると、①監督は「ロール・プレイングの演出家」であり、「参加者 (演者) の意識的・無意識的な要求を、演出を通じ、演技を通じて表出させるカタリスト」でもある。次に、②補助自我とは、「監督の演出を補助するとともに、演者の自我を補い、支える」役割である。そして、③演者は、「ロール・プレイングの効果の主な享受者」である。④観客は、「演者と同じ人々で、ある時にはフロアーに座って観客となり、また場面に入って演技をおこなう」。最後の⑤舞台は、ロール・プレイングの「場面を構成する物的側面の1つ」である。「心理劇の父」であるモレノ (Jacob Moreno) は3段の舞台を用いているが、台は段がなくても構わないと述べる。

このような5つの構成要素が揃った上で、ロール・プレイングは始められる。ロール・プレイングとは、文字通りに「役割 (role)」を「演じる (playing)」ことである。文部科学省も推奨しているが、現在、ロール・プレイングは様々な場で活用されている。筆者が学生時代には病院等の臨床場面や研修の場で用いられることがあったが、現在はファーストフード店の新人研修で実施されているように、実際の現場で働いた際に遭遇するかもしれない場面のシミュレーションとして活用されている方が圧倒的に多いように思われる。本学における教職課程の「生徒指導、教育相談及び進路指導等に関する科目」に導入したロール・プレイングもまた、まだ現職の教員として働いていない教職課程を履修している学生に対して、実際の教育現場で働いた際に遭遇するかもしれない場面の一つのシミュレーションとして体験するという意味合いの方が大きいだろう¹。

本学と同様に、教職課程において、ロール・プレイングを取り入れている大学も少なくない。例えば、本学と同様に女子大学における教職課程でのロール・プレイングを対象とした論文が日本心理学会の学会誌に掲載されている (安藤 2008, 同 2014)。特に、安藤 (2008) では、3人一組の小グループによるロール・プレイングを3回おこなうという、本稿でのロール・プレイングと近い形式を実施することによって、教職課程に対する履修者の意欲が高まる効果があることを明らかにしている²。

2. 「役割交換重視型ロール・プレイング」の導入

それでは、本学ではどのようにロール・プレイングが導入されてきたのだろうか。

その前に、本学でのロール・プレイングの「舞台背景」から説明しておきたい。本学は文学部国文学科においては国語科の中学校教諭一種免許状と高等学校教諭一種免許状、同学部英米文化学科においては英語科の中学校教諭一種免許状と高等学校教諭一種免許状、同学部美学美術史学科においては美術科の中学校教諭一種免許状と高等学校教諭一種免許状が取得できるようになっている。また、各自はそれに加えて、通信制の大学で学ぶことによって、小学校教諭一種免許状の取得もまた可能になっている。本学の教職科目における「生徒指導、教育相談及び進路指導等に関する科目」として、2016年度時点においては、「臨床心理学 (生徒指導・進路指導も含む)」と「カウンセリング」が設けられているが、これらの両科目は筆者が非常勤講師として2009年4月から担当し続けており、常勤教員となった現在も担当し続けている。このうちの「カウンセリング」は、教員免

許状を取得するための必修科目として、3年生を対象として開講されている。上記の「臨床心理学（生徒指導・進路指導も含む）」は1年生を対象に開講されている教職必修科目なので、臨床心理学の基礎的な知識はすでに習得した状態となっている³。

本科目においては、カウンセリングに関する基礎的な知識は当然のことながら、カウンセリングの意義、理論や技法について講義し、とりわけ流派にはとらわれずに“受容”と“共感”の重要性を様々な角度から学校現場に合わせたかたちで説明した（この専門用語を暗記しても意味がないこともまた伝えた）。さらに、筆者は臨床発達心理士でもあるが、発達障害を中心とした障害がある児童・生徒の理解と支援、いじめの問題、不登校、さらには、カウンセリングと学校現場における教育相談との相違等を筆者の経験を通してながら講義した後で、対面状況における視線の合わせ方や表情に関する実験を経た上で、本科目の最終局面として、ロール・プレイングを実施するというのが本科目の流れである。

台はロール・プレイングにおいて、ウォーミングアップが重要であると指摘している（台 1986, 136）。実際のロール・プレイング直前のウォーミングアップも必要であろうが、中心となるロール・プレイングに向けてのウォーミングアップ的なワークも重要であると思われる。筆者はこの中心となる最後のロール・プレイングに向けて、それ以前の講義において、お互いの眼を直視したままで話すことの生理的な困難さを体験してもらった上で、相手が話しやすい対応の仕方とは何かということを受講者に考えてもらい、実際にその対応の仕方を実践してみることによって、具体的にどうすれば良いのかについて、さらに工夫を重ねるように促した。さらに、その際にはお互いが座る椅子の位置についての工夫も促した。向かい合ったまま、真正面の間近に位置した椅子に座って話すことは非常に緊張する環境であるということを感じた受講者たちは、少し椅子をずらすなどの工夫を重ねた。やまだ（2004）が「並びの関係」に着目しているように、実際の教育現場においても、まるで決まりのように教師と生徒が敵対関係になりやすいような真正面に椅子を配置して向かい合って座るといった行為も再考が必要であろう。

それでは、具体的に筆者が実際に導入しているロール・プレイングについて説明したい。本学の教職課程科目において筆者が導入したロール・プレイングは、教職科目にマッチするように筆者が独自に工夫を重ねたロール・プレイングである。90分という制限された時間内での効果的な実践を考えた。さらに、実践に至るまでの説明や諸注意、そしてロール・プレイング後の感想の記入の時間も含めると、ロール・プレイングに割ける時間は60分弱となってしまう。

本学で導入したロール・プレイングは、端的に言えば、3名一組で実施するロール・プレイングである。3名一組のグループとなった学生が、それぞれ「教師」役、「生徒」役を演じ、もう1名の学生は「観察係」という役割を務める。「観察係」とはロール・プレイングをおこなう「教師」役と「生徒」役のやりとりを文字通り、その場にはいない「透明人間」として観察し、後の「振り返りの時間」において、二人が自覚していない癖や言い間違いなどを指摘することによって、振り返りの時間の口火を切る役割である。

グループとなった3名は、その3つの役割を担うロール・プレイングを3回おこなう。役割はローテーションによって入れ替わっていく。結果としては、全員が各々の3つの役割を必ず一度経験することになる。表にして示すと【表1】のようになる。学生A、B、Cの3名がこのロール・プレイングをしたと仮定して表記する。

機械的になってしまうきらいがあるが、全員が平等にすべての役割を体験できるように、3回のセッションの時間はすべて等しくするように心掛けた。このロール・プレイングには台本はないので、各々がまさにアドリブで演じることになる。筆者は受講者に「中学3年生の生徒が突然金髪にして登校してきたので、教師はその生徒を呼び出した」という設定を与えた。これだけである。生

表1 役割交換重視型ロール・プレイングの工程表

		学生A	学生B	学生C
第1セッション	ロール・プレイング (1)	教師役	生徒役	観察係
	振り返りの時間 (1)	3名で振り返る		
第2セッション	ロール・プレイング (2)	生徒役	観察係	教師役
	振り返りの時間 (2)	3名で振り返る		
第3セッション	ロール・プレイング (3)	観察係	教師役	生徒役
	振り返りの時間 (3)	3名で振り返る		

生徒がその件の「金髪の生徒」を演じることになる。なぜその生徒が金髪にしたのかという理由はわからない。それらはすべて生徒役 of 学生たちの想像力に委ねた。多種多様な理由が考えられた。教師役 of 学生はその「金髪の生徒」役に話を聞くことになるわけであるが、その生徒の金髪をそのままにしておくことは難しい。生徒指導の要素も含まれる。だが、ただ頭ごなしに怒鳴るのみでは、思春期の生徒は風紀を遵守するであろうか。このように講義で学んだ“受容”と“共感”を踏まえた上で、生徒役に臨むという本科目の最終段階としての意味も持っている。

ところで、台は、ロール・プレイングの基本な技法として、以下の4つを挙げている(台 1986、153-154)。

- ①ダブリング(二重自我法)：ある演者の側で、他者(概ね補助自我)が言動、そして心情を一致させること。
- ②役割交換：両者によるロール・プレイング後に、両者の役割を交換すること。
- ③ミラー(鏡)：演者が自らを演じられない際に、補助自我が言動などをコピーすること。
- ④未来投影：演者の未来をドラマとして表現すること。

上記の基本技法のうち、本学で導入したロール・プレイングは「②役割交換」を重視したロール・プレイングと言えるだろう。臨床場面で用いられるロール・プレイングにおいては、監督の判断によって、ロール・プレイングの最中に役割交換をする場合もある。しかし、本学における教職課程でのロール・プレイングは臨床のために導入されているわけではない。セッション毎に、役割交換をおこなっていくことになる。後述するように、役割交換をおこなうことによって、多角的に物事を見ることを考慮してなされている。そこで、本学の教職科目において導入したロール・プレイングは、「役割交換重視型ロール・プレイング」としてひとまず名付けておく。

3. 受講者理解とデモンストレーションでの「常識」崩し

本稿の前段階として、冒頭でも少し触れたが、筆者は自身の教育実践の振り返りのために、これまでも自らの講義をエスノグラフィ的に描き、自らの教育実践を反省的に考察することを続けてきた。例えば、宮内(2003)においては、筆者が講義を終えた直後に一人の学生が筆者に殴りかかってきた出来事を多角的に分析した。

筆者は、自らが担当する講義において、一方通行にならないように常に気をつけ、受講者との双方向的なやり取りを重視し、様々なメディアを用いて体験・参加型の講義をおこなうように心がけている。さらに、内容についての理解を深めるために、毎回の講義の最後に質問及び感想を書いてもらい、そこで受講者から出された質問には、翌週の講義において必ず答えるようにしてきた。

このような筆者の教育実践に関する一つの特徴を述べると、その時、その時の教室の〈場〉の理解に努めるとともに、それ以前に、その科目に参加する受講者一人ひとりの理解と、その偶然に

集ったメンバー全体の傾向にも目を向けて、これまでの自らの教育実践に関する論文を記してきたと言える。教職課程における科目においても同様に、集ったメンバーの傾向に対して、どのようなロール・プレイングができるのかという可能性を探ってきた。

以上を踏まえた上で、この「役割交換重視型ロール・プレイング」を実施する講義の直前の講義においては、ロール・プレイングのデモンストレーションを必ずおこなうようにしている。口頭での説明のみですぐにロール・プレイングをおこなうのは難しいと思われるからである。

このデモンストレーションは階段教室の最前部のまさに舞台上でおこなわれる。上記の「役割交換重視型ロール・プレイング」の一環ではあるが、舞台上には演者の2名のみが上がる。この2名が上記の「教師」役と「生徒」役を演じることになる。それ以外の受講者は座席から「観察係」として二人によるロール・プレイングを観ることになる。筆者は説明のために、監督と同時に、演者も務めた。第1セッションは、筆者が金髪の生徒役を演じ、受講者の一人が教師役を演じた。筆者は生徒役として、その場には現れるが、教師役が何を言おうとも、反動的な表情を浮かべながら、ほとんど言葉を発しないように努めた。真面目な学生ほど、まずは生徒を椅子に座らせることに固執するようだ。臨機応変に行動するならば、椅子に座らない生徒に対しては無理強いせずに、異なる方法で働きかけることも試みれば良いかもしれない。これまでの講義内の体験等から、ロール・プレイングは座ってなされなければならないという固定観念が根付いてしまったのか、とにかく生徒役を椅子に座らせようとし、厳しく注意をする場合もある。そのような場合は、舞台上の椅子を生徒役の筆者は無言で蹴る。乾いた音を立てながら椅子は舞台から転げ落ちていく。最初は少し笑いながら舞台上のやりとりを観ていた観察係の受講者たちの空気が一変する。笑う学生は一人もいない。教室全体が緊張感に包まれる。教師役の学生の中には頭が真っ白になって、その後の言葉が続かなくなる場合もある。そういう場合は、いったんそこでロール・プレイングを中断する。

先ほど述べた通り、筆者の講義に対する感想の分析や教室の〈場〉の観察から、本科目の受講者は概ね「真面目な学生」が多い。ロール・プレイングの舞台設定を「金髪の生徒」というテーマにしたのも、生まれてから一度も髪を染めたことがないという学生（特に教職課程を履修する学生）が多いからである。ましてや金髪にするなどの行為は考えられないわけである。これまでの義務教育期間、高校時代も少なくとも学校空間においては「優等生」であった学生は多い。そうすると、教師の言うことに逆らうということなど一切想像だにしない前提で万事が進行していく。教員を志す学生には少なくともそのことに気づいてもらいたくて、筆者は上記のような荒療治をあえておこなってきた。女子大学の学生である受講者たちの大半の「常識」はそうであろうが、少なくとも筆者自身の学校空間の「常識」は異なる。以前、拙稿（宮内・松宮・新藤・石岡・打越 2015）でも述べたが、筆者が中学時代には校内暴力件数がかかなり多い時期だった。だから、学校内での暴力行為なども、教師、生徒と双方共に、いわば見慣れた光景であった。

受講者が教師として学校現場で働く際に、そのような光景が眼前に繰り広げられないとは言えない。一つのシミュレーションとして、予定調和的に平穏無事な学校空間を前提にした行動だけではないことを筆者は伝えたいという意図もある。

場が変われば、文化もまた変わる。本学とは異なる展開も起こり得る。他大学において同様のロール・プレイングのデモンストレーションをおこなった際には、教師役の学生が、いつまでも反抗して座らない「金髪にした生徒」役の筆者に対して近づき、そして「座ろうよ」と言いながら、筆者の身体を触り始めた。「やめろよ！ 触るなよ！」と大きな声を放ったが、ふにゃふにゃしながら柔らかく筆者を包み込もうとするかのような教師役に対して、何度も実施しているロール・プレイングのデモンストレーション時のように強い強張った口調で言えず、つい笑いながら「触んなよ。」と言ってしまった。そうすると、教師役の学生の思い通りに、なぜか自らの意思に反して、

なすがままに椅子に座らされてしまった。この体験は、筆者にとっても面白いものであった。実際の学校場面においてはセクシュアル・ハラスメントになってもおかしくない行為であるので、実際の学校現場では用いることはできないであろうが、この時の教師役の学生の言動に筆者はつい笑ってしまった。そして、その教師役の学生との偶発的なやりとりによって、筆者自身の「役割交換重視型ロール・プレイング」を継続していく中で生成されていた「型」もまた崩されていったわけである。

4. 受講者の実践と省察

【表1】のように、この「役割交換重視型ロール・プレイング」においては、セッション毎に「振り返りの時間」が含まれている。受講者には、この「振り返りの時間」が非常に重要であるので、単なる「雑談」で終わらせないように講義毎に注意をおこなっている。本科目の受講者は「真面目」であるので、「振り返りの時間」においてもロール・プレイング場面での台本のない偶発的なやりとりの分析を真摯におこなっていることが大半である。

本節においては、本学の教職課程で導入したロール・プレイングの様相を振り返ってみたい。しかし、厳密にアンケートを実施したわけでもなく、その結果を因子分析したわけでもない。単なる印象を綴ったエッセーに過ぎないと批判されることだろう。とは言え、たとえばフスケッチという形式であったにせよ、筆者が言わば参与観察してきたこと、そして受講者による感想・レポートを踏まえた上で、この場に記しておきたい。

まず、本学でおこなってきたロール・プレイングの1回分の時間は10分にも満たない。しかし、その10分弱のロール・プレイングそのものが保たない場合が珍しくはなかった。生徒役の学生が「真面目」であるがゆえに、教師役に注意された際に、すぐに謝り、自らの非を認め、黒髪に戻すと自らで解決してしまうからだ。このような展開であると、わずか1分程度で1回のロール・プレイングそのものが終わってしまい、後が続かないと学生は途方に暮れてしまう。

このような場合には、第1セッションから第3セッションまでのすべての時間配分は最初にすべて細かく明示するのだが、その時間を受講者たちが制限時間と見なしてしまい、その制限時間内に解決しなければならないと勝手に思い込んでしまうので、制限時間内に解決しなければならないというゲームではないということをくり返し強調してきた。そして、短い時間内に解決しなくても構わないし、現実世界ではそのような短い時間内に解決するなど考えられないということに気づいてもらう。多くの学生たちは、これまでの学校空間内で「優等生」を演じてきたので、時間配分がなされると、あらかじめ先回りして逆算しながら、その時間内に物事が一段落つくように計算しながら動いているように見える。このロール・プレイングにおいても、制限時間内に解決が図られるように、教師役も生徒役も両者が暗黙の上で協力し合うような姿もしばしば見られた。この自覚すらしていない、ある種の段取りの行動のパターンにもまた気づいてほしかった。そして、すべてが解決するという「予定調和」な現実ばかりでもないこともまた、ロール・プレイングの場においても体験してもらいたかった（たとえばカタルシスを得られないという、サイコドラマの方向性に反したとしても）。

これらの筆者の注意を踏まえて、解決の方向とは逆向きの言動をおこなおうとする生徒役も出てくる。しかし、これまでの人生において教員に反抗したことがないという学生は、どのように反抗して良いのかがわからずに、結果的にロール・プレイングが予定の時刻のはるか以前に終わってしまうこともあった。中には、人生で初めて教師（あくまでも役だが）に反抗したという学生もいた。反抗が難しければ、教師を無視するという行動もあることを示唆すると、人生で初めて目の前

の人を無視するような行為をしたという学生も現れた。ロール・プレイング等のグループワークが苦手という学生も少なくない。そういう学生の中には、自らが生徒役を演じた際に、教師役に対して無言を貫くという演技をおこなう場合も少なくはない。無言のロール・プレイングをおこなった学生の大半は、生徒役として教師役にあえて反応せず何も話さなかったが、何も話してもらえない教師は当然辛いけれども、黙っている側もまた辛いことに気づいたという。

このように、このロール・プレイングは学生たちにとっては、すべてとは言わないが、ある部分においては「空想の世界」とも言えるだろう。ロール・プレイングの設定通りに、実際に中学時代に金髪に染めた学生は皆無だからである。受講者たちは演じる役になった人物の心情を想像しながら演じるわけである。先にも述べたが、金髪に染めた生徒役の原因も多種多様であった。何かがうまくはいかずにその不満から自らで金髪に染めたという設定だけではなく、追っかけをしているアーティストが金髪にしたので真似して染めた、あるいは親や先輩に無理矢理に染められたなど様々な設定が出された。ロール・プレイングにおいては、このような「創造性」もまた重要な要素である。

講義内の時間があまり取れずに、自らが望んでおこなわれるわけではないロール・プレイングにおける設定においては、このような「空想の世界」である方が好ましいように思える。現実場面に密接にリンクした設定にしてしまうと、学生には（逃げ場）がなく、精神的に苦しい状態に置かれる危険性も高いだろう。例えば、現在の大学での友人関係におけるトラブルというテーマは、ロール・プレイングにおいては相応しくないように筆者には思える。

最後に、このロール・プレイングが、本学の学生の「真面目な人生」プロセスをメタ的な視点から見つめ直すきっかけになった場合もあるように感じられた。教師役の「中3なのに金髪にしたら高校に行けないよ。」という言葉に対して、生徒役が「高校に行かないから。」という返答をした際に、グループ全員が高校に進学することが当たり前になっており、それ以外の人生を考えたこともない自らの価値観に気づく。生徒役の「どうして金髪にしちゃいけないの。」という問いかけに対して、「規則だから。」としか答えることができずにいる教師役の学生は、学校の規則とは一体何だろうかと思いを巡らせる。このようなロール・プレイングでのやりとりによって、自らの自明性が露わにされていき、自らが歩んできた人生プロセスを改めて見つめ直すことに繋がっていく学生もまたいる。

これまでの人生の中で「不良」とはまったく接点がなかったと書く学生も中にはいる。だから、これまでの学校空間において、教員に反抗的な態度をとる人はどうしてそのような「損な行為をあえてわざわざするのか」が非常に不思議だったという意見もあった。しかし、このロール・プレイングを体験することによって、話したこともなかった「不良の気持ち」が少しだけわかったような気がしたと書いていた。

冒頭でも触れたが、振り返りの重要性を拙稿で強調したことがある。そこでは、「《振り返り》の行為とは、自らのフレームに気づく営みである」と論じた（宮内・岡本 2010, 101）。この文脈で述べれば、本学での「役割交換重視型ロール・プレイング」を通して露わにされていったのは、この「役割交換重視型ロール・プレイング」に参加した受講者自身のフレームなのかもしれない。

5. まとめにかえて：ロール・プレイング導入の意義

最後に、まとめにかえて、本学の教職課程におけるロール・プレイングの導入の意義について述べたい。それは以下の2点になろう。

まず、間違いなく、学校における教室は「舞台」という側面を持っているだろう。本学の教職課

程においても、入学時から卒業時まで、教員は「演者」でもあるということを強調している。児童・生徒に対して、特に授業という場面では、ある種の「エンターテイナー」であることも求められている。このように考えると、教員は「演技」からは逃れられないわけである。しかし、本学の学生の中には、人前に出るのが苦手な学生が一部にいる。このような学生にとっては、ロール・プレイングは苦痛以外の何ものでもない（実際に授業評価においてもそのようなコメントが毎年のように見られる）。ましてや、上記のデモンストレーションに名乗りを上げる学生はほとんどいない。しかし、教員免許状を取得する人間はそれではいけないのではないか。演技するという行為に少しでも慣れ親しむためにも、ロール・プレイングを導入する意味がある。だが、このようなシャイな学生にとっては、サイコドラマはハードルが高すぎる。そこで、わずか3人の少数のグループに分かれた上での「役割交換重視型ロール・プレイング」は心理的にもそれほど大きな負担にはならないように感じられる。

次に、本学には、上記のような人前に出るのが苦手な学生だけではなく、積極的にリーダーシップをとり続け、中学校もしくは高校の国語・英語・美術の教員を真剣に目指して本学に入学した学生も少なくない（教員養成大学ではなく本学に）。そのような学生にとっては、教員は児童・生徒にとってはある種の「エンターテイナー」であることは自明である。ロール・プレイングをためらうことなどない。このような教員を真剣に志す学生における本学でのロール・プレイングの導入の意味は何だろうか。上記で述べたように、本学の教職課程科目において筆者が導入した「役割交換重視型ロール・プレイング」は、筆者による独自のロール・プレイングである。大学における教職科目に合わせるように変型させたロール・プレイングと言えよう。特徴的なのは、上記でも述べたように、3人一組で、〈教師—生徒—観察係〉という3つの役（role）をローテーションで一人一回必ず演じるという方式である。専門的な文脈で言えば、3人のメンバーによって、3つの役の「役割交換」をおこなうわけである。「教師役」と「生徒役」によるロール・プレイングは珍しくはない。そして、両者が役割交換することによって、互いに両者の役割を理解することにも繋がるだろう。学校場面でよく言われる「お互いの立場を理解し合う」ということへの具体的なトレーニングであるとも言えるだろう。だが、筆者による本学でのロール・プレイングにおいては、2つの役割ではなく、役割は3つとなる。この「観察係」⁴という役割によって、本学の教職課程の履修者は、教師役と生徒役のやりとりを客観的に鳥瞰する機会が得られる。ロール・プレイングの場合には、役割を演じている最中には、どうしても役割に没入してしまい、客観的に自らのことを観察することは容易ではない。このことを考慮して、観察係という役割を設けたわけである。両者の役割を客観的に見ることによって、メタ的な視点が確保されるであろう。筆者としては、メタ的な視点の獲得に向けての一つのトレーニングであることもまた意図している。さらに、観察係という役割、ことばを換えれば「ポジション」を得ることによって、ある種のクールダウンにもなる。ロール・プレイングを体験することによって、かつての自分自身を想起して、精神的に不安定になる学生も出てくる可能性も否定できない。それらのまだ「経験」とされていない、かつての「体験」の記憶に翻弄される学生のクールダウンの場としても意図されている⁵。さらに、「振り返りの時間」を可能な限りにおいて長く配分することによって、そして、ロール・プレイング直後の感想と後日のレポートの執筆によって、自らを顧みる機会を増やすようにしている。

最後に、本稿で描いた「役割交換重視型ロール・プレイング」は、本学のみならず、他学での講義や、教員免許状更新講習や種々の研修会等において、学生の他に、現職教員や保育者、介護職員等の方々にも体験していただいている。それらの応用については、別の機会に論じたい。

注

- 1 そもそも千葉ロール・プレイング研究会（1981）のように、教育実習自体がロール・プレイングであるという考えもある。
- 2 ただ、筆者が本稿で論じるロール・プレイングを始めた時には、不勉強のために安藤論文を知らなかった。この安藤論文の他にも、実験的な研究もある（糸井・石田 2010など）。
- 3 ちなみに、この「臨床心理学」は、受講者による授業評価の結果が、2014年度の満足度が99%、2015年度の満足度が100%、そして2016年度の満足度も100%であった。「カウンセリング」の授業評価は、2016年度の満足度が100%であった。
- 4 筆者は国内で初めて「観察学」という科目を文科省に認可されて高崎健康福祉大学において開講したが、その科目はありがたいことに本学においても引き続き開講することができた。しかも、教職課程における科目として認定された。
- 5 「体験」と「経験」については、宮内（2005）を参照。

文献

- 安藤嘉奈子 2008 「『教育相談』の講義におけるロール・プレイングの効果」. 心理劇, 13. 1 :45-58.
- 安藤嘉奈子 2014 「ロール・プレイング実施による教師役割の理解感と傾聴技法の習得感の変化：教職課程履修者を対象に」. 心理劇, 19. 1 :43-56.
- 台 利夫 1986 『講座サイコセラピー 第9巻ロール・プレイング』日本文化科学社.
- 糸井真帆・石田 弓 2010 「カウンセリング技法の学習を目的としたロールプレイの問題点に関する研究—教員を目指す学生を対象に」. 広島大学大学院心理臨床教育研究センター紀要, 9 :42-53.
- 千葉ロール・プレイング研究会 1981 『教育現場におけるロール・プレイングの手引き』誠信書房.
- 宮内 洋 2000 「あなたがセックスケアをしない理由—福祉系専門学校における教育<実践>のエスノグラフィー」. 『フィールドワークの経験』せりか書房, 226-244.
- 宮内 洋 2002 「競争状況下における個人と集団の意思決定のダイナミクス—『心理学基礎実験』のエスノグラフィー的一考察」. 札幌国際大学紀要, 33 :225-235.
- 宮内 洋 2003 「教室におけるクレーム申し立て—21世紀の高等教育機関における教育の方向性をめぐる試論」. 札幌国際大学紀要, 34 :131-144.
- 宮内 洋 2005 『体験と経験のフィールドワーク』北大路書房.
- 宮内 洋・岡本拓子 2010 「保育実践における《振り返り》の作法—健全な《振り返り》の場の構築に向けて」. 高崎健康福祉大学紀要, 9 :95-103.
- 宮内 洋・松宮 朝・新藤 慶・石岡丈昇・打越正行 2015 「貧困調査のクリティーク (2) :『排除する社会・排除に抗する学校』から考える」, 『北海道大学大学院教育学研究院紀要』122 :49-91.
- やまだようこ 2004 「小津安二郎の映画『東京物語』にみる共存的ナラティブ—並ぶ身体・かさねの語り」. 質的心理学研究, 3 :130-156.