

## 学校におけるロール・プレイングのよりよい活用に向けて〈理論編〉

### —生徒指導提要（令和4年12月）に関連づけて—

#### 日本心理劇学会

#### 生徒指導提要とロール・プレイングに関するワーキングチーム

### 1 本稿のねらい

令和4年12月に『生徒指導提要』が改訂され、以下の内容が示されました（文部科学省，2023）。

「学校においては、道徳科や学級・ホームルーム活動などの時間に、実際の事例や動画などを教材に児童生徒同士で検討したり、いじめ場面のロールプレイを行ったりするなど、体験的な学びの機会を用意することが求められます」

これを受けて本学会では、学校で児童生徒を対象として、いじめの場面を取り上げて劇を行うことの是非を論じる必要があるのではないかと、という意見が出されました。また、この点について常任理事会で論じられた結果、『生徒指導提要（令和4年12月）』と関連づけて、ロール・プレイングの方法や在り方について慎重に検討するための、ワーキングチームが結成されました。

なお、同書では「ロールプレイ」という呼称が活用されていますが、本学会では一般的に「ロール・プレイング」という用語が使用されているため、ここでは後者を用いることとします（本稿第3節参照）。

さて、わが国の学校教育への劇の導入の歴史は古く、昭和33年の学習指導要領の改訂を契機に、「劇」「劇化」などの表現が出現しています（文部省，1958a；文部省，1958b）。言い換えると、学校においても、劇、劇化、およびロール・プレイングの経験に基づく知見がたくさん蓄積されているものと考えられます。

ワーキングチームでは、そのことを十分に理解・尊重しつつも、心理劇を専門とする者の立場から、学校におけるロール・プレイングのよりよい活用の在り方を支援するために、教職員をはじめとする学校関係者の皆さま（以下、教職員の皆さまと略記します）に向けて、どのような知識や技術を提供すればよいのかについて論じました。そして、以下の3通りの内容が重要であることをお伝えしたい、という結論に達しました。

- 1) ロール・プレイングが適切に活用されるならば、児童生徒が心を癒やしたり、新しい気づきを得たり、よりよい関係を築いたりすることを支えるものの、不適切に活用されると、かえって心の傷つきを与える危険もあること。
- 2) ロール・プレイングは、いじめの場面に限定して用いられるものではなく、様々な目的をもって用いることが可能であること。
- 3) ロール・プレイングを活用する場合には、安全・安心に十分に配慮することが大切であること。

さらに補足すると、『生徒指導提要（令和4年12月）』では、生徒指導は「児童生徒が、社会の中で自分らしく生きることができる存在へと、自発的・主体的に成長や発達する過程を支える教育活動の

ことである」と定義され、以下の4通りに大別されています。

- 1) 発達支持的生徒指導：すべての児童生徒の発達を支える。
- 2) 課題予防的生徒指導：未然防止教育　すべての児童生徒を対象とした課題の未然防止教育を行う。
- 3) 課題予防的生徒指導：課題早期発見対応　課題の前兆行動が見られる一部の児童生徒を対象とした課題の早期発見と対応を行う。
- 4) 困難課題対応的生徒指導：深刻な課題を抱えている特定の児童生徒への指導・援助を行う。

ロール・プレイングに参加すると、一人ひとりが思考・感情・行動の三水準で物事を捉えながら、他者や集団との関わり方を工夫してゆくため、役割や関係についての様々な気づきが得られます。つまり、ロール・プレイングは、上述の生徒指導のすべての領域で活用できるのです。

以上を受けて、ワーキングチームでは、教職員の皆さまに向けて、「理論編」と「実践編」に分けて情報を発信することにしました。「理論編」では、教職員の皆さまにご理解・ご活用頂きたい知識・情報について整理して記すことにしました。参考にしていただけると有難く存じます。「実践編」では、児童生徒の関係形成やいじめ予防をねらいとしたロール・プレイングの方法についてご紹介する予定です。なお、本稿の第2節以降のタイトルを以下の通りです。

第2節 いじめの定義について

第3節 教育関係の中でのロール・プレイングの取り扱い（発信の状況）

第4節 ロール・プレイングの定義について

第5節 ロール・プレイングの安全・安心について

第6節 ロール・プレイングの実施手順

第7節 ロール・プレイングを含む心理劇の五大要素

(安藤嘉奈子)

## 引用文献

文部科学省 (2023). 生徒指導提要 (令和4年12月) 東洋館出版社

文部省 (1958a). 小学校学習指導要領 (昭和33年度改訂版) 帝国地方行政学会

文部省 (1958b). 中学校学習指導要領 (昭和33年度改訂版) 明治図書出版

## 2 いじめの定義について

現在文部科学省では、初等中等教育局児童生徒課により、いじめの問題に対する施策についてのまとめをインターネットに掲載しています。その中には、法令等・通知・事例集・各種会議・その他に分かれて網羅的に記載がなされています。ここでは「いじめについての定義の変遷」から現状行われているいじめの定義を引用することとします。

平成18年からの定義としては、「いじめ」とは、「当該児童生徒が、一定の人間関係のある者から、心理的、物理的な攻撃を受けたことにより、精神的な苦痛を感じているもの。」とされています。なお、起こった場所は学校の内外を問わないとされています（文部科学省，2006）。

しかし、いじめ防止対策推進法の施行に伴い、平成25年度から以下の通りいじめについての定義が改変されました（文部科学省，2013）。

「いじめ」とは、『児童生徒に対して、当該児童生徒が在籍する学校に在籍している等当該児童生徒

と一定の人的関係のある他の児童生徒が行う心理的又は物理的な影響を与える行為（インターネットを通じて行われるものも含む。）であって、当該行為の対象となった児童生徒が心身の苦痛を感じているもの」

「いじめ」自体は、学校現場以外も考えられますが、公的な定義としては、教育現場を念頭に置いて記述したものです。

(時田 学)

#### 引用文献

文部科学省(2006). いじめの問題への取組の徹底について(通知) 18 文科初第 711 号 (平成 18 年 10 月 19 日付)

文部科学省(2013). いじめ防止基本方針の策定について(通知) 25 文科初第 814 号 (平成 25 年 10 月 11 日付)

### 3 教育関係の中でのロール・プレイングの取り扱い(発信の状況)

教育関係・関連の分野の中でロール・プレイングの発信を検討するため、特に初等・中等教育について、影響の大きいと考えられる文部科学省の発信(文部科学省, 2024)を中心に検討しました。今回は複数のWEB閲覧ソフト(Google Chrome・Internet Explorer・Firefox等)で複数時期に複数回にわたって検索を試みた結果を示します。検索語として「ロール・プレイング」・「ロールプレイング」を用いたところ「ロール・プレイング」では1,100件前後、「ロールプレイング」では、900件前後検索され、かなり表記の揺れが示される結果となりました。言葉としての表記の揺れは検索語に加えて、ロールプレイ、ロールプレー、ロープレ等が表記語として使用されていました(文部科学省, 2024)。

教科として検討すると、家庭科では「ロールプレイング」を用いていることがかなりの確率で示されましたが、若干他の言葉も示されていました(萬崎・久保・中山, 2016; 文部科学省, 2024)。一方、道徳(特別の教科 道徳)に於いては表記としては、文部科学省が直接関係していると考えられる部分については、ほぼ「役割演技」に統一されていましたが、HPの中では一部併記(「ロールプレイング」等)の形も散見されています(文部科学省, 2024)。また道徳教育は、学校全体の教育活動を通じて行われる部分と、主に授業時間の中で行われる道徳(道徳科)とが存在し、その中の指導方法として「役割演技」が用語として使用されています(文部科学省; 2024 時田, 2020)。また、それ以外の部分では、表記の揺れはみられるものの、安全・危機管理教育・虐待防止教育・若年者の自立支援教育・保健体育指導などの部分についても「ロールプレイング」の使用が確認されました(文部科学省, 2024)。

(時田 学)

#### 引用文献

萬崎保子・久保桂子・中山節子(2016). 中学校家庭科におけるロールプレイングの活動を取り入れた家族学習 千葉大学教育学部研究紀要, 64, 9-17

文部科学省(2024). 文部科学省ホームページ Retrieved from July, 15, 2024, from <https://www.mext.go.jp>.

時田 学(2020). 道徳教育におけるロール・プレイングの可能性 商学集志, 90(1), 257-170

#### 4 ロール・プレイングの定義について

心理学領域における世界最大の学術職能団体であるアメリカ心理学会が編集した『心理学大事典』(VandenBos [ed.], 2007 繁榊・四本監訳, 2013)にあたると, “role-playing research”, すなわちロール・プレイング研究とは, 「参加者にある役割を担うふりをしたり, まるでその役割が実際のものであるかのように行動させる方法を使う研究」であるとされ, ロール・プレイングと呼ばれる方法は, 広い領域, 対象に用いられ定着していることが伺えます。

ロール・プレイングは, ある人の役割行動とそれにとまなう行動と意識の変化に着目し, あるできごとやテーマのある役割を演じる, ロールプレイすることを介して, その人やその集団のありようをあきらかにしたり, その人やその集団のメンバーのこころの安定や人格的な成長発達を促すスキルやテクニックの一群のアイデアとして, もともとは, ヤコブ・レヴィ・モレノにより創始された心理劇の中で開発され, 広められてきたものであります (Corsini, 1966 金子監訳, 2004)。

モレノは, オーストリアで, 医学や哲学を学び, 個人の問題や社会問題にふれ, 筋書きのない即興劇場の有効性を試行し有効性を確かめ, 渡米して心理劇として世に広めた人であります。精神分析学を創始したジークムント・フロイトが, 人間理解のためのメタ心理学として, 無意識の働きという原動力があると唱えたのに対して, モレノは, 世界を理解し, 動かしているのは人間そのものであり, 人間同士, もしくは, 人間と環境において, 瞬時にその人ならではの役割が生まれるのは, 人間がもってうまれた自発性によると考えました (外林, 1954 a, 1954 b)。

自発性は, 新たな状況への自然で, 迅速に自分の内から生まれる行動であり, 新しい場面において十分適切に対応する能力, あるいは, 今まで通りのありふれた場面に対しても新しくかつ適切な方法で対処する創造的な能力です。

モレノは, 時間の哲学者アンリ・ベルグソンや対話の哲学者マルチン・ブーバーの考えからも影響を受け, 心理劇やロール・プレイングの劇中の「今ここ」で, 自ら自分の真実の姿に「出会い」, 思い込みを捨て, 自らの役割を増やしたり, 役割システムを整えて, 創造性を発揮してより良く生きられるようになることを大事に対人援助をおこないました (Duric, Veljkovi, & Miomir, 2006 山田訳, 2006)。

わが国においてモレノの心理劇を最初に紹介した外林大作によると, モレノのロール・プレイングは, ロール・テイキングと対比され, 「プレイングが自発的の行為であるのに対して, テイキングは伝統的な行動様式をそのまま受けつぎ習得することを意味し, 比較すれば, 創造性を持たない場合のことをさす」と説明しています (外林, 1971)。

『心理学大事典』をみると, 確かに, “play”, すなわち遊び (プレイング) は, モレノが子どもの集団遊びを大事に観察し心理劇を創る上での参考にしてきた通り, 遊びには「個人や集団が楽しむこと以上の即時的目的はない」とみなされますが, 「諸々の研究が, 遊びは食べることや寝ることと同じくらい本質的であり」, 人格や社会の「発達に必要な貢献をして」おり, ロール・プレイングにおいても, 大事に取り入れられ, 扱われなければならない要素と考えられております。

(高橋秀和)

#### 引用文献

Corsini, R. J.(1966). Roleplaying in psychotherapy: A manual . Chicago: Adline.( コルシニ, R. J. 金子賢(監訳) 船田英世・猿山浩(訳)(2004).心理療法にいかすロールプレイングマニュアル 金子書房)

Duric, Z., Veljkovi, J., & Miomir, T. (2006). *Psychodrama: A Beginner's Guide*. London: Jessica Kingsley. (ドゥリック, Z., ベリコビッチ, J., ミオミラー, T. 山田麻有美(訳)(2006). サイコドラマりん書房)

外林大作 (1950). 性格の診断—プロジェクトィブ・メソッド 教育科学新書

外林大作(1954a). 心理劇 光風出版

外林大作 (1954b). ソシオメトリー 早瀬利雄/馬場明男(共編). 現代アメリカ社会

外林大作 (1971). ロール・プレイング 外林大作・辻正三・島津一夫・能見義博(編) 心理学辞典 誠信書房 (pp.213-214)

VandenBos, G. R. (ed.) (2007). *APA Dictionary of Psychology*. American Psychological Association.

(ファンデンボス, G. R. 繁榎算男・四本裕子(監訳) (2013). アメリカ心理学会心理学大事典 培風館)

## 5 ロール・プレイングの安全・安心について

ロール・プレイングでいじめの場面を扱うためには、学級・クラスルームにおいて、以下の要件が整っていることが欠かせないと考えられます。

- 1) 集団内に極端な不和や対立がないこと。
- 2) 集団内の地位の固定化がないこと。
- 3) 情緒的なバランスが著しく欠けている児童生徒や、孤立している児童生徒がないこと。
- 4) 現実にいじめの問題が報告されていないこと。

さらに、このような要件が整っていたとしても、教職員が、通常よりも一層慎重に児童生徒の心の動きを読み取り、劇を通してわだかまりが生じないように、配慮する必要があります。言い換えると、安全と安心をセットにして重視しつつ、劇を行うことが望ましいといえます。

即興劇の場における安全を確保することとは、参加者の許容できない状況（例：暴言・無視・差別に代表される人権の侵害、生命・身体にかかわる危険、器物の破損、など）が起こらないように、劇の実施者が気を配ることと考えられます（安藤, 2024）。

即興劇の場において、参加者の安心を確保することとは、参加者が、自分にとって心地よい距離感を保ちながら、他の参加者と、またグループ活動と関わられるように、劇の実施者が、参加者とつながったり、参加者同士をつなげたりして、受容的で楽しい雰囲気づくりを心がけることです（安藤, 2024）。

劇の実施者の役割を果たす教職員の皆さまにとって大切なことは、いじめの場面の劇を行うことを絶対視せずに、いじめを予防する観点から、様々なねらいをもった劇を学校生活の中に導入することであると考えられます。モレノの創始したロール・プレイング（本稿第1節参照）には、安全・安心を確保しながら劇を行うための工夫として、ロール・プレイングの実施手順や、心理劇の五大要素が定められています（本稿第6節・第7節参照）。また、日本心理劇学会（監修）の『心理劇入門』にも、即興劇の場の安全・安心に関連して参考になる内容がたくさん示されていますので、参考にして頂きたいと存じます。

さらに補足すると、以下の目的をもって繰り返し劇を行うことは、クラスづくりやいじめの予防のために意義深いと考えられます。

- 1) 学級・クラスルームの人間関係を形成し発展させる：児童生徒が人と関わる楽しさを味わう。
- 2) 自己や他者への気づきを深める：自己や他者への関心や理解を深める。
- 3) 新しい役割や関係を試す：自分の今現在の役割や関係の在り方を振り返り、今までとは異なる関わり方を試す。
- 4) 共感性を養う：相互に分かち合える関係の在り方を体感する。
- 5) ソーシャル・スキルや社会性を養う：人付き合いのコツを身につけ、人間関係について学ぶ。

(安藤嘉奈子)

## 引用文献

安藤嘉奈子(2024). 教育相談の展望とロール・プレイングの体系 福村出版  
日本心理劇学会 (監修) 土屋明美・茨木博子・吉川晴美 (編集) (2020). 教育・福祉の現場における心理  
劇 慶應義塾大学出版会

## 6 ロール・プレイングの実施手順

### (1) ウォーミングアップ

ウォーミングアップは「これから起こることへの準備」という意味があります(藤堂, 2020)。劇の本編に入る前に、まずグループを凝集させて、参加者に安心して相互に信頼する気持ちを育てることを目的として行います(針塚, 2020)。

はじめに、ゲームなど遊びの要素を取り入れながら身体を動かし他者と触れ合いリラックスした雰囲気を作り、参加者が行動により表現できるようにします。次に、今思っていることや感じている感情を理解するためのウォーミングアップに進みます。参加者は日常生活とは異なる自分や役割になり振舞ってみるなどして、今自分が感じていることを意識してみます。

ウォーミングアップは、この後の劇化や、劇を通しての体験や感想を共有するシェアリングのプロセスに入る第一段階として、大変重要です。言葉と非言語の両方でのコミュニケーションを行うことによって、参加者は互いに親しみや安心感を抱き、これから始まる心理劇への意欲や自発性が高まります。

### (2) 劇化 (ドラマ)

自発性が尊重される安心・安全に配慮されたグループのなかで、即興劇を展開します。シナリオ通りに上手に演じることが目的ではなく、ある場面や役割の中で、どのように動かたくなり、また、動きながら感じるかを体験することが主目的です(土屋・茨木・吉川, 2020)。どの演者も観客も大事な参加者です。今ここで、劇を演じたり見たりしながら感じることを大切にします。

劇化に当たっては、参加者一人ひとりにとって心豊かなドラマ体験となるように配慮して、役割や場面を設定します。過去の体験と劇中体験が重なり二重の傷つきとなる等を避けるために、場面や役割設定について配慮します(早川, 2020)。また、劇を通しての新たな気づきを得て未来に向けて歩みだせるようなプロセスや終結となるように、十分に留意します。ある役を担ってプロセスを体験する、役割交換等で相手の立場・視点を体験する、場面転換で新たな体験から気づきを得るなど、様々な技法があります。最後に、現実の自分に戻るために、役割解除を行います(藤堂, 2020)。

### (3) シェアリング

シェアリングでは、参加者がセッションで経験した自身の感情を主役が示してくれた感情と重ね合わせ、分かち合います。劇の中の感情や経験はその人だけのものでないことを発見し、弱さや困難などかけた部分があるにもかかわらず、グループに受け入れられていると感じ、凝集性を高める時間でもあります(藤堂, 2020)。

即興劇の中で体験した感情を共有するときには、初めに観客から、その後、周辺の役割を演じた演者から主役へという順で行います。演技の上手下手は問いません。互いの感想を聞きながら自身のものと重ね合わせ受けとめます。どの参加者の感想も、あくまでも劇中の人物とその行為や感情、考えについてのコメントとして共有し、現実の特定の個人の否定や攻撃に陥らないように留意します(藤

堂, 2020)。シェアリングは、ドラマから現実へ戻る「架け橋」としても重要です。

テーマについてのディスカッションでは、役割体験を踏まえて、建設的、発展的、創造的に発想することに重点を置きます(義永, 2020)。「体験的な行為や活動を通じて学んだ内容から道徳的価値の意義などについての考えを深めるようにする」(文部科学省, 2023)ためには、演じる場面や演者を吟味し、演じた後の話し合いで演じた意味を明確化することが大切です(早川, 2020)。

(義永睦子)

## 引用文献

針塚進 (2020). 第一段階の W.U. の重要性 心理劇入門 日本心理劇学会 (監修) (pp.32-33) 慶應義塾大学出版会

早川裕隆 (2020). 学校教育(道徳)における心理劇 日本心理劇学会 (監修) 心理劇入門 (pp.102-109) 慶應義塾大学出版会

文部科学省(2023). 生徒指導提要(令和4年12月) 東洋館出版社

藤堂宗継 (2020). 基本的おすすめ方—ウォーミングアップ, ドラマ, シェアリング 日本心理劇学会 (監修) 心理劇入門 (pp.79-81) 慶應義塾大学出版会

土屋明美・茨木博子・吉川晴美 (2020). 教育・福祉の現場における心理劇 日本心理劇学会 (監修) 心理劇入門 (p.90) 慶應義塾大学出版会

義永睦子 (2020). 保育者・教員養成の心理劇 日本心理劇学会 (監修) 心理劇入門 (pp.229-238) 慶應義塾大学出版会

## 7 ロール・プレイングを含む心理劇の五大要素

心理劇は次の5つの要素【監督・演者・補助自我・観客・舞台】から成り立っています。日本心理劇学会監修の『心理劇入門』を参照しながら基礎知識を説明します。

### (1) 監督

監督は、集団の責任者であり、ロール・プレイングの場面設定と技法による展開を行う人です。プロデューサー(演出家)、セラピスト、分析家、そして集団のリーダーの役割を担います。参加者が安心して積極的に参加できる雰囲気をつくり上げ、ロール・プレイングのテーマに応じて余白のある場面設定・役割設定を行います。さらに、参加者の自発的な動きや集団の人間関係の動きをとらえながら、より専門的な心理劇の技法である「ロール・リバーサル(役割交換)」や「エンプティ・チェア(空き椅子)」等を用いて、今、ここでのロール・プレイング体験が深まったり、多様な体験がなされたりするよう展開していきます。

学校教育場面では、担任教諭やスクールカウンセラー等がチームで監督役割を担うことが考えられます。ロール・プレイングを行うねらいを明確にした上で、児童・生徒集団の関係性をとらえながら、個人が傷つくことなく、安全に、必要な場面を構成し、ロール・プレイングによる体験が役立つよう十分に配慮していくことが求められます。シェアリングでの一人一人の感想を受けとめ、位置づけていくことも重要な役割であり、教育活動としてのねらいや方向性が反映されると言えます。

### (2) 主役・演者

舞台上で演ずる人を演者と呼び、その中の主演者を主役と呼びます。主役中心の心理劇では、主役は「自分の主題を心理劇集団の前に開示し、ドラマの中心となります。(中略) 日常の現実から自由な役

を演じることによって、自己の内面にある感情や葛藤を表出してカタルシスを得たり、自己や他者への気づき、自他関係への気づきなどの洞察を得ます。さらに観客に共感と洞察をもたらします」(島谷, 2020)。一方、ロール・プレイングは集団中心に進められることが多く、主題に応じて複数の人または全員が演者となることもあります。演劇とは異なり、演技の上手下手は問いません。演者は言葉だけのやりとりではなく、アクションや役割を演じるという行為化を通して、感じながら、考えながら、ふるまいながら、今ここでの生の相互作用を体験していきます。監督の状況演出に添いつつ、演者の自発性、創造性、想像力が尊重され、学校教育場面では特に行為の良い悪いで評価されることのないよう留意することが重要です。またシェアリングでは、それぞれの立場からの感想が多様な感じ方・見方の一つとして尊重され、相互にテーマについての洞察を深めていくこととなります。

### (3) 補助自我

補助自我は、「演者の内的世界の明確化とその表出を助けることで演者を補助すると同時に、監督の意図を汲み取り監督を補助する役割も担う」人です(島谷,2020)。心理劇では、主役の相手役などの人物や動植物、特定の気持ちといった抽象的なものなど必要とされる役割を演じ、主役の内的・対人的な世界を描き出していきます。補助自我は「そばにいて邪魔にならないようにして活動が促進されるような役割をとる」(松村,1979)と表現されるように、演者の内面に心を寄せ、演者自身が自分の感情や葛藤について気づいたり、それを表出したり、他者から見た自分を意識したり、人との新しいかかわりを模索したりすることを促進します。より専門的な心理劇の補助自我技法としては、「ダブル(二重自我法)」や「ミラー(鏡映法)」等の技法があります。

学校教育場面では、教員やスクールカウンセラーがチームを組んで役割を担い、活動の目的やテーマに応じて演者を支え、導くよう補助自我としてふるまうことが安全と思われれます。さらに児童・生徒の中から、テーマや演者を肯定的に理解して補助自我的にふるまえる者を登場させることも可能と考えられます。また、一つの役割や立場を複数の児童・生徒で演ずることで、感じ方や気づきの幅が広がる可能性があります。

### (4) 観客

観客は、「劇を見ながらさまざまな反応を示し、演者に影響を与えます。逆に観客は自ら演じなくても、演者に同一化して共感し自らの問題と照らし合わせて洞察を得るなど、劇を見ながら演者とともに劇を体験します」(島谷,2020)。見ていて感じたことや考えたことはシェアリングで共有することができます。ある役割に感情移入して思ったこと、自分だったらと考えたこと、自分の体験が重なって感じられたこと、未来の可能性などを出し合うことで、お互いのロール・プレイング体験を深め合います。また、観客が関心をもって温かなまなざしで見ていることで、演者は安心して表現することができます。劇の行演が意味をなすため、ともにロール・プレイング場面を支える重要な存在です。観客が場面の展開で演者となることもあります。

学校教育場面では、観客のまなざしに注意を払い演者と観客が一体となってロール・プレイング体験が展開するよう配慮し、参加者になるべく観客役割も演者役割も体験できるように構成することが望ましいと考えます。

### (5) 舞台

舞台は、「何を表現してもよい安全で守られた自由な空間です。集団全体が舞台を安全で自由な場につくっていきます。舞台上では非現実性・架空性を活用して、現実生活では不可能な役割や状況においても現実の束縛から自由になり演じることができます。過去にも未来にも、どんな場所にも、どんな役にも、ときには人間以外の動植物や人工物や自然のモノにもなれます。劇の中で失敗してもすぐ



に劇の中でやり直すこともできます」(島谷, 2020)。参加者が自発性や創造性を発揮して、ロール・プレイングのテーマを探求していく場が舞台です。

学校教育場面では、机を隅に寄せて椅子を円形に並べた教室や多目的教室の開けた空間が舞台となるでしょう。通常の授業の場との違いを生み出すために、いつもと少し違う非日常性をもたせることが役立ちます。空間だけでなく、ロール・プレイングの時間をどこに設けるか、時間の見通しやロール・プレイングのルール、ロール・プレイングの目的を明確に提示するなど、児童・生徒が理解しやすい枠組みの配慮や工夫が重要です。ロール・プレイング終了時には、舞台を降りる(移動する)ことや楽しい儀式的なふるまい等で演じた役割を降りること(役割解除)によって日常に戻ります。

(岩城衆子)

#### 引用文献

島谷まき子(2020). 構成要素 日本心理劇学会 (監修) 心理劇入門(pp. 82-84) 慶應義塾大学出版会  
松村康平(1979). 関係学の基本的構想—研究法としての心理劇— 関係学協会 かかわり, No.2

#### 執筆者紹介

安藤嘉奈子 (共立女子大学) : 第1節・第5節担当

時田 学 (日本大学) : 第2節・第3節担当

高橋秀和 (アウェアネス & グロースアプローチ研究所) : 第4節担当

義永睦子 (武蔵野大学) : 第6節担当

岩城衆子 (文京区児童相談所開設準備室) : 第7節担当