Japanese Journal of Applied Psychology
2002, Vol.28. No.1, 47-71

シンポジウム

ロールプレイングの理論と実際

企画・司会 小野浩一（駒澤大学）

話題提供者 小山望（東京理科大学）
「教育におけるロールプレイングと心理劇」

井上雅彦（兵庫教育大学）
「ロールプレイを用いた発達障害児のソーシャルスキルトレーニング」

山口一美（株式会社アサップ）
「職場におけるマナー研修とロールプレイング」

指定討論者 久保田新（藤田保健衛生大学）

台利夫（筑波大学名誉教授）

このシンポジウムは平成14年2月2日（土）に駒澤大学で開催された。

小野：今回のシンポジウムの企画と司会を担当させていただく駒沢大学の小野と申します。どうぞよろしくお願いいたします。今日のテーマはロールプレイングの理論と実際というものです。実は私の専門は実験的行動分析といいまして，迷信行動とか，選択行動といったような不確実場面における行動を人や動物を対象として実験的に研究しているのですが，どうして今回ロールプレイングをテーマとして取り上げようという考えに至ったかということについて，はっきりした理由があるわけではないんです。何かこう心理学者の勘として，“におう”，あるいはたいへん面白い問題ではないのかという風な気がする。科学性を標榜する行動分析家としては，においとか，気がするという曖昧なことを言っちゃいけないんですが，何かそういう気配を感じたんですね。実際，見渡してみますと，ロールプレイングというのは，技法として，あるいはそれ自体を目的として広く心理学の諸分野で用いられております。そこで，このロールプレイングというものを，それぞれ違った立場，違った角度から一度総合的に考えてみる機会があってもいいのではないかということを考えまして，本日のこのシンポジウムになったわけでございます。今日は，それぞれ教育，発達臨床，それから産業の分野でロールプレイングを積極的に取り入れて，実践をなさっている3人の先生方にお話をいただきたいと考えています。その他に指定討論を2名の先生にお願いしております。

それでは早速，シンポジストの先生方をご紹介したいと存じます。みなさんから向かって右手の3名の方が話題提供者，左手の2名の方が指定討論者というふうになっております。話題提供者の方には，研究事例を含めた具体的な話，まぁテーマで言いますと実際という部分ですね，それをお話いただいて，それから指定討論者の方には，そのお話に対する質問・コメントは勿論ですけれども，さらにご自身のお考えを加味して総括的・統合的なお話をいただけ

ればと考えております。後ほどご本人から自己紹介の補足をしていただきますので，ここでは簡単にご紹介をしておきます。まず一番最初が，東京理科大学の小山望先生でございます。教育相談・学生相談を中心として精力的に臨床活動を行っていらっしゃいます。本日はロールプレイングおよび心理劇の基本的な事柄をご自身の実践を交えてお話いただくことになっております。それから次が，兵庫教育大学の井上雅彦先生です。井上先生は行動分析学の立場から，発達障害児の問題に取り組んでいる方です。本日はロールプレイを用いた発達障害児のソーシャルスキルトレーニングに関する実践例の紹介と，それから理論的な分析も少しお話いただけると思います。3番目が山口一美先生，㈱アサップの代表でいらっしゃいます。山口先生は実際に社会の場で，ロールプレイングを用いた研修を行っている方でございます。本日は，職場におけるマナー研修とロールプレイングということで，実際に実施しておられる研修内容と，それからその有効性や問題点についてお話いただけると思います。

次に指定討論のお二人ですけれども，まず最初が，藤田保健衛生大学の久保田新先生でいらっしゃいます。若い頃，いや今でもお若いので昔はという意味ですが，学習とか神経生理などの基礎研究をやっておられたんですけれども，現在では教育臨床の方でも活躍しておられますし，それから行動のコンピュータシュミレーション，また，若い人たちが好きなロールプレイングゲームというようなものにもお詳しいようですので，今日は興味深いコメントがいただけるのではないかと思います。それから，最後が筑波大学名誉教授の台利夫先生でいらっしゃいます。台先生はみなさまご承知の通り，心理劇，それからロールプレイング研究の日本における第一人者でございます。今日は，ロールプレイングにおけるリーダー，心理劇のディレクター，そういうものの役割を中心にお話していただくという予定でございますけれども，さらに先生はロールプレイングの発展とか，諸外国の事情にもたいへんお詳しいので，そういった観点からもお話がいただけるものと考えております。

実を申しますと，この5名の方々の中で日本応用心理学会の会員は山口さんお1人で，あとは会員ではないんですね。そういった意味で，このシンポジウムが異なる立場とか背景，考え方，そういうところで仕事をしている人たちがロールプレイングというテーマを媒介として，今はやりの言葉で言いますと，リエゾンあるいは連携，そういった場になればと願っております。これから各先生方にお話いただくわけですが，このシンポジウムの全体の時間は，14時から16時半までの2時間半になっております。それで，話題提供者の先生方には1人25分ということでお話をお願いしてあります。指定討論の先生方には1人15分ということでお話をしていただきます。話題提供のお話が済んだところで，10分程の休憩をとりまして，そのあと指定討論，そして最後になるべく沢山，みなさんとのディスカッションの時間をとりたいと考えております。どうぞよろしくお願いいたします。それではまず最初に小山先生からお話をお願いいたします。

小山：どうもご紹介いただきました，東京理科大学の小山と申します。どうぞよろしくお願いいたします。ロールプレイングに関するいろんな各派の方が集まって，相互の交流ができる，また応用心理学会という場で発表させていただけることはたいへんありがたいことだと思って，こういう企画をしてくださいました駒澤大学の小野先生に感謝申し上げたいと思います。心理劇を実際にやったことのある方，ちょっと手を上げてもらえませんか？　5人ぐらいの方でしょうか。非常に少ないわけですね。まあそれほど，台先生に私もご指導いただきながら心理劇をやっているわけですけれども，なかなかこの分野が今ひとつ広がらないのは，これは難しいと言うのか抵抗感があるというのか，どうしても怖いというのがあるかと思います。今日は少しでも心理劇に関する抵抗がとれればいいかなと思っております。私はみなさんの顔を見ながらレジュメにそってお話させていただきたいと考えております。ロールプレイとは役割演技のことですけれども，まあある役割をとることです。この中で二つの点を強調しておきたいと思います。一つは，自発的に演じることですね。ロールプレイをやる上で大切なことは，自発的にやることです。本人が命令されてやったりですね，あるいは本人が希望しないのに，行動をとる，ロールをとるということはまず考えられない，あくまでも本人が自発的にやる，その人が何をやってもけっこうなんです，うまいへたは関係ないんです。こうい

うのがいいというのがあるわけではないんです。まぁその人なりに演じていただければいいんです。ところが，どうしても演じる時に，私は下手だから，感情表現が下手だから，まぁ行動が下手だからということで，非常に恥ずかしがったりすることがあります。それは，かまいません。全然気にすることはありません。あくまでもその人なりに自発的に演じる，要は本人の自発性を高めることが目的ですから，その自発的にやらないことには効果がないわけです。それからいろんな役割をとれることが大事です。役割がとれることですね。実際に心理劇を始めますと様々な役割がでてまいります。で，その役割をとっていくということが，実際にその人が人生においていろんな役割をとれるようになるということにつながっていきます。実際にはいろんな形で練習，私自身もですね，学生相談とか，教員の方の研修とか，一般の方のカウンセリング学習とか，あるいは精神的な疾患を持った方のグループをお手伝いしているわけですけれども，集団精神療法みたいなかたちですが。そこまでやるよりは，教育に生かした心理劇，教育に生かしたロールプレイングというかたちで，今日は発表させていただきます。ロールプレイング自体は，心理劇に限らずゲシュタルト療法と，今日これからこの後の井上先生が発表しますが，行動療法ですね，あるいは認知行動療法などさまざまに用いられています。しかし，考え方が違います。後でそのへんについて少しふれていきたいと思います。

まず少し具体的に心理劇についてどんなものかを少し説明しながら，ご理解いただければと考えております。普通の演劇というのは，まず台本がありますよね，台本を渡して，あなたこういう役割ですね，じゃあこうやってやって下さいと台詞にそって感情表現しながら，役作りをやるわけですけれども，普通，心理劇は台本はないんです。全くありません。参加いただいた方が，話題を提供していただいて，そこからある場面を構成していく，あるいは展開していくという形をとっていくというわけなんです。だから，心理劇を実際やるまで内容はわかりません。これが私は，たまらなくて，面白いところだと思うのですが，出たとこ勝負なんですね，ですからソーシャルスキルトレーニングのように枠をきっちりこう決めてやらせていくものではないんです。私そういうの嫌いなものですから。例えて言うと，人生に似てますね。結局，人生というのは見通しのつかないドラマみたいなものですから，いちいち計算通りにいかないこともあるわけですね。ですから，計算通りもいかなくても，何がやってくるかわからないけれども，やってみたらこれは面白いじゃないか，こんな役がとれたぞ，みたいなところで，次の人生にたしになっていくわけです。まあそういう意味では，これは非常にわかりにくい，予測がつかないドラマと言うか伝わりにくい部分があります。僕は，そういう意味で，心理劇はサイエンティフィックではないと思います，ある意味では，アーティステックだと思います。しかしそれでいいではないかと思います。すべて理論的に科学的に説明できるものが心理学に必要なのではなくて，心理学の中にはいろいろな考え方があっていいわけだし，色んな考え方で構成されていいと思っています。しかし，科学的に明らかににしていこうとする試みも必要だと思います。すべてを科学的に説明することには無理があるということを申し上げたいと思います。心理劇は何をするかと言うと，集まった方，あるいはロールプレイングをする時に個人の内面的の問題をそこで説明する，例えば最近夫婦の関係が上手くいってないんだよ …… とか，子どもが不登校で非常にこう，どうやってかかわっていいかわからない …… というお母さんであるとか，あるいは，子どもに引きこもりがあるんだけど，家族でどのように支えていったらいいかとか，あるいは，今日はあの〜，上司に怒られて悔しいとか，そういったまぁ非常に身近なテーマ，あるいは今日は学校の先生で，校長に怒られてしまって，非常にむしゃくしゃしているとか，じゃぁそれやってみようかということで，その場でぱっと，じゃあ校長先生の役をだれがやる，実際にその話題を出してくださったあなたご自身が，ご自分で先生の役をですね，校長先生とぶつかってこうガンガンガン言われた役をあなた自身がやりますか，それとも他の人がやるのをみてますかと，他の人がやっても構わないですが。自分がやる必要はないんです。ということで，あるいは，夫婦の関係が上手くいってないんだと，じゃあ，あなたは奥さんですけれども，あなたがご自分でやりますか，それとも誰か他の人に奥さんやってもらいますか，とか，旦那さん誰かやってくれる人いませんか，家族はほ

かに誰かいませんか，という形で，まあとにかく，ぶつかっている内容の問題をですね，出していただきながら，それを監督と称するリーダーですね，が，場面を構成しながら問題を整理していく，わけです。で，そこで，実際にみなさんに構成していただきながら，まあ簡単な机と椅子があれば，校長室をつくったり，家族の居間での団らん風景をつくったり，そういうことが可能です。で，そういうことをしながら，参加者のみんながそれぞれ自分の感性を働かせながら，協力し合って，ある場面をつくって，そこで感じたことをお互い言い合ったり，ロールプレイをしながら，その終わったあとで，どういう気持ちだったか，ということで，ある現実場面を切り取って，そこでそれを再現することで，まぁ再現は必ずしも正確に忠実じゃなくてもいいんです。まぁ監督の意向でどうにでもなる，どこに焦点をあてるか，ということは監督の考えにあるわけですが。あの，問題を感じている方が出していただく，そのことを取り上げて，場面を構成していく，という形をとっておりますので，何が出るかわからないんです。始めから，近況なになにです，と聞くわけじゃない。だから参加した人が10人いたら10人の人の中で，誰が何をしたらいいということは，わからないんです，監督の人も。だから決める時も，じゃあ今日はどの方の何をやりますか，今日はテーマが3つ出ました。校長先生に怒られた学校の先生，あるいは不登校で悩んでいるお母さん，あるいは会社で上司にぶつかった人，いろんな方がいらっしゃいます。私どもの，研究会でもいろいろな職業の方がいらっしゃいますが，誰が何をやるのかはその時みんなで決めるんです。自分がやりたいという場合もあります。今日はどうしても俺の問題を出してみんなでやってもらいたいという場合もあるし，今，心のなかで気になっていることがある人と言うテーマで，3人の人が手を挙げた場合は，みんなで手を挙げてもらって，多数決で誰か一人を選びます。この主人公（演者）の役を誰がやり，他の登場人物を誰がやるということを決めていくわけです。ですから，演者というのは，ここにも書いてありますけれども，話題の提供をなさった方，自分の内面を表現する人ですね，葛藤表現する方，それから，個人の内面を表現するという点では，他の後の二人のシンポジストとは違うかと思うんです。他の方のロールプレイは，ある行動を学習してもらうわけですね，こちらの場合はそうではないんです。むしろ内面を構造化してもらうんです。そこが違うと思います。内面を行為化，構造化することによって，見えてくる問題があると，気づくことがあると，だから最初から獲得したい行動が目標としてあるわけでもなく，望ましい行動があるわけでもないんです。そこが，明らかに後の二人のシンポジストの方との違いだと思います。ただし，やる時には，メンバーの方が納得して，テーマを選び，監督の指導の下でどんどんどんどん役割を決め，進行していくわけです。で，その時にですね，補助自我という役割の方がいらっしゃいまして，これは助監督みたいな役割なんですが，演者の方が，つまり主人公ですね，問題提起してくださった方が，あまりにも感情的過ぎて，言えないこと，表現できないことがいっぱいありますし，自身が気づいていない気持ちもあるわけです。そういうときにその人の代わりに，その方が，そうか苦しいな～とか，辛いなとか，お父さんにそう言われたら，私はいやだな～とかそんなことを主人公に代わって言っていくという，まあこれ助監督的な役割なわけですが，そういう役割をとる人が必要です。そういうことによって，自分が演者自身の方が自分で言えない場合は，補助自我が代弁してくれます。補助自我は，演者の気持ちが不思議と言えるんです。なぜ言えるかと言うと，なぜかその人の気持ちになっちゃうんです。これが不思議なんです。これが僕はカウンセリングの学習に使えるだろうと思っているんです。例えば，不登校のお子さんを面談していて，なかなかお子さんが自身の気持ちを言えない場合とかありますよね，そういうときに，そういうお子さんに代わって，こういう気持ちなんじゃないかな，というところを拾って言っていく形をとるので，本人が言えなくても，その補助自我の方が言ってくだされば，あっ僕そういうことが言いたいんだよ，と思うかもしれません。それか，違っていたら，違ったと言ってもいいんです。そういうことを僕は言いたかったんじゃありませんとそこで言い合いしても構わないんです。要はですね，そういうことをしながら，本当の本人の気持ちを内面化していく問題を構造化しながら，まぁ，考えていく。考えながらどういう行動をすれば良かったのか，あるいはどういう行動があったのか，いろんなことを考えてい

くんです。いろんなこと，行動を考えながら，それが，気づきになったり，発見になったり，現実世界に戻った時に，ここはあくまでも，全くフィクションの世界ですよね〜，やってることは。そのフィクションの世界で，現実ではありませんよね。しかし，それはフィクションの世界なんだけれども，現実に戻った時に，もうすでに本人は違っているわけです。そこで学習したことが，小さい気づいたことが何かあって戻っていくわけですから，全くゼロに戻っていくということではないのです。まぁ現実世界に戻って色々やってみたら，前より上手くいったとか，あるいは，前とは違ってこうなったとかがあると思うんです。心理療法というのは行ったり来たりしているわけですね，現実の世界とフィクションの世界とを。そうい意味で，ただしこのフィクションの世界ではやり直しがきくんです。何回やり直ししてもいいわけなんです。ですから，失敗しても良いんです。上手く振舞う必要がなく，何回でも練習して構わないんです。じゃあ，具体的な進め方なんですけれども，先ほど，演者，監督，補助自我のお話をしたわけですけれども，あと観客というのがありまして，観客というのはみなさんのように見ているわけですね，私が話している，みなさんは見ている。観客の方が突然出てくる場合もありますし，あるいは，まぁ，演じている人が観客に動いていく場合もあるわけですけれども，観客は非常に重要なんです。で，この観客がある意味，心理劇の進行にかなり影響を与えていると思います。やっぱりいいドラマ，心理劇の時には観客も一体化して参加している感じがあります。これは僕の体験に似てるとか，あの演者の気持ちよくわかるなぁ，というふうに一体化しているわけです。でも，それが心理劇の進行や内容がバラバラになってしまうと，観客も参加している実感ができないということだと，それではまずいですね。監督の場面構成や進行に問題があるかもしれませんし，進行を考え直す必要もあると思います。でもまぁ，上手くいかないことも結構あります。まぁ，演者と観客と一体になるように進めていくと，観客の中から演者が出てくることもありますし，見ている中から演じることもあります。それから，舞台というのは，先ほども言いましたように，スペース舞台があるわけではなくて，平べったい所でこっち側が観客，こっち側が舞台というように空間を分けるだけです。という5つの仕掛けが一応ある，とこれはもう，大体パターン，どんな先生でも心理劇やる時はこのパターンです。それから，あとはどのような手順ですね，手順をお話いたしますと，まず，人数的には10人，15人あるんですけれども，30人40人になった場合はまた別ですけれども，とりあえず，10人15人というのが，人数的には一番やりやすい，一番かなと，で，やっぱり知らない人がいたり，色んな人がおりますので，抵抗があります。人間というのはグループになった途端抵抗が高まる。その抵抗をとるために，ウォーミングアップと言いまして，心理的抵抗をとるようなエクササイズをやります。これはいろんな形がありまして，体操をやったり，いろいろ風景とか景色を見に行ったり，体を動かしたり，動物になったり，いろんな形で，楽しい経験を通して抵抗をとっていく，リラックスしながらね，で，それでいよいよドラマをスタートさせていくわけですが，これをアクションと言いますが，まあそんな中の15人の中から，これはいろんな切り口がありますが，過去に戻る場合もありますし，現実の場合もありますし，軽いテーマでやる場合もあります。これはまあやってみないとわかりません。サイコドラマが初めての人ばっかりだったら，あんまり最初から心理的に深いものを取り上げません。今日はあんまり抵抗がとれないなという場合でしたら，軽いテーマでやろうかな，家族問題とか深いテーマだからやめておこうかなということでちょっと避けたりすることもあります。このへん非常に経験と勘がありまして，私も台先生ご指導の下で経験を積んでおりますが，なかなか難しい。ある意味では本当にこう，映画監督のじゃないですけど，言葉で表現することが非常に難しい，やっぱり実際に僕ら自身が体験して，監督の経験を練習したり，補助自我やったりしないとわからない。で，この心理劇自体がすごく，ある意味での難しい問題というのは，他のソーシャルスキルトレーニングとか他のロールプレイと比べますと，誰がやっても同じというわけではないんです。客観的な心理学的な手続きや方法をとっている場合は，誰やっても同じということがあると思いますが，これは誰がやっても同じではありません。監督が違えばみんな違います。いろんな味があっていいんだろうと思っております。でまあドラマ化していくわけですけれども，まあ，演者から

のエピソードは，いろんな場面で構成していきます。過去に遡って子ども時代の戻るという場合もあるだろうし，あるいは現実問題，今，会社で悩んでいることありますか，いまなにか気になっていることがありますか，という軽い問題の場合もあります。この軽い問題というのは，ちょっとした，友達と喧嘩したとかですね，ちょっと言えるような点です。あるいは家族と喧嘩したとか，家族間で対立があるとかと深い問題ありますよね〜，そういうのはなかなか自分では言えないです。それは何回か重ねていって，メンバーが固定されてそのなかで，監督やメンバーに個人が信頼を寄せてくれば，深い問題も出てきますし，はじめての時にはなかなか言いがたいことが多い。それは何かと言いますと，メンバー間のつながりや自己開示状態とか，あるいは雰囲気，抵抗の状態を見ながら，やっていきますけれども，まあそこで出されたテーマにそってまあドラマ化していくという手法をとっています。自発性の高い人を当然，演者に選ぶわけです。自発性の低い人はなるべくそこでは採用しないで，自発性の高い人を演者に選んで，みんなでドラマ化していくということです。このドラマ化しながら，あるところで，このへんで問題解決だなあと思ったところで，一応監督がストップかけて進行を終わりにして，それでみんなでシェアリングをする。今のドラマをやってみてどうだったのか，どういうところに気づきがあったのか，というのを演者や全員でシェアリングします。で，いうことで，言ってみれば，アクションをとったグループエンカウンターみたいな雰囲気もありますが，とにかく，ドラマを演じたことによって，演者や参加者の中の気づき，認知の転換が起こってくることがねらいです。私自身は，そんな風にやっているわけですけれども，実際に心理劇をやった方の感想から効果というのを，お話を聞いてちょっとここにまとめたんですけれども，この自分の心の問題を具体的に場面設定してみると，非常にその，自分の場面がよく見えてくる，普通はカウンセリングは，話をして理解してもらいます。それによってイメージ化できれば良いんですけども実際に視覚化され，場面の雰囲気は伝わらないとわからないこともあると思います。例えばカウンセリング的には相手がどう言ったから，こう言ったからというようなのを，どういう言い方をしたのか，どんな感じで言ったのか，どんな場面で言ったのか，といったことをわかりたいと思いますが，ところが，ドラマの場合には，具体的にこの場面でこういう風に言ったよ，こういう感じで言ったよという風にやりますから，ああなるほどなぁとわかりやすい。で，そこで自分はどういう風に反応したか，というのを自分が客観的にみることができるわけですね。自分の役割を他の人がやる場合もあります。そうすると，自分の役割をやってもらって，あっ，俺こういう風に言ったからあっちがこういう風に反応したのかな，とかいう風に見えてきます。こういったところで，自分の問題がよく見えるんです。じゃ相手に別の言い方もあったかもしれない，別の反応の仕方もあったかもしれない。そこで考えて，どんなやり方があったかもしれないかちょっとみんなで話し合って，どういう考え方が良いかと思いますか，とか実際にみんなに聞きながら考えていくこともあります。そうすると，いやこういう場合ね，やっぱりこういう風に言った方が良いよとか，こういう風に反応した方が良いよと色々意見が出ます。それをベースしてまたやってみようと，すると違った展開になってくるんですね。すると，そっか〜そういう風にやることによって，そうか〜と気づきが出てくるんですね。でこの場合にまた自発的にやるんです。決められたことはないんです。望ましいことといった反応や答えがあるわけじゃないんです。まあ全くそのメンバーの方の自発性なり創造性ですが，本人の自発性であり，私もこういう風にすれば良かったという気づきがでてきて，それをやるわけです。で，なるほどなぁということで，こういう風にやれば良かったかなぁということで，まあ気づきみたいなことがあると。でいろんなこと，逆にまぁ，家族の問題にしても上司の問題にしてもですね，逆に自分の役割を客観的にみることによって，今までは，上司を責めていた，あるいはお母さんを責めていた人が，あっそうかと相手の気持ちがわかるんですね。ある意味では，自分の役割にこだわっていたけれども，今度は相手の状況のこともわかるようになるということで，相手の立場がわかる，気持ちが理解できるということは，プラスな面があるということ。でまあこんなことで私自身心理劇というものが，これから非常に人間関係の難しい，まあ非常にあちらこちらで人間関係の難しい状況が増えているわけなんですけれども，そう

いう方の学習の面に非常に効果的であるのではないかと。エンカウンターともちょっと違いますけれども，ある意味でエンカウンターした部分もあると思います。自分の本音と出会ったり，人の行動見ながら自分のことを考えたりという部分があるかと思います。私自身は非常に現代社会において，心理劇というものは，まあロールプレイというものも，これからインパクトのある集団心理療法になっていき，学校教育で非常に使われる，生徒の色々な指導ですね，あるいはカウンセリングを勉強する場合，いろんな意味で心理劇を学びながら，人間関係を再学習したりですね，あるいは，自分の気づかなかった問題が見えてくる。それは，浅い所から深い所までいろんなことができるということで，ちょっと他の心理療法や理論とはちょっと違うのではないかと思っております。次に井上先生がちょっとやるので，少しそのへんも言わなきゃいけないかなと。まあソーシャルスキルトレーニングの場合は，治療者が考えた枠組みというのが結構大きいなと思うんですね。で，それを，実際に押し付けるわけじゃないでしょうけども，こういうのが望ましいというものを引き出していくことはあって，その行動を形成していくわけですけれども，私自身はですね～，いろんな人がいていい，いろんなやり方があっていい，望ましいことは一つじゃないと，それから，一人一人が違っていい，だからあんまりこういうのが良いという風に決めてしまうのは，どうかなと。もしかして誤解するかもしれませんが，ようは，一人一人の自発性を高めていけば，いろんな場面でその人が自分の人生のところで出会った時に対応できるのではないかと思っております。枠組みはなるべく作らない方がいい。文化が違えば全部やり直さなきゃいけない。場所が違えば身に付けた行動も役に立たなくなる。そういう風に非常に行動の応用が狭いですけれども，一方，自発性とかそういうものを備えておけば，文化が変わろうが変わらないんです。こういう風に思ってます。このへんのところが，自発性を高めていく，いろんな役割をとれるようにするというところが，他のアプローチと違うというところで，非常にあいまいではありますけれども，言葉だけで申し訳ないですが，まあとりあえず，そういったところで，一回目のお話を終わりにしたいと思います。どうもありがとうございました。

小野：小山先生ありがとうございました。ご質問とかご意見がたくさんあるかと思いますが，一通り先生方のお話が済んでから，なるべくたくさんの討論の時間をとりたいと思いますので，もう少しご辛抱下さい。それでは続いて兵庫教育大学の井上先生にお願いをいたします。

井上：こんにちは，よろしくお願いいたします。兵庫教育大学の井上と申します。私の方は発達障害幼児に対する社会的スキルトレーニングの中でロールプレイを用いるという行動論的な立場から話題提供していきたいと考えております。私の大学の研究室では，最近，地域の小学校とか，幼稚園あるいは養護学校なんかに出かけて行って先生たちと一緒に様々な事例について対処方法について考えたり，協力体制を組んだりしています。今日はその中の一例を紹介していきたいんですが，大学の中での臨床とフィールドでの臨床で一番の違いは，小山先生もおっしゃいましたけれども，理論があって実践があるという風なセオリーだけではなくて，対象がまずあって，指導できる機会とか時間とか資源の制約とかニーズがあって，それに応えられることを探し，実践し，その中で理論にかえっていくということではないかと思うんです。

私はロールプレイというのを社会的スキル訓練という文脈で使っています。社会的スキル訓練といっても私の場合，対象が発達障害をもっている子どもに適用しています。まずは，実際の問題場面に対して，適応的な行動が可能になるように，具体的な目標行動を設定して，必要な支援を行うというのが，アプローチの目的であります。ところで，行動論的なアプローチでは，「感じること」とか，「理解すること」など内的なものを重視しないのではないのか，という風に誤解されがちなんですが，重視しないのではなく，その変容のみが目的ではないということなんです。社会的スキル訓練の場合，認知的な問題だけではなく，結局，対人関係スキルの未学習があると考える。つまりロールプレイの中で演じることにより「こんな気持ちなのかなぁ」という感じがあったとしても，実際それを上手く対人関係の中で発揮できないという問題が起こる，それにアプローチするということが，目的にあるわけです。そのため，後に紹介するビデオでもでてきますが，うまく振る舞えるようになるまで何度かの練習が必要にな

るわけです。

また，社会的スキル訓練の問題は，学んだスキルが実際の現場でちゃんと使えるかどうかということでありまして，このためには何が問題で，何を学習すればよいのか，つまりアセスメントが最も重要になります。集団的な社会的スキル訓練という場合もありますけれども，発達障害を持っている子どもさんの場合には，一人一人の特性やニーズというものに特に配慮する必要があります。例えば問題場面というものが，仲間に入れないというものであったなら，どういう場面で仲間に入れないのかということをかなり詳しく分析します。そうしないと，実際ロールプレイでやったことが，現実になかなか対応しにくい。あるいは，対応したとしても，本当にそれが個人の問題を解決するかどうかの確証は得られません。

個人が抱えている問題場面に現実的に介入するわけですから，本人に対しては常にポジティブな働きかけが必要です。例えば，声が小さいとか，はっきり言えない，ということがあったとしても悪いところについて指摘はしません。「大きい声がでるともっとよいですね」というように，「だめですね」というようなことは一切言わない。どういった形でもいいから，いいところを見つけ出して，よりよくする方向で考えていくという特徴があります。

それから，スモールステップで少しずつ進むということですね。最終的に目標が達成するように援助する。そして援助は徐々に少なくしていきます。さらに介入は本人以外にもなされます。実際場面で対象児の対処行動が成立していくためには，本人があるスキルを学ぶだけではなく，それを受け入れる側の行動にも大きな影響があります。いくらその人が適切な対処行動を行ったとしても，それを周囲の人が受け入れてくれない環境ではスキルは維持していかないですね。ですから，受け入れる側の方をいかにアセスメントし，アプローチするか，という点が私たちの研究の今の焦点です。

また今回取り上げる幼児期に関する教育的課題としては，早期の発達支援システムの構築があります。保育所（園）や幼稚園から「仲間と遊べない」というような主訴で相談にあがってくる子どもたちの中にはADHDとかLD，高機能自閉症などの障害を持った子どもが多く含まれています。保育所（園）や幼稚園の先生たちは，みんなと上手くかかわれないということに対しては，ある意味非常に敏感で，相談としてもあがってくるわけですが，これはもちろんごく一部です。この時点で見過ごされてしまった子は，大半が小学校の通常学級に進級しますが，小学校へ上がってしまうと，よほど問題を起こしていない限り，教育相談としてはあがってこないのです。また，仮にあがってきたとしても不登校やいじめなど深刻な問題を抱えてしまっている場合が少なくありません。早期発見・支援の体制の構築が必要とされているわけです。

今回の事例の対象児は，遊び自体のスキルはもっている子です。具体的にはブロック遊びなんかはできるんですけれども，仲間との相互作用というか，かかわりが見られないというお子さんです。実際に行動観察をしてみると，一つの特徴として一つ一つの遊びの時間が非常に短いんですね。例えば，「ままごと」をしているところに行って，ちょっとちょっかい出して，すぐ次の場所に行って，滑り台を滑ったかと思ったら，今度はブランコのところに行ったり，という感じで，園内をグルグル回っている感じなんですね。検査をしてみると軽い発達の遅れがあることが明らかになりました。WISC-Rですと動作性IQと言語性IQでかなりのディスクレパンシーがあり，言葉の遅れが目立って，言葉の指示が入りにくいというところが見られました。

まずは，行動観察をしていきます。3日間ぐらい一日の園の流れの中で観察した結果，「ブロック遊び」が本児の一番長い時間行っている遊びだというのがわかりました。ブロック遊びというのは，その時期その幼稚園で流行し，本児も好きであったということだろうと思います。これらのアセスメントと園の先生との話し合いから，本児がブロック遊び場面で仲間に対して相互作用を始発してかかわりをとれるということが当面のねらいとなりました。実際のプログラムは大学院生と私とが幼稚園に出向いて行いました。担任の先生の協力を基に，一緒に行うということですね。従来の心理相談ですと，カウンセリングルームに来ていただいたりといったことになるんですが，現場との連携のもとに実際場面での介入を行うことは，介入効果の般化と維持に非常に有効です。

ベースラインというのは，介入前の行動観察の

データです。そしてその次に社会的スキル訓練を実施します。そして事後評価をし，さらに一カ月後二カ月後の維持を測定します。まず最初ベースライン時のビデオをお見せしたいと思います。これが対象児で，手にはブロックを持っています。ここに仲間がいてブロックをしています。この場面は，子どもたちに特にブロック遊びをして下さいという指示をしたのではなくて，一日ずっと観察していく中で，見られたものです。対象児はウロウロしているんですが，ブロックは一人で作れるんですよね，こんな風にですね。そして友達の側に行ったり，周りを歩き回るんですけど，なかなか自分からはかかわれないし周囲の友達も声をかけてくれるようすはありません。

社会的スキル訓練の中では，この場合は人形劇を用いるわけですが，劇の大まかな筋書きはあらかじめ想定されています。ただし今回紹介する事例の場合は，目標行動である「よして」（仲間に入れての意）というのは当日になるまでクエスチョンでした。当日，園児たちに問題場面を劇で提示して，どのような言葉を言えばよいか訊ねたときに「よしてっていえばええんやっ」という提案があったので，それをあてはめたわけです。もう一つ特徴的なのは，「よして」といったことに仲間が「いいよ」と応じてくれたとして，その次は，「何作ってるの？」というところから会話が始まるのですが，ここから先は自由な会話で，つまり何でもいいんですね，ここから先はターゲットとしてはっきりと決まってないんです。様々なアドリブ的なやりとり行動の自発に対して，スタッフは励ましたり賞賛したりするわけです。

実際の社会的スキル訓練の場面です。私がこの辺にいて，学生さんが2名この辺にいる。そして担任の先生がここにいて，対象児がいて，あとは仲間がいると。いつ実施したかというと，さすがに授業中にやるわけにいかないんで，幼稚園の自由遊び場面に私たちが乱入していくんですね。一応，担任の先生に「今日は人形劇のお兄さんたちが来るよ」と事前に言ってもらってるんですが。また「休み時間に劇をやるから観たい人は来ていいよ，」という風に教示してもらってるので園児たちは基本的に自由参加なのですが，ほとんどクラス全員が参加していました。ここにタヌキ（仲間に入れない役）がいて，ここでブロックを持ったブタ（仲間役）がいるんですね。

…… *タヌキ君が仲間に入れないという問題提示場面のビデオ上映* ……

ここでディレクターが出てきて，みんなに仲間に入れてもらいたいときにはどうしたら良いと思うか考えてもらう教示をします。その結果，園児たちからはガンガン手が挙がってですね，「『よして』っていったらええんやぁ」という風に言われたんです。そしてその意見をタヌキ君がとり入れて成功するというモデル場面の劇が展開されるわけです。

…… *モデル提示場面のビデオ上映* ……

こんなまあ一見何でもない劇なんですけれども，園児達は真剣に聴いてくれてる様子がおわかりいただけると思います。次に行動リハーサルを行います。ディレクターは，「次に今度は君たちが人形劇をやってみようか」という提案をするんですね。そして希望者をあてていくんですが，まあちょっと意図的にですが，対象児をタヌキ役にあてて，さっき一番最初のベースラインのビデオにありましたように，周囲でブロックを作っていた仲間なんかは，仲間に入れてあげる人形役に当てます。これはちょっと言い忘れたんですけれども，この劇をやる前にですね，園児たちは休み時間にはたいがいブロックをやっているんですけれども，「劇の時には，みんなが作ったブロックも持ってきてね」，と言っておきました。そして，劇の中でも実際に自分が作ったブロックを人形とともに登場させて演じるようにしています。

…… *行動リハーサル場面のビデオ上映* ……

最初はいきなり演じてもらうのではなく，子どもたちにはそれぞれスタッフがモデルや援助者として入っています。対象児の場合は，モデルの後について台詞を言ってもらっています。そして徐々にモデルなしで行えるようにします。今のは対象児が1人で行っていたところです。やはりちょっと声が小さくなってきていますけれども，仲間も上手く応じてくれています。最後に，実際に劇を観ていた子ども達全員に「ブロックで遊ぶ時にはこういう風にみんなで遊んだら楽しいよね」という風に話をして，先生に対しても，遊び場面で，対象児や仲間に対して

仲間入りの誘いかけやモデル提示をしたり，そういった仲間入り行動や仲間に入れてあげる行動について褒めたりしてもらうように依頼しておきます。これは維持の時の様子ですが，ここに先生がいてくれてるんですね，2カ月後もこんな感じです。

結果の相互作用の方は，データを見ていただければと思いますが（Figure 1），対象児の相互作用の自発，仲間からの援助ともに増加しています。1カ月後2ヶ月後の維持もなされています。このスライドにあります「社会的妥当性」というのは，幼稚園の先生方のこの子に対する印象がどのように変わったかということです。このデータは介入後プラス方向に変化していることを示しています。

本症例における介入の方向性をFigure 2に示します。今回の事例は，実際に対象児だけ抽出して社会的スキル訓練（参加スキル）を実施するのではなく，仲間も一緒に実施するというものでした。これによって受け入れる側，つまり仲間の側の受け入れスキル（受容スキル）の練習にもなっていたと考えられます。また，園で行うということで，先生たちに対しても，標的行動の自発に対するプロンプトと強化のために，日常場面での支援を積極的に行ってもらいました。目標行動やプログラムを一緒に共有することにより，発達支援に対する意識の高まりみたいなものもあったんではないかと思います。

行動分析学的には，こういう風に考えられると思うんですね。Figure 3はトレーニング場面の刺激性制御の図なんですが，最初は訓練者の「よして」と

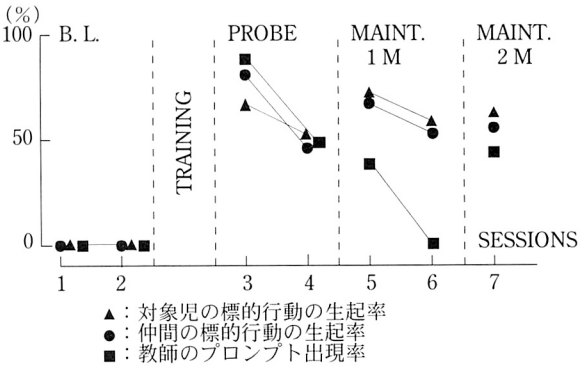


Figure 1 ブロック場面における対ブ象児と仲間の標的行動の生起率，および教師のプロンプト出現率

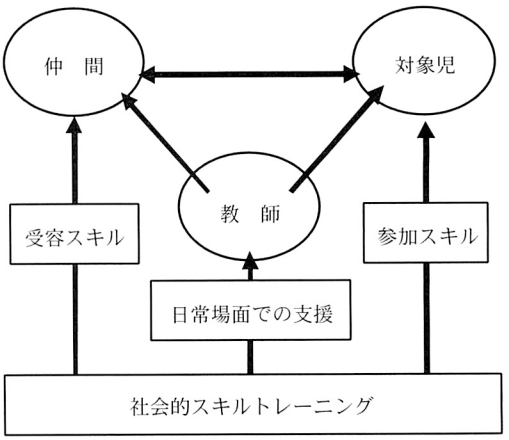
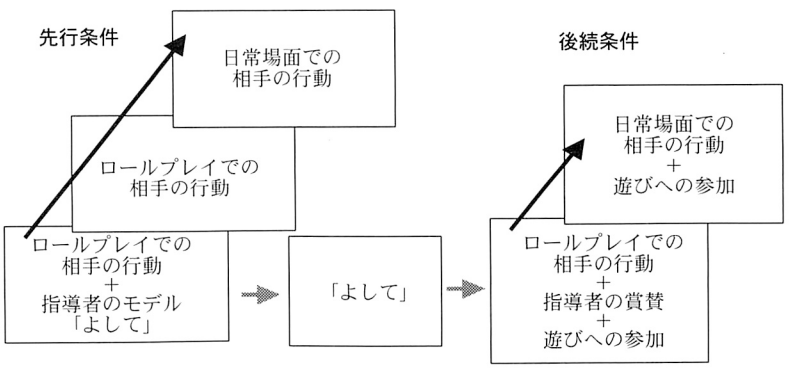


Figure 2 本症例における介入の方向性



・ステップが進むにつれて，Tのモデルから相手の行動へと徐々に刺激性制御を転移させつつ，強化刺激もTによる賞賛をフェイドアウトし，本来の自然な文脈の中で機能する強化刺激でその行動が維持されるようシフトさせていく。

Figure 3 本症例における刺激性制御と強化刺激の転移

いうモデルとロールプレイ中の相手の行動が先行条件として提示されます。ロールプレイの中にモデルがある場合は，「よして」という言葉は，比較的反応としても出やすいんですね。また，この反応に対して指導者が「よく言えましたね」と賞賛することで強化しています。そして実際に遊びの参加もできるということも強化となると考えられます。そして相手の行動も変化するわけですが，訓練が進むにしたがって，このモデルは徐々に減らされて，ロールプレイでの相手の行動を弁別刺激にして，「よして」というのが上手く言えるようになるんですね。最終的には，日常場面の相手の行動で，こういう言葉が上手く自発できるように期待されるわけです。後続条件の方も，「よして」と言うことによって相手の行動も影響を受け，「遊びへ実際に参加できる」ということが強化として機能するようになっていくと考えられるわけです。以上で発表を終わらせていただきます。どうもありがとうございました。

小野：井上さんどうもありがとうございました。それでは引き続いて山口さんお願いします。

山口：はい，ただ今ご紹介いただきました山口でございます。私は，以前日本航空に勤務しておりました。入社してすぐに，訓練所で6カ月間客室乗務員としての訓練を受け，そこで自分自身がロールプレイングを体験いたしました。日本航空退職後は，マナー研修の講師として仕事をさせていただいております。今回はマナー研修におけるロールプレイングという題でお話をさせていただきます。心理学の研究者としては，まだまだ私は新米ですので，今回はこのようなことを実際に行っていますというお話しを通して，皆様方のご意見やご助言をいただきたいと思っております。どうぞよろしくお願いいたします。

さて，本題に入らせていただきます。実際にマナー研修でロールプレイングを行う場合，その対象者は，新入社員，中堅社員，さらに管理職の方になります。この会場にお越しいただいている方々の中にも学生の方がいらっしゃるかと思いますが，本日私の話を聞いていただきますと，皆様が会社に入られた際になぜ新入社員研修を受けるのかということがおわかりいただけると思います。

研修内容ですが，ロープレイングを通して，行動のスキル，技能を修得していただくことを目的とした内容になります。「来客応対」，「電話応対」，「店頭セールス」，また「営業の仕方」などでは，具体的にどのような言葉や行動，態度で応対やセールスを行うのかをロールプレイングで学習していただきます。また「指導の仕方」の研修では，たとえば自動車教習所の研修の場合は，教習生に対する指導員の指導の仕方，言葉づかいや態度についてロールプレイングを通して学んでいただいています。「部下との関わり方」の研修では，部下の叱り方，褒め方などをはじめとして部下とどのように関われば良いかを学習していただいています。

次にマナー研修のプログラムについてですが，ロールプレイングを取り入れた研修の場合は，ある程度まとまった時間が必要となりますので，6時間の一日研修，9時間の一日半研修，さらに12時間の二日間研修という形で企業に提案させていただいております。研修講師ですが，受講生が20名までで2名が担当いたします。受講生が20名以上になった場合は，受講生を二つのグループに分け，各グループに2名が担当するという形で行っています。

具体的な研修内容ですが，新入社員向けのマナー研修（1日）（Table 1）では，冒頭に研修で行う内容，目的について説明後，接客の5原則と言われています「挨拶」，「表情」，「身だしなみ」，「態度と動作」，「言葉遣い」について講義を行った後に，実際にそれらをどのように行うのかを練習します。次に，3. 接客応対や 4. 電話応対のマナーでは，具体的な事例に沿って練習をしていただきます。例えば接客応対

Table 1　新入社員向けマナー研修プログラム（1日）

時間	内　容
10:00	1. 研修の目的，スケジュール説明
10:10	2. 講義（基本の応対マナー）ならびに実技演習
10:50	3. 講義（接客応対のマナー）とロールプレイング
11:50	4. 講義（電話応対のマナー）とロールプレイング
12:30-13:30	**昼　食**
13:30	5. ロールプレイング（3,4の事例復習と応用）
14:20-14:30	**休　憩**
14:30	6. ロールプレイング（ビデオ撮影）
15:30	7. ビデオ映写，評価
16:10	8. 代表者による接客応対修正ロールプレイング，評価
16:30	9. 今後の課題を確認
16:50	10. 質疑応答
17:00	**終　了**

のマナーですと，約束をしていないお客様が見えた時やお客様との約束の時間になっても上司がまだ戻ってきていない時など，数種類事例を作り，それらの事例についてどのような応対が望ましいか講義をします。その後，それらの事例を使ってロールプレイングを行っていただきます。午後は，午前中に行った接客応対と電話応対のマナーに関する事例について，再度ロールプレイングで練習後，応用編では異なる事例をあげて学習していただきます。例えば，お客様からの電話で会社の近くまで来たが迷ってしまい，どのように会社に行けばよいのかなどの問い合わせの電話応対など，その企業でよく起こる事例について学習します。これらの事例は前もって，企業の担当者の方と相談し作成しておきます。休憩後は，今まで学習した事例に対して，再度ロールプレイングを実施しビデオ撮影します。その後ビデオを映写し，受講生や講師がコメント，評価を行います。8. 代表者による接客応対修正ロールプレイングでは，今回のロールプレイングを通して学んだ行動が正しく行われているかを確認するために，再度ロールプレイングを行っていただきます。受講生が少ない場合には，全員の方に行ってもらいますが，受講生が多い場合は，代表者に行ってもらいます。最後の今後の課題では，ロールプレイングを通して気づいた行動で，日頃の業務の中で改善していく行動は何か目標を立てていただき，それを実行していただくようお願いし，研修を終了します。これが新入社員研修になります。

次に中堅社員向けの研修内容（1日半研修）(Table 2）ですが，この場合は最初に事例を提示し，普段行っているように応対を御願いし，ロールプレイングを行っていただきます。この場合も事前に企業の担当者の方と相談の上，事例を考え用意しておきます。そのロールプレイングの場面を1回目のビデオとして撮影し，その後にビデオの映写を行います。そこで自分では正しいと思っていた行動が，実際に観てみると適切ではないことなどを確認後，なぜ適切な行動を行う必要があるのかを講義し，応対マナーの復習を行います。最後に，各自の改善すべき行動について課題を発表していただきます。二日目は，前日に自分があげた課題についてどの程度自分で注意して変えようと試みたかということを発表していただきます。その次にさまざまな場面での応対のロールプレイングを行います。繰り返しロールプレイングを行って練習した後に，再度ロールプレイングを行い，2回目のビデオ撮影をします。ビデオ映写では，1回目のビデオと2回目のビデオを随時映写し，行動の比較を行います。その後，代表者によるロールプレイング，今後の課題を発表後，終了という内容になっています。一日半あるいは二日間の研修では，1回目と2回目のビデオ撮影後に自己評価を実施したり，経営者や管理者の方々にはビデオ撮影の際のロールプレイングを観察しそれぞれ評価を行ってもらい，行動の変化を確認していただくこともあります。

次にマナー研修におけるロールプレイングの実施方法ですが，一般法，役割交替法，小グループ演技法などをとり入れています。まず一般法ですが，これは事例に基づいてロールプレイングを行いますが，その際に講師は相手役にならず，受講生同士で行う方法です。役割交替法は，例えば一方が会社の従業員になり，他方が顧客の役を行い，練習した後

Table 2　中堅社員向けマナー研修プログラム（1.5日）

一日目 時間	内　容
13:00	1. 研修の目的、スケジュール説明
13:10	2. 応対実技（ロールプレイング）(ビデオ撮影 1)
14:10	3. ビデオ映写，評価
14:40	4. 講義（顧客満足）
15:00	5. 講義（基本の応対マナー）と実技
15:50	6. 各自の課題を発表
16:00	**終　了**

二日目 時間	内　容
9:00	1. 研修の目的確認
9:05	2. 前日の課題について発表
9:25	3. 講義（場面別応対マナー）と実技演習
10:50-11:05	**休　憩**
11:05	4. ロールプレイング
12:30-13:30	**昼　食**
13:30	5. ロールプレイング（ビデオ撮影 2 ）
14:30	6. ビデオ映写、評価（ビデオ撮影 1と比較して）
15:10	7. 代表者の接客応対修正ロールプレイング, 評価
15:30	8. 今後の課題を確認
15:50	9. 質疑応答
16:00	**終　了**

に役割を交替して行う方法です。小グループ演技法では，例えば3人一組でグループをつくってもらい，1人が会社の従業員に，1人が顧客の役に，残りの1人が観察者になりロールプレイングの観察を行い，コメントするという形で学習する方法です。これらの方法を適宜受講生の人数や研修時間によって組み入れ，実施しています。具体的な実施手順では，事前準備として教室の前方にロールプレイングができるように机，いすなどをセッティングしておくこと，企業の担当者の方との事前の打ち合わせで研修を希望する項目や問題点を聞き，それらに基づいて事例を用意しておくことがあげられます。次に，実際の研修ではロールプレイングの目的，実施方法を説明した後に，ウォーミングアップのために二人の方に前に出てきていただき，どのようにロールプレイングを行うのかを説明し，実際に行っていただきます。その上で，全員でロールプレイングから明らかになった行動やそれらに対する評価を行った後に，同様のことを全員に行ってもらう旨を伝えます。その後3人ないし4人のグループに分かれて，ロールプレイングを実施し，繰り返し練習をしていただきます。そして最後に全員の前で，それぞれのグループにロールプレイングをしていただいて，全員からのコメントや評価をもらいます。そのコメントや評価に沿って自分の行動を改善し練習した後に，再度ロールプレイングを行い，その場面をビデオ撮影し，映写，コメントという流れで，研修を行っています。

以上のような研修の目的としては，応対の基本的な動作，応対のスキルを修得することがあげられます。さらに応対場面での状況認知能力，相手の反応に対する解読能力，自己反省と自己理解，つまりビデオを観ることによって自分の至らなかった点，知らないうちに行っている癖を認識してもらうとともに，他者理解を促すこと。最終的には行動変容，あるいは態度変容を促すことを目的としています。

マナー研修とロールプレイングを行う有効性については，マナー研修の受講生に研修後アンケートをお願いし，その結果だされている意見や感想から推測することができると思います。

体験学習のため，興味がわき楽しかった，自分の動作が適切ではなかったことが理解できた，応対の動作を少し注意して変えることで相手に与える印象が異なるということを知って驚いた，知識と動作が結びついていなかったことがわかった，相手の立場や気持ちが理解できるようになった，自分が顧客からどのように見られているかがわかった，他の人の応対をみて自分の今後の応対行動にとって参考になった，適切な応対マナーができるようになった，マナーが形だけのものではなく相手への思いやりを表すことであることが体験できた，自分が意識しないで行っている行動がわかった，さらに職場で適切に行われていない行動が明らかになったというようなことが出されています。これらのことから，自己理解，他者理解が行われ，応対行動のスキルが上達したことが推測され，マナー研修でロールプレイングを行う目的が達成されていることがうかがえます。また研修においてロールプレイングを行う有効性として特にあげたいのが，職場で適切に行われていない行動は何かが明らかになることです。これは非常に重要な点であると思いますが，職場の中では今まで疑問に思わなかった行動や誰も気づかなかった行動が，ロールプレイングを行うことによってみえることがあります。具体的に申しますと，たとえばある自動車教習所の指導員のマナー研修をさせていただいて，指導員の方が自分の担当する教習生を車まで案内する際に，その教習所では教習生に初めて出会った最初の段階で誰一人として挨拶や自己紹介をしませんでした。つまり人と初めて出会った時には挨拶をするという基本的な行動がその教習所では行われていないことが明らかになった訳です。このようにその職場において適切さに欠けていた行動を，ロールプレイングを行うことによって，認識することができます。経営者や管理者の方々もロールプレイングを観て，気づかれることが多いようです。

しかし研修をさせていただいていますと，さまざまな問題に遭遇し，ロールプレイングの限界あるいは問題点というものを感じることもあります。たとえば企業で行う研修の場合，できれば研修には参加したくないと思いながら上司の命令だから受けているという方もいらっしゃいます。このように研修の参加に対する動機が低い場合，ロールプレイングに対する恥ずかしさも手伝い，ロールプレイングに対して不信感をもったり，こんなことをやって出来るようになるのかといった形の不満が出る場合もあり

ます。また職場経験の長い方にロールプレイングを行っていただき，今まで数十年それで良いとしてきた行動を適切ではないと言われた場合，研修やロールプレイングに対して強い拒絶反応を起こすことがあります。時間をかけてロールプレイングの目的や有効性について理解していただくよう話ができれば良いのですが，時間的制約があるため理解していただくことに苦慮することがあります。2番目としては職位が下の者から上の者に対して評価しにくいということがあります。担当講師からは職位の上下に関わらず評価しあうようにお願いしますが，それが難しいことがあります。3番目として観察者の役割が，機能しにくい場合があることをあげることができます。これは観察者の人数が多くなった場合に起こりがちのことですが，たとえば全員の前であるグループがロールプレイングを行った時に，一部の観察者を除いて他の観察者がロールプレイングをただ楽しんで見ているだけで，観察者としての役割をきちんと行わず，評価やコメントがおざなりになる場合があります。最後に4番目としては，時間的制約があるため行動変容，態度変容を維持し，般化を促すことが難しいということがあげられます。

しかしそれでもマナー研修においてロールプレイングを行い，その有効性を高めるにはどうしたら良いかと考えますと，第一に，ロールプレイングを実践する講師の教育を徹底することがあげられます。先ほど申し上げましたロールプレイングの問題点を解決するためにも，講師の研修における力量を上げる必要があります。第二に，企業の管理者，職場の長に対して，ロールプレイングの目的，有効性に対する理解を求めるとともに行動的支援の要請をしていく必要があります。なぜロールプレイングをするのか，目的は何かということをきちんとわかっていただくことと，さらに行動的支援の要請では，たとえばマナー研修で自分から先に挨拶をすることと決めた場合，まず管理者の方から挨拶を慣行する，つまり自らが手本となって決められたことを行動に移すことをしていただきたいと考えます。さらに研修後の日常の業務において行動の変化が見られたとき賞賛することで，その行動の定着を促すよう試みて欲しいということがあります。第三に，フォローアップ研修の励行や，職場でのロールプレイングをとり入れたマナー研修の担当者育成を行っていくことがあげられます。フォローアップ研修の励行については，研修を受講した際にあげた各自の課題が実行されているかということを確認するためにも，1回目の研修終了の3カ月後，6カ月後，1年後などに再度マナー研修を実施するということが非常に重要です。さらに職場においてロールプレイングをとり入れたマナー研修を行うことのできる担当者育成が必要であると考えます。サービス産業として代表的な企業である，たとえばホテルや航空会社などでは，企業内に研修担当の部署をもち独自のマナー研修を実施していますが，中小規模の企業で研修や教育を担当する部署をもっていない企業，あるいはサービス業としての認識が不足している企業などでは，研修を担当することのできる社内の人間を育成していくことが重要であると思います。したがって最近は，ロールプレイングを取りいれた研修を行うことのできる研修担当者のための研修も行う必要性がでてきています。そろそろ終了の時間がきましたので，この辺で私の発表を終了させていただきます。ご質問などございましたら，このあとお答えしたいと思います。ありがとうございました。

小野：山口さんありがとうございました。話題提供の先生方のお話がたいへんスムーズに進みました。それではここで休憩を6分ほどとり，後半を15時半から始めたいと思います。

— 休　憩 —

小野：それでは時間にもなりましたし，みなさんお揃いになったようですから，後半を開始したいと思います。後半はまず2名の指定討論者の方にお願いをいたしまして，それから全体のディスカッションという形にしたいと思います。まず，最初は藤田保健衛生大の久保田新先生でございます。よろしくお願いいたします。

久保田：ここにおもちゃのフルートがあります。私が作ったものなんですが，塩化ビニルでできています。自分が作ったものをこういう晴れがましいところに持ってくるというのは，何か自分の生活をひきずってもってくる方が気が楽だったりするということの表れだと思うんです。何でそんなことになったかというと，大変難しいテーマについて行動分析学的に理屈を考えろ，それから，自己，selfという問題ともつなげてみろとそういうことを，座長の先

生からいただきまして，悩んでいた結果，フルートを連れてきてしまったわけです。ライナスのブランケットみたいですが……

ロールプレイング，これはいろんな視点から捉えられているんですが，今回私はバーチャルの側面から，ロールプレイングというものを，嘘，お芝居という点から考えてみようと思います。虚実皮膜論とでも言いますか。バーチャルという言葉自体はリアルというものの反対語として嘘という意味で使われる場合と，名目的であるというのに対して事実上そうであるという意味にとらえられることもありまして，なかなか微妙な言葉なんですね。ロール，役割というのは，お芝居で偽の役割があるのと同時に，例えば実際に私がここでコメンテータという役割をやらなきゃならないということはお芝居じゃなくて，失敗したらみなさんに叱られちゃうという，直接的な何かが返ってくるという，現実的な側面であるのです。そういうふうに，多重に意味が，状況が重なっていて，そこがなかなか難しい。

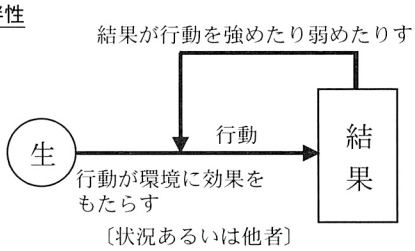
例えば，ロールプレイングゲームというものは御伽話のようでして，ただゲーム的というのではない，だから面白いのかもしれない。あるいは学校の中の演習というのは，本番でもないし，机上の勉強でもない，そういうものなんですが，これは果たして嘘か。模擬という言葉があります。模擬試験，模擬演習，これは果たしてただの嘘なのか。まあ言いたいことは現実の世界では，もっとたくさんの要因があって，もっと深刻な問題があるけれども，その要因をいくつか外して捨象していって模擬や演習ができあがる。例えば私が勤めているところでは，ロールプレイングをやろうとすると，患者さんが死んだときに，看護婦さんはどうしなければいけないか，こういう話になるんですが，ここで人が死んじゃったら，怖くてできません。いくつか現実を外していってやる，ということは，ロールプレイングはやっぱり嘘なのか，というのが非常に気になります。みなさんも，リハーサルと本番というのは，リハーサルは嘘で，本番は本物であるという。これは偽物のフルートで，本当のフルートは金銀財宝でできていなければいけないというようなことですね。

これと同じことは最近よく問題になるんですけれども，今，小中高の学校，教育の中で問題になるのは，実体験学習というものなんですね。空論ばかり覚えて，いろんなことを頭では覚えても実際には何の役にもたたない，どうするんだという。しかしこれは難しい問題でして，先ほど申し上げましたように，人が崖から飛び降りたら死にますよ，実体験してごらんなさいと，死んじゃったら困るわけです。ということはそこで何らかの形で現実を薄めなきゃいけないわけです。

こういうことを考えながら，一つヒントになるだろうと思っているのは，行動分析という文脈でですね，直接的な結果によって行動が変わる，崖から落ちて痛かったということで，もう崖には近づかないように変わる。それからもう一つは法則性を理解することで変わる，例えば，言葉を覚えるという場合では，リンゴをもらう時，リンゴ～と言ってリンゴをもらえたら，あっこれはリンゴなんだ，とわかるのは直接ですけれども，世の中ではリンゴを下さいと言えばリンゴをもらえますよ，あるいは，フルートやるにしても，教則本というのがあって，このよ

＜行動分析＞における二種類の行動
随伴性によって形成される行動 contingency-shaped
法則性によって制御される行動 rule-governed

随伴性



法則性によって制御される行動

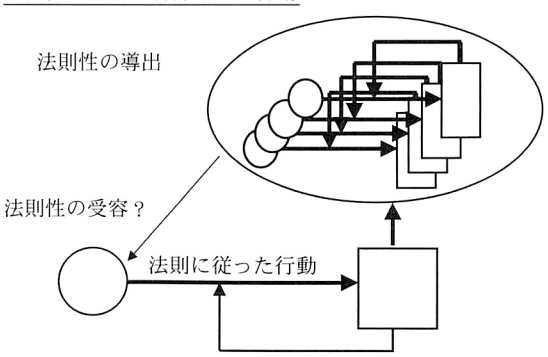


Figure 4

うに吹くとこうなるんですよ，というのを知って理解してやる。そういうのは法則性を学んで行動が変るので，この二つには大きな違いがあります。

図式的に見ますと，上のほうにあるのは，何か生き物がいて行動をする，それが何らかの形で結果を結びます。フーとやったら，ピーとなった，いい音でなるのであればこのやり方でいいということになるんですね。そういう形で結果が行動をどんどんどんどん良くしていく，これを直接的な結果による変化と考えます。下の方に書いてあるのは，そういうことを，たくさんの人がやってみて，あるいは1人のひとが何回かやってみて，そこから法則性を導きだして，その法則性にのっとって何かしたら上手くいった，そういう形で行動が変わることが法則性のほうです。そういう風におおざっぱに捉えることができます。

後者では，行動が強められるというのは，実際の行動，例えば，教則本にあるかどうかは別として，あるやり方で笛を吹いてみると上手くいった，という現実の結果と同時に，教則本に従った方が早く習得することができるぞ，という二重の効果が存在することになりますね。そういう意味では見本とかモデルという言葉が先ほどから出てきていますが，モデルというもの，見本というものは法則性の学習なんではないか，というのが一つの手がかりです。モデルや見本が教える上で成功するかどうかは，この，自分で試行錯誤するより早く，よりうまく出きるようになる，という点にかかっています。そうでないなら，現実にやってみるだけで十分だということになる。

もう一つは，心理劇の話にも出ましたが，心理劇もいろんな方たちがいらっしゃるようですが，バーバラだか，バルバラだか忘れましたけれども，モレノさんという人が心理劇を始めたときに，ある女性が劇団の中で，いつも淑女の役をやっているんですけれども，この人は旦那の前ではものすごい暴力的な奥さんで困っていたんです。それではしょうがないから，舞台の中でその暴力的な女の人をやってみろと。そうしたら，すごく熱演して，するとストレス解消されて発散されてしまったので，家庭では円満になった，こういう解釈が一つ。これはまぁ，精神分析的な解釈かもしれない。しかし，もう一つ，モレノが，もっと自分の考えのよりどころとしたのは，バーバラさんという人は芝居を終えて家に帰って家族に向かって，なに～！と言おうとしたときに，あっ，これ，お芝居と同じだと思ってやめようと思ったという話なんですね。これはお芝居を振り返ることによって現実の方を修正するという，特殊なやり方だと。

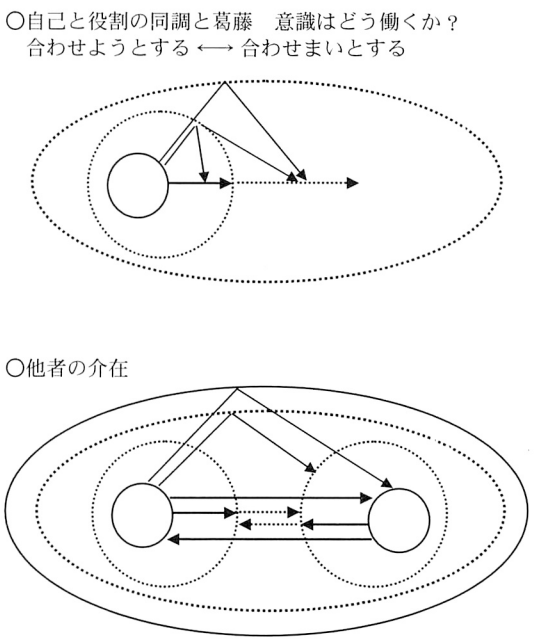


Figure 5　設定された状況・役割の virtual さと演じる側の reality

今，その役割を演じるというのは，ここに楕円の点線で書いてある，これが例えばお芝居というものだとする，実線で書きましたのは，実際の人物です。外側の大きめの点線の円は，役です。1人の人が実際に役を演じるには，実際にこの人の行為として努力しなければならない。そして，この役全体が，芝居の中である役割を演じている，これは点線で表している。これは，この環境，つまりお芝居の中での役割ですから，二重の，自分で実際に役を演じるという役割行為と役という虚構の行為とが重なっているわけなんです。環境も二重です。

今ここで，青で手書きしてあるんですが，何かの行動をするということで，人というのは意識をして暮らしています。うまく吹けるだろうか，こういう風に吹いたら観客にはうけるだろうか，これが意識

です。人間，何かする時は意識がある。そうすると，お芝居をするときも，役割を上手くこなすための意識と，お芝居の中での役割の，つまり登場人物の意識といいますか，そういうものとが，ふたつ存在していることは間違いがありません。

これは，一人一人の役の中でも強く出てくることは勿論なのですが，他人というものが，相手役が誰か出てくるともっとシリアスになるんです。つまり，私なんか，看護の学生さんなんかに場面設定でやってもらいますと，例えばですね，どうしようもないお医者さんを婦長さんが怒らなければいけない，そうい場面を演じさせる。そうすると，あの時もっとはっきり言えばいいのにどうして言わなかったの，と聞くと，だって友達だしさ，友達って役割が違うよ，だってあとで怖いもん，最近ちょっと喧嘩してまずいんだよ。お芝居をしている中でも，その演者のリアルな部分が，邪魔しているんです。これは本当の役者にはないことです。本当の役者はそういうのを殺してしまっているから。

ロールプレイングをするには，リアルな自分と役の間のズレと言うんですか，ブレと言うんですか，あるときは役になりきっているんだけど，あるときは役になりきれなくて，いいのかな，まずいのかなというズレですね。実は先ほどからお話を伺っていると，研修の中でも照れたり，相手が上司だったりしたらどうしようというような話があった。実際看護の学生さんたちのロールプレイングでは，怖い先生たちも入れてやっているんですね。怖い先生を研修中の学生の役，1年生ぐらいの子に婦長さんの役を。そうすると，実際やるときに，似たようなことになっちゃう。ちょうど，私が私生活のものである，フルートを引きずって来たように，生活を引きずってきてしまう。その場が不安なら尚更，そうなるのでしょう。

ところがそういうことをする中で，ズレがあるもんですから，役どころというものを，かえって強く意識して，こういう役は，こういう意味があるからこうしなければいけないんだ，ということをより明確に受けとめてしまうみたいなんですね。他人の場合には，それが役としての相手であるということと実生活の上の人間としての他人というものとがだぶっちゃうんです。実際にはこれ円で書きますと，この点線がお芝居という，ロールプレイングのお芝居という，世界の枠組みの一つです。一方で，これは同級生と喧嘩してという，実線で書いた現実の枠組みというものとうま〜い具合に重なっているわけです。リアルな部分とそうでない部分とがいったりきたりする，というところにロールプレイングのミソがある。往復運動と言ってもいいですか。

私が感じるのは，ロールプレイングというのは，現実を模倣する，フィクションじゃないんだということですね。フィクションとして，現実の見本として，モデルとして，それを演じてトレーニングするという意味も勿論あるんですが，同時にそこに演技にならない，劇化できない自分がいるわけです。先ほど，予測の出来ない現実の話が出ましたが，ストーリーがない場合には，劇化できないものが顔を出す確率が高くなるわけです。そういう予測できない，非常に多様な，劇化できない部分がお芝居の中に出てくるというというところにロールプレイングの非常に重要な，つまり虚と実がくっついているところに，非常に重要な意味がある。

ロールプレイングは要因を削って，嘘にした，弱められた現実という場合も勿論あります。しかし同時に新しくもっとリアルな要因が入ってきて，それは人間関係である，先生と生徒の関係である。リアルな部分が入ってきた，しかしそれを越えて，叱る役を演じなきゃならないことは，実は実際に，みなさんが生活の中で例えば親になったならば，言いたくはないんだけど，叱らなきゃならないんだという，そういうズレを経験するということと同じことをやっているんだという気がするんです。ですから，そういう意味では，ロールプレイングはバーチャルだけれども，事実上お芝居なんだけれども，事実なんだ，やっている最中もその人の人生の時間の一秒ずつ進んでいくという点では嘘のない事実です。そういう点が，ロールプレイングや心理劇の強い魅力だろうと思うのです。私もちょっとはまっちゃってるんですが……

さて，その現実というのは雑多で多様です。それを捨象してわかりやすくしているのがロールプレイングなのか？それだけじゃないと私は考えています。そういうところも勿論大切ですけれども，同時にそこに新たに雑多な関係が入らざるをえない，プロの役者じゃないんですね。プロとのこの違いは非常に大きいだろうと思います。

じゃあ，ロールプレイングというのは何か根のクライ連中の特殊な集まりでのことで，演戯なんかやって，自分と役との意識を比べたりしてる特別な空間なのかといった印象を与えるかもしれません。しかし，考えますとこれは，みなさんも，現実の生活の中で実はやっていることであるのです。ここに書きましたけれども，読み辛いと思いますので，私が読みますと，「『私がこう言ったら，あの人（B）はこう思うだろう。そう思われたら困るから，そう言うのはやめようか。』とAが思っているのに違いない，だからAはそんなこと言わないだろう。」とBが考えた。こういう，お互いに探り合っている場面はたくさんあります。その時に，実はその括弧の一つ一つが，小さな主題，芝居になっている。みなさんが，生活の中で行動を実際にしていないけど，頭の中で意識として，いろいろな試行錯誤をして，考えて，どうしようと決めていらっしゃる。その意識の一つ一つが実は，一層一層一乗二乗三乗の新しい芝居を作っているのだと考えることができるはずです。つまり，こうした意識の中だけの試行錯誤，必ずしも現実としては起き得ないドラマが，みなさんの普通の生活の中にもある。日常生活の中にも，実は心理劇やロールプレイングがある。それを，形を構えてやっているのが，今，ここで論議しているロールプレイングであり心理劇なんじゃないかと。ではなぜ形を構えてやるか，というと，それは準備体操や基本トレーニングみたいな性質なのだろうと思うのです。日常の活動を濃縮したものとしての。

つまり，ロールプレイングや心理劇は，＜意識の運動・スポーツ＞なんじゃないか。

そういうことを，ドラマとして，リアクションとしてやるんで，ただ，役をやってると飽きちゃうんですが，心理劇やロールプレイングでは飽きないんです。ただ，決められたとおりにするなら意識のズレや駆け引きはないから退屈ですが，実際にはそこにズレと駆け引きがあるから面白い。ポーカーみたいな要素もあるんでしょう。そういうふうに設定されていないロールプレイングは結局下手なお遊戯か押し着せになってしまって飽きられるし，ロールプレイングの本来持っている意識の運動からの実りが少なくなる。

にせもののフルートでも，鳴る仕組みは本物と同じですし，時には本物より素敵な音を立てるかもしれません。とても主観的ではあるでしょうが，それがある意味では大切で，そのキーポイントは，笛を吹く吹き手，私，と，多分，笛なのです。

最後にいいわけ程度に。私はコンピュータが大好きですが，これは小野先生には申し訳ないんですが，RPGは余り好きではありません。というのは，RPGの中にある，法則性というものと，現実世界の法則性が一致している限りにおいて，いいと思うんですね。こうしてフルートを放りあげると落ちてくる。物が落ちる，同じ法則性がゲームの中にもあるんだ。しかし，同じRPGの中で物が上がって落ちない，子どもがもしそれでずっと遊び続けて，ある日，崖のところ来て私も上がるとそういうことになったら怖いということなんです。ですから，法則性の違いがないようにということが最も大切な点なんです。これが保たれてないとまずいと思いますし，また，実際には余り面白くないように思うのです。また，ゲームの主人公はもとから架空だと思っているので，現実の自分との意識のズレを感じたりは普通はしない。それもつまらない。それでも，子どもがゲームにはまるのは『悪の表象－現代に自己を求めて』（北樹出版）の中でも書いたことですが，現実が全然面白くなくって，現実のほうが余りに単純化されてしまったので，ゲームのほうが現実のような多様性を持っているように感じられるせいではないか，と思います。これは本当の意味でバーチャルなのかも。

いずれにしましても，今申し上げてきましたように，現実と嘘，あるいは直接的な随伴性と法則への準拠，それをつないでいるのは，役を演じている人間，それは役者でもあるけれども，役を演じているその人でもある。自分ですね。ここにロールプレイングの非常に面白いところがある，っていう気がいたします。諸先生方のお話伺いながら，こういう場合もあるだろうなと考えていますが，是非ともこんなちょっとSF的かもしれません，空想的な発想と，現実のロールプレイングの悩みとを考え合わせていただければと思います。

以上，時間が来て，私の役割は終わりです。

小野：久保田さんありがとうございました。それでは最後になりますが，台先生よろしくお願いいたします。

台：ただいまご紹介にあずかりました，台（うて

な）と申します。みなさんのお話をまとめたり質問したりしてお答えいただく形をとりたいと思います。昔から，私たちが学生のころからですね，例えば，行動療法と精神分析の学者の間の争い，それで学校出た頃から，クライアント中心療法と行動療法の学者の争い，というようなことがずーっと続いてきたわけですけれども，そこで思いますことは，今心理療法家が相手にしている患者さんは，非常に種類が色々で，やっている療法もみな違うと。で，どっちが良いかということを議論することは，たいして意味がないんですね。で，ロールプレイングにしましても，今日のお話お伺いしまして，ずいぶん立場が違うし，やっていることも違うということを感じているわけなんですけれども。しかし，本当に言葉が似てますので，これはやる者として若干考えなきゃならないという風に感じる次第であります。それで，私の考えを言おうかと思っていたら，ほとんど久保田先生が私よりもっと上手く言って下さったので，みなさんロールプレイングのポイントというものをかなりつかまれたんじゃないのか，もう私がしゃべる必要がないくらい良く言って下さいました。しかしそれでは済みませんので，まぁ若干質問を兼ねてお話をしたいと思います。

まず，小山先生ですが，普通のロールプレイング，ここでは特に心理劇的ロールプレイングをずっと概説されていらっしゃいました。一つ伺いたいのは，気づくこと，自発性というものを中心にすることを重んじているわけですけれども，気づくまでのプロセスは気づかないんじゃないかなということが一つと，それから，気づかないで変わるということもあるんじゃないかなということ，この二つをどのようにお考えになるかな，ということであります。そんなことを小山先生のお話を伺いながら感じました。それから，井上先生のお話，とても興味深かったんですが，人形劇を使っておられましたが，私も長年分裂病の慢性の患者さんに使用してきました。もう訳がわからなくなっている患者さんに使う場合についても，理屈をいう人がいるわけです。コミュニケーションの媒介として，これ（人形劇）をみております。たとえば治療者が（人形に）手を入れて，こんにちは，なんて言うんですね。そのうちに，今度はだんだんと，そのようなイメージがついてくると，患者さんに渡してやるだけじゃなくて，患者さん同士がやりとりするとか，いうようなことをやるんですが，そのような場合はほとんど，相手とのコミュニケーションができるだけでも，まぁ自発性と考えても良いんですけれども，それが媒介物によって伸びてくると考えております。で，結局背景に考えている理論が，お話とはやっぱりちょっと違ってくるんじゃないかないかなと。人形を使うという点はとてもよく似ているんですけれども，本人たちがやや違ったことをやっているのではないかな，という感じもしました。

それから，親の問題なんですが，例えば，先ほどあまり子どもたちがグルグル回っていると，保母さんや親がこれはちょっと困るなということを取り上げられたんだと思うんですが。それとは別の孤独の問題ですが，これはもうちょっと年齢が大きくなった時に，一体孤独は悪いのかという問題があるわけなんです。そうしますと，親の困る度合みたいな査定というものにどうしてもつきあたるわけなんです。度合いと言うか，質と言うか。で，その場合も親にアプローチしていくのは，SSTとは違うやり方でするんじゃないかなと。そうすると，その関連性はどうなるだろうかな，と感じた次第です。

それから，山口先生のお話も，これは先生自身が最初におっしゃられた通り，これはトレーニングです。まあ訓練ですよということで，それはそれなりに受けとめることができました。ただ一つですねぇ，こういうことをおっしゃられました。有効な褒め方叱り方というのがある，と。これを訓練する，と。ところがですね，褒められるにしても叱られるにしても，相手の人によって受けとめ方が全部違うわけなんです。そうしますと，それに対して，敏感でなければなりませんから，所謂，センシティビティトレーニングみたいな，相手を褒めたらどういう風に相手は受けとるのか，こういう風に叱ったら相手はどのように受けとるのかというところまで，計算しなければなりません。そうなってくると，これは所謂訓練で，しっかり褒めなさいよ，しっかり相手がそれを利用できるようにやりなさいよ，というだけで済むのかどうかが問題なんですね。と，いったところを …… 例えばテレビのアナウンサーは，我々毎日顔を見るわけですから，みんなにこやかで元気いっぱいなわけで，美人で明るい，そういう人が出てくるんですが。そういうのばっかり見ていたある

人がですね，少し普通の顔をしたらどうなんだ，と。何であんなにニコニコしているんだ，と。確かに，外国のニュースなんかみますと，笑っていないんですね。とにかくしょっちゅう笑っていることに，警告を発する人もいるわけですね。そりゃあ，営業用の笑いというのもありますけれども，それは相手によると思います。まあ大多数の人には笑ってニコニコして元気な方が良いというのは愛想が良いからいいんだというのはわかりますけれども …… 。褒め方，叱り方の受けとめ方は量的ではない，量的差ではないということについてはどう思います？と，すると感受性ということになってくると，その訓練になってきますと，果たしてこれだけで良いのだろうか，ということを感じた次第です。そんなことを後で短く答えていただければありがたいと思います。

最後に久保田先生なんですが，先ほど申し上げましたように，たいへんわかりやすく説明していただいたんですが，こういうわけのわからないロールプレイングの法則性を追求していく場が心理学の科学的なことなんじゃないかな，と私は思っております。やはり，不思議とか面白いというだけでは我々は済まないんです。そこをどういう風にくくっていくのか。今後先生に期待したいと思っております。で，まあ，そういうことで，短く後でお答えいただければありがたいんですが。

あの～先ほど役割交換の話があったんですが，こんな例がございます。これは昔ある人がやったことですが，ティーンエイジャーのちょっと不良っぽいのが面接最中に，全然カウンセラーに答えてくれません。で，例えば，質問をしても，「別に」しか返ってきません。非常に困っちゃったんです。どうやってカウンセリングしたら良いか，という時に，その人は椅子のチェンジをしたわけです。だから，自分がクライアント役をとって，クライアントがカウンセラー役をとる，ということをした時に，始めは「最近どうなの～」というようなことをしゃべってくれて，クライアント役のカウンセラーが「別に」という返答をするわけです。その時に，あぁこの椅子にいるのは楽だなぁ，と気分良くなった途端に，俺は今まで座らされると説教ばっかりされているんだ，とこういうことを言い，そこからカウンセリングが始まるわけです。じゃあこういう展開というのはどう考えれば良いのか。やはり，今の現実の関係というのを手がかりにしているわけです。ある個人的，社会的な文脈の中で，自己というものを表現し，受容されるそして一つの関係が築かれていく。で，そういうような関係が出てくるように設えられているのがロールプレイングではないかな，と私は今まで感じておりました。まあ，一応時間もきましたので。

小野：台先生，ありがとうございました。それではこれから，ディスカッションに入りたいと思います。みなさん，前の方に出てきていただけますでしょうか。まず指定討論の方からいくつか質問とか疑問が出ておりますので，そこをまとめて話題提供者の方にお答えいただいて，それからまた，フロアーのみなさんからご質問，ご意見等をいただきたいと思います。まず，久保田さんと台さん …… とは，言えないですね，台先生に共通のポイントがありました。久保田さんが主におっしゃっていた現実とロールプレイングのセッティングとの関係ですね。まあ嘘なんていう言葉も出てきましたけれども。このロールプレイングの位置づけがややもすると抽象的になりがちですので，まず最初にその辺のお考えを少し述べていただいて，それから台先生からの個別の質問にお答えいただきたいと存じます。小山さんには，気づくということのプロセスとか，気づかないで変わっていくことがあるんじゃないかということでした。それから，井上さんには，同じように人形劇やロールプレイをやったとしても，コミュニケーションの機能は背景にある理論によって変わってくるのではないか，それから，1人でいることは悪いことなのか，要するに1人でいることの是非みたいなものについての問いかけがありました。それから山口さんに，台先生がおっしゃったのは，有効な褒め方叱り方というものについて，受け取り方が異なるのではないか，この感受性の問題をどう捉えるのかということだと思います。では話題提供の先生にお話いただきたいと思います。順番でよろしいでしょうか。

小山：始めに，心理劇におけるロールプレイは現実かどうかということ，私は現実じゃないと思います。まあフィクションに近いんだけれども。そこと現実，ただそこにいる本人が現実ですが。けれども実際，現実場面を思い出しながら心理劇をやるんですが，そこに参加している人は違う人で，本当のお

母さんがいたり，職場の人がいたりはしないので。ただ心理劇で起こっていること，経験していることによって，本人が気づいていなくても現実場面に戻っていったときに，今までの自分と違う自分の行動がとれることは，あるんだろうなと思うんです。それで本当の現実場面に戻った時に，心理劇で色々体験したことは，擬似体験ではあり，フィクションであるけれども，非常に重要な意味をもってくるのではないかと思われます。で，現実を置き換えることはできませんけれども，現実場面を心理劇で再現したり，あるいは，それに近い状況をいろんな人の協力を得ながらやることによって，色々な気づき，あるいは気づかないでも現実に戻ることがあるんですね。で，戻って行動してみたら何か変わったという場合もあるんですね。これは説明上手く出来ないんですけれども。だから，これが気づかないでも行動が変わることがあると思いますし，気づくまでのプロセスも本人は気づいていないこともあります。周りがあれ，あなた変わったねと言われて，本人が気づく事もあるし。

でそれから，いきものというか自分というのはひとつの自分（自我）じゃないんですね。葛藤というのがありますから。例えば，夫婦が上手くいっていないから，家を出て行きたい，離婚したい，という自分もあるし，離婚したいけれども子どもと別れたくないから家に留まりたい，という自分もあるというふうに葛藤というのがしょっちゅうありますね。そのときの状況でどっちの気持ちが強く出てくるのかっていうのがあると思います。葛藤を心理劇で，演じているうちに，出てきた気持ちや感情が，2つでなくてあるいは3つ4つ出てくる場合もあります。だから実際には自分の気持ちっていうのはひとつじゃないんですね，いろんな気持ちがあるんです。それがカウンセリング場面での一対一だと捉えきれない，なかなか，一つの場面で一つの言葉で私というのが話している時に。ところが，心理劇になると，色んな役をとるようになる。私の気持ちを代表している人は3人も4人もいると。そうするとみんな違う風に動いてくれますから，私にはこんな気持ちが3つも4つもあったんだということがわかったりすることで，そういうことを自分で色々気づくだけでも，いいかなと思っておりますし。実際には再現していくことで，自分の気持ちが整理されたりすることもあるわけですけれども。それで実際に気づきの場面としてどういうプロセスかというご質問なんですが，自分が演じていて，こういう気持ちが出てきたということで，自分がわかる場合もあるし，他人が自分を演じていて，その他人を見ていて自分が，ああそういう気持ちもあるんだと，人がやっていますと全く自分じゃないわけです。自分じゃないんだけれども，自分の気持ちに近いような感じでやっていくと違った場合もあるし，それを見ながら，色々こう考えていくわけです。それを考えていくことは，やりとりがこう心の中にあるんだと思うんですけれども。そのことが現実に帰ってきた時に非常に，別な意味で違う自分に会う可能性があるかな，とこう思うわけです。で，人間というのは，自分が日常生活行動していると，いつも同じ自分役割りパターンがあってそのやりとりばかりしている。例えば朝起きて，子どもが学校に行きたくないよ，お母さんがまたどうして行かないの，そういうやりとりを繰り返し繰り返し親子でやっているわけです。それをこう場面を違えてやってみると，役割交換をしていくとわかる，気づきが出来ていくということなんですね。ちょっと曖昧になってしまいましたが，そんなところで。

井上：私の場合，役割交代を促していくことというのは，受け入れ側にまわっている子どもたちも，仲間に入れない役を経験するわけですね。その中でのロールプレイングの意味というのは，普段の日常の随伴性の中ではなかなか得られないものが体験できるということです。受け入れる側と受け入れられる側が役割交代をすることによって，山口先生なんかのトレーニングもそうなんでしょうけど，受け入れる側の行動もより変わっていくのかもしれません。

対象児の側からいうと，いつも失敗経験をしている現実ではなくて，劇という新しい場面の中の新しい随伴性の中で形成される全く新しい行動がターゲットになります。また，その中では多少失敗しても大丈夫という随伴性もあります。支えてくれる先生がいて，支えてくれる仲間いるわけです。

そういう仮想の随伴性の中のプレイなんですけれども，現実とは違うから日常場面の般化を考えた場合うまくいかないんじゃないか，やっぱり日常場面で直接トレーニングする方が効果的なんじゃないか

というと，そうでもないんじゃないかと思うわけです。行動療法とか行動分析学の考え方というのは，現実場面に合わせた行動を現実場面に合わせてつくるというだけではなくて，むしろ先に説明したようなロールプレイングの中の随伴性の良いところを，逆にもっと現実場面にとりいれていくという考え方もできるわけです。つまり対象児の行動だけが変わらなきゃならないんじゃなくて，先生も周りの子どもの行動も，ロールプレイングというものを体験することによってともに変えていくようなイメージです。久保田先生がおっしゃっていた話にも関連するのだと思いますが，嘘としてのロールプレイングの随伴性は，現実場面での随伴性形成行動やルール支配行動にはない，人の行動を前向きにさせるホットな環境であることが大切なのではないかと思います。

そして、またこれは台先生のお話とも関連するんですけれども，子どもによっては人形を使うとか，絵を使うとか，あるいは，パネルシアターみたいなものなどバリエーションは色々あるんですが，これには子どもたちにとっての親しみやすさとか，感情移入のしやすさといったようなメリットがあると思います。また，実際のロールプレイよりはリアルじゃない分，抵抗なく，恥ずかしくなくできる。また，実際失敗経験のない白紙の状態からとりかかれることに加えて，人形は自分じゃないから失敗してもある意味ではそれが和らげられることもあるのではないかと思います。それから特に子どもの場合は演じることが楽しくなるということが，非常に大事であると思います。「遊ぼう」とか，「入れて」，「よして」といった参加スキルだけ教えても，その後の相互作用が発展しないと全然だめですね。実際，先ほどの劇のビデオで，対象児が「よして」とか，「遊ぼう」と言った後にやりとりがいくつかあってワハハと笑いが起きてましたけど，あの笑いは非常に重要な意味を持っていると思うわけです。そこで「かかわりって楽しいな」ということをまず感じ，かかわり自体によって参加行動が強化されていけば良いと思います。

「一人で遊ぶことの是非」というもう一つのご質問です。発達障害児の場合は「主訴」というものが，いわゆる母親側の主訴というか，保育者側の主訴というか，大人の側の視点に立って出てくることが多く，本児の場合も「仲間と遊べない」というのは，もちろん本人からの主訴ではないわけです。しかし，本児の場合は，ベースラインでは仲間を避けるというよりは，仲間の周りをグルグル歩き回るといった接近的な行動が見られることから，２人とか３人といった集団への仲間入りができるようであれば，日常の遊びの選択肢を増やすことに繋がっていくのではないでしょうか。また，発達的に考えてみても，１人でしか遊べないということと，１人でも遊べて仲間とも遊べるけれども，今は１人で遊んでいるという状態とでは全く違うと思うんです。必ずしもみんなと遊ばなければならないというわけではなくて，みんなとも遊べる技能を教えることで，１人でも遊べるし，場合によってはみんなとも遊べるという遊びの選択肢の拡大ということがねらいとしてあります。行動レパートリーを教えることは，それをしなさいということではなくって，それをすることもできる，という，選択を含めて子どもに委ねていくことが大事なんじゃないかなと思います。

山口：それでは，まずロールプレイングについてですが，確かにロールプレイングというのは架空の場面設定で行うことではありますが，研修で行うロールプレイングの場面は研修後には現実にその場面に遭遇することが明らかです。とりわけ新入社員にとっては，その場面でどのような行動をとれば良いのかわからない訳ですから，適切な行動は何かを修得しておく必要があります。修得できなければ，仕事にならない，報酬に見合う仕事をしていないということになります。そこでロールプレイングでなるべく数多くの事例をあげて，練習をする，疑似体験をすることで実際の職場で適切な行動ができるようにしておくことが重要となります。形から入って覚えた行動ですが，職場でその行動を行うことで顧客や上司との円滑なコミュニケーションが生まれ，その結果，仕事に従事する喜びや自信が生まれ，自尊心を高めることができると思われます。これらのことからマナー研修におけるロールプレイングは非常に重要な技法であると思います。

次に台先生からのご質問に対してですが，管理職の方々を対象とした「部下への叱り方・褒め方」の研修をマナー研修の枠組みで行う場合，センシティビティの学習を含んだ内容を行うことは難しいと思われます。ではどういったことをマナー研修におい

て行っているのかと申しますと，管理職の方々の中には褒めるための言葉をご存じない方がいらっしゃいます。どのように褒めてよいのかわからないということで，ほめ言葉を考えることから始め，その言葉を使ってロールプレイングを行っています。しかし先生のご指摘のように，受け手によって受け取り方が異なるためセンシティビティに留意することは必要かつ重要なことであると思います。ただ現実問題として，マナー研修の中でセンシティビティ訓練を行うことは難しいというのが私の実感です。ただし，研修を担当する者はセンシティビティについて学ぶとともにその点を考慮しつつ研修をする必要があると思います。

小野：はい，それでは指定討論者の問題提起に対するお答えについてはこれくらいにしまして，フロアーからのご質問，ご意見を承りたいと思います。比較的短い言葉のキャッチボールで数多くの方たちからご質問などをいただきたいと思うのですが，はい。ご所属とお名前を。

質問者：はい。島根医科大学の山本と言いまして，看護学生を対象に音楽療法を使って勉強させてるんですが，二つご質問したいことがあります。一つは身体疾患をもつ患者さんと学生を実習させるんですけれども，少ない人数の所には私が入ってやるとある程度ロールプレイらしくできるんですが，学生全部を動かして，少人数で一定の時間内でロールプレイをやらせるとすると，なかなかやってくれないという問題がありまして，上手い方法があったら教えてもらいたいというのが一つ。それから，精神疾患の患者さんのところへ行って実習をする場合に，上手くいかなかったところを書き出させてそれをロールプレイさせているんですが，その時，その患者さんと関わった学生はその患者さんのことをある程度は理解できるのですが，他の学生はなかなか理解ができないものですから，結局患者役は関わった学生がやらざるを得ない。すると今度はなかなか自分がどういう風なことをやるのかというようなところまではいけない，という問題を抱えていまして，もし良い方法があったら教えて欲しいと思います。

小野：多人数に指導する場合の方法と工夫ということなんですが，これは台先生いかがでしょうか。マイクをお願いします。

台：それは大勢の方を一斉にやらせようということですか？

質問者：何人かずつにはグループにしてやってはいるんですが……。上手く学生がのれるような方法が欲しいということです。

台：それは，あの～，私どもが一般的にやっていますのは，ステージを組むわけではないですけれども，代表でやってもらいます。で，あと飛び入りで入ってもらってやっています。ただある人たちは観るという観客役しかとれませんよね。限られた時間では。要はやった人は一番良い体験をするわけですよね。周りにいくにつれて，輪は大きくなりますから，それは当然弱くなります。弱くなりますけれども，ロールプレイングは同時に見ることから始まるんです。どれくらい本人たちが一生懸命参加しているかによって，かなり違うと私はみています。ですから，理想は全員がやることなんですけれども，できない場合には誰かがやって，それを周りでみるということではないでしょうか。まあ一年の間に10回～15回ぐらいはありますから，20～30人ならば，一回ぐらいは……。20人～30人ですか？

質問者：60人ぐらいです。授業時間にさせるというのも含めてなんですが。

台：その場合は授業と実技とに分けますよね？実技の場合，私も授業の時確か，150人ぐらいおったのですけれども，学生が。その場合教室を3つ借りちゃって，で，助手の人をつけて，私はグルグル回るという形をとりました。

小野：他の先生方から，今のご質問に対するご意見ございますか？

久保田：似たような大学なんで。一つ，時間的な問題があるので，僕は脚本を相談してみんなで書かせたんです。ぶっつけ本番でやるのは慣れていないと大変で時間もかかってしまうので，まず脚本を自分たちで作る，これも広い意味ではロールを演じることだと思います。それに，そうすると，他のメンバーとの間で筋立てに関して意見が異なるのを経験する。自分で考える役割と人が考える役割が異なるのを知るというのはとても大切だと思います。

もう一つ，患者さんをモデルにする学生というのは大抵ふざけちゃっているんですね，くすぐったいなんてやっちゃうもんですから，動けない患者さんなんかの場合は，誠に失礼なんですが，でっかい丸太を持ってきて動けないというイメージを，これ患

者さんだと思ってやりなさいとやったんです。生身の学生と動かない丸太のコントラストから何か気づいてくれればいいなと。

小野：他に何か……

質問者：大正大学で心理学を学んでいます，今井と申します。小山先生にお尋ねしたいんですけれども，こっちのレジュメの方では，心理劇の有用性（効果）にしぼって記述されていて，問題点とか否定面については書かれていないようなのですが，そちらについて留意点があればお聞きしたいのですけれども。

小山：え〜，ずばり申しまして，失敗もあります。危険性があると。まあ劇的に上手くいく場合もありますが，上手くいかない場合もあります。上手く内面的な心の葛藤を取り上げられなかったとか。来たメンバーの方の抵抗があったりとか……。そういう意味で，心理劇というのが普及しないのは結構そういうところがあるんです。僕はそれが好きなんです，大好き。どうなるのかわからないというのが好きなんですけれども，そういう意味では危険で，劇薬みたいなところがあると。そういう意味でいろんな問題は確かにあると。失敗しながら大きくなっていくしかないんです。経験を積むしかありませんね。

小野：はい，よろしいですか。

質問者：常磐大学の正田と申します。山口先生のプリントのご著書のところにスマイルと書かれていらっしゃるのですが，スマイルについての注意点がありましたら教えて下さい。

山口：はい。スマイル表出に関しましては，実際に表情筋を鍛える訓練がありまして，受講生の方に鏡を持って練習をしていただくことがあります。スマイルは基本的には口だけで表わすのではなく，眼も笑う，つまり眼の周りにある眼輪筋を使ってスマイルを表わすことが重要であると言われています。口と眼で表わした笑顔は，相手から心からの笑顔を表していると評価され好感をもたれます。そして先ほど台先生もおっしゃったように，口だけを使って笑顔を表すと意味もなくしょっちゅう笑っていると思われ，その笑顔は心がこもっていないと評価されることになります。また皆様もご一緒にやっていただいて構わないのですが，２人一組になり紙をこのように持ち，お互いに顔を見合わせて，鼻から下だけを隠して目だけを出します。そして一方の方は笑顔を表し，相手の方に自分は今笑っているかどうかチェックしてもらいます。もしよろしかったらどうぞやってみて下さい。その時に自分は笑っているのに笑っていないと言われた方は，眼輪筋を使わずに笑顔を表していることになります。このような笑顔を表わしている方は，相手に心から笑っていないと評価されることが多いといえます。反対に眼輪筋を使って笑顔を表す方は，口を隠したままでも笑顔を表わしていることがわかります。自分はたいへん明るい人間であると言っている方でも，私達からみると明るくは見えない方がいらっしゃいます。それは結局眼輪筋を動かさずに口だけで笑顔を表しているために相手に笑顔を表しているとは伝わらないのです。そのような方は表情筋の訓練を行うことをお勧めします。

小野：そろそろ時間ですけれども，どうしても質問したいという方がいらっしゃれば。

小山：あなたそれ笑っているわけじゃなくて，怒っているよといわれたらどうするんですか？それがとても気になって。研修中は，忙しくて余裕がないというのはあるじゃないですか，それができない人はどうすれば良いのですか？　僕はそれはそれでいいんじゃないかと思うんですけれども……。それはちょっと違いますかね，商売では……。

山口：はい。確かに笑顔を表すことが苦手の方や現実に職場で忙しいために笑顔が出ない方などいらっしゃいます。しかし笑顔を表すことが苦手の方には，応対の際に笑顔を表すことは必要であるということで，怒っているように見えないように笑顔の練習をしていただきます。また忙しく笑顔がだせない方には，忙しいからといって不機嫌な顔をして仕事をすることは基本的には許されないということを理解していただくようにお話をいたします。それでも苦手な方もいらっしゃいますので，他の受講生の前で何度も注意をすることはせずに，個人的な形でお話をさせていただきフォローをするという形をとっています。

小野：最後に久保田さんに“バーチャル”発言をお願いします。

久保田：これは実際のシンポジウムでは時間の都合でお話できなかったので，誌上でのバーチャルなお返事なのですが，台先生から，自己との関わりで貴重な御示唆をいただきました。椅子を交換したら，

立場を換えたら，そこからカウンセリングの話が始まったというエピソード。そのまま，ストレートにお答えできるだけ力がないので，少し斜めからの答ですが，このお話を聞いていて，私が自分の現在の仕事（模倣事態での自閉症児の眼球運動の研究をしています）との関係で思い出したのは，自閉症の子どもの，「こうしてご覧！」というエピソードです。自閉症の子どもに向き合って，手のひらを子どものほうに向けて右手を上げて，「こうしてご覧」と言った。すると，その子は，手のひらを自分のほう（つまり子どものほう）へ向けて手を上げたというんです。これは一部では，自閉症の診断項目として使うこともあるようなんですが，これは何だろう。自閉症でない我々は，「あー，手を上げているな，手のひらはこっちを向いている」と感じて，そのようにする。そのとき，手のひらの向きは，自分の手のひらを上げるのだから，相手に向けるのが「こうして」の内容だと思っている。ところが，自閉症の子どもは，相手の手のひらが自分のほうを向いているので，自分の手のひらも自分のほうに向けてしまう。つまり，相手の手のひらと自分の手のひら，それぞれの向きは，それぞれの身体を座標軸にして（というか，基準点，原点にして）＜手の所有者から相手へ＞と向けるのが普通であって，基準点は二つある（自分の身体と相手の身体）のですが，自閉症ではその基準点が一つ，自分の身体しかない。

カウンセリングという場面は，結局，他人と向き合って，自分とは違う相手を通じて自分を見直すことなのだとしますと，自閉症児には，そういう意味のカウンセリングはできないことになる。他者の軸がないからです。しかし，このことは，実は自閉症児に限らないんじゃないでしょうか。悩んだり問題を抱えているときには，人は基準が自分しかなくなってしまっていて，話に応じるなんてできっこない状態にある。他人（とその身体）はそこにいるのだけれど，心理的，あるいは社会的な意味では他人はそこにいない。これは広い意味でピアジェの自己中心性だと思うのです。そういう状態から脱却するための方法の一つは，物理的に相手の立っているところに立ってみることだと思うのです。そうか，こっちから見ればこうなっている！ 立場の交換と言いますか，そういうことを実感をもって引き起こすものとして，椅子を交換したということは捉えられると思いますし，また，そこに自己というものの秘密があるように思っています。これと，今日の虚実皮膜論とがどうつながるかは，今，考えているところです。

小野：それでは時間になりました。今日いろんなお話を伺ってきて，ロールプレイングという問題は確かに色々な心理学の問題を含むものだなという感じがいたしました。現実の中に私たちは暮らしておりますけれども，その中でちょっと現実ではないことを行うことによって，行動が変わっていったり，また，自己理解あるいは他者理解が深められていくことがあるようです。ロールプレイングは多くの場合，グループで行われるように思われますけれども，先ほど話にもでましたように一人でやってみるといったようなこともありうるわけですね。また，今日はロールプレイングを通して心理劇や行動分析の話が出ました。両者は目的的にも方法論的にも大きく異なっておりますが，両者に共通しているのは，からだ，身体というものを重視しているということかなと思います。心理劇を見ましても，言葉よりも，まず体を動かすことから始めています。スキナーとモレノは，スキナーの方が少し若いですが，ほぼ同時代人なんですね。で，スキナーの著作なんかを読んでいますと，ボディリーチェインジという言葉をよく使っています。身体の変化。もっともスキナーの場合はレスポンデント的な自律神経系の反射から音声といったオペラント的なものまで全部含めて，ボディリーチェインジという言葉を使っているんですが。こういう身体の重要性というようなものがロールプレイングの中に含まれているという感じがいたしました。この会場も大分寒くなってまいりましたので，この辺でシンポジウムを終了させていただきます。シンポジストの先生方ならびにお集まりの皆様方大変ありがとうございました。