

ツール 26：ロールプレイ

このツールの目的

状況や他のステークホルダーの見方に対する深い理解を生むことで、コミュニケーションスキルを育てる。

このツールを使うタイミング

MSPのさまざまなフェーズでロールプレイは使えるが、特に能力開発の要素が関係する際に有用。

ロールプレイとは

ロールプレイは、学びを刺激するインタラクティブなツールだ。ロールプレイでは、参加者はある状況を模した設定の中で、シナリオに基づいた演技が求められる。決まった脚本や事前リハーサルは存在しない。

ロールプレイは、さまざまな概念を集めて実際的な経験に落とし込むことで、理論の意味を理解できるようにするために用いられることも多い。ロールプレイとは、基本的に、「もしも…だったら」というシナリオについて考えることである。E. HarbourおよびJ. Connickが解説しているように、「ロールプレイの役になり切ることで、我々は想像上の状況の中に自分を投影することができる。この状況下では、我々自身が結果をコントロールすることはできないが、結果の一部あるいはすべてを予期し、その結果に影響を与えるため、自分自身のパフォーマンスの『リハーサルを行う』ことができる。」

ロールプレイ – ステップ・バイ・ステップ

参加者全員に対し、状況についての簡単な説明と、その状況に対するさまざまな見解を配布して、参加者にロールプレイの準備をしてもらう。役割（ロール）の説明には、ロールプレイの間に達成すべき目的も入れる。この目的は、他の参加者が演ずる役の目的とは真逆の場合がある。ロールプレイの要は、それぞれの演者がその状況にどのように対処するかを体験することにある。ロールプレイにおいては、参加者は自分の役割または与えられた見解に従って演じることが求められ、これにより実生活での出来事のシミュレーションが可能となる。

ロールプレイ後、ロールプレイ中にどんな経験をしたかについて考えるよう、参加者に伝える。

MSPにおいて、ロールプレイは、以下のようなさまざまなレベルでの学びの刺激につながる：

- ある事例や状況についての深い理解
- 自身のコミュニケーション戦略やコミュニケーション能力についてのよりよい理解
- 対立管理や交渉などのスキル向上
- グループプロセスやそれに影響を与える方法についての理解向上
- 他のステークホルダーのもの見方へのよりよい理解、共感の促進、相互理解

観察とフィードバック

ロールプレイ後にフィードバックをするため、参加者の1~2人にオブザーバー役を務めてもらう。オブザーバーには、何をしてほしいかを、必ず明確に理解してもらうようにすること。ロールプレイ後に参加者に与えるフィードバックは、主観的な判断を排した可能な限り客観的なものでなければならない。さらに、フィードバックは、意味があり具体的なものであるべきだ。そうすれば、ロールプレイを行ったメンバーが、フィードバックを踏まえて行動できるようになる。

オブザーバーがフィードバックを行う前に、ロールプレイの参加者に、自分自身が経験したことについて考える時間と余裕を与えることが重要となる。そうすることで、参加者自らの内省が、オブザーバーの見方に過度に影響されるのを防ぐことができる。

さらに知りたい方は：

E. Harbour and J. Connick (2004) Role playing games and activities, rules and tips.
<http://www.businessballs.com/roleplayinggames.htm>

Johns Hopkins University (2015) Facilitating role play exercises.
<https://www.fptraining.org/resources/facilitating-role-playing-exercises>