



# ソーシャルワーク教育においてロールプレイを 活用する意義についての一考察

—自分に働きかけることを体験する授業の試み—

鈴木 あおい  
(福祉学科教員)

## はじめに

ソーシャルワーカーは、様々な状況に苦しむクライアントと出会う。筆者も「精神障害者」と言われる方々の地域生活を支援する臨床現場を中心にソーシャルワーカーとして働き、教員としてその養成教育に関わってきた。

現在、我が国のソーシャルワーク教育は「人々の尊厳と生活が守られる社会の実現に向けて闘い続ける」存在としてソーシャルワーカー（以下、SWer）の役割を再定義し、そのために行動するSWerを養成するという課題に挑戦している（空閑 2021）。教員は、学生がクライアントや家族の尊厳を守り、その生活に役立つSWerとして行動できるよう、授業内容や方法を検証・更新していく責務がある。筆者も複数の社会福祉士や精神保健福祉士の養成施設で「相談援助の理論と方法」や「相談援助演習」などを始めとする援助技術系科目を担当してきた。ソーシャルワーク理論における考え方や技術を教える際、どのようにすれば学生がリアリティ（現実味）をもって理解できるかという問題意識で授業方法を探究してきた。

筆者はこの問いに対する試みとして、長くロールプレイの手法を用いてきた。そこで本稿では社会福祉を学ぶ実習前の学生を対象とした授業でロールプレイを活用する意義について考察する。なお、本稿における「ソーシャルワーカー（SWer）」とは、社会福祉士及び精神保健福祉士を指すものとする。

## 1. ソーシャルワーカーである自分を認識すること

### 1. 教科書と実際のギャップ

「ソーシャルワークの理論と方法」や「ソーシャルワーク演習」の教科書には、様々な事例が記載されている。「児童虐待の事例」などのタイトルがつき、問いや解説が続くこともある。加えて「家族構成」や「支援概要」が記されることも

あり、事例の展開過程やクライアントの状況についての学習者の理解を助ける。こうした教科書の記述を読むとき、現場のSWerが会遇到複雑さを思い、どうしても整理され過ぎているような気がしてしまう。ソーシャルワークの現場では、混沌とした状況で情報は少なく、整理されていないことが多いからである。以下、架空の事例を挙げてみていこう。

「ある女性は精神疾患をもっていそうだが、医療にはつながっていない。困りごとが色々あるようなので相談にのってほしい」と市の窓口担当者から相談支援事業所にクライアントの紹介がある。その際「その女性に小さな子どもがいる」と気になる情報が伝えられる。SWerである相談支援専門員は、その女性と面接し話を聴く。そのなかでクライアントの子どもには知的な障害がありそうだとということが分かってくる。またクライアントは「夫は数年前に出て行ったままで、養育費は一度も支払われたことはない」と言う。SWerは、さらに続く話の内容から「子どもはネグレクト状態にあるのではないか」と考え始める。

これは一つの典型的なSWerとクライアントとの出会いに過ぎない。この後は様々な人や機関と共同作業をするなかで事例が見立てられ、支援が始まっていく。SWerは断片的な情報を腑分けしながら状況を整理しなければならず、そこがこの仕事の醍醐味にもなる。

## 2. ソーシャルワーカーとして自分に働きかける

SWerは支援過程で「この状況には支援が必要だ、これは支援をしなければならない」という専門職としての考え、「このクライアントに支援をしよう」という気持ち、「自分に支援ができるだろうか」という不安や葛藤を持つ。対人援助の当事者としての考えや感情については、尾崎（1997）の「対人援助者の中核的な技術とは何か」という問いを含む論考が参考になる。（以下、ゴシック体で引用を示す）

対人援助では、相手にどのように働きかけるかが最も重要な技術であると考えられている。たとえば、相手にどのような言葉で共感や助言を伝えるか、いかなる表情や姿勢のなかから、言葉や表情を選びだし、どのように相手に働きかけるかを判断することは援助の一つの技術である。

しかし、筆者は対人援助の中核的な技術は、このような「相手に働きかける技術」ではないと考えている。私たちは援助技術を「相手に働きかける技術」とみなすから、何をどのような言葉で相手に伝えるか、いかなる表情やで対応するかに心を奪われやすくなる。また「相手に働きかける技術」に捕らわれるあまり、援助者自身を見失うことも少なくない。援助において最も基本になるのは、援助者が「自分に働きかける」技術である。まずは相手に対する感情に

率直になり、自分に対して無理やごまかしのない自然な構えと姿勢を備えることも必要である。そして、その上で「相手に働きかける」のが順序である。

尾崎が指摘する「自分への働きかけの技術」とはSWerの基本的態度に関わるものである。翻ってSWerとしての筆者自身はどうであったか。1981年4月から1985年3月にかけて筆者は立教大学社会学科に在籍し、佐藤悦子先生や早坂泰次郎先生から対人コミュニケーション論や現象学を基礎として臨床福祉について学んだ。当時はまだSWerの国家資格は存在していなかった。卒業後、精神保健福祉領域のSWerとして働くなかで尾崎の言う「自分に働きかける」という認識は持っておらず、「相手に働きかける」ことに精一杯で未熟な対応をしては落ち込むことも多かった。

社会福祉士一般養成施設の教員として働いた後、自殺予防のための電話相談員としての仕事を得た。約2年、死にたいほど辛い状況で生きるクライアントを支援する仕事に取り組んだ。このなかで初めて「自分に働きかけながらクライアントに働きかける」ことができるようになったように思う。そこでは電話相談員に対する体系的な教育研修（西村 2019）が行われ、定期的にグループトレーニングを受ける機会に恵まれた。毎回のロールプレイを使った長時間の演習で、相談員としての姿勢や態度を振り返るよう、徹底した指導を受けた。このことからSWerとして「自分に働きかける」ことを徐々に認識するようになったと思う。

## II ソーシャルワーク教育においてロールプレイを用いる意義

### 1. ロールプレイで気づく支援者としての自分

SWerは、自分を媒介として、クライアントの支援にあたる。料理人が自分のナイフを持つようにSWerは自分を援助の道具として使う。SWerが自分へ働きかける技術が必要になるのはこの道具性ゆえである。SWerの存在意義や役割を知識として理解するだけでなく、実践する自分について認識することが重要である。中谷（2021）は「SWerが学ぶ理論のタイプ」について、シーファー（Sheafor, B.W）とホレイジ（Horejsi, C.R.）による分類を紹介している。これによるとソーシャルワーク理論は、「ソーシャルワークの理論（Theories of Social Work）」と「ソーシャルワークのための理論（Theories for Social Work）」に大別される。前者は「専門職である我々自身、つまりSWerについての理論」であり、後者は「SWerがさまざまな実践に携わるためのクライアントの状況を理解するための理論」であるという。「自分に働きかける技術」とは前者に包含されるものと考えられる。尾崎は「相手に対する偏った感情や構えに気づくこと、そのために自分の感情や構えを自覚すること、率直で自分に対する無理のない『自然体』すなわち、相手に柔軟な姿勢で関わるのが相手をリラックスさせ、安心させること、またこれ

が適切な判断を進める基礎になり、クライアントの自己認識を豊かにする契機にもなる」として、その重要性を指摘している（尾崎 1997）。これに鑑み、筆者はある回の授業で「自分に働きかける技術」や「自然体」についての説明を組み入れ、その後ロールプレイを行ったところ、SWer役を演じた学生の振り返りでは支援する自身への気づきが多く述べられた。以上のことからソーシャルワーク教育におけるロールプレイの目的として「クライアント理解を深めること」だけでなく、「SWer自身の理解を深めること」を設定することには妥当性があると考ええる。

## 2. ロールプレイの活用例と安全性の確保

ロールプレイは「役割演技」と訳されることもあるが、多くはカタカナ語のまま使用される。マトヴェイチュク（和泉・若有 2011）はロールプレイを「その参加者たちを『かのような』（as-if）あるいは『シミュレートされた』行為と状況に関与させるという特徴を持った諸活動」と定義する。

ソーシャルワーク教育で用いられるロールプレイはSWer養成教育を目的とした体験学習であり（石川 2010）、有効な学習方法とされる（小山 2020）。サイコドラマで用いられる治療目的のロールプレイとはその目的において区別される（高良 2013）が、ソーシャルワーク教育の中でも様々な学習目的で活用される。筆者がこれまで講師として行ったものとしては、①面接スキルの習得目的で行う面接場面のロールプレイ、②クライアント理解を深めるための面接場面のロールプレイ、③ケースカンファレンス場面を設定し、予め複数の学生に各種専門職の役割を割り当て、事前学習させてからロールプレイに臨ませる他職種理解を目的にしたもの<sup>1)</sup>、④障害者施設をめぐる反対運動の地域コンフリクト場面（例えば施設建設説明会など）を設定し、賛成・反対などの立場を学生に演じてもらい、精神障がいを持つ人との地域共生のあり方を考えさせる目的のドラマ仕立てのもの<sup>2)</sup> などがある。グループでの実習事後指導において実習中に書いたプロセスレコードの一場面をロールプレイを用いて再現し、振り返ることで学生の「言葉にならない」感覚を言語化させ、気づきを促し、困難場面を通して再び利用者と出会っていくことにロールプレイの意義を見出す研究（佐野 2021）からも分かるように、ロールプレイの活用範囲は幅が広く応用性に富む。

前述のマトヴェイチュクは、ロールプレイの実施に際して、安全性としての構造やフィードバックの必要性を「①役割の描写を行う際に参加者を関与させる、②参加者に制限時間を示し、15分以上は認めない、③ロール・プレイの説明をする、④実施後に必ず話し合いを行う」という4点を通して指摘している。教育における倫理の観点からこのような実施上のルールを守り、心理的な安全性を確保して実施することが重要である。

### 3. 創作ビネットによる電話相談場面のロールプレイ

筆者は20XX年に首都圏にあるA大学福祉系学科の「精神保健福祉援助技術各論」を担当した。ここで履修している学生は主に実習前の2年生である。20名の履修者に対して電話相談のロールプレイを取り入れた授業を行った。

本授業は新型コロナウイルス感染症予防のため、大学の規定に従い、全てZoomによるオンライン授業として実施された。全14回の授業のうち、8回から14回までの7回を使い、全員がロールプレイに参加した。1コマの授業前半でソーシャルワーク理論における基本的な概念を教員が解説し、後半で2名の学生がSWerである相談員役とクライアント役に分かれ、電話相談のロールプレイを行った。電話相談であれば顔が見えないオンライン授業の限界を気にしないでよいこと、学生がビデオオフのままであっても出来ることなどのメリットがあると考えた。実施に先立ち、学生にはクライアント役を演じる際のビネットを創作するよう、以下のような課題を出した。

- ①あなたがクライアント役をやるためのストーリー（架空のもの）をクライアントの言葉で簡単に書いて、提出してください。（100～200字以内）  
※クライアントの設定は、19歳以上にしてください。
- ②ある程度の客観的な状況が分かるようなセリフを入れて書く。
- ③下記の見本例に従ってクライアントの年代を書く。性別は自分と同じでよい。
- ④相談機関は県の精神保健福祉センターが行う「こころの電話相談」
- ④本当に思っている心の声（決め台詞）に下線を記す。（以下、省略）

創作ビネットを用いた主な理由は、①学習プロセスに学生を関与させ、主体性を引き出す、②教科書の事例より同年代の学生が考えるビネットの方がリアリティを持って実演できる、と考えたことによる。この課題では、コロナ禍という大きな社会変動下にある現状を反映し、約3分の1の学生がコロナの影響で社会的孤立をきたした内容のビネットを創作した。「こころの電話相談」という設定であることから失業、仕事先の破綻、自営業の廃業などの経済的困難、介護、家族や職場の人間関係、コロナ禍で大学へ行けないことから来る精神的失調による引きこもりなど深刻なエピソードが目立った。実施にあたって学生には「大学でここまで学んだことをすべて使って演じる」ようにと教示した。また毎回の実演前に「ちょっとネタバレ」コーナーを設定し、「この後、登場するクライアントはどんなことで苦しんでいるのか」をクライアント役の学生に簡単に説明させ、SWer役の学生の難易度を下げた。深刻な内容のビネットであっても、あくまで教材であることを意識化させ、演じる学生が安全に取り組めるための工夫でもあった。



ロールプレイは「こちらはこころの相談室です。今日はどのようなご相談でしょうか」という SWer 役のセリフで始め、約5分から10分の実演の間、教員は出来るだけ介入せず、学生のやりとりに任せた。タイミングを見て終わりの合図を出し、両名の役割を解除し、実演学生2名に感想や考察を述べてもらった。聴衆かつ観察者である他学生からもフィードバックをもらい、最後に教員より肯定的なコメントを行った。また実演された場面の面接技術について説明を加えた。

#### 4. 授業でロールプレイを活用する意義

福島 (2012) は、クライアントとSWerの双方向につくりあげられる関係性について、「ソーシャルワーク実践を効果的なものとするための大切な要因である」と指摘し、その関係性が支援の結果に大きな影響を及ぼすことについての先行研究を紹介している。ソーシャルワークの中核である専門的援助関係をロールプレイで模擬的に体験することは、その後の専門的な演習に学生を接続するうえでも、実習の準備性の獲得という意味においても大きな意義があると考えられる。

全授業終了後、「ロールプレイに参加して感じたこと・考えたこと」というテーマで体験を振り返るレポートを学生に出してもらった。SWer役を体験したある学生は、「声だけの情報を頼りに援助を進めていくため、不安な気持ちになった」こと、そのことから、「クライアントはより不安な気持ちなのではないかと思った」ことを述べ、双方の視点の獲得ができていた。「SWerは辛い気持ちのはけ口になる役割がある」と理解した学生もいた。クライアント役を体験した学生からは、「悩みを声に出すことで状況の整理になる」と学んだことが報告された。ある学生は、ロールプレイで観察したことからの学びとして、「傾聴や共感の大切さよりも『自然体』が一番大切だと知った」こと、「自分も緊張していることやクライアントのことを心配に思っていることを伝えることにより、クライアントとSWerの距離が縮まっていく気がしたこと」を報告した。さらに「クライアント側もSWer側も沢山の労力を費やすと感じた」と言う記述をする学生もいた。この「労力」はクライアントの苦しみを「重み」として感じたSWerの負担感でもあるだろう。クライアント側も自分の状況や本音を語ることには、相当のエネルギーや努力を必要とすると思われる。現場のSWerはこうした「重み」を感じながら支援にあたっている。初学者でも本当の相談場面を体験したかのような「as-if」の感覚を持てること、これを振り返ることで実感を伴う省察ができることなどはロールプレイの意義であり、学習者の学習意欲の喚起にもつながるものと考えられる。

### Ⅲ. おわりに

毎週連続してロールプレイを行う中で興味深いことが起こった。ある回で

SWer役を演じた学生が非常に丁寧な言語的追跡を行い、受容や共感を相手のペースに合わせて表現したことで、聴いていた多くの学生が小さな衝撃を受けたことがフィードバックや授業後に提出するコメントシートからうかがえた。この学生の実演は他学生の良い手本となったと思われる。次の週の授業以降、SWer役を演じる学生たちが徐々に力量を上げていったのである。ある学生は前述のレポートにおいて「(毎週続いたロールプレイの)前半は質問攻めのようにになってしまう様子や共感はあるけど話を掘り下げないため情報を掴めていない印象があった。後半になるにつれて自然な態度で対応する人が増えて実際に電話相談を受けているかのような対応をしており、良い刺激になった<sup>3)</sup>」と述べた。またある日の授業でとても良くSWer役ができた学生の実演後に筆者が褒めた際、当該学生が「この授業はやばいと思って、他の学生と(ロールプレイの)順番が回ってくる前に何度か練習したので」と話した。これらのエピソードからコロナ禍において人との直接的な体験の機会が減少するなか、オンライン授業におけるロールプレイは創造的な体験学習となり、学習者の潜在的な力を引き出す手法でもあると考える。

## 注

- <sup>1)</sup> ルーテル学院大学名誉教授の福山和女先生の担当授業を代講した時のロールプレイ。当時、筆者の大学院での指導教授であった先生から依頼を受けた際に先生から「学生たちはしっかり調べているから、あなたはただそこにいてだけで良い」と言われた。当日の授業は医療機関でのカンファレンスの設定で机を囲んで行われた。症例のクライアントの疾患の特徴を説明する医療職役割の学生をはじめ、福祉学科の学生が演じた各専門職の振る舞いは見事であり、先生の予告通り筆者はほぼ座っているだけであったことを鮮明に覚えている。
- <sup>2)</sup> 社会人対象の社会福祉士一般養成施設での1日のスクーリングにおける相談援助演習「地域福祉」のテーマの回で実施した。
- <sup>3)</sup> 学生の振り返りのレポートの記述からの要約。

## 引用文献

- 福島喜代子 (2012) 「相談援助の定義と構成要素」. 社会福祉士養成講座編集委員会『相談援助の基盤と専門職 第2版』中央法規: pp.21-41.
- 石川瞭子 (2010) 「おもしろ相談援助演習—感じるを育てる教授法」. 石川瞭子編著『おもしろ社会福祉—ロールプレイとゲーミング・シュミレーション』八千代出版: pp.15-17.
- 空閑浩人 (2021) 「新たな時代に求められるソーシャルワーク教育—「社会福祉学」を基盤に行動するソーシャルワーカーの養成を目指して—」『ソーシャルワーク研究編集委員会『ソーシャルワーク研究』47 (1) 相川書房: p.5.
- 高良聖 (2013) 『サイコドラマの技法—基礎・理論・実践』岩崎学術出版社: p.20.
- 小山聡子 (2020) 「ソーシャルワーク演習教育における演劇/ドラマの手法の役割——コミュニケーションをテーマとする集中授業の結果分析を通して—」日本社会福祉学会『社会福祉学 (61)』pp.104-117.
- 中谷陽明 (2021) 「ソーシャルワーカーが学ぶ理論のタイプ—ソーシャルワークの理論」. 日本ソーシャルワーク教育学校連盟『ソーシャルワークの理論と方法 [共通科目]』. 中央法規: pp.3-4.

- 西村由紀（2019）『電話相談の基本と対応の工夫』 東京都自殺防止のための電話相談技能研修資料：特定非営利活動法人メンタルケア協議会.
- 尾崎新（1997）「援助者の『自然体』についてー『自然体』に着目したスーパービジョンの必要性と方法」『対人援助の技法 「曖昧さ」から「柔軟さ・自在さ」へ』 誠信書房：pp.22-43.
- 佐野真紀（2021）「エピソード記述を用いたソーシャルワーク実習事後指導の一考察：実習の困難場面のプロセスをロールプレイで振り返る意義について」愛知教育大学特別支援教育講座・福祉講座『障害者教育・福祉学研究17』 pp.21-29.
- クリシヤ・M・ヤルドレイ＝マトヴィチュク（Yardley・Matwiejczuk, Krysia M.）1997.Role play：theory and practice（＝2011. 和泉浩, 若宥保彦訳『ロール・プレイ：理論と実践』現代人文社：pp.1-2.