

# ロールプレイング研修が NICE プログラム SA に与える効果

畑野美紀（新潟大学経済科学部 3 年）、長澤広瀬（新潟大学法学部 3 年）、  
上畠洋佑（新潟大学教育基盤機構）、石井義人（新潟大学教育基盤機構）

## 1. はじめに

### (1) 研究の背景

NICE プログラムは、新潟大学全学分野横断創生プログラムの英訳の略称である。このプログラムでは、学生は自らが所属する学部で学ぶ専門分野（メジャー）をベースに、メジャー以外の分野（マイナー）も学ぶことができる。また、学生のマイナーの履修を支援するアカデミック・アドバイザー制度も導入している（新潟大学、2025）。NICE プログラムにはパッケージ型マイナーと学修創生型マイナーの 2 つの型がある。NICE プログラムの履修をスタートさせる多くの学生が、自身のマイナーを選択・作成するために「分野横断デザイン」を履修する。NICE プログラム SA（Student Assistant）は、「分野横断デザイン」を履修し終えた学生スタッフである。NICE プログラム SA は、当授業の運営支援や、受講生同士で授業中に行うグループワークのファシリテーション等を通じ、NICE プログラムにおける重要なピアサポートの中核を担っている。

NICE プログラム履修者増に伴うピアサポート体制の強化を目的に、令和 6 年度より本格的な SA 全体研修が始まり、令和 7 年 9 月まで 23 名であった SA を、令和 7 年 10 月に新しく 20 名追加雇用し 43 名へと拡大した。なお、本研究における研究対象をわかりやすく示すために、令和 7 年 9 月以前から勤務している SA を「既存 SA」、同年 10 月から勤務している SA を「新 SA」と整理する。

従来の SA 研修の内容は、NICE プログラムや SA 業務に関する情報共有が中心であり、「分野横断デザイン」内の実際のグループワーク場面を想定した訓練が不足していた。この点は、実践経験の少ない SA から、授業におけるファシリテーションに臨む上での不安や、SA 研修の改善すべき課題であることが指摘されていた。そこで令和 7 年 9 月 20~21 日にかけて合宿研修（全既存 SA23 名のうち 17 名参加）を実施した。また、令和 7 年

10 月 1 日、2 日に全ての新 SA を対象にした研修を実施した。これら 2 つの SA 研修に、「分野横断デザイン」内の実際のグループワーク場面を想定した「受講生役」と「SA 役」に分かれて行うロールプレイングを導入した。なお、10 月 1 日、2 日に実施した新 SA 研修内容は同一で、参加者が異なっていた。

本研究は、SA 研修に導入したロールプレイングの効果を検証することを目的とする。特に、SA 業務に対するレディネスや自己効力感にどのような影響があるのか明らかにすることを目指す。

### (2) ロールプレイングの内容

合宿研修におけるロールプレイングは、次のように実施された。司会者 1 名を置き、1 班 4 名、計 4 班で構成した。各班は、SA 役 1 名、受講生役 1 名、SA の受講生対応を客観的に捉えるための観察役 2 名の編成であった。実際の授業支援で想定される事例をもとに 4 種類の受講生像を用意し、各班が 5 分間のロールプレイングを行った。その後、3 分間のフィードバックを班内で実施し、感じた課題や良好な対応例を共有した。これを 4 回繰り返すことで、全員が SA 役・受講生役・観察役をそれぞれ経験できるように構成した。また、各回の終了後には全体で班ごとの気づきを共有した。

一方、新 SA 研修におけるロールプレイングは、新 SA 同士でペアとなり実施された。受講生像は 4 種類とした。参加者はまず、割り振られた受講生像を個人で読み解く時間等を 5 分間取った上で、5 分間のロールプレイングを実施した。これを 2 回繰り返し、ロールプレイング終了後には 15 分間の相互フィードバックを行った。ここでは、ペア同士での率直な感想の共有に加えて、観察していた既存 SA や同じ受講生像を担当した新 SA 同士による対話を行い、多様な視点からの気づきや改善意見を得られるよう工夫した。

## 2. 研究の概要

### (1) 研究対象

本研究対象群は次の2つである。第一に、令和7年度第2学期3ターム開講の「分野横断デザイン」のSAとして勤務する新SA5名である。第二に、過去のSA研修においてロールプレイングを経験することなく、「分野横断デザイン」のSAとして勤務をスタートさせた既存SA3名である。なお、研究対象を先述した2群にした理由は、SA研修にロールプレイングを導入する前と、導入した後にSA勤務をスタートした2つのグループの比較分析を通して、ロールプレイングによる効果をより明らかにしようとするためである。

### (2) データ収集の方法

オンラインと対面を状況により併用し、30分程度の1対1の半構造化インタビューを通じたデータ収集を行う。インタビュー後、本研究代表者(畑野)がレコーディングを文字起こしし、全インタビューデータの逐語録を作成した。

### (3) 分析の方法

本研究代表者(畑野)が逐語録からロールプレイングに関連する発話を抽出し、その後いくつかの 카테고リーに整理した。発話抽出及びそのカテゴリー化は共同研究者と相互に確認し、間主観性に基づくカテゴリー化の妥当性確保を試みた。

## 3. 分析結果(一部)

本稿ではインタビュー実施状況と紙幅の都合から、新SA1名(農学部1年A氏)のインタビュー結果にフォーカスした分析結果・考察を示す。

新SAであるA氏の発話から、新SA研修におけるロールプレイングにより、初回SA業務の不安が軽減された点と、質問のスキルを向上できた点が示された。A氏はインタビューの中でロールプレイングの中では失敗が出来ること、本番前の練習として新人研修の中で一番役立ったことを述べた。また、「SA相手に受講生相手じゃないと、良いところ悪いところをフィードバックしてもらえないかなと思って」とSAの関係性だからこそ得られるフィードバックもあると捉え、今後もロールプレイングを研修に取り入れることに前向きであった。一方で、A氏は、初対面の新SA研修ではフィードバックが褒めるに留まってしまっ

た点についても言及していた。

また、SA研修に導入したロールプレイングの限界も示唆された。これはSAが演じる「受講生」と実際の受講生に違いがあることに起因する。A氏は「消極的な受講生が多いので」と授業時の質問の仕方に戸惑いを見せていた。

## 4. 「3. 分析結果(一部)」を踏まえた考察

分析結果(一部)を踏まえた考察として、SA研修におけるロールプレイングは、SA業務に対するレディネスおよび自己効力感の向上に一定の効果をもたらす可能性が示された。特に、ロールプレイングという模擬的な実践を通して、初の業務前にA氏が安心感を得られた点は注目に値する。NICEプログラムのSA業務では、知識だけでなく瞬発的な判断力や柔軟な対応が求められるため、事前にそれらを体験的に練習することの意義は大きいと考えられる。A氏の発話内容の分析から、状況に応じた質問スキルの向上を第一に志していることが明らかとなった。この点において既存SAと新SAの共通点や相違点を明らかにすることでロールプレイングが実際の業務にどこまでの影響を齎すかを考察できると考える。

一方で、SA研修におけるロールプレイングの実施方法には改善の余地がある。現実の受講生の行動を詳細に分析、シナリオ化し、より実践的な研修の構成を設けること、研修後のフィードバックを段階的に行い自身の達成度や改善点を認知することなども必要である。

本稿におけるA氏1名のインタビューデータの分析結果や、そこから得られた考察は限定的であるが、ロールプレイングは、NICEプログラムSAのピアサポートする力を体系的に育成する有効な手法である可能性が示唆された。以上を踏まえて、当日のポスター発表ではA氏を含めた全インタビューデータの総合的な分析を通じた結果とその考察を示す。

## 5. 参考文献

新潟大学教育基盤機構編著(2025)『知識集約型社会における新潟大学の挑戦:メジャー・マイナー制の戦略的全学展開』ジアース教育新社。