

2026

6.10 (水) 12:10
12:50

12:10-12:15

◆発表者紹介

12:15-12:40

◆プレゼン

12:40-12:50

◆質疑応答

オンライン
(Zoom)

登録はこちら▶▶

https://us02web.zoom.us/webinar/register/WN_qeRFb20EQaa5TD9r6Ulcug

【技術支援】九州大学 Q-AOS

人間のテクノロジーとしての ロールプレイ



Key Words

ロールプレイ

共感

心理的欲求

言語学習

デザイン思考

身体化認知

コミュニティ・エンゲージメント

ザリンス マーティンス 助教

九州大学芸術工学研究院 メディアデザイン部門

ラトビア・リガ出身のザリンス・マーティンスは、九州大学大学院芸術工学研究院の助教である。ラトビア文化アカデミーにて演劇演出を学び、その後、九州大学大学院芸術工学府メディアデザインコースにて修士号および博士号を取得した（2018-2024）。修士研究では、シェイクスピア作品やギリシャ悲劇を待的美学へ翻案する「グローバル演劇」を研究し、博士研究では、外国語教育およびコミュニケーション能力のエンパワーメントを目的とした、ローカライズされたロールプレイ・フレームワークの活用を探究した。これまでに九州産業大学や九州工業大学など複数の日本の大学で講義を行っている。現在の研究では、デザイン思考におけるロールプレイを通じた共感形成、演劇による地域再生、そして異文化交流プロジェクトに取り組んでいる。5 言語を話し、ラトビア国立劇場では俳優、演出家、作曲家としても活動した経験を持つ。

本セミナーでは、ロールプレイを「人間理解」のための最も古く、かつ高度なテクノロジーの一つとして捉える。AIは言語や行動を模倣することができる一方で、人間による身体的なロールプレイは、心理生理学、感情、記憶、そして文脈知覚と深く結びついており、現代技術ではなお十分に再現されていない。本講演では、スタニスラフスキーに端を発し、その後の近代演技論へと発展した心理演劇的手法を基盤に、ロールプレイを語学学習、デザイン思考、コミュニケーション、地域活動など多様な分野でどのように活用できるかを紹介する。単なる「想像」や「思い込み」に頼るのではなく、ロールプレイは、明確な心理的欲求の力によって駆動される人物の内面世界だけでなく、その人物が知覚する外部世界をも高解像度で再構築することを可能にする。本セミナーでは、分野横断的に共感、動機づけ、創造性、人間理解を深めるための実践的な枠組みと具体例を提示する。