

演劇俳優の熟達化と役・俳優・観客の視点の役割

安 藤 花 恵

1. はじめに

人が熟達しうる技能は、歩く、字を書くなどの、多くの人が熟達している領域から、学術研究や料理やスポーツ、囲碁や将棋などのような、必ずしもすべての人が足を踏み入れるわけではなく、しかも足を踏み入れた人の誰もが熟達者になれるわけではないといった領域まで、非常に多岐に渡る。それぞれの領域によって、熟達者になるために必要な知識や技能はかなり性質が異なるため、ある領域のみにおける熟達化の様子を検討した研究から、熟達者すべてに共通する性質を考えることは難しい。しかし、それぞれの領域の中での熟達化の様子を個々に調査、検討することで、領域間で熟達者に共通する性質や、逆に領域に固有の性質を明らかにすることができ、熟達化の全容を明らかにすることに有益であると考えられる。

本論文では、熟達化研究の中で扱われることの少なかった芸術領域、その中でも、これまでほとんど研究されてこなかった演劇を取り上げ、演劇俳優の熟達化について論じることとする。まず、筆者がおこなってきた、演劇俳優の熟達化を検討するための一連の研究をまとめ、モデル化を試みた上で、他領域との関連について考察する。

2. 演技の3つの段階と3つの視点

2. 1. 演技の3つの段階

演劇俳優は、脚本を読んでから演技をするまでを通して、実にさまざまなことをおこない、多くの技能を身につけていると考えられる。脚本を読んでから演技をするまでの長いプロセスを通して演劇俳優の熟達化を検討していくにあたって、本論文では演技のプロセスを3つの段階にわけ、それぞれの段階における熟達化の様子を検討し、考察していくこととした (Figure 1)。なお、個々の俳優がたどる演技のプロセスは、その俳優や状況などによって変わり得るものである。しかし一般的に多くの俳優が多くの場合たどるプロセスとして、Figure 1のプロセスを採用するものとする。

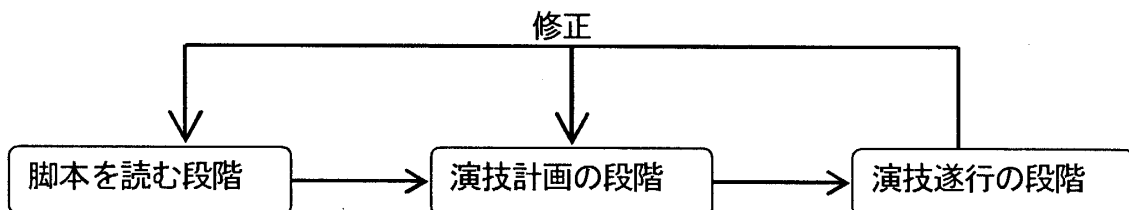


Figure 1. 本論文で扱う演技のプロセス

まず、1段階目として、「脚本を読む段階」が考えられる。これは脚本を読み、書かれている内容を理解したり、読みながら何らかのイメージを膨らませたりする段階である。次に、「演技計画の段階」である。これは、実際に演技をおこなう前に、どのような演技をおこなうか計画を立てる段階である。そして最後の段階が「演技遂行の段階」である。これは、「演技計画の段階」で立てた計画をもとに、実際に演技を遂行する段階である。

本論文では、この3つの段階それぞれにおいて、演劇俳優の熟達化の様子を検討していく。また俳優たちは、演技遂行の段階を終えた後、遂行の反省点をもとに、演技計画の段階、場合によっては脚本を読む段階まで戻って、自分の演技を修正すると考えられる。この修正のプロセスも含め、よりダイナミックなモデルを構築していきたい。

2. 2. 演劇俳優が立つ3つの視点

演劇俳優の発言やこれまでの演技論を分析した文献研究から、熟達した俳優は「役の視点」「俳優の視点」「観客の視点」という3つの視点に同時に立ちながら演技していると考えられる。

Wilson (2002) は俳優の演技に対するアプローチの仕方を2種類に分けており、「想像的アプローチ」と「技術的アプローチ」と呼んでいる。前者は演技をする際、演じる役やその状況にふさわしい感情を呼び起こすことに集中するという方法であり、後者は、自分を観客の立場において、観客の視点から自分の演技をモニターすることに集中するという方法である。「想像的アプローチ」だけに頼り、自分が役と同じ感情を感じたとしても、その感情が必ずしも見る側に伝わるとは限らない。よって「想像的アプローチ」と「技術的アプローチ」は矛盾するのではなく相補的であるとしている。また河竹 (1978) も演技論を同様に分類しており、「想像的アプローチ」にあたるものを「感情移入型」、「技術的アプローチ」にあたるものを「他者表現型」と名付けている。

「想像的アプローチ」と「感情移入型」は、自分とは違う人間である役の立場に立ち、役と同じように感じるという点で、「役の視点」に立っていると言えるだろう。また、「技術的アプローチ」と「他者表現型」は、自分の演技を見る観客の立場に立ち、外側から自分の演技をモニタリングするという点で、「観客の視点」に立っていると言える。

一方Gleitman (1990) は、俳優は演技中、役が抱く感情を実際に抱いていると同時に、「あの場所に移動しなければならない」というような段取りを決して忘れない、冷静な自分も残しているとしている。前者は「役の視点」に立っているということであると考えられるが、後者は、役でも観客でもない俳優個人の視点、「俳優の視点」に立っていると言えるだろう。

つまり、熟達した俳優は演技中、「役の視点」、「俳優の視点」、「観客の視点」の3つの視点に同時に立っていると考えられる。本論文では、この3つの視点が演劇俳優の熟達化に大きく影響を与えるものと考え、重要なテーマとして扱っていく。まず、3つの段階それぞれにおいて、脚本の読み取り（脚本を読む段階）や演技プラン（演技計画の段階）、最終的な演技（演技遂行の段階）という「アウトプット」が、演技経験年数の違いによってどのように異なるのかを検討する。そして、アウトプットが異なるのは役、俳優、観客の3つの視点への立ち方が異なるからではないかと考え、3つの視点への立ち方が演技経験の違いによってどのように異なるのかを検討していく。

3. 演技の各段階における演劇俳優の熟達化の様子とそのモデル化

3. 1. 脚本を読む段階

アウトプット

安藤（2002）では、演劇の初心者群（経験1年以下）、中間群（経験1～5年）、準熟達者群（経験5年以上）の3群、各群10名の俳優（以後、各群と経験年数との対応は、上記の通りとする）に脚本を読ませ、脚本に書かれた事実をどの程度理解できているかを確認するための質問をおこなった。その結果、3群の成績に有意な差は見られなかった。脚本から書いてある内容を読み取ることに関しては、演劇経験を積むことによる変化はないものと考えられる。

視点への立ち方

安藤（2004）では、初心者群44名、中間群48名、準熟達者群23名、計115名の俳優に対して、脚本を読ませた後、脚本を読んでいる際に3つの視点に立っていたかを質問紙によって尋ねた。3種類の脚本を用いて調査をおこなったが、うち2種類の脚本では熟達による差は認められなかった。残り1つの脚本において、経験の浅いうちは、自分の演じる役の視点に立つことが多く、自分が演じない役の視点にはあまり立たないのに対し、経験を積むにつれて、自分の演じる役とは異なる役の視点にも立つようになる可能性が示唆されたというのみの結果であった。視点を扱った先行研究（e.g., Gleitman, 1990）においては、演技遂行の段階のみを考察しているため、自分の演じる役以外の役の視点にも立つということは考えられていなかった。しかし脚本を読む段階においては、視点を自分の演じる役に固定しているわけではない可能性が示されたと言える。

まとめると、脚本を読む段階においては、アウトプットとしての脚本の読み取り、そして3つの視点への立ち方の両方において、熟達差はほぼ見られないと言ってよいであろう。

3. 2. 演技計画の段階

アウトプット

安藤（2002）では、初心者、中間、準熟達者各群10名の俳優に、脚本の一部分を指定し、その部分のセリフ1文ごとに、どこを見ながらセリフを言うかという演技計画を立てさせた。質問をしてから被験者が回答し始めるまでの時間を計測したところ、初心者群よりも中間、準熟達者群の方が、演技計画を立てるのに時間を要していることが示された。また、相手役からの問いかけに答えるセリフについて、典型的な演技計画であると考えられる、「相手役を見る」という回答の数を数えたところ、準熟達者よりも初心者において典型的な回答の数が多かった。つまり初心者は、演技計画を立てるために考える時間は短く、個人間で多様性のない典型的な演技計画を立てがちなのに対し、経験を積むにつれて時間をかけて熟考するようになり、立てる演技計画も多様性のあるものになると言える。

経験を積むにつれ、時間をかけて演技計画を立てるという結果を追認しているのが安藤（2005）である。この研究では、13名の初心者群、20名の中間群、13名の準熟達者群俳優に、脚本の一部分について、本人がもう充分であると納得するまで自由に演技計画を立てさせている。そして演技計画を立て終わるまでの時間を計測したところ、初心者群よりも準熟達者群の方が、長い時間をかける傾向があることが示された。

また安藤（2005）では、演技計画を立てた際にどのようなことを考えたかを詳細に語らせ、その内容を「この役はこのような気持ちである」「この役はこういった性格である」といった脚本

解釈と、「そのような感情を持っているように演じるためにはどうすればよいか」「そういった性格であるように演じるためにはどうすればよいか」という演技計画とに分類した。その結果、初心者では演技計画よりも脚本解釈の発言が多いのに対し、経験が長くなるにつれ演技計画の発言が増えることが示された。また、中間群は、脚本解釈を多く生成する初心者に近い者と、演技計画を多く生成する準熟達者に近いものとの混合群であることも示唆された (Figure 2)。

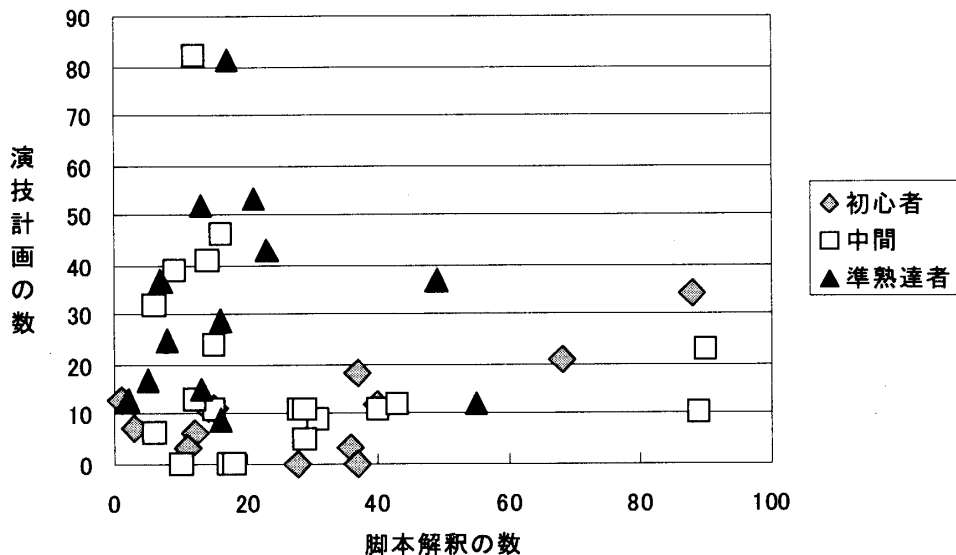


Figure 2. 個々の被験者の脚本解釈数と演技計画数の対応 (安藤, 2005より)

視点への立ち方

安藤 (2004) では、演技計画中に3つの視点に立っていたかどうかを質問紙によって尋ねた。その結果、初心者群よりも中間、準熟達者群で、俳優の視点や観客の視点に立って演技計画を立てたという項目の得点が高かった。しかしこれは質問紙調査であり、俳優自身の自己評定であるため、初心者群よりも中間、準熟達者群の俳優の方が、「俳優の視点や観客の視点に立って演技計画を立てていた」というよりは、「俳優の視点や観客の視点に立って演技計画を立てようとしていた」という態度を測っているものと考えた方がよいであろう。

安藤 (2004) が態度を測っているのに対し、安藤 (2005) では、演技計画中に考えていたことを語っている発言を分析して、実際にどのような視点に立って演技計画を考えていたかを測っている。初心者群では半数以上の脚本解釈が、どのような視点から考えられたものか不明であったのに対し、経験を積むにつれ、視点が不明な脚本解釈が減り、俳優の視点から脚本解釈を考えることが増えることが示された。また、演技計画についても初心者群では半数以上がどのような視点から考えたのかが不明であったのに対し、準熟達者群は俳優の視点や観客の視点で演技計画を立てていることが多かった。中間群は、安藤 (2004) で測られた態度では準熟達者群と変わらなかったが、実際に視点に立って計画を立てることができているかという能力については、初心者群と準熟達者群の中間に位置する形であった。

以上、演技計画の段階における、アウトプットと視点への立ち方の関連、その熟達化の様子を模式図で表すと、Figure 3のようになる。初心者は、脚本解釈までしか考えず、その脚本解釈を実際に演技で表現するための演技計画を立てないことが多いため、考える時間が短くなる。ま

た、その脚本解釈や演技計画を考える際も、視点に立って考えることをせずに、思いついたものをそのまま採用することが多いため、やはり考える時間が短く、個人間で似通った演技計画となる。それに対して準熟達者は、脚本解釈を表現するための演技計画を多く立て、さらに俳優の視点や観客の視点に立って吟味をおこなうため、考える時間も長くなり、立てられた演技計画も多様性のあるものとなる。中間群は、脚本解釈や演技計画の数は、初心者に近い者や準熟達者に近い者が混在しており、また、俳優の視点や観客の視点に立って演技計画を立てようとしてはいるものの、実際は準熟達者のようには立てておらず、考える時間の長さや演技計画の多様性は、初心者と準熟達者の中間程度となっている。

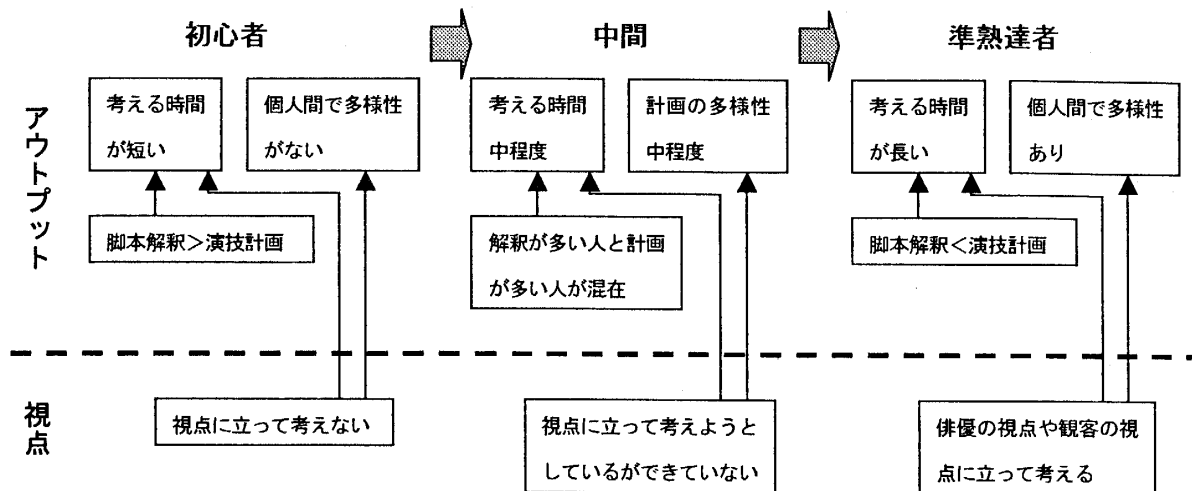


Figure 3. 演技計画の段階におけるアウトプットと視点の関係の模式図

3. 3. 演技遂行の段階

アウトプット

安藤（2002）では、初心者、中間、準熟達者各群10名の俳優に、脚本の一部を実際に演技させてビデオ撮影し、その後でどのような演技計画で演技をしたのかを尋ねることで、演技計画が実際に遂行されているかどうかを調べている。その結果、"セリフに間をあける"といった具体的なレベルの演技計画であれば、初心者でも計画通りに遂行することができるが、"不安な様子を表す"、"悲しんでいる様子を表現する"といったより高次のレベルの演技計画については、初心者・中間群よりも準熟達者群の方が、より計画通りに遂行できることが示された。

安藤・子安（2004）では、演劇未経験者と準熟達者の演技表情を比較している。味覚という、誰でも同じ表情経験を持つ題材を用い、演技をさせたところ、未経験者の演技でもどの味を感じている表情かは伝わること、しかし準熟達者の演技の方が、より大きく味を感じているように伝わることを示された。また、安藤・子安（2005）では、痛みという題材で初心者、中間、準熟達者各群12名の俳優の演技を比較している。安藤・子安（2004）で、伝えたいことが大きく伝わるということが示された準熟達者群の演技であるが、しかしそれはオーバーな演技ではなく、初心者・中間群より自然な演技であることが示された。むしろ演技がオーバーであるのは、準熟達者よりも中間、中間よりも初心者の俳優であった。

視点への立ち方

安藤（2003）では、初心者、中間、準熟達者各群2名の俳優の演技を準熟達者12名に見せ、それぞれの俳優が役、俳優、観客の3つの視点に「立てていない」、「不適切な立ち方で立っている」、「適切に立っている」の選択肢から1つを選択させている（Figure 4）。

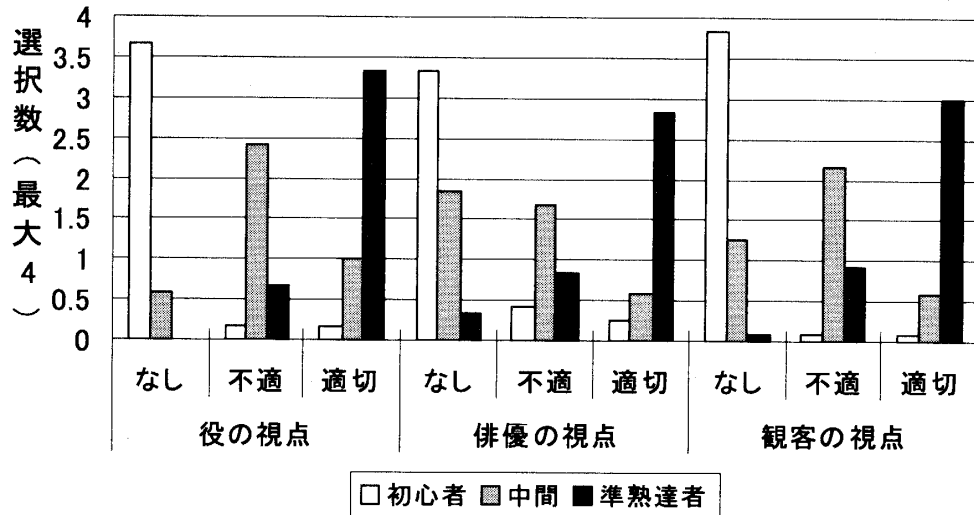


Figure 4. 演技中の3つの視点への立ち方（安藤，2003より）

初心者群は、演技中どの視点にも立てておらず、中間群は、3つの視点に不適切な立ち方で立っていることが多く、準熟達者群はすべての視点に適切に立っていることが示された。中間群は不適切な立ち方をしていることが多いと評定されたが、これは「観客の目に演技がどう映るかを意識するあまり、あざとい演技になっている（観客の視点）」などという言葉で表現されており、演技計画の段階と同様、中間群は、視点に立とうとする態度は持っているものの、適切に視点に立つ能力は未だ身につけていない群であると考えることができる。

以上、演技遂行の段階における、アウトプットと視点への立ち方の関連、その熟達化の様子を模式図で表すと、Figure 5のようになる。

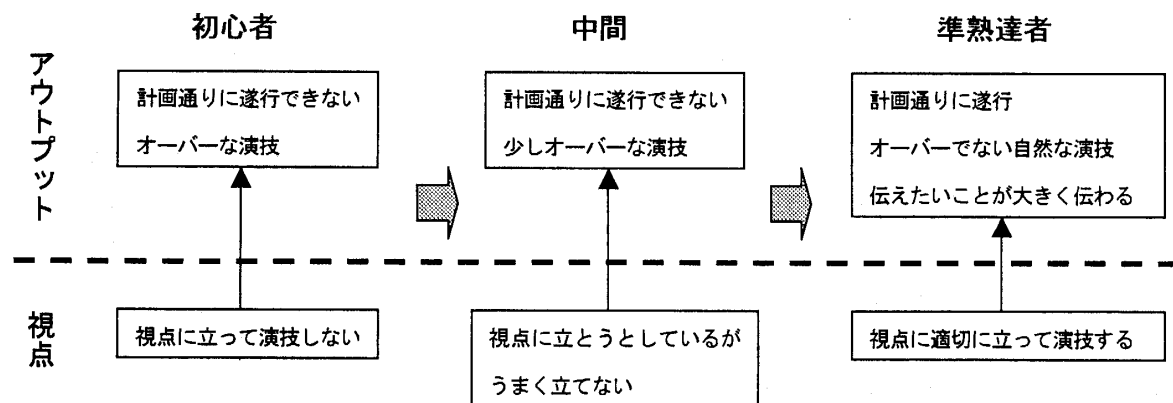


Figure 5. 演技遂行の段階におけるアウトプットと視点の関係の模式図

初心者は、演技遂行中3つの視点すべてに立つことができない。そのため、観客の視点で客観的に自分の演技をとらえることができず、計画通りに演技が遂行できなかったり、オーバーな演

技になってしまう。それに対して準熟達者は、演技を遂行しながら3つの視点すべてに適切に立つことができるため、計画通りに遂行したり、伝えたいことが大きく伝わる演技ができる。さらに、役の視点にも立っているため、オーバーでない自然な演技となる。中間群は、やはり視点に立とうとする態度はあるものの適切に立つことはできず、遂行された演技の質は、初心者に近いものとなると言える。

3. 4. 演技の修正

Figure 1に示したとおり、俳優は脚本を読む段階、演技計画の段階を経て実際に演技を遂行した後、その遂行された演技の反省点を元に、脚本を読む段階や演技計画の段階に戻って演技を修正していく。この修正の過程は、まず自分の演技を観客の視点から客観的に見て、そしてその演技を評価することから始まると考えられる。この、「演技を評価する」という部分を取り出して熟達化による違いを検討した研究が、Ando (2005)である。

Ando (2005)では、初心者、中間、準熟達者各群4名の演技を、演劇未経験者、短期経験者(経験1年以下)、中期経験者(経験1～5年)、長期経験者(経験5年以上)各10名ずつに見せ、評価をおこなわせた。技巧のうまさ、魅力などの全体的な評価をおこなわせたところ、未経験者や短期経験者は、どの項目でも中間群と準熟達者群の区別ができず、同等に評価するのに対し、中期・長期経験者は、項目ごとに異なる評価をおこなうなど、多様な評価をおこなっていることが示された。また、声、動きなど演技の表面的な部分の評価をおこなわせたところ、どの群も中間群と準熟達者群を同等に評価し、中間群は、演技の表面的な部分については、準熟達者と同じレベルの演技ができることが明らかになった。また、俳優の演技の良い部分と悪い部分についての自由記述を分析したところ、未経験・短期経験・中期経験者は表面的な部分について述べるが多かったのに対し、長期経験者のみ、「空気を変えることができる」「演技が体に馴染んでいる」など、感性的と言えるような記述が多かった。

以上をまとめると、未経験者および短期経験者は、演技の表面的な部分しか捉えることができず、この部分に関しては中間群も準熟達者群も差がないため、常にこの2群を区別することができない。しかし中期経験者、長期経験者と経験が長くなるにつれ、演技の表面的でない部分をも捉え、感性的な評価をおこなうようになり、3群を区別したり、多様な評価をおこなうことが可能になると言える。

また、自分が実際に経験することによって熟達する"練習を通しての熟達"の他に、鑑賞することによって熟達するという"享受を通しての熟達"も考えられるため(Sloboda, 1991)、演劇経験はないが観劇経験は長いという観劇経験者に対しても同様の実験をおこなった。その結果、未経験者と大きな違いは見られなかった。観劇経験によって、作品全体を理解したり楽しんだりするという「鑑賞」の能力は熟達する可能性が考えられるが、個々の俳優の演技を細かく評価する能力に関しては、ただ趣味として観劇するのみでは熟達は難しいと言える。

3. 5. 演技の3つの段階と3つの視点のモデル

以上の筆者による一連の研究から、演技の3つの段階、そして遂行された演技を修正するというプロセスにおいて、3つの視点がどのように関わるのかをモデル化したものがFigure 6になる。まず、脚本を読む段階を経て演技計画の段階へと進む。その際に、まず脚本解釈をおこない、その後その解釈を表現するための演技計画を立てる。脚本解釈をおこなう際には、俳優の視点から

解釈を吟味し、その後立てる演技計画については、俳優の視点に加えて観客の視点からも吟味する。計画の通りに演技をおこなう演技遂行の段階では、同時に役、俳優、観客の視点すべてに立ちながら演技をおこなう。そして遂行された演技を観客の視点から客観視し、演技の表面的な部分のみならず、表面的でない、感性的な部分についても評価をおこない、改善すべき点を修正していく。

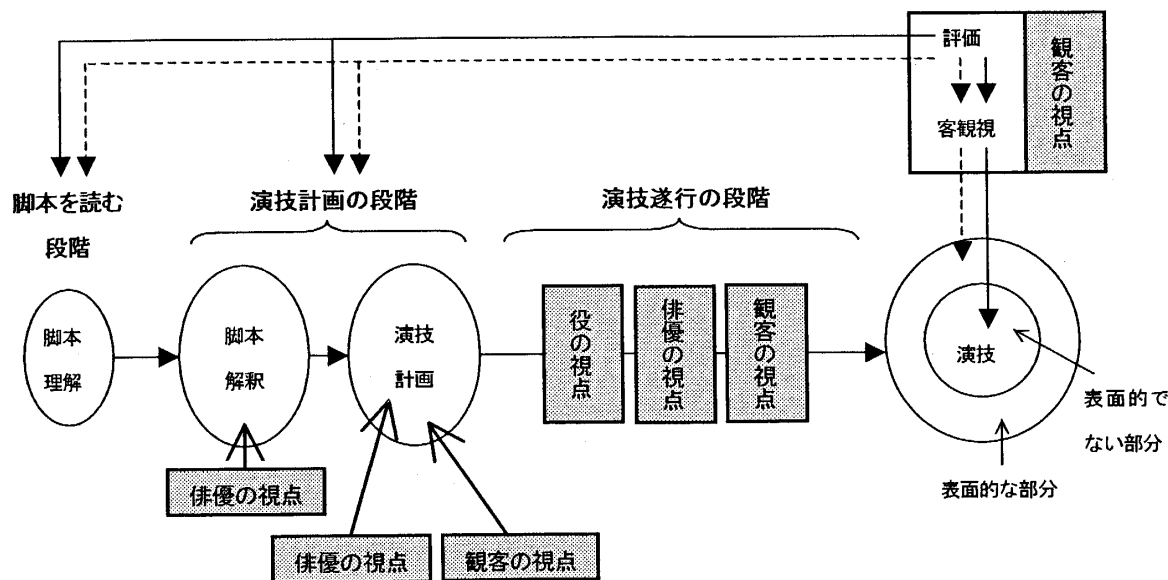


Figure 6. 演技の過程における3つの視点の関わりを示すモデル

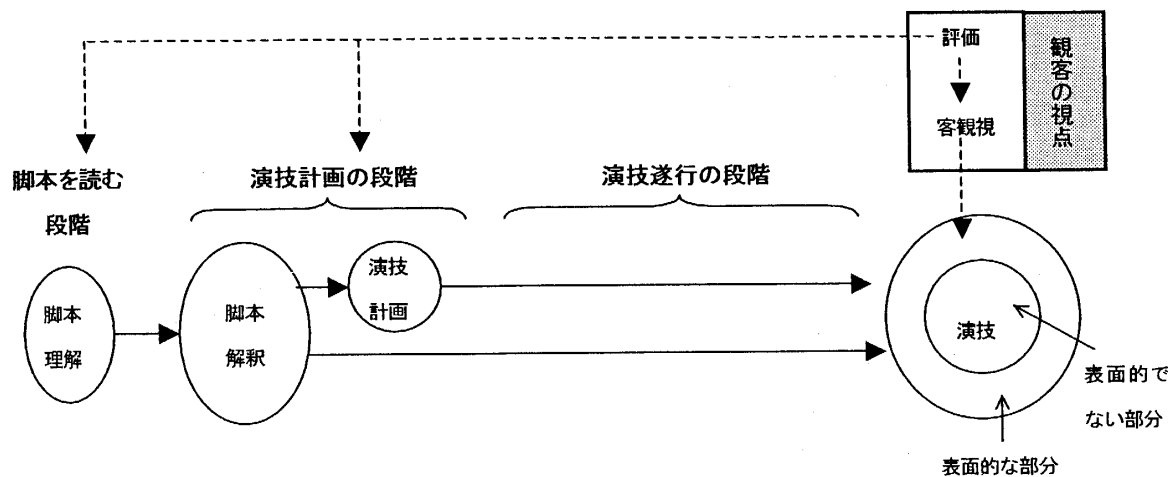


Figure 7. 初心者のモデル

Figure 6には、初心者から準熟達者へと熟達していく過程は示されていない。このモデルは、演技の過程においてこのように3つの視点を使うのが理想であるという、準熟達者のモデルである。初心者は、演技計画を立てることが少なく、また脚本解釈や演技計画を俳優の視点や観客の視点から吟味することが少ない。演技遂行の段階でも3つの視点すべてに立つことができず、演技を修正する際にも演技の表面的な部分しか見ることができない (Figure 7)。

4. 演劇俳優の熟達化に関する知見の他領域への適用

4. 1. 領域の分類

1. で述べた通り、人が熟達しうる領域は非常に多岐に渡る。この多岐に渡る領域をいくつかの基準によって分類する試みがなされている。大浦 (2000) は、「創造的領域」と「非創造的領域」という分類をおこなっている。「非創造的領域」とは、一連のアルゴリズムを習得すればすべての課題が解決できるという領域である。波多野・稲垣 (1983) はこの領域の熟達者を「手際のよい熟達者」と名付けており、珠算や暗記術の熟達者などがこれにあたる。一方、課題解決の手続きが定型化されておらず、その課題ごとに適切な表象や解決のためのプランを形成しなければならない領域が「創造的領域」であり、波多野らはこの領域の熟達者を「適応的熟達者」と呼んでいる。この領域には、相手とのかかわりによって試合状況が変化するチェスや将棋、碁、スポーツの熟達者などが含まれる。そして演劇はこの「創造的領域」に含まれると考えられる。

大浦 (2000) はまた、「技能領域」と「非技能領域」という分類もおこなっている。課題の遂行が実時間でおこなわれ、個々の行為の遂行にスピードとタイミングが要求される上やり直しが許されないような領域は「技能領域」とされ、楽曲の演奏やスポーツ、外科手術などが挙げられている。逆に課題遂行が時間の制限を受けない領域は「非技能領域」とされ、スポーツ競技におけるコーチや、学術、作曲、小説を書くことなどがこの領域に含まれるとされている。この大浦 (2000) の分類を、課題遂行が「オンライン」でおこなわれるか「オフライン」でおこなわれるかという分類であると定義する。演技の3つの段階のうち、「脚本を読む段階」と「演技計画の段階」は、スピードやタイミングは要求されず、何度も脚本を読み直したり、何度も計画を立て直したりできるため、課題遂行はオフラインであると言える。一方「演技遂行の段階」は、課題遂行中にたとえ失敗してしまってもやり直しはきかず、オンラインの課題遂行と言えるだろう。

4. 2. 演技計画の段階における知見の適用

演技計画の段階においては、経験を積むにつれ、脚本解釈にとどまらず、具体的な戦略である演技計画を多く考えるようになり、その際、俳優の視点や観客の視点などから多面的に時間をかけて吟味・熟考し、多様性のある計画を立てるようになるという知見が得られた。これは、「創造的領域」に含まれ、課題遂行が「オフライン」である領域に共通する性質であると考えられる。

石井・三輪 (2003) は、キットを使って、移動するロボットを製作するという課題を用い、ロボット製作の初心者と熟達者を比較している。初心者であっても、どのようなデザインのロボットにするかなどのコンセプトは考えているが、どのようなパーツを組み合わせるか、どのようなメカニズムやアルゴリズムを用いてロボットを移動させるか、というプランに関しては、熟達者ほど考えることができていなかった。初心者でも、どのようなものを目指すかという大まかな目標（ロボット製作におけるコンセプトや演劇俳優における脚本解釈）を考えることはできるが、本当に大切なのは、それを実行するための具体的な計画（ロボット製作におけるプランや演劇俳優における演技計画）であり、初心者はこれをあまり考えることができないと言える。

大浦 (2000) は、「創造的領域」において熟達者は初心者とは異なる課題表象を形成している。この課題表象の中には「対象表象」、「戦略的表象」があり、「対象表象」は個々の課題についての表象で、楽曲の演奏で言えば、演奏する曲がどのようなものであるかという表象である。一方、「戦略的表象」は対象への働きかけについての表象で、たとえば曲をどのように演奏

するかという表象である。コンセプトや脚本解釈は「対象表象」、プランや演技計画は「戦略的表象」にあたると考えられ、ロボット製作や演劇も含まれる「創造的領域」において「オフライン」で計画を立てる際、初心者は「戦略的表象」をあまり考えることができず、経験を積むにつれ考えられるようになるという熟達化の過程をたどるのではないかと考えられる。

また、Carvalho (2002) は、よい文章を書くためには、その文章を読む人の視点に立って、自分の文章で伝えたいことが伝わるかを考える必要があるとしている。「創造的領域」の中でも、表現の受け手が存在する芸術領域においては、計画を表現の受け手、つまり観客の視点から考えることが重要であると言える。

最後に、経験を積んだ俳優の方が時間をかけて計画を立てるということであるが、熟達化研究の中には逆の結果を示すものも存在する (e.g., Hershey et al., 1990; Sonnentag, 1998)。計画を立てることに早さを要求される領域もある一方、演劇は、ひとつの劇に数ヶ月もの練習期間をとり、十分に時間をかけて考えることが必要とされるからであると考えられる。同様に、作曲や小説を書くなどの、課題遂行が「オンライン」で、長時間かけて考えることのできる芸術領域では、経験が長くなるにつれ熟考することができるという結果が得られる可能性がある。

4. 3. 演技遂行の段階における知見の適用

演技遂行の段階は、「オンライン」で課題遂行をおこなう「創造的領域」に含められる。ここに含められる領域の中でも、他者に見せる目的で課題遂行をおこなうという領域に、演技遂行の段階について得られた知見が適用可能であると考えられる。

Oura & Hatano (2001) は、ピアノ演奏の初心者と準熟達者が曲を練習している際の発言を分析した。その結果、準熟達者はどんな演奏をしようか考えるとき、演奏しながら聴衆の視点に立ち、自分の演奏をまるで始めて聴く聴衆のように聴くことを通して、もっとも適切な演奏を見つけようとしているという。またこのことは初心者には見られないことも明らかになった。

また、生田 (1987) は、日本舞踊の学習者が練習を積んでいくプロセスを追っている。日本舞踊の世界では、師匠の踊りを見て真似ることから学習が始まる。習いたての頃は、ただひたすらに真似ることに注意を向けているが、次第に踊りながら師匠の視点で自分の踊りを見るようになり、客観的に批判、吟味していくようになるという。

この2つの研究は、演技遂行の段階における「観客の視点」と同様のものが、熟達と共に徐々に獲得されていくことを示している。これらの研究は芸術領域に含まれるものであるが、必ずしも芸術領域でなくても、フィギュアスケートなどの演技の美しさも競うスポーツ、生徒の視点に立って授業する教師などについても同様のことが言えると考えられる。また、「観客の視点」のみでなく、フィギュアスケートで言えば、演じながら「もうすぐ3回転だ」など段取りを忘れずにいたり（俳優の視点）、楽しいシーンでは心からの笑顔を作ったり（役の視点）する必要もあり、他者に見せる目的で課題遂行をおこなう「オンライン」の創造的領域においては、3つ視点すべてにおいて、本研究から明らかになった、演劇俳優の熟達化の知見が適用できる可能性がある。

4. 4. 演技の評価における知見の適用

演技の評価をする際、経験が浅いうちは表面しか捉えられないのに対し、経験が長くなるにつれ、表面的でない部分についても捉えられるようになるということが示された。これと同様のこ

とを示している先行研究は数多く存在する。

Lesgold et al. (1988) では、レントゲン診断における熟達化を検討した結果、初心者は目を引く大きな影の方にばかり注意を払っていたのに対し、熟達者は、重大であるが小さく目立たない影にも注意を払うことができていた。Chi, et al (1981) は、物理の問題を解く際の熟達化を検討し、初心者は「斜面を含む問題」、「滑車を含む問題」などという、問題の表面的な特質にばかり着目していたのに対し、熟達者は「エネルギー保存則を使用する問題」などの、問題の本質を捉えることができていたことを明らかにした。

つまり、初心者は表面的で目立つものに目を奪われ、課題遂行に本当に必要な本質を見抜くことができないのに対し、経験を積むにつれて、表面にとらわれずに本当に重要な部分を「見る」ことができるようになるのである。これまでこのことが示されてきた研究は、上記のレントゲン写真、物理の問題など、静的なものを見る対象としていることが多かった。しかし演劇俳優に対する実験から、演技という動的なものを見た場合にも同様のことが言えることが示されたことは、熟達化研究に新たな知見を提供するものである。

5. 今後の展望

本論文では、演技の3つの段階における熟達化と、3つの視点の熟達化の関わりについて、筆者の一連の研究をまとめてモデル化をおこない、その知見を他領域にどのように適用可能かを論じてきた。その中には、他領域に適用できることを実際に示す研究が存在せず、適用可能性を考察するにとどまったものもあるため、その領域での研究が期待される。

また、熟達化の過程を調査する中で中間群は非常に興味深い群であり、この群を精査することが今後熟達化研究に大きく貢献するものと考えられる。演劇俳優においては、中間群は3つの視点に立とうとする「態度」はありつつも未だ3つの視点に立つ「能力」は身につけていない群であり、その群がどのように「能力」を身につけていくのかは、今後調査すべき非常に重要な問題点である。また、中間群は初心者に近い者から準熟達者に近い者までが混在している群であることも示された。経験を積みばすべての人が熟達者になれるのか、そういった問題を解決するためにも、中間群を精査する必要があるだろう。

謝 辞

本論文の執筆にあたり、京都大学大学院教育学研究科子安増生教授に、丁寧なご指導をいただきました。また、信州大学助手、金田茂裕先生にも草稿を読んでいただき、貴重なご意見をいただきました。ここに厚くお礼申し上げます。また、本研究をおこなうにあたり、平成17年度文部科学省科学研究費補助金（特別研究員補助金、課題番号15・5445）の助成を受けました。

引 用 文 献

- 安藤花恵 (2002) 演劇の熟達化—脚本の読み取りから演技計画、演技遂行まで—。心理学研究, 73, 373-379.
- 安藤花恵 (2003) 演技遂行の段階における演劇俳優の視点の熟達化。日本心理学会第67回大会発表論文集, 745.

- 安藤花恵 (2004) 脚本を読む段階と演技計画の段階において演劇俳優が持つ3つの視点. 京都大学大学院教育学研究科紀要, **50**, 277-289.
- 安藤花恵 (2005) 演技計画の段階における演劇俳優の熟達化と3つの視点の役割. 京都大学大学院教育学研究科紀要, **51**, 60-73.
- Ando, H. (2005) Expertise of actors in evaluating other actors' performances. Oral presented at the International Congress on Aesthetics, Creativity, and Psychology of the Arts.
- 安藤花恵・子安増生 (2004) 演劇経験の有無による味覚表情の表出ならびに演技の差異. 認知科学, **11**, 61-74.
- 安藤花恵・子安増生 (2005) 俳優の熟達度による痛みの演技の差異. 日本認知科学会第22回大会発表論文集, 22-23.
- Carvalho, J. B. (2002) Developing audience awareness in writing. *Journal of Research in Reading*, **25**, 271-282.
- Chi, M.T.H., Feltovich, P. & Glaser, R. (1981) Categorization and representation of physics problems by experts and novices. *Cognitive Science*, **5**, 121-152.
- Gleitman, H. (1990) Some reflections on drama and the dramatic experience. In Rock, I. (Ed.), *The legacy of Solomon Asch* (pp.127-142). Hillsdale, N.J.: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers.
- 波多野誼余夫・稲垣佳代子 (1983) 文化と認知. 坂元昂 (編) 現代基礎心理学7 思想・知能・言語 Pp.191-210. 東京大学出版会.
- Hershey, D. A., Walsh, D. A., Read, S. J., & Chulef, A. S. (1990) The effects of expertise on financial problem solving: Evidence for goal-directed, problem-solving scripts. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, **46**, 77-101.
- 生田久美子 (1987) : "わざ"から知る. 東京大学出版会.
- 石井成郎・三輪和久 (2003) 創造活動における心的操作と外的操作のインタラクション. 認知科学, **10**, 469-485.
- 河竹登志夫 (1978) 演劇概論. 東京大学出版会.
- Lesgold, A., Robinson, H., Feltovich, P., Glaser, R., Klopfer, D. & Wang, Y. (1988) Expertise in a complex skill: Diagnosing X-ray pictures. In M.T.H. Chi, R. Glaser & M. Farr (Ed.), *The nature of expertise* (pp.311-342). Hillsdale, N.J.: Lawrence Erlbaum Associates.
- 大浦容子 (2000) 創造的技能領域における熟達化の認知心理学的研究. 風間書房.
- Oura, Y. & Hatano, G. (2001) The constitution of general and specific mental models of other people. *Human Development*, **44**, 144-159.
- Sloboda, J. A. (1991) Musical expertise. In Ericsson K. A. & Smith J. (Eds.), *Toward a general theory of expertise* (pp.143-167). Cambridge: Cambridge University Press.
- Sonnentag, S. (1998) Expertise in professional software design: A process study. *Journal of Applied Psychology*, **83**, 703-715.
- Wilson, D. Glenn (2002) *Psychology for performing artists 2nd Ed.* London: Whurr Publishers.

(日本学術振興会特別研究員、教育認知心理学講座 博士後期課程3回生)

(受稿2005年9月9日、改稿2005年11月28日、受理2005年12月8日)

Expertise of Actors in Assuming the Viewpoint of the Character, the Actor, and the Audience

ANDO Hanae

Fields of experts range from fields in which many experts are to fields in which there are few experts. Common findings from many investigations in different fields, as well as specific findings limited to certain fields have been identified. Nevertheless, expertise in art, particularly in acting, has remained relatively unexplored. This study focuses on the expertise of actors. I divided the process of acting into 3 phases: script reading, performance planning, and the actual performance. Anecdotal evidence indicates that highly experienced and good actors assume the viewpoint of the character, the actor, and the audience at the same time while acting. I proposed a model of three acting phases and effects of assuming the three viewpoints on the expertise of actors in each of the three phases. In performance planning, junior expert actors produced more action plans than script interpretations, and thought of them from the viewpoint of the actor and the audience. Thus their plans are full of diversity. In actual performance, they assume the three viewpoints simultaneously. Owing to this, they perform as they planned, and convey their intentions adequately to the audience. And they evaluate not only superficial aspects of their performances, such as voice, facial expressions, and so on, but also non-superficial aspects, such as atmosphere, from the viewpoint of the audience. Finally, implications to other fields are discussed.