

本論文は、演劇における演技の創造が、他者との円滑な社会的相互作用を支える社会的能力、特に他者理解能力（他者の心的状態を推測し、理解する能力）や共感（他者の感情を共有し自ら感じる能力）に及ぼす促進効果を心理学的手法によって検証した研究である。文献展望および心理学の実験と調査を含む6つの実証研究、総合考察からなる7つの章で構成されている。

第1章「序論」では、演劇体験が他者理解や感情的共感に及ぼす促進効果を検討するうえで、演技者個人の演技創造の過程に着目することが必要であることを述べた。戯曲読解・演技計画・演技遂行からなる演技創造プロセスの段階的検討により、その効果検証を行うこと、効果に寄与する下位のプロセスを特定することを本研究の目的として述べた。

第2章「演技創造の効果：研究1」では、演技創造プロセス全体の効果の検証を試みた。その結果、戯曲を読んでその内容を要約する場合と比較して、物語世界の鮮明なイメージを形成している場合に限って、戯曲を読んで演技を計画し演技を遂行することが他者視点取得・他者の感情表情理解、感情的共感を促進することが明らかになった。

第3章「戯曲読解の効果：研究2」では、演技創造プロセスのうち戯曲読解の効果を用フィクション読解と比較して検証した。その結果、物語への移入や、能動的な心情推論を要求する教示を与えたとしても、戯曲を読むことの効果は認められず、演技創造に及ぼす戯曲読解の効果は限定的である可能性が示唆された。

第4章「演技計画の効果：研究3」では、演技創造プロセスのうち演技計画までを行うことの効果を用、戯曲を読んでその内容を要約する場合と比較して検証した。その結果、演技計画自体の十分な介入効果は認められなかったものの、演技計画時において物語への移入が視点取得過程を促す可能性が示され、演技遂行の効果が演技計画段階からの累積的な効果である可能性が示唆された。

第5章「演劇俳優における物語への移入の効果：研究4」では、演劇俳優が経験する物語への移入が、演技創造プロセス（特に演技計画）における能力変化に対する促進的効果を持つか、一般成人とその効果に差があるかを探った。その結果、移入の効果に顕著な集団差は認められなかったが、演劇俳優においては、物語への移入が演技計画時において感情的共感を促す可能性が示され、

演技による感情表現の経験の観点から考察を行った。

第 6 章「VR を活用した演技創造の効果：研究 5」では，VR 技術を用いることにより，研究 1 で示された演技創造の効果を物語への移入の強さによらず得ることができるかを検討した。VR 空間で演技をする条件を，VR 空間で演技を鑑賞する条件と戯曲テキストを読んで内容を要約する条件と比較した結果，VR 空間で演技を遂行することは戯曲テキストを要約するよりも，VR 演技遂行が介入場面外の現実世界に近い対人場面での感情理解を促進することが示された。

第 7 章「結論」では，5 つの研究の結果を統合し，他者理解や感情的共感への効果を生ずる演技創造過程，および関連する心理プロセスに関する考察を行った。