

役の疑似的な人格を備えた対話エージェントによる 役作り支援手法

A Method for Supporting Role Building Using Dialogue Agents with a Simulated Personality

蔦琉冬* 宮本友樹 内海彰
Ryuto Tsuta Tomoki Miyamoto Akira Utsumi

電気通信大学

The University of Electro-Communications

Abstract: 本研究は、生成 AI を用いた対話エージェントにより、演劇における稽古前の役作りを支援する手法を提案する。提案手法は、役作りのための演劇理論であるスタニスラフスキー・システムに基づいて設計された対話フレームワークと、大規模言語モデルで構築した「役の疑似人格」との対話を通じて、役のイメージの明確化を支援する。具体的には、役の基本情報、性格、状況・目的の三段階構造について、台本に明示されていない背景や行動原理の理解を促す。提案手法の有用性を検証するため、役の疑似人格無し（情報の整理のみ）条件、スタニス・ラフスキーシステムによる役作りのみ（対話エージェント無し）条件との対照実験によりユーザの主観評価や役作りの習熟度を評価した。

1 はじめに

演劇は人間社会を映す文化的営みであり、役者は観客に「生きた人物」を提示する担い手である。役者は、脚本によって提示された人物像の外枠を具体的な行動と感情を持つ存在へと立ち上げる必要がある、この過程は「役作り」と呼ばれる。Nina[1]は、役作りを「役の特定」、「個人的経験の転用」、「文化的リソースの利用」、「身体化」、「即興」、「想像」という6つの戦略に分類した。

近年、演劇を支援する研究では、佐藤ら[2]によるモーションキャプチャを使った動作熟達支援や、山崎ら[3]によるプロジェクションマッピングや電子台本を使った稽古場不足解消システム、高野ら[4]遠隔共同稽古を可能にするVRシステムが提案されている。これらの研究は前述の6つの戦略のうち、「身体化」、「即興」といった稽古中の身体的・空間的要素の支援に焦点を当てている。一方、「役の特定」、「個人的経験の転用」、「文化的リソースの利用」、「想像」といった、稽古前の役の理解は支援が少ない上に役に対して詳細な設定を作る必要があり、難易度が高い。特に演技初心者は、役のイメージとは自由度の高いものであるために役の具体的な人物像を構築するのが困難である。

コンスタンチン・スタニスラフスキーは演技を「形で示す芸術」ではなく「役を生きる芸術」と捉え、その実現のために演技理論（スタニスラフスキー・システム）を提唱した。後にこの理論の実践のため、“Who am I?”, “Where am I?”, “What time is it?”, “What do I want?”, “Why do I want it?”, “How will I get what I want?”, “What Must I overcome to get what I want?” という7つの質問[5]が作られ、役の理解の基本概念となった。Liuら[6]が示した、人々が人間よりもAIとの共創を選好する傾向にあるという結果を踏まえると、スタニスラフスキー・システムを利用する新たな方法としてテキスト生成特化の対話型AIの活用が期待される。Shaoら[7]は、LLMが特定の人格を保持したまま対話可能であることを示しており、この知見を踏まえると、AIには客観的な台本分析を行わせるよりも、役を演じながら分析結果を対話させる方が人物像をイメージしやすい可能性があると考えられる。

そこで本研究では、スタニスラフスキー・システムに基づく対話フレームワークを設計し、生成AIで構築した役の疑似的な人格（生成AI対話エージェント）との対話を通じて、役者の稽古前における役のイメージ明確化と主体的な役作りを支援する手法を提案する。

*連絡先：電気通信大学
東京都調布市調布ヶ丘一丁目5番地1
E-mail: t2210424@gl.cc.uec.ac.jp

2 関連研究

2.1 AIを使った演技支援の研究事例

Kangら[8]は、演劇領域に特化した自然言語処理の概念である Theatrical Language Processing (TLP) を提案し、俳優の即興演技を支援する AI ツール Scribble.ai を開発した。Scribble.ai は、キーワードやジャンル、ランダム性を入力として即興用の対話スクリプトやモノローグを生成し、俳優が AI とリアルタイムにやり取りしながら稽古を行うことを可能にする。ユーザスタディの結果、AI が生成する予測不可能な状況設定は、俳優の想像力や問題解決能力を刺激し、創造性の拡張に寄与することが示されている。一方で、AI が過度に詳細で説明的な台本を生成する場合、解釈の余地やサブテキストの構築が制限されるという課題も指摘されている。また、この研究の主な焦点は即興演技における発想の拡張や刺激の提供にあり、役の内面構造や人物像を体系的に分析・整理する枠組みは提供されていないと言える。

2.2 スタニスラフスキー・システムを使った研究事例

Atkins[9]は、スタニスラフスキー・システムと Mary Overlie による Six Viewpoints の理論の共通性に着目し、両者を統合した俳優訓練体系である Crosspoints を提案している。Atkins は、スタニスラフスキーが重視した「心・意志・感情」といった内的プロセスと、Viewpoints が提示する空間・時間・身体・動きなどの外的・関係的素材が相補的に機能しうることを示し、演技訓練において方法（エクササイズ）と認識枠組み（エピソード）を区別する重要性を論じている。特に、アーキタイプに基づく Image Study を通じて、俳優が個人的記憶に過度に依存することなく、仮想的かつ身体化された感情資源を獲得できる点を理論的・実践的に示した点は、従来の分析中心の演技訓練を補完するものとして意義深い。一方で、Atkins の研究は主として俳優訓練における身体的・感覚的実践の再構成に焦点を当てており、役の内面構造を言語的に整理・対話的に探索する枠組みまでは扱っていない。

したがって、本研究ではスタニスラフスキー・システムに基づく内的問いを対話フレームワークとして明示的に構造化し、即興演技における創造的刺激的付与ではなく、役理解の深化と人物像の明確化の支援に焦点を当てる。



図 1: 提案手法の概要図

3 提案手法

提案手法の概要図を図 1 に示す。提案手法では、まず大規模言語モデル (LLM) が台本の情報から暫定的な役の人格を持つ対話エージェントを構築する。その後ユーザが対話エージェントと「役の基本情報」、「役の性格」、「役の状況・目的」の流れで対話する。この対話を通じて、ユーザが役のイメージを明確に固めることを目的とする。

3.1 対話の導入

ユーザは、台本のテキストを大規模言語モデルにアップロードし、以下の形式のプロンプトを入力する。本研究では LLM として GPT-5 を使用する。

「あなたは上記の台本の『(役名)』です。(役名)になりきって私(『(相手役名)』ではない台本外の第三者)の質問に答えてください。」

これにより、LLM は台本の内容をもとに登場人物の人物像を構築し、以後の対話ではその人物として応答する。

3.2 対話フレームワーク

提案手法では、スタニスラフスキー・システムから一部を抽出し、対話の流れを「役自身の基本情報部門」、「役の性格部門」、「役の状況・目的部門」の 3 段階に整理することで、対話の自由度を保ちながら効果的な役作りを実現する。

3.3 提案手法の使用の流れ

ユーザは各部門で用意された質問から対話を開始し、その後は自由な応答を通じて対話を進めていく。基本情報部門は人物像の具体化、性格部門は一貫した行動原理や感情パターンの言語化、状況・目的部門は目的や行動理由の明確化やユーザ自身の経験の結びつけを目的とし、提案手法は各部門毎でユーザに対話する際の立場を明確に与える。

ユーザは、基本情報部門と性格部門では対話エージェントの親しい友人として「人柄」や「日常の様子」を思い浮かべられるようにし、状況・目的部門は台本の世界の外から対話エージェントを観察する立場で「どんな状況で」「なぜそのように行動したのか」を理解しようとする。

この設計により、ユーザは役を外側の情報から徐々に内面的理解へと踏み込むことができる。このプロセスを通じてユーザは台本に明示されていない背景や価値観を自発的に思考し、役を静的な設定情報ではなく、より具体的な人物像として理解しやすくなると期待される。

4 実験方法

提案手法の有用性を示すために役作り手法を3つ設定して演技経験者7名を含む30名（男性16名、女性12名、無回答2名、平均年齢23.4歳）を対象に被験者間実験を実施し、アンケートにより手法の使用感を、役の自己紹介文の作成により役の理解度の深さを評価する。本実験は電気通信大学人を対象とする研究に関する倫理委員会の承認を得て実施された（管理番号：H25085）。

4.1 実験設計

実験条件は、提案手法条件、役の擬似人格なし条件（擬人化なし条件）、スタニスラフスキー・システムによる役作りのみ条件（ベースライン条件）とする。

実験参加者にはまず台本を読んだ後、役作りを行ってもらう。刺激を統制するため、対話システムの発話はあらかじめLLMに生成させたものを提示し、参加者は画面上の複数の候補から選択して発話する。ベースライン条件は提案手法で用いるユーザ側の質問形式の発話文のみを提示し、回答は自由記述とする。各条件の体験後、対象の役として200~400文字の自己紹介文を作成してもらう。役作りの際に使用した台本は星万莉子先生作「こぼれ日お月さま」[10]である。

4.2 評価方法

本実験の独自質問に加え、手法の使いやすさを測るUMUX-Lite[11]と手法の有用性・使いやすさ・学習容易性・満足度の4側面から測定するUSE短縮版[12]を翻訳したもののスコアを手法の主観評価として用い、自己紹介文の回答と第三者による評価を役の習熟度評価として用いる。

自己紹介文はBigFive短縮版である日本語版TIPI-J[13]と特性形容詞尺度[14]により一つにつき7人が評

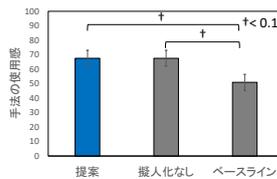


図 2: 手法の使用感 (未経験者のみ)

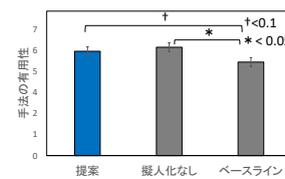


図 3: USE (有用性) 結果 (未経験者のみ)

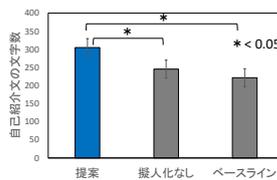


図 4: 自己紹介文の文字数

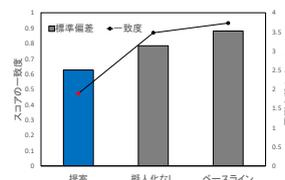


図 5: 自己紹介文の評価 (外向性)

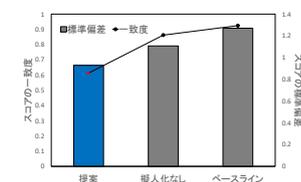


図 6: 自己紹介文の評価 (主体性)

価する。これはクラウドワークスのワーカー35名（男性28名、女性8名、平均年齢42.0歳）に実験協力をしてもらい、標準偏差の比較と級内相関係数によって評価した。級内相関係数は本来スコアの一貫性を測る指標であるが、本研究では一貫性の高さは役の解釈の余地の少なさを示すと捉える。そのため、共同稽古において脚本家の意図へ適応しにくくなる可能性を考慮し、一貫性が低い状態を望ましい結果として評価する。

5 結果・考察

各評価指標における評価結果を図2~図5に示す。図の縦軸は各質問項目または算出指標の評価値、横軸は実験条件を示している。実験条件間の評価値を統計的に比較するため分散分析を実施し、有意差が確認された場合には、多重比較としてホルム法を用いた。

UMUX-Liteについて3条件で分散分析を行った結果、全参加者を対象とした場合には有意差は認められなかったが、演劇未経験者のみに限定した場合には有意傾向 ($p < 0.1$) が確認された (図2)。独自質問では演劇経験の有無に関わらず有意差は認められなかった。一方USEに関しては、「有用性」の観点において演劇未

経験者のみに絞った場合にのみ有意差 ($p < 0.05$) および有意傾向 ($p < 0.1$) が確認された (図3). 自己紹介文の文字数については3条件間で有意差 ($p < 0.05$) が確認された (図4). 文字数の増加は参加者が課題に深く関与し、役について能動的に思考した程度を反映する間接的指標と解釈できる. 以上より、提案手法は特に演劇初心者に対して有用かつ直感的に利用可能であると知覚され、役作りへの主体的関与を促すことが示唆された.

日本語版 TIPI-J による役の外向性特性についてルビーン検定を行った結果、条件間の分散に有意差 ($p < 0.05$) が認められ、提案条件では他条件と比較して標準偏差が小さく、評価のばらつきが抑制されていた. 級内相関係数は記述的だが、提案条件において相対的に低い傾向もみられた (図5). 特性形容詞尺度の探索的因子分析の結果、独自性尺度は3因子構造を示した. 第1因子は積極性、社交性、意欲、自信といった「自ら行動を起こす姿勢」を共通項としており、主体性を表す因子と解釈した. 第2因子は人のよさ、親切さ、感じのよさに関する項目が高く負荷しており、対人好意性を表す因子と解釈した. 第3因子は心の広さや責任感、気長さといった項目から構成されており、感情および行動が安定した態度を反映することから、安定的態度と解釈した. この中で主体性因子においてルビーン検定を行なった結果、条件間の分散に有意差 ($p < 0.05$) が認められ、提案条件では他条件と比較して標準偏差が小さく、評価のばらつきが抑制されていた. 級内相関係数は記述的だが、提案条件において相対的に低い傾向もみられた (図6). これらの結果は、評価の集中を避けつつ、役のイメージ共有と解釈の多様性が両立していたことを示唆する.

6 おわりに

本研究では、生成 AI 対話エージェントと役者が対話することで、稽古前の役のイメージ明確化と主体的な役作りを支援する手法を提案した. 提案手法では、スタニスラフスキー・システムに基づく対話フレームワークを設計し、「基本情報」、「性格」、「状況・目的」の三段階から役の理解を段階的に深める構造を構築した. 評価実験の結果、提案手法は演劇初心者に対して有用性および使用感の観点で肯定的に評価され、役作りへの主体的関与の促進や、役の共通理解を形成しつつ解釈の幅を保持する支援としての機能が示唆された. 以上より、本研究で提案した対話エージェントは、役を決定づける存在ではなく、役と向き合う思考を促進する存在として機能し、特に演劇未経験者に対する稽古前の役作り支援手法として有効である可能性が示された. 今後は、自由記述による対話入力を可能としたシステム

への拡張して評価を行うことで、本手法が演劇実践において果たし得る役割をより検証していく必要がある.

謝辞

本研究は、JSPS 科研費 (JP23K16923) の支援を一部受けました. 記して感謝いたします.

参考文献

- [1] Nina Bandelj. How method actors create character roles. In *Sociological forum*, Vol. 18, pp. 387–416. Springer, 2003.
- [2] 佐藤克美, 海賀孝明, 渡部信一. 舞台役者の「わざ」熟達化を支援するモーショキャプチャ活用に関する教育学的検討. PhD thesis, Tohoku University, 2009.
- [3] 山崎剛, 藤重想, 岡田謙一. 役者の位置関係・視線方向を考慮した演劇自習支援システム. 電子情報通信学会技術研究報告= IEICE technical report: 信学技報, Vol. 114, No. 25, pp. 105–111, 2014.
- [4] 高野高吉, 重野寛ほか. 遠隔環境における演劇自主稽古支援システムの提案. 研究報告マルチメディア通信と分散処理 (DPS), Vol. 2018, No. 1, pp. 1–6, 2018.
- [5] New York Film Academy. Stanislavski in 7 steps: Better understanding stanislavski's 7 questions. <https://www.nyfa.edu/student-resources/stanislavski-in-7-steps-better-understanding-stanislavskis-7-questions/>, 2015. 閲覧日: 2026年1月12日.
- [6] Yuchang Liu, Yongzhong Yang, and Haoran Xu. From humans to ai: understanding why ai is perceived as the preferred co-creation partner. *Frontiers in Psychology*, Vol. 16, p. 1695532, 2025.
- [7] Yunfan Shao, Linyang Li, Junqi Dai, and Xipeng Qiu. Character-llm: A trainable agent for role-playing. In *Proceedings of the 2023 Conference on Empirical Methods in Natural Language Processing*, Singapore, 2023. Association for Computational Linguistics.
- [8] Sora Kang and Joonhwan Lee. Theatrical language processing: Exploring ai-augmented improvisational acting and scriptwriting with llms.

In *Proceedings of the International Symposium on Electronic/Emerging Art (ISEA)*, 2025.

- [9] Stephen Atkins. Stanislavsky, viewpoints and their influence on the theory of crosspoints training. *Stanislavski Studies*, Vol. 10, No. 1, pp. 55–67, 2022.
- [10] 星万莉子. こぼれ日お月さま. <https://haritora.net/look.cgi?script=15014>, 2018. 2026年2月閲覧.
- [11] James R Lewis, Brian S Utesch, and Deborah E Maher. Umux-lite: when there's no time for the sus. In *Proceedings of the SIGCHI conference on human factors in computing systems*, pp. 2099–2102, 2013.
- [12] Meiyuzi Gao, Philip Kortum, and Frederick Oswald. Psychometric evaluation of the use (usefulness, satisfaction, and ease of use) questionnaire for reliability and validity. In *Proceedings of the human factors and ergonomics society annual meeting*, Vol. 62, pp. 1414–1418. Sage Publications Sage CA: Los Angeles, CA, 2018.
- [13] 小塩真司, 阿部晋吾. 日本語版 ten item personality inventory (tipi-j) 作成の試み. *パーソナリティ研究*, Vol. 21, No. 1, pp. 40–52, 2012.
- [14] 林文俊. 対人認知構造の基本次元についての一考察. *心理学研究*, Vol. 49, No. 4, pp. 231–247, 1978.