

VR 映像・2D 映像・劇場における演劇鑑賞の異同性に関する調査計画

Research Plan on the Similarities and Differences in VR, 2D Video, and Theater Performance Viewing

山田真衣^{*1}, 藤本彩華^{*1}, 卯木輝彦^{*2}, 永岡慶三^{*3}, 米谷雄介^{*4}, 谷田貝雅典^{*1}Mai Yamada^{*1}, Ayaka Fujimoto^{*1}, Teruhiko Unoki^{*2}, Keizo Nagaoka^{*3}, Yusuke Kometani^{*4}, Masanori Yatagai^{*1}^{*1} 国立女子大学 文芸学部文芸学科^{*1}Kyoritsu Women's University, Faculty of Arts & Letters^{*2} 関西外国語大学 外国語学部^{*2}College of Foreign Studies, Kansai Gaidai University^{*3} 早稲田大学 人間科学学術院^{*3}Waseda University, Faculty of Human Sciences^{*4} 香川大学 創造工学部^{*4}Kagawa University, Faculty of Engineering and Design

Email: 23l320my@kyoritsu-wu.ac.jp

あらまし: 本稿は、同一の舞台作品を対象とした「劇場」「2D 映像」「VR 映像」の 3 つの鑑賞環境における、観客の鑑賞体験の異同性を明らかにすることを目的とする。3 環境における比較調査は、協力承諾をいただいた観客より質問紙調査法により鑑賞評価を取得する。得られた評価データを多変量解析により分析し、鑑賞時の 3 環境における効果と負荷を明確にするとともに、観客の鑑賞評価との因果関係を明らかにすることにより、多角的に「劇場」「2D 映像」「VR 映像」の 3 環境の鑑賞体験における「異同性」を明らかにする。

キーワード: 舞台芸術, 観劇, VR, 映像, 演劇鑑賞評価

1. はじめに

近年、メディア技術の飛躍的な発展により、演劇を鑑賞する環境は大きく変化、多様化している。従来、演劇鑑賞は「劇場」という空間において、観客の目の前で俳優が生で物語を演じ⁽¹⁾、時間と空間を共有することで成立する、一回性の体験とされてきた。しかし、2020 年のコロナ禍により大勢が密閉空間に集まるという観劇（劇場鑑賞）による集団感染の危険性が指摘されたことで、鑑賞方法が劇的に変化した。当初は観劇の「代替策」として始まった劇場公演の録画配信は、劇場の閉鎖が長引くにつれてリアルタイム配信が前提の「オンライン上演」や、観劇と同時配信の「ハイブリッド上演」へと発展を遂げた⁽²⁾。

こうした経緯と各種通信技術・デバイスの普及が相まって、現在では「2D 映像」によるオンライン配信やパッケージ視聴が日常的な鑑賞の選択肢として定着している。さらに近年では、ヘッドマウントディスプレイ（HMD）等を活用し、仮想空間上で作品世界に没入する「VR 映像」という新たな鑑賞方法も登場している。

このように鑑賞フォーマットが多様化し、観客が自らのライフスタイルに合わせて鑑賞環境を選択できるようになった一方で、メディアの違いが観客の鑑賞体験にどのような差異を生じさせているのかに

ついては、未だ検証の余地が残されている。劇場空間がもたらす没入感や臨場感、2D 映像が提供する俯瞰視や気軽さ、VR 映像がもたらす劇場最前列の臨場感と気軽さがある一方で負荷も増加する可能性があるなど、それぞれ異なる鑑賞特性がある。本研究では、「鑑賞時の負荷の低さが、作品への没入感や共感度といった体験の質（効果）に影響を与える」という仮説を立てたうえで、前記の 3 環境の鑑賞特性に着目し、「体験の質（効果）」と「鑑賞時の負荷」という 2 つの主要な観点から、各鑑賞環境においてどのような体験的異同性があるのか、演劇鑑賞の視点から調査し比較分析を行うことを目的とする。

2. 研究計画

本研究では、一般公演作品を「2D 映像」「VR 映像」に記録し、「劇場」鑑賞、「2D 映像」鑑賞、「VR 映像」鑑賞の 3 つの鑑賞環境を設定した（図 1 に各鑑賞写真を示す）。各鑑賞環境における調査は、鑑賞後に質問紙調査により取得する。

対象者は、一般公演作品を観覧いただいた観客の内調査に応じていただいた方（約 140 名に調査済み）、「2D 映像」の鑑賞とその後の調査への協力を承諾いただいた方（100 名程度を想定）、「VR 映像」の鑑賞とその後の調査への協力を承諾いただいた方（100 名程度を想定）を予定している。本調査は環

境ごとに異なる集団を対象とするため、環境による差異と個人差を切り分けて分析できるよう、質問紙にて対象者の基本属性（年齢や観劇経験等）もあわせて取得する。

比較対象となる3つの鑑賞環境の概要を以下にまとめる。

- ・劇場：実際の劇場にて公演演目を鑑賞する（図1a）
- ・2D映像：映像制作者が観てほしいアングルで収録した2D動画を鑑賞する（図1b）
- ・VR映像：最前列の一般に特等席とされる観覧席にて360°カメラで定点収録した映像を、自然な自由視点が可能なヘッドマウントディスプレイにて鑑賞する（図1c）

各環境における鑑賞後、協力承諾をいただいた観客より質問紙調査による鑑賞評価を取得する。評価項目は、没入感・臨場感・作品共感度といった「体験の質（効果）」と、鑑賞疲労度といった「鑑賞時の負荷」の2つの枠組みで構成する。質問紙の設計に際しては、一般的な鑑賞評価項目に加え、鈴木らの先行研究⁽³⁾で示されているVRヘッドマウントディスプレイ装着時の身体負荷や仮想空間における作品共感度などのメディア特有の効果についても比較調査できるように設計する。

以上より、得られた調査結果を多変量解析により分析する。個人差（事前の観劇経験等）を考慮した上で各環境間の評価スコアの差異を比較し、鑑賞環境の違いが体験の質と負荷に及ぼす影響、および各評価指標間の関連性を明らかにする。その際、「負荷の低減が体験の質の向上に寄与する」という事前の仮説に基づき、体験の質（効果）の高さと鑑賞時の負荷がどのようなバランスにあるのかという観点から解釈を行う。これにより、多角的に「劇場」「2D映像」「VR映像」の3環境の鑑賞体験における「異同性」を導き出す。

3. おわりに

本研究は、同一の舞台作品を対象とし、「劇場」「2D映像」「VR映像」の3つの鑑賞環境による比較調査を行う。調査データは、各環境における鑑賞後の質問紙調査より取得し、多変量解析により多角的に3環境の鑑賞体験における「異同性」を探る。

本研究により、各鑑賞環境における固有の体験の質や鑑賞時の効果や負荷が明らかとなれば、演劇鑑賞における最適な環境は「劇場」であるという、これまでの常識にとらわれることなく、地理的・身体的な理由やライフスタイルの制約など様々な理由から観劇が困難な場合でも、観劇に引けを取らない、あるいは観劇を超える効果が期待できる鑑賞環境を提供できるものと考えられる。

加えて、多様なメディア技術と舞台芸術の組み合わせによる効果が明確になれば、次世代エンターテインメント空間の設計や新たな演出分野への応用も可能であると考えられる。

謝 辞

本研究は、2023年度 科学研究費補助金 基盤研究(C) (課題番号:23K02639)の助成によるものである。

参考文献

- (1) 文化庁: “今も昔も、演劇は面白い！-ようこそ劇場へ”、https://www.bunka.go.jp/prmagazine/rensai/youkoso/youkoso_003.html, (2014)
- (2) 萩原健: “コロナ禍を受けたオンライン（と）演劇、その展開—変容する／再発見される〈演劇〉—”, 演劇学論集日本演劇学会紀要, 第71巻, pp.35-50 (2020)
- (3) 鈴木雄一, 笹原和俊: “メタバース演劇の可能性と課題リアル演劇との比較実験”, 日本行動計量学会大会抄録集, 第53巻, pp.126-127 (2025)



a 劇場環境



b 2D映像環境（固定視点）



c VR映像環境（自由視点）

図1 本研究における3つの演劇鑑賞環境