

演劇空間としての『あつまれ どうぶつの森』の可能性

石井優里, 城一裕

概要: ゲームソフト『あつまれ どうぶつの森』を対象として、その上で実施された2つの演劇企画『星の王子さま』および『ホネまで愛してくれる?』の鑑賞と観察を行い、演劇空間としての『あつまれ どうぶつの森』の可能性を探る。あつまれ どうぶつの森は Nintendo Switch 用のゲームソフトであり、新型コロナウイルス感染拡大による巣籠もり需要で世界的に大ヒットした。2020年初頭からのコロナ禍で急増したオンラインゲーム上でのバーチャルライブ等の仮想空間内での様々な試みの中でも『あつまれ どうぶつの森』は活用されており、博物館・美術館によるツアーや個人のプレイヤーによるバーチャル結婚式等が行われている。一方、コロナ禍の演劇界においては、「zoom」などの遠隔会議システムを用いた幾つかのオンライン演劇の試みがなされている。その一つとして、演劇研究プログラム「program B」では『あつまれ どうぶつの森』内で演劇を企画している。本研究では、この「program B」によって企画された2つの演劇『星の王子さま』および『ホネまで愛してくれる?』にスタッフの一員として参加し、その演劇を観察するとともに、スタッフ・観客の双方に対してアンケートとインタビューによる調査を行った。その上で、一連の観察と調査の分析を通して、演劇空間としての『あつまれ どうぶつの森』の可能性を他の演劇との比較を通じ、1.世界観の創出、2.演出の幅、3.一回性、4.コミュニケーション、および5.ライブパフォーマンスのプラットフォームという観点から考察する。

キーワード: 演劇, オンラインゲーム, ライブパフォーマンス

Possibilities of “Animal Crossing: New Horizons” as Theatrical Space

YURI ISHII¹, KAZUHIRO JO²

1. はじめに

本研究では、シミュレーションゲーム『あつまれ どうぶつの森』通称「あつ森」の仮想空間を対象として、2つの演劇の鑑賞と観察を行い、演劇空間としての『あつまれ どうぶつの森』の可能性を探る。『あつまれ どうぶつの森』は任天堂株式会社からリリースされているゲームで、「島」の地形を設計できる機能や豊富な種類のアイテムなどを使って自由な仮想空間設計ができる[1]。また、マルチプレイやチャット及び「リアクション」機能もあり、イベントのプラットフォームとしての可能性を秘めている。

「あつ森」は2020年初頭からの新型コロナウイルス感染拡大による巣籠もり需要を受けて世界的に大ヒットしており、コロナ禍で急増したフォートナイトやマイクラフトといったオンラインゲーム上でのバーチャルライブ等と同様にオンライン上での様々な試みの中でも活用されている。その中では、博物館におけるバーチャルツアーや、美術館での展示の再現や所蔵品の公開、結婚式などのイベン

トの実施等が行われている。一方、コロナ禍におけるオンライン上での試みの一つとして、「zoom」などの遠隔会議システムを用いたオンライン演劇がある。本研究では、このオンライン演劇において「あつ森」を活用して実施された演劇研究プログラム「program B」に着目し、その観察と調査を通して、演劇空間としての『あつまれ どうぶつの森』の可能性を探る。

以下本章では、フォートナイト及びマイクラフトで実施されたバーチャルライブとバーチャル音楽フェスについてその概要を示す。

1.1 フォートナイト

『フォートナイト (Fortnite)』は Epic Games 社からリリースされているオンラインゲームである。

2020年4月、アメリカ出身のラッパー・トラヴィス・スコットが同ゲームの仮想空間内でバーチャルライブを行い、オープニングステージが巨大なトラヴィスによって踏み潰される、フィールドが楽曲ごとに変化し観客のアバターが水中や宇宙空間に飛ばされるなどの演出が施された[2]。

1 九州大学大学院芸術工学府
Graduate School of Design, Kyushu University
2 九州大学大学院芸術工学研究院
Faculty of Design, Kyushu University

1.2 マインクラフト

『マインクラフト (Minecraft)』はサンドボックス型のオンラインゲームである。『マインクラフト』では 2020 年 4 月以降『NETHER MEANT』[3]、『Block by Blockwest』[4]といったバーチャル音楽フェスが次々と開催された。現実のフェスのようにドリンクエリアが存在し、グッズを買うことができたため、「本物の音楽フェス体験にこれまでで最も近いもの」と言われている。

2. 『あつまれ どうぶつの森』

本章では、先行事例として、『あつまれ どうぶつの森』の仮想空間や特徴的な機能を使用して開催されたイベントを取り上げる。

2.1 博物館のバーチャルツアー

『あつまれ どうぶつの森』では島内施設のひとつとして博物館が存在し、プレイヤーが採集した魚・虫・化石・美術品を寄贈することでコレクションが完成していく。この施設を生かし、フランスのアンジェ自然科学博物館は、閉館中、職員の島にゲストを招き、Skype を介してコミュニケーションを取りながらバーチャルツアーを行なった [5]。また、アメリカのカリフォルニア州にあるモンテレーベイ水族館とイリノイ州シカゴにあるフィールド自然科学館は、Twitch で職員がプレイしている様子を配信することで視聴者に館内ツアー体験を提供した [6]。

2.2 美術館のマイデザイン利用

ゲーム内にデフォルトで実装されている機能「マイデザイン」は、ドット絵を描くようにして服飾品や絵画、壁紙のデザインができる機能である。作成したデザインはインターネットを介して世界中に公開・共有する事も可能である。この機能を用いて、北京の木木美術館はアンディ・ウォーホルやニコラス・パーティーなど過去に開催された展覧会を再現した様子を動画配信した [7]。また、ロサンゼルス J・ポール・Getty 美術館やメトロポリタン美術館は所蔵品をマイデザインとしてホームページ上で公開している [8][9]。日本の神奈川県箱根にあるポーラ美術館のように、マイデザインの枠を複数使って一つの大きな作品にするという使い方もみられる [10]。

2.3 「あつ森」独自のイベント

新型コロナウイルスの感染拡大によって中止・延期・自粛となった様々なイベントの代替策として「あつ森」を利用する事例もあり、その中ではハロウィンの仮装大会や、結婚式 [11] などが実施されている。

3. オンライン演劇

本章では、現実空間以外での演劇の先行事例として、オンライン演劇を取り上げる。演劇の定義について、演出家・鈴木忠志はポーランドの演出家・グロトフスキーの主張を引用し、「観客と俳優とが同時に存在する場で起こるもの」

と定義している [12]。演劇界もまた新型コロナウイルスによって打撃を受け、公演の中止や延期、劇場の封鎖といった危機に陥った。そこで演劇業界が取ったのはオンラインという場を活用した取り組みである。with コロナの状況が長引くと初めからオンラインで上演することを前提にした、オンラインでしかなし得ない演劇の形が模索され始めた。この「オンライン演劇」は上演をオンラインのみとするものと生の上演とのハイブリッド方式で配信されるものの 2 段階で展開したが、本研究は仮想空間・オンラインのイベントに焦点を置いているためハイブリッド方式の事例の紹介は割愛する。オンラインのみの事例は「オンデマンド」と「生配信」の 2 つに分類される [13]。以下、オンデマンドの事例として文学座の『紙風船』を、生配信の事例として劇団ノーミーツとエイチエムピー・シアターカンパニーの『ブカブカジョーシブカジョーシ』を紹介する。

3.1 文学座『紙風船』

1937 年から続く日本の劇団・文学座による演劇『紙風船』は『オンライン文学座劇場』として 2020 年 5 月 18 日より YouTube で期間限定で無料配信されている。画面に映らない語り手がト書を読み、俳優がそれぞれの自宅と思われる場所から zoom の画面越しに台詞を語り合い劇伴としてピアノの伴奏が流れるというものである [14]。

3.2 劇団ノーミーツ

劇団ノーミーツは「NO 密で濃密なひとときを。」をコンセプトに、打ち合わせから上演まで一度も会わないという約束で活動している劇団である [15]。2020 年 4 月 9 日「ZOOM 飲み会してたら怪奇現象起きた...」という短文とともに Twitter に投稿された短編演劇が拡散され話題を呼んだ。その後、5 月に旗揚げ公演『門外不出モラトリアム』を生上演し、再演も含めて 2500 円のチケットを 5000 枚以上売り上げている。zoom を使った演劇の先駆けといえる [16]。彼らはさらに「Meets」という会社を立ち上げると、11 月 25 日にオンライン劇場「ZA」をオープンさせた。この劇場では演劇が全て生で上演される。さらに、観客同士の交流や演者から観客へのリアクション、観客が物語を選べるといった機能も充実している [17]。

3.3 エイチエムピー・シアターカンパニー『ブカブカジョーシブカジョーシ』

エイチエムピー・シアターカンパニーは演出家・笠井友仁を中心に大阪を拠点に活動し、実験的な舞台制作とリアリティを迫る手法が評価されている劇団である [18]。本演劇は元々大阪市内の小劇場で上演予定であったが、劇場閉鎖・上演中止に伴い 5 月 22 日から 4 日間のオンライン生配信に切り替えられた。5 人の役者がそれぞれの自宅で撮影したものにリアルタイムで画像処理を施しそれを「仮想劇場」というひとつの画面上に合成したことで 2 次元でも 3 次元でもない不思議な劇空間を作り出すことに成功している [19]。

4. program B「あつ森演劇」

以上の先行事例を踏まえ、program B が実施した 2 つの「あつ森演劇」について概要を記述する。program B は岡山大学の学生が中心となって運営し、研究研究・企画・実践を結びつけた、これからの時代に求められる演劇の形を一年間模索するプログラムである[20]。岡山大学文学部 4 年で岡山大学演劇部に所属していた楊慶新がプロデューサー・演出を手掛け、岡山大学文学部 4 年の大森孝介、工学部 2 年の和田航輔、文学部 4 年の福島美祐が制作担当として、2021 年 3 月まで活動した。

「あつ森演劇」は活動の一環で楊慶新が中心となって企画・演出を担当し、program B のメンバーではないが『あつまれ どうぶつの森』をプレイしていて岡山で演劇に携わっている学生とともに制作した。『あつまれ どうぶつの森』は 2020 年の大ヒットゲームでプレイヤーが多いことから演劇に馴染みのない人も雰囲気を経験できるのではないかと考えたためである。本研究では program B の「あつ森演劇」チームが上演した演劇『あつまれ どうぶつの森～星の王子さま』と『あつまれ どうぶつの森～ホネまで愛してくれる?』を題材として観察と調査を行なった。

4.1 実践 1：演劇『あつまれ どうぶつの森～星の王子さま～』鑑賞

「program B」の企画である『あつまれ どうぶつの森～星の王子さま～』を鑑賞し、制作者へのインタビューと他の観客に対するアンケート結果をまとめた。

4.1.1 概要

1945 年にアメリカで出版されたフランス人の飛行士・小説家であるアントワヌ・ド・サン＝テグジュペリの小説『星の王子さま』を約 15 分の演劇として台本化し、「あつ森」の仮想空間で上演した。詳細は以下の通り。

- 公演日時：9 月 14 日～18 日 各日 21 時から 22 時
- 再演日時：10 月 15 日・27 日・29 日 各日 21 時 30 分 開始
- 場所：大本の島
- 制作・運営メンバー：

企画・演出：楊慶新/演者(キャラクター操作)：和田航輔・大本一貴・海老飛鳥/マイデザイン提供：久保田菜月/舞台設営：大本一貴

4.1.2 『星の王子さま』あらすじ

原作のあらすじは以下である。飛行士の「僕」は不時着した砂漠で「王子」と出会う。王子は自分の星で 1 本のバラを大切にしていたが、ある日バラの花と喧嘩したこときっかけに旅に出たという。王子は 6 つの星を巡った後地球にたどり着いた。王子は地球でキツネと出会い友となり、

「大切なことは目に見えない」という秘密を教えられる。

4.1.3 島内の探索

演劇用の舞台以外の土地は島の主である大本さんが製作した地形がそのまま残されていた。また、道中には星の王子さまの世界観を表現したオリジナルのマイデザインが貼られていた。開演時間になると観客は客席に案内された。客席の入り口付近では「受付」が行われ、受付係から観客に「アメ」のプレゼントがあった。観客の中には「お土産」と称したアイテムやゲーム内の通貨を渡す人も見受けられた。

客席の後ろには音楽を流すことのできる家具が置かれており、BGM を流すことで世界観を演出しようとする試みが見受けられた。また、上演中の観客のリアクションと発言は禁止されていたものの、カメラ機能を使って自由に視点を変更しながら観劇することができた。

4.2 実践 2：観客参加型演劇『あつまれ どうぶつの森～ホネまで愛してくれる?～』観察

4.2.1 事前イベント『ハロウィンナイト』

10 月 31 日にゲーム内の公式イベントとしてハロウィンイベントが開催されたことに伴い、program B の「あつ森演劇」チームが独自にストーリー性のあるハロウィンパーティを主催した。観客参加型演劇『ホネまで愛してくれる?』の事前イベントに位置付けられ、劇中の楽器の使用や観客の演劇参加について検証された。筆者はこのイベントに対し観客としてリハーサルと本番に参加し、program B の「あつ森演劇」チームとともに感想や『ホネまで愛してくれる?』に向けての改善点を話し合った。

- 日時：2020 年 10 月 31 日 23 時開始
- メンバー：
神父役：楊慶新/新郎役：海老原飛鳥/新婦（ゴーストブライド）役/久保田菜月
- 一般のプレイヤーの参加人数：3 人

4.2.2 観客参加型演劇『ホネまで愛してくれる?』概要

『ホネまで愛してくれる?』は、ファンタジーアニメーション映画『ティムバートンのコープス・ブライド(Tim Burton's Corpse Bride)』と戯曲『ロミオとジュリエット』を原作とした program B による参加型演劇である。

参加者は舞台となる島に着くと衣装と 2 つの「毒キノコ」を渡される。衣装に着替えると、案内役の指示で家の中に入り物語が始まる。

あらすじは以下である。主人公(参加者)は父親に決められた相手と政略結婚する予定であったが、花嫁衣装を身に纏った女の幽霊(ゴーストブライド)と出会い、花畑でのデートやピアノの連弾を通して次第に仲良くなっていく。最終的には主人公自ら命を落としてゴーストブライドと結

婚するか、生きてもともと結婚する予定だった相手と結婚するのか選択することとなる。劇中、いくつか分岐点があり、参加者の反応によって物語の進み方が変化する。

参加者と演者のやりとりにはチャット機能とリアクション機能のみが用いられ、ボイスチャットは用いられなかった。また、運営側の演者はLINE通話を用いて連携をとった。運営チームは公演開始時間の30分前に舞台となる島に集合し、通話しながらセリフや動きの確認をした。筆者は運営チームの一員として画面録画で記録しつつLINE通話を用いた劇中・終了後の話し合いに参加し運営側のコミュニケーションと参加者の反応の観察を行った。公演日程は以下の通りである。

- リハーサル：2020年11月15・16日
- 公演日時：11月17日・20日・22日・24日・27日・29日
- 公演開始時間：各日22時

4.2.3 リハーサル

筆者はリハーサルにおいて、主人公の役（参加者）としてイベントに参加した。感情表現にはリアクションだけを使い分岐点となる問いかけに対する返答以外ではチャット機能は用いなかった。

5. 評価

以上、実践1, 2を行った後、実践1『あつまれ どうぶつの森～星の王子さま～』について、運営メンバーに対するインタビューと他の観客に対するアンケート調査、及び実践2『あつまれ どうぶつの森～ホネまで愛してくれる？～』について、公演の様子の観察、役者へのインタビュー及び参加者へのアンケート調査を行った。

結果をそれぞれまとめて記述する。

5.1 『あつまれ どうぶつの森～星の王子さま～』

5.1.1 運営メンバーに対するインタビュー

筆者は観客としてこの公演を観劇した上で、後日演出の楊と役者である和田航輔・大本一貴・海老原飛鳥に対するインタビューを、LINE電話を用いて行った。その際、楊さん以外の3人と通信をして改めて舞台となった島内を案内してもらいながら制作過程や本番中の様子を伺った。以下にインタビューの一部を抜粋して掲載する。

- 公演期間中の島の天気について
大本「雨は結局一回も降らなかったですね。もし（雨が）降ったら日付を変更しようと思ってましたけど、たぶん一回も降ったことはなかった。」
和田「なぜか星がいっぱい降る日が多かった。」

- 公演中感じたこと

大本「実際の舞台みたいな緊張感はありましたよね」
和田「初めてお客さんが来たときのドキドキやばかったですよ。緊張して、ワクワクして。」

5.1.2 他の観客に対するアンケート

「星の王子さま」を観劇したプレイヤーを対象に、(1)公演について評価を問うアンケートを作成した。このアンケートではまず回答者が年齢・性別を選択し、以下の質問項目に対してそれぞれ回答した。

はじめに参加理由を自由記述してもらい、次にストーリー（脚本）・舞台（島内の風景及びインテリア）・衣装・客席・臨場感といった5項目について、7段階で評価し、補足があればその都度自由記述してもらった。また、「セリフをチャットだけでやりとりすることについてどう思いますか」という質問に対して「チャットだけ使うまでよい」「チャットと併用してボイスチャット機能も使うべきだ」「チャットはやめてボイスチャットだけにした方がよい」の3つの中から最も近い回答を1つ選択してもらった。最後に、印象に残ったことや感想、意見を自由記述式で回答してもらった。

アンケートの回答期間は2020年12月13日から20日の7日間で8人分の回答を収集することができた。

5.1.3 アンケート結果

(1) 公演についての評価アンケート

- 参加理由

「面白そうだったから」「誘われたから」など興味やお誘いから参加したという意見が多く、気軽に参加していることが分かった。

- ストーリーに対する感想

「忠実に再現されていてよかった」「名シーンを観られてよかった」といった『星の王子さま』を知っているプレイヤーの原作を踏まえての感想が見られた。一方で「星の王子さまを知らなかったから」という理由に基づくやや低めな評価も見受けられた。

台詞をチャットだけでやりとりすることについては、3人が「チャットとボイスチャットを併用するべきだ」と回答し、残りの5人が「チャットだけを使うまでよい」と回答した。

5.1.4 Twitterでの感想等

一部を抜粋すると、「星の王子様」の世界観を見事に表現されていて...（省略）「とても再現度が高く楽しかったです」といった、世界観の再現について言及するツイートが複数みられた。

5.1.5 実践1まとめ

Twitterやアンケート結果の通り、原作の世界観がうまく再現されていると感じた。しかし、元々『星の王子さま』という作品自体が抽象的な表現の多い寓話である為15分

の短い時間では作品を知らない人がストーリーを理解するのは困難だったように思われる。実際に筆者も『星の王子さま』の物語をよく知らなかったため、台詞や行動を理解するのが困難であった。

演出に関して、王子が地球に来る前に旅をしてきた星を再現した舞台やステッキを使った衣装チェンジなど「あつ森」ならではの演出がかいま見えた。一方で、客席の手前に並べていたラジカセから流れていた音楽は客席ではほとんど聞こえなかった。野外では常にフィールド BGM が流れているという「あつ森」の仕様が演劇の世界観への没入を阻害していたように思われる。

運営メンバーへのインタビューでは学生演劇に携わる人の視点から『あつまれ どうぶつの森』ならではの演劇体験や善し悪しを伺うことができた。野外劇への挑戦など普段できないことができるのが「あつ森」の仮想空間ならではの良い点である。一方、本番前独特の緊張感や高揚感は実際の演劇と同じように感じるということが分かった。

5.2 『あつまれ どうぶつの森～ホネまで愛してくれる?～』について

5.2.1 役者の反応

久保田は本番前、何度も「緊張するなあ」と呟いていた。台詞が多い為か、最初はひとつひとつの台詞を声に出しながらチャットに入力していたが、それは回を追うごとに減少した。また、久保田さんと海老原さんのやりとりも最初は参加者の反応に対してその都度積極的に議論が行われていたが、最終回時には「上(建物の2階)あがります」「お客さんがそちらへ行きました、家の外に出ます」など業務連絡のみとなった。2人は参加者のアドリブに対応するのに少々苦労していた。台本をしっかりと決めていたものこちらが想定していたよりも参加者の演技がかなり自由であったためだと考えられる。

5.2.2 参加者の反応

ゴーストブライドと共にピアノを弾く場面では、直前に「ピアノは弾けない」と話していた参加者も楽しそうに演奏していた。また、同じシーンでドラムやシンセサイザーを演奏し別の楽器でセッションを試みる参加者も確認できた。

観察した中では参加者全員円滑なコミュニケーションができており、分岐点以外での使用人やゴーストブライドの台詞に対してもチャットやリアクション機能を使って積極的に反応していた。参加者の中にはゲーム実況のために公演の様子を録画している人もおり、動画を盛り上げるために独自の設定を加えてくる者もいた。

最も通話が盛り上がったのは参加者が毒キノコを食べて死者となりゴーストブライドと結婚するか生きて許嫁と結婚するかを選択を迫られる場面である。参加者の大半は迷いつつもゴーストブライドと結婚することを選択した。特にユニークだったのは「毒キノコを食べて死んで私と結

婚してくれる?」というゴーストブライドの問いかけに対し「50年待って」と答え、その後「50年後」と自らナレーションのような台詞を入れて50年経ったという独自の設定を盛り込んだ参加者であった。

5.2.3 終演後の役者に対するインタビュー

ゴーストブライド役の久保田と父親/使用人/かぼちゃ役の海老原に対して zoom を使用してインタビューを行い感想などを伺った。以下、一部を抜粋して掲載する。

● 率直な感想

久保田「臨機応変に対応していく感じがすごい楽しかったです。あのドキドキ感が結果的には楽しかったです。」

● 台詞をチャットでやりとりすることについて

海老原「チャットだけでいいかなって思います。ボイスチャットがあると相手の感情が(画面を)見なくても分かってしまったりするっていうことがある。そうしてしまうと「あつ森」を介してやっている意味がなくなってしまうのかなと思う。それだったら声劇をやっているのと変わらないのかな、と思いました。」

● 演技について

久保田「ゲームだったけど意外と役に入り込めた。」

海老原「最初はもらった台本をベースに台詞を打っていったんですけど、最後の方は、(この役だったら)こう返すんじゃないかな、という閃きで返答していましたね。」

5.2.4 参加者に対するアンケート

イベント全体に対する評価(ストーリー・舞台・衣装を7段階で評価・印象に残ったことと感想・意見などを自由記述)について参加者にアンケートをとった。参加者6名のうち5名からの回答があった。

結果として、全ての項目において比較的高い評価を得た。自由記述欄では「RPGを進めている感覚だった」「自分でストーリーを作っていく感じがRPG好きの自分に合っていた」「(衣装について)雰囲気が出てよかった」「場面セットが細かく準備されていた」「一緒にピアノを弾いたシーンは息を飲みました」「どっちの方向に進めば幸せになれるんだ! ?ってドキドキしながら遊べたので楽しかったです」といった感想が得られた。

「台詞をチャットでやりとりすることについて」、5名全員が「チャットだけを使うままでよい」と回答した。理由として「ボイスチャットよりも演劇に参加しやすいと思うから」「声を出したくないから」という回答が得られた。またゲーム実況者の参加者からは「自分の解釈を入れられてより面白い動画になったと思うから」という回答が得られた。

5.2.5 実践2 まとめ

筆者がリハーサルで参加者として体験した感想としてはRPGのシナリオを進めているようだと感じたが、他の参

加者や役者の中にも同じ感想を抱いている人が存在していた。

参加者が全員自由に会話したりリアクションをとったりしていた一方で、久保田さんと海老原さんは参加者の自由な発言に振り回されていたように思える。物語の分岐点となる会話で参加者の意思表示がはっきりしなかったり、少しでも台本の流れからはみ出しそうになったりすると戸惑いを見せていた。これは、公演回数の少ない序盤において台本をなぞりながら機械的にチャットに文を入力していたためだと分かった。演劇の運営に慣れてきた後半では、役に入り込んだ比較的自由な演技ができるようになっていたように思われる。

6. 考察

イベントの観察とインタビュー・アンケートの結果及びそのまとめから、演劇空間としての『あつまれ どうぶつの森』の可能性を考える上で、2つの「あつ森演劇『星の王子さま』『ホネまで愛してくれる?』について実際の演劇およびオンライン演劇と比較し、(1)世界観の創出、(2)演出の幅、(3)一回性、(4)コミュニケーション及び(5)ライブパフォーマンスのプラットフォームという観点から考察する。

6.1 世界観の創出

アンケートでは、実践したいずれの演劇においても、その世界観について高い評価を受けた。この世界観の創出を考える上で、世界観を構築する要素である舞台設計と天気について触れつつ考察する。『星の王子さま』では屋外に巨大な舞台を建設していた。『ホネまで愛してくれる?』では野外と家の中の両方を舞台にすることで空間を大きく使うことができた。このように、『あつまれ どうぶつの森』ではシナリオや演出に合わせて舞台の場所を屋内にしたり屋外にしたりすることができるという特徴がある。屋内外それぞれにおける舞台設計の特徴として、屋外では島クリエイターを使って機能の範囲内であればどんな形の舞台も設計でき、屋内では壁紙と床も張り替えることができることから野外よりも細部まで拘った舞台設計ができる。しかし、屋外では常にフィールド BGM が流れており世界観を妨害しかねないためラジカセを置いて別の音楽を流すなど工夫が必要である。

また「あつ森」特有の要素「天気」は演劇においても重要視すべきであると考えられる。「あつ森」の世界でも現実世界と同じように季節や日によって変わり、もちろん時間帯によって空の様子も異なってくる。『星の王子さま』では全ての公演において「快晴」か「晴れ」の天気であり、日によっては流星群が観測された事もあったが、もし「曇り」や「雨」だったら世界観が壊されるだろう。天気に関しては日付や時間を変更することで操作可能であるため、「あつ森」で演劇をする際には注意を向け、世界観に合うようになるべく操作するべきであると考えられる。

6.2 演出の幅

次に演出の幅について「あつ森」におけるインタラクシオンのあるアイテムである「ステッキ」と「楽器」に触れつつ述べる。『星の王子さま』ではあらかじめセットしておいたコーデネートにワンタッチで着替えられる「ステッキ」を使って王子が巡った星に住んでいた人が次々と登場するという演出が印象的であった。ステッキは1人が複数の役を演じられる為マルチプレイの人数的な制約を乗り越えることができると考えられる。ただし特徴的な演出のため使い方やタイミングはよく考慮しなければならない。

観客参加型演劇『ホネまで愛してくれる?』では楽器を使って演劇と観客との相互作用性のある演出ができたと考えられる。A ボタンを連打するだけで楽器を演奏することができたりリアクションを繰り返すことによって踊ったりすることができる。これらの仕様により実際の演劇よりも観客が参加しやすくなっていた。楽器には意図した音階を出せないという制約があるが、参加型演劇においては「曲を演奏する」ということよりも「演奏する」ことで演劇に参加している感覚が得られることが重要であり音階の制約は無視できると分かった。

6.3 一回性

ニッセイ基礎研究所の吉本は「オンライン交流の場にはバーチャルやオンライン、そしてその対極のリアルな対面の間に位置する新たな「オンラインリアル」というものがあるようだ」と述べている[21]。また、萩原は「オンラインリアル」という状況を考慮するとオンライン演劇にはそれ特有の一回性が存在すると述べている[13]。

「あつ森演劇」の場合はどうだろうか。『星の王子さま』も『ホネまで愛してくれる?』も生上演である。加えて「あつ森演劇」の場合観劇のために会場に「行き」、そこで他の観客や役者との偶発的な「出会い」をする。さらに『あつまれ どうぶつの森』では現実世界と同じように時間が流れ島の風景は時事刻々と変化する。このような状況を考慮すると、リアルではないがバーチャルでもない、「オンラインリアル」よりもさらにリアルに近い「あつ森リアル」特有の一回性があるのではないだろうか。役者が実際の演劇と同じように緊張感を感じたり、役に入り込んで演技をすることができたりしたのも、「あつ森リアル」によるものだと考えられる。

6.4 コミュニケーション

「あつ森」におけるチャット機能とボイスチャット機能について考察する。実践した2作品ではいずれのやりとりにおいてもチャット機能だけでボイスチャット機能は用いなかった。これについて、『星の王子さま』の観客の中には「ボイスチャットも使うべきだ」と答えた人もいたことに対し『ホネまで〜』の参加者は全員「チャットだけを使うのがよい」と回答している。

役者の2人も「声を入れるとそれだけで感情が分かって

しまうのであつ森でやっている意味がなくなる」と話している。今回の演劇においてボイスチャットを用いた場合どうなるのか。役者の2人の言う通り声だけでコミュニケーションが成立し、アバターのリアクションはかなり補助的なものになるだろう。

アバターはどうぶつの森の世界における唯一の人間のキャラクターであり、可愛らしいアバターの見た目からは特定の声を想像しにくくなっている。他の仮想空間のイベントでは、チャットとボイスチャットの併用はよくあるが「あつ森演劇」という状況の場合、アバターの見た目と実際に操作している人の声とのイメージにギャップが生じ、演劇以外でボイスチャットを使う分には感じない違和感を覚えるだろう。

6.5 ライブパフォーマンスのプラットフォームとして

最後にライブパフォーマンス全般のプラットフォームという観点から『フォートナイト』や『マイクラフト』と比較して『あつ森 どうぶつの森』を考察する。

『あつ森 どうぶつの森』では、現状ではバーチャルライブのような大規模なイベントは開催されていない。これは1つの島に集まることができるのは8人までという技術的な制限があり、『あつ森 どうぶつの森』におけるマルチプレイ機能が、個人プレイヤー同士のコミュニケーションツールとして存在している為だと考えられる。

参加型演劇ではこのようなマルチプレイ機能の特徴を活かし、濃密なコミュニケーションの場にすることができたと考えている。

以上の理由から、大規模なイベントについては、現状では開催されていないが、インターネットを繋いで複数の島に渡って順次開催するツアー形式のようなイベントであれば開催できる可能性がある。

7. まとめ

本研究を通じて、演劇のプラットフォームとして『あつ森 どうぶつの森』を使用した場合の演出面やコミュニケーション、及びイベントの規模について考察することができた。『あつ森 どうぶつの森』での演劇はまだまだ可能性を秘めており、今回はできなかった現実世界と連動した演劇など現実ともオンラインとも異なった環境で新たな形態や演出を考えることができる。また、今回は舞台設計がほとんど島の主に任されていたが、一般の観客が舞台設計の段階から参加することも実現可能だと考える。テーマについて言及するならオンライン演劇に見られるシチュエーション「zoom 飲み会」「オンライン授業」などの「オンラインリアル」ならぬ「あつ森リアル」のシチュエーションでの演劇も考えられる。引き続き実践を続け、演劇だけではなく他のライブパフォーマンスの場としての可能性も広げていきたい。

謝辞

本原稿作成にあたり、ご指導・ご協力頂いた方に謹んで感謝の意を表す。特に、楊慶新さんをはじめとした program B の「あつ森演劇」チームの方々には心より感謝の意を述べたい。また、本研究の一部は、日本学術振興会 科研費・挑戦的研究(萌芽)二つの文化の接点としての音を聴取する体験の設計[19K21615]の支援を受け実施された。

参考文献

- [1]あつ森 どうぶつの森 | Nintendo Switch. 任天堂. (オンライン) (引用日: 2021年4月22日.)
<https://www.nintendo.co.jp/switch/acbaa/index.html>.
- [2]辰巳JUNK. 2020. トラヴィス・スコット×フォートナイト なぜ「歴史的」だったのか? コラム, おすすめの記事, CINRA.NET. (オンライン) 2020年5月22日. (引用日: 2021年4月21日.)
https://www.cinra.net/column/202005-travisscott_gtmmcl.
- [3]AndrewsM.Travis. 2020. Thousands gathered Saturday for a music festival. Don't worry: It was in Minecraft. The Washington Post. (オンライン) 2020年4月15日. (引用日: 2021年4月21日.)
<https://www.washingtonpost.com/technology/2020/04/15/minecrafft-music-festival-american-football-nether-meant/>.
- [4]ShutlerA. 2020. Block By Blockwest review: the closest we've yet come to an authentic online festival experience. (オンライン) NME, 2020年5月18日. (引用日: 2021年4月16日.)
<https://www.nme.com/reviews/block-by-block-west-festival-review-idles-pussy-riot-nastycherry-sports-team-2671053>.
<https://experiments.getty.edu/ac-art-generator#iiiiifloader>.
- [5]IGREK. 2020. 「あつ森」でここまでできる! アンジェ自然科学博物館バーチャルツアー. PRESSPORTS. (オンライン) 2020年5月28日. (引用日: 2021年4月22日.)
<https://pressports.com/2020/05/28/acbaa-angers/>.
- [6]HYPEBEAST. 2020. アメリカの水族館/博物館が『あつ森 どうぶつの森』内でバーチャルツアーを開催中. (オンライン) 2020年4月16日. (引用日: 2021年4月22日.)
<https://hypebeast.com/jp/2020/4/monterey-bay-aquarium-animal-crossing-newhorizons-virtua-museum>.
- [7]陸内. 2020. #あつ森どうぶつの森に世界初のバーチャル美術館を開館。木木美術館のオンライン戦略とは? INTERVIEW. 美術手帖. (オンライン) 2020年5月24日. (引用日: 2021年4月22日.)
<https://bijutsutecho.com/magazine/interview/21978>.
- [8]中村聖司. 2020. メトロポリタン美術館、「あつ森 どうぶつの森」に正式参入—40万点の作品がワンボタンで「あつ森」用に変換できる「あつ森ボタン」を新設. シミュレーション, Nintendo Switch, 任天堂, GAME Watch. (オンライン) 2020年5月2日. (引用日: 2021年4月21日.)
<https://game.watch.impress.co.jp/docs/news/1250763.html>.
- [9]Animal Crossing Art Generator. Getty. (オンライン) (引用日: 2021年4月22日.)
- [10]美術手帖編集部. 2020. ポーラ美術館も #あつ森どうぶつの森に参戦。モネやゴッホの作品を飾ろう. HEADLINE. NEWS. MAGAZINE. 美術手帖. (オンライン) 2020年5月23日. (引用日: 2021年4月22日.)
<https://bijutsutecho.com/magazine/news/headline/21985>.
- [11]AUTOMATON. 2020. 『あつ森 どうぶつの森』内で素敵な「結婚式」が開かれる。新型コロナウイルスに悲しむカップルに贈られた小さな式. ニュース, 全記事, ホーム, AUTOMATON. (オンライン) 2020年5月24日. (引用日: 2021年4月22日.)
<https://automaton-media.com/articles/newsjp/20200324-117835/>.
- [12]鈴木忠志. 1988. 演劇とは何か (Vol. 32). 岩波書店, 1988.

- [13]萩原健. 2020. 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>. 出版地不明：演劇学論集 日本演劇学会紀要, 2020. ページ: 35-50. 71.
- [14]YouTube. 【期間限定配信】オンライン文学座劇場『紙風船』. (オンライン) 2020年5月18日. (引用日: 2021年4月22日.) <https://www.youtube.com/watch?v=XFXHNYr90gA&t=468s>.
- [15]劇団ノームーツ. (オンライン) (引用日: 2021年4月22日.) <https://nomeets2020.studio.site/>.
- [16]三田理紗子. 2020. アジェンダノート編集部. (オンライン) 2020年7月22日. (引用日: 2021年4月21日.) <https://agenda-note.com/brands/detail/id=2996&pno=0>.
- [17]オンライン劇場「ZA」について. オンライン劇場「ZA」. (オンライン) (引用日: 2020年4月22日.) <https://za.theater/about>.
- [18]HMP Theater Company. (オンライン) (引用日: 2021年4月22日.) <https://hmp-theater.com/>.
- [19]高嶋慈. 2020. エイチエムピー・シアターカンパニー『ブカブカジョーシブカジョーシ』. artscape レビュー, レビュー/プレビュー, ホーム, artscape. (オンライン) 2020年5月24日. (引用日: 2021年4月22日.) https://artscape.jp/report/review/10162331_1735.html
- [20]program B. program B とは. (オンライン) program B. (引用日: 2021年4月21日.) <https://www.programb2020.com/about>.
- [21]田中信子. 2020. “[報告] オンライン・アジアセンター寺子屋 第1回—コロナの時代でも国境を越えて人は繋がる~新しいかたちの国際文化接触の可能性~. (オンライン) 国際交流基金アジアセンター, 2020年8月18日. (引用日: 2021年4月21日.) <https://jfac.jp/culture/features/ah-online-ac-terakoya-2020-1/>.