

活動弁士を題材としたVR体験の創出： かつての映画文化とゲームテクノロジーの融合

LIU Canyue^{†1} 飯田和敏^{†2} 竹田章作^{†3} 齋藤進也^{†4}

概要：本作品は、かつて日本の映画文化を支えていた活動弁士に着目し、その語りの魅力をVR体験として再構築することを目的とした。映画館をモチーフとしたVR空間の中で、鑑賞者は単なる観客ではなく、映像に合わせて語りを行う活動弁士の役割を担う。映像・音声・身体感覚を統合した体験を通して、過去の映像文化を「知る」のではなく「体験する」ことを目指し、現代のメディア環境における新たな語りの表現可能性を提示する。

1. 研究背景と目的

1.1 背景

文化資源を保存する目的は、単に情報を蓄積することにとどまらず、その歴史的・文化的価値を広く社会に伝えることにある。しかし、専門的な研究者のみならず、一般の人々がその価値を十分に理解し、関心を持つことは必ずしも容易ではない。

近年、デジタル技術を活用したアーカイブの構築が進められているが、保存という目的を果たす一方で、情報が静的に提示されるにとどまり、体験的理解につながりにくいという課題も指摘されている。

こうした課題に対し、VR (Virtual Reality) は、現実空間では実現が困難な体験を可能にする表現技術として注目されている。特に、3Dモデルを活用した文化遺産の保存においては、単なる視覚的提示にとどまらず、体験者が能動的に関与できるインタラクティブな方法が、文化的価値を伝える上で重要であるとされている[1]。Gonizzi Barsanti (2015) は、VRが文化遺産の理解を促進する有効なインタラクティブ手法であることを示している。

1.2 目的

こうした背景を踏まえ、本研究では活動弁士に焦点を当てて、かつて存在した文化を擬似体験できるVRコンテンツを制作する。活動弁士は、無声映画全盛期にアジアの一部地域で見られた上映形態の一つであり、サイレント映画時代において欠かすことのできない存在であった。特に日本においては独自の発展を遂げ、講談や落語といった伝統的な語り芸の系譜に位置づけられている。1930年代にトーキー映画が普及すると、活動弁士の役割は次第に失われていったが、完全に消滅したわけではなく、復元上映などを通じて現代においても活動が続けられている。その文化的意義は、日本独自

の映画文化として再評価されつつある。

さらに近年では、紙フィルム上映など、従来は活動弁士が用いられなかった上映形態においても、活動弁士を独自の方法で導入する試みが見られる。これらの動向は、活動弁士が単なる過去の文化遺産ではなく、現代的な創作の文脈においても応用可能な表現手法であることを示している。Dym (2000) は、現代における活動弁士の重要な役割について、「過去に作られた映画の精神を今日の観客に伝えること」であると述べている[3]。

本研究では、活動弁士に象徴される映像語りの文化に着目し、それをVRという新たな表現空間において再構築することを目的とする。伝統的な活動弁士の形式をそのまま再現するのではなく、その文化的要素を基盤としながら、現代のメディア技術を用いて新たなエンターテインメント表現を創出する試みである。すなわち、本研究は、活動弁士を媒介として、映像文化における語りの形式と、ゲームテクノロジーによる没入型体験を結びつける可能性について探究するものである。

2. 先行研究・関連作品

近年、博物館展示や文化体験の分野において、VRを用いた体験型コンテンツは増加傾向にある。特に、従来は専門的な技能や訓練を必要とした伝統的表現を、VR空間上で体験可能とする試みが数多く報告されている。

その一例として、湯浅・福地 (2018) による「バーチャル高座システム (VR落語)」が挙げられる[4]。本研究は、落語という伝統的な話芸の構造をVR空間内に再現し、初心者であっても「語る」体験を通じて表現を学ぶことのできる環境の構築を目的としている。

同研究においては、文化的再現に重点が置かれており、主に以下の点が特徴として挙げられる。第一に、体験者の視点を観客から演者へと転換することで、落語家の立場や心理を体感し、表現への理解と共感を促す点である。第二

†1 立命館大学大学院映像学研究所

†2 立命館大学大学院映像学研究所

†3 立命館大学映像学部

†4 立命館大学大学院映像学研究所

に、手振りや姿勢、声調といった身体的要素に加え、観客の反応をリアルタイムに再現することで、インタラクションを通じた演技構造の理解を可能としている点が挙げられる。また、高座や客席といった伝統的空間の雰囲気をCGによって再構築することで、没入的に文化空間を体験できる設計がなされている。これにより、落語を「鑑賞する」対象から、「体験し、学習する」対象へと転換する試みが行われている。さらに、個人技として捉えられがちな落語を、初心者でも参加可能な体験として設計することで、文化の参加性を高め、伝統芸能の現代的継承を目指している点も同研究の特徴である。

一方で、バーチャル高座システムは、落語という話芸の構造や技法を学習・体験することを主眼としており、文化的表現の再現および教育的側面に重点が置かれている。これに対し、本研究では、活動弁士に象徴される映像語りを、特定の技能習得や再現にとどまらず、VR体験における叙事的介入の仕組みとして捉え、その没入感や体験理解への影響を検討する点に特徴がある。

3. 研究方法・制作プロセスと分析

3.1 研究方法と制作概念

本研究は、VR体験の創作を通してその体験的効果を検討する実践型研究として位置づけられる。既存の先行研究の分析に加え、実際の作品制作および体験結果の観察・分析を研究手法として採用した。

本研究では、映画館という特定の空間において活弁を行うという独特な体験に着目し、それをエンターテインメントとしてVR空間上に再構成することで、体験者自身があたかも活動弁士になったかのような感覚を味わうことのできる没入型コンテンツの創出を目的とする。具体的には、体験者がVR空間内で映像に合わせて語りを行う体験を通じて、視覚・聴覚・身体感覚を統合した新たな映像表現の可能性について探究する。

制作コンセプトの検討にあたっては、現代における活動弁士の実践を把握するため、新宿東口映画祭2025「第5回カツベン映画祭」に参加し、上映作品および活弁の表現手法を観察した。あわせて、現在最年少の活動弁士の一人である尾田直彪氏への簡単なインタビューを行い、現代の映画において活動弁士付き上映が持つ魅力について意見を収集した。その結果、活動弁士による上映の魅力として、「ライブ感」や「舞台性」が強く意識されていることが明らかとなった。これらの調査結果を踏まえ、本研究では、臨場感や空間的没入感を特徴とするVRが、活動弁士の持つライブ性や舞台的要素を体験として再構成する媒体として適していると判断した。

さらに、立命館大学アート・リサーチセンターにアーカイ

ブされた手書きポスターなどの資料調査を通じて、当時の活動弁士を取り巻く文化的背景について理解を深めた。調査を進める中で、活動弁士の体験そのものを再構成することが、次世代に対して過去の映像文化を理解するための有効な手段となり得るという認識に至った。

また、特別プログラム「日本アニメの誕生から紙フィルムまで」への参加を通じて、紙フィルム上映の時代には本来活動弁士が存在していなかったにもかかわらず、現代の活動弁士が無声映画や紙フィルムを素材としながら、独自の解釈と表現によって過去の精神や文化的背景を現代の観客に伝えている現状を確認した。これらの事例は、活動弁士が単なる歴史的再現にとどまらず、現代的な表現として再解釈され得ることを示している。

以上の調査および考察を踏まえ、本作品では、従来の鑑賞型映像体験から一歩進み、体験者自身が活動弁士として語りを担う参加型体験を設計する。単に映像を「見る」体験にとどまらず、語る行為を通じて映像と主体的に関わることで、活動弁士という表現文化の持つ体験的意義を、VR空間においてどのように感じ取ることが可能であるかを検討する。

3.2 体験設計とシステム構成

3.2.1 バーチャル空間の設定と舞台選定

本コンテンツの舞台として、京都に現存する映画館「八千代館」をモチーフとしたバーチャル空間を構築した。八千代館は長い歴史を持つ映画館であり、時代を経ながらも建物の基本的な構成や雰囲気が大きく変化することなく保存されてきた点に特徴がある。図1は、1932年当時の八千代館の様子を記録した写真である。

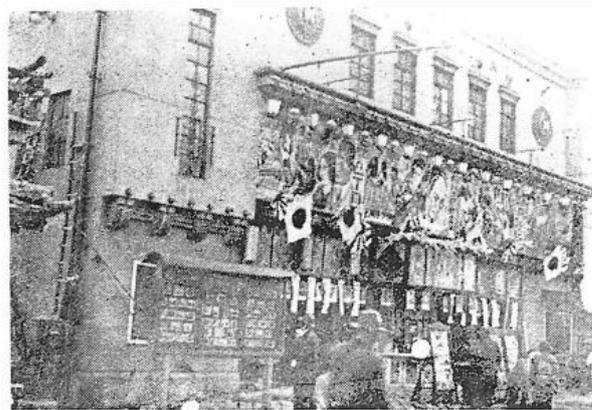


図1 1932年当時の八千代館の外観（出典：田中泰彦『思い出のプログラム—新京極篇—』）[2]

2007年以降は古着店として利用されているが、スクリーンや映写室といった映画館としての主要な要素は現在も残されており、当時の上映環境や空間構造を参照することが可能である。本プロジェクトの目的は建築的な忠実再

現ではなく、こうした歴史的背景を持つ映画館が有する空間的雰囲気や土台として、新たなエンターテインメント体験を構築することである。図2は、2008年以降の八千代館の外観を示している。



図2 2008年以降の八千代館の外観（筆者撮影）

3.2.2 空間構成と体験者の立ち位置

本コンテンツでは、バーチャル映画館空間を舞台とし、その中で体験者の立場および視点が段階的に転換する体験構造を採用している。

体験の前半では、体験者は観客席で映画を鑑賞する。この段階では、活動弁士が活躍していた時代における映画鑑賞の雰囲気や、観客としての距離感を体感的に理解することを目的としている。スクリーンと客席の関係性を重視し、体験者は「観る側」（図3）として映像に向き合う視点が与えられる。



図3 「観る側」の実装画面

体験の後半では、同一空間内において体験者の位置が舞台上へと移動し、活動弁士の立場を担う視点へと転換する。この際、映写機や環境照明、舞台効果としての幕の上昇などの演出を用いることで、舞台上に立つ感覚を強調し、没入感の向上を図っている。体験者は映像の進行に合わせて語りを行い、活動弁士として映画に介入する体験を行う。図4に示すように、体験者が舞台上に立つ演者として配置され、映像に対して語りを行う活動弁士の役割を担う。



図4 演者側の実装画面

体験終了後、体験者は再び観客席の位置へと戻り、自身が舞台上で行った語りの音声および映像を再生・鑑賞することが可能である。これにより、体験者は同一空間内において、「観客」と「演者」という二つの立場を往還しながら、活動弁士の役割や表現の特性を振り返る構造となっている。

このような視点転換の設計により、活動弁士という存在を、歴史的知識としてではなく、身体的・体験的に理解させることを意図している。

3.2.3 活動弁士の存在表現

本コンテンツにおいて、活動弁士の存在は、視覚的なキャラクターや高度な音響演出によって提示されるのではなく、体験者自身の語り行為と、その記録・再生の仕組みを通じて表現されている。これは、活動弁士という役割を外部から「見る」対象として再現するのではなく、体験者自身がその役割を担うことによって成立させることを意図した設計である。

音声表現に関しては、Meta Quest 3に搭載されたマイク機能を用い、体験者が舞台上で行った語りをリアルタイムに録音する方式を採用している。本体験では、空間音響や残響処理といった演出はあえて行わず、体験者の生の声をそのまま記録することで、「語る行為」そのものに意識を集中させる構成とした。体験の終盤では、体験者は再び観客席の立場へと戻り、舞台上で行った自身の語りを映像とともに再生・鑑賞する。この再生による振り返り体験により、体験者は活動弁士として語った瞬間を、観客の視点から振り返ることが可能となる。図5は、体験後に設けられた振り返り空間の展示画面を示している。



図5 振り返り体験の空間図面

舞台性の表現としては、舞台上への移動に伴う環境照明の変化や幕の上昇といった視覚的演出を用いることで、語りを行う場が日常空間とは異なる特別な場であることを明確化している。これにより、音声表現そのものに過度な演出を加えなくとも、体験者は舞台上に立ち、語る存在として位置づけられる。なお、本研究では意図的に簡素な音声表現を採用したが、今後の課題として、空間音響表現を導入した場合の体験の変化について検討する余地がある。

3.3 制作過程と実装

3.3.1 建築モデルの作成と再構築

本コンテンツにおけるバーチャル空間の構築にあたり、舞台となる映画館「八千代館」の建築モデルを作成した。八千代館は長い年月を経た建物であり、現存する平面図や設計資料は非常に限られている。そのため、初期段階では Google マップの航空写真を参照し、建築形状の把握およびスケールの推定を試みた。

図6は、Google マップの航空写真を基に作成した建築モデルの初期段階であり、この段階では精度に課題が残ったため、後続の工程においてモデルの再構築を行った。

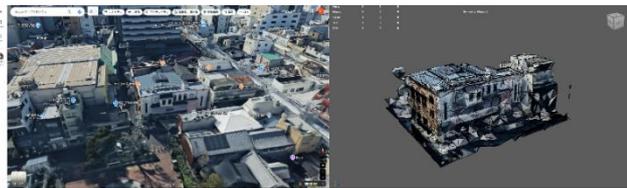


図6 Google マップの航空写真を基に作成した建築モデルの初期段階

そこで、本制作では3Dモデリングソフトウェアである Maya を使用し、建築モデルの再構築を行った。航空写真による情報を基礎としつつ、現地の写真資料や当時の映画館の一般的な構造を参考にしながら、VR空間として成立する空間構成へと調整を行った。図7は、Mayaを用いて再構築した建築モデルであり、初期段階と比較して建物の形状や比率の精度が向上している。

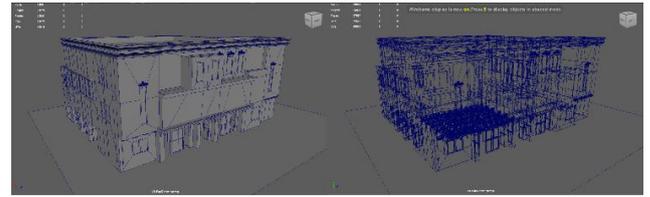


図7 Maya で作成した建築モデル

3.3.2 VR空間の構築と表現実装

VRコンテンツの制作には、Unreal Engine 5 (以下、UE5) と Meta Quest 3 を組み合わせた開発環境を採用した。Maya で作成した映画館モデルを UE5 に取り込み、かつての映画館の雰囲気を感じられる3D空間の構築を行った。

空間表現においては、レトロな座席配置や看板、ポスター、装飾要素を配置することで時代性を示すとともに、館内照明をやや抑えた表現とすることで、当時の映画館特有の薄暗い空間印象を再現した。また、映写機の質感や配置についても演出要素として取り入れ、上映空間としての臨場感を高めることを意図した。図8は、Maya で作成した建築モデルを Unreal Engine 5 へ実装し、モデルやマテリアルなどの基本要素を組み合わせた状態を示している。



図8 UE5 へ実装

これらの要素は、建築的な正確さよりも、体験者が「かつての映画館らしさ」を直感的に感じ取れることを重視して設計されている。

3.3.3 音声記録・再生機能の実装

本コンテンツでは、Meta Quest 3 に内蔵されたマイク機能を活用し、体験者の語りを録音・再生する機能を実装した。UE5 上で録音処理および再生処理を行うことで、体験者が活動弁士として語った音声を体験中に記録し、後半の上映体験において再生できる構成としている。図9は、体験者の語りを記録するための音声録音機能のUI表示を示している。



図9 再生機能の実装画面

この機能により、体験者は自身の語りを、後から観客の立場で聴き直すことが可能となる。実際の体験においては、多くの体験者がこの録音・再生機能に対して強い関心を示しており、活動弁士体験における特徴的な要素の一つとなった。

3.3.4 操作設計と体験導線の調整

体験設計においては、VR操作に不慣れな体験者が多いことを考慮し、自由探索型の体験ではなく、あらかじめ体験手順を定めた標準的な体験モードを採用した。これにより、操作に迷うことなく体験の流れに集中できる構成を目指した。

また、初期段階の検証において、活動弁士の立ち位置が分かりにくいという課題が確認されたため、体験開始時には体験者の位置を固定し、語りを行う位置が直感的に理解できるよう調整を行った。これにより、操作手順の分かりやすさが向上し、体験全体の円滑な進行が可能となった。

なお、自由度の高い操作設計については今後の課題とし、本研究では体験の理解しやすさを優先した設計を採用した。

4. 考察

本研究で制作したVR活動弁士体験は、「バーチャル高座（VR落語）」に代表される先行研究と比較すると、伝統文化の構造や技能を忠実に再現することよりも、新しいメディア環境において旧来の文化的要素をどのように再解釈し、体験として成立させるかを重視した試みであると位置づけられる。

バーチャル高座システムが、落語という話芸の構造理解や学習を目的とし、文化的再現性や教育的側面に重点を置いていたのに対し、本研究では、活動弁士の語りを持つライブ性や舞台性に着目し、体験者自身がその役割を担うことによって生じる体験的効果を検討した点に特徴がある。

体験観察の結果、活動弁士体験は個人的に完結する没入体験にとどまらず、周囲の反応や他者の存在を含んだ状況において、より強い没入や盛り上がりが生じる傾向が確認された。博物館展示などではVR体験の孤立化が課題とされることもあるが、本研究の体験では、複数人が周囲にいる状況の方が体験全体が活性化の様子が見られた。

さらに、EGG2025での展示を通じて実施した聞き取り調査

では、活動弁士という文化に対して「面白い」「興味を持った」といった肯定的な反応が多く得られた。特に、体験時間が約3分程度と短時間であったにもかかわらず、活動弁士の役割や文化的背景を「素早く理解できた」とする意見が複数確認された。

これは、映像を受動的に鑑賞するのではなく、体験者自身が語りを行うという参加型の体験構造が、文化理解を直感的に促進したためであると考えられる。また、VR空間による没入感や、Meta Quest 3のマイク機能を活用した音声録音・再生の仕組みについても、高い評価が得られた。

以上の考察から、本研究のVR活動弁士体験は、短時間であっても活動弁士という映像語りの文化を体験的に理解させる手法として有効であることが示唆される。今後は、複数人による体験や観客参加型の仕組みを導入することで、活動弁士の持つライブ性や舞台性をさらに引き出す可能性があると考えられる。

5. 結論

本研究では、活動弁士を題材としたVR体験の制作を通じて、かつての映画文化における語りの形式を、現代のゲームテクノロジーを用いて再構築する試みを行った。活動弁士を単なる歴史的文化的の再現対象として扱うのではなく、VR体験における叙事的かつ身体的な役割として再定義し、体験者自身がその役割を担う没入型コンテンツの可能性を検討した。

制作にあたっては、かつての映画館の雰囲気や参照点としつつ、京都の八千代館をモチーフとしたバーチャル空間を構築した。その上で、同一空間内における視点および立場の転換を通じて、観客として映画を鑑賞する体験と、活動弁士として語りを行う体験を段階的に設計した。この構造により、体験者は活動弁士という存在を知識として理解するだけでなく、身体的・体験的に捉えることが可能となった。

また、Meta Quest 3のマイク機能を活用した録音および再生の仕組みを導入することで、体験者自身の語り行為を振り返る体験を実現した。これにより、語る瞬間の体験と、それを観客の立場から再認識する体験とを往還する構造が生まれ、活動弁士の持つライブ性や舞台性が体験的に強調された。

体験観察を通じて、活動弁士体験は必ずしも個人的に完結する没入体験ではなく、周囲の反応や他者の存在を含めた社会的な状況において、より強い没入や盛り上がりが生じる可能性が示唆された。この点は、活動弁士という表現形式が本質的に観客との相互作用を前提として成立してきた文化であることと深く関係していると考えられる。

本研究の成果は、VRを用いた文化体験が、忠実な再現や展示にとどまらず、体験者の参与を通じて文化の役割や意味を再解釈する手法となり得ることを示した点にある。一方で、本研究では単一の体験者による体験設計を採用しており、複数人による同時体験や観客の反応を取り入れた構成については十分に検討できていない。

今後の課題として、マルチプレイヤー形式の導入や、観客側の反応を体験に組み込む設計を行うことで、活動弁士の持つライブ性や即時性をより強く反映した体験へと発展させることが考えられる。また、音響表現や空間演出を拡張することで、語り行為と環境との関係性をさらに深く探究する余地もある。

以上のように、本研究は、活動弁士という映像語りの文化を、VRという新たな表現空間において再構成する実践を通じて、新旧メディア融合による体験表現の可能性を示したものである。

参考文献

- [1] Gonizzi Barsanti, S., Caruso, G., Micoli, L. L., Covarrubias Rodriguez, M., & Guidi, G. "3D visualization of cultural heritage artefacts with virtual reality devices," *The International Archives of the Photogrammetry, Remote Sensing and Spatial Information Sciences*, Vol.40, 2015.
- [2] 田中泰彦『思い出のプログラム—新京極篇—』1980.
- [3] Dym, J. A. "Benshi and the introduction of motion pictures to Japan," *Monumenta Nipponica*, Vol.55, No.4, 2000.
- [4] 湯浅賢悟・福地健太郎「落語の所作の学習を目的としたバーチャル高座システムの提案」第26回インタラクティブシステムとソフトウェアに関するワークショップ (WISS 2018) 論文集, 2018.
- [5] 新宿東口映画祭実行委員会「第5回カツベン映画祭」東京, 2025.
- [6] 特別プログラム「日本アニメの誕生から紙フィルムまで」京都, 2025.