

今野 允斗

ビジュアルインタフェース研究室

## 1. はじめに

演劇の練習は、通常役者やスタッフが一箇所に集まるため、広い空間が必要である。また、自宅では練習できることが限られ、台詞の暗記程度しかできないと言う欠点がある。

現在インターネットの普及により音声チャットが可能になったため、自宅で練習できる範囲も広がっている。しかし、演劇の練習を支援するソフトウェアは不足がちである。

そこで、ネットワークを使った演劇の練習を支援するソフトウェアを作成することを考えた。本研究で作成するソフトウェアは、主に小学生や中学生等の、比較的小規模なグループを対象とするものである。

## 2. 演劇完成までの手順

演劇が完成するまでの流れは、台本選定から始まり、配役・係り決め、読み合わせ、演出構想、道具・衣装の作成、立ち稽古、通し稽古を経て、最後に本番となる。

本研究では、画面上に台本と舞台の画像を表示し、舞台上のキャラクタを動かすことのできるソフトウェアを作成することで、役者の大まかな動きを把握するとともに、読み合わせの練習や演出構想を支援することを目的とする。

## 3. システム概要

本研究では、コンピュータネットワーク上に共同作業の場を作り、演劇練習を行う方法について検討した。図1のように、複数のクライアントPCがサーバマシンに同時にアクセスすることによってクライアントPC同士を接続し、サーバマシンは各クライアントから要求された処理を実行し結果を返すクライアントサーバシステムを用いた。

## 4. ソフトウェアの開発

クライアントサーバシステムを利用した演劇練習支援ソフトウェアを実現するために、本研究ではネットワークゲームの作成方法を参考にして、開発言語JavaとJava用分散オブジェクト技術HORB[1]を使用し、開発を行った。

HORBにはJavaと100%の互換性があり、分散オブジェクトによるソフトウェア開発が比較的容易であらゆるJava処理系で動作するというメリットがある。

サーバServer.javaは、デーモン(メモリに常駐してサービスを提供するソフトウェア)として起動し、接続されているすべてのクライアントの情報を各クライアントの要求に応じて渡す。

クライアントClient.javaは、サーバから全キャラクタの情報を取得し、その情報をもとに画面に背景と全キャラクタを描画する。また、テキストファイル化された台本を読み込み、画面上に表示させる。表示する画像と台本はあらかじめ全クライアントにコピーして渡しておくか、共有フォルダ等を使う。

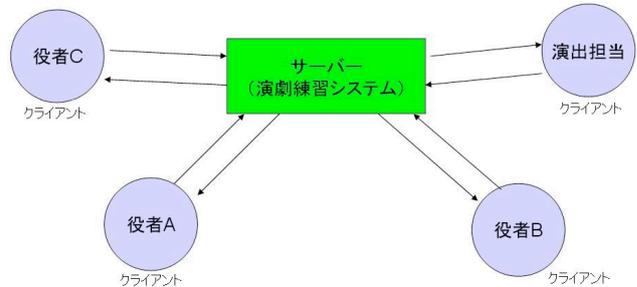


図1 システム概要

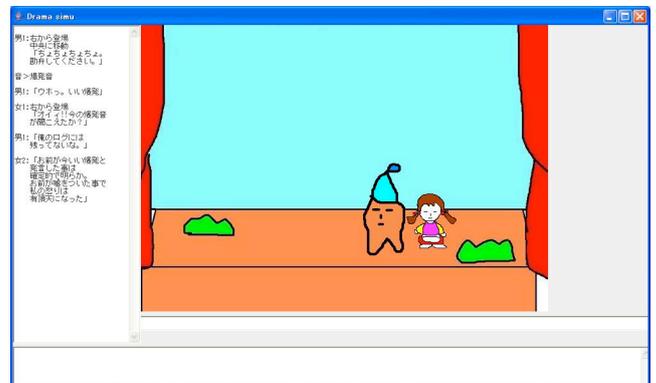


図2 クライアント実行画面

ソフトウェアの使用例としては、まずユーザは、音声チャットのサービスにログインしておく。そして、クライアントからキャラクタ名でサーバにログインする。すると画面上に背景・キャラクタの画像と台本が表示されるので、台本を見ながら自分のキャラクタを操作し、音声チャットによって読み合わせを行う。

図2はClient.javaの実行画面である。

## 5. まとめ

本研究では、ネットワークを用いた演劇練習に使用できるソフトウェアについて検討した。今後演劇練習の新しい形態ができると期待できる。

今後の課題として、操作できる演出の増加、音声チャットをソフトウェア内への実装、練習のログの保存・再生機能の実装等、ソフトウェアの完成度を高めることに加え、多くの人にテストをしてもらい、結果検証をする必要がある。

## 参考文献

- [1] 萩本順三 他: HORBではじめるJava分散オブジェクトプログラミング, 秀和システム, 2003年.
- [2] 高橋麻奈: やさしいJava 第2版, ソフトバンクパブリッシング, 2002年.
- [3] 岡田謙一, 重野寛, 古賀祐匠: Java教科書, ソフトリサーチセンター, 1999年.