

# 日本の文化資源としての「時代劇」を継承するための 参照プラットフォームの構築

Construction of a referential platform to assist the succession of *jidaigeki*  
as Japanese cultural resource

辻 俊成 TSUJI, Toshinari

## 要旨

本稿では、日本の「時代劇」を「現行の危機的時間芸術」と認識し、その文化を保存し継承するための実践的な戦略を提案する。本研究の主軸は、京都太秦地域の撮影所にて長らく培われてきた文化が、継承されることなく失われつつある現実に焦点を当て、長期的な視点から課題を解決するため、「時代劇」に関連するモノ・コトの資料化とそのアーカイブを試みることにある。また、資料化とアーカイブの戦略として、他の表現文化の文化資源化の事例をサーベイした上で、従来の文化資源学的な考え方だけでなく、知識経営学などの、社会科学の知見を援用することの可能性と意義についても検討する。

## Abstract

This paper regards Japanese *jidaigeki* (period dramas) as an “endangered temporal art form” and proposes practical strategies for preserving and passing on this culture to the next generation. Paying attention to the fact that we have been losing the culture long cultivated in film studios in Kyoto's Uzumasa without being handed down, the major part of this study attempts to document and archive things and events, related to *jidaigeki*, in order to solve problems from a long-term perspective. Furthermore, as strategies of documentation and archiving, this paper not only investigates how other expressive cultures have been serving as cultural resources, but also discusses the possibility and significance of using social sciences, such as knowledge management studies, in addition to conventional cultural resource studies.

## キーワード

時代劇／撮影所／デジタルアーカイブ／文化資源／ナレッジマネジメント

## Keywords

Jidaigeki／Film studio／Digital archive／Cultural Resource／Knowledge management

筆者は、5歳の頃より東映京都撮影所にて「時代劇」を中心とした映像作品に出演する子役として活動を行ってきた。芝居、作法、殺陣などのトレーニングを重ねながら、実際にキャスティングの機会を得るという経験を有している。撮影所に入所した当初は、週に数本は地上波においてテレビ時代劇が放映されていた。ところが、『水戸黄門』が終了した2011年以降は、地上波放送における民放レギュラー枠での時代劇作品は皆無になり、一時代の終焉を迎えることとなった。この時期を境に、「時代劇」というものを考える際には常に、自らも再興に尽力したいとの思いを抱くようになった。そこで、本学部に入學以降は、今までの役者という立場の他にも制作や経営といった観点から「時代劇」を捉えるようになったが、実際の現場では同じような思いを抱き活動をしている人が多いということもわかった。それらの分野よりもむしろ、日本映画の誕生以来、「時代劇」という産業が培ってきた知識や経験、伝統的な文化等を、より長くより活用しやすい状態で次の世代に継承していく活動こそが、「時代劇」を再興させるために必要だと考えるようになった。そこで、諸課題を整理し、「時代劇」を次世代へ継承していくための方策について検討することで、「時代劇再興」という大きな目標に新たな視点から挑めるのではないかと考えたため、本研究を計画するに至った。また、筆者は本学部を卒業後もこれらの課題について継続して検討していくため、大学院進学を予定している。そのため、本研究を進学後の修士論文への足がかりとなるよう位置付ける。

## 1. 研究概要

---

### 1-1. 研究背景

「時代劇」の衰退が叫ばれて久しい。1970年代からの映画産業斜陽化ののち、なんとか生き延びてきた「時代劇」産業は、様々な課題を抱え、苦戦を強いられている。とりわけ、京都太秦地域の撮影所における、作り手や演技手の後継者不足という課題は深刻さを増していくばかりである。なぜなら、先人が培ってきた文化が後世に伝承されることなく失われつつあるからである。現状をこのまま放置しておくことは、「時代劇」の衰退を助長してしまうだけでなく、消滅にもつながりかねない。したがって、長期的な視点から、この課題を改善していくための解決策を講じる必要があると考えられる。その1つとして、「時代劇資料のアーカイブ」を提示することが可能である。本研究が一定の成果をあげることで、日本において「時代劇」文化を保存することと継承すること、また、日本映画のノンフィルムアーカイブの進展にも寄与する可能性がある。

### 1-2. 研究目的

本研究の目的は大きく分けて3点である。1点目は、「時代劇」産業が抱える課題について整理をすることである。2点目は、その課題を踏まえた上で、「時代劇」に関連する資料を文化資源化していくための足がかりを作ることである。本研究が対象とする資料は、フィルム以外の資料、一般的に、ノンフィルム資料と称さ

れるものである。現在の日本では、ノンフィルム資料のアーカイブは、ほとんど体系立ててなされていない。そのため、本研究を進めることによって、日本におけるノンフィルム資料のアーカイブの進展にも貢献することが可能になると言える。3点目は、「時代劇」という、映像作品のある特定のジャンルのアーカイブについて考える際の方針の示唆である。従来の文化資源学的アプローチ、あるいは他の学問領域の知見の援用可能性を検証する。

また、上記で示したように、本研究の位置づけを、修士論文執筆を含む将来の筆者自身の活動を見据えた、土台づくりとなるよう設定する。

### 1-3. 研究意義

本研究における意義として考えられる問いは大きく2つある。なぜ、「時代劇」を後世に継承していく必要があるのかという問いと、なぜ、後世に継承していくための方法として、参照プラットフォームの構築（文化資源化）を選択したのかという問いである。後者については、第4章にて詳述する。前者については、映画、「時代劇」がもつ可能性や価値について検討することが良いと考えられる。

映画文化を残すことの意義について2つの側面から考える。第1に映画の芸術的側面を述べる。文化庁映画振興に関する懇談会の言葉を借りると、映画の今日的意味として、「映画は、それまでの芸術とは異なり、文学や演劇、音楽、美術、建築等の諸芸術を包含する総合芸術」だと述べている★1。また、赤間[2014]は、「歌舞伎には、演劇の要素、音楽的要素、文学的要素が複雑に絡み合っているが、もうひとつ絵画的要素や建築的要素も重要である」と述べており★2、歌舞伎が持つ時間的空間的な芸術要素までも含む映画には、芸術としての価値が見出せるだろう。第2に、映画のメディアとしての側面を述べる。映画は、初期段階では活動写真と呼称されていたことから分かるように、写真の連続によって構成されるメディアであると言える。前メディアから発達した映画は、のちにテレビやゲームといった新しいメディアにまで強い影響をもたらしている。さらには、複製可能なメディアでもあったため、前述の演劇と比べると、より多くの人に影響をもたらしたという側面からみてもメディアとしての特異な価値も見出すことができるだろう。また、映画の中でも特に「時代劇」に着目する意義は、単に筆者の好みというだけではない。日本における映画の発展の歴史を振り返ると、「時代劇」が創出した影響は決して少なくないと言えるからである。四方田[2014]は、「日本で最初に映画が撮影されたのは、より近代的な都市であった東京においてであったが、日本の伝統文化を旧市街によく保存した京都は、もっぱら時代劇を得意とし、東京は現代劇を専門とした。一九二三年の大震災によって東京の撮影所はほとんど壊滅し、製作の重心が数年にわたって京都に傾いた時期を別にすれば、両者は互いに拮抗しながら、製作会社や監督を越えて、日本映画の二つの顔を作ってきた」と述べており、両者のどちらも失うことができないことがわかる★3。したがって、これらの理由から、今日におけるメディアを形作るにあたって多大な影響を与えた映画分野、その中でも特に「時代劇」を保存し継承することは、「わが国の歴史、文化の正しい理解」★4に大きく寄与しうるものであると言えるため、取り組むべき活動である。

★1——参考URL[1]を参照されたい。

★2——赤間他[2014]、64頁を参照されたい。

★3——四方田[2014]、38頁を参照されたい。

★4——文化財保護法を参照されたい。

### 1-4. 研究方法

上記の背景や目的、問題意識、意義などをふまえた上で、1点目の課題整理に

については、書籍を中心に、要点を整理する形で記載していく。2点目については、各事例の概要をまとめるとともに、本研究がのちに目指すアーカイブ活動において採用可能な箇所とそうでない箇所についての記載も行う。3点目については、上記までの議論をもとに、文化資源学以外の他分野の知見も活用しつつ考察する。

### 1-5. 用語定義

「時代劇」という語の定義については、一般的に使用される場合には曖昧であることが多い。例えば、時代劇の“時代”という語については、どの時代を指すのかといったことや、時代劇の“劇”に関して、劇作品に限るべきなのかといったことである。このことについて、歴史的な文脈から検討している先行事例には例えば、岩本[2016]があるが、非常に重厚な研究であり本研究の論点を逸してしまうため詳しい言及は避ける。

そのため本研究では、以下、2つの観点から定義づけを行う。1点目は現代映画用語事典の定義を採用し、「現代劇」と区別するためという観点から「時代劇」という語を用いる★<sup>5</sup>。2点目は、映像分野に絞るということである。「時代劇」という語を、歴史を扱った劇作品であると広義で捉えたとするならば、大衆演劇や各地域におけるライブパフォーマンス等の実演芸術も対象範囲とするべきだが、本研究においては筆者が特に関心を寄せる点が京都太秦における「時代劇」の継承であるため、映画やテレビ番組を中心とした映像分野に対象を絞る。

以上が、本研究における「時代劇」の定義である。

## 2. 「時代劇」の現状と課題の整理

本章では、今日における「時代劇」の現状と課題を整理したのち、それらの解決策の1つとして、「時代劇」関連資料の文化資源化について提言を行う。

### 2-1. 今日における現状と課題

「時代劇」を取り巻く現状および課題は、非常に多岐にわたる。例えば、過去作品の消失、メディアの変化や、消費者側の変化と作り手とのギャップが生じていることなどである。その中でも本研究では、特に「時代劇」の産業構造としての観点から主に2点を取り上げる。

1点目はコスト面についてである。「時代劇」の制作には現代劇に比べ非常にコストがかかる。なぜなら、画面に映るものすべてを作りこむ必要があるからである。例えば、大道具や小道具、衣装、かつらなどである。大石[2014]のなかで、東映京都撮影所の高橋は以下のように述べている。

現代劇と違って、時代劇では画面に映るすべてのものをあらかじめ用意しなければなりません。言い換えれば映っているすべては意図的に作られ、選ばれ、配置されたものです。そのためには衣装や小道具といった被写体のすみずみに関わるスタッフを抱え続けなければなりません★<sup>6</sup>。

つまり、時代劇においては、映像に映り込むすべてのものを作る必要があり、それらを作るスタッフを抱えておく必要がある。映画やテレビといった映像制作

★<sup>5</sup>——山下他[2012]、60頁を参照されたい。

★<sup>6</sup>——大石他[2014]、51頁を参照されたい。

は、総合芸術であるため、どの分野のスタッフが欠けても作品制作は成立しない。特に、「時代劇」では専門的な知識や経験を必要とすることが多いため、非常に多くのコストがかかるのである。さらに、前述したコスト面の課題は、日本映画が誕生してから現在に至るまで、京都で培われてきた、大道具や小道具、オープンセット、衣装、カツラなどの有形資源に加え、技術やノウハウといった無形の資源が、いつでも使える、あるいは参照できる状態で存在していることを前提としている。これら有形無形の資源が保存されていない、あるいは適切に管理されていないとなると、新たな作品を作るときには、全く何もない状態から始めなければならないのである。このような状況になると、もはや「時代劇」制作に必要なコストは、現代劇制作にかかるコストとの差分という問題にとどまらず、何もない状態から全てを作り込む必要があるというさらに大きな問題に飛躍するため、作品の制作はほぼ不可能になると言える。以上のような理由から、現存している資源をいかに保存し、環境を持続させていくかを検討すべきだと考えられる。

2点目は撮影所における人材育成システムが弱体化していることである。春日[2014]は、原因の発端として本産業の斜陽化に影響される、撮影所での「育成システムの崩壊」を指摘している★7。かつて、撮影所では独自の育成システムが構築されていた。例えば、若手役者であれば撮影現場やその他の撮影所内において、先輩役者や監督、周囲のスタッフから技を叩き込まれたり、技を盗んだりするといった環境が整っていた。また、監督（演出部）であれば若手のうちは、助監督として先輩監督のもとで徒弟制度のように修行を重ねるのであった。これと同様に、照明部や音声部などの各部署でも先輩スタッフにつき、知識や技術を学ぶ行為が、作品を作る過程で同時に行われていた。しかし、春日[2014]は以下のような指摘も行なっている。

かつての東映の入社試験には「芸術職採用」という枠があり、そこから監督・プロデューサー、脚本家の候補生を社員として入れて、監督候補生は助監督として現場に配属していた。が、当時の京都撮影所長である岡田茂が現場の合理化を始めた一九六五年を最後に三十年近くこの枠はなくなる。つまり、次世代を担う監督の育成を、東映はこの段階で捨てていたのだ★8。

このように映画産業の斜陽化にともなって撮影所の育成システムは崩壊せざるを得ない状況となった。現在、東映京都撮影所では不定期で芸術職採用を行なっている他、見習いの若手スタッフにも給与を支払いながら現場での実践機会を提供している。さらに先日、進行スタッフや助監督などの専門職スタッフの募集も正式に行われることが発表された。これらのことから、現場の制作者が、太秦地域の撮影所における人材難に危機感を抱いていることが想像できる。ところが、京都の撮影所で制作される作品には限りがあるため、京都で腕を磨いたのち、制作する作品本数の多い東京へと活動の拠点を移すスタッフも少なくないという。この現状からも分かるように、京都における時代劇制作に関わる人材の後継者不足には慢性的な側面もあるということが示唆できる。

この2つの現状を考えると、現時点で残されている資料や知識、経験の維持と継承を行わなければ、「新たな作品（価値）を創造する」ことが不可能になり、日本映画の誕生以来長い年月をかけて培われてきた「時代劇」が途絶え、失われてしまうのではないだろうか。

以上のように、「時代劇」は複雑かつ慢性的な課題を抱えていると考えられる。

★7——春日[2014]、126頁を参照されたい。

★8——同上、同頁を参照されたい。



## 2-2. 文化資源としての「時代劇」

前述した現状と課題、それらから導かれる危機的状況に対する1つの解決策として、「時代劇」に関する資料を文化資源として捉えるという活動について述べる。本節では、この論文における文化資源という言葉の捉え方の説明を行うとともに、文化資源として「時代劇」をどのように扱うかを検討する。その理由や意義については、他の産業との違いも検討し、第4章にて詳述するため本節には記載しない。

本節で、文化資源という言葉をどのように定義し、とらえるべきかの検討を行う。従来の伝統的な定義では、赤間ら[2014]が述べるように、「ある意味で歴史的な評価を経た、貴重な価値のあるものであるから保存されねばならないという価値判断が伴った文化財や文化遺産に加え、これまで見向きもされなかったような、デジタル技術の急速な進歩によってもたらされたビッグデータのような類までを含む」★9。つまり、この観点での解釈は、文化資源というものは、現時点ではどのような役に立つかは明示することができないということを含みおいても、とにかく目の前に存在する資料を網羅的に収集し、保存していくことが重要だということを述べている。この記述からもわかるように、従来の定義では、具体的な使用用途を明確化することよりも、適切な保存、保護を優先するところに焦点を当てていると言える。

一方で佐藤[2018]は、文化資源の定義を、上記と同様に「すでに価値の定まった『文化財』でも『文化遺産』でもなく『文化資源』を用いるのは、現代の社会、現代の文化に目を向けようとする意志の表明でもある」としながらも、「文化経営学」という新たな観点から捉える試みを提唱している★10。また、「経営の語を、統合・統制・管理・運営による活用の文脈でのみ実践に結びつけるのは（資源という語の歴史的なコンテクストを考慮すると）偏狭だ」と述べた上で、以下に述べるような立場をとっている。★11

文化経営学は、フロイト的な意味も含めて社会的に忘れられ、あるいは埋もれてしまった資源のもつ基礎性の発見や生成において、初めて立ち上がる。読解力にもとづく可能性の『デザイン』として経営の語を設定しなおし、資料という存在のもつ変革の力と結びつけようとしているからである

つまり、文化資源なるものの、使用用途を明確にすることを念頭にした資源化を試みる必要があるという立場をとるということである。

この議論には、人文科学的立場と社会科学的立場の二者が存在している。そのため、「文化資源」という同じ対象を扱ったとしても、それぞれの立場による解釈が異なるため、資源化の帰着先にも相違がでてしまう。この点に関連して細井[2018]は、日本表現文化の資源化に関する研究政策と政策事業について、「現状の日本では、人文学を基礎とした研究なり活動に対する補助的なあるいは政策的なスキームと、社会科学的な発想をベースとしたそれとの間には何かしらのずれがあり、その政策を活用しながら、あるいは対置しながら研究している人々の考え方や動きにもずれや違和感が蓄積してきているのではないか」と提起した上で、この状況を“同床異夢”と表現している★12。また、両者におけるリソースとアセットとしての捉え方の違いについて、「人文学においてリソースは『歴史的・文化的資料』であり、それをアセットとして考える場合は『保護（保存）すべき文化財』として位置づけられる。他方で、社会科学系で用いられるリソース

★9——赤間他[2014]、54頁を参照されたい。

★10——佐藤[2018]、80頁を参照されたい。

★11——同上、81頁を参照されたい。

★12——細井[2018]、117頁を参照されたい。

は、端的には『商材』であり、アセットは『活用すべき社会資本』として把握されることが多い」と述べている★13。この現状について、「それぞれに確立しつつある人文学ベースの研究支援政策と社会科学ベースの政策事業の立場から、それぞれお互いに少し寄り添いつつより成熟した議論に発展させようという努力が行われるならば、日本表現文化の資源化をめぐる“異榻同夢”という状況につながるのではないか」と指摘している★14。

★13——同上、125頁を参照されたい。

ここから、文化資源について考えるときには、対象とするものの現状と性質を踏まえたうえで適切な立場をとることが必要だと分かる。自身の研究に対象に引きつけると、従来のタイプの文化資源という捉え方を「時代劇」に当てはめて考えると以下のような懸念が生じる。それは、いつか何かの役に立つかもしれないという発想では、網羅的なアーカイブの構築を目指している間に「時代劇」そのものが衰弱してしまうということである。「新たな作品（価値）を創造する」ことができなくなれば「時代劇」は過去のものとなり生を失う。したがって、ただ過去の資料を残すだけでなく、後進の人材を育成し、「新たな作品（価値）を創造する」という点からも知識や技術を含めた継承が必要となる。

★14——同上、127頁を参照されたい。

以上から本研究においては、「時代劇」に関連する資料の資源化に対して、佐藤らの立場に寄せ、「新たな作品（価値）を創造する」ことに有効な捉え方、つまり、単に保護すべき文化財とするのではなく、それがもつ資本としての可能性を引き出し、新たな価値へと展開させるものとして捉える。

### 3. 日本において文化資源をアーカイブ化している先行事例

本章では上記に関連した、映画・演劇・メディア芸術の分野において、文化資源をアーカイブ化している先行事例について述べる。

#### 3-1. 映画

まずは、自身の研究対象に最も近い、映画に関連する資料の事例について述べる。

##### ①フィルム資料

映画における資料は大きく分けて、フィルム資料とノンフィルム資料という分類がなされている。まずは前者について触れる。石原〔2018〕は日本のフィルムアーカイブの現状について、「映画フィルムの収集・保存およびアクセス提供のあらゆる側面を〈フィルムアーカイブ活動 Film Archiving〉と呼ぶとき、日本のそれは国際的にみて大きく立ち遅れている。」と指摘している。具体例として石原は「日本映画の残存率」の厳しさを挙げている★15。東京国立近代美術館（現国立映画アーカイブ）〔2013〕によると、「公的な映画保存活動の開始が諸外国に比べて遅れて」いたことが主な原因であると指摘している★16。また、関東大震災の影響でフィルムが消失したことも原因の1つだと考えられる。そのような状況であるものの実際のところ、現在国内の主要なフィルムアーカイブ機関として、国立映画アーカイブ以外では、大石〔2014〕の中で大矢が述べるように、以下のものがあげられる。★17

★15——石原〔2018〕、12頁を参照されたい。

★16——東京国立近代美術館〔2013〕、15頁を参照されたい。

★17——大石他〔2014〕、160頁を参照されたい。

公共のフィルムアーカイブとして、広島市映像文化ライブラリー、そして、

京都文化博物館、また、川崎市市民ミュージアム、福岡市総合図書館といった所が挙げられます。関西では公的機関以外にも、神戸映画資料館、プラネット映画資料図書館、立命館大学のアートリサーチセンター、大阪芸術大学など

このように、映画の先進国と比較すると大きく遅れをとるフィルムアーカイブではあるが、現在では保存および修復の活動を行いながら徐々に規模を拡大している。しかし、先日台風19号の影響による、川崎市市民ミュージアム内のフィルム収蔵庫への浸水事件のように、安閑としてはいられないのもまた現実である★18。

★18——川崎市市民ミュージアムは、2019年10月12日から13日にかけて関東地方を縦断した台風19号の影響により、地下収蔵庫が浸水し、多数の所蔵品が水没した。

## ②ノンフィルム資料

一方、後者のノンフィルム資料のアーカイブについては、フィルム資料よりも喫緊の課題であると言える。なぜなら、フィルムよりも圧倒的に資料数が多く、種類も豊富であるため、現状ではどのような資料がどこに所蔵されているかわからないからである。さらには、存在する資料と存在しない資料の区別すらつけることができない。現在は、フィルムアーカイブを行う機関が、その活動と同時にノンフィルム資料の収集や保管も行なっている。

そして民間企業の活動として代表的な例は、松竹大谷図書館や東映太秦映画村の資料室である。本項では後者に焦点を当て記載する。東映太秦映画村の資料室は「ポスターで約2万枚。台本で1万冊。スチールで20万～30万枚」のノンフィルム資料を所蔵している★19。また、これらの資料の一部は、東映太秦映画村の映画文化会館という建物にて展示を行っており、一般客も閲覧が可能になっている★20。さらには近年、文化庁委託事業である「アーカイブ中核拠点形成モデル事業」において、京都大学と東映が中心となり、ノンフィルム資料のアーカイブについて議論を始めたところである。本事業の報告書によると、「2020年に向けて、産学官が連携して京都太秦を中心とした映画関係資料のアーカイブ中核拠点を形成し、(中略)非フィルム系映画関係資料のデジタルアーカイブを構築し、国立映画アーカイブとの連携を図る」ことを今後3年間の目標設計としている★21。データベースの構築については、既存のシステムを見直すとともに、各機関が保存する資料の所在を横断的に検索できるシステムの構築に比重をおくようである。ただし、この事業の中心となっているのは、デジタルアーカイブの専門家ではなく、フィルムのアーキビストや映画史研究者、撮影所のスタッフといった構成になっている。そのため、筆者の関心に引き寄せるならば、「新たな作品(価値)を創造する」ことに活用可能なデジタルアーカイブを構築できるかといった点には、いささか疑問が残る。

しかしながら、近年までほとんど注目を浴びることのなかったノンフィルム資料に焦点が当たり、今後において議論のさらなる活性化が期待できる流れが起きていることは、「時代劇」産業にとっても非常に有意義なことであると言える。

以上のように映画分野では、先進国に比べると発展しているとはいえないものの、フィルムアーカイブは着実に進歩の跡を見せている。また、ノンフィルム資料のアーカイブについては、議論が盛んになってきており、進歩の兆しが見出せる。

## 3-2. 演劇

続いて演劇に関する先行事例について述べる。



## ①古典演劇(歌舞伎)

赤間[2003]を参照すると、江戸期における歌舞伎関連資料の分類を行い、系統立てて保存を行なっていることが分かる。同書では、「歌舞伎の資料や出版物を総合的に指して『演劇書』と呼」んでいる★22。そして、演劇書を大きく「上演資料」と「劇書」、さらに「上演資料」を「幕内資料」と「幕外資料」に分類している。赤間はこうした資料の分類に関して、「分類という作業は、どのジャンルを取り扱っていても常に悩みの種であり、難しい。」と述べている★23。本書から、演劇書という当時の新ジャンルの整理活動を行うときの困難さが分かる。しかしそれと同時に、資料の分類を行いマッピング化することによって演劇書の網羅的なアーカイブが可能になることを示している。また、資料のマッピングを行うことで、後世の研究者が不足を発見した際にも、付け足しを行うかあるいは、少しの改変で済む事になるだろう。こうすることで演劇書のアーカイブが進展することにつながる。この事例のように資料の分類を適切に行うことが、「時代劇」のアーカイブにも有意義であると分かる。しかしながらその一方で、資料の分類を行い、網羅的なアーカイブを目指すという方向性をそのまま取り入れることは、「時代劇」が持つ特殊性を鑑みた際には困難であるという可能性もあると考えられる。

★22——赤間[2003]、129頁を参照されたい。

★23——同上、132頁を参照されたい。

## ②現代演劇

現代演劇については、まとまったアーカイブが存在しているわけではない。本項では代表的な事例についていくつか取り上げる。

現在では、上演目録として機能していると言えるのは、代表的には早稲田大学演劇博物館が運営する演劇上演記録データベース★24や、CoRich舞台芸術★25というサイトである。前者は主に当該館の所蔵資料に基づいたデータベースとなっているため、網羅的であるということとはできない。基本的には画像の併記はなく、メタデータの入力されていない箇所も多い。

★24——参考URL[4]を参照されたい。

★25——参考URL[5]を参照されたい。

後者は演劇やミュージカルのクチコミサイトとして主に機能している。そこには各団体が記載した公演情報に加え、チラシの情報も掲載されている。しかしながらこちらも、任意の団体が登録した情報にのみ依拠するため、網羅的であるとは言いきれない。その他、チケット販売サイトや、チラシデータのみを扱うサイト等も存在するが、そもそもこれらのサービスはアーカイブ化を目的としたものではないため、永続的にデータを蓄積するかという点には疑問が残る。また、これらの事例は大中規模の商業演劇が中心となったものであるため、小劇場で行われる演劇や、学生が中心となって運営する演劇に焦点が当たったアーカイブ事例は存在しない。このように、現代演劇に関するアーカイブについては上記までと比較しても遅れをとっているという印象を覚えざるをえない。

以上のように演劇分野では、古典演劇に関する資料のアーカイブは進展しているものの、現代演劇に関するアーカイブは未発展だということが推察される結果となった。今後は、ある特定の時間や空間でのみ表現される演劇分野の特異性を考慮しつつ、それぞれの形態と課題に応じたアーカイブの構築が望まれるだろう。

## 3-3. メディア芸術

続いてはメディア芸術についてである。本節で述べるメディア芸術とは、文化芸術基本法の第9条に示されるように、「映画、漫画、アニメーション及びコンピュータその他の電子機器等を利用した芸術」★26のうち、前述した映画を除い

★26——文化芸術基本法第9条、参考URL[6]を参照されたい。

たものを指す。また本論文では、ある特定の組織や集団によって創作される作品に関する資料の資源化について考察するため、代表事例としてデジタルゲーム及び、アニメーションの分野についてのみ記載する。

## ①デジタルゲーム

メディア芸術における、デジタルゲームのアーカイブ事例について述べる。今回は、立命館大学ゲーム研究センターとナムコ開発資料プロジェクトに絞って記載を行う。

立命館大学ゲーム研究センター（以下、RCGS）は日本におけるゲームのアーカイブの中心的施設である。細井〔2010〕は、「1998年に京都府と立命館大学および任天堂株式会社、株式会社セガ等による産学公連携でゲームを保存、活用するプロジェクト『ゲームアーカイブ・プロジェクト』を立ち上げた」ことがきっかけであると述べている★27。RCGSは、作品や再生機器などの「現物」に加えて、「エミュレータ」や説明書、ファミ通に代表される雑誌なども対象としている★28。また、一橋大学と共同で、ゲーム開発における重要人物のオーラルヒストリー作成を行い、公開も行なっている。さらには今夏、所蔵資料のオンラインデータベースの公開も行なっている。以上のことから、ゲームそのものや関連資料など、幅の広い網羅的なアーカイブを行ない、利用促進に向けた動きが活性化していることがわかる。

続いては、ナムコ開発資料プロジェクトの事例である。この事例は、「ゲーム制作の過程で生まれる開発資料をアーカイブすることで、制作段階での変遷をたどることを可能にしている」★29。また、このアーカイブの目的を、「過去の知見を、『今の開発者や未来の開発者のために残すこと』」と設定し、過去に制作した資料を、現代において新しい作品制作に向けた資源として活用していることがわかる。

以上のように、ゲームに関する資料については、代表的な事例として、RCGSおよびナムコを取り上げた。両者ともに、モノや知識を対象に幅広くアーカイブする意識とその実践が見受けられる。特にナムコの事例については、他の事例では目にすることが少ない、再生産のためのアーカイブであるため、「時代劇」にも援用できる可能性が十分にあると考えられる。

## ②アニメーション

アニメーション分野のアーカイブ事例について2点述べる。

1点目は、作品それ自体のアーカイブについてである。森川によると、「過去に放映されたテレビアニメの内容を、実際に映像を見て確認しようとするとき、『杉並アニメーションミュージアム』にあるDVDライブラリを確認した後は、アマゾンなどで探すことになる」と述べている★30。実際のところ、特典の有無等によるバージョン違いの重複はあるにせよ、2019年12月時点でアマゾンに登録されたアニメカテゴリの作品は5万件を超えており、このサイトでは実質最大規模の作品目録が構築されている。この点は、上記で述べた、現代演劇における状況と近い部分があると言えるだろう。

2点目は、企業が行うアーカイブ活動について述べる。代表例として取り上げるのは、プロダクションI.Gの活動についてである。この取り組みでは、アニメーションの企業アーカイブにおいて、保管した資料の取り出し依頼の目的を、「社内での新作制作に使用するため」「社外で発表される商品化や展示会に使用するため」「社内スタッフの育成に使用するため」の3つに分けて定めている。

★27——細井〔2010〕を参照されたい。

★28——参考URL〔7〕を参照されたい。

★29——参考URL〔8〕を参照されたい。

★30——NPO知的資源イニシアティブ〔2012〕66-67頁を参照されたい。

具体的なアーカイブの対象物としては、企画から制作、販促までの作業に関わる資料を挙げている★31。また、社内外での利用を目的としたアーカイブ活動であるため、利用者にとってアクセスしやすい目録の作成も重要となる。さらには、MALUI連携の可能性として、制作工程における資料検索のための利用の他にも、展示や商品化、研究といった面からの利用も想定しており幅広い可能性を見出していることがわかる★32。このようにプロダクションI.Gのアニメーション関連資料のアーカイブは、利用者の想定を広くするとともに具体的な利用のイメージを持ちながら活動を行なっているため、まさに資源としての意味合いを強めていると考えられる。

★31——参考URL[9]を参照されたい。

★32——同上を参照されたい。

このように、メディア芸術分野のうちゲーム分野では、ハードをはじめとする幅広い資料を対象としてアーカイブ活動が行われている。アニメーション分野では、作品それ自体のアーカイブは確立されていないものの、アマゾンなどのシステムがその機能を代替しているとも言えるだろう。また、両者に共通して言える点は、企業が中心となって、「新たな作品（価値）を創造する」ことに主眼をおいたアーカイブを行なっていることである。さらには、文化庁主導のメディア芸術データベースのベータ版★33が公開されたことにより、さらなるアーカイブ活動の進展が期待される。

★33——参考URL[10]を参照されたい。

以上、3分野に分けて6項目のアーカイブ事例について述べた。各項目それぞれに、検討すべき点や、自身の研究にとって参考になる点がみとれた。次章では、これらを踏まえ、「時代劇」の文化資源化について言及する。

## 4. 「時代劇」を文化資源化する目的と意義

### 4-1. 文化資源化の目的

上記までの先行事例のレビューで示したとおり、「時代劇」に特化したアーカイブが行われていない事はもちろん、映画や演劇、あるいはメディア芸術の分野におけるアーカイブの中でも想定される利用の範囲には触れ幅があることがわかった。例えば、作品そのものの保存や、研究活動促進のためのアーカイブ、作品を制作する過程での使用を想定するアーカイブなどである。これらのアーカイブ活動のうち、前者2つは学術的な進展もあることから、多くの分野において取り組み事例が見られた。一方で、作品を制作する過程において有効だと考えられるアーカイブについては、学術的な観点からのアプローチが未発展であることも影響しているため非常に端緒的な状況にあると言える。

ではなぜ、「時代劇」において、作品制作に有益なアーカイブ化を行う必要があるのか。

本節では、立命館大学で行われている、歌舞伎とデジタルゲームのアーカイブ化事例それぞれと比較して検討を行う。

歌舞伎のアーカイブが対象としている資料は主に江戸時代のものである。この対象資料には特定の時代に焦点を当てているという点で時間的な有限性がある。また、現代の歌舞伎興行は、「時代劇」に比べると産業として成功していると言えるため、アーカイブの成果が現代歌舞伎の存続を直接的に左右するものではない。だからといって、このアーカイブが現代歌舞伎にとって不要のものであると述べているのではない。現代歌舞伎の継承や存続といった観点から考えると、緊急性はないため、価値のあるものだと分かっているもの、今後価値が出るかもし

れないものを含めてじっくりと網羅的にアーカイブ活動を行うことが適していると考えられる。

デジタルゲームについては、それが登場して以来途絶えることなく生産が行われ続けており、「時代劇」と比べると、産業的に成功していると言えることから、歌舞伎と同様にアーカイブの成果がゲームの存続に直接的な影響を及ぼすことがほとんどないと考えられる。もちろん、制作に活きる資料が整頓されるに越したことはないが、これを喫緊の課題と捉える必要はないだろう。このような特性から、デジタルゲームの分野が対象とする資料は、今後も制作活動が続くにつれて、増えていくことが見込まれるが、価値があるもの、今後価値が出るかもしれないもの、失われつつあるもの等に焦点を当てたアーカイブを構築していくことになると考えられる。

一方で「時代劇」にはこれら2つの分野と同様の方向性を当てはめることはできない。なぜなら、産業として成功しているとは決して言えないため、存続の危機に瀕しているからである。「時代劇」は、序盤で述べたように、役者やスタッフともに特定の専門的な知識と経験を要する特性があり、時間として有限だともいえることから演劇的な側面もある。そのため「時代劇」に関連する資料の資源化について筆者が考える際には、別の評価軸を検討する必要がある。それは、「新たな作品（価値）を創造する」ことに有効な方法を考えることである。現時点では第3章で述べたように、映画の分野においてはフィルムとノンフィルム資料のアーカイブ化が進められている。これらの資料は、価値があるとされているものが中心である。対照的に、今後価値が出るかもしれないものは優先されているとは言えない。ところが、「時代劇」において「新たな作品（価値）を創造する」ことに主眼をおいたアーカイブを構築するには、価値があるとされている資料、今後価値が出るかもしれない資料といった従来の評価選別の軸から新たな方針へと転換する必要があるだろう。これらの資料に適切な意味づけと、使用用途の検討を行うことで、佐藤[2018]が述べる「欠如として規定するような『構造』」★34の解消につながると考えられる。その意味で、こうした「構造」の解消につながる可能性のある資料を、「現行の危機的時間芸術としての時代劇の継続的生産に寄与しうるタイプの文化資源・資料体」として定義し、それらの分類、抽出、整理、組織化を行うことを「時代劇関連資料の文化資源化」と設定し今後の目標とする。

#### 4-2. 文化資源化の意義

上記のような資源化は、大石他[2014]の中で富田が指摘していた、「制作現場に有益で利用する人たちのニーズに応えられるようなアーカイブ」だということができる★35。この活動が一定の成果をあげることで、「時代劇」の継続的再生産に寄与することが可能となり、瀕死の状態であるともいえるこの産業を延命する活動になると考えられる。

### 5. 社会科学の知見を用いた文化資源マネジメントの提言

本章では、上記までの議論を踏まえて、本活動に、社会科学とりわけ経営学の知見を取り入れることの実用性を提言する。経営学の知見を取り入れる理由は、第2章において佐藤が提唱する考えに賛同したからということのみではない。「時代劇」も含む映像制作を行う活動は、企業活動と同じだといえるからである。

★34——佐藤[2018]は88頁にて、「資源という概念が歴史的に浮かび上がってくるにあたって、『欠如』の意識の現前は不可欠であった」ことに言及している。その上で、現状や将来において、存在すべきものが、「すぐに不足する・やがて枯渇するという欠乏の問題意識」のことを、「欠如として規定するような『構造』」であるとし、それがあからこそ、「資源という可能態が期待をこめて呼び出される」のだと述べている。

★35——大石他[2014]、207頁を参照されたい。



またしても映画史に立ち返ることになるが、19世紀末、エジソンやリュミエール兄弟が映画の起源となる機械の発明に没頭していた頃から、映画は商業目的であった。日本においても草創期から、吉澤商店や横田商会などの企業が制作を行っていた。今日においても大半の場合、企業という形態をとって制作を行うことが多い。また商業目的ではないにせよ、映像制作という活動それ自体をみると、複数の人間が、作品を制作するという1つの目的に向かって活動していることから、バーナードが定義する、「2人以上の人々の、意識的に調整された諸活動、諸力の体系」に合致すると言える★36。これらの理由から、映像制作の分野に経営学の知見を持ち込むことに障壁を感じることはない。したがって、映像制作を行う過程で生成された資料、あるいは蓄えられた知識・経験などを資源化するということを考える際に経営学の知見を用いることも見当違いとは言えないだろう。

上記のことから、具体的な代表例として、経営学の分野のひとつである「ナレッジマネジメント」が自身の研究に援用可能であることを検討する。「ナレッジマネジメント」は、野中郁次郎らによって提唱された理論であり、組織において知識をどのように創造するか、あるいは循環させるかについて検討したものである。野中[1996]は、日本企業の最大の成功要因は「『組織的知識創造』の技能・技術」だと述べたうえで、「組織的知識創造とは、組織成員が作り出した知識を組織全体で製品やサービスあるいは業務システムに具現化することである」と説明している。また、野中は知識について、「形式知・暗黙知」という分類で説明を行なっている。「形式知は言葉や数字で表すことができ、厳密なデータ、科学方程式、明示化された手続き、普遍的原則などの形でたやすく伝達・共有することができる」とした一方で、「暗黙知は、主観に基づく洞察、直観、勘が、この知識の範疇に含まれ非常に個人的なもので形式化しにくいので、他人に伝達して共有することは難しい」と述べている★37。さらにその議論を発展させ、個人が持つ暗黙知を形式知化し集団や組織内で循環させる「SECIモデル」の提唱も行っている★38。

★36——桑田他[2010]、20頁を参照されたい。

★37——野中、竹内他[1996]、88頁を参照されたい。

★38——同上、93頁を参照されたい。



図1 4つの知識変換モード(SECIモデル) 出所：野中、竹内他[1996]、93頁

このことを太秦地域の撮影所に当てはめると、現在に至るまで、スタッフや役者が「時代劇」作品を生み出すために作り出してきた暗黙知を、撮影所という組織全体で共有できていたのではないかと考えても無理はない。実際のところ、制作の段階で当事者らによって創造され、獲得された暗黙知を活用した表出の結果、形式化されたモノとしての、作品それ自体や作品を構成するための資料が生み出される。100年以上にわたって「時代劇」という専門性の高い特殊な作品を創出し続けることができた理由はまさにそうした、暗黙知から形式化するサイク



ルが行われていたからだと考えられる。以下の図2では、撮影所内で実践される、役者育成の例について簡易的にモデル化したものを示す。

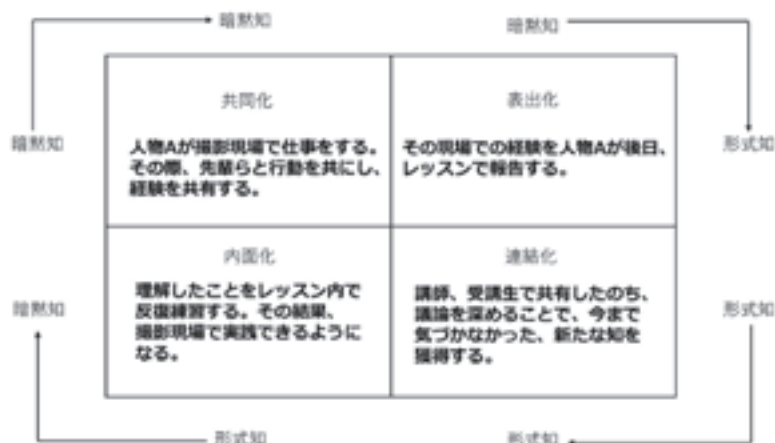


図2 撮影所内で実践される役者育成のモデル図 出所：筆者作成

しかし、現在では、2-1で述べたように、作品制作の数そのものが減少しているため、図2のようなサイクルを回すことが困難になっている。そこで、実存しているモノ資料を、制作者に内在された暗黙知が形式化された結果の産物であるとして捉え、そこから新たな知を創造するサイクルについて検討することが必要だろう。現段階では、実際の現場において、実存しているモノ資料をどのように保存するか、あるいは活用するかについて内省する機会は多くないはずである。したがって、「時代劇」に関連する資料の資源化を考える際には、資料という概念および、資料の扱い方の両方について検討していく必要がある。また、今後は、形式化された資料から暗黙知へと回帰できるような、資料化に対する戦略と実践方法についても検討していく必要があるだろう。

このような思考を援用することで、野中が提言する「知識循環」の概念を意図的に撮影所に組み込むことが可能になり、4-1で述べた、「現行の危機的時間芸術としての時代劇の継続的生産に寄与しうるタイプの文化資源・資料体」はより利用可能性と付加価値の源泉となり得るような資源となるのではないだろうか。

以上のように、「時代劇」に関連する資料の資源化を考えるうえで、経営学の知見が援用可能であることを述べた。本章で述べたことは、従来の文化資源学のアプローチを否定するものではない。従来のアプローチを踏まえつつ、そこにこれまでほとんど検討されてこなかった経営学の視点を導入し、資源化の方法を模索することで、その成果を資源として活用することが可能となる。

今後の課題としては、このような視点からの「時代劇」関連資料の資源化および組織化の方法や実践について検討することが挙げられる。また、その際に、制作現場において有益なプラットフォームの構築を行うことを常に意識することが重要であると考えられる。これらの課題については、次年度以降に取り組む修士論文に譲ることとする。

## おわりに

以上のように、本研究では、「時代劇」の諸課題について取り上げたのちに、それらの解決に寄与する方策として、「時代劇」に関連する資料の文化資源化を提示した。文化資源化については映画、演劇をはじめとした関連する他分野の動

向を参考に、自身の今後のプロジェクトに採用可能な部分の考察を行った。また、本研究では、「新たな作品（価値）を創造する」ために必要な文化資源化の方針について、従来の文化資源学の知見を取り入れつつも、社会科学系の知見を含め、多方面の観点からも考察していくことが有効であることを示唆することができた。しかしながら、学部生である筆者にとって、短期間で複数のディシプリンを取り入れながら検討することは非常に困難であった。そのため、今後は綿密な計画のもと、自身の活動に生きるような知見を多く取り入れた研究にしていきたい。そして、「時代劇再興」への第一歩となる研究ができるよう、心して取り組みたい。

## 謝辞

最後になりましたが、本論文を執筆するにあたり、主査の細井浩一先生、副査の竹村朋子先生、研究アドバイザーの斎藤進也先生をはじめ、多くの先生方ならびに諸先輩方からご指導賜りました。また、同期や後輩の皆さま、家族の支えがあり、本論文を無事に作成することができました。この場をお借りして、心より御礼申し上げます。

## 引用・参考文献

### 書籍

- [1] 赤間亮[2003]『図説 江戸の演劇書-歌舞伎編』八木書店、2003年
- [2] 赤間亮、鈴木桂子他[2014]『文化情報学ガイドブック-情報メディア技術から「人」を探る-』勉誠出版、2014年
- [3] 石原香絵[2018]『日本におけるフィルムアーカイブ活動史』美学出版、2018年
- [4] 岩本憲児[2016]『「時代映画」の誕生 講談・小説・剣戟から時代劇へ』吉川弘文館、2016年
- [5] 大石学、時代考証学会[2014]『時代劇文化の発信地・京都』サンライズ出版、2014年
- [6] 岡本真他[2015]『デジタルアーカイブとは何か』勉誠出版、2015年
- [7] 春日太一[2014]『なぜ時代劇は減るのか』新潮社、2014年
- [8] 桑田耕太郎、田尾雅夫[2010]『組織論[補訂版]』有斐閣、2010年
- [9] 佐藤健二[2018]『文化資源学講義』東京大学出版会、2018年
- [10] 野中郁次郎、紺野登[2012]『知識創造経営のプリンシプル』東洋経済新報社、2012年
- [11] 野中郁次郎、竹内弘高他[1996]『知識創造企業』東洋経済新報社、1996年
- [12] 能村庸一[2014]『実録テレビ時代劇史』筑摩書房、2014年
- [13] 能村庸一、春日太一[2011]『時代劇の作り方 プロデューサー・能村庸一の場合』辰巳出版、2011年
- [14] 福原義春+文化資本研究会[1999]『文化資本の経営-これからの時代、企業と経営者が考えなければならぬこと-』ダイヤモンド社、1999年
- [15] マーク・ノーネス、アーロン・ジェロー[2016]『日本映画研究へのガイドブック』ゆまに書房、2016年
- [16] 四方田犬彦[2017]『日本映画史110年』集英社、2017年

### 論文

- [1] 石原香絵[2019]「〈調査報告〉視聴覚アーカイブ活動の基本原則に関する調査: ユネスコ『視聴覚アーカイブ活動——その哲学と原則』を中心に」『人文』17号、259-281頁、2019
- [2] 井上秀次郎、東邦学園大学[2006]「知識創造企業論と組織基盤の再構築」『東邦学誌』第35号第1巻、97-103頁、2006
- [3] 今村庸一[2012]「映像アーカイブの現況と課題」『メディアと情報資源: 駿河台大学メディア情報学部紀要』第19号第1巻、1-11頁、2012
- [4] 岡田秀則[2017]「もはや「ノンフィルム」ではない-映画図書館員会議に参加して」『NFAJニューズレター』第132号[2017年7-9月号]、14頁、2017
- [5] 加藤修子[1999]「音楽・音の文化遺産(文化情報資源) の構築(その 1): 音楽・音を後世に伝える方法の体系化」『文化情報学: 駿河台大学文化情報学部紀要』第6号第1巻、1-13頁、1999
- [6] 権藤千恵[2001]「映画資料のデジタル・アーカイブ構築: 失われた映画作品のカタログリングを中心に」『じんもんこん 2001 論文集』117-124頁、2001
- [7] 榎原研互[2006]「ナレッジマネジメントにおける知識概念: ドイツ経営経済学における知識概念論争」『三田商学研究』第49号第4巻、115-129頁、2006

- [8] 東京国立近代美術館、「映画保存とフィルム・アーカイブ活動の現状に関するQ&A」、『NFAJニューズレター』第107号(2013年2-3月号)東京国立近代美術館、14-16頁、2013
- [9] 丹羽美之[2009]「アーカイブが変えるテレビ研究の未来〈〈特集〉放送アーカイブをめぐるメディア研究の可能性〉」『マス・コミュニケーション研究』第75巻、51-66頁、2009
- [10] 細井浩一[2010]「デジタルゲームのアーカイブについて—国際的な動向とその本質的な課題」『カレントアウェアネス』第304号、11-16頁、2010
- [11] 細井浩一[2018]「“同床異夢”か“異榻同夢”か—日本表現文化の資源化に関する研究政策と政策事業—」『日本研究をひらく：「国際日本研究」コンソーシアム記録集2018』、116-128頁、2018
- [12] 三浦和己、佐崎順昭他[2015]「デジタル映画の保存と活用に関する現状と課題」『情報プロフェッショナルシンポジウム予稿集 第12回情報プロフェッショナルシンポジウム』123-128頁、2015
- [13] 三浦和己[2016]「ボーンデジタル映像の保存に関する諸問題」『日本写真学会誌』第79号第1巻、23-28頁、2016
- [14] 山田伸之[2001]「京都市域における映画制作業の地域的展開」『立命館地理学』第13巻、43-53頁、2001

#### URL

- [1] 「これからの日本映画の振興について」文化庁、[http://www.bunka.go.jp/seisaku/bunkashingikai/kondankaito/eiga/eigashinko/korekara\\_nihoneiga\\_shinko.html](http://www.bunka.go.jp/seisaku/bunkashingikai/kondankaito/eiga/eigashinko/korekara_nihoneiga_shinko.html)、(2019年12月6日)
- [2] 「【特集】太秦映画村のセットの屋根裏で発見！関係者も興奮“貴重な時代劇の資料”とは？ - ミント！ | MBS」、<https://www.mbs.jp/mint/news/2019/05/13/069670.shtml>、(2019年12月9日)
- [3] 特定非営利活動法人映像産業振興機構(2019)『アーカイブ中核拠点形成モデル事業』(撮影所等における映画関連の非フィルム資料)報告書」[https://www.vipo.or.jp/project/archive-corebase\\_kyoto-nonfilm/](https://www.vipo.or.jp/project/archive-corebase_kyoto-nonfilm/) (2019年12月7日アクセス)
- [4] 「enpaku 早稲田大学演劇博物館 | デジタルアーカイブ」、enpaku 早稲田大学演劇博物館。 <https://www.waseda.jp/enpaku/db/>、(2019年12月9日)
- [5] 「演劇・ミュージカル等のクチコミ&チケット予約★CoRich舞台芸術!」、<https://stage.corich.jp/> (2019年12月9日)
- [6] 「文化芸術基本法第九条」文化庁、[http://www.bunka.go.jp/seisaku/bunka\\_gyosei/shokan\\_horei/kihon/geijutsu\\_shinko/index.html](http://www.bunka.go.jp/seisaku/bunka_gyosei/shokan_horei/kihon/geijutsu_shinko/index.html)、(2019年12月9日)
- [7] 「立命館大学ゲーム研究センター：Center for Game Studies, Ritsumeikan University」、<https://www.rcgs.jp/>、(2019年12月9日)
- [8] 「ゲームをアーカイブすることの大切さとは?『ナムコ開発資料アーカイブプロジェクト』」、2019、アソビモット、<https://asobimotto.bandainamcoent.co.jp/1115/> (2019年12月6日)。
- [9] 「“アニメアーカイブ”の現状と課題は? プロダクションI.G所属の“アーカイブ担当”にインタビュー | アニメ!アニメ!」、<https://animeanime.jp/article/2018/08/19/39556.html>、(2019年12月9日)
- [10] 「メディア芸術データベース」、<https://mediaarts-db.bunka.go.jp/>、(2019年12月10日)