

# 産学公連携イベント「KYOTO HISTORICA」プロジェクトの起源と発展

——「日本映画発祥の地、太秦を守る」ための映画祭と地域活性化政策——

Origin and Development of the “KYOTO HISTORICA” Project, an Industry-Academia-Public Collaboration Event — The film festival and regional revitalization policy created by Toei and Shochiku — Kyoto Studios Located at the birthplace of Japanese cinema, Uzumasa District —

細井浩一 *HOSOI, Koichi*

中村彰憲 *NAKAMURA, Akinjori*

## 要旨

本稿では、2009年から2021年まで過去13回にわたって毎年開催されてきた京都ヒストリカ国際映画祭(ヒストリカ)を中心として推進されたHISTORICAプロジェクトの設立背景から運営体制の変遷ならびに異業種取り込みまでを分析している。HISTORICAプロジェクトとは、日本映画発祥の地として知られる太秦地域に集積する東映株式会社京都撮影所と松竹撮影所の関係者が中心となり構想された「制作者の視点で作り上げた国際映画祭」である京都ヒストリカ国際映画祭を中心に、京都府による支援のもと映画・映像産業の発展・振興を目的に、京都の映画・映像文化の資産を活かし実施している5事業を総称した複合的なプロジェクトである。具体的には前述の映画祭に加え、時代劇制作に関するワークショップを端緒に発展したKyoto Filmmakers Lab、歴史作品に関する企画コンテストである京都映画企画市、ユーザー参加型イベントの太秦上洛まつり、ならびに映像産業とXR技術に関するカンファレンスであるHistorica XRのことであるが、本稿においては、各事業における立ち上げの状況から展開、そして現在までの状況をケース・スタディ方式で示していく。

## Abstract

### Executive Summary

This case study analyzes the background of the KYOTO HISTORICA Project, which has been held annually since 2009 for the past 13 years, from its establishment to the evolution of its management structure and the synergistic effects seen in the incorporation of different industries. The KYOTO HISTORICA Project was conceived by people related to Toei's Kyoto Studio and Kyoto Shochiku Studio, which are located in the Ohata area, known as the birthplace of Japanese film, and is an "international film festival created from the producers' perspective. The name is a collective brand name for five projects that utilize the assets of Kyoto's film and video culture for the development and promotion of the film and video industry under the support of Kyoto Prefecture. Specifically, in addition to the aforementioned film festivals, the following five projects have been implemented with Kyoto Prefecture's support: Kyoto Filmmakers Lab, which developed out of workshops on period drama production; Kyoto Film Planning Market, a contest for historical films; the Ohata Joraku Festival, a user participation event; and Historica XR, a conference on the film industry and XR technology. This paper presents case studies of each of these projects, from their inception to their development to the present.

## キーワード

国際映画祭／イベントマネジメント／人材育成／産学公連携／異業種融合

## Keywords

international film festival／event management／human resource development／industry-academia-government collaboration／Synergy of the cross-industry project

地域振興を目的に、コンテンツ関連を活用した産業振興政策は日本各地で実施されるようになっており、京都もその例外ではない。実際、様々な取り組みについて既に分析が行われている。例えば、福田、中村、細井（2009）は、京都市右京区太秦で開催されている歴史ファンコミュニティを中心としたユーザー参加型イベントである「太秦戦国祭り」について、村田、山中、谷川ら（2010）や村田（2017）は「京都国際マンガアニメミュージアム」について、中山（2021）は、「京都国際マンガ・アニメフェア」について、それぞれにおける形成の経緯やその発展について詳細に示した。本研究は、これら一連の京都におけるコンテンツ産業振興の中でも映画・映像産業の発展と振興を目的とした施策として推進された「KYOTO HISTORICA プロジェクト」（以下、HISTORICA プロジェクト）について、その支柱的事業である「京都ヒストリカ国際映画祭」（以下、国際映画祭）を中心にその展開についてケース・スタディ形式で論じていく。国際映画祭とは京都府市や商工会議所などを含むオール京都の産学公連携のもと、映画、ゲーム、マンガなどのコンテンツ産業の振興と人材育成を目的に2009年に組成した「KYOTO Cross Media Experience（以下、KYOTO CMEX）」の公式イベントとして開催された国際映画祭である。一方、HISTORICA プロジェクトとは、この国際映画祭を中心として据えつつ時代劇制作に関するワークショップを端緒に発展した「Kyoto Filmmakers Lab（以下、KFL）」、歴史作品に関する企画コンテストである「京都映画企画市」、ユーザー参加型イベントの「太秦上洛まつり」（「太秦戦国祭り」の改名）、ならびに映像産業とXR技術に関するカンファレンスである「Historica XR」という、映画・映像産業の発展・振興を目的に、京都の映画・映像文化の資産を活かし実施している5つ事業を総称した複合型プロジェクトである。

HISTORICA プロジェクトの特性は、産学公連携の取組であることもさることながら、東映株式会社京都撮影所（以下、東映京都撮影所）と松竹撮影所（以下、松竹京都撮影所）という映像制作の第一線で活躍しているひとたちがプロジェクトをリードしているという点であろう。本稿では、本来ライバルである双方の撮影所が如何に結集し、その他の映像業界関係者や教育研究拠点を巻き込んで構想を発展させてきたかについて検証していく。

★1——KYOTO CMEX実行委員会『KYOTO Cross Media Experience 2009事業実施概要（案）』平成21年8月3日付資料より抜粋。

★2——「コ・フェスタ」は、2007年度より経済産業省及び日本のコンテンツ関連企業6団体が主催する「JAPAN国際コンテンツフェスティバル」の愛称であり、「日本が誇るゲーム、アニメ、マンガ、キャラクター、放送、音楽、映画といったコンテンツ産業およびファッション、デザイン等コンテンツと親和性の高い産業に関わる各種イベントを効果的に海外に発信するための海外発信力強化支援プロジェクト」とされている。

★3——「CrIS関西（クリエイティブ・インダストリー・ショーケース関西）」は、「クリエイティブビジネスの新たな市場形成を進めるため、その関連イベントを一定期間に集中開催することで、マーケットの形成、多様な人材交流・育成、情報発信力等を促進すること」（東2021）を目的にして、近畿経済産業局や大阪創造取引所などが実施している事業である。

## 1. オール京都体制によるコンテンツ産業振興政策の原点

2009年、京都府、京都市、京都商工会議所のオール京都体制によって、映画やメディア芸術を中心とするコンテンツ分野の総合的な振興政策である KYOTO CMEX（KYOTO Cross Media Experience）が立ち上がり、現在も継続されている。その実施概要案には、事業の趣旨が以下のように謳われている★1。

映画・ゲーム・マンガなど我が国コンテンツの発祥の地となり、伝統・文化、観光やファッション、ロボット、音楽、食など、過去から現在に至るコンテンツに関する我が国随一の地域資源を備えてきた京都を舞台に、オール京都の産学公連携のもと、コ・フェスタ★2やCrIS関西★3と連携し、映画・映像、ゲーム、マンガ・アニメ等のコンテンツをクロスメディア展開することにより、新たなコンテンツ産業の魅力を広く海外・国内に情報発信し、

これらのコンテンツ産業を支える人材育成・人材交流を図る事業として「KYOTO Cross Media Experience 2009」を開催し、日本が誇るコンテンツの更なる発信力の強化および人材育成面での国際競争力の強化を目指す

本章では、この京都における産学公連携によって実施される総合的、包括的なコンテンツ分野の振興政策が、どのような経緯において実現したのか、事業の背景と経緯について改めて振り返るとともに、その意義について考察したい★4。

## 1-1. 京都におけるコンテンツ振興政策の始まり

京都におけるコンテンツ分野の振興を意図した施策としては、映画に関わるものが最も古く、1954年から実施されていた「京都市民映画祭」の後継として、1997年に「京都映画祭」がスタートしている。京都は、映画産業発祥の地であり、現在でも多数の映像関連企業があるため、国がコンテンツ関連政策に力を入れるより先に、京都市が主体となって雇用創出と文化的保存を目的とした施策が実施されたと考えられる。当初は、京都市からの補助金を主な運営資金として隔年開催されていたが、第4回目となる2003年に市の財政難で一時休止となった★5。また、京都府は、映画・映像関連施策として、2006年に「太秦映像プロジェクト」、ならびに「京都太秦シネマフェスティバル」をスタートさせたうえで、2008年に「グランドビジョン:京都・映画産業振興プロジェクト報告書」を策定している。前者においては太秦地域に集積されていた映像製作にかかわる職人の高齢化が進むことで若手人材育成が困難になっているという状況にあったことから、教育と人材育成を推進することとしている。これに対し、後者においては、太秦地域を中心とした集客による地域活性化を睨んだ施策が検討され、結果的に一連の映画・映像関連事業として2007年に太秦戦国祭りや「京都国際インディーズ映画祭」などが派生し、2009年からは本論文の主題となる京都ヒストリカ国際映画祭や京都映画企画市などが立ち上がっている。

映画に続く形でコンテンツ分野の振興政策の対象となってきたのは、マンガ、アニメ、ゲームなどのメディア芸術★6である。京都府は、1998年に京都リサーチパーク、立命館大学とともに「ゲームアーカイブ・プロジェクト（GAP）」をスタートする。現在は立命館大学ゲーム研究センター（RCGS）の活動として継続する同プロジェクトは、国内の大学としては唯一の包括的なゲーム関連資料の保存事業である★7。

マンガやアニメ分野としては、2004年2月に京都市長が「マンガとアニメのメッカ京都」をマニフェストとして公表し、2006年には京都精華大学と京都市の共同事業として「京都国際マンガミュージアム」が開設されている。同ミュージアムは、国内初のマンガ文化の総合拠点を謳うマンガ専門ミュージアムであり、昭和初期の貴重なマンガなど30万点を所蔵するほか、研究成果を展示する博物館の機能も有する施設であり、コロナ禍以前の2019年までの延べ来館者は約140国・地域から約360万人、年間平均約28万人の来館者（約25%がフランス、アメリカ、オーストラリア、中国などの海外客）を数えるまでになっている★8。

総じて見るならば、京都におけるコンテンツ分野の振興政策は、その始まりから2008年前後に至るまでは、京都府と京都市のそれぞれが独自の文化政策、産業政策の観点から構築してきたものであり、その分野と対象を俯瞰すると図1に見るような相違を概観することができる。

★4——細井は、1998年にスタートした「ゲームアーカイブ・プロジェクト」の代表であり、2008年「京都市コンテンツビジネス研究会」座長、2009年「KYOTO Cross Media Experience 2009」総合アドバイザーおよび実行委員を務めており、中村は2009年から2013年まで「太秦戦国祭り」実行委員長、2011年から現在まで「京都ヒストリカ国際映画祭」実行委員などを務めてきた。本稿は、京都におけるコンテンツ振興政策に関わる「学」側の事業に関連する委員、役職を多数務めてきた両名による参与研究の側面を持つ。

★5——その後の2004年からは、映画業界や関係者らによる実行委員会が運営を引き継ぎ、2014年には吉本興業が企画・運営母体となって「京都国際映画祭」と名称を変更し、現在も継続している（映画.com×文化通信 2013）。「京都国際映画祭、吉本興業参画し若手交流の場に」『映画.com』（2013年11月25日）<<https://eiga.com/news/20131125/17/>>（2022年8月17日閲覧）

★6——メディア芸術は文化芸術基本法によって「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」として定義されているが、文化庁の多様なメディア芸術関連施策においては、映画と切り分ける形で「マンガ、アニメ、ゲーム」を狭義に施策の対象とするものが多くなっている（文化庁2022）。

★7——ゲームアーカイブ・プロジェクトについて詳しくは、細井（2019）を参照されたい。

★8——京都市産業観光局クリエイティブ産業振興室コンテンツ産業振興課「京都市におけるコンテンツ産業振興の取組」、令和2年度立命館大学特殊講義「ジャパン・コンテンツの悠久と先端」講義資料にもとづく。

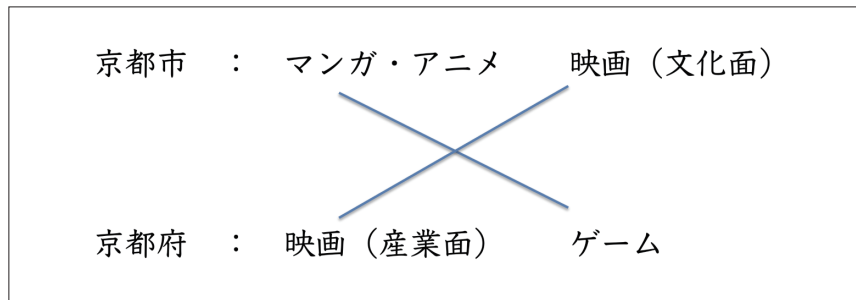


図1: 京都におけるコンテンツ産業振興の領域区分

## 1-2. 府市協調によるコンテンツ振興政策の始まり

このように、全国に先駆けて早くから立ち上がることになった京都のコンテンツ振興政策であるが、その領域区分と対象における府市の相違については、2008年頃までは特に解消されることなく推移していく。しかし、この時期になると、コンテンツ分野におけるクロスメディア的な企画、製作、マーケティングの傾向が強まり、映画、マンガ、アニメ、ゲームといった分野的区分の境界が不定形になる潮流が明確になってきた。この傾向は、同分野における文化政策、産業政策における区分についても同様の不定形をもたらすことになり、府市の政策として「棲み分け」が合理的かつ効果的であるかどうか、必ずしも明確ではない状況になっていたと言える。

特に、行政政策としての府市の施策に協調し、それを現場において執行するプレイヤーとしての映像産業と大学等の高等教育機関においては、コンテンツ分野におけるクロスメディア環境の進捗が進む中での施策の棲み分けは、政令指定都市を有する地方自治体の恒久的な課題でもある二重行政的な不合理を生じさせていると感じる局面があった。その重要な契機となったのは、2007年にスタートした東映太秦映画村をフィールドとする太秦戦国祭り<sup>★9</sup>と2008年にスタートした「京都妖怪町おこしプロジェクト（京妖怪）」である。

太秦戦国祭りは、京都府による映画振興政策である前述の太秦シネマフェスティバルの一環として、「戦国」をテーマとする総合コンテンツイベントとして企画された。戦国時代を狭く限定せず、概ね歴史ものであればゲーム・コミック・音楽・映画、甲冑武者イベント、コスプレ、あらゆるコンテンツで東映太秦映画村を活性化させることを目的として実施された。時代劇ブームの終焉とともに京都の映画産業が斜陽の時代を迎え、東映太秦映画村の来客数も減少傾向となるなど、太秦地区における負の連鎖が続いた。そこで撮影所の大道具・小道具や映画職人たちの知識など有形・無形の資産を活用した太秦地区における映像産業の再活性化が求められるようになった。東映太秦映画村のスタッフにとっても、太秦戦国祭りで映画村内を闊歩する数多くのコスプレイヤーに接する機会が与えられた事で、従来自ら接して来た時代劇愛好者とは違った価値観を実感し、彼らの視点からみた東映映画村関連資源の付加価値をあらためて認識したという効果があったとされる。この事業を通じて、クロスメディアの観点を持つ領域横断的な取り組みが、府市それぞれの実施してきた映画振興の政策を現代的に拡張する可能性が示唆されたと言って良い<sup>★9</sup>。

京都妖怪町おこしプロジェクトは、一条通り商店街や大映通り商店街からの発案で、「妖怪」コンテンツを活用した商店街振興を意図するものであったが、非常に多様なメディアにクロスする形でコンテンツ化されている妖怪をフィーチャーし、妖怪電車や怪談電車のようなイベントを通じて公共交通機関も巻き込

★9——「太秦戦国祭り」とそのクロスメディア事業の性格について詳しくは、福田・中村・細井(2009)を参照されたい。なお、「太秦戦国祭り」は現在も「太秦上洛祭り」と改称されて継続している。



む事業となったことから、結局、京都府商工労働観光部が主幹する形であるが、京都市、京都商工会議所に加えて嵯峨芸術大学や京都造形芸術大学、立命館大学、東映映画村、角川書店、京福電鉄などが協働する産学公横断のプロジェクトとなった★10。

また、京都市も、それまでのコンテンツ分野の振興政策における棲み分け状況の現実と限界を踏まえた上で、コ・フェスタやCrIS関西などの国によるコンテンツ振興政策の方向性を確認し、オール京都としてあるべきコンテンツ振興政策のあり方を探ることを目的とする「京都市コンテンツビジネス研究会」を2008年12月に立ち上げている。この研究会において主要な検討対象となったのは、京都エリアにおける「豊富なコンテンツ資源の活用」、「多才な人材の育成と活用」、「産学公の連携と京都市の役割・取組」の3点であり、府市の取り組んで来た多様なコンテンツ振興政策を横断、複合する視点において、「京都固有の地域資源のコンテンツ活用と流通の促進」、「新たなニーズに対応するクリエイターのネットワーク」、「首都圏との連携（情報発信と人材活用）」および「イベント、拠点施設を通じた京都コンテンツの発信力強化」を基本的な方向性として確認している★11。

京都府の太秦戦国祭りや京妖怪、そして京都市のコンテンツビジネス研究会の活動を通じて、京都における多様なコンテンツ分野の振興政策の到達点が明らかになると共に、京都のコンテンツ分野のさらなる文化的、産業的な発展を期するには、それらの政策、施策を統合した包括的なコンテンツ分野の振興政策が必要であるという機運が高まっていくことになる。図2は、そのような議論の積み重ねを通じて、京都の映像産業と大学、博物館等が共同して構想した新しいオール京都体制のコンテンツ振興政策の試案である★12。

★10——このプロジェクトは現在終了しているが、その成果は例えば一条通商店街の活動に持続されている（京都大將軍商店街振興組合 2022）。“京都大將軍商店街 百鬼夜行の通り道 一条妖怪ストリート”。京都大將軍商店街振興組合。http://kyoto-taisyogun.com, 2022年8月17日閲覧。

★11——京都市 2010『京都市コンテンツビジネス研究会報告書～「京都力」を生かしたコンテンツ新産業の発展に向けて～』:10～13にもとづく。

★12——「第1回 京都市コンテンツビジネス研究会」（2008年12月11日）における討議資料にもとづく。

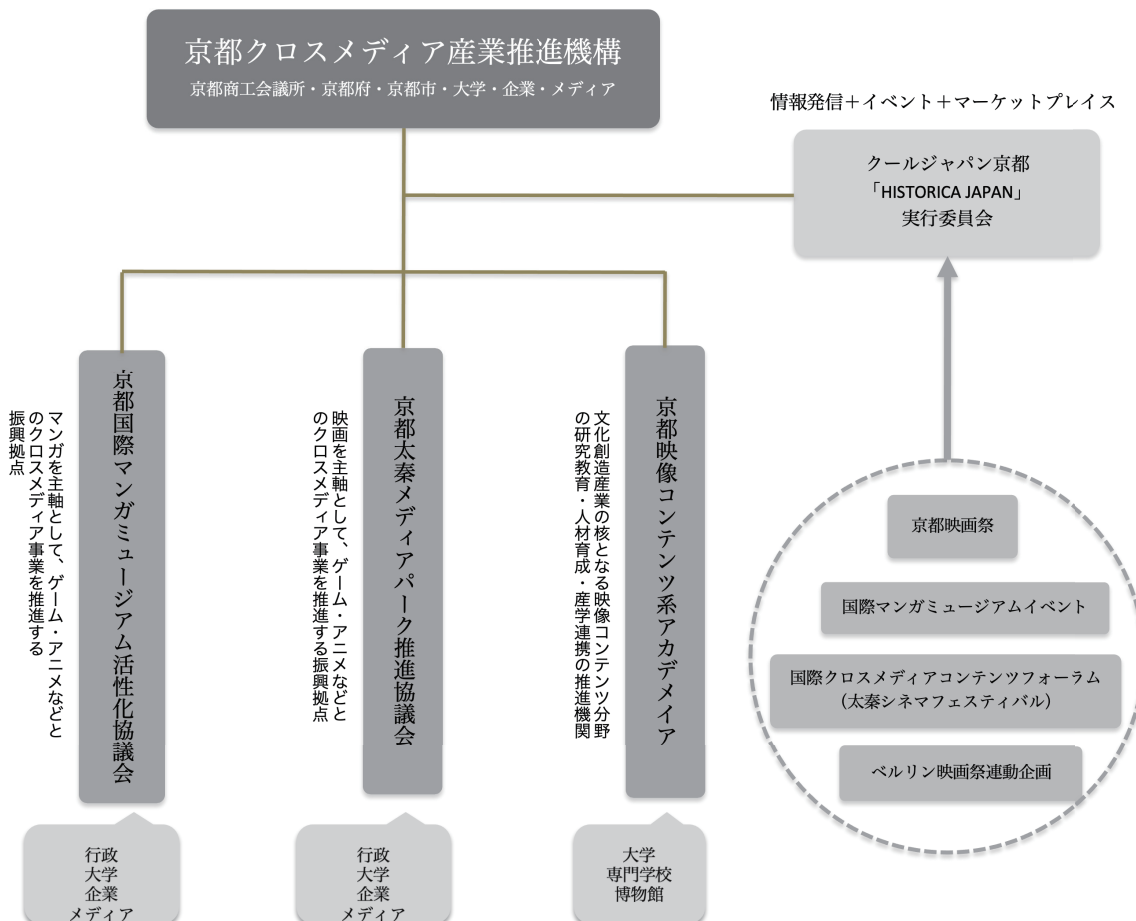


図2: オール京都体制によるコンテンツ振興政策の概観

### 1-3. KYOTO CMEX (Kyoto Cross Media Experience)の発足

★13——京都市「COOL JAPAN EX 2009 in KYOTO全体展開概要(案)」2009年2月18日。

こうした産学公における様々なレベルの議論の積み重ねが進捗し、京都市からは、京都市コンテンツビジネス研究会の議論を集約する形で、京都府市のオール京都体制によるコンテンツ振興政策の試案である「Cool Japan Ex. 2009 in Kyoto (仮称)」が提案された★13。京都府においても、太秦戦国祭りや京妖怪に見るクロスメディア志向のイベントの有効性を踏まえた上で、京都市と同様に、府市協調の方向性においてコンテンツ振興政策のパッケージ化の検討が進められた。それらは、方向性においては大きな異同はなく、京都商工会議所を媒介とすることで、政策的な連携も問題なく進捗したが、一つ課題となったのは当時より国全体のコンテンツ振興のキーワードであったクールジャパン (Cool Japan) ではない、京都固有の特徴によって象徴されるオール京都体制のコンセプトの必要性であった。

★14——立命館大学映像学部の学術的な特色とカリキュラムについては、細井(2008)を見よ。

このような状況を受けて、コンテンツ振興政策における産学公連携の構成パートである「学」においても、2007年に京都における映像コンテンツ産業の歴史と発展を学術的な土台とする映像学部を設置した立命館大学★14が中心となり、オール京都体制という方向性の妥当さを支持するとともに、京都固有のコンテンツ分野の振興政策としての特徴を表現しうるコンセプトについて積極的な議論を主導し、太秦エリアを中心とする京都の映像産業や博物館等の現場における意見を取りまとめることになった。

その結果として

世界に通じる日本のコンテンツの原点である“京都”において、クロスメディア (Cross Media) 時代に人々を魅了するコンテンツについて、そしてそれらを創りだすことができる新しい人材の育成について、考え、学び、楽しむことのできる新しい“体験” (Experience) を創出する

★15——立命館大学「Cool Japan Ex. in Kyoto (仮称)の正式名称についての提案」2009年6月3日。

というコンセプトに基づき、KYOTO Cross Media Experience (略称KYOTO CMEX) を名称とする包括的な政策、施策の統合を提案した★15。すでに、オール京都体制でのコンテンツ振興政策を目指して調整を進めていた京都府市および京都商工会議所は、この提案を了承するとともに、国のコンテンツ振興政策であるコ・フェスタの初めての首都圏外の公式イベントとしての位置づけを申請し、承認を得た。こうして、第1回のKYOTO CMEXが2009年9月に実施されることになる (図3)。

京都府市の行政連携、地域連携、産学連携を土台とするコンテンツ分野に特化した大規模な施策パッケージは、国内でも例を見ないものであるが、それに加えて当該産業を広く支える人材育成も政策的な論点とすることや、国際的なインバウンドを強く意識する点に、「大学のまち」であり「国際観光都市」でもある京都特有の事情が反映されていると言える。KYOTO CMEXは、2022年度まで14回を数える長期政策となっており、京都を代表する産学公連携事業に成長した。その事業規模を各種行事の総参加者数でみると、世界的なCovid-19の流行前の2019年は合計148,294名 (オフィシャルイベント: 139,297名/パートナーイベント: 9,000名) であり、直近の2021年はオンラインの参加者も含めると合計1,254,409名 (オフィシャルイベント: 1,226,748名/パートナーイベント: 27,661名) に上っている★16。

★16——参加者数はKYOTO CMEXの公式ポータルサイト (<https://cmex.kyoto>) およびKYOTO CMEX実行委員会の各年度実施報告書による。



代劇を内包するようなイベント」をしたいという想いが具現化され、制度として堅牢なものへと成長したかを示していく。

## 2-1-1. コンセプト段階から実行までの道程

前章で示したとおり、京都府による映画・映像産業の発展・振興政策は映画祭が企画される前の段階から進められてきたが、1-2で示されたKYOTO CMEXの組成にあわせて起案されたのが「日本の時代劇を含む歴史劇」をテーマとした国際映画祭の企画である。このアイデアは東映株式会社京都撮影所スタジオ事業部の高橋剣氏によって起案された。コンセプトにおいて明確に記録として確認できるのが2008年8月30日付で提示された企画書『『HISTRICA KYOTO』: レキシコンテンツで遊ぶ4次元の創造都市: 京都の底知れぬ新しさを世界に…』★17である。そこでは京都の魅力を「伝統を背景に新しいものを生み出し続けてきた不易流行の力」であると定義し、大学、伝統芸能、歴史的建造物、そして映画撮影所が集積した都市であるこの地において「伝統の染込んだ骨太の対象物を自由な感性で再構築・再生する創造空間をクリエイターに提示できれば…新しい魅力として世界の注目を集めることが出来る」と企画意図を提示している。この段階で既に現行におけるHISTORICAの主要5事業的なアイデアが内包されつつもそれ以外のものも列記された内容となっており、まさに企画途上であることが確認出来る。ただ、これらを通して「ハイブリッドな人材」、「越境するメディアの担い手」、「国際化」といったキーワードも列記されていた。コンセプトは2008年9月5日に開催された「HISTRICAキックオフミーティング」の直前までに提示された企画案だが、この段階では、イベントが映画祭となるのか、映画上映企画を内包する複合メディアイベントになるかは決定されなかったが、運営母体は実行委員会形式とし、産学官連携を前提として行うべきであるという結論のみ下されている★18。なお、同ミーティングに参加した7名のうち、高橋氏も含め、太秦戦国祭り運営関係者は4名を数えていたことから企画時における太秦戦国祭りの影響を一定程度確認することが出来る★19。

その後、いくつかの打ち合わせを経て、京都府主導により映像人材育成スキームとして成果を出していた、「京都映画若手才能育成ラボ」（以下、ラボ）ならびに太秦戦国祭りがHISTORICAのコアイベントとして位置づけられるとの整理が暫定的におこなわれている。例えば、2009年2月20日時の企画案における「HISTORICA2009」の企画書では、HISTORICA SHOW CASEという名称で、「ジャパニーズ、そしてアジアエンタテインメントの聖地、京都で国内外の特色ある新旧歴史ジャンル映画」を上映し、若手育成ラボをベースとしたイベントの提案として「プロしか聞けない、プロしか共感できない professional geek のためのフォーラム」を実施するとしこれらをKyoto Filmmakers Lab (KFL) ★20と連携して実施することとした。また、太秦戦国祭りもHISTORICA2009におけるメインイベントのひとつとして企画書内に入れられていた★21。これがイベント実施年度の初頭である4月の企画書では、太秦上洛祭りやKFLというキーワードがはずされ、想定される上映作品やゲスト講演者候補のリストアップなどより映画祭的な内容に集約されていた★22。つまり、予算配分などが既に明確となった段階で高橋氏自身が責任を持てる範囲で具現化するべき企画を上映会イベントであると判断したのであろう。

ただ、高橋氏自身は映画祭そのものを運営した経験がなかった。そこで、もともと映画祭の運営経験がありKFLの展開で東映、松竹両撮影所とも密接な関わりのあった森脇氏に相談し、以前、森脇氏とともに京都国際学生映画祭の事務局

★17——高橋剣 2008『『HISTRICA KYOTO』: レキシコンテンツで遊ぶ4次元の創造都市: 京都の底知れぬ新しさを世界に…』の企画書が2008年9月4日付で9月5日に開催されるHISTRICAキックオフミーティングの参考資料として送付された。

★18——2008年9月6日付で参加者にemailで送付された「HISTRICAキックオフミーティング議事録」に議事録にもとづく。

★19——議事録に記載されていた参加者リストにもとづく。

★20——「京都映画若手才能育成ラボ」の英語名称。Kyoto Filmmakers Labが正式名称として確認出来たのはこの企画資料が最初である。

★21——2009年2月20日に関係者向けに送付されたemailに添付された「HISTORICA 2009」企画書にもとづく。

★22——2009年4月21日に関係者向けに送付されたemailに添付された「HISTORICA 2009」企画書にもとづく。





図4: HISTORICA 2009  
(第1回京都ヒストリカ国際映画祭)の広報用フライヤー

長として学生時代に映画祭運営に携わり、その後、2008年に株式会社ディレクターズ・ユニブを設立するために京都に戻ってきていた板倉一成氏に声をかけることになったのである★23。これに関し、板倉氏は2009年7月27日のブログにおいて、HISTORICA 2009の企画運営で携わっていることを明かしている★24。また、同社8月5日のエントリにおいては実行委員会の委員として参画している旨も明記されていた★25。具体的な企画内容も、2009年7月29日にメールにて筆者らも含む当初の協力者に送付されたチラシの原案では★26開催日時（9月26日、27日）会場（祇園甲部歌舞練場弥栄会館）、テーマ（「越境するサムライ」）ならびにキービジュアルが確定している（図4）。つまり、もともとはHISTORICAプロジェクトをひとつの事業として進めたいという理想像はあったものの、この試み自体が極めて実験的であるという状況から、HISTORICA 2009は企画上映会的なイベントとしてスタートしたのである。

## 2-1-2. 京都ヒストリカ国際映画祭実行委員会体制の変遷

第1回目の試みが多分に実験的でもあったことはその組織体制からも伺える。実際、当時の公式ホームページ上には事務局として株式会社ディレクターズ・ユニブが示されたのみであった★27。前述のとおり、ディレクター・ユニブの公式ブログの記述内容からこの段階で既にHISTORICA実行委員会が発足していたのは確認出来るが、恐らくこれが継続的に行われるイベントかどうか不透明だったことから委員会体制を明言することを避けたのであろう。

これが2010年度のHISTORICA実行委員会における運営体制においては、東映株式会社京都撮影所、株式会社松竹京都撮影所、株式会社ディレクターズ・ユニブの3団体が名を連ねていた。また、会場を東映京都撮影所と松竹京都撮影所の両撮影所としている。イベント名称も第1回に引き続き、HISTORICA 2010としていた。ただ、2010年度から、HISTORICAは京都映画若手才能育成ラボと京都映画・映像企画市を上映イベントに加えていたことから、構想としてHISTORICAプロジェクトにより近い体制を意識していることが分かる。

そして、2011年度からは名称を京都ヒストリカ国際映画祭と明確に映画祭としての位置づけを打ち出したのに加え、連携事業として新たに太秦戦国祭りも加えている。また、2011年度はキービジュアルを京都ヒストリカ国際映画祭と太秦戦国祭りとして共有することで太秦戦国祭りがHISTORICAプロジェクトに参

★23——KYOTO CMEX公式ホームページのインタビューで板倉一也氏がこの映画祭に関わるきっかけとして前職の京都国際学生映画祭の事務局時代からお世話になっていた京都文化博物館の森脇清降氏から「京都で映画祭のプロジェクトを始めるから一緒にやらないか」と声をかけられ、その時の会議で高橋剣氏を紹介されたと答えている（KYOTO CMEX 2021）。

★24——株式会社ディレクターズ・ユニブの公式ブログ2009年7月27日付のエントリ「1周年を迎える」(執筆担当板倉氏)にて、「HISTORICA 2009」の企画運営が水面下で動いていることを明かしている(板倉 2009a)。

★25——株式会社ディレクターズ・ユニブの公式ブログ2009年8月5日付のエントリにて同社がHISTORICA実行委員会の委員に就任していることを公表した。

★26——2009年7月29日付の東映京都撮影所のHISTORICA関係者より太秦戦国祭り関係者ならびに京都府の担当者に対してその年の太秦で開催される一連のイベントに関する広報物に関する確認をするために送付されたemailに添付されていた資料にもとづく。

★27——HISTORICA アーカイブス<<https://historica-kyoto.com/2018/archives/>>にアーカイブされているHISTORICA2009のウェブサイトからもその様子が確認できる。現在は2009年～2018年度までの京都ヒストリカ国際映画祭(2009年度と2010年度はHISTORICA)のホームページがアーカイブされている。従って、本文で後述する委員会体制も2018年度までは本アーカイブから確認できる。なお、東映京都撮影所は2010年から名称が東映株式会社京都撮影所に、株式会社松竹京都撮影所は2012年から株式会社松竹撮影所に名称変更して現在に至っている。本稿では、名称変更に関わらず、東映京都撮影所と松竹京都撮影所を用いる。以降、委員会体制や開催内容については、別途記述が無い場合はこれらアーカイブ上の記述ならびに公式ホームページから確認した。

画したことをビジュアル的にも表現した。委員会体制も HISTORICA 実行委員会を改組して Kyoto HISTORICA International Festival 実行委員会とし、実行委員についてもこれまでの委員に加え東映太秦映画村の運営母体である株式会社東映京都スタジオ、立命館大学、京都府及び京都文化博物館が加えられている。これで高橋氏が当初描いていたビジョンに近い連携体制へと移行したとすることができるであろう。その後、3年ほどこの体制を維持したが、2014年度より、一部の作品上映を京都みなみ会館で上映することになったことから、同映画館の運営会社である巖本金属株式会社が加わり現在に至っている。また、2015年度からは本企画の発起人であった東映株式会社京都撮影所製作部の高橋剣氏がプログラム・ディレクターとして就任し、実行委員長には2015年から2019年までは松竹株式会社やそのグループ会社で役職を歴任してきた阿部勉氏が、2020年から現在までは株式会社松竹撮影所代表取締役社長の武田功氏が実行委員長を務めている。これは、HISTORICA プロジェクトが、東映京都撮影所並びに松竹京都撮影所とで一体となってリーダーシップをとる事業であることを組織的に示しているのであろう。なお、実行委員会の名称については、京都ヒストリカ国際映画祭10周年記念の際に、Kyoto HISTORICA International Festival 実行委員会から京都ヒストリカ国際映画祭実行委員会へと変更している。

なお、京都映画企画市の運営母体である映像産業振興機構（VIPO）は2015年まで京都に事務所（以下、VIPO京都）を構えていたのであるが、現行の実行委員会が組織化されていった2011年度から2015年度ではディレクターズ・ユニブの板倉氏がVIPO京都の運営を兼務していたことから、VIPO側が正式に実行委員会に加わらずとも Kyoto HISTORICA International Festival 実行委員会の構成員として情報共有はなされていたのである★28。従って、VIPO京都が閉鎖された2016年度以降からは★29、VIPOの担当者がオブザーバーとして実行委員会に参画している。また、2020年度からHISTORICA プロジェクトの公式事業となったHISTORICA XRについては企画担当が立命館大学であったことから、委員を増員することはなかった。つまり、HISTORICA プロジェクトの主要5事業に携わる関係者は2011年度以降、皆、実行委員会の委員またはオブザーバーとして名を連ねており、企画段階より情報交換をしながら必要に応じて連携が出来る体制となっていたのであろう。

★28——板倉氏への非構造化面接に基づく(2022年8月19日)。

★29——京都府と京都市は2014年度から映画やゲーム、マンガなどのコンテンツ産業の支援拠点「京都クロスメディア・クリエイティブセンター(通称:KCC)」を立ち上げ、その事業が軌道にのったことを踏まえ、2016年度に人材交流、ビジネスマッチング、ハンズオン支援までを実施する京都クロスメディア推進戦略拠点(KCROP)へと発展させている。事業内容としてVIPOの活動と重複することもあるため、VIPO京都の閉鎖は発展的解消ともいえる。

## 2-2. 京都ヒストリカ国際映画祭における企画内容の変化と発展

本節では京都ヒストリカ国際映画祭における企画内容の変遷をメイン企画と連携企画ごとに俯瞰する。

### 2-2-1. メイン企画の変遷

まず、開催期間については第1回の2009年度は本祭2日間に前夜祭が1日という体制であったが、2010年度は本祭のみが3日間に、さらに京都ヒストリカ国際映画祭（以下、国際映画祭）と銘打ってから初となる2011年度は本祭が8日間にプレイベント1日と日程を一時期、大幅に拡大した後、2012年度から2014年度はプレイベントを入れず本祭のみ9日間、2015年度、2017年度、2020年度及び2021年度は土曜日を初日、千秋楽を翌々週の日曜とした8日間として展開している。なお、2016年度については11月2日の水曜日を初日とした11日間、2019年度は土曜日を初日、千秋楽を月曜日とした9日間に、2018年は久々に前夜祭を加えているなどの変則的なことも時折行われている。

これに加え、2020年度から導入されたオンラインスクリーニングには会場での視聴とは別ルールが設けられている。チケット購入期間、レンタル期間、視聴時間とそれぞれ上映セッションごとに違いがあるので詳しくは示さないが一般的に会期が長期間となる傾向にあり、購入してから視聴までの時間にも若干の余裕を与えるしくみとなっている。

企画展開としては「HISTORICA2010」までイベント全体のテーマを掲げていた。具体的にはHISTORICA2010が「越境するサムライ」、HISTORICA2009が「レキシゲキを楽しめ!」である。これらはいずれも2-1-1で示したコンセプトに立脚したテーマと言えるだろう。その一方で上映作品についても限定的ながら現在の方角性を示唆する作品が選ばれている。第1回目は『ラストサムライ』、『スキヤキ・ウェスタンジャンゴ』、『キル・ビル Vol.1』など過去の著名な劇場用映画、『十兵衛ちゃん ラブリー眼帯の秘密』や『宮本武蔵 一雙剣に馳せる夢』といった劇場用アニメならびに古典的なチャンバラ活劇として『十兵衛暗殺剣』と『宮本武蔵 一乗寺の決闘』でラインナップが構成されており、まさに「歴史」と「クロスメディア」を軸に古今の作品で構成された「越境するサムライ」を具現化した作品群である。ただ、海外作品の選定についてはHISTORICA2010以降のラインナップが現在の作品ラインアップに近い。HISTORICA2009の海外作品がハリウッド作品で占められていたのに対し、HISTORICA2010では韓国、アメリカ、ニュージーランドとの合作を皮切りに韓国、ドイツ、タイ、そしてイギリスの歴史劇が選ばれていたのである。このように第2回目以降は、ハリウッド大作以外の海外作品の上映が増加されたのと同時に関西初上映作品や日本初上映作品が映画祭を飾ようになる。この「歴史」をテーマに国内で未公開の最新作を先んじて日本に紹介する役割は、以降、なかば意識的に国際映画祭において拡張されていく。

また、トークショーの構成についても、HISTORICA2009では著名人のみが登壇していたのに対し、2回目以降は、上映された作品のプロデューサーや監督、撮影監督や、編集者、プロダクション・デザイナー、脚本家など現場に近い人たちが自分たちの作品や思い入れのある作品について当事者視点で語るというイベント体系に近いものとなったと言えよう。この段階で、「作り手が企画するアイデア」を「事務局」が実質化するという体制を明確に固めようとしていたことがうかがえる。

なお、2-1-2で示したとおり、組織体制として太秦戦国祭り（当時）の実行委員会がKyoto Historica International Film Festival実行委員会に組み込まれるのは2011年からだが、実質的な協力体制は「歴史エンターテインメント新潮流」を銘打ったトークショーで、NHK大河ドラマ「龍馬伝」でチーフ演出を務めていたNHK演出部の大友啓史氏（以下、大友監督）や、アニメ『刀語』のプロデューサーを務めていた鳥羽洋典氏そしてゲーム「信長の野望・天翔記」などのプロデューサーである北見健氏が参加したシンポジウムを企画・運営した2010年からである。この時に登壇した大友監督が程なくして独立し、2012年度の国際映画祭では同氏が監督してメガホンをとった第一弾劇場用長編映画『るろうに剣心』の上映会とトークショーを同作でアクション監督を務めた谷垣 健治氏とともにこなしたのである。以降、劇場版「るろうに剣心」シリーズ第3作目である『伝説の最後編』が上映された2014年度、ならびに『るろうに剣心 最終章』2部作が上映された2021年度にそれぞれ『るろうに剣心』シリーズ一挙上映企画が行われ、大友監督はその際も上映後のトークショーに登壇している。「るろうに剣心」シリーズ一挙上映企画は常に抽選で入場者が選ばれる程の人気企画へ

と成長している。

前述の作品一挙上映のような「目玉企画」が創出された2014年以降、国際映画祭では上映作品が大きく3種類に分類されるようになっている。前述のようなその年度を代表する「目玉企画」は「Historica Special (ヒストリカスペシャル)」として、歴史劇や時代劇に関するある一つのテーマを深掘する企画は「Historica Focus (ヒストリカフォーカス)」に、そして海外作品のショーケース的役割を果たすのが「Historica World (ヒストリカワールド)」と称することとなった。この他、単発的な企画が入ることもあるが、これら3つは2014年度以降途切れることなく現在まで企画されている。

「Historica Focus (ヒストリカフォーカス)」については、「アクション監督谷垣健治氏セレクト作品」、「テレビ時代劇」、「忍者映画100年進化論」、「ディスカバー加藤泰」、「日本映画黄金期の東映時代劇」などそれぞれのテーマについては京都文化博物館所蔵作品を有効活用しながらその歴史的な変遷を俯瞰出来るものとなっているのが特徴である。

一方、2014年度から2021年度までの間、「Historica World (ヒストリカワールド)」に選出された40作品のうちの36作品、または90%が日本初上映作品となっており、まさに世界における歴史劇の日本国内でのショーケースというのにふさわしい企画へと発展し、現在にいたっている。

## 2-2-2. 関連組織や外部組織との連携上映企画

前述のようなメイン企画とは別に連携企画としていくつかの作品も上映されている。これらはいずれも産学官連携や人材育成ならびにグローバル連携を意識した企画であると言えよう。まず、2015年に立命館大学映像学部との連携企画として、作品やゲストの選別ならびにイベント運営を学生たちがおこなった『マリー・アントワネット』企画は、同学部の科目である企業連携プログラムの一環としておこなわれ、2016年度も継続された。その後、しばらく時間を空けたが、2020年度から社会連携プログラムと科目名が改訂されたうえで、連携授業が再開し、2021年度まで映画祭や関連イベントのプロモーションや当日運営をサポートするといったことが行われた。なお、2022年度にはプレイベントでの作品上映企画を受講生が推進し現在に至っている。

その他、外部組織としてポローニャ復元映画祭－チネテカ・ディ・ポローニャ連携による上映会が2021年度から推進されており、文化保存やアーカイブや国際教養の醸成という点において貢献している。なお、2016年度からはHISTORICAプロジェクト事業からの連携企画も映画祭内で展開されることとなったが、この点については2-3で詳細をしめす。

## 2-2-3. 京都ヒストリカ国際映画祭における参加者数の推移

京都ヒストリカ国際映画祭の来場者推移は図5のとおりである★30。第1回は2-1-1で示したとおり実験的な取り組みであったが、2日間という短期間に押井守監督、三池崇史監督、日本一有名な「斬られ役」といわれた俳優の福本清三氏が参加したこともあり、1592人も来場者数を数えた。ただ、これらの企画はいわばHistorica Special (ヒストリカスペシャル) のような目玉企画にあたる内容であり、同じように集客力を見込めるような、換言すれば著名人と有名作品ばかりを集めた上映企画は持続的な実現性に乏しい。それに対し、2010年度以降に組まれた上映ラインナップやゲストは、来場者数すら減少してしまったものの、2014年以降、定番企画として毎年開催されているHistorica World (ヒストリカワー

★30——京都ヒストリカ国際映画祭実行委員会提供による資料にもとづく。



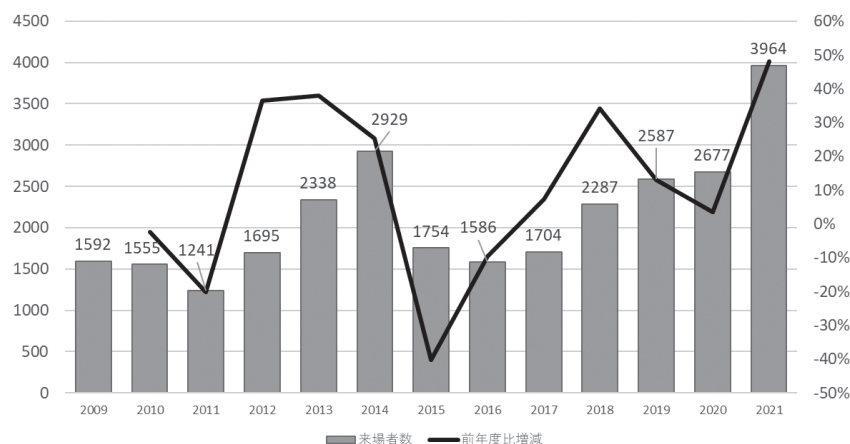


図5: 京都ヒストリカ国際映画祭(2010年まではHistorica)の来場者推移  
出典) 京都ヒストリカ国際映画祭実行委員会による提供資料から著者作成

ルド)やHistorica Focus(ヒストリカフォーカス)に資する上映コンセプトを確立するうえで重要な役割を果たしている。つまり、映画祭を推進するうえでは流行ばかりを追うのではなく、熱心なファンが何を望んでいるのかを冷静に分析する必要があり、京都ヒストリカ国際映画祭の場合は「他の場所に先駆けて世界の歴史劇を鑑賞できる」ことや、「映画業界関係者やコアな批評家によるテーマに基づく密度の濃い解説やトーク」だったのである。なお、動員数自体はその後、盛り返し、「るろうに剣心」シリーズの一挙上映とトークショーがおこなわれた2014年度は初期段階のピークにあたる2929人を達成している。2015年以降は前述のように通常の歴史ファン以外のファン層も取り込めるような目玉企画を提示出来ずに再び減少傾向に転じたものの、1500人を下回ることなく2017年以降は上昇傾向に転じた。ここから、Historica Special(ヒストリカスペシャル)のような目玉企画はその内容により一般客を取り込めるか否かが左右される傾向にあるが、Historica World(ヒストリカワールド)やHistorica Focus(ヒストリカフォーカス)は例年内容が違ってその上映コンセプトを求めるコアな基盤層を開拓したのだと言えるだろう。このような経緯もあり、コロナ渦の2020年度においてもオンライン上映が加えられたことで参加者数を例年並みに維持した。さらに2021年度は歴代最高の参加者数となる3964人を記録している。

なお、コロナ渦1年目で開催された京都ヒストリカ国際映画祭の際に実施したアンケート調査によると★31回答者349人の内、71.6%が京都ヒストリカ国際映画祭への来場が2回目以上の人たちであると回答した。また回答者391人のうち93.4%が是非、または可能な限り、次の京都ヒストリカ国際映画祭に参加したいと答えている。つまり、2020年度の国際映画祭への参加した多くの来場者がリピーターであり、今回、初めて来場した人のも含めた9割以上が次回も参加したいと答えている熱心な参加者層であった。

## 2-3. 連携企画の展開

前章で示したとおりKYOTO CMEXにおける映画・映像産業振興を象徴する事業として京都ヒストリカ国際映画祭が中核的な事業として発足したのにあわせて、京都府による支援のもと「映画・映像産業の発展・振興を目的に、京都の映画・映像文化の資産を活かし実施している」事業についてはHISTORICAプロジェクトとしてブランディングが行われていった。本節では、各事業の展開の状況は映画祭との連携体制について示していく。

★31——2020年度第3回京都ヒストリカ国際映画祭実行委員会において提供された資料にもとづく。

## 2-3-1. 太秦戦国祭り

### 1) 企画内容の変遷

太秦戦国祭りの来歴については1-2で示したとおりである。だが補足するとすれば、その際の実行委員会体制だろう。立命館大学、嵯峨芸術大学、京都造形大学（当時、2021年からは京都芸術大学に名称変更）、東映株式会社京都撮影所、東映太秦映画村（正式組織名称は株式会社東映京都スタジオ）、京都三条ラジオカフェ、戦国魂で構成されていたのだが、この時、東映株式会社京都撮影所の実行委員として参加していたのが、京都ヒストリカ国際映画祭をのちに起案する高橋剣氏だったのである。同イベント終了直後、2007年3月19日付で高橋剣氏が太秦戦国祭り実行委員会メーリングリストに次のようなコメントを送付している。

2日間、ご苦勞様でした..私個人の思いとしては、この数ヶ月、学園祭のような手作りイベント感に浸れて大変たのしかった。皆様と楽しく遊べて愉快でした。できれば、このイベントを恒例化して根付けていきたいと願います。

この時点における「遊べて愉快」との高橋氏による所感は刮目に値するだろう。これはゲーム、時代劇、ウェブサービス、コスプレイベントとジャンルを分け隔てなく「戦国時代」をテーマとしてイベントを作り上げたという点で、京都ヒストリカ国際映画祭を起案、実行するうえでの初期的な指標となり、結果的に企画段階の初期協力者に多数の太秦戦国祭り関係者が参画したことにつながったのである。

このような経緯もあったことや、太秦戦国祭がファン参加型事業という視点で「歴史」をテーマにした事業でありながら、国際映画祭と棲み分けも出来ていることから、太秦戦国祭りが2011年からHISTORICAプロジェクトの一事業として加えられたのは自然な流れであったと言えよう。太秦戦国祭りとしても、国際映画祭の関係イベントであるという位置づけは他の類似イベントには前例がなく、そのような意味で独自性を担保出来るということもあり、実行委員全員による合意のもと承諾している★32。その後、太秦戦国祭りは新選組結成150周年となった2013年、暫定的に京都幕末フェスティバス in Uzumasaに名称変更したが、以降は、東映太秦映画村が戦国時代から江戸、幕末、そして大正時代までの舞台として活用できるという意味合いを強調するために、太秦上洛まつりへと名称変更し、現在に至っている。動員数については図6のとおりである★33。新型

★32——2011年5月12日、東映京都撮影所会議室に開催された太秦戦国祭り実行委員会にて太秦戦国祭りをHISTORICAにおけるLIVEイベントという位置づけにすることを決定したことが議事録に示されている。

★33——中村(2021)にもとづく。

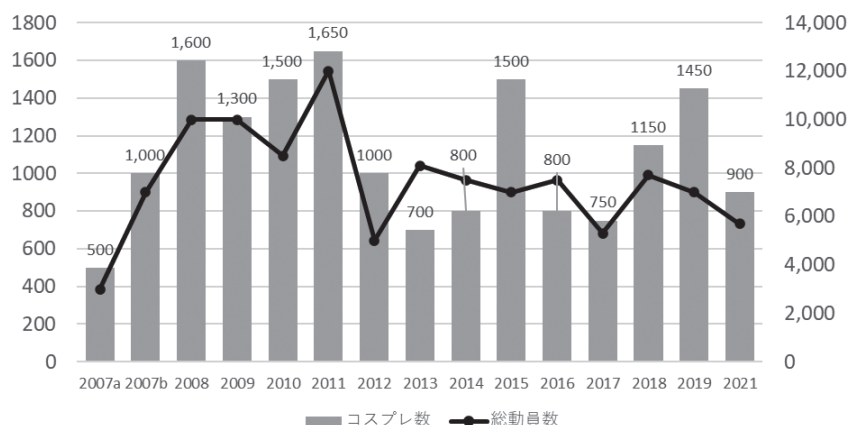


図6: 太秦上洛まつり(2010年まではHistorica)の来場者推移  
出典: 中村(2021)をもとに筆者らが作成

コロナ禍1年目はオンライン配信に限定せざるを得なくなったが、2021年度からは来場者数を限定したリアルイベントに切り替えたが結果的に上限に近い900人を達成している。

## 2) 映画祭との連携状況

本事業は京都ヒストリカ国際映画祭の発足と密接に関わってきたことから定期的に連携イベントをおこなってきた。その具体例などは2-2-1で示したとおり、コスプレイベントと同時進行で実施しているトークショーなどである。京都ヒストリカ国際映画祭が主に映画製作者のゲストを招いたトークイベントを実施しているのに対し、本事業においては歴史をテーマとしたテレビドラマやゲーム、マンガなどの作り手や刀剣の専門家などを講演者としてトークショーが行われている。またeスポーツが広がりはじめた2019年度はSWC JAPAN TOUR「SAMURAI SPIRITS」大会をおこなうなどまさに太秦地区を中心としたクロスメディア型イベントという側面から、HISTORICAプロジェクトとしての活動領域の幅を広げた事業であると言える。

### 2-3-2. 京都フィルムメーカーズラボ

#### 1) 企画内容の変遷

京都フィルムメーカーズラボ（英語名 Kyoto Filmmaker's Lab、以下、KFL）はその前身を若手才能育成ラボと称し、映像製作にかかわる職人の高齢化が進むとともに若手の人材育成が困難になっているという状況があったことを踏まえて企画された。実施については京都府京都文化博物館（以下、文博）の学芸課映像情報室長（当時）の森脇清隆氏に声がかかった。もともと文博では京都で制作された作品を中心に所蔵している780作品を活かす形で★34映画祭なども複数の団体と開催してきたのに加え、他国における国際映画祭の主催者などとも交流があったことが背景にある。文博ではゲーテ・インスティトゥート・ヴィラ鴨川（旧称京都ドイツ文化センター、ゲーテ・インスティトゥート）とも例年なんらかのイベントを実施していたのだが、そこを通してベルリン国際映画祭の若手育成部門（旧称タレントキャンパス）がアジアでの共催パートナーを探しているとの情報を得た。このような経緯もあり、2008年9月13日から15日まで京都文化博物館に加え、大学コンソーシアム京都、東映京都撮影所、松竹京都撮影所及び京都府に、ゲーテ・インスティトゥートが加わる体制で若手才能育成ラボ（以下、ラボ）が開催された。松竹撮影所のオープンセットで日本の若手映像制作者11人が撮影部・照明部・美術部・演出部・製作部に分かれ、プロのスタッフから適宜指導を受けながら短編映像の制作に取り組むという「手を動かして（Hands On）実際の映像を制作する」ワークショップであることから、「ハンズオン時代劇（Hands On Gidaigeki）」（以下、ワークショップ）と称されることになる★35。また期間中にはベルリントレントキャンパス関連セミナーもおこなわれ、そこでは、ドイツのマーク・パウダー監督と舩橋淳監督、林海象監督が参加するなど国際交流的意味合いも持つイベントとして開催されている。この時は京都映画100年記念事業として開催され、受講者も国内映像クリエイターが対象であったが、2009年にはKYOTO CMEXの公式イベントへと編入された際は09年に引き続き連携したベルリン国際映画祭からの協力を経て、海外クリエイターの参加も募集した。その結果、応募総数である28人の59.4%にあたる19人が海外から応募するなど、一気に国際化を推進することとなったのである★36。また、ワークショップの参加者自体も松竹京都撮影所に1チーム、東映京都撮影所に1チームの総勢18名まで参加人数を拡大している。このような継続的な成果を基盤に、KFLは2010年度よりHistoricaプロ

★34——森脇（2022）にもとづく

★35——大道、片岡、吉村（2008）による体験リポートで詳細が示されている。

★36——参加者の推移は公式ホームページにもとづく。

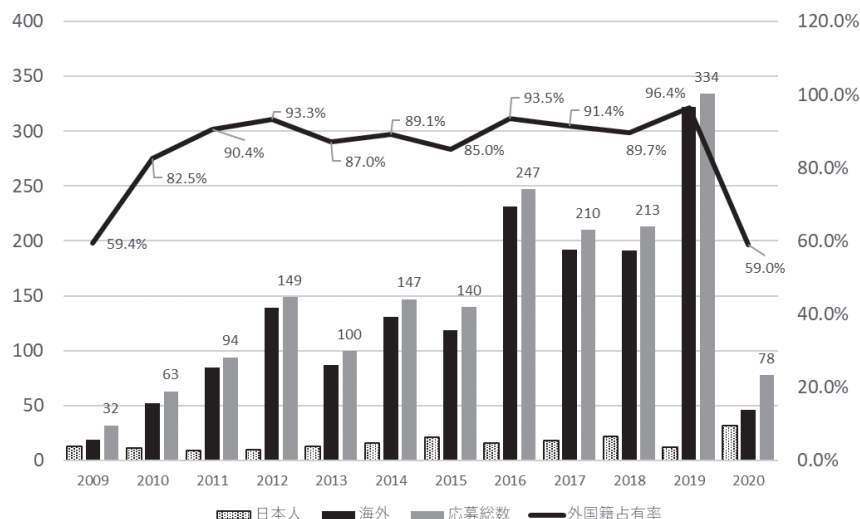


図7: Kyoto Filmmakers Lab応募者数及び外国製占有率推移  
出典)公式ホームページをもとに筆者らが作成

ジェクトに数えられることになるが、その際は一旦、ベルリン国際映画祭との提携を解消し単独開催することとなった。にもかかわらず、総応募者数63人のうち、実に81%にあたる51人が海外からの応募者であった。つまり、既にKFLの時代劇制作ワークショップが世界の映像業界で評価されていたことを意味する。その後、2015年度からは、東京国際映画祭のために来日している審査員や前述のヴェネチア・ビエンナーレの映画部門傘下であるビエンナーレ・カレッジ・シネマの講師によるレクチャー、ならびに東映剣会による、殺陣講座など京都でなければ受講不可能な一連の講座や映像関係者との交流イベントに全4日間にわたって参加する短期集中講座であるマスターズセッションが加えられた。

これによりKFLとしての受講者数の定員も倍増したが、応募者も107人それにあわせて増加した。コロナ渦となる2020年まで海外からの応募が総数の80%から90%を推移する程、世界の映像プロフェッショナルに注目される施策となっている(図7)。

## 2) 映画祭との連携状況

KFLにおいては、映像業界に携わるクリエイターが初回から参加していたことから、ワークショップ参加後、長編映画に携わることになったクリエイターが複数存在する。このような状況を踏まえ、2016年度からはKFL参加者によって制作された長編作品の特別スクリーニングがおこなわれるようになった。企画名は映像クリエイターとして一人前になって凱旋することを、地元の河川で育ったサケの母川回帰に例え、カムバックサーモン・プロジェクトとしている。なお、このスクリーニングはKFLで育てられたプロによるコミュニティ醸成の一貫という位置づけから、上映する作品ジャンルを「歴史劇」に限定していない。結果的にこのスクリーニングのみ、現代劇からラブコメディ、オムニバス、ドキュメンタリーと実に多様なジャンルにわたる作品が上映されている。また、かつての受講生が、作り手として作品制作について語るトークショーも上映会にあわせて行われている。これらのスクリーニングはKFLにおけるマスターズセッションの1セッションとして位置づけられていることから、国際映画祭との連携を果たしているのと同時に、KFL受講生にとっては「いつか教える側として登壇する」という明確な目標を示しているともいえる。

また、2018年度からはヴェネチアの若手映画作家育成プロジェクト、ビエンナーレ カレッジ シネマで制作された短編作品の上映とその監督によるトーク



ショーを行うようになった。こちらも、映画祭のプログラムとして組み込まれているのに加え、KFL マスターセッションの一部と位置づけられている。

★37——京都ヒストリカ国際映画祭公式ホームページにもとづく。

## 2-3-3. 京都映画企画市

### 1) 企画内容の変遷

京都府としては、映画・映像産業振興において、京都府内における映像制作事業の活性化を目標としていたこともあり、東京を中心に活動を進めていた「映像産業推進機構」（以下、VIPO）に対し京都事務所の設立を働きかけ、2009年10月にそれが実現した。これにあわせて同事務所が中心として企画を進めたのが京都映画・映像企画市（2013年より京都映画企画市、以下、企画市）である★38。VIPOが組織として映像業界や制作関係者ともパイプが太いという状況を踏まえ、太秦地域の撮影拠点という地の利を活かせる「時代劇」をテーマとした映像作品の企画コンテストをおこなうこととなった。このような形で企画市は第1回目からKYOTO CMEXの公式イベントとして実施された。もっとも第1回目はあくまでも企画発表会と有識者によるその講評までであった。これが2010年度にHISTORICAプロジェクトとして組み込まれ、コンテスト形式となる。さらに2011年からは、企画市で優秀賞に選ばれた2作品のパイロット版を作成し、3月17日の上映会で披露した。2012年度以降は最優秀作品のみが予算350万円でパイロット版を制作することとなり現在に至っている。この、企画が最優秀作品として選ばれた場合、年度末までに作品を完成させなければならないところが本事業の最大の特徴である。これにより、作品制作に関わる知識と能力、またはそれらを有している制作チームと組むことを前提に企画に応募する必要がある、企画が選出されてからは、そのわずか3～4か月後にあたる3月末までに350万円の予算を用いて撮影所を含む京都府内での撮影という縛りの中で作品を完成しなければならない。つまり、プロフェッショナルの環境下での映像制作に対する全体的な知識と経験無しにプロジェクトを完遂することが難しい。実際に、パイロット版が制作されるようになった2011年度以降の優秀映画企画賞受賞者については経歴が公開されているが、それによれば、受賞者の多くは監督として複数の長編作品でメガホンをとったひとによるものが多く、キャリアが浅い場合も助監督や、CMやPVなどの演出、脚本の執筆経験があるなど、映像産業で一定期間、キャリアを進めている人物が受賞する傾向にある。つまり、KFLが主に映像業界に携わる若手クリエイターを対象としたカリキュラムであるのに対し、企画市は、映像業界である程度のキャリアを積んだ監督やプロデューサーがさらなるキャリアアップを目指して応募する企画として定着していると言えよう。従って、京都府内でパイロット版を制作出来るというのも単なる受賞者としての特典という以上の意味合いも持つ。パイロット版の全編または一部を松竹や東映撮影所のプロとともにつくることによって、ある程度キャリアを積んでいるプロの映像クリエイターに太秦撮影拠点の競争力を知ってもらおうという意味合いも兼ねているのである。

これらについては、次のような受賞者インタビューからも確認出来る。

本番の段取りはとてもスムーズで、撮影所のプロフェッショナルの人たちとの仕事はやりやすかったです。ライティングや特機などは特に、撮影所ならではのクオリティの高さを感じました。（金子雅和監督）★39

撮影所の方々は自分の意見としっかり真正面から向き合ってくれたので、

★36——京都映画企画市公式ホームページにもとづく。

★39——京都映画企画市Facebookページ【2020年受賞者インタビュー②】（掲載日2021年8月21日）にもとづく。

★40——京都映画企画市Facebookページ「2018年度 優秀映画企画『夏の踊り子』白川政彦プロデューサー インタビュー後編：真正面からプロと向き合う濃密な時間」(掲載日 2020年9月3日)にもとづく。

★41——京都映画企画市Facebookページ「2019年度 優秀映画企画『酢と油』熊谷まどか監督インタビュー後編～太秦のプロ達との撮影は幸せな時間～(掲載日 2020年8月28日)にもとづく。

★42——京都府商工労働観光部ものづくり振興課提供の資料にもとづく(提供日 2022年8月19日)。

★43——株式会社ムーリンプロダクションによる2022年5月13日配信のプレスリリースにもとづく<<https://www.value-press.com/pressrelease/296068>>(2022年8月25日閲覧)。

★44——京都映画企画市公式ホームページ2022年1月23日エントリーの「優秀映画企画上映会(一般公開・無料・事前申込制)『水虎』京都凱旋上映&金子雅和監督、部谷京子氏(美術)舞台挨拶」での示された内容にもとづく。

骨太な誠実さを持つプロの方々と作品を作るとはすごく勉強になり、プロとはこういう覚悟の仕方なんだということを学んだ気がします。(白川政彦プロデューサー)。<sup>★40</sup>

実際に撮影所は、モノづくりに対してハイレベルで心意気もあって懐も深く良い環境でした。カメラ前の演出だけ、物語の世界を作ることのみに専念させて頂けました。2日間の撮影でしたが、幸せな時間を過ごすことができました(熊谷まどか監督)<sup>★41</sup>

これらの監督やプロデューサーは関東や大阪などを主な活動拠点としているが、企画市での経験により、太秦撮影拠点との人的ネットワークが確立されることでキャリアの幅が広がることであろう。太秦撮影拠点にとっては新たなビジネスチャンスを繋げることにつながる。応募者数の推移だが<sup>★42</sup>一時期、低迷するものの2015年以降、盛り返しコロナ渦で関東を中心に仕事が激減した2020年度と2021年度の応募で応募者数が暫定的に伸びた。映像産業の業務として仕事をもどった2021年度はコロナ渦直前の応募数に落ち着いている。

さらにパイロット映像を契機に長編映画作品を制作するチャンスをつかんだ受賞者も出てきている。2016年度に優秀作品として選出された『黒の牛』は日本、台湾、アメリカの国際共同製作による長編映画として撮影が進められ、2023年秋以降の劇場公開を目指して製作が進んでいる<sup>★43</sup>。2020年度に優秀映画企画として選出された『水虎』は「プチョン国際ファンタスティック映画祭」の企画マーケット「NAFF It Project」で「Mocha Chai Award」を受賞し、ポストプロダクションを担うMocha Chai Laboratoriesから約150万円相当のポストプロダクション制作権が授与された。さらに、東京国際映画祭とAmazon Prime Videoが連携し、2021年度に新設した「Amazon Prime Video テイクワン賞」にて、ファイナリスト9作品のひとつとして選出されるなど確実に長編映画化への道をたどっている<sup>★44</sup>。これら、『水虎』の国際的な評価も2020年度から京都府により支援を開始したパイロット版英語字幕製作があつての成果と言え、本事業は作り手による斬新なアイデアの具現化に寄与するのみならず国際展開の一助にもなりつつある。

## 2) 映画祭との連携状況

京都映画企画市は第1回から第6回までは審査会を12月ごろに実施する傾向にあったことから、企画市の募集といった告知協力以外の方法で、京都ヒストリカ国際映画祭と連携するのが困難であった。だが、第7回目にあたる2015年度から京都ヒストリカ国際映画祭の期間中に審査会を実施することで、映画祭終了後の交流会で審査員にも合流してもらうといった形で徐々に連携体制を整えていった。そして、2019年度のヒストリカ国際映画祭では、2013年度の京都映画企画市に最終審査対象となっていた企画で、周防正行監督による長編映画『カッペン!』として具現化した作品がHistorica Special (ヒストリカスペシャル) に選出され、さらに映画祭のオープニングを飾る形で連携が行われた。また同じく2019年度より前年度に制作した作品の「京都映画企画市」優秀映画企画 上映報告会が、国際映画祭に組み込まれることとなる。2020年度は新型コロナの状況で上映報告会自体が見送られたが、2021年度の国際映画祭では、2020年度優秀映画企画『水虎』京都凱旋上映会において2019年度優秀映画企画『酢と油』も同時に披露されている。

おそらく2023年度には当年に公開予定で制作が進んでいる2016年度優秀映画企画『黒の牛』の劇場長編版が映画祭の正規上映作品に選ばれることだろう。

## 2-3-4. Historica XR

### 1) 企画内容の変遷

PCやゲーム専用機ならびにスマートフォン接続型ヘッドマウントディスプレイ（以下、HMD）などの普及にともない、Virtual Reality（仮想現実、以下、VR）を活用した新たな映像体験に注目が高まった。これらVRコンテンツ開発で培われた技術などを基盤に、映像産業間の共同、共創などについての可能性を探るために、2017年2月5日にITコンソーシアム京都、京都クロスメディア推薦戦略拠点と立命館大学映像学部で連携し、「KYOTO VREX」との名称でカンファレンスを開催した★45。この時期、国内外の映画祭でもVRを用いた映像作品の上映会が行われてきたことや、Kyoto VREXを開催した主要構成員が細井、中村であったこと、さらには京都ヒストリカ国際映画祭の実行委員会の高橋剣氏をはじめ複数が参加し、その意義を事前に共有していたことから、2017年10月28日、京都ヒストリカ国際映画祭との連携イベントとして「Historica x VR」を開催するに至った。以降、2018年、2019年と京都ヒストリカ国際映画祭と連携する形で「VRx 剣劇」、「VRx アニメ制作」、「VR x ホラー表現」など映画と関連の深いテーマでカンファレンスを重ねていった。そして、2020年からはAugmented Reality（拡張現実、以下、AR）やMixed Reality（複合現実、以下、MR）も含むXR Reality、Extended Reality（仮想空間と現実空間を融合する技術の総称）の略称であるXRを採用し、Historica XRとしたうえで、KYOTO HISTORICAを担う一事業として追加されることとなったのである。テーマもゲームエンジンの映像表現への活用や、XRアート（2020年度）、「インカメラVFX」や「XRアート x NFT」（2021年度）とXR技術を取り入れた映像制作やアート、映像表現と技術職の強いカンファレンスとして展開している。

★45——KYOTO VREXのホームページにその詳細を確認出来る。<[http://crossmedia.kyoto/kyoto-vrex/past\\_event/20170205-2/](http://crossmedia.kyoto/kyoto-vrex/past_event/20170205-2/)>

### 2) 映画祭との連携状況

本事業は最新テクノロジーのトレンドやこれらを活用している映像関係者による講演で構成されていたことから、KFLのマスターズセッションと親和性が高い内容であった。そのようなこともあり、2019年度における「HISTORICA × ヴェネチア国際映画祭」提携企画において、VR作品の上映とトークショーが行われた際は、それに合わせる形で本イベントも開催された。さらに、HISTORICAプロジェクトの一事業として加わることになった2020年度からは、一部のセッションがKFLのマスターズセッションの一セッションとして編入されるなど映画祭や関連事業との連携は初期段階から進められつつ現在に至っている。

## 3. 考察

本章では前章で示した内容を踏まえたうえで、HISTORICAプロジェクトが「京都の映画・映像文化資産」を活かして「映画・映像産業の発展・振興」を実践するという目標に対してどこまで達成したかを検証する。

### 3-1. 映画・映像産業の発展に寄与した施策

HISTORICAプロジェクトは一般的な展示イベントのように単純に集客のみ

	2011度	2012度	2013度	2014度	2015度	2016度	2017度	2018度	2019度	2020度	2021度
1日あたりの平均 来場者数	50	134	133	194	171	138	204	196	287	196	150
外部共催上映等 (2日以上)	7	8	7	5	8	5	7	7	6	3	7
1日あたりの集客 ランキング	7	5	4	2	4	3	4	3	1	1	1

表1: ヒストリカ国際映画祭京都文化博物館における1日あたりの平均来場者数推移  
出典) 京都文化博物館年報(2011-2021)にもとづく

でその効果を測りきれない。というのも第1章で提示されていたとおり、当初、京都、とりわけ太秦における映像撮影拠点の課題として考えられていたのが映像技師関連における人材育成の欠如や既存の映像制作プロフェッショナルコミュニティ間に漂う閉そく感であり、これらは単に集客を増やすことで解決するような課題ではない。また国際映画祭の場合、参加者の増加が進めば進むほど、撮影所内の試写室ではイベント運営が困難になるという点も留意するべきであろう。図5からも明かなとおり、国際映画祭における来場者数が上昇傾向となった2012年以降は、京都文化博物館フィルムシアターなど一般観客を受け入れることを前提とした劇場に会場を移さなければならなくなった。結果的に集客力は高くなっても太秦地区への集客による地域活性化という点ではその効果は限定的となってしまう。さらに太秦地域の地域活性化という点において、太秦上洛祭りの来場者数を検証することも出来るが、コスプレイヤー層という点での集客は高いが、コンテンツ系展示イベントと比較するとやはりその規模は限定的と結論づけざるを得ないだろう。

それよりも着目すべきなのは、どのようにして国際映画祭や上洛まつりにコアなファンが付いたかという点にある。これはコロナ渦の集客でさらに顕著となった印象である。例えば国際映画祭で、会場を完全に文化博物館に移してから1日あたりの集客はその年に開催された開催期間が2日以上ある映画上映イベントの中で、決して上位に上ることがなかったが★46、2020年、2021年とコロナ渦での開催期間中、1日あたりの対面での参加者数は他の類似イベントと比較して最も高かったことが確認された(表1)。また2021年度における太秦上洛まつりのコスプレイヤーの動員数も同様の傾向を見せた。これらの層は、国際映画祭と上洛まつりの双方において、たとえ厳しい環境下にあっても実際のイベントを体験したいという熱心な層が定着していると推察できる。

さらに人材育成という点においてHISTORICAプロジェクトの効果はより顕著である。まず、示すことが出来るのは図7でも明らかなとおり、KFLにおける海外からの希望参加者の多さだろう。ここまでの外国籍者による応募者数の高さは主催者側にとっても想定外であったと考えられる。また、2015年度より展開されたマスターズセッションも殺陣講座や、ハンズオン時代劇の撮影現場を見学する機会を組み込むことで、太秦撮影拠点で座学系カリキュラムを実施するうえでの独自性を高めていた。これらに加え、もともとKFLに参加していた人たちの中で自分たちが受講時に掲げたとおり長編作品をつくった際は、京都ヒストリカ国際映画祭にて凱旋上映すると同時にマスターズセッションにおいて講師として招へいされるという仕組みを2016年度より導入している。つまりKFL受講生にとってのある種のキャリアパス、またはキャリア上の目標が生みだされたことを意味する。ちなみに、KFLより若干遅れてではあるが、京都映画企画市を契機に生まれた長編映画の凱旋上映の継続的な実施も現実性が高くなりつつある。これらの一連の取組は京都府内における映像コミュニティに新潮流を生み出しつつある。

また、コロナ渦である2020年度、松竹、東映両撮影所に加え、「東映ツークン

★46——京都文化博物館が発表している年報にもとづく。映画における展示活動の中の特別企画・協賛事業のうち、対面開催ならびに開催期間が2日以上のもので来場者の1日あたりの平均値を比較した。



研究所」や「松竹映像センター」などのグループ企業で特殊効果を研究している拠点、視覚効果グループであるキルアフィルム・京都スタジオならびに3Dスキャナーを用いた座標データの集計、分析を専門としたシュールド設計により、「京都3Dアセットプロジェクト」（通称、時代劇まるっとデジタル大作戦）を発足し、フォトグラメトリ技術とレーザースキャナーにより得られた点群データから、時代劇撮影においてロケーション撮影の頻度が高い京都市山科区の大本山随心院の長屋門土塀を3Dセット化した。さらにこれらのアセットをトラッキングシステムとゲームエンジン上で連動し、高精細大型LEDディスプレイに投影する「インカメラVFX」の実証も行っている★47。こういったゲームエンジンを活用した映像制作技法はまさに2020年度 Historica XRにて発表された内容である。また、それまでも松竹スタジオ内のアセットをフォトグラメトリ技術で、ゲームエンジンに取り込み開発したVRコンテンツをHistorica XRでも展示している。さらに今後、こういった取り組みをマネタイズする際も、Historica XRに携わってきたゲーム及びXRコンテンツ開発スタジオとの協業により進展させることも十分起りうる。このような可能性が数珠つなぎのように広がる様も地域活性化に貢献しうるひとつの要素と言えよう。

★47——京都府公式ホームページ上の「バーチャルプロダクションプロジェクト」の紹介ページに詳細が示されている。こちらでも行政側の管轄がものづくり振興課である。<<https://www.pref.kyoto.jp/sangyo-sien/company/virtualproduction.html>>

### 3-2. 京都映画・映像産業振興政策における 京都の映画・映像文化資産の果たした役割

前項で示したとおり HISTORICA プロジェクトにおいてその効果が顕著だったのが人材育成関連の施策だった。また、国際映画祭や、太秦上洛祭りも持続的に一定の参加者層を獲得出来た状況を確認した。これら効果的だった施策の共通点には内部リソースを最適に活用すべく持続的な努力をしたことにある。

KFLにおけるワークショップは、「東映、松竹両撮影所の映像技師による匠の技を伝承する」ための試行錯誤の帰結として生まれている。また、ワークショップとしての撮影内容を「時代劇」に限定したことで、参加者もオープンセット、撮影所内の特機や演者までそこでしか撮れないシーンを意識しながら撮影に臨まなければならない。つまり、ワークショップを提供する側と受講生がともに、太秦映像撮影拠点でなければ実現できない体験を作り出していると言える。「太秦映像撮影拠点における匠の技」を活用することで施策の独自性を高めるという効果は太秦上洛まつりなどのコスプレイベントにも該当する。まつり当日は撮影所が所蔵する大道具を持ち出し、特別セットを随所に組み込むのに加え、夜間は照明技師の調整により、映画で実際に使用される照明機器を設置することで幻想的な空間を作り出している。この他、殺陣の能力にたけた剣会所属の俳優から所作指南を受けられる時間もあるなど太秦撮影拠点でなければ実現不可能な施策をイベントに盛り込んでいる。

国際映画祭においても、日本国内における公的フィルムアーカイブの中でも時代劇や京都に関する映画では随一の所蔵数である京都文化博物館の映画ライブラリーを活用して企画されるヒストリカフォーカスが「歴史」をテーマとした映画祭における深みを高めている。例えば、第8回目の国際映画祭における HISTORICA FOCUS では、「忍者映画100年進化論—忍者エボリューション—」という特集をしているが、これに対し、参加者から「斬新・新鮮といった感想が多数寄せられた」と板倉氏はインタビューで答えている（板倉 2022）。これは単にその時の「流行りモノ」をパッケージ化して上映したのではなく、1920年代から始まる忍者映画からさかのぼり、1960年代、1980年代と展開されてきた多

様な忍者映画を当事者によるトークショーも交えつつ上映出来たからこそそのような感想を感じさせたのだろう。まさに京都文化博物館の作品ライブラリーの存在意義を改めて示した一例であり、HISTORICA プロジェクトにおいて、コアなファン層を生み出した源泉であると言える。

京都市中、特に太秦地域において蓄積されてきた長期にわたる映画制作の継続は、他の地域に類を見ない映像創作のスキルとノウハウを資源化することで、総合的な映像産業の振興政策を担保する基礎を形成したのである。

### 3-3. 京都映画・映像産業振興政策としての今後の展望

前項で示したとおり、HISTORICA プロジェクトではいくつかの項目において一定の成果を収めてきた。だが、事業（作品）創出という点においてはまだ達成したとはいえない。確かに3-2で示したような新たな映像表現を生み出すための異業種連携までは進んだものの、まだ実験段階であり事業展開を推進するにはもう少し時間が必要であろう。また、人材育成という点においても受講者の多くが映像業界で活躍したことは確認出来るが、太秦地区に定住したわけではないことから同地区における映像技師の後継者問題はいまだ解決の糸口が見いだされていない。京都府はこのような状況についても認識しており、今後は映画のみならずゲームやVR等、分野の垣根を越えて新たなコミュニティを形成するという目標を掲げ、それを「太秦メディアパーク 2nd ステージ」としている★48。

目標が掲げられる前年である2021年度、京都府による支援のもと東映京都撮影所内でVRやXR技術を学ぶ拠点として「VR イノベーションアカデミー京都」★49が設立された。これらは、まさに既存の枠組みから離れた技術を有する組織が提供する人材育成によるコミュニティ形成や事業創出の可能性を模索したものと言える。つまり、HISTORICA プロジェクトの各事業を引き続き強化しつつ、Web3.0ともSociety 5.0ともいわれる新たな社会像に立脚した異業種との協業を強化していくことがHISTORICA プロジェクトのさらなる発展につながると考えられる。本稿においては、京都という場ではぐくまれた映像産業の独自性が世界から様々な才能を呼び込んできた事実を示した。この現状と到達点を踏まえつつ、京都としての独自性と固有性を持つ様々な映像文化資源を現実空間と仮想空間にシームレスに展開、発展させていくことが、HISTORICA プロジェクトの新たな方向性であると言える。

## 4. おわりに

本稿はあくまでもケース・スタディとしてHISTORICA プロジェクトの展開を示したこともあり、経営学や地域活性化論に関する諸理論を用いた検証まではしていない。それでも筆者らがこれまで論考を重ねてきた、コンテンツによる地域活性化政策と内発的発展論の関係性（中村、前田 2006；福田、中村、細井 2009, 010）などリソース・ベースト・ビュー（Barney 1991）的な視点で事実関係を照らし合わせることで、より深みのある分析が出来る可能性がある。その一方で、本稿における限界もあらかじめ提示しておきたい。冒頭でも示したとおり、本ケース・スタディはプロジェクト自体に携わってきた2人の研究者によって執筆されている。そのような背景もあり、全編にわたり客観性を意識して執筆したが、当事者の視点が主観的に折り込まれている可能性は排除しがたい。この点は本稿

★48——京都府ものづくり振興課による講義資料『京都府のコンテンツ産業支援について』にもとづく（社会連携プログラムP京都ヒストリカ国際映画祭第1回講義）。

★49——VRイノベーションアカデミー京都<<https://academy.crossreality.co.jp>>は、株式会社クロスリアリティが、京都府の支援により、AR/VR企業のEON Realityと業務提携することで設置した専門教育機関である。

の限界として予め示しておく必要がある。また、本プロジェクトを検証すると意義のある諸理論についても言及したが、これらの理論に本ケースがどの程度当てはまるかを分析するためには、それぞれの検証をするのに適した方法論の採用と、それにもとづいた事実関係の再検証が必要であることも留意が必要である。

その上で、本稿はHISTORICAプロジェクトの立ち上がりに関する背景や企画の展開、そして現在に至るまでを俯瞰したという点で、参与研究型ケーススタディとしての目的は十分に達していると判断した。本研究の限界および残された課題については今後に期すことにしたい。

## 参考文献(日本語)

- 東憲司 2021 「クリエイティブ産業の成長を目指して」『経済人』10-11. 大阪創造取引所 <<https://www.kankeiren.or.jp/keizaijin/pdf/CrlsKansai-closeup12.1-2.pdf>> (2022年8月17日閲覧)
- 中山淳雄 2022 「アニメブームを捉えた産公連携イベント「京まふ」の起源と発展：京都市の観光客・在住者・企業誘致におけるマンガ・アニメ・ゲームを用いた地域活性化政策の取り組み」『立命館映像学』15: 55-76
- 中村彰憲・前野大喜 2008 「地域映像コミュニティ政策と内発的発展における外来要因の役割に関する一考察：佐賀県武雄市テレビドラマ誘致事業の事例を中心に」『アート・リサーチ』8: 45-55
- 細井浩一 2008 「映像コンテンツビジネスと教育カリキュラム」『立命館映像学』1: 15-22
- 細井浩一 2019 「研究資源としてのゲームアーカイブ—立命館大学の取り組みを通じて」中沢新一、中川大地編著『ゲーム学の新時代 遊戯の原理 AIの野生 拡張するリアリティ』NTT出版：東京
- 村田和繁 2017 「京都観光の射程を拡大するコンテンツツーリズム施設としての京都国際マンガミュージアムについて」『大阪観光大学観光学研究所報「観光&ツーリズム」』22: 6-14第22号)
- 村田 麻里子・山中 千恵・谷川 竜一・伊藤 遊 2010 「京都国際マンガミュージアムにおける来館者調査—ポピュラー文化ミュージアム1に関する基礎研究」『京都精華大学紀要』37: 78-79
- 福田一史・中村彰憲・細井浩一 2009 「産学公連携による地域映像産業振興事業と内発的発展における外来要因の役割—『太秦戦国祭り』を事例とする参与観察的研究—」、『立命館大学映像学』2: 86-101
- 福田一史・中村彰憲・細井浩一 2010 「コンテンツ活用型地域振興の類型かに関する比較事例研究」、『立命館大学映像学』3: 871-87

## 参考文献(英語)

- Barney, J. B. 2001. "Resource-based theories of competitive advantage: A ten-year retrospective on the resource-based view." *Journal of Management*, 27(6), 643-650.

## 京都ヒストリカ関連の公式ホームページ一覧

- Historica XR <<https://crossmedia.kyoto/kyoto-xr/>>
- KYOTO CMEX <<https://cmex.kyoto/2021/12/29/33707/>>
- Kyoto Filmmakers Lab <<https://www.kyotofilmmakerslab.com/>>
- 太秦上洛まつり <<http://www.joraku-matsuri.com/>>
- 京都映画企画市 <<http://kyotofilmpitching.jp/>>
- 京都ヒストリカ国際映画祭 <<https://historica-kyoto.com/>>

## 参考URL

- 板倉一也 2009a 「1周年を迎える」『ディレユニブログ：活動やメンバーの日々の所感を綴っていきます』(2009年7月27日のエントリ) <<http://directors-univ.seesaa.net/archives/200907-1.html>> (2022年8月25日閲覧)
- 板倉一也 2009b 「HISTORICA」『ディレユニブログ：活動やメンバーの日々の所感を綴っていきます』(2009年8月5日のエントリ) <<http://directors-univ.seesaa.net/archives/200908-1.html>> (2022年8月25日閲覧)
- 板倉一也 2021 「【京都ヒストリカ国際映画祭】ディレクターズユニブログ板倉様インタビュー後編。みんなが体験できる映画祭を作りたい。交流が増え、コミュニティ映画祭にしたい。」KYOTO CMEX.com <<https://cmex.kyoto/2021/12/29/33707/>> (2022年8月25日閲覧)
- 映画.com×文化通信 2013 「京都国際映画祭、吉本興業参画し若手交流の場に」映画.com <<https://eiga.com/news/20131125/17/>> (2022年8月17日閲覧)
- 大道省一、片岡翔、吉村真悟 2008 「京都映画100年記念事業「若手才能育成ラボ」レポート(1)-(3)」短編.jp Blog <[http://tan-pen.jp/blog/2008/10/100\\_1.html](http://tan-pen.jp/blog/2008/10/100_1.html)> (2022年8月17日閲覧)
- 金子雅和 2021 「【2020年受賞者インタビュー②】京都映画企画市Facebookページ」 <<https://www.facebook.com/kyotofilmpitching/posts/4158230624230884>> (2022年8月25日閲覧)
- 熊谷まどか 2020 「2019年度 優秀映画企画『酢と油』熊谷まどか監督インタビュー後編〜太秦のプロ達との撮影は幸せな時間〜」京都映画企画市Facebookページ <<https://www.facebook.com/kyotofilmpitching/posts/3140567465997210>> (2022年8月25日閲覧)

白川政彦 2020 「2018年度 優秀映画企画『夏の踊り子』白川政彦プロデューサー インタビュー後編：真正面からプロと向き合う濃密な時間」京都映画企画市Facebookページ <<https://www.facebook.com/kyotofilmpitching/posts/3157839700936653>> (2022年8月25日閲覧)

中村彰憲 2022 「中村彰憲のゲーム産業研究ノート グローバル編：太秦上洛まつり、限定販売でも本格始動。ポストコロナ時代におけるイベントのあり方を展望する」ファミ通.com <[https://www.famitsu.com/serial/nakamura\\_game\\_industry/202111/26242247.html](https://www.famitsu.com/serial/nakamura_game_industry/202111/26242247.html)> (2022年8月27日閲覧)

文化庁 2022 「メディア芸術の振興」文化庁公式ホームページ <[https://www.bunka.go.jp/seisaku/geijutsubunka/media\\_art/](https://www.bunka.go.jp/seisaku/geijutsubunka/media_art/)> (2022年8月17日閲覧)

森脇清隆 2022 「【京都ヒストリカ国際映画祭】関係者インタビュー第3弾：京都文化博物館・学芸課映像情報室長の森脇清隆様インタビュー前編。地域とつながる京都文化博物館」KYOTOCMEX.com (2022年1月5日掲載) <<https://cmex.kyoto/2022/01/05/33744/>> (2022年8月27日閲覧)