

令和 6 年 4 月 26 日現在

機関番号：33933

研究種目：若手研究

研究期間：2019～2023

課題番号：19K20633

研究課題名（和文）「西浦の田楽」で継承される「教え」のVR映像アーカイブの構築

研究課題名（英文）Construction of a VR video archive of the "Oshie" inherited in "Nishiure no Dengaku"

研究代表者

彦坂 和里 (Hikosaka, Airi)

名古屋文理大学・情報メディア学部・助教

研究者番号：70805580

交付決定額（研究期間全体）：（直接経費） 2,200,000円

研究成果の概要（和文）：本研究では、国指定重要無形民俗文化財「西浦の田楽」で継承される「教え」（継承される知識や思い全般）をまとめたVR映像アーカイブを構築することを目指す。そのために、文献調査、現在の別当・能衆への調査により、1920年代から現代にかけて継承される「教え」を収集し、申請者がこれまでの研究で作成した形の知識構造の枠組みをもとに体系化を試みた。また、テキストでは表現しきれない雰囲気をも保存するため、奉納の様子をVRコンテンツを制作した。そして、各年代の各演目に関する「教え」や映像資料の閲覧、年代ごとの差分比較が可能なメタデータ語彙を検討した。

研究成果の学術的意義や社会的意義

本研究の仮説として、「先代から受け継いだ「教え」に、個人の想いを反映させた状態で、次の代へと継承しており」、「継承される「教え」には構造が存在している」と考えている。これらを踏まえ、本研究では仮説を検証しながら「西浦の田楽の継承においてその骨格をなす情報は何か？」を学術的問いとして明らかにする。

また、映像アーカイブを構築する際には、既存のメタデータ語彙では、演目の名称といった知識は記述できても、演目の流れのような動作に関する知識や、思いのような抽象的な知識は正確に記述できないと考える。そのため、西浦の田楽の記述に適したメタデータ語彙を明らかにすることも本研究の学術的問いである。

研究成果の概要（英文）：This study aims to construct a VR video archive that summarizes the "Oshie" (general knowledge and thoughts to be passed on) inherited in the nationally designated Important Intangible Folk Cultural Property "Nishiure no Dengaku". For this purpose, the "Oshie" passed down from the 1920s to the present day were collected through literature research and surveys of current Betto and Noushu, and attempted to systematize them based on the framework of a formal knowledge structure created by the applicant in my previous research. In order to also preserve the atmosphere that cannot be expressed in text, VR contents were created of the dedication. Then, a metadata vocabulary was examined to enable viewing of the "Oshie" and video materials related to each performance in each period, as well as differential comparisons by period.

研究分野：情報メディア学

キーワード：西浦田楽 民俗芸能 デジタルアーカイブ VR映像

1. 研究開始当初の背景

①「西浦の田楽」の概要

「西浦の田楽」は、静岡県浜松市天竜区水窪町にある西浦観音堂で約1300年もの間継承されている民俗芸能である。毎年旧暦1月18日の月の出から翌19日の日の出にかけて、全47演目(旧暦で閏年にあたらぬ年は46演目)を奉納する。この田楽では、別当および能衆を担う各家での口伝による世襲により、日本中世の舞の姿をほぼ変えずに継承している。その文化的価値は非常に貴重で、今後も継承していくべき地域文化である。しかし、地域の過疎化や少子高齢化による後継者不足のため失伝の危機にある。

②「西浦の田楽」に関する先行研究

西浦の田楽に関する研究は、昭和初期に始まった。1928年に早川と折口が西浦の田楽の調査を行い、1928年に『翁の発生』で折口が、1930年に『花祭 後編』で早川が紹介したことをきっかけに、多数の研究者が次々と西浦の地へ調査に入った。その主要な例として、新井(1954)、田中(1961)、山路(1964)、須藤(1970)、國學院大学の学生グループ(1971)などのほか、近年では菅原(2010)や吉川(2012)が挙げられる。各先行研究において発表された文献には、西浦の田楽の起源や能衆家の人別帳、別当家所蔵の書物の内容、年中行事および演目の概要、謡いの内容、西浦の田楽にまつわるエピソード等が記録されている。

③本研究の学術的問い

これまで申請者は剣道における形(かた)である「日本剣道形」に着目し、形教育の研究を進めてきた。剣道形は試合で用いられる技の行い方を形として表現したものであるが、その所作一つ一つには意味や、命の尊さや相手の尊重等の武士が大切にしてきた心が内在する。この剣道形を授業で体系的に教育する環境を構築する過程で、形の知識構造の枠組みを作成し、剣道形の知識を体系的に記述できた(表1)。

西浦の田楽において継承される情報には、他者から見てわかる、真似できる知識(演目の一連の流れ、行事の行い方)だけでなく、演目の意味や由来、さらには地域や神仏等への想いが含まれていると考える。演目の流れ等の知識は先代から教わったり文献を読んだりして習得していくが、想いは幼少期から日常的に田楽について話を聞かされたり、手本を見たり、実際に参加したりする中で自然と個人の中で生じていくものである。

本研究では、別当や能衆が継承する知識や想いをまとめて「教え」と定義する。「教え」の継承に関する本研究の仮説として、「先代から受け継いだ「教え」に、個人の想いを反映させた状態で、次の代へと継承しており(図1)、「継承される「教え」には表1の形の知識構造のように構造が存在している」と考えている。これらを踏まえ、本研究では仮説を検証しながら「西浦の田楽の継承においてその骨格をなす情報は何か?」を学術的問いとして明らかにする。西浦の田楽の「教え」には所作と想いの両方が存在する点で剣道形と類似しており、申請者がこれまでの研究で作成した形の知識構造の枠組みに当てはめることで体系的に記述でき、この問いを明らかにできる可能性があると考えられる。

そこで、本研究では「西浦の田楽」で継承される「教え」について、先行研究の調査、現在の別当・能衆への調査を通して収集し、形の知識構造の枠組みを用いて体系的に整理し、主に1920年代～現在における西浦の田楽の姿を検索・閲覧できる、西浦の田楽VR映像アーカイブを構築する。この映像アーカイブ構築を通して、西浦の田楽で変わらずに継承されている情報、すなわち継承の骨格をなす情報を明らかにすることを目指す。

映像アーカイブを構築する際には、情報をさまざまなことに活用できるようにオープンデータ化するため、RDF/XML形式で記述する。しかし、今の国際標準であるDublin Core等で定義されるメタデータ語彙では、演目の名称といった知識は記述できても、演目の流れのような動作に関する知識や、想いのような抽象的な知識は正確に記述できないと考える。そのため、西浦の田楽の記述に適したメタデータ語彙を明らかにすることも本研究の学術的問いである。

表1 形の知識構造の枠組み

層	定義	該当する知識	具体例(一本目仕太刀の残心)	
心的知識	形で示されている教えに関する知識	形に示される教え(心)	人間が人間を殺す無残さ等	心
意義的知識	所作の背景に潜む考え方に関する知識	所作にある考え方、由来	一本目は一刀両断して殺すさまを表し、残心には殺した反省の念が必要	考え方や意味
論理的知識	所作を行う意味に関する知識	・用語としての意味 ・所作を行う意味	・いつでも反撃できる身構えと気構え ・油断すると反撃されるので残心示す	所作
身体的知識	実際の身体動作に関する知識	・所作のポイント(特徴) ・一連の流れ(流れ)	・刀身の角度は45° ・一本目の流れ	

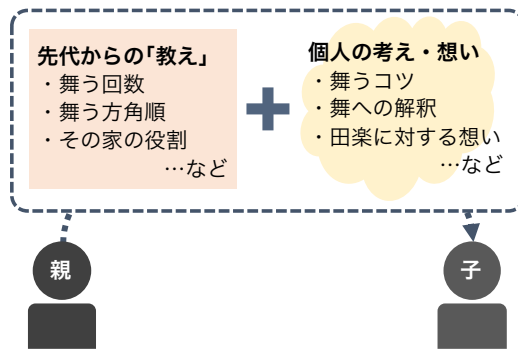


図1 「教え」の継承の仮説イメージ

2. 研究の目的

背景を踏まえ、本研究では以下を目的とする。

- ・ 文献調査および聞き取り調査、形の知識構造の枠組みを用いた知識の体系化を通して、「教え」の知識構造、どの年代でも変わらず継承されている情報を明らかにする。
- ・ VR映像アーカイブの構築を通して、西浦の田楽の記述に適したデータ構造を明らかにする。

3. 研究の方法

西浦の田楽では演目の奉納だけでなく、それに関連する年中行事も通して行われるが、本申請では手始めに演目を研究対象とし、その継承の骨格をなす情報を明らかにする。

西浦の田楽で奉納される演目は全部で47演目あり、2種類に大別される。「地能」は33演目が該当し、担当する能衆や奉納順が決まっている。「はね能」は12演目が該当し、担当する能衆が決まっておらず、年によって舞い手や奉納順が異なる。このうち「閨舞」は旧暦で閏年にあたる年のみ奉納される。その他の2演目は「番外」とされる。

本研究で構築するVR映像アーカイブは、西浦の田楽の継承支援、研究資料の提供につながるものとする。具体的には、各年代の各演目に関する「教え」や映像資料の閲覧、年代ごとの差分比較を行えるようにする。これを実現するために、期間中に以下を行う。

①文献調査および能衆らへの聞き取り調査、各演目の「教え」の体系化

過去の西浦の田楽の姿として、先行研究の調査から、各演目の流れやその演目を担当した能衆名、演目の意味、謡いの内容などを収集し、調査年ごとに整理する。現在の西浦の田楽の姿として、能衆ら一人ひとりへ聞き取り調査を行い、文献調査と同様の項目のほか、演目について先代から聞かされた話などを収集する。聞き取り調査の際には能衆らが語る様子を動画で撮影し、映像アーカイブにて活用する。

収集した「教え」を、形の知識構造の枠組みに当てはめ、各演目の「教え」を年代ごとに体系的に記述する。現在の枠組みでは表現しきれない場合、新たな記述方法を検討する。

②西浦の田楽当日の動画撮影、VRコンテンツ化

現在の西浦の田楽の姿を、テキストでは表現しきれない部分まで保存するため、奉納中の様子をVRコンテンツ化する。能衆らだけでなく、見学者の様子、月の移ろいなど、会場全体の雰囲気を残すため、2019年度の開催時（2020年2月11日～12日）に、魚眼レンズをつけた複数台のデジタル一眼レフカメラで360度動画で撮影する。2017年度に全方位ビデオカメラを用いて撮影を行ったところ、照明をつけることは禁止されているため、夜間帯は被写体をはっきりと映すことができず、暗所での撮影に強い機材を用いる必要があることがわかった。そのため、全方位ビデオカメラではなく、デジタル一眼レフカメラを用いた撮影を試みる。撮影した素材はVRコンテンツとして閲覧できるよう編集を行う。

③・④「教え」を正確に記述できるメタデータ語彙の検討、映像アーカイブ化

Dublin Core や共通語彙基盤等の既存のメタデータ語彙をもとに、「教え」を正確に記述できるメタデータ語彙を検討し、RDFのデータセットを作成してLODを構築する。そして、そのLODを用いて各年代の各演目に関する「教え」をPCやタブレット端末等で閲覧・差分比較可能な西浦の田楽VR映像アーカイブを構築する。

4. 研究成果

2019年度に1920年代から現在の西浦田楽に関する文献調査や保存会主催の学習会、田楽当日の調査を行い、それらで得られた「教え」について、形の知識構造の枠組みをもとに演目の知識構造を記述し、それをもとにメタデータを設計することを試みた。その結果、文献を中心とした調査方法だと記述が不十分な箇所や執筆者による誤り等があることがわかった。また、知識構造の記述において、西浦田楽の知識は日本剣道形のように、知識を上位下位の関係を持たせて階層的に記述することは難しいことがわかった。メタデータの設計においては、既存語彙では正確に演目を表現できず、独自にメタデータ語彙を定義する必要がある等の課題を明らかにした。

この他に、現在の西浦の田楽の姿をテキストでは表現しきれない部分まで保存するため、2019年度の西浦田楽当日に全47演目に対し、2組のミラーレス一眼、魚眼レンズ、フィールドレコーダ、外付けSSDを用いた、360度4K動画撮影を実施した。これにより西浦田楽のVR映像コンテンツを制作するための準備が整った。さらに、西浦田楽に関する調査の過程で、在野の写真家が昭和時代の西浦田楽の写真を多数所有している事例を確認することができた。過去の西浦田楽の姿を保存するため、写真家に協力を依頼しながら、写真の収集も進めていく。その他、デジタルアーカイブの構築・公開による波及効果として、観光分野への応用の可能性があると考えており、どのようなデジタルアーカイブであれば応用が可能であるかを確かめるため、事例調査を行った。

その後、西浦田楽のVR映像コンテンツの制作に関して、2019年度の開催時に撮影した全演目の360度4K動画の編集作業を行った。結果、VR動画として舞の奉納の様子を明瞭に記録できた。しかし、見学者の肖像権処理に加え、カメラの設置位置の関係によってステッチング処理が難しい部分があり、機材の設置方法について課題が残った。肖像権処理の課題に対して、編集した演目のVR映像にモザイク処理を試みた。しかし、祭り関係者の周囲を見学者が囲む形であり、モザイク処理が広範囲にわたるため、編集が非効率な点、VR映像を視聴する際に没入感の点で課題が新たに生じた。機材の設置方法の課題に対しては、COVID-19の感染拡大により、西浦田

楽の開催が中止されたため、新たな撮影を行うことができなかった。

構築するデジタルアーカイブのデータ記述に関して、「教え」をもとに、「Aspect（相；ある見知から見た相）」として「教え」を分類する記述する方法とオントロジーを用いて「教え」を分類する方法を検討した。しかし、COVID-19 の感染拡大の影響により、現地での聞き取り調査等が行えず、その妥当性の評価に関して課題が残った。

その他、本研究の波及効果として、観光分野への応用可能性を考え、その検討を行った。2019年度の演目撮影時に撮影協力者に対して実施した、西浦田楽に関する印象評価の分析を進めた。それらの結果をもとに、収集した「教え」の観光コンテンツへの活用について検討した。

5. 主な発表論文等

〔雑誌論文〕 計0件

〔学会発表〕 計2件（うち招待講演 0件 / うち国際学会 0件）

1. 発表者名 彦坂和里, 杉山岳弘
2. 発表標題 「西浦田楽」の内在情報に対する見学前と見学後での印象変化の分析
3. 学会等名 第7回とうかい観光情報学研究会
4. 発表年 2021年

1. 発表者名 彦坂和里, 杉山岳弘
2. 発表標題 「西浦田楽」の演目映像デジタルアーカイブ化に向けたメタデータの検討
3. 学会等名 人文科学とコンピュータシンポジウム2019
4. 発表年 2019年

〔図書〕 計0件

〔産業財産権〕

〔その他〕

-

6. 研究組織

氏名 (ローマ字氏名) (研究者番号)	所属研究機関・部局・職 (機関番号)	備考
---------------------------	-----------------------	----

7. 科研費を使用して開催した国際研究集会

〔国際研究集会〕 計0件

8. 本研究に関連して実施した国際共同研究の実施状況

共同研究相手国	相手方研究機関
---------	---------