

無形民俗文化財「古典万歳」を題材とする デジタル・アーカイブのための Web 活用の試み

北川博美* 磯本征雄**

中部学院大学短期大学部* 岐阜聖徳学園大学**

概要

筆者らは、無形の民俗文化財である古典万歳のデジタル保存に取り組んでいる。古典万歳の特色は、歌詞や歌、踊り、表情などに見られる。それぞれを独立したデータとして扱い、SMIL 技術を用いて組み合わせ、提示するデジタル・コンテンツを提案した。これは文化財の特色や魅力を伝えるのに役立つと考えられる。また、万歳のコンテンツを文化的情報資源として十分に活用するためには、各データに関する情報をメタデータとして明らかにしておくことが重要である。インターネットによって利用できる電子資料としての活用可能性を高めるために、題材とした古典万歳の演目について、XML を使った構造化テキストを検討した。

キーワード : 古典万歳 無形民俗文化財 デジタル・アーカイブ SMIL XML

Trial of Web Utilization of Digital Archives - Using Intangible Folk Cultural Property, "Classical MANZAI" -

Hiromi KITAGWA* Yukuo ISOMOTO**

Chubu Gakuin College* Gifu Shotoku University**

Abstract

We are digitally preserving *Classical MANZAI*, an intangible folk cultural property. The uniqueness of *classical MANZAI* appears in melodies, lyrics, dance, and in facial expressions. We took them from videos, and categorized them as digital movies, sounds, images, and text. Then the individual elements were assembled into a multimedia content using SMIL (Synchronized Multimedia Integration Language) technology. The content is useful for conveying the special traits of this cultural property. To utilize the content as a cultural data resource, it is also important to describe the attributes of every factor in the contents. We considered having the structural text use XML (eXtensible Markup Language) about *Classical MANZAI* content's usage as a digital document.

Keywords : Classical MANZAI, intangible folk cultural property, digital archives, SMIL, XML

1. はじめに

近年文化財に対するデジタル・アーカイブの取り組みが盛んになってきている。政府「高度情報通信ネットワーク社会推進戦略本部」発表の「e-Japan 戦略」に、「放送・出版等のコンテンツや、美術館・博物館や図書館等の所蔵品、Web 情報、特色のある文化等のデジタル化・アーカイブ化」が含まれている。平成 16 年 6 月発表の「e-Japan 重点計画-2004」においても、「デジタルアーカイブ化の推進」が「知」におけるインフラとして位置づけられ、文部科学省・総務省による「文化遺産オンライン構想の推進」についても触れている。(1)(2)(3)

デジタルアーカイブ推進協議会をはじめとするいくつかの組織が積極的に文化資産、文化財のデジタル保存を推進しており、現実に年々多くの美術館や博物館、図書館、また地方公共団体や各種の団体が文化財・文化遺産のデジタル保存に取り組み、成果を上げつつある(4)。

文化財・文化遺産は、有形・無形、建造物や美術品から風習や行事など、その形態はさまざまであり、デジタル保存のための統一的な指針や規格が確立されているとは言えない。一方、デジタル保存のための IT 技術は現在も日々発展を続けている。

本稿では、筆者らが取り組んでいる無形の民俗文化財の Web 技術を活用したデジタル保存



Fig.1 現存する古典万歳
（“ふるさとの香り伝える 重要無形民俗文化財尾張万歳”愛知県知多市教育委員会発行資料より）

の試みについて報告する。

2. 研究対象事例

筆者らは、無形民俗文化財のひとつである古典万歳のデジタル保存に取り組んでいる。無形文化財は人間の「わざ」であり、能や歌舞伎のような芸能、陶芸や漆芸などの工芸技術がこれらにあたる。また、民俗文化財とは人々が日常生活の中で生み出し、継承してきた風俗慣習、祭りや盆踊りなどの民俗芸能などをさす。万歳はこの民俗芸能のひとつとされる。古典万歳は、現在の上方漫才のルーツになった芸能であるが、もともとは、仏教の教えを歌にして一般の人々にわかりやすく伝えようとしたのが始まりであると言われる。それが農閑期の農民の出稼ぎや、寺社の保護などによって伝承されてきたものである(5)(6)。現在、古典万歳と呼ばれるものが全国に 8 箇所残っている(Fig.1)(7)。本研究では、その中から愛知県に伝わる「尾張万歳」(Fig.2)を題材にしている。

3. 文化財のデジタル保存

無形の文化財をデジタル保存する場合には、ビデオ動画映像による保存が一般的である。文化庁の Web サイトで文化遺産オンラインシステムが試験公開されており、いくつかの無形文化財を見ることができ(3)が、これらは複数の短い動画ファイルをストリーミングで鑑賞できる形式となっている。ビデオ動画映像は動



Fig.2 尾張万歳(写真:尾張万歳保存会提供)

きや音声とともに鑑賞できるため、無形の文化財のデジタル保存には不可欠な手段となる。現在、動画をデジタル保存する時の標準的な規格はまだ決まっていないと言われており、これも今後の課題であろう。

さて、文化財の保存のためには、それらのもつ特色や魅力を次世代に伝えることが重要である。絵画や工芸品のような有形の文化財について、近年精細なデジタル画像で保存がされ、3次元CGによるデジタル化も行われている⁽⁸⁾。能や日本舞踊などの無形の文化財においても、体の動きをモーションキャプチャで数値化し、動作分析が行われている⁽⁹⁾⁽¹⁰⁾。こうした動作解析は、人間のわざを次世代に正しく伝えていく上で非常に重要である。

一方、伝統芸能のような無形文化財には、動作だけでなく、表情や独特の節回し、歌詞など、その文化財の特色を表す要素がいくつか存在する。これらは、その文化財の特色・魅力を伝えるためには欠かすことができない。そこで、筆者らは無形民俗文化財の持つこれら特色となる要素に注目して、デジタル保存を検討してきた⁽¹¹⁾。

4. 古典万歳デジタルコンテンツの開発

4-1. 古典万歳の特徴となる要素の抽出

古典万歳の演目は、現在舞台芸の形で残っている。このため、舞台上でひとつの演目として完結する。どの古典万歳も複数の演目が傳承されているが、歌(歌詞)と踊りがあり、鼓や太鼓や扇子などの小道具をもち、朗らかな表情で演じる数分から10数分のものが多い。

事例とした「尾張万歳」に傳承されている演目中、「御殿万歳」を使ってデジタルコンテンツ開発を行った。

「御殿万歳」は太夫と呼ばれる年長者1人と、4人または6人の才蔵(鼓打ちの若手)で演じられる(Fig.2写真上)。演目は約13分の長さで、屋敷を新築するときの祝福を各地の神社や七福神になぞらえて歌うものである。この万歳を特徴づける要素として、次の4つが考えられる。

動作(踊り): 七福神の特徴を捉えた動作など

歌(メロディ): 最初と最後はゆっくりと、中盤は調子のよい軽快なテンポ

歌詞: 古い時代のことばや言い回し、ことば遊びも含む

演者の表情: 七福神の特徴を模した表情、全体にこやかに

そこで、保存会の協力を得て「御殿万歳」を演じる様子をビデオで撮影し、この映像をもと

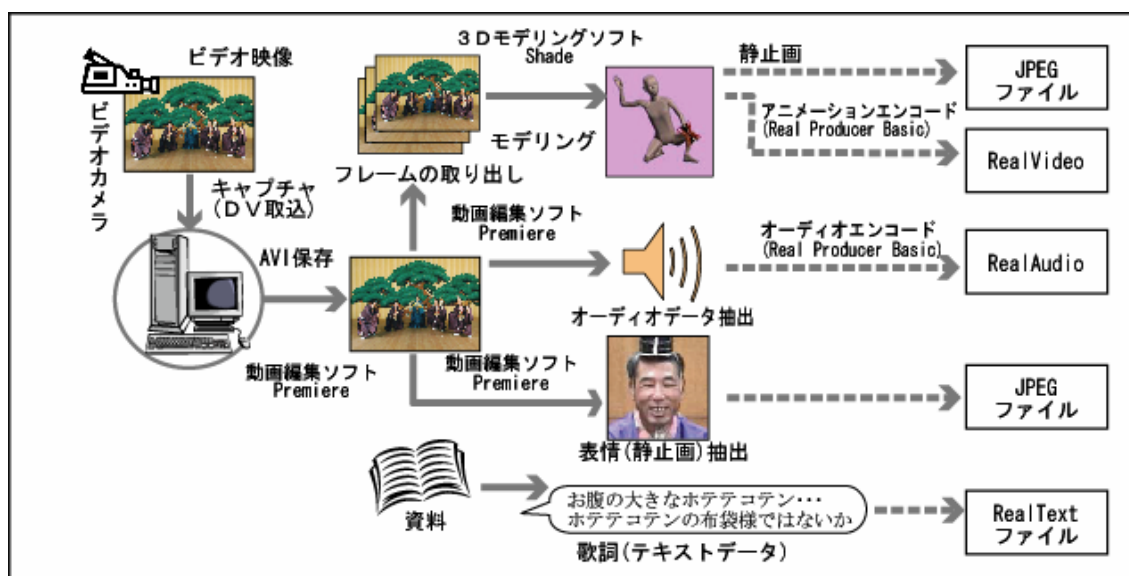


Fig.3 特徴となる要素の抽出と保存

に特徴となる要素を必要に応じた形式で抽出した (Fig.3).

4-2. SMIL を使った統合

抽出したメディア・データは、再度組み合わせて提示するコンテンツとした。メディア・データの組み合わせには SMIL (Synchronized Multimedia Integration Language) を利用した。SMIL を使うことにより、各要素間で同期を取った提示ができるため、映像と併せて歌詞を表示したり、任意のところからビデオ映像画面を再生することが可能となる。

このコンテンツでは、ビデオ映像を中心に、歌詞を連動させ、演目の特徴となる表情や動作部分では、その場面だけ別の画面で鑑賞できるようにした (Fig.4)。

また、Web 配信のために、動画をストリーミング形式にエンコードし、ストリーミングサーバに登録をした。

動作 (踊り)・歌 (メロディ)・表情・歌詞の 4 つを独立したメディア・データとして取り出し、再構成することで、ビデオ映像だけでなく、見たい部分を利用者が選択して鑑賞できるようになった。万歳の歌詞は、古いことばが使われているため、聞くだけではわかりにくい部分をテキストとして見たり、特徴のある表情や動きを選んで見ることもできる。尾張万歳の地元となる愛知県知多市で伝承講座が開催されているが、覚えてみたいと思う人たちにとっても

利用できるコンテンツとなる。

5. 無形民俗文化財の登録情報

5-1. 文化財目録情報標準化の必要性

文化財のデジタル・アーカイブは、データベース化とネットワーク化により「いつでも、どこでも、だれでも」鑑賞したり利用できる仕組みとして提唱されている⁽⁴⁾。インターネットの普及により、デジタル資源は広く分散して保存され、いくつかの主要なポータルサイトからそれらを検索・鑑賞・利用する。そのためには、前出の文化遺産オンライン構想や文化庁の報道発表にもあるように、デジタル化された文化遺産に関する目録情報 (メタデータ) の標準化が不可欠である。

古典万歳のデジタルデータも、文化的情報資源として十分に活用させるためには、各データに関する情報の意味を明らかにしておく必要がある。無形民俗文化財は、地方の生活に根ざした文化財であり、現実にポータルサイトに提供できる目録情報の整理が進んでいるとはいえない。文化遺産情報化戦略の中間報告にも次のような記述が見られる⁽¹²⁾。

伝統芸能、工芸技術等無形の文化遺産については、[中略] 保持者の情報や、上演を記録した画像、演目解説等の電子資料集積を推進するとともに、文化遺産オンラインに提供する目録情報等について整理を図る。



Fig.4 SMIL を使って提示した画面

有形・無形の民俗文化財については、地域の生活そのものの中に根ざしているという特色を持つものであることを踏まえ、地方公共団体において、関係団体等と調整を図った上で、その特色に応じた電子資料集積を推進するとともに、文化遺産オンラインに提供する目録情報等について整理を図る。

(文化遺産の電子資料集積)。

manzai(万歳)	尾張万歳
enmoku(演目)	御殿万歳
movie(動画映像)	
	date(撮影日付)
	place(撮影場所)
	players(演者)
	copyright(著作権所在)
	format(データ保存形式)
	filename(保存ファイル名)
	pixelsize(画像サイズ)
	fps(フレームレート)
	length(長さ(秒数))
	byte(データサイズ)
audio(歌・演奏)	
	format(データ保存形式)
	filename(保存ファイル名)
	khz(サンプリングレート)
	length(長さ(秒数))
	byte(データサイズ)
look(表情(特徴ある表情))	
	title(見出し)
	format(データ保存形式)
	filename(保存ファイル名)
	pixelsize(画像サイズ)
	byte(データサイズ)
	beginntime(出現開始時間(秒))
	endtime(出現終了時間(秒))
motion(動作(特徴ある動作))	
	title(見出し)
	format(データ保存形式)
	filename(保存ファイル名)
	pixelsize(画像サイズ)
	fps(フレームレート)
	length(長さ(秒数))
	byte(データサイズ)
	beginntime(出現開始時間(秒))
	endtime(出現終了時間(秒))
words(歌詞(センテンスごと))	
	phraseword(歌詞)
	reading(読み)
	meaning(意味)
	beginntime(出現開始時間(秒))
	endtime(出現終了時間(秒))
scene(場面)	
	comment(場面説明)
	beginntime(出現開始時間(秒))
	endtime(出現終了時間(秒))
costume(衣装)	
	format(データ保存形式)
	filename(保存ファイル名)
	comment(説明)

Fig.5 構造化テキスト

そこで、コンテンツ開発を行った御殿万歳について、電子資料として必要と考えられる点に注目しながら、データの持つ情報を整理することにした。

5-2. 万歳デジタルデータの構造化テキスト

XML (eXtensible Markup Language) は、現在多くの分野で基盤技術として浸透しつつある。文化財デジタル・アーカイブにおけるメタデータの標準化についても、XML をベースとした資源記述枠組みが提案されている⁽¹⁾。

御殿万歳の題材について、構造化テキストを検討し、XML を使ってタグ付けを行った。定義したタグを Fig.5 に示す。ビデオ動画、歌、表情画像、動作、歌詞の各要素に対してデータ形式やデータサイズなどの属性をタグとして定義した。またいくつかの場面や衣装についても万歳の特色を現す要素となると考え、登録情報に加えた。また、このタグに従って登録したデータを Web ページとして表示できるようにした (Fig.6)。

登録情報項目について一覽で示し、表情画像や動作、歌詞など、特色ある要素については、

Manzai Digital Data Registration Information Display Screen

項目		登録万歳		
category	撮影日付	2002/11/08	撮影場所	愛知県知事事務所7階センター
ビデオ動画	演者	尾張万歳保存会	著作権	撮影者Hiroshi Kitagawa
	データ形式	RealMedia	フレームレート	29.7
	長さ(秒)	7:05	データサイズ	82300000
	画面サイズ	320x240		
オーディオデータ	データ形式	RealAudio	サンプリングレート	44.1
	長さ(秒)	7:05	データサイズ	29600000
表情	登録されている表情の数	2		
動作	登録されている動作の数	2		
歌詞	登録されているフレーズ数	2		
場面	登録されている場面数	2		
衣装	登録されている衣装数	1		

Registered Information Display Screen

No.	タイトル	画像	形式	データサイズ	byte	出現開始	コメント
1	大黒氏		jpg	200x200	12000		右黒子顔のせむしの大黒氏を表現します。
2	有馬		jpg	200x200	12000		横顔を見せておこげいな表情で、立った有馬を表現します。

Fig.6 登録情報表示画面

別の画面でより詳細に表示する .提示の方法を工夫することで ,観賞用の魅力あるコンテンツの開発が可能となろう .

ここで定義した項目は ,御殿万歳だけでなく ,ひとつの演目として完結する舞台芸である民俗文化財についても ,ほぼあてはまると考えられる .

6 . おわりに

万歳という無形民俗文化財を取り上げて ,デジタル保存の手法を検討した .SMIL を活用することにより ,インタラクティブなコンテンツが Web で配信できる .しかし再生のためには SMIL の解釈のために RealPlayer が必要など ,環境が制限される部分もある .

より汎用性の高いコンテンツ開発と ,無形文化財の登録情報を明らかにすることを考え ,XML によるタグ定義と ,提示画面の再構成を試みた .今後 ,他地方の古典万歳や民俗文化財に応用していきたいと考えている .

参考文献

- (1) 高度情報通信ネットワーク社会推進戦略本部 :“ e-Japan 戦略 平成 15 年 7 月 2 日 本 文 ” ,
<http://www.kantei.go.jp/jp/singi/it2/kettei/030702ejapan.pdf>(接続確認 2004/9/27)
- (2) 高度情報通信ネットワーク社会推進戦略本部 :“ e-Japan 重点計画-2004 平成 16 年 6 月 15 日 本文 ” ,
<http://www.kantei.go.jp/jp/singi/it2/kettei/040615honbun.pdf> (接続確認 2004/9/27)
- (3) 文化庁 :“ 文化遺産オンライン (試験公開版) ” ,<http://bunka.nii.ac.jp/jp/index.html> (接続確認 2004/9/27)
- (4) デジタルアーカイブ推進協議会 :“ デジタルアーカイブ白書 2004 ” , デジタルアーカイブ推進協議会 , 東京 (2004)
- (5) 岡田弘 :“ 尾張万歳たずねたずねて ” , 名古屋市教育委員会 , 愛知 (1972)
- (6) 岡田弘 :“ 漫才の基は尾張萬歳 ” , 歴史海流 , 海越出版社 , 愛知 (1996)
- (7) 愛知県知多市教育委員会 :“ ふるさとの香り伝える 重要無形民俗文化財 尾張万歳 ” , 愛知県知多市教育委員会発行資料 , 愛知 (1997)
- (8) 岡本篤志 :“ 文化財における三次元デジタルアーカイブの作成と活用 ” , 情報処理学会研究報告 - 人文科学とコンピュータ - vol.2004 no.78 , pp. 7-13 (2004)
- (9) 土居裕和 , 植田一博 :“ モーション・キャプチャ・データに基づく能の所作の特徴量抽出 ” , 情報処理学会研究報告 - 人文科学とコンピュータ - vol.2004 no.58 , pp. 29-35 (2004)
- (10) 吉村ミツ , 中村佳史 , 八村広三郎 , 丸茂祐佳 :“ 日本舞踊における身体動作の感性情報処理の試み-motion capture システムを利用した計測と分析- ” , 情報処理学会研究報告 - 人文科学とコンピュータ - vol.2004 no.007 , pp. 41-48 (2004)
- (11) 北川博美 , 磯本征雄 :“ 伝統芸能の保存と継承のための情報デジタル技術の活用 ” , 教育システム情報学会第 28 回全国大会講演論文集 , pp.21-22 (2003)
- (12) 文化庁 :“ 文化遺産情報化推進戦略 中間まとめ 平成 15 年 7 月 28 日 ” ,
http://www.bunka.go.jp/1hogo/bunkaisanjyouhouka_chukan.html (接続確認 2004/9/27)