

異界へのいざない 怪異・妖怪伝承データベースの試み



小松和彦 総合研究大学院大学教授国際日本研究専攻/国際日本文化研究センター教授
 常光徹 総合研究大学院大学助教授日本歴史研究専攻/国立歴史民俗博物館助教授
 山田奨治 総合研究大学院大学助教授国際日本研究専攻/国際日本文化研究センター助教授
 中山和久 国際日本文化研究センター講師



「怪異・妖怪伝承データベース」のホームページ
<http://www.nichibun.ac.jp/youkaidb/>

高度成長期以降、急速に私たちの周囲から消えていった河童や天狗、鬼、あるいは不思議な能力をもった狐や狸、蛇、猫といった動物たち——昔の人はこれらを「モノノケ」や「化け物」と呼んでいました。そうした昔懐かしい伝承の世界は、日本人の心の「ふるさと」の一翼を担ってきたと言っても過言ではないでしょう。しかし、科学技術の発達した現代においても、子どもたちの世界には「口裂け女」や「トイレの花子さん」が出没し、大人たちの世界でも「首無しライダー」をはじめさまざまな怪異が話題にのぼります。

近年では、『千と千尋の神隠し』や『となりのトトロ』といった宮崎駿さんの映画や、京極夏彦さんや夢枕獏さんたちの伝奇小説、陰陽師・安部晴明を主人公としたドラマなど、妖怪や怪異をテーマとした作品がたいへんな人気を集めています。外国のファンタジー映画『ハリーポッター』が日本でもヒットするなど、異界への眼差しは日本文化において連続と伝承されてきていると言えます。

人々が今も昔も「異界」に惹かれるのは、いったいなぜなのでしょう。『怪異・妖怪伝承データベース』は、この疑問を解明するために開発された、研究の基礎的なツールなのです。

データベース作成の目的

近代科学が普及して以降、妖怪や怪異はとかく迷信や興味本位の文脈で語られてきましたが、現代の人文科学では人間の心理や生活

経験が色濃く反映された“文化的産物”として研究すべきとの見方が拡がりつつあります。

実際、妖怪が登場する個々の事例は、きわめて物語性に富んでおり、地域や時代の人々の考え方や記憶がふんだんに織り込まれています。妖怪は、人々の喜怒哀楽が託された、いわば私たちの心や考え方を映す“鏡”のような存在です。妖怪研究は人間研究なのです。

文化としての妖怪を把握するには民間伝承を調査するのが有効ですが、そこには妖怪という枠を超えた想像力の世界が渦巻いています。この豊かな文化を幅広くすくい上げるため、ある人がある所で不思議だと思ふような現象に遭遇し、超自然的存在の仕業ではないかと判断した場合を「怪異」と概念化して対象としました。

1997年からは「日本における怪異・怪談文化の成立と変遷に関する学際的研究」を国際日本文化研究センターで開始し、1999年以降は科学研究費補助金による「日本における怪異・怪談及び妖怪文化に関する総合的研究」の一環として、怪異の全体像から個別事例の概要や掲載場所までを瞬時に把握できるよう、データベースの作成に着手しました。学術的な基礎資料（下の表）を提供するのが目的です。2002年6月、一応の完成をみたデータベースは、学問・研究の裾野を広げて水準を高めるため、世界中の研究者や一般市民へ向けてWeb上で無料で公開することにしました。

・カード表示

番号	0200049
呼称(ヨミ)	テング
呼称(漢字)	天狗
執筆者	松智 公子
論文名	首無し馬・天狗のほなし
書名・誌名	伊子の民俗
巻・号/通巻・号	通巻16号
発行所	伊子民俗の会
発行年月日	S51年3月25日
発行年(西暦)	1976年
開始頁	9
終了頁	12
掲載箇所・開始頁	11
掲載箇所・終了頁	12
話者(引用文献)	
地域(都道府県名)	雲南
地域(市・郡名)	上洋穴郡
地域(区町村名)	久万町
要約	松山城主、蒲生駒に松本忠四郎という武士がいた。最後の夕方押しに忠四郎が従った時、山の中で迷い、天狗に出会った。忠四郎が笛を吹くと、「この久万山にいる鹿、鹿の笛を吹いてくれ」と言った。最後に忠四郎は笛の口に天狗から小さな文箱をもらったが、「決して開けてはならぬ」と言われた。駒はその輪を開けてしまい、中に「蒲生家断絶」とありやがて蒲生家は断絶した。

データベース化したのは、個々の事例の概要と、収録媒体の詳細。これだけでも調査研究に要する時間を大幅に短縮することができる。



「入口」から入った検索ページ。4方向から検索できる。

データベースコンテンツの要件

このデータベースに収録されているデータは、現在のところ、日本各地に伝承されている怪異・妖怪の報告や事例約1万3000件です。

空間的・時間的に幅広く事例を集めるため、データを採集する対象には、民俗学が蓄積して来た研究成果と、民俗誌に近い性格を有する江戸時代の随筆を選択しました。具体的には、『民俗学関係雑誌文献総覧』(国書刊行会1978)に出ている261誌(約1万冊)と、『日本随筆大成』全71巻(吉川弘文館1975~78)に入っている284篇のすべてを調査し、データベースの網羅性を確保しました。これだけ大規模な怪異・妖怪関係のデータベースは世界でも初めてです。

検索は一般的な全文検索のほか、地域を限定した検索や有名な妖怪からも検索できます(上の表)。特筆すべきは、山田が開発した類似呼称検索システムで、これによって、カッパ、ガラッパ、ガーッパなど、複雑な民俗呼称を有する怪異・妖怪を効率よく探し出すことができます(右下の表)。

公開にあたっては、一般の方々にも利用してもらえよう、学術用語や検索方法の説明に努めたほか、ツリー構造を単純にし、ヴィジュアルを親しみやすくするという配慮も加えました。

人文系データベースの学術性と公共性

データベースそのものは便利なツールに過ぎませんが、IT環境の向上でデータの検索や処理がますます迅速かつ高度になっています。将来的には、民俗や文化など、質的研究が主であった対象にも、データを数量的に解析する量的研究が加えられ、より実証性の高い研究成果が生み出されると期待されます。データベースは妖怪研究のみならず、人文学全体に寄与する可能性を秘めているのです。

こうした学術的展望から、私たちは“計量妖怪学”の確立を構想

しています。統計処理の信頼性を高めるためにはさらに多くのデータが必要なため、今後も半永久的に拡充を図る予定です。現在も、大学院博士課程在籍者を中心とする製作者の皆さんが全国の図書館などに足を運び、対象書誌の一篇一篇に目を通して怪異や妖怪に関する記述を抜き出してカードを作るという、地味で根気のいる作業をコツコツと続けています。

ところで、この怪異・妖怪伝承データベースは公開直後、わずか1日で4万件という驚異的なアクセス数を記録しました(私たちの当初予想は「年間」で2万件でした)。文字だけのデータベースに、これだけ多くの人々がアクセスしたことに驚くと同時に、学術的成果への人々の期待がいかに大きいか、研究成果公開の公共性がいかに高いかを知り、身の引き締まる思いでした。

後に見聞した話では、アクセスした人の多くは、単純な興味本位ではなく、自分たちの郷土の歴史や昔の人々の生活など、日本文化の生の姿をより深く、より詳しく知りたいという真摯な欲求からデータベースを利用したようです。

怪異・妖怪伝承データベースの未来展望

現在は、利用者からの要望が多かった画像資料と、研究者からの要望が高かった事例原本資料についても、Web上で公開すべくデータベース化に取り組んでいます。こうした作業は、著作権や版權を保護する観点から慎重に行う必要がありますが、できるだけ多くの人々に、できるだけ多様な素材を提供したいと考えています。

ポケモンやドラえもんなど、魅力ある異界のキャラクターが産業や経済を大きく動かしてゆく21世紀においては、人々の世界観や想像力の深層を明らかにすることに加えて、データベース公開によって未来のクリエイターたちに素材を提供することは、とても重要なことだと思えます。

また、データベースには人々の思いや記憶といった「心の文化財」を伝えてゆく役割もあります。怪異・妖怪伝承は、人間が生きるといことはどういうことなのかという教えや、自然との共生をはかるための畏怖など、先人たちによって語り伝えられてきた知恵の結晶です。そこから現代の私たちが学ぶべきことは多いはずで

呼称のリスト表示

(全国:「カッパ」に似た呼称)

1. ガーッパ(7)→類似呼称
2. ガーッパ(5)→類似呼称
3. ガッパ(20)→類似呼称
4. カワッパ(5)→類似呼称
5. カラッパ(1)→類似呼称
6. カッパノテ(1)→類似呼称
7. ガアッパ(2)→類似呼称
8. カッパツキ(1)→類似呼称
9. ガワッパ(2)→類似呼称
10. カッパホカ(1)→類似呼称
11. ガラッパ(79)→類似呼称

【全157事例】

類似呼称検索では地方色豊かな呼び方を探すことができる。