

事例報告

“地域文化資源”のオープンデータ化と継承・発展の可能性

—民話集『豊橋妖怪百物語』を事例として—

内浦有美

「郷土資料が本棚の奥に埋没している」「伝統芸能・祭りの開催や継承が難しい」「地域の口承文化（民俗・風習・民話・民謡など含む）の存続が…」近年のメディアの多様化やコロナ禍において、“地域文化資源”とも呼べるそれら多くの存続や継承に対し、危機感を抱く地方自治体や団体も増えたのではないだろうか。東三河の民話研究に携わる筆者もそうした問題に直面する一人であり、どのような手法や着想をもって次世代に継承していくかを模索している直中にある。

筆者が東三河（特に豊橋）に伝わる民話に興味を持ち調査・継承の活動を開始したのが2013年、オープンデータと出会ったのは2015年であった。出会う前にどのような課題や問題意識を持っていたか、出会った後にどのような効果や解決策が生まれたのか、さらなる可能性が生じたか。本報告では“地域文化資源”の継承・発展可能性の成功事例の一つとして『豊橋妖怪百物語』を取り上げ、「オープンデータ」との出会いと経緯、成果を記す。

—民話集『豊橋妖怪百物語』を事例に—

1. 問題意識 “地域文化資源”である豊橋の民話を取り巻く現状と課題
2. 情報の集約・プラットフォーム化、オープンデータとの出会い
3. オープンデータを活用したアプリ化
4. 事例を通して 所感と発展可能性

1. 問題意識 “地域文化資源”である豊橋の民話を取り巻く現状と課題

本事例の報告をはじめる前に、豊橋の地域文化資源の一つである「豊橋民話」を取り巻く環境が、現在に至るまでどのようなものであったかを簡単に紹介したい。

豊橋では古くから多種多様な民話が語り継がれてきた（筆者らの調査によれば、250話近くの民話が確認されている）。豊橋は北部から東部にかけて本宮山や石巻山、弓張山地を抱き、南部には太平洋を、西部には三河湾を、中心部には豊川、そして東海道と2つの宿場町を擁するという、地理的、歴史的背景があることも民話の多種多様さを生んだ一因と推測できる。「豊橋は民話の宝庫である」といっても過言ではない一方で、豊橋にそんなに多くの民

話が語り継がれてきたことを知っている市民は少なく、また、観光や教育現場で紹介・活用される場面もこれまであまり見られなかった。郷土の先人たちが大切にしてきた文化・地域言語・信仰・風俗などが深く息づく“地域文化資源”ともいえる民話が、埋もれ、忘れられようとしている現状を憂慮する人々が、民話の採集・再話に再び動き出す。

2006年に豊橋市の市制100年を記念する事業の一環として、「豊橋民話を語りつぐ会」が主体となって市内全域から53の民話を採話・集録した『片身のスズキ』が発行された。語り部や民話解説者と一緒に豊橋の民話の舞台を訪ねるツアー（「豊橋文学めぐり ふるさとの民話をたずねて」主催・豊橋市中央図書館）なども開催されたが、その後、会員（語り部）の高齢化により会の活動が休止となる。

「豊橋民話の会」の代表であり、『片身のスズキ』の執筆・編纂においても中心的役割を果たした小柳津紀氏（2022年現在83歳）に助言をいただき、また語り部として活動する大原伸治氏らにも協力いただく形で、筆者が代表を務める株式会社うちうら（ぼったり堂）の事業の一つとして、東三河の民話の調査研究・普及活動を開始した（のちに同メンバーで「東三河民話保存会」を立ち上げ）。

豊橋を中心とする東三河の民話を集約・データベース化するため、（1）これまでに郷土本や民話集として発刊された資料に掲載されているすべての民話を収集・分析する、（2）郷土資料等に基づいてその民話の現地を訪ね、現在の情報を確認する（物証の有無の確認、現在の風景撮影、現場地図の作成、等）、（3）新たな（もしくは埋もれてしまった）民話の採集・再話のため、地域の古老や神社仏閣を訪問して聞き取り調査を行う、等を行った。また、それらの調査研究に加えて、（4）（民話を次世代につなげていくため）子どもや高齢者向けの民話語りやイベント・講座への積極的な参加、（5）語り部人材の発掘・育成、なども行った。

東三河の民話の調査研究・普及活動を進めるなかで、大きく分けて以下の3つが課題となった。

- ① 「メディアの多様化（特にテレビ、スマートフォン、SNS・YouTubeの台頭など）」「娯楽コンテンツの豊富さ・刺激化」「核家族化の進行」「地域コミュニティ（子供会・老人会の加入者の減少等）の希薄化」などに伴い、口承文学（語り部による語りを聴き、聴いた人がまたほかの人に語り継いでいくスタイル）を楽しむ場自体が減少してしまったこと
- ② 特に伝えていきたい対象である「子どもとその親世代」「若者層」が多忙化していること、同時に、民話（昔話）への興味が低迷していること
- ③ 語り部の高齢化、継承人材の不足

上記のうち、まず課題②の解決糸口として（「子どもとその親世代」「若者層」に民話に興味を持ってもらうため）、筆者は豊橋に伝わる約250の民話のうち「この世ならざるもの・現象が登場する話」を100話ピックアップし、『豊橋妖怪』という新たなジャンルを立ち上げた。恐ろしいもの、怖いもの、目に見えないもの、不思議なものなどは、昔から子どもや若

者などを含む幅広い層に支持されやすいことに目をつけたためである。ここでいう『豊橋妖怪』は一般概念・定義としての『妖怪』とは一線を画すため（豊橋には一般的な『妖怪』が登場する話は2、3話しかない）、新たな概念・ジャンルであることを表明・定義づけし、会社としても『豊橋妖怪』の商標登録を行った。また、「豊橋には数としても種類としてもたくさんのお話が伝わっている」というメッセージも加えたかったため、日本では昔から人気の高い「百物語」という形式をとった民話集『豊橋妖怪百物語』を発行した（2014年発行、ぱったり堂・内浦有美）。書籍に掲載した各話の情報の詳細は次章に記す。

書籍発行と前後する形で、主に「子どもとその親世代」「若者層」をターゲットとした様々なイベントや企画も行った。近年、それらの層の活字（本）離れも叫ばれて久しく、口承文学を「本」という形式をとって広めるだけでは普及・継承活動として十分でないと考えたためである。

次頁に主なイベント・企画の内容と成果・課題を記す。

【資料1】『豊橋妖怪百物語』中頁（左）、表紙（右）



○2013年：「豊橋妖怪ハンコ展」開催（会場・ぱったり堂、図書館、ハウジングセンター等）

子どもはハンコを「押すこと」が好きである。また、スタンプラリーなどの台紙を用意することで、ハンコを「集める」ことにも興味を示しやすい。『豊橋妖怪』に登場する100のキャラクターをハンコ化し作品展示すると同時に、スタンプラリーを行った。いずれの開催も、多くの子ども・親世代に参加いただき盛況だった一方で、「（ハンコを押すだけで）民話の内容や民話語りへの興味・理解の促進には結びつきにくい」という課題が残った。

○2014年：「豊橋妖怪パン祭り」（会場・豊橋市内のパン16店舗、ぱったり堂）

「押してダメなら食べてみる」を着想の起点に、市内にあるパン16店舗に協力いただき『豊橋妖怪』に登場するキャラクターをパン商品化し販売した。また、購入いただいたパンと共に、そのパンの表す豊橋妖怪を紹介したカード（「民話の要約」「話が伝わる校区」「豊橋妖怪のハンコイラスト」などを記載したA6判、英語表記も発行）を必ず手渡してもらうこととした。本企画は好評を博し、パン店舗と民話ファンの両方の新規顧客獲得にもつながった。イベントの盛況を報道（テレビ、ラジオ、新聞、等）で取り上げていただく機会も増え、子ども・親世代・若者を含む幅広い層で豊橋妖怪・民話の認知度があがった。また、購入した豊橋妖怪パンを片手に『豊橋妖怪百物語』に記載された「民話の現地地図情報」をもとにその地を訪問する、という流れも生まれた。『豊橋妖怪百物語』に「地図情報」や「現在の風景写真」が掲載されている反響は大きく⁽¹⁾、その後も市内の小中高生の自由研究やフィールドワーク等のテーマに『豊橋妖怪・民話』が取り上げられる機会が増えた。

本企画終了後も本企画の継続・再開を望む声は大きかったが、企画を運営する上でかかる負担（人的労力や資金）は大きく、本企画で獲得した新規民話ファン層の「『豊橋妖怪百物語』の舞台（現場）に行ってみたい、もっと知りたい」という声にどのように広く応えていくかが課題として残った。

○2014年以降：『豊橋妖怪の世界』イベント企画・参加（こども未来館ここにこ、交通児童館、等）

課題①で挙げたような「口承文学（語り部による語り）を楽しむ場の創出」を目的として、主に子ども・親世代を対象としたイベントに積極的に参加したり、企画展を開催した。少しずつではあるが「語りの場の復活」ができたという実感はあるものの、多くの人への「地域文化資源の普及・継承」という点では課題が残った（また、その後のコロナ禍により、場の減少が進んだ）。

筆者がそれら課題を解決する手法を模索し、様々な分野の人々に相談するなかで、2015年に「うずらインキュベータ」のメンバーに出会い、『豊橋妖怪・民話』をオープンデータにすることの意義、手法、活用の事例、可能性等を紹介してもらった。その経過は後に記すが、その前に、その前後で筆者が抱えていた思いや葛藤を、本プロジェクトのシンポジウムでの筆者の過去の発言を引用することで紹介したい。

—2019年度シンポジウムより—

・妖怪って形がないのです。形がないと不思議なんですよ。行政、国も県も市も「面白いね」って言ってくれるのですが、形がないものになかなかお金を出せないというか「認定できない」とかよく言われるんです。でも、子どもたちには大事だと。「じゃあ、どうやって残していったらいいかな」といろいろな方に相談した時に、「面白そうだ」と手を挙げてくださったのが「うずらインキュベータ」（=Code for MIKAWA）⁽²⁾の皆さんでした。ここに私は光を見ました。

・ものすごい勢いでいろいろなことが変わっていく世の中で、100年、200年ではなくて、1,000年続くような地域の宝物である地域資源を、どのように今後の100年、200年、1,000年後の豊橋につなげていくかといった時に、オープンデータとかシビックテックの人材の皆さん、テクノロジーにですね、先ほど三角形のピラミッドにもあった一番上の「知恵」の部分に可能性を見いだしました。

・「うずらインキュベータ」の皆さんに手伝ってもらって、豊橋の妖怪をオープンデータにした時、「これからの世の中、たぶん地域のなかでも、こういうことが起こってくるんじゃないか」という縮図を見たわけです。地域で語り継がれている民話や伝説は「口承文学」と言われていて、口から口に語りつないで伝えていく「口伝」です。これは文学だけではなく、文化・風習・信仰等々なんでもそうだと思いますが、これをどのように次世代につなげていくかという、今、切り替わりのポイントにある。そういった、目に見えないけれども、私たちがとても大事にしてきたもの、もしくは、形に残っていないけれどもこれから形に残したいものを、シビックテックとか、オープンデータを活用させてもらう、もしくは、そこに携わる人材の人たちに知恵を出してもらうことによって、新たな形にして世の中に残していく。もしくは、それを使って新たな課題を解決していく。

—2020年度シンポジウムより—

・(現代では) 地域の人々のなかで知識、スペック、価値観などに差が出てきてしまって、こういうシンポジウムに参加する方たちはどんどんスキルや知識も豊かになっていくんですけども、一方で、岡本さんが「文化資源」という言い方をされていましたが、図書館的に言ったら「郷土資料」とか、そういう資源をお持ちのご高齢の方たちの経験則上のものとか、頭のなかにあるものを、オープンデータに掘り起こすことが、たぶん今一番、現場での課題なんですよ。「さあ、話してください」と言って、すぐ出るものでもないし…。だから、その地域資源・文化資源を持っている郷土資料的な財産的な地域のご高齢の方たちからそういうデータをどう吸い上げていって共有財産にしていくか。

—2021年度シンポジウムより—

・私たちのような文化、是住さんも公共図書館の館長さんでいらっしゃるから、ひしひしと感じられていると思うんですけど、文化の側面でもやはり新規顧客層の開拓は大事で、オープンデータだとかアプリ化することによって、文化や郷土史、郷土資料、あと観光の面ですね、この新規顧客開拓というのも効果がありました。

2. 情報の集約・プラットフォーム化、オープンデータとの出会い

口承文学の魅力は「口から口に伝わる」ことにあるが、その一方で、資料に乏しく継承が難しいという側面もある。逆に現代は「データ化」「メディアの多様化」が進んでおり、課題①②を解決する上でこれらにどのように適応していくかを検討することが重要であると考えた。

口承文学の内容を「データ化」すれば、その本質であり魅力である「口から口に伝わる」文化の一端が棚上げされてしまう形にはなるが、内容は情報として残る。いままでよりも多様なメディア（ツールや表現方法）でより多くの人に伝えられる可能性を優先し、「データ化」を進めた。

次世代に残すべき重要な情報として、以下の8点に項目を絞った。『豊橋妖怪百物語』を発行するにあたり各話ごとに（1）豊橋妖怪・民話のタイトル（2）現在の現場地図（3）現在の現場風景（写真）（4）話が伝わる校区名（5）話の内容（6）豊橋妖怪・民話の絵的イメージ（挿絵・ハンコ）（7）本文すべてに読み仮名（ルビ）（8）話に関連する歴史的事象の補足、を記載するための情報を集め、情報の精査・補足調査を行った。（『豊橋妖怪百物語』発行から2年後の2016年には、（百物語の100話を含む）豊橋と田原に伝わる民話300話の各話ごとの全出典資料を掲載した資料『豊橋・田原 民話地図・民話掲載一覧 全300話』（東三河民話保存会）も発行した。）

課題①②を解決するため、特に「多様なメディアでより多くの人に伝えられる手法・可能性」を模索していた筆者は、2015年に「うずらインキュベータ」のメンバーに出会い、『豊橋妖怪百物語』をオープンデータ化するメリット、可能性、必要な情報と集約方法、などを教えていただいた。彼らはオープンデータについて全く無知であった筆者に、丁寧にまた的確にアドバイスを与え、同時に、オープンデータ化に必要な作業に対して最後まで伴走、サポートしてくれた。

書籍発行後からオープンデータの完成・アップまでに要した主な作業は、下記である。なお、すべての作業において、うずらインキュベータのメンバー、豊橋市役所職員をはじめとする様々な分野で活躍する各位に協力いただいた。この場で改めて深い謝意を記す。

・『豊橋妖怪百物語』に掲載した（1）から（8）の情報すべてを、1話を一行とした表形式のデータに集約する。（同書を発行した時点（2014年）で、掲載した100話については上記（1）から（8）についての情報がすべて揃っていた状態であったが、データとしてはそれぞれ異なる様式で作成され（Word、illustrator、JPEGなど）、それぞれ別のフォルダに整理・保存されていた。）

・特に「（2）現在の現場地図」については、書籍化にあたって独自にillustratorで作成した地図データは使用せず、対象となる地点を示す緯度と経度を調べて新たに書き出した。

・データリソース、データセットの整理・情報のアップ。

・クリエイティブコモンズのCCライセンス（著作権ルール）の検討・確定。

・『豊橋妖怪百物語』Webサイト上に「オープンデータ」に必要な情報を記載したページの新設。

・オープンデータのポータルサイト⁽³⁾への本オープンデータの提供。

3. オープンデータを活用したアプリ化

『豊橋妖怪』をオープンデータ化したことによって、どのような動きや反響があったのか。時系列で主な事例を紹介する。

○2015 年：民話発祥地の方向に画面を向けると豊橋妖怪が表示される AR 技術を活用した iPad アプリ『豊橋妖怪おさんぽ倶楽部』の開発（開発者・山下貴広氏、中村侯太氏）

オープンデータの活用を競う「トヨハシ オープンデータ ハック」（うずらインキュベータ主催）が開催され、同アプリが 11 月優秀賞を受賞した。iPad のカメラでその民話が伝わる方角を見ると、カメラを起動した場所から距離が近い順に複数の豊橋妖怪が画面に現れる AR 技術を活用したアプリ。オープンデータの項目の中に、各話の現場の位置情報（緯度・経度）を入れたことによって可能となった。その場で 360 度一周すると、豊橋妖怪たちに取り囲まれるような感覚に。主に「まち歩き」や「子どもたちの遊び」に活用することを想定し開発された。（参考：中日新聞 2015 年 11 月 25 日掲載記事）

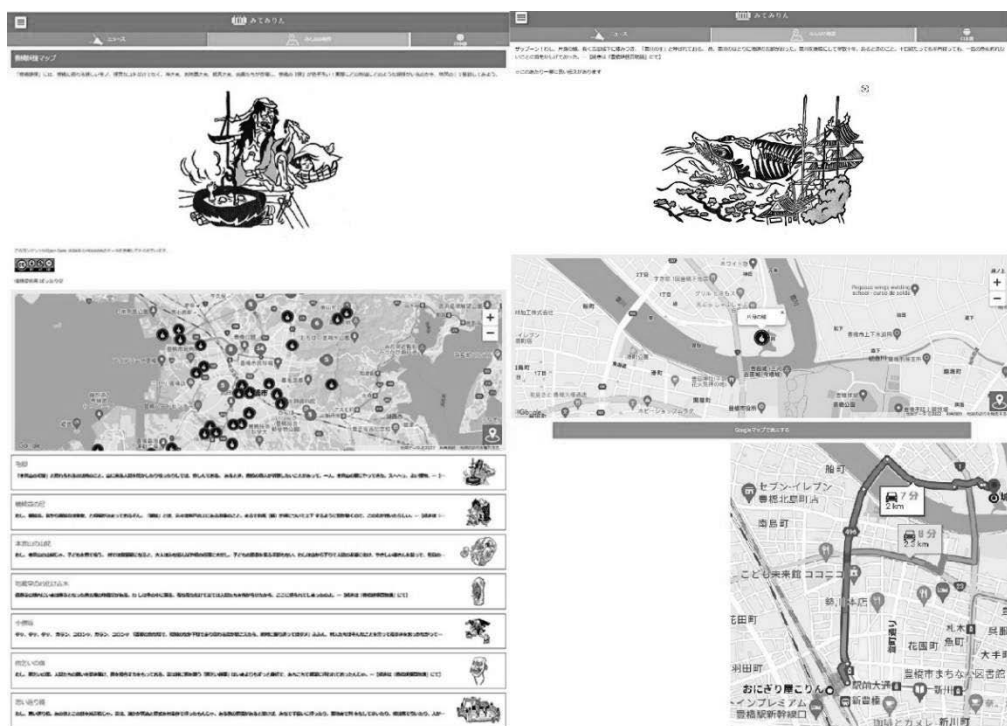
○2017 年：豊橋駅在来線改札口前に設置されたタッチパネル式の大型観光案内電子掲示板（オープンデータ活用型デジタルサイネージ）で『豊橋妖怪』紹介

新幹線・JR 在来線・名鉄線等が乗り入れる豊橋駅は総合駅の役割を果たし、東三河の各自治体へ向かう交通の要所ともなっている。豊橋市のオープンデータポータルサイト『みでみりん』には豊橋・東三河エリアの観光・飲食・イベント等の様々な情報がアップされており、これを多くの人の往来がある駅改札口前のデジタルサイネージで配信することで、効果的に豊橋や東三河のまちの魅力を伝えている。

大型のディスプレイの左半分には豊橋駅を中心とした地図情報があり、右半分には『みでみりん』が SNS やネット記事などから自動的に収集した地域情報がタイル状に流れる。ディスプレイを見て気になった情報を指でタップすると、左地図上にその場所が表示され、さらなる情報を確認することができる。また、同様の情報は、駅のデジタルサイネージだけでなく、個人のスマートフォンやパソコンからも見ることができる。

『豊橋妖怪』がオープンデータ化され、豊橋市や東三河のポータルサイトにアップされたことにより、この駅改札口前のデジタルサイネージでも『豊橋妖怪』の 100 話すべてが紹介・閲覧できるようになった。気になった豊橋妖怪を指でタップすれば、豊橋駅を起点に、豊橋全域に存在する各話の所在地（とそこへの行き方）を確認することができる。これは全国の自治体の事例を見ても画期的なことであり、話題となった。『東三河オープンデータ（東三河地域のオープンデータ・カタログサイト）』でも事例の一つとして紹介されている。

【資料2（パソコン版）『みてみりん』内「みんなの地図／豊橋妖怪MAP」より画像引用】



左画像は「豊橋妖怪 MAP」のトップページ画面。中央の地図上にある黒印は民話の現在地を示す（全 100 話分）。地図下の口囲い内には、各話のタイトル、概要、イラストが掲載されている。気になる話をタップすると、該当する話の詳細ページが表示される（右上画像）。同時に、豊橋駅（もしくは希望の出発地点）から現地までの行き方（ルート）も表示される。

全国的に見ても、これまでの地元の民話の紹介方法といえば、「観光案内や市役所等の窓口」にリーフレットや民話集を置く」「民話の現地に看板を立てる」などが主流であった。本事例のように「手軽にすぐに調べて行くことができるリアルタイムの観光情報」の一部として扱われることは極めて珍しい。また、リーフレットや書籍の作成・印刷や看板の制作・設置・維持管理等には大きな費用がかかるが、その割に周知効果は限定的である。コスト面や利便性においても、オープンデータ化とその活用が（情報化できる）地域文化資源の課題解決に与える影響は大きく、多くのケースに応用できるといえよう。

○2021年：スマートフォン向け無料アプリ『豊橋妖怪と遊ぼう』『妖怪散歩とよはし』の開発・配信

株式会社マップクエストの代表取締役社長・佐藤亮介氏と社員の方が、同社が開発した即席アプリメーカー「どすごいマップ」を使って『豊橋妖怪』のオープンデータをもとにスマートフォン向け無料アプリ『豊橋妖怪と遊ぼう』を制作した。『豊橋妖怪百物語』全 100 話分の話の概要、イラスト、地図情報と現地への行き方、現地風景写真、などをスマートフォンで手軽に調べることができるようになった。

個人でも同様に、竹尾哲也氏が無料アプリ『妖怪散歩とよはし』を制作した。”散歩”の名の通り、豊橋妖怪の現場まで歩くか規定の歩数を歩くと豊橋妖怪スタンプを入手できる（全100種）。また、そのスタンプは自分のスマートフォン内のアイコンや写真等のデータ加工にも使うことができる。

【資料3 『妖怪散歩とよはし』アプリ紹介ページより画像引用】



4. 事例を通して 所感と発展可能性

『豊橋妖怪百物語』の事例を通して、オープンデータ化とその活用が“地域文化資源の普及・発展”に寄与すること（ファン層の広がり、認知度の向上、コスト効率化、利便性の向上、等）を実感した。また、データが残る限りは、情報としての継承の課題も少なからずクリアできたという安心感も得られた。

オープンデータに対して知識やスキルが全くない、もっと言えば興味関心や理解が全くない個人・組織・団体・地域でも、それらが有している情報（地域文化資源のうち、情報化できるもの）が「社会的にオープンにしてみんなで共有する必要・価値がある」と他者に共感・支持された場合、専門的な知識やスキルを有する専門家集団の協力のもと、その情報が現代社会にあった形に再編集され、多様化したメディアに対応する形で、広く人々に伝わる表現方法・機会を得ることができる。

また、その個人・組織・団体・地域が高齢化していたり、携わる人数が減少していても、「情報を持つ側（情報化できる地域文化資源を有する側）」と「広く発信するための環境を整える側（情報化にあたって専門的な知識やスキルを有する側）」とがしっかりとつながる機会を創出できれば、その不利条件や課題を改善・解決できる可能性がある。

しかし、その両者が偶然に出会い、すぐに協働できることはまずない。そこで重要となってくるのが、「両者をつなぐ役割を持つ第三者（個人や組織・団体・自治体など）」の存在と力量である。実際、オープンデータを活用した自治体運営に積極的な豊橋市や東三河の事例のように、「つなぐ役割を持つ第三者」として地元の団体・人材や自治体が積極的に手を挙げ、理解・活用促進のための細やかな説明とサポートを実現している場合、情報化して普及・継承できる“地域文化資源”も増えると感じる。

情報化やメディアの多様化が進むこれからの社会において、“地域文化資源の普及・継承・発展”を考える上でもオープンデータは今後さらに重要な役割を担ってゆくであろう。世代を超えて私たち一人ひとりがオープンデータへ関心を寄せ理解を深めていくことが、これからの“地域文化資源の普及・継承・発展”を進める第一歩であると切実に思う。

注

(1)全国的に見ても、一般的な「民話集」の中ですべての民話の詳細な「地図情報」と「現在の風景写真」が掲載されている事例は少ない。この2つの情報項目が後にオープンデータ化やその活用にとって大きなポイントとなった。

(2)以下、「Code for MIKAWA」の公式Webサイトより引用。

(Code for MIKAWAとは) 東三河を中心としたテクノロジーが好きな人が集うコミュニティです。「次世代を担うクリエイティブな人材の発掘・育成」と「テクノロジーを活用した地域課題解決」を目的とした非営利団体。

(3)『東三河オープンデータ』(東三河の周辺地方公共団体、企業、大学、市民活動団体等が保有するオープンデータを公開しその活用を促進するためのポータルサイト)、『てみりん』(豊橋市のオープンデータポータルサイト。まちの最新情報とエリア情報のデジタルガイド「みてみりん」、電車・バスの運行情報「のってみりん」など掲載)、等。