

## 1. 研究の目的と背景

本来、民間伝承として語られる妖怪の多くは、人々が周囲の環境を解釈する中で生み出されてきた暮らしの知恵であった。しかし、時とともにそれらは「キャラクター」として知識や情報に集約され、今ではすっかり消費の対象となっている。本研究は、NPO 法人千住すみだ川（以下、千住すみだ川）との協働によるコミュニティ型アートプロジェクトの実践を通して、妖怪伝承の創造モデルを開発することを目的とするものである。

実践の場となった千住すみだ川は、東京都荒川区南千住に拠点を置く特定非営利活動法人であり、「隅田川・沿線地域を、芸術の力と地域・世代・ジャンルを超えた人々の志と協働によって、地域の歴史・風土・資源に光を当てる住民参加型の芸術文化活動を行い、自分たちの暮らす町らしさを考え、雇用の創出、子供達の育成を図ることで、住民が元気で誇りをもって暮らし、訪れる人々と夢や希望を分かち合える 21 世紀のモデル地域をつくることを目的とする（定款第 3 条）」団体である。この NPO の事業として 2012 年から展開している《隅田川妖怪絵巻》は、まち歩きや学校との連携プログラムを通して、「妖怪」というキーワードから地域の記憶に光を当てるプロジェクトである。

2013 年度から 2 年間にわたる研究期間中には、妖怪文化の現代的活用の事例を調査すると同時に、地域住民参加型のワークショップを重ねながらプロジェクトの手法を構築してきた。2014 年 3 月には iPhone 向けのまち歩きアプリケーション「南千住百物語」を公開し、活動を通して抽出された地域の記憶を可視化・共有化するツールを開発した。こうしたツールの有効性を検証しながら、妖怪文化の担い手（つくり手）としての地域住民の主体形成の構造を明らかにしていく。

## 2. 研究の成果

### (1) 妖怪文化の現代的活用の類型化

妖怪文化の活用形態には様々な手法があるが、本研究では主にまちづくりの事例に着目した。ここで改めて妖怪によるまちづくりの歴史を概観すると、事例分析のための視点が導き出される。まずは、実施主体による分類であり、行政主導型と地域住民主導型とに分けられる。前者は公共事業のモチーフとして妖怪キャラクターが活用されている事例が見られ、博物館や駅舎といったハード整備を含む大きなまちづくりの一端を担っている（岩手県遠野市、鳥取県境港市など）。一方、後者ではそれぞれの地域課題や担い手の関心に応じて、祭りや展覧会といったプロジェクトベースで行われているものが多い（福岡県久留米市田主丸、大分県臼杵市など）。これに加えて、そこで活用される妖怪が既存のコンテンツに基づくものなのか、新しく創造されたものなのかについても、事例分析の重要な視点

となる。本研究では、地域住民の主導によって新しいコンテンツが創造されていく事例に現代的活用の傾向を見出した（岩手県胆沢郡金ヶ崎町、滋賀県東近江市など）。

## （２）物語創作型の妖怪文化の活用手法の開発

新しいコンテンツを創造する事例では、地域を解釈し、語り、楽しむための表現ジャンルとして妖怪を位置づけることができる。そこでは、既存のキャラクターを消費するだけではなく、一人ひとりの参加者が地域と向き合いながら物語が創作されていく。とは言え、妖怪はそもそも目に見えない存在であるため、それを可視化し、共有するのは容易ではない。そこで、千住すみだ川では、プロジェクトの一環としてスマートフォン用のまち歩きアプリケーション「南千住百物語」を開発した。このソフトをダウンロードし、地図上に赤ピンで示されるスポットに近づくと、スマートフォンが反応し、その場所に関する物語が表示され、背景と合わせて妖怪の写真を撮ることができるという仕組みである。これを活用することにより、地域の物語に対するアクセシビリティが高まった。また、既にある伝承を情報として紹介するだけではなく、コンテンツづくりに参加する可能性も開かれている。このように、NPO との協働によるアートプロジェクトをきっかけとして、地域住民の物語を引き出すプラットフォームの一つの形を提案することができた。無論、これはあくまでも一つのツールに過ぎないが、こうした動機づけによって個人の想像力を刺激することで、妖怪文化の創造の主体性を回復することにもつながっていく。今後は、ワークショップの精度を高めながら、他の地域にも普及していくことが大きな課題である。

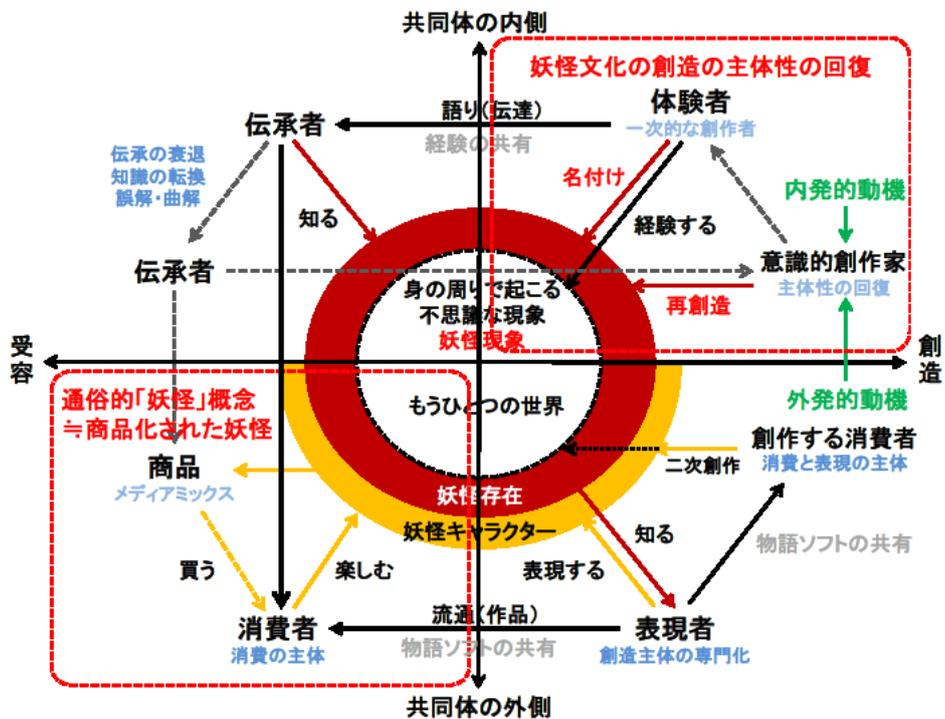


図1 妖怪文化の活用モデル