

嬉野民話と地理空間情報の統合によるコンテンツ開発手法の検討

The Examination of Contents Development Method through the Integration of Geographic Information and Text of Ureshino Folktale

江口珠希^{*1}
Shuki EGUCHI

森田均^{*2}
Hitoshi MORITA

^{*1} 長崎県立大学大学院国際情報学研究科 ^{*2} 長崎県立大学国際情報学部
Graduate School of Info-Media Studies, University of Nagasaki Department of Info-Media Studies, University of Nagasaki

This research suggests the examination of regional content development. It is based on construction of database that after digitizing folktales of Ureshino, adding geographic information of tradition area to them.

1. はじめに

人口の減少や高齢化、産業構造や社会環境の変化等に影響されて、地域の歴史や文化遺産が消滅する危機に瀕している。それらを保存し公開するために、資料のデジタル化が進められている。一方で歴史や文化を重視することは地域住民の意識形成につながり、観光振興にも寄与する。この研究では嬉野民話のテキストを電子化し、伝承地域の地理空間情報を付加したデータベースの構築に基づく地域コンテンツの開発手法を検討する。

2. 研究対象地域: 嬉野について

本研究では地域における民話の広がり方や特徴を考察するため、対象地域(またその中にある地区)の風土や歴史、生活といった背景を押さえておく必要がある。

嬉野市は佐賀県の西部にあり四方を山に囲まれた盆地である。2006年に嬉野町と塩田町が合併して嬉野市となった。(本研究では旧嬉野町で採取された民話を対象にしている。)

嬉野市は古くから温泉地として発展し、『肥前風土記』に「東辺有温泉、能愈人病」と記載され、温泉が人々の生活に結びついている。江戸時代には長崎街道の宿場町として発展し、交通の要所として置かれていた。外国人医師が紀行文の中で温泉や温泉場について記述している。ケンペルの『江戸参府旅行記』では温泉や温泉場の様子が、ツンベルグ『日本紀行 江戸参上阿蘭陀人付添日記』、シーボルトの『江戸参府旅行記』では温泉が科学的に分析されている[木下 79]。また、長崎との県境にあるため、長崎県波佐見町や大村市との交流があり、生活や文化において影響も受けている。温泉に加え茶業や窯業も盛んであり、これらの産業を中心に現在は観光振興を行っている。

3. 文化遺産としての民話

3.1 地域と民話

ここでの文化遺産の「文化」は、人々が生活を営む中で生成されたしきたりや慣習、思想などであり、それに付随して生まれた道具や芸術・芸能などを「遺産」とし、特別に政府から認定されたものという限定はしない。そのような意味で民話は地域文化の中で生まれ、語られてきたものであり遺産とすることができる。

また、民話というコンテンツと、自分たちが生活している実世界を結びつけることによって、自らが属している文化を認識し地域意識の涵養を促すことができると考えられる。

民話の伝承者や話を聴く機会が減少している現代において、民話を電子化することにより半永久的に保存が可能という利点も挙げられる。また、データベースとしてネット上に公開することで誰でも気軽に閲覧することができ、地域の文化に触れる新たな場として提供することが可能であると考えられる。

3.2 嬉野における民話

宿場町として発展した嬉野では、温泉や関所案内の場で民話が語られていた。明治時代に関所が取り払われた後、それまで道案内によって生計を立てていた人々が長崎に出稼ぎに行くことになり、その際、仕事先の青年宿などで民話の伝承や交流が行われていた。そのため、長崎の大村を中心として伝承されている話が嬉野にも分布している。また、温泉や宿だけでなく、お茶摘み作業の空間も語りの場となっている。単調なお茶摘みの作業の中に笑いを求めため、笑い話に分類されるものが多く採取されている。茶摘みの時期には県内の別地域から来た手伝い人が伝承者となることもあった[原 97]。このように嬉野でも民話はかつて生活の中で憩や潤いとして人々の中で語られていた。

連絡先: 江口珠希, 長崎県立大学大学院国際情報学研究科,
Email: m2212001@sun.ac.jp

4. 民話の電子化

4.1 研究素材

本研究で使用する材料は『嬉野の民話』と言う書籍である。これは地域の伝承者から聞き取りし、録音テープから翻字・整理したものである。採取期間は昭和 53 年 12 月 25 日～55 年 4 月 6 日、採取場所は嬉野市嬉野町の 22 地区にわたっている。94 の民話が、採取した地区、聞き取った人物とともに記載されており、一つの話において、別の地区・人物から採取した類話が記載されているものもある。話は『日本昔話大成』に沿って分類されており、動物昔話、本格昔話、笑い話となっている。分類できなかったものを嬉野独自の民話であると位置づけることができる。十二支話など一般的に広く知られている昔話が多く、地域特有の話は少ないが、方言や独特の言い回し、変化などが見受けられる。

4.2 研究方法

以下が本研究の手順である。

- ① 書籍のコピーを取った後に、OCR でパソコンに取り込む。
- ② 取り込んだデータを PDF 検索可能ファイルへ変換する。
- ③ テキストエディタを使用し、コピー＆ペーストでテキスト化・修正する。

ここまででは電子化の手順であるが、本研究では民話と地理空間情報を融合させるために、この後民話の採取地区のマッピングを行う。マッピングを行う準備として、民話・類話全てに ID を与え、話と採取場所のデータベースを作成した。(図 1)このマッピングを行うことにより、民話というテキスト側にある地区名と、マップ側にある地区名を結びつけることが可能になる。(図 2)また、地図上に採取地を明示することによって、地形や道路交通の面から考察を行うことができるようになる。そしてマッピングが完成した後は、民話と採取地区が表示できるような Web コンテンツを制作する。その際にはどの媒体でも閲覧可能にするため Googlemap を利用し、HTML5 でコーディングすることを検討している。

また、Web コンテンツを作成するともに、傾向や特徴を考察する手がかりとするため形態素解析により名詞や語句の数を出す。形態素解析ソフトは茶筌を利用する。民話本文はすべて方言で表記されており、形態素解析にかけやすくするため一度標準語に訳をする。

	A	B	C	D
1	主キー	話数	地域	
2		1	1 式浪	
3		2 1-r1	両岩	
4		3 1-r2	大舟	
5		4 1-r3	上不動	
6		5 1-r4	上吉田	
7		6	2 春日	
8		7 2-r1	皿屋	
9		8 2-r2	上吉田	
10		9 2-r3	下野	
11		10 2-r4	東吉田	
12		11 2-r5	真上吉田	
13		12 2-r6	西吉田	
14		13 2-r7	中不動	
15		14 2-r8	式浪	
16		15 2-r9	大舟	
17		16	3 上吉田	
18		17 3-r1	式浪	

＜図 2: 民話と採取地域のデータベース＞

5. 結果

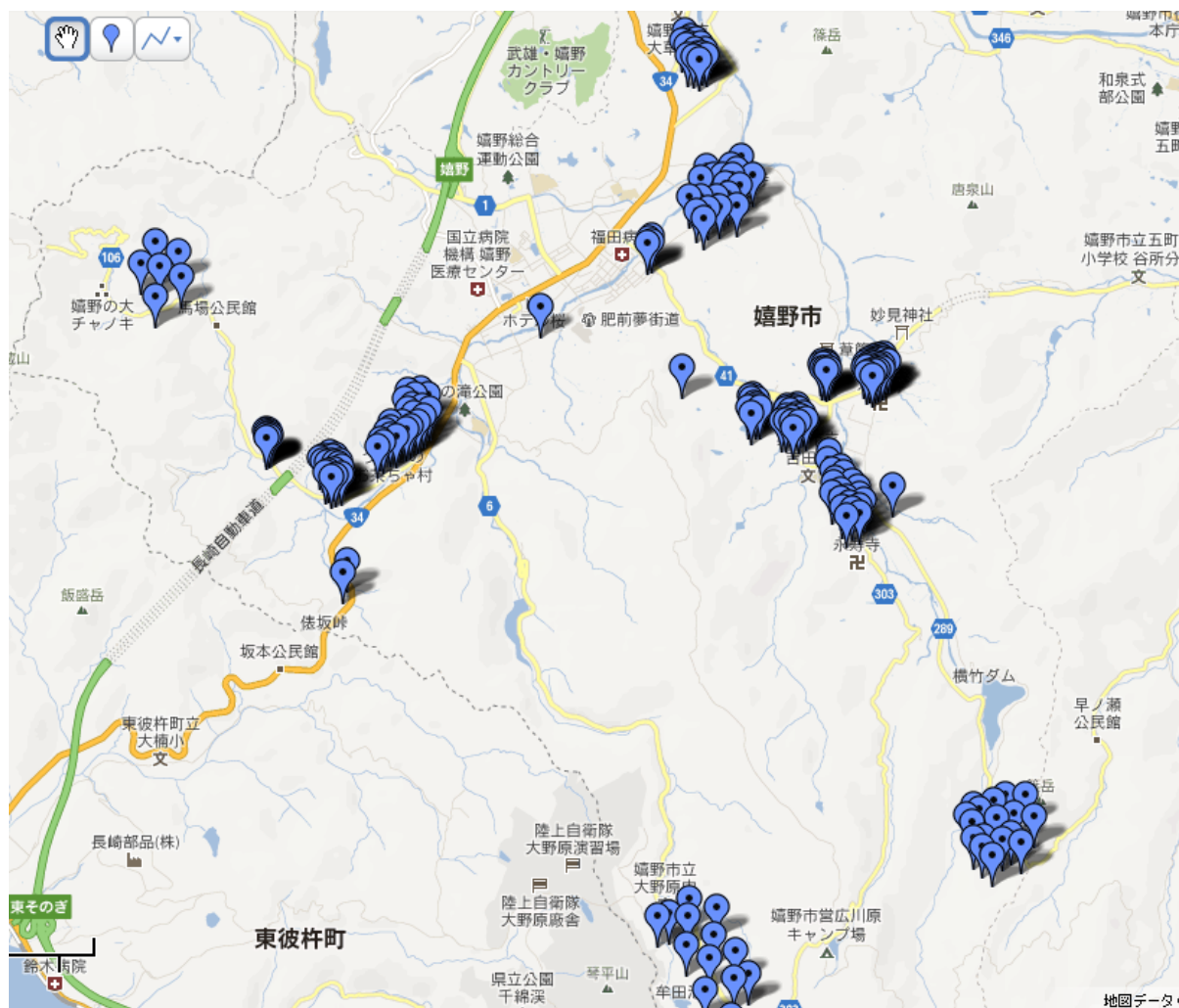
現時点では電子化とマッピングが完了した段階であり、コンテンツ作成や形態素解析による明確な結果は出せていない。ここでは電子化の方法として注意しておくべきことや、電子化の過程で気づいた民話の特徴、マッピングにおける考察をいくつか述べる。方法としてわかった点は、OCR で取り込む際グレースケールで取り込むよりも白黒で取り込む方が正確に文字を識別することが可能であり、コピー＆ペーストもやり易いことが分かった。グレースケールの場合には文を多めに選択した場合、文章を飛ばして選択したり、紙の汚れやしわなどを文字として認識してしまったりなど、作業がスムーズにいかないことがある。

民話自体の特徴については、ある地区に集中して採取されている話があることや、類話の数が違うことなどが挙げられ、この変化や数の違いに焦点を当て地域の特性や文化と照らし合わせることが可能であると予測できる。

マッピングから考察できる点は、採取された場所のほとんどが山間部であり、中央の温泉街では採取されていないことが挙げられる。かつて宿で語られていたとはいえ、戦後の高度経済成長を経て、観光によって発達したり歓楽街へと変化したりといった地区では民話が伝承される機会が少なかったのであろう。加えて、採取された地区には偏りが見られ、それらは国道や県道などの主要道路沿いに集中している。国道 34 号線は旧長崎街道であり、長崎から佐賀市・鳥栖市・福岡県久留米市につながる基幹道路となっている。佐賀県道・長崎県道 6 号線は長崎県大村市へと続いており、佐賀県道 41 号線は鹿島市につながっている。このようにマッピングを行うことによって、今後研究を進めていく上で、街道によるつながりが、民話の伝播にどのような影響を与えたかについて考察する際の糸口となる。

本研究の今後の展開としては、電子化することにより、コンテンツとしての幅が広がると考えられ、イラストや動画などの表現物へ

展開することが可能である。さらに、地域の子供や学生などが地域に興味関心を持つ導入として活用することもできる。また、本研究の電子化やマッピングの手段を確立させ、他地域でも応用させることによって、地域文化の保護や活用に役立てたい。



<図 2: 民話の採取地区を明示した地図>

6 参考文献

- [原 97] 原克輝: 嬉野の民話, 嬉野町教育委員会, 1997
- [木下 79] 木下之治: 嬉野町史, 嬉野町史編纂執筆委員会, 1979
- [Thompson 46] Thompson, S.: The Folktale, Holt, Rinehart and Winston, Inc., 1946. Reprinted 1977 by the University of California Press. (荒木・石原・訳, 民間説話, 社会思想社, 1977.)
- [Пропп 69] Пропп, В. Я.: Морфология сказки, Изд.2е, Наука, 1969. (プロップ著, 北岡・福田・訳, 昔話の形態学, 水声社, 1987.)
- [森田 10] 森田 均: 実世界とテキスト, 人工知能学会大 24 回全国大会発表論文, 2010
- [関 78] 関敬吾: 日本昔話大成第 11 巻資料編, 角川書店, 1978.
- [伊藤 02] 伊藤雅光: 計量言語学入門, 大修館書店, 2002
- [福田 00] 福田滉, 常光徹, 斉藤寿始子編: 日本の民話を学ぶ人のために, 世界思想社, 2000