デジタルアーカイブを基盤とした不可解な体験の記述に向けた妖怪生成システムの開発

池辺莉々[1], 干川未来[2], 一倉弘毅[2,3],清水紘輔[4]
[1]日本女子大学文学部歴史文化学科, [2]筑波大学大学院知能機能システム学位プログラム
[3]鹿児島県日置市地域おこし協力隊, [4]筑波大学 情報学群情報メディア創成学類

デジタルアーカイブ学会
2026年11月8日

背景



デジタルアーカイブの
設計・公開の推進



データの集積





可視化・協同作業
・大規模分析



非専門家が興味を持つ接点

画像出典： いらすとや（https://www.irasutoya.com/）、みんなで翻刻（https://honkoku.org/）、国際日本文化研究センター「怪異・妖怪伝承データベース」（https://www.nichibun.ac.jp/YoukaiDB/）

目的

ある程度の知識・関心をもってアーカイブを検索する

⇩

利用者の**日常的な経験**から

デジタルアーカイブへの**接点**を作り出す



取り扱うテーマ

- **妖怪の誕生**
- 長い年月をかけて親しまれてきた
  - 民間伝承, 絵巻物, etc…
- 妖怪が生まれた過程を知り、具体的な想像の中に落とすことは難しい
- 妖怪の誕生を疑似体験できるシステムを開発



画像出典：国際日本文化研究センター「怪異・妖怪伝承データベース」（https://www.nichibun.ac.jp/YoukaiDB/）

妖怪生成装置の作成

自身の体験の入力

何が起こったか
どう解釈したか

過去の伝承の検索

昔の人はどのようなきっかけで
妖怪を生み出したのか



妖怪を生成・印刷

妖怪の特徴、見た目、分類
伝承文章など



検索クエリ



伝承3万件

⇩ Gemini Embedding API

768次元のベクトル

⇩ コサイン類似度

類似度5件を出力



妖怪とは？

妖怪とは？

妖怪の元
the mysterious, strange, eerie



＋

説明不可能/非自明な現象
phenomena, entities, memories



＝

妖怪・怪異



人々は、既存の知識では説明できない不可解な現象を、妖怪という存在に原因帰属させることで理解可能なものとし、その経験を名付け、語り伝えることで共同体の知識として共有してきた（小松, 2003）
妖怪の分類や神との違いなど、丁寧に議論をすると奥が深いので興味を持った方は調べたい。

小松, 和彦（編）. (2003). 日本妖怪学大全. 小学館.
香川, 雅信. (2005). 江戸の妖怪革命. 河出書房新社.



1 / 5

どんなことがありましたか？

一度だけの出来事でも、繰り返す感覚でも構いません。覚えていることを、短い言葉で書いてください。

夜道を歩いているとどこからかまつりのはやしがき

Tab キーを押して選択します

1 祭りのは
2 "maturinoha"
3 matutinal
4 Maurino

次へ

場所・行動型

迷い囃子

まよいばやし

夜道でどこからともなく祭囃子を響かせ、音を追う者を誘って同じ場所をぐるぐると歩き回らせる怪。音の主を探しても姿は見当たらない。囃子の音に釣られて道に迷わされる現象そのものを名付けたもの。

外見・音型

夜町囃子

よまちばやし

夜更けの静まり返った町小路に紛れ込み、遠くで祭りを催すような音を漂わせる怪。品川などの閑静な住宅街で談笑しながら歩く夜道に現れることから、出現する町場の場所と夜の時節に因んで名付けられた。

土着・方言型

テンテコ廻り

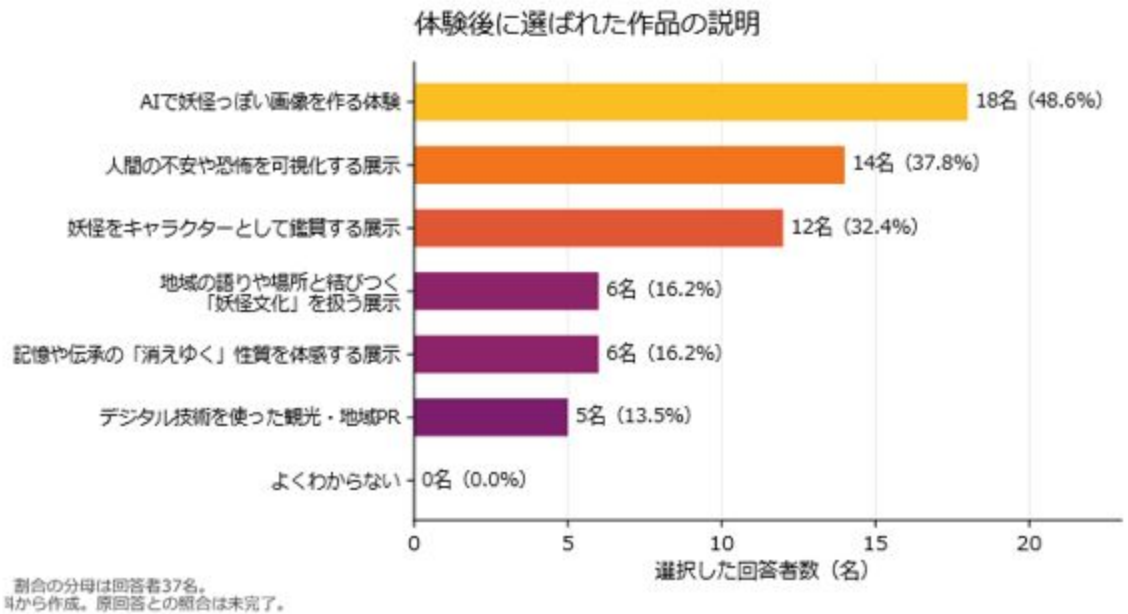
てんてこまわり

遠くからテンテコテンと祭りの音を響かせ、音のする方へ向かう者の足を同じ道で輪を描くように巡らせる怪。実体のない軽快な囃子の擬音と、同じ場所をぐるぐる巡ってしまう身体感覚に由来する呼び名。

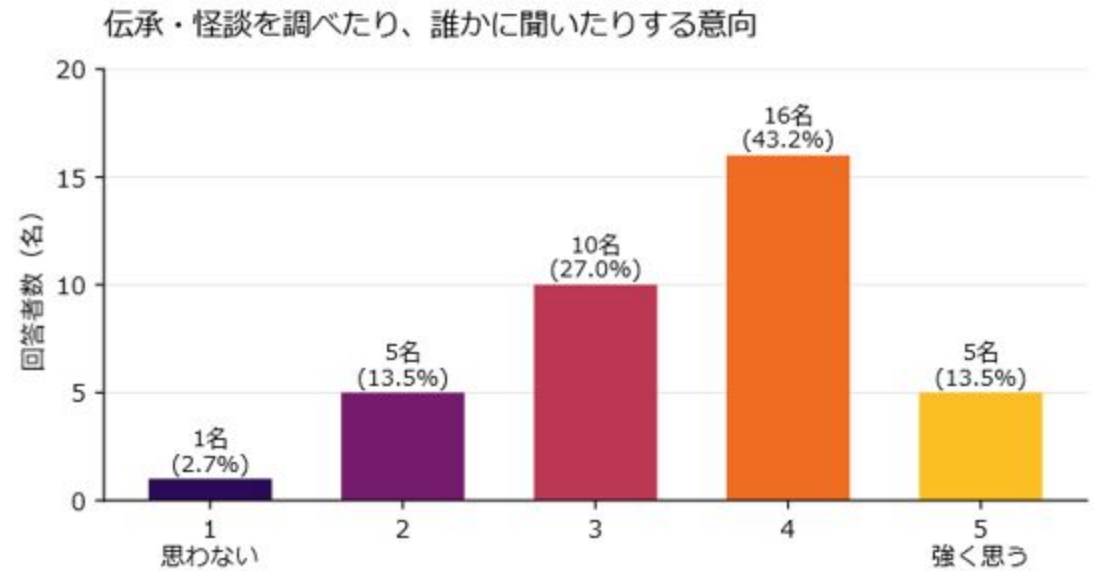

80種類以上の妖怪

実際の展示

- 66件の妖怪生成→37人からアンケートの回答を取得
- 画像を作ること＋自身の不安や恐怖を表現する体験として受け止めた参加者もいた
- あいまいだった経験が、名称や画像を与えることで具体的になった



割合の分母は回答者37名。
Rから作成。原回答との照合は未完了。



考察

- AI生成をただ提示するのではなく、過去の記録と結びつける検索の設計
- コンテンツの体験を通じて、妖怪の持つ特徴の理解を促進
- 生成結果だけを見るとどこがAI生成なのかを一目で判断できない
  - 生成のもととなった情報へ遡れる仕組みを作る
- データの粒度を参加者に合わせて調整する仕組みの検討

まとめ

- 日常的な接点を切り口に妖怪を検索・生成するコンテンツを提案した
- 複数の参加者に体験をしてもらい、妖怪の持つ「言葉にしにくい経験に名前を与えるもの」としての理解を部分的に促進させた示唆がある
- 妖怪を作り出すだけではなく、過去のアーカイブと結ぶつけること
- 生成物と原データの関係や来歴を表示し、参照した資料へ遡れる仕組みが重要

参考文献

[1] Windhager, F. et al. (2019). Visualization of Cultural Heritage Collection Data: State of the Art and Future Challenges. IEEE TVCG, 25(6), 2311–2330. DOI: 10.1109/TVCG.2018.2830759

[2] Whitelaw, M. (2015). Generous Interfaces for Digital Cultural Collections. Digital Humanities Quarterly, 9(1).

[3] Dörk, M., Carpendale, S., & Williamson, C. (2011). The information flaneur: a fresh look at information seeking. CHI '11, 1215–1224. DOI: 10.1145/1978942.1979124

[4] 大井将生・渡邉英徳 (2020). ジャパンサーチを活用した小中高でのキュレーション授業デザイン：デジタルアーカイブの教育活用意義と可能性. デジタルアーカイブ学会誌, 4(4), 352–359. DOI: 10.24506/jsda.4.4_352

[5] 田村賢哉・秦那実・井上洋希・渡邉英徳 (2018). ヒロシマ・アーカイブにおける非専門家による参加型デジタルアーカイブズの構築. 同誌, 2(4), 370–375. DOI: 10.24506/jsda.2.4_370

[6] 高久雅生 (2018). 「Europeanaの翻刻プロジェクトと日本の翻刻プロジェクト」に参加して. デジタルアーカイブ学会誌, 2(3), 298–299. DOI: 10.24506/jsda.2.3_298

[7] Mirowski, P., Mathewson, K. W., Pittman, J., & Evans, R. (2023). Co-Writing Screenplays and Theatre Scripts with Language Models: Evaluation by Industry Professionals. CHI '23, Article 355, 1–34. DOI: 10.1145/3544548.3581225

[8] 国際日本文化研究センター. 怪異・妖怪伝承データベース. 2026年8月12日参照.

[9] 小松和彦 (2015). 妖怪学新考—妖怪からみる日本人の心. 講談社学術文庫.

[10] 柳田國男 (1977). 妖怪談義. 講談社学術文庫.