

未来に語り継ぐ 海の物語

海ノ民話学共同研究会レポート

人口減少と地域衰退が進む現代日本において、沿岸地域に蓄積されてきた文化的記憶をどのように未来へと引き継ぐかは重要な課題である。

こうした問題意識のもと、2025年12月26日、日本海洋文化総合研究所（以下、海総研）主催の共同研究会が開催された。

本研究会では、全国各地の海ノ民話を対象に、それらが内包するナラティブの特質と現代的意義について、学際的な議論が行われた。

「海ノ民話のまちプロジェクト」は、海にまつわる民話をアニメーションとして制作・発信し、地域資源として活用する取り組みである。

プロジェクトを主導する波房克典氏（株式会社ワールドエッグス）は、「民話は過去を懐かしむためのものではなく、現代を生きるためのサステナビリティの哲学だ」と強調した。

現在までに117作品、46都道府県の民話が映像化されており、教育や防災、地域活動など多様な場面での活用が進められている。

本研究会では、こうした実践を背景に、民話を未来に残す手立てを探ることが主眼とされた。



久保華誉氏

第1セッション 海ノ民話が伝えるナラティブとは

第1セッションでは、久保華誉氏（学習院大学および武蔵野大学非常勤講師）を chair（チェア）に、海にまつわる民話は何を伝えてきたのか、その共通する性質が検討された。

久保氏は冒頭、海にまつわる民話は単なる物語ではなく、人と海との付き合い方、すなわち自然と共生するための知恵や倫理を内包している点に本セッションの意義があると述べた。

そのうえで、長年にわたり漁業民俗の現場調査を行ってきた川島秀一氏（東北大学災害科学国際研究所 シニア研究員）と、考古学・遺産学を専門とする石村智氏を迎え、議論を深めていく。

海は平等に与える

川島氏は、日本民俗学、とりわけ漁業民俗の視点から「寄りもの」という概念を軸に発表を行った。寄りものとは、魚や貝、漂流物、さらには漂流遺体に至るまで、人の意図とは無関係に海からもたらされる存在を指す。海辺の暮らしにおいて、



人々はこうした寄りものを単なる物質としてではなく、霊性や海の意志を帯びたものとして受け止めてきた。

宮城県南三陸町の民話『神割り岩』に描かれる、打ち上げられた鯨をめぐって争いながらも最終的に分け合う二つの村の姿は、その象徴的な例である。鯨に限らず、台風後に浜に寄せられる漂着物には、恵みであると同時に祟りや不幸の可能性が重ね合わされ、語られてきた。また、海に浮かぶ正体不明の木片や流木を指す寄木ユイキは海難事故で亡くなった人がしがみついていたかもしれないとして畏れられ、拾う際には儀礼的な行為を伴うこともあった。



川島秀一氏

川島氏が強調したのは、「海は平等に与える」という漁師たちの感覚である。漁は人為的に管理できるものではなく、魚が寄ってくるかどうかは海次第である。大漁は海からの授かりものとして受け止められ、近隣と分かち合われた。漁によって得た富は蓄積されにくく、使い果たされることが多かったという。これは、予期せず与えられたものを独占せず、共同体の中で循環させる倫理に基づいている。

危機もまた、個人ではなく共同体で引き受けられてきた点について、川島氏は次のように語る。「命の危険に晒された際には、仲間を呼び、共同飲食を通じて厄を払う。大漁も危機も一人で抱え込まず、皆で分かち合うことが、結果として漁獲や生活の均衡を保ってきた。」

こうした寄りものの感覚は、現代の漁師の行動規範にも受け継がれている。大漁を言葉にして予期することを避け、魚を「いただく」作法を守り、周囲と分け合うといった慣習は、海の恵みを「与えられるもの」として受け止める思想の延長線上にある。氏は、このような実践知が人と海との持続的な関係を支えてきたと結んだ。



石村 智氏

異界の入口としての海

考古学・遺産学を専門とする石村智氏（海総研理事）は、奄美群島をフィールドに、海にまつわる民話や祭祀、景観を手がかりに、人々が「海」と「異界」をどのように結びつけてきたのかを論じた。

ケンムンは、魚取りに長け、ガジュマルの木や海岸、集落の周縁部に出没する存在として語られる妖怪である。石村氏は、故中山清美氏（奄美博

物館元館長)が行った「ケムムの会」による目撃情報のマッピングを紹介し、ケムムが一貫して外の世界との境界に現れることを指摘した。海辺やトンネルといった場所に加え、近年では「携帯電話から出てきた」という話まであり、デジタル世界との境界に現れるという現代的解釈は、民話が時代とともに更新されていることを示す。

さらに石村氏は、自身が行った奄美・加計呂麻島でのフィールドワークをもとに、ノロ祭祀やネリヤカナヤ(ニライカナイ)について言及した。奄美・琉球では、海の彼方に神や先祖の住まう世界があると考えられ、神は天から来て海へ帰る存在として理解されてきた。一見矛盾するこの考えは、水平線の彼方を天と海の接点と捉える世界観に基づいており、自然と霊的存在の循環を象徴している。

こうした信仰は、奄美の具体的な景観と結びついて継承されてきた。神の通り道とされるカミミチは塞がれずに守られ、祭祀に用いられた広場や森も、儀礼が行われなくなった現在まで丁寧に管理されている。たとえば、弓師岳中腹の「カミヤマ」は神を迎える場所とされ、みだりな立ち入りが禁じられてきた結果、ユネスコ世界自然遺産にも登録される豊かな生態系が今日まで残っている。

石村氏は、民話や信仰を文字情報として切り離すのではなく、それらが語られ、実践されてきた景観の中で読み解く必要性を説いた。奄美において、海とは恵みの源泉であると同時に異界とつながる境界であり、神や妖怪、先祖の記憶が行き交う場所なのだ。

循環の思想を語り継ぐ

発表後の議論では、奄美の祭祀や民話に通底する「循環」の思想と、川島氏の提示した「寄りもの」という概念との関係をめぐって意見が交わされた。石村氏は、制度化されたノロ祭祀以前には、海の向こうからもたらされる「セジ」と呼ばれる力を、人々が日常の中で感じ取る、より素朴な信

仰の場が存在していた可能性に触れ、それは寄りものの感覚と近いのではないかと指摘した。

これに対し川島氏は、トビウオ招きなど人が寄りものを呼び寄せる例もあるとしつつ、重要なのは意図的操作よりも、偶然訪れたものに意味を見出す姿勢だと応じた。

議論はやがて循環思想の普遍性へと広がり、日本では神が恵みと災いを併せもつ存在として捉えられてきたこと、台風さえ再生をもたらす循環の一部として理解されてきた点が確認された。

一方、海外の砂漠地帯などでは、神が人間から切り離された超越的存在として捉えられ、循環の発想は必ずしも一般的ではないという発言もあった。



波房克典氏

さらに、アイヌ文化や沖縄・竹富島の事例が紹介され、寄りものを共同体で引き受け、分かち合う実践が各地に見られることが共有された。こうした比較を踏まえ、波房氏は、浄と不浄を含めて循環として受け止める日本独自の倫理観を、昔話という語りの形式を通じて、世界に向けて提示する可能性に言及した。

これらの議論から浮かび上がったのは、循環の思想が特定の地域に閉じたものではなく、来訪するものを受け取り、共同体で引き受けるという実践を通じて、日本各地で多様に形づくられてきたという点である。そうしたあり方を民話から遺産、制度へとどう接続し、未来へ継承していくかという問いを残して、第1セッションは締めくくられた。



飯倉義之氏

第2セッション 海ノ民話を次代に伝えるために 地域の文化財としての海ノ民話

第2セッションでは、海ノ民話を「地域の文化財」としてどのように捉え、未来へと手渡していくのかをめぐり、実践と研究の両面から議論が行われた。

冒頭、民俗学・口承文芸学を専門とする飯倉義之氏（國學院大学教授）は、民俗学における民話の基本的な整理から話を始めた。民話は「昔話」「伝説」「世間話」に大別され、フィクションとして語られるものから、特定の場所や史実と結びつくものまで、異なる形態を含む。

これらはいずれも、証拠を必要としない「語り」であり、形をもたない点に特徴がある。人の記憶の中で生き続ける一方、現在の文化財制度では評価されにくい。さらに、語りの担い手がボランティアに支えられている現状や、担い手の高齢化といった課題も共有され、海ノ民話を未来へ伝える難しさが示された。

こうした問題提起を踏まえ、観光実践と遺産研

究それぞれの立場から、伊阿弥さおり氏（船橋市観光協会）、山川志典氏（地域遺産リサーチセンター代表研究員）両名の発表が行われた。

民話を地域の力に変える

Webライターであり、船橋市観光協会のSNS担当を務める伊阿弥氏は、船橋市を舞台とする海ノ民話『雪どけ塚の白へび』のアニメ化をめぐり、広報・発信の取り組みを紹介した。

海沿いの町がたくさんある千葉県の中で、船橋市がアニメーションの題材に選ばれたことに



伊阿弥さおり氏

驚きつつも、この機会を逃すまいと思った伊阿弥氏は、アニメ化決定の段階から公式サイトやX、YouTubeの動向を継続的に把握し、水面下でWeb戦略の準備を進めていった。アニメーションのお披露目会当日は、市の広報課・文化課の動きを踏まえ、関係者への挨拶や情報収集に注力し、公開後は、公式サイトやSNS、地元メディア、キャンペーンなど複数の導線を組み合わせた情報発信を展開した。その結果、『雪どけ塚の白へび』は公開より一ヶ月でYouTube再生数1,000回を超え、以後半年で4,700回再生されるほどの反響を得た。一方で、行政をどのように巻き込むかが今後の検討事項として共有された。

また伊阿弥氏は、船橋市民の多くが、民話の存在自体を知らない現状にも触れた。民話を身近に感じる機会の少なさが、認知拡大の壁になっているのだ。一方で、学校でアニメを視聴した子どもたちは民話をよく覚えており、家庭で話題にしたり、関連商品に興味を示したりする様子も見られ、動画メディアと小学生との親和性の高さが、実感を伴って語られた。

今後の展開としては、感想文の宿題化や表彰企画、県内の民話を横断的に紹介するイベントなど、視聴者との距離を縮める試みが提案された。地域ごとの多様な民話に触れることで、出身地を介した関心の広がりも期待できるという。伊阿弥氏は、民話を遺していくためには「大勢を巻き込むこと」が重要であると強調した。自治体広報や教育委員会、地域メディアなどが連携し、その関係を継続させるための動機づけが不可欠なのだ。

さらに、インバウンドとの関係にも話は広がった。千葉県では訪日教育旅行が多く行われており、海ノ民話アニメを活用することで、海外の学生が民話を題材に学習や交流を行う可能性がある。これを受け、飯倉氏は、行政は前例があることで動きやすくなると助言し、他地域の成功事例を可視化する重要性を補足した。また、民話とインバウンドの親和性は、歴史的経緯からも明らかであるとして、海外で広く読まれた「ちりめん本」の日本民話シリーズや、その担い手の一人であった小泉八雲の存在を挙げ、民話の国際的可能性を位置づけた。



山川志典氏

文化遺産活用と民話の位置づけ

民俗学・文化遺産学を専門とする山川氏は、文化遺産をめぐる考え方の変化を踏まえながら、民話を地域社会の中でどう位置づけるかを論じた。

近年、文化遺産をめぐる考え方は、「いかに活用するか」に注目が集まっている。文化観光推進法の施行や文化財保護法の改正など、文化と観光、地域振興を結びつける施策が整えられてきた。文化庁による「日本遺産」も文化遺産の活用に関する取り組みで、そこでは個々の文化財をつなぐストーリーが重視される。これは、新たな文化財活用の可能性を持つものの、安易な物語化への懸念も指摘された。また、このような流れの一方で、岩手県遠野市の遠野遺産認定制度のように、地域にとって大切な文化を住民が関わりながら遺産として認定する動きがあることも触れられた。

民話はその可変性ゆえに、原則として指定等文化財の対象とはなりにくい。特定の「正しい形」を定めることが難しく、行政が物語の由来にお墨付きを与えることには慎重さが求められるからだ。ただし、民話が史実か否かに関わらず、人々の「そうであってほしい」という思いが、地域の歴史として語り継がれてきた点には意味がある。近年では、災害伝承や妖怪伝説が防災意識の啓発に活用される例も見られ、民話は実践的な役割を担う可能性も示している。ただし、そこにおいても、史実を歪める可能性、先人の意図を一義的に決めつけてしまう危険性は常に意識されなければならない。

山川氏は、民話を世代を超えて人と人をつなぎ、地域を知るための「プラットフォーム」として捉

える視点の重要性を強調した。文化遺産活用の時代において、民話は変化し続けながら地域とともに生きる存在であり、その変化をいかに受け止め、活かしていくかが問われている。

体験から考える民話継承

文化財の活用は、しばしば観光や地域活性化と結びつき、経済的成果への期待やプレッシャーも伴う。飯倉氏は、現代の観光キーワードとして「アニメの聖地巡礼」などを挙げつつ、ストーリーを認定し、面的に展開する手法自体は昭和初期から行われてきたと語った。例として挙げられた桃太郎伝説は、観光効果を生む一方で、地域ごとの語りの違いを見えにくくする側面もあったという。「ストーリーを一つに収斂させることは、多様性を封殺する可能性もある」という指摘は、現在の日本遺産の孕む問題とも重なる。

議論は、民話が次世代にどう届くかという問いにも及んだ。伊阿弥氏は、再生数などの「数字」が子どもたちの関心を引く入口になると述べ、民話アニメをきっかけに子どもたちが自ら調べ、フィールドワークに発展した事例を紹介した。また、子どもたちの可処分時間が限られる中で、こういった仕掛けが有効かという問いに対しては、民話の続きを創作する表彰企画などのアイデアが出された。

さらに、日本遺産はストーリー性を重視する一方で「体験価値づくり」は十分とは言えないという指摘もあった。四国遍路を、「空海がつくった壮大なスタンプラリー」と捉え、体験設計の巧みさを評価する波房氏は、語りを知識として伝えるだけでなく、身体を動かし、参加する仕組みがあつてこそ、文化は人の記憶に残ると述べた。

本セッションを通して、民話を未来へ遺すための手がかりが浮かび上がった。語りの多様性を損なわず、体験を通じて民話に触れる機会をつくることで、民話は世代を超えて人から人へとつながれていくのだ。

第3セッション 海ノ民話のまちの未来

第3セッションでは、海ノ民話アニメーションを起点として、地域に蓄積されてきた物語や記憶を、いかに現代社会やまちづくりの実践へと接続しうるかが議論された。chairは池ノ上真一氏（海総研代表理事）が務め、アニメーション制作、都市・場づくりの実践、古生物学研究という異なる立場から、沼田心之介氏（日本むかし話協会代表理事）、伊藤涼祐氏（プレイスメイキング実践家）、栗原憲一氏（海総研理事）が登壇した。

各登壇者の発表を通じて、アニメーションという表現を媒介に、民話がつも地域固有の記憶が、現在社会のなかで新たな意味と役割を与えられていく過程が多角的に示された。

「問い」としての民話

まず沼田氏は、2018年に始動した「海ノ民話のまちプロジェクト」の経緯について紹介した。海ノ民話アニメーションは、各地に伝わる民話を掘り起こし、地域の人々と対話しながら映像化する試みである。単なる昔話の再現ではなく、「地域が何を大切にしてきたのか」「海とどのような関係を結んできたのか」といった価値観を表現する。

沼田氏が語ったのは、民話の「改変」をめぐる難しさだ。宇和島で大雨災害が起きた年に制作さ



沼田心之介氏



沼田心之介氏

れた『おなべいわ』では、原話で老婆が死に至る結末を、地元の声を受けて助かる展開へと変更したこともあったという。これは、民話が固定されたテキストではなく、地域社会との関係の中で揺れ動く存在であることを示す事例の一つだ。

一方で沼田氏は、基本的には民話をそのまま伝えたいと強調する。民話には、自然との関係を誤れば報いがあるといった厳しい教訓が織り込まれている。安易に「やさしい物語」へと作り替えてしまえば、海と共に生きてきた地域の知恵や倫理が失われかねない。

プロデューサーとして制作の全工程に関わる沼田氏は、民話に登場する風景やものを現地で目にしただけで、感銘を受けることも多いという。しかし、そうした場所を「当たり前の風景」と受け止める地元の人々との間には温度差もあった。「だからこそ、その感動をどう共有できるかを考える」と語る氏は、民話をアニメとして固定化するのではなく、「問い」として共有することに意義を置く。民話は「答え」ではなく、受け取った人が考え、語り直す余地を残したものだからだ。

アニメーションに含まれる創作的な要素も、現

地の人々との対話から得られた情報を、限られた文献記録に重ね合わせた結果である。花や植生といった描写も、生で見た風景が反映されている。変化を前提とし、その揺れを受けながら、物語を一つの正解に閉じない姿勢が、制作の根底にはあるのだ。

地域らしさとプレイスメイキング

続いて伊藤氏は、都市計画やまちづくりの実践を踏まえ、プレイスメイキングの視点から議論を展開した。重視するのは、特定の建物をつくることではなく、なんでもない空間を「意味のある場所」に変えていくことである。

伊藤氏によれば、プレイスメイキングの核心は「地域らしさ」を日常の空間にどう定着させるかにある。一つの象徴的な場所だけではなく、複数の場所がつながることで、まち全体の価値や愛着が育まれる。海や港、浜辺といった空間もまた、誰もが関われる公共的な場であり、そこに地域の物語が重なることで、人々の関与の仕方は変わっていく。



伊藤涼祐氏

前提となるのは、「誰が」「誰のために」つくるのかという整理である。プレイスメイキングの思想的背景として、伊藤氏は建築家ヤン・ゲールの言葉を参照しながら、「人」の視点に立った設計の重要性を語った。歩きたくなるウォークアブルな環境づくりは、快適性にとどまらず、人の活動を引き出し、都市の魅力や安全性を高める。

「地域らしさを形にするとき、誰がイニシアチブをとるべきか」という問いが投げかけられると、伊藤氏は「昔からの住民を尊重しつつも、新たな視点をもつ第三者を巻き込むべきだ」と応じた。外部の視点が加わることで、見過ごされてきた価値が言語化され、新たな活動や関係性が生まれるからだ。そのためには、外部視点を生かしつつ、異なる意見を調整する担い手の存在が欠かせない。アニメーション制作においては、聞き手となるアニメーターと、語り部となる地元住民が出会う場そのものが、プレイスメイキングの実践になるだろうと語った。

民話は生きた文化遺伝子か

栗原氏は、地質学という長い時間軸の視点から、民話と地域の関係を捉え直した。億年単位で地球の変化を読み取ってきた経験から、民話もまた、環境との相互作用の中で変化し続ける存在として理解できるのではないかと述べた。

栗原氏はまず、民話を「静的な文化遺産」として保存するのではなく、環境や社会条件との相互作用の中で変化し続ける「動的な生命システム」として捉える視点を提示した。この立場に立



栗原憲一氏

つと、民話の変化や多様化は、単なる逸脱ではなく、存続のための適応過程として理解される。生物進化においては、気候変動などの外的要因が進化を左右するが、民話の場合、その役割を果たすのが社会状況やメディア環境だと栗原氏は指摘した。現代では、YouTube や SNS といったデジタルプラットフォームが、民話の伝播速度や形態、受容のされ方を規定する新たな環境条件になっている。

また、生物進化をもたらす「変異」は、民話がか人から人へと語り継がれる過程で生じる物語の変化に重なり、共有されるか、忘れ去られるかという選別の過程には、「自然選択」に相当する圧力が働く。地域ごとに異なるバージョンが生まれる現象も、進化における「分岐」に似ている。結果として、民話もまた多様化と消失を繰り返してきたのだ。

これを受け、民俗学を専門とする飯倉氏から、同一の昔話の差異を地図上に落とし込み、地域の歴史や環境条件との関係を読み解く民俗学的研究が紹介された。また飯倉氏は、『かちかち山』のように、別々の話が結びついて成立した物語は、DNA をもたない文化だからこそ起こりうる進化の形だと指摘した。

民話が「生きた文化遺伝子」であるならば、変わっていくこと自体が価値である。生き残るための条件とは何か、アニメ化されやすい物語だけが選ばれることで、別の物語が絶滅してしまわないか。そうした問いを抱えつつ、栗原氏は、民話が進化し続ける過程そのものに面白さがあると語り、発表を締めくくった。



池ノ上真一氏

統括—未来に続く語りの途上

総合討議では、石村智氏が、「未来」という言葉をキーワードとして挙げた。第1セッションでは民話の性質が掘り下げられ、第2セッションではそれを地域で活かす方法を論じ、第3セッションでは民話から生み出される創造のプロセスが共有された。三つの議論はそれぞれ異なる角度から、民話を過去の遺産ではなく、未来にひらかれた存在として捉え直す試みでもあった。

民話は本来、人が集う「場」を必要とするが、現代においては、デジタルメディアもまた、新たな語りの場となりうる。海にまつわる民話をアニメーション化する過程では、研究者やクリエイターをはじめ、行政、観光、地域産業など、多様なステークホルダーが関わってきた。そうした広

がりには、民話が語られる「場」や関与のあり方が、現代的に編み直されてきた軌跡そのものだと言える。

また、民話は改変されることはあっても、本来の形を保とうとする力を内包しているという意見も共有された。現代まで語り継がれてきた民話に宿る普遍性は、きっと未来にとっても意味をもつ。日本の文化や思想そのものが、アートとしてひらかれていく可能性もあるだろう。海ノ民話は、いまもなお、現在から未来へと語り継がれる途上にある。

ライター

佐藤真生