研究ノート

日本の都市伝説にみる情報変容とメディア環境

―24事例の発祥・変容・時代背景・検索可能性の比較分析―

Information Transformation and Media Environments in Japanese Urban Legends: A Comparative Analysis of the Origins, Transformations, Historical Contexts, and Searchability of 24 Cases

家禰ゼミ（赤木 佑羽，天野 僚太，石山 葉菜，加藤 琳音，小塚 菜々子，諏訪 功介，津波古 渚，寺部 玖美，西浦 菜々美，原田 結那，安井 菜々子，山本 一菜），
怪異情報学創発プロジェクト（小田 七実，家禰 淳一）

抄録

本研究ノートは，日本で流通してきた都市伝説・学校怪談・ネット怪談から比較対象として選定した24件を対象に，発祥，物語内容の変容，時代背景，媒体，検索可能性，記録化，公開倫理の観点から比較分析したものである。分析の結果，学校・口承を中心とする伝播から，新聞・雑誌による広域化，さらに匿名掲示板・投稿サイト・動画・SNSによる再編集と保存へという媒体環境の重層化が確認された。また，名称や決まり文句，場所，外見，擬音などの「検索可能な識別記号」が，異版の再発見と定型化に関係することが示唆された。都市伝説を情報文化として捉え，変容そのものを記録対象とする必要性を示した。

キーワード：都市伝説，怪異情報学，ネットロア，情報変容，デジタルアーカイブ

1．問題の所在

都市伝説は，一般に「現代社会で流布する真偽不明の怪談・噂話」として理解される。しかし，個々の物語を年代順に追うと，単に内容が変わるだけではなく，語られる場所，利用される媒体，検索される名称，保存される形式，さらには受け手が参加する仕組みそのものが変化していることが分かる。古い怪異譚は家庭や地域，学校などの対面的な空間で共有されることが多かったが，新聞・雑誌・書籍が介在すると，局地的な噂は広域に可視化される。さらにインターネットの普及後は，匿名掲示板，投稿サイト，まとめサイト，動画配信，SNSなどを通じて，語りが記録と同時に拡散され，再編集されながら再流通するようになった。

この変化を考える際，重要なのは「都市伝説の原型を一つに確定すること」だけではない。むしろ，ある時点で確認できる記録を基準点とし，その後，どの要素が維持され，どの要素が付加・削除・置換されたのかを追跡する必要がある。たとえば，口裂け女では「私きれい？」という問いかけの基本構造に，異常な走力，特定の車，撃退法，美容整形失敗説などが付加されていった。八尺様では，単一の長編掲示板怪談に登場した怪異が，「八尺」「白い長身女性」「ぽぽぽ」という明確な識別記号によって独立したキャラクターへと定着した。こうした変容は，物語内容だけでなく，媒体と検索環境の変化に対応している。

都市伝説研究では，Brunvand（1981）が都市伝説を現代社会に流通する伝承として整理し，Dégh（2001）は伝説の受容を「信じる／疑う」の相互作用から論じた。日本の学校怪談については常光（1993，2016）が学校という語りの場や俗信との関係を検討し，インターネット上の伝承についてはBlank（2009）や廣田（2024）がデジタル環境における共同構築，転載，実践の問題を論じている。また，古山（2018）は口裂け女ときさらぎ駅の比較からネット社会における実況系ネットロアの伝播を検討している。

これらの先行研究は，都市伝説・学校怪談・ネットロアの伝播や受容を明らかにしてきた。一方，少なくとも本稿で確認した先行研究では，異なる時代に成立・流通した複数事例を同一の比較項目で横断し，「検索可能性」「識別記号」「異版関係」を資料組織化の問題として一体的に検討する視角は限定的である。本稿の差分は，24事例の内容そのものの比較に加え，後続の利用者が異版を再発見し，出所と媒体間関係を追跡する条件を図書館情報学的に検討する点にある。

本研究では，都市伝説を「情報が社会的に伝達・記録・検索・再利用される過程で変容する文化的情報」として捉える。ここでいう「発祥」は，伝承の絶対的な起源を意味するのではなく，現時点で確認可能な古い記録や流布時期を指す操作的概念である[1]。この立場を採ることで，初出の断定が困難な伝承も分析対象に含めつつ，新聞記事，書籍，データベース，Web上の記録など，異なる種類の資料を比較できる。

2. 研究目的と方法

2.1 研究目的・対象選定

本研究の目的は，比較対象として選定した都市伝説・学校怪談・ネット怪談24件について，第一に発祥と初期形を整理し，第二に人物・怪異，場所・媒体，結末・教訓などの変容を比較し，第三にその変化と時代背景・媒体環境の関係を検討し，第四に検索可能性，記録化，公開倫理という情報学的観点から都市伝説の資料化可能性を考察することである。

対象とした24件は，こっくりさん，赤マント，赤い紙・青い紙，牛の首，カシマさん，口裂け女，紫の鏡，トイレの花子さん，テケテケ，ターボババア，学校の七不思議，人面犬，メリーさんの電話，杉沢村，犬鳴村，猿夢，くねくね，ひきこさん，きさらぎ駅，時空のおっさん，コトリバコ，ひとりかくれんぼ，八尺様，リゾートバイトである。これらを，確認できる発生年代・流行年代の古い順に配置した。資料には民俗学・口承文芸研究，怪異事典，新聞・雑誌に関する研究，機関データベース，Web記事，匿名掲示板由来の記録，映画・地域コンテンツ等を用いた。なお，Web上のまとめサイトやWikipedia等は，伝説の存在や派生形を把握する補助資料として利用し，初出や歴史的事実の確定には，可能な限り研究文献・新聞記録・機関資料を優先した[2]。

本稿では，「都市伝説」を厳密なジャンル名だけに限定せず，社会的な反復流通の中で真偽が保留され，名称・モチーフ・手順等を共有しながら異版を形成する現代の伝承情報を扱う分析上の上位概念とする。このため，学校怪談や匿名掲示板由来のネット怪談も，反復的な再話・転載と異版形成が確認できる場合は比較対象に含めた。逆に，単独の創作作品として流通し，伝承としての再話・変形を確認できないものは対象外とした。

24件は都市伝説全体を統計的に代表する標本ではない。選定に当たっては，①日本で一定期間流通した記録があること，②固有名・決まり文句・場所名・特徴的手順等によって事例単位を識別できること，③口承・印刷物・データベース・Web・映像等の複数媒体間で変容または再記録を追跡できること，④発祥・変容・時代背景・情報学的考察という共通項目で比較可能であることの四条件を用いた。年代層と媒体層を広く含むように配置したが，網羅性や出現頻度の推定を目的とする標本抽出ではない。

2.2 資料・分析手順

各事例について，「発祥」「変容」「時代背景」「情報学的考察」の四項目を統一的に整理した。「発祥」では最古級の確認資料，地域，媒体，初期形を記録し，「変容」では人物像，場所，媒介技

---

[1] 本稿でいう「発祥」は伝承の絶対的起源ではなく，現時点で確認できる最古級の記録・流布時期を指す。都市伝説は口承段階で記録されない期間を含むため，初出資料と実際の成立時点を区別する必要がある。

[2] Web上のまとめサイトやWikipediaは，派生形や現在の流通状況を把握するうえで有用であるが，初出・成立事情の確定には一次資料や研究文献との照合が必要である。

術，結末，撃退法，物語の手順等の差異を抽出した。「時代背景」では学校文化，流行，社会不安，交通・通信技術，事件報道，ネット文化等との関連を検討した。「情報学的考察」では，媒体，検索可能性，記録化，公開倫理を軸に，後世から当該伝承を追跡できる条件を比較した。

分析は，まず各事例について確認できる最古級資料・流布時期，媒体，主要モチーフ，場所，手順，結末，転載・再話関係を抽出し，次に24件を横断して反復して現れる変容の特徴を比較した。そのうえで，①キャラクター化，②手順・ルール化，③場所の異界化，④欠落・不確定性の価値化，⑤検索可能な識別記号の形成の五類型へ整理した。類型は相互排他的ではなく，一事例が複数類型に該当しうる。表1に主要典拠と本稿での確認度，表2に類型との対応を示す。

本稿でいう「検索可能性」は，後続時点の利用者が固有名，決まり文句，場所名，外見，擬音，特徴的手順等を手がかりとして，異なる媒体に分散した同一伝説の記録・異版を再発見し，相互に関連付けられる程度を指す。「検索可能な識別記号」はその手がかりとなる比較的安定した表現要素である。本研究は検索順位を量的に測定するものではないため，検索結果の順位に関する記述は補助的観察として扱う。

資料の確認度は，本稿での確認状態をA〜Cで区分した。Aは一次資料または公的機関による原資料確認が可能なもの，Bは研究論文・専門書等の二次資料により年代・内容を追跡できるもの，Cは転載・まとめサイト等の補助資料に依存し，原投稿・原記事の直接確認が残るものとした。この区分は伝説そのものの真偽を評価するものではなく，「発祥」情報の典拠追跡可能性を示すためのものである。

表1　24事例の主要典拠と確認度

No.	事例	本稿で確認する最古級・流布時期	主な典拠	確認度
1	こっくりさん	1920年代記録／1970年代流行	朝里（2018）；国際日本文化研究センターDB	B
2	赤マント	昭和初期	朝里（2018）；朝里監修（2023）	B
3	赤い紙・青い紙	1943年頃	常光（1993）；松谷（1987）；大島（2020）	B
4	牛の首	古層／1965年に文学作品で再流通	朝里（2018）；並木（2009）	B
5	カシマさん	1972年10月11日報道とされる	朝里（2018，2019）；補助Web資料	C
6	口裂け女	1979年1月26日新聞掲載	国立国会図書館（2018）；中尾（2005）；飯倉（2019）	A
7	紫の鏡	少なくとも1979年まで遡る	朝里（2018）；国際日本文化研究センターDB	B
8	トイレの花子さん	1970年代末〜1980年代初頭	大島（2020）；吉田編著（2025）；朝里（2018）	B
9	テケテケ	1980年代流布／2001年DB記録	国際日本文化研究センターDB；松山（2003）	B
10	ターボババア	1980年代後半〜1990年代	朝里（2018）；Sasaki（2025）	B
11	学校の七不思議	1980年代後半に定型化／1990年代流行	吉田編著（2025）；朝里（2018）	B
12	人面犬	1989〜1990年流行	飯倉（2019）；朝里（2018）	B
13	メリーさんの電話	少なくとも1990年の書籍掲載	朝里（2018）；朝里監修（2023）	B
14	杉沢村	1990年代末に広く流通	朝里（2021）；朝里（2018）	B
15	犬鳴村	1990年代後半〜2000年代に拡散	鳥飼（2014，2018）	B
16	猿夢	2000年8月2日投稿とされる	朝里（2018）；転載保存資料	C
17	くねくね	2000年頃〜2003年頃	廣田（2024）；飯倉（2019）	B
18	ひきこさん	初出不明／2000年代流通	朝里（2018，2019）	B
19	きさらぎ駅	2004年1月8日投稿	古山（2018）；遠州鉄道株式会社（n.d.）	B

No.	事例	本稿で確認する最古級・流布時期	主な典拠	確認度
20	時空のおっさん	2005年頃の体験談群	テレビ東京（2025）；朝里（2018）	C
21	コトリバコ	2005年6月6日投稿とされる	廣田（2024）；飯倉（2019）	B
22	ひとりかくれんぼ	2007年4月の実況スレッド	PointHeart（2022）；蟹場（2025）	C
23	八尺様	2008年8月26日投稿とされる	廣田（2024）；飯倉（2019）	B
24	リゾートバイト	2009年8月4日投稿とされる	シネマトゥデイ（2023）；転載保存資料	B

注：確認度A＝一次資料または公的機関による原資料確認が可能，B＝研究論文・専門書等の二次資料で追跡可能，C＝転載・まとめ等の補助資料に依存し原資料確認が残る。

表2　24事例と情報変容5類型の対応

No.	事例	キャラクター化	手順・ルール化	場所の異界化	欠落・不確定性	識別記号形成
1	こっくりさん	—	○	—	—	○
2	赤マント	○	—	○	—	○
3	赤い紙・青い紙	—	○	○	—	○
4	牛の首	—	—	—	○	○
5	カシマさん	○	○	—	—	○
6	口裂け女	○	○	—	—	○
7	紫の鏡	—	—	—	○	○
8	トイレの花子さん	—	○	○	—	○
9	テケテケ	○	—	—	—	○
10	ターボババア	○	—	○	—	○
11	学校の七不思議	—	—	○	—	○
12	人面犬	○	—	—	—	○
13	メリーさんの電話	—	○	—	—	○
14	杉沢村	—	—	○	○	○
15	犬鳴村	—	—	○	○	○
16	猿夢	—	—	—	○	○
17	くねくね	○	—	—	○	○
18	ひきこさん	○	—	—	○	○
19	きさらぎ駅	—	—	○	○	○
20	時空のおっさん	○	—	○	○	○
21	コトリバコ	—	○	○	○	○
22	ひとりかくれんぼ	—	○	—	—	○
23	八尺様	○	—	—	—	○
24	リゾートバイト	—	○	○	—	○

注：五類型は相互排他的ではない。○は本文の比較記述から当該類型が明確に確認できることを示す。

この方法は，都市伝説を「固定した物語」としてではなく，複数媒体を横断する版の集合として扱う点に特徴がある。とりわけネット由来の都市伝説では，原投稿が消失していても，転載・引用・まとめ・動画化によって内容が残ることがある一方，再掲時に文言や順序が変更される場合もある。そのため，単一のテキストを「原典」とみなすのではなく，媒体ごとの版，公開日，転載関係を可能な範囲で区別した。

3. 学校文化と口承を基盤とする都市伝説

3.1　こっくりさん，赤マント，赤い紙・青い紙

24件のうち，古い層に位置づけられるのが，こっくりさん，赤マント，赤い紙・青い紙である。こっくりさんは1920年代の民俗資料に記録が確認され，1970年代には学校で大きく流行した。紙と硬貨など簡単な道具を用い，複数人で参加できるため，伝承を「聞く」だけでなく「実践する」ことが可能であった。この参加性は，のちのひとりかくれんぼなどのネット発の儀式型怪談とも共通する。すなわち，参加型都市伝説はインターネット以前から存在し，媒体が紙・口承から掲示板・動画へ変化したと考えられる。

赤マントは昭和初期に広まった怪人譚として扱われ，通学路や便所など，子どもの生活圏に怪人が出現する。ここでは「場所」が恐怖を組織する。子どもが日常的に利用する公共空間が，危険な異界へ一時的に変換されるのである。その後，「赤い紙・青い紙」のような色の選択を伴うトイレ怪談との連接がみられ，怪人の外見よりも「選択を迫られる手順」が強く残るようになった。

赤い紙・青い紙は，民俗学関係資料から昭和18年頃の東京・静岡等で確認されるとされ，学校トイレの怪談として多数の派生形を生んだ。赤と青という二項対立は覚えやすく，「赤い舌・青い舌」「赤い手・白い手」「赤いはんてん」などへの置換を容易にした。常光徹の学校怪談研究が示すように，学校は児童生徒が同年代集団の中で反復的に語り合う場であり，教室，廊下，階段，音楽室，トイレなど，空間ごとに怪談が配置されやすい。学校怪談は，単なる物語群ではなく，場所と行為を結び付けた「校内情報地図」としての側面をもつ。

3.2　カシマさん，口裂け女，紫の鏡

1970年代に入ると，子どもの噂が新聞・雑誌によって可視化され，地域を越えて共有される傾向が強まる。カシマさんは，少なくとも1972年10月11日付の新聞報道で確認されるとされる。下半身を失った怪異が足や名前を問い，正しく答えられないと祟るという構造は，聞き手に回答を要求する「ルール型」の怪談である。質問と答えの定型化は，物語全体を正確に記憶していなくても再話を可能にする。ここでは物語の細部より，「出会う」「問われる」「答える」という手順が情報の骨格となっている。

口裂け女は1979年1月26日付『岐阜日日新聞』で取り上げられ，同年中に多数の週刊誌が扱ったことから，口承とマスメディアが循環的に作用した事例として重要である。子どもの間の噂を新聞・雑誌が報じ，その報道自体が新たな情報となって地域外へ伝わり，再び子どもの口承へ戻る。この循環の中で，異常な速さ，赤い車，ポマードによる撃退法，美容整形失敗説などが加わった。噂は「広がる」だけでなく，広がる過程で説明・対処法・過去といった要素が付加され，より定型的な再話が形成された。

また，1970年代末の塾通いの拡大と夜間の移動は，子どもが学校区の外で他校の児童生徒と接触する機会を増やしたと指摘されている。口裂け女の全国的流行は，単にマスメディアだけでなく，こうした子どもの移動ネットワークの拡大とも関係する。都市伝説の伝播路は，通信技術だけでなく，人の移動範囲そのものによっても形成される。

紫の鏡は，1996年の新聞記事から少なくとも1979年まで遡るとされる。「紫の鏡」という言葉を20歳まで覚えていると死ぬ，という短い形式は，物語よりも語句そのものが恐怖の媒体になる点で特徴的である。その後，実際の鏡や女性の怪異が登場する版が増え，結末も「死ぬ」から「不幸になる」「結婚できない」などへ拡張した。短い言葉は記憶・伝播に有利であるが，出版物やテレビで再話されると，視覚化のために人物や物体が付加されやすい。この事例は，媒体の表現特性が怪異像を具体化することを示している。

4. 学校怪談の全国化とマスメディア環境

4.1　トイレの花子さん，テケテケ，学校の七不思議

1970年代末から1990年代にかけて，学校怪談は局地的な噂から，全国的に共有されるカテゴリーへと変化した。トイレの花子さんは，1970年代末から1980年代初頭まで遡る記録があるとされ，1990年代初頭には全国区の学校怪談となった。各地で個室番号，ノック回数，呼びかけ方などが異なるが，「学校のトイレ」「少女」「呼び出し手順」という中核要素は共通する。全国化によって異型が消えたのではなく，共通ラベルの下に地域差が併存するようになった点が重要である。

テケテケも，1980年代から囁かれ，1990年代に主要な学校怪談として知られるようになった。下半身を失った怪異が腕や肘で高速移動するという強い視覚像は，短い口承に適する。さらに2001年の怪

異データベース記録のように，それまで対面的に語られていた怪談がデータベースに収録されることで，場所や世代を超えて検索可能な情報へと変わった。ここで注目すべきは，データベース化が単なる保存ではなく，「テケテケ」という名称を索引語として固定する作用をもつことである。

学校の七不思議は，学校怪談の前史を持ちながら，1980年代後半に媒体上で「七不思議」として定型化し，1990年代に全国的なブームとなった。ピアノ，人体模型，トイレ，階段，鏡など，各校の個別怪談は異なるが，「七つある」という枠組みが先に共有されることで，新しい学校でも内容を入れ替えて再生産できる。これは，個別の話よりも「メタ形式」が伝播する例である。フォーマットが共有されると，ローカルな内容を保持したまま全国的カテゴリーへ接続できる。

4.2　人面犬，メリーさんの電話，ターボババア

人面犬は1989年から1990年にかけて雑誌等を通じて広く流行した。既存の類似怪異が，「人面犬」という短い名称と，人面，人語，高速走行という特徴に集約され，全国的に認知された。ここでは，マスメディアが新しい噂をゼロから作ったというより，断片的な類話を一つのラベルの下に集約し，同時期に多数の受け手へ届けることで流行を可視化したと考えられる。

メリーさんの電話は，少なくとも1990年刊行の学校怪談本に掲載されたとされる。捨てた人形から電話がかかり，通話のたびに「今，〇〇にいるの」と現在地が近づいてくる。電話は物語の小道具ではなく，距離を段階的に縮める進行装置である。家庭用電話という日常的な通信技術が，安全な遠隔接続から侵入の恐怖へ反転されている。都市伝説がその時代の情報通信技術を取り込み，技術の利用感覚そのものを恐怖表現へ変換する事例の一つである。

ターボババアは1980年代後半から1990年代にかけて，兵庫県六甲山周辺の高速道路・トンネル・峠道などを舞台に，高速で車を追う老婆として語られた。自動車交通の高速化と事故への不安が，車を上回る速度で移動する怪異像と結びついた。その後，漫画・アニメ等の商業作品で親しみやすいキャラクターとして再解釈されると，検索結果では原型の都市伝説より現代作品の情報が上位に現れやすくなる。これは，検索エンジン上の可視性が，伝承の「現在形」の再編に関与しうることを示唆する。

4.3　牛の首―欠落が情報価値を生む事例

牛の首は，他の事例と異なり，怪異の人物像や詳細な筋立てが増殖することよりも，「あまりに恐ろしいため内容が伝わっていない」「題名だけが残った」という欠落そのものが伝承の核になっている。原型自体は古いとされるが，1965年の小松左京作品が広く知られる契機の一つとなり，文学作品を介して題名が再流通した。ここでは，物語内容が豊富になることが伝播を支えるのではなく，情報が不足していることが想像力を刺激し，再話の余地を生んでいる。

情報学的にみれば，牛の首は「内容が存在しない」ことと「内容が記録されていない」ことを区別する必要がある事例である。検索すると文学作品，後年の創作，都市伝説解説が混在し，どの資料が古い伝承を示し，どの資料が後代の再構成であるかが見えにくい。したがって，資料化に際しては，タイトルの一致だけで同一伝承とみなさず，成立時期，媒体，著者・語り手，創作／伝承の区分を明示する必要がある。

この事例は，アーカイブにおいて「欠落」を欠点として埋めるのではなく，欠落の状態自体をメタデータとして記述する必要性を示す。たとえば，「本文不詳」「題名のみ伝承」「後世の創作で補完」などの記述を付すことで，利用者は資料の不確実性を判断できる。都市伝説の変容研究では，情報の追加だけでなく，消失，忘却，断片化もまた重要な変容として扱うべきである。

5．場所の物語化と「実在／架空」の境界

杉沢村と犬鳴村は，固有地名が都市伝説の中心となる「場所型」の事例である。杉沢村は，皆殺し事件の末に地図から消された村が青森県の山中にある，という「消えた村」型の物語として1990年代末に広く流行した。1953年の事件が背景として語られることがあるが，現実の事件と都市伝説の形成を直接結びつけることには慎重でなければならない[3]。重要なのは，現実の地名，事件記憶，山中の閉鎖空間という断片が，「地図から消された村」という探索可能な物語へ再構成された点である。

犬鳴村も，犬鳴峠・旧トンネルの怪談や事件史を土台に，「地図にない」「法が通じない」閉鎖された村が存在するという物語へ拡張した。1990年代後半から2000年代のインターネット普及期に掲示板・Webで大きく拡散し，実在地点と架空の村が検索上で強く結びついた。鳥飼かおるの研究は，犬鳴を「異界」として語る地域イメージや，筑豊という場所の表象が都市伝説の形成に関係することを論じている。場所型都市伝説では，検索結果が観光情報，事件史，映画，怪談，個人の探訪記録を同列に提示しやすいため，事実情報と伝説情報を区別して記録する必要がある。

また，場所型の都市伝説は現実空間への行動を誘発しやすい。ネット上で「行ってみた」「探索した」といったコンテンツが増えると，地域住民への迷惑，立入禁止区域への侵入，事件関係者への二次的影響など，公開倫理上の問題が生じる。情報を保存・公開する際には，伝説の文化的価値と，実在地域に対する風評・迷惑行為のリスクを分けて考える必要がある。

6. ネット怪談の成立と匿名掲示板文化

6.1 猿夢，くねくね，ひきこさん

2000年代以降，都市伝説の成立過程は，口承の後に記録される形から，「記録されながら成立する」形へ大きく変化した。猿夢は2000年8月2日の2ちゃんねる「洒落怖」初期スレッドに投稿された話として知られる。夢の中の乗り物，処刑，逃走といった強い場面が連続する長文怪談であり，その後，派生や既知の展開を逆転させる再話が生まれた。匿名掲示板では，作者・体験者の身元が明確でないまま，読者が「実話か創作か」を保留して楽しむ。Déghが伝説における「信じる／疑う」の交渉を重視したように，ネット怪談でも真偽の曖昧さ自体が受容の条件となる[4]。

くねくねは，2000年頃の怪談投稿サイトを起点とし，2003年頃の掲示板拡散で定着したとされる。田畑の向こうで白い人影のようなものが身体をくねらせており，正体を理解すると危険になるという話である。「正体を知ってはいけない」という禁忌は，説明を増やすほど恐怖が失われる構造をつくる。転載時に細部が変わっても，「くねくね」という名称と白い人影，知ることの禁忌が残れば同じ伝説として認識される。固有名が比較的安定した検索語として機能する事例である。

ひきこさんは初出が明確ではないが，2000年代にインターネット上で広く流布した。白い着物，長身，子どもを引きずるといった特徴が反復転載される中で共通像として集約された。ここでは，原型が先にあり転載で変化したというより，検索結果と転載の蓄積を通じて，後から「標準像」が形成された可能性が高い。これはネット時代の情報変容の特徴であり，出所不明の話でも，共通ラベルと反復される特徴があれば，一つの都市伝説として定型化しうる。

6.2 きさらぎ駅，時空のおっさん，コトリバコ

きさらぎ駅は2004年1月8日の2ちゃんねるへの投稿に始まる実況型怪談である。投稿者が見知らぬ駅に到着し，掲示板の参加者とやり取りしながら状況を報告するため，読者は完成した物語を後から

[3] 杉沢村については，実在の事件記憶が伝説形成の背景として語られる一方，両者の直接的因果関係を示す資料は限定的である。本稿では「背景として語られる」ことと「史実として確認できる」ことを区別した。

[4] Dégh（2001）は，伝説を信憑性の一方向的な受容ではなく，「信じる／疑う」をめぐる相互作用の中で成立するジャンルとして論じている。本稿ではこの観点を，匿名掲示板上のネット怪談の受容にも適用した。

読むのではなく，出来事の進行に立ち会う形になる。この同時進行性が「今起きている」感覚を生み，参加者の助言や質問も物語の一部となった。後には映画化，続編，地域コンテンツへ展開し，匿名掲示板の一つの投稿が商業映像と地域資源へ再利用されている。

時空のおっさんは2005年頃の2ちゃんねるオカルト板の体験談群に由来し，異様な世界で作業服姿の中年男性に遭遇して元の世界へ戻される，という複数の類似話から共通像が形成された。特徴的なのは，一つの完成した原話よりも，別々の匿名体験談を読者が「同じ現象ではないか」と結び付けた点である。検索とまとめは，散在する類話を同一カテゴリーへ集約する。すなわち検索技術は，既存の情報を見つけるだけでなく，「似た話」を一つの伝説として認識させる分類装置として機能する。

コトリバコは2005年6月6日の2ちゃんねる投稿が公開初出とされる長編怪談で，因習，差別，呪具，地域史風の設定を詳細に組み込んでいる。ネット以前の短い学校怪談と異なり，長文を読むこと自体が受容体験となる。匿名掲示板とまとめサイトは，長編テキストを複製・保存し，後から一括して読む環境を提供した。一方，実在地域史を思わせる設定が含まれるため，創作的要素を現実の差別や地域史と混同しない資料提示が必要である。

7．実践・映像・キャラクター化への展開

ひとりかくれんぼは，2007年4月21日の匿名掲示板への投稿が代表的な初期資料とされる。ぬいぐるみ等を用いる具体的な手順が共有され，投稿者が実践状況を実況することで広まった。こっくりさんと同様，受け手が物語を聞くだけでなく実際に「やってみる」ことができる点が重要である。しかし，ネット時代には実践の様子を写真・動画で記録し，第三者が追体験できる。読む怪談から，実践し，撮影し，視聴する怪談への変化が起きた。

動画共有サービスでは，怪異が実際に現れたかどうか以上に，暗い室内，音，カメラワーク，編集による演出が重要になる。この結果，原型では曖昧だった怪異主体が，映像では視覚的な「敵」や現象として示される傾向が強まる。媒体が変わると，物語要素だけでなく，「怖さを成立させる技法」も変化するのである。

八尺様は2008年8月26日の2ちゃんねる投稿が公開初出とされ，白い長身女性と「ぽぽぽ」という擬音が識別性の高い要素となった。外見，名称，音声の三要素が短く再現できるため，イラスト，漫画，動画，ゲーム等へ転用しやすい。単一の長編怪談に登場した怪異が，原話から切り離され，独立キャラクターとして流通するようになった点に，デジタル時代のキャラクター化が表れている。

リゾートバイトは2009年8月4日に怪談投稿サイト「ホラーテラー」へ投稿されたとされ，その後2ちゃんねる等へ転載された。旅館，二階，禁忌，怪異，除霊などを含む長編怪談として保存され，2023年の映画化では八尺様を取り込むなど，映像向けに怪異と設定が再構成された。原話が比較的長く残っているため，映画化による改変を比較しやすい。ここでは転載文化が「原文保存」の役割を果たす一方，閉鎖サイトや転載元の確認が難しいという問題も併存する。

8．24事例に共通する情報変容の類型

24事例を横断すると，情報変容には少なくとも五つの類型が確認できる。第一は「人物・怪異のキャラクター化」である。口裂け女，人面犬，ターボババア，八尺様などでは，名称，外見，動作，音声といった識別しやすい特徴が集約される。特徴が少数の記号に圧縮されるほど，イラスト，映像，検索タグなどへ転用しやすくなる。

第二は「手順・ルール化」である。カシマさん，トイレの花子さん，メリーさんの電話，こっくりさん，ひとりかくれんぼでは，質問に答える，ノックする，電話を受ける，道具を準備して実践するなど，行為の順序が物語の骨格をつくる。手順は再現性が高く，参加者が自ら伝説を更新する余地を生む。とりわけデジタル環境では，実践記録が新たなコンテンツとなり，「再話」と「再演」の境界が曖昧になる。

第三は「場所の異界化」である。赤マント，学校の七不思議，杉沢村，犬鳴村，きさらぎ駅などでは，通学路，学校，村，峠，駅といった実在・類似の場所が異界への入口として語られる。場所名は検索語として機能しやすく，地図情報や観光情報と都市伝説が同一検索結果に混在しうる。この混在は伝説の現実感を高める一方，風評や迷惑行為のリスクを伴う。

第四は「欠落・不確定性の価値化」である。牛の首は内容が失われたこと自体が恐怖となり，くねくねは正体を知ることが禁忌とされる。ネット怪談でも，作者不明，原投稿消失，真偽不明といった情報の欠落が，必ずしも価値の低下につながらない。むしろ不確定性が受け手の解釈や考察を促し，長期的な再話の余地を生む。

第五は「検索可能な識別記号の形成」である。固有名，決まり文句，擬音，場所名，特徴的な手順などが検索キーとなり，異なる媒体に分散した情報を一つのカテゴリーとして束ねる。都市伝説の継続的な流通には，内容の完全な保存だけでなく，後から再発見できるラベルの存在が関係すると考えられる。

9. 情報学的考察

9.1 媒体移行・記録化・検索上の可視性

都市伝説の情報環境は，口承，新聞・雑誌，書籍，データベース，匿名掲示板，まとめサイト，動画，SNSへと重層化してきた。新しい媒体が古い媒体を完全に置き換えるわけではない。口裂け女では口承と新聞・雑誌が相互作用し，トイレの花子さんでは学校内の口伝が書籍・Webへ記録され，きさらぎ駅では掲示板投稿が映画や地域情報へ再利用される。したがって，都市伝説の研究では，媒体を時代ごとに一つ選ぶのではなく，複数媒体の相互参照関係を追う必要がある。

検索可能性は，記録が存在することとは別の問題である。大量の情報が保存されていても，名称が安定せず，索引語やメタデータが付与されていなければ発見しにくい。他方，「八尺様」「くねくね」「人面犬」のように固有名が比較的安定して用いられる事例は，派生作品を含めて検索しやすい。固有名が定着することは，物語の定型化であると同時に，検索上で同一対象として同定されやすくなることを意味する。

ネット怪談の保存では，「原投稿が残るか」だけを基準にしてはならない。掲示板や投稿サイトは閉鎖・削除される可能性が高く，原文が失われても転載・引用・スクリーンショット・動画朗読等により内容が継承される。猿夢やリゾートバイトは，原サイトの確認が難しくても，まとめサイト等を介して初期形が参照され続けている。こうした二次保存は文化的記憶を支える一方，改変や誤帰属の可能性も高い。

したがって，アーカイブでは「本文」だけでなく，公開日時，URL，投稿者表記，転載元，取得日時，媒体種別，版の関係をメタデータとして残す必要がある[5]。可能であれば原投稿，最初期転載，後年の主要な再話を別レコードとして保持し，関係性をリンクすることが望ましい。都市伝説は変化すること自体が資料価値を持つため，一つの「正しい版」に統合するより，異版を比較可能な形で保存する方が研究上有効である。

ターボババアのように商業作品で再解釈された事例では，検索時点によっては現代作品の情報が初期の都市伝説資料より上位に現れ，初期形が見えにくくなることがある。ただし，本研究は検索順位を同一条件で反復測定したものではないため，順位変動そのものを実証結果とは扱わない。ここでの論点は，検索結果の上位に現れる情報と，歴史的に早い資料・研究上重要な資料とが一致するとは限らないことである。

---

[5] デジタル資料の記録では，本文だけでなく，公開日時，URL，投稿者表記，転載元，取得日時，媒体種別，版の関係を保存することが望ましい。これにより，同一伝説の異版関係を後から検証しやすくなる。

この点は図書館情報学的には，資料の発見可能性と歴史的重要性を区別する問題として捉えられる。都市伝説の資料化では，検索順位とは別に，年代，媒体，初出・再話の別，根拠資料の性格，確認度等を記述し，利用者が複数の層を比較できるようにする必要がある。

9.2 公開倫理

都市伝説の公開には，実在地域，事件，被害者，差別表現，身体欠損，児童への暴力等への配慮が必要である。杉沢村・犬鳴村では実在地域と架空の設定を混同しないこと，コトリバコでは因習・差別の設定を実在地域史と安易に結び付けないことが重要である。口裂け女やカシマさん，テケテケのような身体表現を含む怪談についても，刺激性のみを強調する展示や解説は避けるべきである。

また，ネット投稿の保存では，公開されていた情報であっても，投稿者名，個人情報，位置情報等をそのまま再公開する必要があるとは限らない。研究目的，展示目的，教育目的に応じて，必要最小限の引用・匿名化・出典表示を行うべきである[6]。都市伝説を「事実」として紹介するのではなく，「このように語られた記録」として提示することが，資料化の基本姿勢となる。

9.3 異版管理とメタデータ設計

24事例の比較からは，都市伝説を一件一レコードで固定的に記述するだけでは，変容過程を十分に表現できないことも明らかである。同じ名称の下に複数の時期・媒体・地域の異版が存在し，さらに映画化，漫画化，動画化によって別の表現形式へ移るからである。資料化に際しては，「作品名・伝説名」「確認年代」「媒体」「地域」「主要モチーフ」「人物・怪異」「場所」「手順・結末」「参照元」「転載関係」「確認日」等を分離して記録し，同一伝説の異版を相互に関連付ける設計が望ましい。

とくに発祥情報には確実性の段階を持たせる必要がある。「初出」と断定できる場合と，「現時点で確認できる最古級の資料」としか言えない場合を同じフィールドで扱うと，後者が事実上の起源として固定される危険がある。そのため，「初出確認度」や「根拠資料種別」を付与し，新聞一次資料，研究論文，事典，Web再録，匿名投稿など，根拠の性質を利用者が判別できるようにするべきである。

さらに，デジタル資料ではURLの消失に備え，取得日，アーカイブURL，ページタイトル，発信主体を保存する必要がある。テキストが同一でも，掲載場所が変われば読まれ方や信頼性の受け止め方が変わるため，「内容の版」と「公開媒体の版」を区別することが有効である。このようなメタデータ設計は，都市伝説に限らず，ネットロア，ミーム，口コミ，地域伝承など，変化しながら流通する文化情報の記録にも応用可能性がある。

10. 考察

本調査から，都市伝説の歴史は，口承からデジタルへの単純な一方向の進歩としては捉えられないことが分かる。古い学校怪談にも参加性，反復性，ルール化があり，ネット怪談はそれらを新しい媒体上で再構成している。こっくりさんとひとりかくれんぼは，年代も媒体も異なるが，受け手が自ら実践し，その結果を共有するという点で連続性をもつ。赤い紙・青い紙とネット上の派生怪談も，基本フォーマットを保ちながら要素を置換するという点で共通する。

一方，デジタル環境は都市伝説の可視性と記録形態を変化させた。匿名掲示板では投稿時刻が残り，読者の反応も同じログに保存されるため，伝説の生成過程そのものが記録される。きさらぎ駅は

[6] 公開資料の再利用では，公開済みであることと無制限に再公開できることを同一視しない。個人名・位置情報・事件関係情報等については，研究・展示目的に照らして必要最小限の提示と匿名化を検討する必要がある。

その典型であり，物語と受容が同時に記録された。さらに，まとめサイトやSNSは異なる投稿を再配置し，「時空のおっさん」のように複数の類話を一つのカテゴリーとして統合する。

ここから，都市伝説の「単位」を再考する必要がある。従来，物語研究では一つの話型・モチーフ・異型を比較することが多かったが，デジタル環境では，固有名，ハッシュタグ，決まり文句，サムネイル，動画タイトルなども伝承の同一性を支える。物語全文が大きく変わっていても，「八尺様」「きさらぎ駅」「くねくね」というラベルが維持されれば，受け手は同じ伝説群として認識する。これは，都市伝説がテキストだけでなく，検索・索引・推薦システムの中で存在する情報オブジェクトになったことを意味する。

さらに，検索可能性は伝説の保存と変容の双方に関係しうる。検索できるからこそ過去の版にアクセスできるが，検索上位に表示される二次創作・商業作品が新しい標準像をつくる場合もある。情報検索は過去を再発見する手段であると同時に，現在の人気に応じて伝承を再配列する装置である。この点で，都市伝説研究と図書館情報学の接点は，単なる資料収集にとどまらない。検索システムが文化的記憶をどのように構成するかという問題に接続する。

本稿の五類型は，24事例に共通して観察された特徴を整理するための分析枠組みであり，都市伝説の成立や流通を一義的に説明する因果モデルではない。たとえば，識別記号の定着には商業作品化，報道，コミュニティ内の編集など別の要因も関与しうる。したがって，本稿の結論は，選定した24事例の比較から確認できる記述的傾向と資料化上の含意に限定される。

本研究で扱った24件は，網羅的な都市伝説一覧ではない。また，初出が不明なものや，現存資料が二次的なものに限られる事例も含む。とくにWeb資料には削除・更新・転載の問題があり，今後はWay back Machine等のウェブアーカイブ，新聞データベース，雑誌記事索引，国立国会図書館等の所蔵資料を組み合わせ，初期記録の検証を精密化する必要がある[7]。それでも，24事例を同一の項目で並べることで，個々の怖い話の内容比較だけでは見えにくい，媒体・検索・記録・倫理の共通構造を抽出できた。

11. 結論

本研究ノートは，日本で流通してきた都市伝説・学校怪談・ネット怪談から比較対象として選定した24件を，発祥，変容，時代背景，媒体，検索可能性，記録化，公開倫理の観点から比較した。その結果，第一に，都市伝説は学校・地域・家庭等の対面的な口承空間から，新聞・雑誌・書籍を介した広域流通，さらに匿名掲示板・投稿サイト・動画・SNSを介した記録的流通へと媒体環境を拡張してきたことが確認された。

第二に，変容には，キャラクター化，手順・ルール化，場所の異界化，欠落・不確定性の価値化，検索可能な識別記号の形成という複数の類型がみられた。これらは相互に排他的ではなく，一つの都市伝説に複数の変容が重なる。とりわけ固有名，決まり文句，場所名，擬音，外見等の短い識別記号は，異なる媒体を横断して同じ伝説を再発見するための識別手がかりとなる。

第三に，都市伝説の保存では，原話の内容だけでなく，いつ，どの媒体で，どのように記録され，どこへ転載され，どの版が検索されやすくなったかを記述する必要がある。都市伝説は変化することを前提とする情報文化であり，資料化の目的は一つの正解版を固定することではない。複数版の差異と関係を保存し，利用者が変容過程を追跡できるようにすることが重要である。

以上から，都市伝説研究に情報学的視点を導入する意義は，怪談を単なる内容分析の対象から，生成・伝播・記録・検索・再利用される動的情報へと捉え直す点にある。今後は，個別事例の書誌的検

[7] 今後の検証では，ウェブアーカイブだけでなく，新聞データベース，雑誌記事索引，国立国会図書館等の所蔵資料を組み合わせ，ネット上で反復されている「初出」情報を一次資料まで遡って確認する作業が必要である。

証を進めるとともに，都市伝説の異版を時系列・媒体別に関連付けるメタデータ設計や，地域アーカイブ・学校文化資料・ウェブアーカイブを横断する検索モデルの検討が課題となる。

参考文献

朝里樹. (2018). 日本現代怪異事典. 笠間書院.
朝里樹. (2019). 日本現代怪異事典副読本. 笠間書院.
朝里樹. (2021, August 19). 杉沢村の謎―「地図から消された村」を語り継ぐ怪奇譚のリアル. webムー. https://web-mu.jp/history/14905/ (参照日：2026-09-22)
朝里樹（監修）. (2023). 図解大事典 日本の都市伝説. 新星出版社.
飯倉義之. (2019, December 27). 「口裂け女」から「きさらぎ駅」まで―都市伝説の変容から振り返る昭和・平成の日本社会. nippon.com. https://www.nippon.com/ja/japan-topics/g00789/ (参照日：2026-09-22)
大島万由子. (2020). 学校の怪談におけるトイレの怪異―昭和から平成を中心として. 口承文藝研究, 43, 146-158.
蟹場たらば. (2025, June 7). ひとりかくれんぼの歴史―ブームは自作自演によって生み出されたものだった. カクヨム. https://kakuyomu.jp/works/16818622176626783769/episodes/16818622176627487049 (参照日：2026-09-22)
国際日本文化研究センター. (n.d.). 怪異・妖怪伝承データベース. https://www.nichibun.ac.jp/YoukaiDB/ (参照日：2026-09-22)
国立国会図書館. (2018, November 29). 口裂け女の記事が「岐阜日日新聞」の1979年1月26日に掲載されているのか知りたい. レファレンス協同データベース. https://crd.ndl.go.jp/reference/detail?page=ref_view&id=1000247055 (参照日：2026-09-22)
常光徹. (1993). 学校の怪談―口承文芸の展開と諸相. ミネルヴァ書房.
常光徹. (2016). うわさと俗信―民俗学の手帖から. 河出書房新社.
鳥飼かおる. (2014). 犬鳴村のうわさ―「異界としての犬鳴」にまつわる一考察. 異文化コミュニケーション論集, 12, 167-176. https://doi.org/10.14992/00011119
鳥飼かおる. (2018). 「筑豊」という「場所」から考える、都市伝説「犬鳴村」のイメージ生成について. エネルギー史研究―石炭を中心として, 33, 175-190. https://doi.org/10.15017/1932037
中尾裕子. (2005). 口裂け女は、妖怪か. 史苑, 66(1), 105-117. https://doi.org/10.14992/00001584
並木伸一郎. (2009). 最強の都市伝説 3. 経済界.
廣田龍平. (2024). ネット怪談の民俗学. 早川書房.
古山美佳. (2018). ネット社会における実況系ネットロアの伝播と活用―「口裂け女」と「きさらぎ駅」の比較から. 國學院大學大学院紀要 文学研究科, 49, 53-78. https://doi.org/10.57529/00001458
PointHeart. (2022, December 21). ひとりかくれんぼの真相―発祥の実況体験談と6つの考察を徹底解説. ホラーもっとマガジン. https://www.pointheart.net/entry/hitorikakurenbo (参照日：2026-05-26)
松谷みよ子. (1987). 現代民話考［第二期］II 学校・笑いと怪談・子供たちの銃後・学童疎開・学徒動員. 立風書房.
松山ひろし. (2003). 3本足のリカちゃん人形―真夜中の都市伝説. イースト・プレス.
吉田悠軌（編著）. (2025). よみがえる「学校の怪談」. 集英社.
Sasaki, A. (2025, September 4). 「ターボババア／ダッシュババア」とは？日本の都市伝説を紹介. Japaniche. https://japaniche.org/ja/articles/what-is-turbo-baba-turbo-granny (参照日：2026-06-29)
シネマトゥデイ. (2023, October 6). 伝説のネット怪談！映画『リゾートバイト』が予想を超えてきた！ https://www.cinematoday.jp/page/A0008925 (参照日：2026-07-28)
テレビ東京. (2025, May 5). 「時空のおっさん」は存在する？「2ちゃんねる」を賑わせた謎の人物…その正体とは. テレ東プラス. https://www.tv-tokyo.co.jp/plus/entertainment/entry/202505/16885.html (参照日：2026-06-27)
遠州鉄道株式会社. (n.d.). きさらぎ駅. https://www.entetsu.co.jp/tetsudou/kisaragieki/ (参照日：2026-09-22)
Blank, T. J. (Ed.). (2009). Folklore and the Internet: Vernacular expression in a digital world. Utah State University Press.

Brunvand, J. H. (1981). The vanishing hitchhiker: American urban legends and their meanings. W. W. Norton.
Dégh, L. (2001). Legend and belief: Dialectics of a folklore genre. Indiana University Press.