



「遊戯考古学」の構築に向けた実践的研究 ～平城京出土遊戯具を対象として～

奈良文化財研究所 都城発掘調査部

主任研究員 小田 裕樹

はじめに

本研究は考古資料という過去の人間が遺した遺物を通じて「人間と遊び」という研究テーマに取り組むものである。本研究では平城京出土遊戯具を出発点として、体系的な学問分野としての「遊戯考古学」の構築を目指す基礎的な研究を実施した。

1. 本研究の背景と目的

筆者は中山雄科学技術文化財団平成29年度研究助成を受けて平城京出土遊戯具の集成と分析をおこなった(小田2019)。この際、考古学的手法より人間と遊びの関係の変遷を明らかにする新たな学問分野の構築が必要との問題意識をもった。

前回の研究では基礎資料の整理を主眼としたため、平城京出土遊戯具を歴史的に位置づける視点が不十分であった。そこで、過去の人間が遺した遺物に基づいて、考古学的な視点で過去から現代に至る人間と遊びの歴史を位置づける体系的な学問分野である「遊戯考古学」の構築を目指すことを目的とし、本研究期間内では平城宮・京出土遊戯具を「日本人と遊び」の歴史の中で位置づけること、研究成果の社会還元方法を検討することを通じて、「遊戯考古学」の実践を試みた。

2 研究の方法と経過

本研究開始直後から新型コロナウイルスの感染拡大が顕著となり、当初予定していた研究計画の遂行に制限が生じた。そこで、以下のように当初の研究計画を変更・修正し、本研究を実施した。

- ① 対象遺跡・時期を限定し、出土遊戯具の集成を実施した。
- ② 感染が落ち着いている地域・時期で資料調査を実施した。
- ③ 古代の遊戯「かりうち」体験用遊戯具の試作と公式レールの検討をおこない、小規模なテストプレイを実施した。

3 研究の成果

(1) 出土遊戯具の実見調査

陸奥国分寺跡出土石製品 陸奥国分寺跡 SX37 出土「囲碁盤」(山形市教育委員会2007『郡山遺跡27』山形市文化財調査報告書第307集)は、古代における「囲碁盤」の報告例としては唯一である。SX37は創建期の遺構とされ、奈良時代に遡る資料である可能性もある(ただし共伴遺物を見ると、9世紀代の土器も出土しており、創建期までおぼろしいと思われた)。しかしながら、

実見したところ古代の遺物として、いくつかの疑問点が生じた。

本資料は厚さ3mmと薄く成形されており、端部には上下両方向からの研磨調整が施されている。これらの薄く加工する技術や端部の研磨技術は古代の石材加工としては類例が皆無であり、より新しい時代の産物である可能性がある。また本資料は破片接合資料であり、注記を確認するとSX37出土の小片と近現代の遺構から出土した大型の破片が接合したものであった。

これらを考え合わせると、本資料を古代に属するとみる必然性はなく、近現代の遺物である可能性が浮上する。特に、明台期に伝来し小学校教育で使用された「石板」と酷似しており、本資料は近代の「石板」の破片が古代の遺構に混入した可能性が高く、古代の「囲碁盤」とする評価が難しいと考えた。

(2) 「かりうち」体験と遺跡活用への応用について

かりうち体験プログラム 筆者は平城京出土土器に記された記号の考古学的検討をもとに、現代韓国のユンノリと呼ばれるボードゲームと『万葉集』研究の成果をふまえ、古代の盤上遊戯「かりうち(標蒲)」の盤面であることを明らかにした(小田裕樹2016『盤上遊戯「標蒲(かりうち)」の基礎的研究』『考古学研究』63-1)。このとき、盤上の駒の動かし方についても検討しており、実際に「かりうち」で遊ぶことが可能であるとの見通しを得ていた。

そこで「かりうち」体験・大会の開催を通じてゲームを楽しむ一つ「遺跡から出土した遺物と上代文学・民俗学など関連分野の調査・研究の総合化により復元された遊戯の追体験」ができる仕掛けを組み込んだ体験プログラムの企画を目指した。

体験用キットの試作 須恵器・土師器のレプリカ製作、再現須恵器の焼成、紙製の簡易な盤面を試作した。さいころにあたる「かり」は平城宮東方官衙出土木製品をベースに製作した。重さ・長さにより、現生ツツジの加工品・市販の竹製半裁棒・アイスの棒(転用)・ユンノリ棒(ユツ)を作成・使用した。「駒」は出土遺物や文献史料によっても材質・形状は特定できない。現代韓国では基石や木製駒・プラスチック駒など多様な駒が存在することから、基石・自然石・おまじきを転用し、木製皿盤を作成した。

以上の盤面・かり・駒の組合せから体験キットを試作した。これらは出土資料の实物に似せてより当時の遊びの姿に近づける



図1 再現須恵器を用いた体験キット(試作品)

方向性(図1)と、出土遺物に拘らずゲームそのものを楽しめる方向性を両極とし、各要素のバランスを調整することとした。

テストプレイの実施 2020年11月11日に関係者のみでの小規模なテストプレイを実施した(図2)。終了後、参加者に対して公式ルールおよび体験キットの使い心地等についてのアンケート調査をおこなった。

これらの結果をふまえ「かりうち」体験プログラムでは、遺跡現地における当時の道具立てによる歴史ファンのニーズを対象としたA類型、ゲームとしての「かりうち」の競技性を前面に出したC類型、両者の中間で兼ねかつ子供でも親しみやすいC類型の3類型を設け、それぞれの特性を活かすプログラムを作成する方向性が適切であるとの見通しを得た。今後、実際の製作・販売コストを念頭に置きつつ、より効果的な「かりうち」体験プログラムの構築を進めたい。

4. 「遊戯考古学」の可能性

日本における遊戯史研究の現状 日本における遊戯史研究は文献史料や伝世品に基づくものが主流である。考古資料(出土遊戯具)を扱い特定の遊戯の歴史を対象とする研究も進められているが、時代を通じかつ多様な遊戯を射程に入れて、考古資料に基づく体系的な遊戯史研究が進められているとは言い難い。

出土遺物に基づいた「遊戯考古学」の構築 そこで考古資料・考古学的方法論を軸に過去の遊戯の特質を明らかにする学問領域としての「遊戯考古学」を提唱したい。

考古学は出土遺物の分析から過去の人間の営為を復元するとともに、その変化の過程を明らかにできる強みがある。遊びは人間がより楽しみを感じる方向へと変化する特性をもつことから(増川宏一2006『遊戯』法政大学出版局)、遊戯史研究において考古学が寄与する可能性は極めて大きい。また出土資料は遊びに使われた時期を決定できる直接的な証拠として重要である。各時代の定点となる出土遊戯具を正しく抽出し、比較することにより、遊びと人間の関わり方の変化を明らかにすることができる。



図2 「かりうち」テストプレイの実施

このような方法により、現代日本の遊戯のルーツと古代から現代に至る日本の歴史的特質を解明できると考える。これは世界史上の日本の位置づけにも一石を投じることができる可能性があるだろう。本研究は日本文化史研究にも資する重要な研究分野となる可能性を秘めている。

研究成果の社会還元 また、本研究は古代の遊戯・遊戯具を対象とするため、その遊びを体験するイベント等を通じて一般市民に研究成果を伝えやすい特質をもつ。古代の遊び体験は、今後博物館や遺跡公園における歴史体験イベントの主要コンテンツとして遺跡や文化財への関心の向上を促す効果が期待できる。「遊戯考古学」の実践と社会還元の方法を探ることは、遺跡や文化財保護への理解につながる社会的側面も有している。

今後の課題 遊戯考古学の推進のためには、まずは基礎的な資料の整理が不可欠である。今回は限定的な範囲に留まったが、従来単発的に報告されてきた全国の出土遊戯具を集成し、考古学的情報を整理する必要がある。そのうえで民俗資料や文献・絵画資料との比較を通じ、時代的な変遷を明らかにする段階へと進みたい。これらの基礎的な研究の先に「人間と遊び」の関わり方の歴史が新たな視点で見えてくると思われる。今後も研究を推進し、「遊戯考古学」の体系化を目指したい。

研究成果

小田裕樹2020a 「平城宮・京出土の遊戯具(1)」『奈良文化財研究所紀要2020』

小田裕樹2020b 「平城京の暮らし-娯楽と遊戯-」『奈良の都の暮らしぶり-平城京の生活誌-』

小田裕樹2020c 「平城京の暮らし-娯楽と遊戯-」(『奈良文化財研究所第12回東京講演会 奈良の都の暮らしぶり』動画西言)
<https://www.youtube.com/watch?v=kuIddXLMEWY>

