

古代の遊び―「遊び過ぎ」にご用心―

奈良文化財研究所 小田裕樹

【要 旨】 今から約 1,300 年前の奈良時代には天皇・貴族らが囲碁・双六などの遊戯に興じていたことが明らかになっている。また、平城京の発掘調査ではサイコロや独楽などの遊戯具が出土しており、都の住人たちも娯楽の時間を過ごしていたことが窺える。奈良時代には中央―地方の人の往来が活発化しており、平城京の娯楽・遊戯の文化は列島各地に広がっていたことが推測できる。

平城京二条大路から出土した土師器杯の内面に円形の列点記号が刻されていた。同様の記号が秋田城跡をはじめ全国の官衙関連遺跡から出土していることに気づき、研究を開始した。この記号は現代韓国のユンノリというボードゲームの盤面に通底し、より古いタイプの記号と見ることができる。従来、『万葉集』の用字の検討から、奈良時代にユンノリに似た「かりうち（樗蒲）」という遊戯が存在することが推定されていたが、列点記号はその盤面と考えられる。また出土遺物・遺跡の傾向から「かりうち」は囲碁・双六に比べ広く普及しうる条件を備えており、官人層を中心に各地で遊ばれていた可能性が高い。

さらに、「かりうち」はユンノリを参考にして遊び方を復元することが可能であることから、現代のボードゲームとして遊べるように、公式ルールの制定やかりうちキットの製作を進めてきた。「かりうち」の普及を目指す活動について紹介するとともに、実際に「かりうち」で遊んで頂きたい。

はじめに

古代の遊び：考古資料を中心に考える。

かりうち：平城宮・京出土遺物の調査・研究により復元した古代の盤上遊戯（ボードゲーム）。

奈良時代の官人層を中心に流行していたが、現代日本には伝わっていない。

1. 奈良時代の娯楽と遊戯

（1）文献・伝世品から分かること

・『日本書紀』・『続日本紀』・『万葉集』・『倭名類聚抄』（図1）

→娯楽・遊戯に関わる記述。遊戯の名前が分かる。

・正倉院宝物の遊戯具（図2）

→奈良時代の天皇・貴族層の娯楽・遊戯を示す。

（2）考古学から分かること

・平城宮・京出土遊戯具（図3）

→現代に通じる遊戯具が出土＝平城京に住む人々も様々な遊びに興じていた。

・古代の娯楽・遊戯を明らかにするために、文献・伝世品・考古資料など多角的な検討が重要。

⇒現代日本には伝わっていない遊戯「かりうち（樗蒲）」が明らかに。

2. 「かりうち」の復元

(1) 列点記号とその特徴 (図4)

- ・平城京二条大路から出土した土器に円形の列点記号が刻されていた。
- ・同様の記号が平城宮・京のほか、秋田・岩手・新潟・三重で出土している。現在、計9例。
- ・記号には6分割タイプと4分割タイプが存在する。
→6分割は奈良・平安時代、4分割は12世紀＝6分割タイプから4分割タイプへ変化していた？

(2) ユンノリと「万葉集」

- ・ユンノリは韓国の伝統ゲーム。サイコロの代わりに4本の棒(ユッ)を使う。(図5・6・9)
- ・「万葉集」にはユンノリの4本の棒の組み合わせに関連する言葉遊びがある。(史料1・表1)
→奈良時代にユンノリに似た4本の棒を使う遊戯「かりうち」があった。「かり」(図8)をうつ？

(3) 「列点記号」とユンノリ・かりうち (図7)

- 6分割タイプの列点記号は、ユンノリに似た盤上遊戯の盤面の可能性が高い。
- ・朝鮮半島から6分割タイプを盤面とする遊戯が伝わり、奈良時代の日本で遊ばれていた。
 - ・韓国では6分割タイプから4分割タイプへと変化し、現代のユンノリとして遊ばれている。

(4) 「かりうち」の特徴

- ・大陸・朝鮮半島に由来する国際色豊かな遊び。
- ・簡単に盤面・道具を調達でき、基本のルールを覚えれば、手軽にゲームを始めることができる。
→広く流行する条件を有する。
- ・都城・官衙(古代の役所)関連遺跡に出土が偏る。→奈良時代の官人層を中心に流行していた。
- ・「かりうち」は「博戯」(＝ばくち)として、禁止されていた。(史料2)
・・・遊び過ぎた人たちがいた？

⇒備前国でも官人たちが「かりうち」で遊んでいた可能性は高い。今後の新資料の出土に期待。

3. 「かりうち」で遊びたい～かりうちプロジェクト

- ・かりうちプロジェクト:「かりうち」普及のための研究プロジェクト(図10・11)
(<https://www.nabunken.go.jp/research/kariuchi.html>) QRコード →→→



まとめ

参考文献

- 小田裕樹 2015 「列点を刻した土器」『奈良文化財研究所紀要 2015』50-51 頁。
小田裕樹 2016a 「盤上遊戯「樗蒲(かりうち)」の基礎的研究」『考古学研究』63-84 頁。
小田裕樹 2016b 「現代ユンノリ遊具の考古学的分析」『考古学は科学か』111-130 頁。
小田裕樹 2020 「平城京の暮らし - 娯楽と遊戯 - 」『奈良の都の暮らし - 平城京の生活誌 - 』奈良文化財研究所
小田裕樹 2024 「盤上遊戯「樗蒲」の復元とその意義」『日本歴史』908 12-19 頁。