

「縄文住居復元と史跡公園」をふりかえる

吉田 泰幸

筆者が御所野遺跡の土屋根の復元住居を最初に知ったのは2000年のことで、季刊考古学の表紙を見た時だった。大学学部・大学院時代の指導教員の渡辺誠先生が時々季刊考古学の編集協力者を担当しており、そのうちの一つ、第73号の特集名は「縄文時代研究の新動向」だった。当時の「新動向」の象徴として御所野遺跡の復元住居が取り上げられていた。なぜこのような復元に至ったのか、どのように遺跡公園を管理しているのかを掘り下げるのも第1回の大きなテーマのひとつだった。ゲストスピーカー・高田和徳氏、本セミナーシリーズ企画者の一人アートルの発表、およびその後の対話では、いくつかのキーワードがこの問題を考えるために重要であることを明示できたと考えている。それらについて、以下に詳述する。

復元

高田氏もアートルも、発表タイトルには「復元」という語を含んでいる。対して、御所野縄文公園建設についての記録でもあり、両者ともに言及した本のタイトルは『縄文遺跡の復原』であり、日本語として読みは「ふくげん」で同じだが、「復原」が用いられている。最初に、これらの違いは整理しておいた方がいいだろう。

奈良の平城宮跡に「復元」された朱雀門に関する論評（戸田2015）の中で、建築史が専門の戸田穰氏は次のように整理している。「再現」に類する建設的行為には、現存する建物の価値付けをある特定の時代に求めてその時代の姿に

渡辺 誠（わたなべ・まこと）名古屋大学名誉教授。主な著書に『縄文時代の植物食』（1975）がある。本書で何度も話題になる「多様性」に関しては、1970年代には「将来縄文文化・縄文時代といった用語は、必ずや死語と化するであろう」（1974: 34）と述べ、その後、『縄文時代の知識』（1983）の中でも、「あいまいな縄文文化という言葉も、別な言葉にとってかわられるかもしれま

せん」（同：3）と述べてもいる。その基盤にあるのは縄文時代における列島の多様な自然環境に適応した多様な地域文化の認識で、同様の視点から「日本史再考」を唱えた網野善彦氏とも親交があった。その一方で、「縄文文化」を日本文化論の中に積極的に位置付ける梅原猛氏との共著『縄文の神秘』（梅原・渡辺1989）もある。

復する「復原」(Restoration)と、もはや存在しないものを改めて建設する「復元」(Reconstruction)があり、後者は「再建」でもある。例として、東京駅は空襲で被災したのち、戦後に「再建」され、近年戦前の姿に「復原」されたとする。これにならえば、縄文時代という何千年も前の過去の住居を上述書のタイトルにあるように「復原」というのは不可能であり、すべからず「復元」を目指しているものとして位置付けられるだろう。戸田氏は「1998年竣工」の朱雀門については、「復元」「復原」どちらも違和感があり、ひとまず「再現」事業としている。であれば、現在行われている縄文時代住居の「復元」も最も妥当な表現は「再現」だろう。このように用語を整理すると、アートルと筆者が着目したいのは、縄文時代の住居の、原理的には不可能な「復原」を見果てぬ夢として抱きつつ、様々な資料に基づきながら理想的な「復元」を目指して縄文住居の「再現」を日々再生産しているプロセスの中で、何が起きているかである。

それを探るための好例として岩手県一戸町の御所野遺跡の縄文住居「再現」に注目し、その重要なアクターである高田氏の詳細な報告、アートルの分析、その後の対話という構成のセミナー第1回は、上記のダイナミズムの理解を深めるための重要なキーワードがいくつか浮上した。大きくは「Authenticity」「Obduracy」「アクターとしての復元住居」であるが、後二者と縄文時代の復元住居の関係から以下に検討する。

Obduracy、アクターとしての復元住居

この二つのキーワードは互いに関連し合い、住居復元のプロセスに影響を与えているものとして、まとめて論じるのが妥当と考える。

対話の中でアートルも言及しているように、Obduracyは日本語に置き換えにくい。強いて訳せば「変わりにくさ」、「変化に抵抗するさま」だが、次章以降も頻出するこの概念はObduracyに統一する。アートルの問題意識は、本来的には極めて情報が少ない原始・古代の住居が復元される際に、上家の構造として神社建築や日本の「伝統的な」家屋に特徴的な茅葺き屋根が採用されることが多い復元住居はナショナリズムの発露等の解釈がなされることがあるが、その理解だけでは多くのことを見逃してしまうのではないか、という点にある。できあがった復元住居という結果だけを見ればそうした論評も可能かもしれないが、そのプロセスにもっと着目すべきというのがアートルの問題提起である。

結果として、対話の中では一度復元された住居はそのまた次に復元される住居に影響を与える、つまりはアクターとして機能する、その連鎖によって茅葺き屋根の縄文復元住居というObduracyが構築されるというメカニズムが指摘された。御所野遺跡の住居復元にあたって、全国の事例を収集検討している高

田氏からは、そのメカニズムの出発点のひとつは長野県塩尻市の平出遺跡の復元住居ではないかとの発言があった。平出遺跡の報告書には、発見時は物理的には穴の集合でしかない竪穴住居の上家の復元に関して参照した民俗例が記載されていて、考古学的な裏付けは柱・土坑の深さや大きさといった部分的であることは明記されているものの、一旦それができあがった後はそれらの曖昧さが等閑視され、コピーが繰り返されて茅葺き屋根の縄文復元住居が定着したのではないかとの指摘である。定着したプロセスは、功刀司氏の言うように「どこかでやったのがあるんだから、それと同じものでいいじゃない」のかもしれない。その功刀氏からは同じ長野県でも、尖石遺跡の復元住居の事例について、平出とは別の建築家が関わったこと、上家部分の復元については民俗例や古墳時代の間接的な考古資料が影響を与えていること、復元住居が経年劣化し、復元を再考する機会は過去にもあったものの、一度できたものの姿を踏襲していることなどが語られた。

復元住居のプロセスの問題に関心を持ち続けているアートルは、現在全国規模で縄文のみならず古代までの復元建物のデータベース (URL: <http://r.bloxi.jp>) を作成中である。作成にあたっては遺跡公園の整備事業報告書などを参照しているが、それでも復元に際しての詳細なプロセスや、アートルが着目する具体的なアクターがわかる例は少ない。復元の監修者が分かることも少ないが、分かっている場合でも、アートルの発表や対話の中でも繰り返し登場した宮本長二郎、浅川滋男両氏の名前がよく見られるとのことで、復元に強い影響を及ぼす主体に多様性がなく、限定的である傾向があるかもしれない。また、そもそも住居の復元プロセス自体が詳細に検討されることは少ない。井上章一氏が弥生時代の池上曾根遺跡の復元を事例に、最終的な復元に至るまでの議論や、影響力を及ぼした発言者などについて触れているのが目立つ程度である。

このような状況の中で、御所野遺跡は戦後間もない頃から、あるいはそれ以前から続く茅葺の復元住居の強固な Obduracy を打破する存在であり、土屋根の復元に至るプロセスが高田氏らによって詳細に記録され、アートルによっても分析されている貴重な存在でもある。同時に、画期的な復元であるが故に、新たな Obduracy の芽ともなりうる存在とも言える。これは、次の Authenticity に関する議論の中でも問題となる。

復元の監修者 宮本長二郎、浅川滋男両氏のような建築史の専門家ではなく、いわゆる「高名な考古学者」が監修者とされている例もある。こうしたことから、復元のプロセスに関わったアクターの復元には困難が多い。

井上章一氏が弥生時代の池上曾根遺跡の復元を事例に 伊勢神宮を思わせる宮本長二郎案とインドネシアやオセアニアの建築にも通じるエキゾチックな浅川滋男案があったこと、最終的に浅川案が採用されたこと、大阪府立弥生文化博物館の金関恕氏の反応などが記されている (井上 2009)。

Authenticity

第2回のセミナー「歴史復元画と考古学」も復元がテーマのため、第1回と重複する議論がなされているが、その中でアートルが Authenticity を二種類に分類して議論を進めている。

Type1 の Authenticity は、当事者、この場合は縄文時代の人々が復元建物をみてもこれは私たちが作ったものと似ていると同意できるものであり、冒頭用語の整理でいうところの「復原」を希求している。もうひとつの Type2 の Authenticity は、現代の人々がこれは縄文時代の建物であると同意できるものとする。アートルのこの分類は観光人類学の分野から提唱された Authenticity についての考察 (Bruner 1994) をもとにしている。ブルナー (Bruner) は Authenticity には四種類あるとしている。一つ目は Verisimilitude・迫真性で、アートルの言う Type2 の Authenticity に相当する。二つ目は Genuineness・真性で、アートルの言う Type1 の Authenticity に相当する。ブルナーはそのほかに三つ目に「コピーではないオリジナルであること」として Originality、四つ目に「権威あるもの、権力があるものがオーソライズしたもの」として Authority をあげている。後二者と復元の関係は適宜ふれることとして、ここでは Type1 の Authenticity (= Genuineness・真性)、Type2 の Authenticity (= Verisimilitude・迫真性) をもとに復元住居に関する問題を掘り下げたい。

縄文時代の復元住居においては、何千年も前のものを再現しようという行為であるため、当然のことながら、Type1 の Authenticity・真性は追い求めることがそもそも不可能なものである。したがって、現代の我々が同意できる Type2 の Authenticity・迫真性を追い求めるしかない。また、アートルが参照したブルナーの分類も、エイブラハム・リンカーンが住んだとされる 1830 年代の New Salem の街の復元を検討した結果である。現在に伝わる記録類が 19 世紀前半なら何千年も前よりは多いかもしれないが、1830 年代の人々の間でも、何が「本物」かが一致するとは限らない。その点で Type1 の Authenticity は本質的に不可能性を孕んでいる。しかし復元を行う主体、あるいはそれを評価する主体が、どのタイプの Authenticity を追い求めているのかという分析には、有効な概念ではある。そうした観点からは、縄文時代の住居復元に携わる人々自身が前者の Type1 の Authenticity・真性を追い求めて、この復元は「本当か嘘か」の問いに落とし込み、そのことで自身をも追い込んでいる場合もあるよ

Authenticity を二種類に分類して議論を進めている ここでの Authenticity は復元に関する議論を進めるための概念で、ICOMOS が世界遺産

認定に際して重要と考えている Authenticity とは一致しない。

うに見える。例えば、功刀氏の「『これは縄文時代の家です』と子ども達に言わないといけない」、その「一方で、頭の中では『それは嘘だよ』と思う、相反するものを抱えて」いることを吐露し、御所野遺跡の土屋根の復元住居をみてショックを受け、文化庁からは尖石の復元住居の建て替えをどうしますか、と言われて思い悩んでいる旨の発言は、Type1のAuthenticity・真性を追い求めているからではないか。御所野遺跡の土屋根復元住居がアクターとなり、文化庁の調査官をとおして地方の文化行政担当者へのプレッシャーとなっており、復元住居一棟の建て直しにかかる費用の高額さもそれに拍車をかけていることがうかがえる。

高田氏も述べているように、御所野遺跡で複数出土した焼けた住居の全てから、建物復元に有用なデータが得られたわけではない。様々な形成過程における条件が重なって、少数の良好なデータが取れた住居をもとに復元プロセスが進行していることがうかがえる。冒頭に触れた平城京の朱雀門は縄文時代に比べれば考古資料以外の関連資料も多いが、戸田氏の仔細な検討によれば、朱雀門は半世紀以上の時間幅を有する資料群から得られた複数の根拠によって部位が構成された「キマイラの様相」を呈しているとの指摘がある。御所野遺跡の復元住居も、ある一棟から多くの復元の根拠が得られたとはいえ、広い意味でキマイラの様相であることには違いがないだろう。というより、上述の后者のAuthenticity・迫真性を追求するしかない復元という行為において学術的な正当性や何らかのAuthenticityを担保しようとするれば、それは厳密な同時性や場所性を確保できない、キマイラであることは避けられないという認識から出発するほかないと言える。

御所野遺跡の例を参考にして土屋根の住居を復元すれば、最新の成果に則しているという意味で、一定のType2のAuthenticity・迫真性を確保できるかもしれない。しかしそれは、功刀氏のいう「信州という土地柄で、住居の構造に違いはないのか。要は地域ごとに違った風味があってもいいじゃないか」という問いかけ、つまりはType1のAuthenticity・真性を基礎とする「復原」とはかけ離れた、岩手という長野からは遠く離れた土地の根拠を援用したキマイラの復元住居を受け入れることでもある。「復原」と「復元」、両者に求められるAuthenticityの差異が曖昧になった時に、「復元」には様々な葛藤が発生するとと言える。

「キマイラの様相」 生物学でのキメラ細胞などの「キメラ」は、ギリシャ神話のキマイラに由来し、異なるものが一個体に合成されている様を指す。セミナーシリーズ第6回のゲストスピーカー

大塚達朗氏もこの概念を用いて、一個体の土器に異なる土器型式の文様が見られる例を「キメラ土器」と命名している（大塚2000）。

高田氏の紹介した御所野の例は、縄文時代の住居を復元するプロセスに必要な実験考古学的方法論やデータについての一般モデルを提供する試みでもある。同時に、御所野の事例から縄文時代には茅葺きの住居はないとして、別の一般化を提示する場合、それは Type1 の Authenticity・真性を基礎とする「復元」を求めているようにも見える。アートルが紹介した「そろそろ調査に基づいた遺跡によって特徴のある、それこそ縄文的な個性のある住居が広まってもいいような気がします」という発言も、調査が進めば本来あったはずの住居の多様性がみえるはずという期待が垣間見られ、その意味では上記の功刀氏の問いかけに呼応するもので、Type1 の Authenticity・真性に基づいていると言える。一方で、御所野の復元住居は実験考古学的検討が進んでいるとはいえ、どこまで突き詰めても Type2 の Authenticity・迫真性を基礎とした、キマイラ的なものでもある。この点を誤解する、あるいは混同するほかない状況に置かれた時に、復元に関する様々な悩み、衝突、議論が生まれていることを、本セミナーの発表と対話は浮き彫りにしているのではないだろうか。

Digitization と復元

功刀氏と同じく住居復元の課題に直面していた蓮田市教育委員会の田中和之氏からは、実際に復元住居を建てるのではなく、AR (Augmented Reality)、デジタル技術によって解決する構想が披露された。この構想は 2017 年初頭の段階でも、蓮田市教育委員会のウェブサイトで確認することができる。「史跡内の現風景の中に（中略）さまざまな縄文時代前期の生活風景を展開する予定です」とあり、位置情報と組み合わせて、あるポイントで 3DCG による住居を見せる構想と考えられる。

こうした試みは、すでに行われている。筆者がセインズベリー日本藝術研究所の日本考古学フェローとして英国に滞在した時には、ノーフォーク州の団体、Caistor Roman Project が“Caistor AR”というアプリケーションを開発しているのを目にした。周囲の城壁の痕跡がブリテン島の小規模なローマ都市を思

蓮田市教育委員会のウェブサイト 整備計画書や AR についての解説を以下の URL で見ることができる。

URL: <https://www.city.hasuda.saitama.jp/kyoiku/bunkazai/bunkazai/kurohamakaizuka/index.html>

URL: <https://www.city.hasuda.saitama.jp/bunkazai/kyoiku/bunkazai/bunkazai/kurohamakaizuka/seibikatsuyo.html> (ともに 2017 年 2 月 5 日にアクセス)

Caistor Roman Project 大学や学術団体、地方公共団体と共同で地域コミュニティ中心の発掘調査や各種調査を行う団体。

URL: <http://www.caistorromanproject.org> (2017 年 2 月 5 日にアクセス)

説明板が設置してあるポイント CG 復元のローマ都市を見る以外に、出土遺物の 3DCG イメージをダウンロードすることもできる。



Caistor AR の実演

わせるものの、現況は草原である Caistor Roman Town のいくつかの説明板が設置してあるポイントでアプリケーションを起動すると、スマートフォンやタブレットなどのデバイス上に現在の風景にCG(コンピュータ・グラフィックス)復元のローマ都市が重なって見える仕組みである。これであれば、

原理的には、「ある時点での最新成果」に基づいて現物の復元住居を建てると、それが老朽化するまでは竣工後の成果を盛り込めないという Obduracy を回避し、住居研究の進展に合わせてデータを更新することによって常に最新の Type2 の Authenticity・迫真性を満たした復元住居を提示することができる。

セミナーシリーズ第5回のゲストスピーカー、赤塚次郎氏による NPO ニワリネットでも、ARを活用した地域の文化遺産の「見える化」として、ARアプリケーション「犬山たび」を展開している。デバイスの地図上に文化遺産の位置を表示し、現地へ赴くとさらに文字情報を中心とした情報が得られる仕組みである。位置情報とARの組み合わせで人へ行動を促すものであり、2016年夏に登場して社会現象にもなったポケモンGOに通じるところがある。ポケモンGOもスマートフォンをとおした現風景の中にCGで現れるポケットモンスターを見ることよりも、それらを歩き回りながら捕獲して集めて成長させる

ポケモンGO Googleの社内ベンチャーであった Niantic と株式会社ポケモンで共同開発されたスマートフォンの位置情報を活用したゲームアプリケーション。同じく Niantic による Ingress というゲームのシステムが前身と言われている。筆者の周りでは、肥満児を外出させるという一大事業を可能にし、オバマ大統領も実現できなかった米国民の健康増進にポケモンGOが貢献したとの冗談も流布していた。個人的には、ポケモンGOは筆者の英国小都市・ノリッチの街歩きを再開させたものである。筆者は2015年10月末から1年間、イングランド東部の小都市ノリッチに滞在した。最初のうちは異国の地の物珍しさもあって、随分と街中を歩き回った。生活が落ち着いてくるとフラットとセインズベリー日本藝術研

究所の往復のみが続くことも多くなったが、ポケモンGOインストール後は、英国の街中に多く設置されている歴史的名所を示す Blue Plaque (英国各地の建築物の外壁に設置されている円形の銘板)の多くが、ポケモンGOにおいてポケストップと言われているポケットモンスターを捕獲するためのポケボールや各種アイテムが手に入るスポットになっていることに気がつき、街歩きを再開させたことによってそれら見過ごしていたスポットを再発見していった。Blue Plaqueのほか、インスタレーション・アートがポケストップになっていることが多い。また、ポケットモンスター同士を戦わせるポケジムというスポットもあるが、英国のパブはポケジムになっていることが多かった。

ことが魅力の核となっている。NPO ニワ里ネットでは現地に赴いた証明としての写真を提示すれば収集することができる文化遺産カード事業も展開している。AR は設計の仕方によっては人に行動を促すブースターになりうるが、2017 年時点では、アプリケーションは特定のプラットフォームに依存せざるを得ないという課題に加えて、例えば文化遺産カードという現物が持つアウラ (Aura) に伍するものになるのかという課題を提起しておきたい。というのも、AR の復元住居は、御所野遺跡で行われているような、実際に復元住居を建てることによって得られる実験考古学的なデータが蓄積することはあまり望めず、高田氏は自身の発表の冒頭でも、遺跡の場が野原では地域のためにならない、としたからである。最後に、再びアクターとして復元住居がもたらすものに目を向けることにしたい。

再びアクターとしての復元住居、遺跡公園

高田氏は住居を実際に復元し実験考古学的研究を進める上で、様々副次的に課題が出てくる点を指摘している。そのことは、復元住居が考古学自体を進めるアクターになりうることを示しているだろう。また、高田氏がその土地の植物利用の技術の再発見に向かっていることも、地元の高齢の方たちが保持している伝統的な技術や知識についての言及からうかがえる。遺跡の現地に復元住居というシンボリックなものを含む公園があることの地域コミュニティへの波及効果も、高田氏は複数の例を挙げて提示している。その中のひとつが縄文遺跡群の世界遺産登録への運動に繋がったことも強調している。

アートルはまた異なる視点、過去を知ってもらっただけでなく、現代の考古学の取り組み自体のポジティブな面を伝えるのに、住居復元を含む公園整備が果たす役割は大きいのではないかと発言している。つまりは、科学コミュニケーションの一環として、考古学者が原理的には不可能な Type1 の Authenticity・真性を追い求めつつ、Type2 の Authenticity・迫真性を満たす「復元」によって過去の「再現」に悪戦苦闘する様自体が、周辺住民や後続世代の子供達にとって意味あるものではないか、という提言でもある。その意味で、復元住居を作る側の声をさらに掘り下げられたことに第1回の意義はあったと考えるが、今後は、復元住居を受容する側の声も掘り下げる必要があるだろう。その掘り下げには、「復元」の結果をどう受け取っているのか、本章で検討したような復元のプロセスを知った時に、復元の見方はどう変化するのか、の検討も含むだろう。

現在アートルが作成中の復元住居データベースに多少は貢献するために、筆者も過去に各地の遺跡公園を訪れた時の写真に復元住居が写っていないかどうか

か確認した。すると、かなりの高確率で復元住居を撮影していたことがわかった。本書のような関心を復元住居に向ける遙か以前、大学学部生の時にフィルムカメラで撮影したネガをスキャンしたデータの中にも、多数再発見することができた。遺跡公園の中でシンボリックなものとして、真っ先に目に飛び込んできたからなのだろう。その過去の写真の中には、尖石遺跡の復元住居も含まれていた。

筆者は2015年2月に毎年開催されている連続講演会、縄文ゼミナールで講演を行うために茅野市尖石縄文考古館を訪れる機会があった。アートルも同行し、当館学芸員の山科哲氏に遺跡公園を案内してもらい、復元住居について寄せられている意見も聞くことができた。本セミナーでも改めて指摘されたが、長野県の平出・尖石遺跡は縄文復元住居の出発点の一つである。尖石遺跡の復元住居については、功刀氏の発言にあった「研究上の記念碑として建てる」との意図でこれまでも再建が繰り返されたようだが、その言葉どおり、設計に関わった主要アクターの堀口捨己氏の名もより前面に出しつつ、これまでどおりの姿で再度復元住居を「再現」することも選択肢の一つではないか、とも思った。観光人類学から提唱された四種類の Authenticity に加えて、様々な問題はあつものの受け入れられて長い年月が経ったことによる Continuity・継続性に立脚する Authenticity も、現代社会の中では機能している可能性もあるからである。もちろん、それは Obduracy と表裏一体ともなりうるので他の四種類の Authenticity と同様、批判的にみる必要がある。

現在尖石遺跡で進んでいる整備計画では堀口氏の設計を基本とする復元住居も引き続き立てられることになったとのことである（茅野市教育委員会 2016）。それが Authenticity を獲得したものとして受け入れられるかどうかは、すでに長い歴史を有している縄文住居復元の歴史への理解、高いリテラシーを要求することにもなる。つまり、Authenticity に対する理解を、復元に関わるアクター（復元を行う主体、指示する主体、観覧する主体）がそれぞれ深めることが前提となる。そして、人々は遺跡公園に何を期待しているのかを問い続ける必要があるのも確かである。セミナーシリーズ第1回のこうした問いかけは、第2回以降も繰り返されることになる。

復元住居について寄せられている意見 与助尾根遺跡は水野正好氏の縄文集落論（1969）の舞台ともなった。氏の集落論は構造主義的発想に基づく解釈が目されたが、その発表直後から批判も多い論争的な仮説である。現在寄せられている意見も、水野氏が想定するような集落景観を仔細な

土器型式編年は支持するかどうか、つまりは一時期に何棟の住居が建っていたかについての批判に基づくものである。本セミナーでの議論も住居一棟単位の Authenticity を主に議論しているが、復元された複数の住居が構成する景観についての議論も可能だろう。