

# 平城京の暮らし—娯楽と遊戯—

都城発掘調査部 主任研究員 小田 裕樹

## はじめに

平城宮・京には天皇・貴族・官人・庶民と多様な人々が暮らしていた。彼らも現代の私たちと同様、仕事の合間に食事をし、体を休め、時には娯楽や遊戯に興じることもあっただろう。では、そのような平城京の人々の娯楽や遊戯とは、いったいどのようなものだったのだろうか？

本発表では平城宮・京跡出土の遊戯具を中心に、平城京の暮らしの一側面について紹介したい。

## 1. 奈良時代の娯楽と遊戯

『続日本紀』や『万葉集』をみると天皇や貴族が儀式や宴の場で歌舞や音楽を楽しんでいたこと、囲碁や双六などの遊戯に興じていたことがわかる。また、正倉院宝物のなかには精巧な楽器や伎楽面、囲碁盤や双六盤などが伝わっており、華やかな奈良時代の娯楽・遊戯の一端を知ることができる。

ただし、正倉院宝物は聖武天皇や貴族という当時の上位階層の人々の娯楽・遊戯具といえ、下級官人や庶民が同じ道具を用いていたわけではない。平城京に暮らす人々の娯楽や遊戯の全体像を知るために

は、発掘調査で出土する考古資料に注目し、その実態をあきらかにする必要がある。

## 2. 平城宮・京跡出土の遊戯具

平城宮・京跡から出土する遊戯具には、賽子(サイコロ)([図1](#))や碁石、独楽・木トンボ([図2](#))などがある。特に六面体の賽子は、現代のサイコロのように反対側の面どうしの目の数の和が7にならないものもあり、古い賽子の特徴とみられる。また正倉院宝物の賽子(双六頭)が象牙製の舶来品であるのに対し、平城宮・京跡から出土する賽子は木製である。これは身近で手に入りやすい材料を用いて遊んでいたと考えられる。

これらの出土遊戯具は、現代の遊戯具と形態的に似たものであり、その遊び方についても類推が可能である。一方、現代日本では忘れられた遊戯もあった。このなかには、奈良時代以前から日本と関係の深い中国・朝鮮半島の遊戯・遊戯具との比較や文献資料の記述など、様々な手がかりを考えあわせることで復元できる遊戯もある。



図1 平城京出土のサイコロ



図2 平城宮・京出土の独楽と木トンボ

### 3. 盤上遊戯「かりうち」の復元

列点記号を刻した土器 平城京二条大路上に掘られた奈良時代中ごろの溝SD5100から出土した土器の一つに、内面に列点記号と「出」の文字を刻した土師器がある(図3・4)。発表者は、この列点記号と同一の配列の記号を刻点で記した磚せんが秋田城跡から出土していることに気づいた。さらに、同一の記号が平城宮跡のほか三重県斎宮跡、新潟県八幡林官衙遺跡、岩手県柳之御所遺跡から出土した土器や木皿、折敷にも記されていることが判明し、この列点記号の意味をあきらかにするべく検討をおこなった。

この記号は、①列点により円を描き、外周を分割する複数の起点と中心点との間を放射状の列点により結ぶ、②放射状の列点の起点となる外周上の点と、次の起点との間が4点となる(5点目で次の起点に至る)配列を基本とする。この記号は円を6分割するタイプと4分割するタイプの2つの類型に分けることができ、SD5100出土例をはじめ奈良時代の例は6分割タイプで、12世紀代の柳之御所遺跡例は4分割タイプである。このことから、6分割タイプから4分割タイプへ変化したと考えられる。

そして、この列点記号の配列が現代韓国のユンノリという遊戯の盤面と共通することが注目される。ユンノリと『万葉集』 ユンノリ(兎놀이)は双六に似た韓国の盤上遊戯である(図5)。朝鮮半島では正月などにおこなわれる伝統的な遊戯として広く普及している。ユンノリの最大の特徴は、六面体のサイコロではなく、かまぼこ形の断面形状を呈する4本の棒

(ユツ(兎)) (図6)を使用することである。

ユンノリは『万葉集』研究者を中心に以前から注目されていた。『万葉集』には「一伏三起」、「一伏三向」、「三伏一向」など4本の棒の組み合わせとみられる用字と言葉遊びがあり、これがユンノリに関連すると考えられていた(表1)。また、「かり」と読ませる「切木四」、「折木四」の用字もユンノリの4本の棒と関連すると考えられている。『万葉集』研究者の間では、ユンノリと似た遊戯が奈良時代の日本にも存在し、言葉遊びに使われるほど普及していたと考えられていた。また、『倭名類聚抄』には「樗蒲かりうち…和名加利宇智」という遊戯の記載があり、これを「切木四」、「折木四」の「かり」と関連するとみて、この遊戯の名前は「樗蒲」と考えられていた。

列点記号と盤上遊戯「かりうち」 現代韓国のユンノリ盤面は四角形が多いが、かつての盤面は円形であった。これは柳之御所遺跡出土折敷に刻された4分割タイプの記号と全く同じである。

先に整理した列点記号の変化をふまえると、朝鮮半島に古い6分割タイプの列点記号の存在を仮定することにより、ユンノリ盤面と列点記号との関係を説明することができる。すなわち、奈良時代において6分割タイプの盤面を用いる遊戯が普及しており、これは盤面・遊戯具・遊戯法も含めて朝鮮半島に由来するもので、「かりうち」と呼ばれていた。朝鮮半島では、6分割タイプの盤面が4分割タイプの盤面へと変換し、現代でも遊ばれているものと推測される。また、日本では12世紀代に4分割タイプの盤面が存在



図3 平城京SD5100出土土師器



図4 平城京SD5100出土土師器内面の列点記号



図5 韓国の教科書に載るユンノリ

(劉卿美2005「ユンノリのさいころについて」『遊戯史研究』第17号)



図6 4本の棒(ユツ)

表1 ユンノリの棒の組み合わせと万葉集の表記

(垣見修司2011『万葉集』と古代の遊戯『唐物と東アジア』アジア遊学147をもとに作成)

棒の組み合わせ	駒の進行 (マス)	韓国の呼び方、漢字表記	『万葉集』の表記	『万葉集』の訓み
○ ● ● ●	1	ト (ト)、徒・豚	三伏一向	つく
○ ○ ● ●	2	ケ (ヶ)、開・犬	一伏三起・一伏三向	ころ
○ ○ ○ ●	3	コル (걸)、杰・鷄・鳥		
○ ○ ○ ○	4	ユツ (昱)、流・牛	諸伏	まにまに?
● ● ● ●	5	モツ (모)、牟・馬		

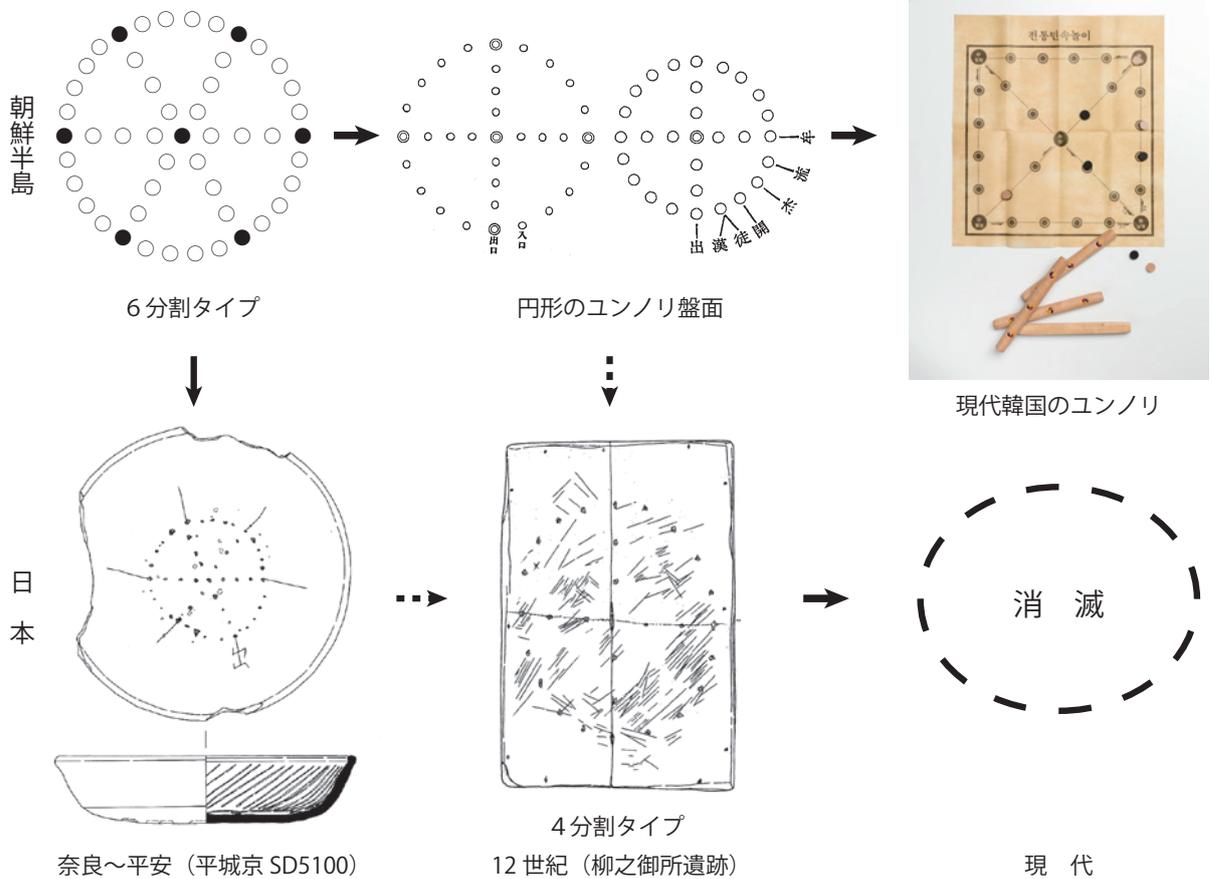


図7 列点記号の変遷(仮説)

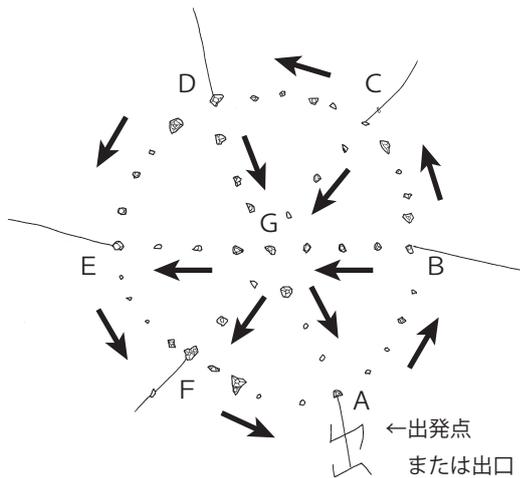


図8 「かりうち」遊戯方法の復元

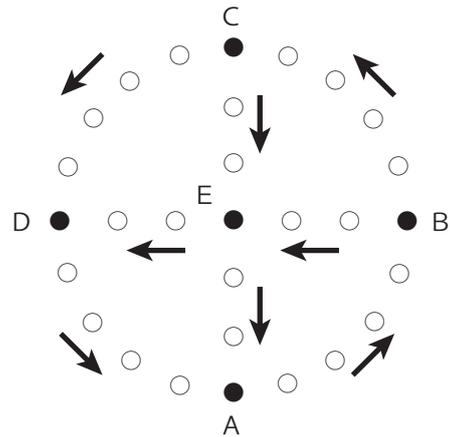


図9 ユンノリの駒の進行

していたが、現代までは伝わらず、途絶えたものと考えられる(図7)。

**遊戯方法の復元** 以上のように列点記号を「かりうち」の盤面とみると、ユンノリを参考にして遊戯方法を復元することができる(図8)。

この遊戯は、遊戯者が一対一もしくは2組に分かれ、それぞれ4個の駒を持ち、出発点(A)から4本の棒の組合せに従って盤上の駒を進めつつ、先にすべての駒がAに到達することで勝ち負けを決する遊戯と考えられる。「出」の刻書は「出発点」もしくは「出口」を意味する可能性が高い。そして、駒が起点(B・C・D・E・(F))に止まると、中心方向の放射状列点を進むことができ近道となる。また、駒が中心点(G)に止まるとAの方向に進むことができる。これはユンノリの駒の進行(図9)に比べ一巡するための手数がかかり、近道に入る起点の数も多く複雑であることから、より戦略性、ゲーム性の高い遊戯であったと考えられる。

**「かりうち」の特質** 列点記号を記す資料は土器や木皿などすべて器物本来の用途を転用していることから、身近にあるものを使い、遊んでいたことが窺える。また、記号の配列に小さな違いがみられることか

ら、遊戯者が基本のルールを理解していれば、場の状況に応じて盤面を変化させ、難易度を加減していたと考えられる。これら2点の特質は、どちらも「遊びやすさ」に繋がる。「かりうち」は、専用の盤を揃え複雑なルールを覚える必要がある囲碁や双六に比べ、より広く普及しうる条件を備えていたと考えられる。

### おわりに

平城宮・京跡から出土した遊戯具をみると、平城京に暮らす人々も多様な遊びをおこなっており、それなりに「息抜き」をしていたようだ。天皇・貴族は精巧で華やかな道具を用いて遊ぶ一方、下級官人や庶民は木片や土器を加工・転用するなど身近な材料を簡易な方法で加工して製作した道具を使って遊んでいたと考えられる。

また、これらの遊戯・遊戯具の多くが中国・朝鮮半島に由来すると考えられることは、当時の時代背景を反映している可能性が高い。平城京に暮らす人々の娯楽や遊戯とは、現代の私たちからみると素朴かもしれないが、当時としてはかなり国際色豊かな「息抜き」だったのではないだろうか。



小田 裕樹(おだ・ゆうき)

都城発掘調査部 主任研究員

1981年 福岡県生まれ

2003年 九州大学文学部卒業

2005年 九州大学大学院比較社会文化学府修士課程修了

同年 奈良文化財研究所 研究員

2020年 現職

現在の専門分野は、飛鳥・奈良時代の考古学