An illustration of two hands, one at the top right and one at the bottom center, holding several colorful threads (green, yellow, red, blue, purple) that run diagonally across the frame. The background is black with white geometric shapes.

# あそびを 角的に みつめ る

総研大文化フォーラム 2021

2021.12.4 Sat

12.5 Sun

報告集

主催

SO K E N D A I

総合研究大学院大学  
文化科学研究科



国立歴史民俗博物館  
National Museum of Japanese History

# 総研大文化フォーラム 2021 報告集

あそびを多角的に見つめる

主催：総合研究大学院大学文化科学研究科  
国立歴史民俗博物館  
2021年12月4日(土)～5日(日)

# はしがき

本報告書は、2021年12月4日(土)5日(日)に実施した総合研究大学院大学文化科学研究科による企画事業「総研大文化フォーラム 2021 あそびを多角的に見つめる」の活動報告書です。

総研大文化フォーラムは、総合研究大学院大学文化科学研究科の学生・教員の学術交流を図るために実施されてきた事業です。総研大文化フォーラムとしては今回で6回目の開催となりました。長引くCOVID-19の感染拡大の影響を受け、本年度のフォーラムは完全オンライン方式で企画することとなりました。プログラムは研究発表や基調講演、シンポジウムなど従来の企画に加え、事前撮影の形式で準備した特別企画「収蔵資料で遊んでみた！」や従来のポスター発表の代替企画として「文化科学研究紹介リレー」を実施しました。また、オンラインであっても交流ができるようにコミュニケーションツールやリモート懇親会などオンライン環境も整えました。その結果、文化科学研究科ならびに学内他研究科を含めた多様な方に参加していただいたフォーラムとなりました。

本年度のフォーラムは、オンライン・対面を併用した昨年度のフォーラムの学生企画委員会を参考にした上で運営をしましたが、感染拡大防止のため様々な事情により、思うように進められないところもありました。事前の企画・準備、当日の実施、次年度以降への引継ぎ等、すべての場面で学生企画委員会と教職員の協働の必要性を強く感じています。一方で私たち学生企画委員は、博士課程という本業を進めつつ、フォーラムを実施するために多くのコミュニケーションを取る必要があり、これは簡単ではありません。毎年同じような悩みが持たれているように思います。そこで、フォーラム当日の表面的なプログラムだけではなく、その裏側でどのようなことが起こっていたかを整理することは、次年度以降の総研大文化フォーラムにとっても、自分たちの経験としても非常に重要だと考え、報告集としてまとめ、記録に残すこととしました。本報告集がその一助となることを願っています。

2022年3月吉日

2021年度学生企画委員長

総合研究大学院大学 文化科学研究科 日本歴史研究専攻  
前山 和喜

## 目次

1	2021 年総研大文化フォーラムについて .....	1
1-1	概要.....	1
1-2	テーマ・趣旨 .....	1
2	日程・プログラム.....	3
3	オンライン開催方法 .....	5
3-1	オンライン開催について .....	5
3-2	配信について(Zoom Meetings、YouTubeLive).....	5
3-3	連絡について(Slack) .....	6
3-4	広報について(Peatix、総研大 HP ほか) .....	7
4	当日の内容 .....	5
4-1	基調講演 .....	9
4-2	口頭発表1 .....	11
4-3	口頭発表2 .....	12
4-4	口頭発表3 .....	14
4-5	独自プログラム(関西・関東).....	15

4-6 研究紹介リレー .....	17
4-7 懇親会.....	18
4-8 シンポジウム .....	19
<b>5 学生企画委員会総括 .....</b>	<b>23</b>
5-1 概要.....	23
5-2 感想.....	24
<b>6 アンケート結果 .....</b>	<b>25</b>
<b>編集後記 .....</b>	<b>35</b>

# 1 2021年総研大文化フォーラムについて

学生企画委員会 委員長 前山和喜

## 1-1 概要

総研大文化フォーラムは、「総合研究大学院大学文化科学研究科事業に関する申し合わせ」(平成28年4月15日文化科学研究科専攻長会議承認)第3条第2号に以下のように定められている。

### (2)「総研大文化フォーラム」の開催

基盤機関を会場に、文化科学研究を切り口とするフォーラムを開催し、研究科内外の様々な専門分野の教員・学生に、研究発表と学際的な交流の場を提供する。実施に際しては、本研究科の学生を RA として雇用し、フォーラムの企画・運営を主体的に担わせることと併せ、事業運営の体験を通じて実践的な問題解決能力を養成する。

これに従い、本年度も国立歴史民俗博物館を会場として、総研大文化フォーラムが開催されることとなった。

## 1-2 テーマ・趣旨

総研大文化フォーラムの開催にあたり組織された学生企画委員によって本年度の開催テーマ・趣旨は下記の通り決定した。

### 開催テーマ

あそびを多角的に見つめる

### 開催趣旨

昨年から続く新型コロナウイルスの蔓延で人々は疲弊し、国際社会に目を向ければ紛争や人種差別といった問題が山積しています。そのような中でも人はあそぶことを忘れず、前を向いて歩く力を涵養しています。また、コロナ禍においては人と人の交流が困難になった面があります。あそびは交流の一形態でもあり、共にあそぶことは人と人を結びつけ、互いに理解し認め合うことに繋がると考えています。

本テーマの「あそび」は、「余裕」や「ゆとり」といった意味を含んでいます。余裕やゆとりがなければあそぶこともままならず、相互理解にはほど遠いように思います。「余裕」「ゆとり」、あるいはそこから生まれるものの力とはどのようなものか一緒に考えていくことで、人

の持つ力の一端を明らかにする一助となるのではないのでしょうか。

本フォーラムでは多様な分野の人々が交差します。互いに議論し合い認め合うことで新たな境地を開くことはもちろん、他者と相対化することで自身の研究の立ち位置も知れるでしょう。移動の制限される昨今、多分野の人と交流することは貴重な機会になると確信しています。一人一人の好奇心から生まれた研究を語り合い、認め合い、発展させ合う場としたいと思っております。

今年度の文化フォーラムは、国立歴史民俗博物館(歴博)がホスト機関ですが、当日はオンライン開催とする予定です。対面での交流は叶いませんが、代わりに物理的な制約は少なくなります。その利点を活かしたフォーラムを実現するべく、準備を行っております。みなさまの参加を心よりお待ちしております。

※学生企画委員会で議論をした結果、テーマに用いた「あそび」という言葉は、あえて漢字で表記せずに平仮名にすることで、多義的な解釈を残すことにした。

## 2 日程・プログラム

1 日目 12 月 4 日(土)13:00~18:30

13:00~13:10 開会式

---

開会挨拶:長谷川 真理子 総合研究大学院大学 学長  
西谷 大 国立歴史民俗博物館 館長  
伊東 貴之 文化科学研究科 研究科長  
趣旨説明:前山 和喜 学生企画委員会 委員長

13:10~14:25 基調講演【事前収録】

---

芸能から性の搾取まで―「遊女」の歴史をふりかえる―  
横山 百合子 国立歴史民俗博物館 名誉教授

14:25~14:40 休憩

---

14:40~15:30 文化科学研究紹介リレー【事前収録】

---

15:30~17:00 研究発表会 口頭発表

---

宿世がもたらす心の「あそび」―平安時代の物語を通して―  
石原 知明 文化科学研究科国際日本研究専攻 学生  
炭素で年代を測るための「ものさし」作り  
坂本 稔 文化科学研究科日本歴史研究専攻 教授  
あそびの起源―ホモ・サピエンスの社会形成  
松木 武彦 文化科学研究科日本歴史研究専攻 教授

17:00~17:05 1 日目総括

---

挨拶:樋口 雄彦 日本歴史研究専攻 専攻長

17:30~18:30 オンライン懇親会

---

挨拶:小島 道裕 日本歴史研究専攻 教授

## 2 日目 12 月 5 日(日)11:00~17:00

### 11:00~12:30 特別企画「収蔵資料で遊んでみた!」【事前収録】

---

《関東》

< 歴博 > 絵双六・「職人風俗絵巻」パズル

《関西》

< 民博 > 特別展「“触”の大博覧会」のワークショップ体験

### 13:40~15:40 シンポジウム 第 1 部

---

あそびを多角的にみつめる

報告1:「遊びと闘争」 樫永 真佐夫 地域文化学専攻 教授

報告2:「研究活動とあそび」 山田 奨治 国際日本研究専攻 教授

報告3:「あそびとよそおい」 澤田 和人 日本歴史研究専攻 准教授

報告4:「あそびとまなび」 木越 俊介 日本文学研究専攻 准教授

司会:小島 道裕 日本歴史研究専攻 教授

鈴木 卓治 日本歴史研究専攻 教授

### 15:40~16:00 休憩

---

### 16:00~17:00 シンポジウム 第 2 部

---

パネリスト:樫永 真佐夫 地域文化学専攻 教授

山田 奨治 国際日本研究専攻 教授

澤田 和人 日本歴史研究専攻 准教授

木越 俊介 日本文学研究専攻 准教授

司会:小島 道裕 日本歴史研究専攻 教授

鈴木 卓治 日本歴史研究専攻 教授

### 17:00~17:10 閉会式

---

2 日目総括:樋口 雄彦 日本歴史研究専攻 専攻長

閉会挨拶:前山 和喜 学生企画委員会 委員長

永田 敬 総合研究大学院大学 副学長

### 12:30~13:40 休憩

※休憩中は「文化科学研究紹介リレー」の再上映と総研大の紹介映像を配信。

### 3 オンライン開催方法

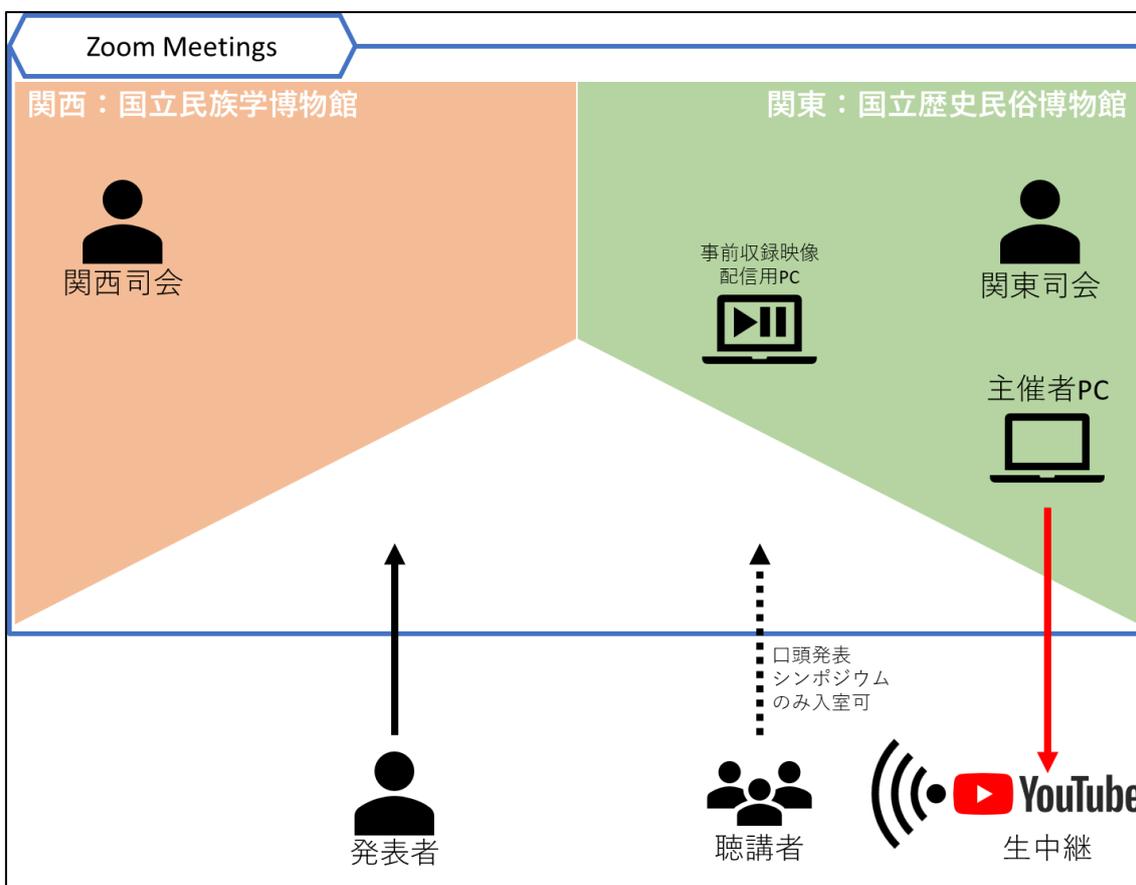
日本歴史研究専攻 前山和喜  
学務課 学務支援係 松園 崇

#### 3-1 オンライン開催について

新型コロナウイルス感染症の影響により総研大文化フォーラム 2021 は前回(総研大文化フォーラム 2020)でのオンライン・対面ハイブリッド開催の経験を活かし、完全オンラインの形で行われた。対面での実施のために設けていた対応を省いたことで、よりコンパクトな形で運営することができた。

#### 3-2 配信について(Zoom Meetings、YouTubeLive)

完全オンライン開催となり、参加者がリアル会場に集まることがなくなったこともあり、学生企画委員は関東・関西の往來をしなくても済むように東西の2拠点(関東:国立歴史民俗博物館、関西:国立民族学博物館)に分かれてフォーラムの運営・進行を行った。一部の委員は自宅から司会進行を行った。



聴講者へは Zoom と YouTubeLive を連携させることで、Zoom の映像を YouTubeLive へ生中継した。口頭発表とシンポジウムでは口頭での質問ができるよう、聴講者も Zoom へ入室できるようにした。

発表者は各自の PC を使って、あらかじめ Zoom に入室しておき、順番が来たらカメラ・マイク ON を行い、画面共有機能を使用して発表を行った。

事前収録のプログラム(一部の開会挨拶、基調講演、特別企画、文化科学研究紹介リレー)については、事前収録映像配信用 PC から Zoom へ映像を画面共有することで配信を行った。

コロナ禍によりオンラインのイベントが増えていたり、授業などが Zoom で行われたりすることが増えているためか、Zoom の操作に戸惑う参加者はほとんどみられなかった。今後のオンラインイベントの実施においても Zoom は比較的受け入れられやすいと考えられる。

また、質問等はせず、聴講のみの参加者向けとして、YouTube は視聴する機器への負荷が少なく、視聴者は安定して見やすかった。生中継の映像が自動でアーカイブされることも便利であり、Zoom の録画機能の映像を加工して共有するという手間がかからないメリットがあった。

### 3-3 連絡について(Slack)

運営側から参加者への連絡や講演・発表への質問については Slack を利用した。Slack に設置したチャンネルは以下の通り。

#general:全体連絡、進捗のアナウンスなど
#random:雑談部屋★
#help:操作などがわからない方の相談場所★
#アンケート:参加者アンケートの案内★
#シンポジウム:シンポジウムの案内、質問の受付
#基調講演:基調講演の質問受付
#研究紹介リレー:文化科学研究紹介リレーへの質問、コメント等★
#研究発表:口頭発表への質問受付
#懇親会:懇親会の案内★
#特別企画:特別企画への質問、コメント等★
※★はほとんど利用がなかったチャンネル

おおむねプログラムごとにチャンネルを用意したが、実際にはほとんど使われないチャンネルもあった。今後同様のツールを利用する場合は、使われる可能性の低いチャンネルは作成しないなど、検討が必要である。

### 3-4 広報について(Peatix、総研大 HP ほか)

総研大文化フォーラム2021の広報については、従来からの学内通知や総研大HPのほか、前回から利用を開始した Peatix も併用した。ただし、今回は Peatix を聴講申込にも活用したが、今回は PR ページの掲載のみとした。

Peatix からの申し込みには Peatix へアカウント登録が必要で、参加者側にとっては煩雑であるという意見が前年度までに多くあったため、聴講申込には使わないこととした。一方、前回の開催により総研大文化フォーラムのイベントページに一定のフォロワー(63名:2022/3時点)がついており、開催の案内をすることで、ある程度参加者の確保が見込めると考えられるため、Peatix を全く使わないのではなく、イベントの周知に限定して使うこととした。

申し込みフォームは総研大 HP のイベントページ内に設置した。多数となりうる聴講申込者への案内を効率的に実施するため、申し込みフォームには Microsoft Forms (Microsoft365)を使用し、Power Automate と連携させ、受講者一覧の作成、登録完了メールの送信が自動で行われるようにした。

最終的には 94 件の申し込みがあった。前年度は参加受付メールが送られていないなどのトラブルがあったため、その反省を活かし本年度は処理を自動化したことにより、登録者全員に個別にメールを送る手間がなくなり、フォーラム本体の準備・運営に集中できた。また、自動化したことにより会期中も聴講者募集を継続することができた。

#### 資料1 作成したフロー

- ①申し込みフォームから新しい回答が送信される<Forms>
- ②回答の詳細を取得する<Forms>
- ③Excel(OneDrive 上)に行を追加、回答項目をそれぞれ指定の列に記入する<Excel>
- ④回答の項目を反映した登録完了メールを、申し込みフォームに書かれたメールアドレス宛に送信する<メールの送信>

## 資料2 (参考)自動送信メール文

メールの送信 (V2)

\*宛先: メールアドレス x

\*件名: 【総研大文化フォーラム2021】聴講者登録が完了しました

\*本文

Font 12 B I U [link icon] [unlink icon] [code icon]

※本メールは自動で送信されています。

氏名 x 様

この度は、総研大文化フォーラム2021「あそびを多角的に見つめる」へお申し込みいただき、ありがとうございます。

以下の通り申込を受け付けましたので、ご確認ください。

登録日時: body/登録日時 x  
メールアドレス: body/メールアドレス x  
氏名: body/氏名 x  
所属・職名: body/所属・職名 x  
懇親会: body/懇親会 x

(アンケート) 本フォーラムをどこで知りましたか:  
body/ (アンケート) 本フォーラムをどこで知りましたか x

<総研大文化フォーラムSlackについて>  
総研大文化フォーラムでは、直前や当日における参加者への連絡、発表者への質問、参加者同士の議論の場として、Slackを利用します。以下の招待URLからフォーラム当日までに登録してください。

○招待URL  
<https://join.slack.com/t/2kvtnejsubpovbgHN~fToBtl>

○登録方法 (外部サイト)  
[https://businesschatmaster.com/slack/slack\\_regist\\_as\\_members#2\\_URLSlack](https://businesschatmaster.com/slack/slack_regist_as_members#2_URLSlack)

○Slackの使い方 (外部サイト)  
[https://businesschatmaster.com/slack/basic\\_use\\_of\\_slack](https://businesschatmaster.com/slack/basic_use_of_slack)

※登録方法や使い方の解説サイトは複数ありますので、一例として掲載しています。

詳細オプションを表示する v

## 4 当日の内容

### 4-1 基調講演

#### 4-1-1 概要

日本歴史研究専攻 前山和喜

##### ■講演に至るまでの経緯

本年度の基調講演は、事前録画した講演を当日配信するという形式で行なった。質疑応答は、slack を介して投稿してもらった質問を学生企画委員が講演者にメールで送り、文章の形式で回答していただいたものを2日目に読み上げる形式で行なった(基調講演が1日目の最初の企画であったため可能であった)。

講演者の選定は、今回のフォーラムのホスト校である歴博の学生企画委員で会議した上で、8月末にメールを用いて依頼をした。幸運にも第一候補のホスト校の国立歴史民俗博物館の横山百合子 名誉教授に引き受けていただくことができた(例年、基調講演はホスト基盤機関から選ぶことが通例となっている)。しかし、横山先生は当日に別件の用事があることが判明したため、事前録画方式での依頼となった。

事前録画については、横山先生がオンライン授業の経験からノウハウ(ZOOMの機能による録画)を有していたため、学生企画委員側でのサポートなどは不要であった。フォーラムの1週間前をめどに基調講演の動画ファイルと発表資料を送っていただくということでの依頼となった。質疑応答の方法はオンライン通話かメールのどちらかでの対応を提案し、当日の都合からメールを用いた文章での回答ということで決定した。

広報用ポスターに掲載する都合から、9 月末にはタイトルを決定する必要があった。今回は「芸能から性の搾取まで―「遊女」の歴史をふりかえる―」とすることとなった。

講演をお願いするにあたり、「委嘱手続き」と「謝金のお支払先口座」についての確認を行なう必要があり、10 月中頃に学務支援係に対応をしていただいた。併せて、予稿集に載せるためのプロフィールのチェックをしていただいた。

横山先生より送付していただいた動画は、一部編集する必要があったが、YouTube にアップロードする際に適切な編集処理をした。前日の対応となってしまったが、歴博の研究協力課と横山先生の間で連絡が取れていたため、問題なく対応することができた。

当日は、資料の配布と終了後の永続的な動画公開を行なわず、録画も不可という旨の案内をした上で、事前にアップロードした動画を再生することで基調講演を実施した。特に問題なく遂行することができた。フォーラムの他のイベントと同様に、終了後1週間は閲覧可能な状態とした。

#### 4-1-2 運営面の感想

日本歴史研究専攻 前山和喜

今回の基調講演は、事前録画方式で行なった。これはネガティブな代替案としてではなく、持続可能かつ、よりインタラクティブな基調講演の方式として実現できるように学生企画委員として取り組むことを目指したものである。事前準備や本番の配信については、まったく問題なく行なうことができたが、質疑応答についてはやや盛り上がり欠けてしまったと思われる。直接的なインタラクションが難しかったためと思われる。改善案としては、講演は事前録画であったとしても、質疑応答はオンラインでよいので直接やりとりできるようにすることがあげられる。当日の拘束時間を少なくできるというメリットがあるため、次年度以降検討してもよいと思われる。

#### 4-1-3 基調講演の内容

日本歴史研究専攻 山本由梨

総研大文化フォーラム 2021 の最初のプログラムとして、国立歴史民俗博物館名誉教授の横山百合子先生に「芸能から性の搾取まで―「遊女」の歴史をふりかえる―」と題してご講演いただいた。横山先生は、フォーラム開催当日は他の用務によりご参加が難しく、事前収録いただいた録画の放映をおこなった。

まず、今回のご講演のテーマ「遊女」について、性というのは人間を形作る上での根源的なファクターであり、「遊」の語義に通底するものである、との旨のご説明がなされた。横山先生は、2020年に国立歴史民俗博物館で開催された「性差(ジェンダー)の日本史」展の企画代表を務められており、そこでご紹介された遊女の歴史を、展示内容を一部交えながらご講義いただいた。

ご講演では、遊女の歴史を古代から中世、近世、近代と順を追って振り返り、その成り立ちや、各時代における表象などの解説がなされた。特に、江戸時代を中心に、近世になると女性の買売春が大規模に行われるようになったことについて、人身売買される遊女の存在とその需要のあり方、遊郭の経営の実態と社会背景が示された。

また、遊郭で遊ぶ側だけではなく、遊びの相手となる遊女たちは実際にはどのような環境におかれていたのか、という点が詳細に明らかにされた。例えば、江戸時代の遊郭において、遊女による放火が多発するが、放火事件が発生する背景には、遊女がおかれる酷しい環境、体罰や病気、乏しい食事などの処遇がある。遊女たちの日記には、過酷な状況を耐える日々が詳細に綴られ、その厳しい生活が窺われた。

このような事例の紹介の上で、ご講演のまとめでは、片方が遊び、そして片方が遊ばれるという、二者の不均衡が明らかな遊郭の場を、「遊び」の場・文化の母胎として一面的に称揚することの危うさが示され、それを今後、どのように歴史から読み解いていくのか、という問いか

けがなされた。

#### 4-1-4 基調講演の感想

日本歴史研究専攻 山本由梨

「遊び」を考える時、その思考の主体となるのは「遊ぶ側」となることが多いのではないかと。しかし、その遊ぶという行為に遊ぶ側が存在するのであれば、その一方で、遊び相手、遊ぶもの、遊ばれるものが存在するということを改めて考える機会となった。横山先生のご講演では、遊郭におけるその不均衡が浮き彫りとなり、まさに遊びを「多角的にみつめる」という本フォーラムの主旨を表していただいた。

日本歴史研究専攻 大和あすか

近世社会における売買春業の位置付けと遊女の労働状況や環境を中心にご講義いただいた。近世の遊郭や遊女を思い起こす時、私たちは浮世絵や歌舞伎に登場する華やかで美しい女性を想像する。しかし、世間に流布するこれらの媒体は遊郭を美化し、遊女を商品として積極的に売り出すことで「遊ぶ側」を増やしたいという経営者の経営戦略に基づくものであると気付かされた。「遊ばれる側」の遊女は売買可能な動産として扱われ、過酷な労働環境に晒された。この現実を遊女が訴えることは難しく、抱える苦悩は私的な日記に吐露するほかない。歴史資料から読み解かれた社会的弱者ともいうべき遊女の声に触れることで、少しでも日本のジェンダー史を理解したいと感じた。

#### 4-2 口頭発表1

宿世がもたらす心の「あそび」—平安時代の物語を通して—

石原智明(文化科学研究科国際日本研究専攻 学生)

##### 4-2-1 発表要旨

『源氏物語』をはじめとする平安時代の仮名散文におけるキーワードの一つに「宿世」(すくせ)がある。この言葉は、そもそもは前世を意味する仏教語であるが、仮名散文、特に『源氏物語』において多く用いられ、そこでは、前世という意味を踏まえて前世からの因縁。または、現世における運命のような意味でも用いられている。『源氏物語』以降の物語でも用いられており、平安文学史を考える上での重要なキーワードであると考えられる。

本発表では、物語における「宿世」の中の作用の一つとして、突発的に起きた事件、事故、もしくは自分自身ではどうしようもない出来事に対して、前世からの因縁であるから仕方ないと

捉え、心の中で一定の決着をつけ、精神を安定させる用例を精査し、物語の登場人物が心に「あそび」をもたらす方法を考え、ひいては平安時代の人々の精神において、いかに「宿世」という考えが位置付けられていたのかということを考える。

#### 4-2-2 感想

日本文学研究専攻 福原真子

本発表は、『源氏物語』を対象とし、本フォーラムのテーマである「あそび」を「宿世」に引きつけて考えてみるといった非常に興味深い内容のものだった。

まず、『源氏物語』では、「空蝉」「藤壺」「玉鬘」「落葉の宮」といった物語を彩る女性登場人物を具体例としてあげ、「宿世」という言葉の考察を展開していく手法は、鮮やかであったように感じた。そして、物語のなかに120例もの「宿世」という言葉の使用例があり、これを機に他作品へと広がっていった言葉であったことを知り、新鮮な驚きを得た。

自らの意に添わぬ出来事が起きた時、自分自身ではどうにもならない「宿世」という言葉で理解することにより、心の中で一定の決着をつけ、精神を安定させることは、現代においても「運命」という言葉が同様の役割を担っていると言えるのではないかと思う。瞬間的にでもこのような「心のあそび」をもたらすことは、現代の私達にも必要なことかもしれない。また、衝撃的な悲しみを最終的に和らげるのは、長い時間と子どもの存在であったという点も、人間の普遍性を感じるものであった。

質疑応答においても、類義語である「運命」「契り」との違い、木簡に「宿世」の文字を練習したものがあったこと等、石原氏の研究の深さが窺えるものであり、最後まで大変興味深く拝聴させていただいた。

『源氏物語』の文学研究には接する機会が多いものの、石原氏のように作品論に縛られることなく、思想史を含めた新しいアプローチ方法に出会うことができたのは、様々な分野の研究者が集まる総研大フォーラムゆえであると思う。

#### 4-3 口頭発表2

炭素で年代を測るための「ものさし」作り

坂本 稔(文化科学研究科日本歴史研究専攻 教授)

##### 4-3-1 発表要旨

炭素 14 年代法(放射性炭素年代法)は、規則正しく減少する放射性炭素(14C)の性質を利用した年代測定法である。炭素は自然界に多く存在し、なかでも生命活動を伴った物質には必ず含まれるので、様々な資料が年代測定の対象となる。5~6 万年前までという適用範囲

も人類史に年代を与えるに適切なものであり、炭素 14 年代法は歴史学、考古学、人類学など様々な研究分野に応用されている。

炭素 14 年代法で暦上の年代を得るには、あらかじめ年輪年代法などで暦年代の判明した資料の炭素 14 年代を集めた「較正曲線」を利用する。過去の大気中の 14C 濃度は変動していたので、資料に残る 14C 濃度を測定しても、およそ 5,700 年とされる半減期だけでは年代が得られない。

較正曲線には北半球陸域用の IntCal、南半球陸域用の SHCal、表層海水用の Marine の 3 種類が提案され、昨年それぞれが新版(IntCal20, SHCal20, Marine20)に改訂された。これまで IntCal は欧米産樹木年輪のデータが中心であったが、IntCal20 には多くの地域に生育した樹木年輪のデータが採用され、その中には国立歴史民俗博物館が中心となって測定を進めてきた、日本産樹木年輪のデータも含まれる。

大気中の 14C 濃度の「時間的な」変動は、主に大気圏上層における 14C の生成速度が太陽活動に影響されて変動することに起因する。一方、「空間的な」不均一性については、大気成分の攪拌を前提に、これまであまり議論されてこなかった。ところが、日本産樹木年輪の炭素 14 年代は同時期の欧米産樹木年輪よりも系統的に古い、すなわち 14C 濃度が低い傾向にあり、特にそれが紀元前後から 2 世紀ごろにかけて顕著である。

世界各地の樹木年輪の炭素 14 年代測定が進むなかで、たとえば北半球と南半球の大気中 14C 濃度の違いは、それぞれに較正曲線を提案することで解決が図られた。しかしながら IntCal20 では紀元前後から 2 世紀ごろにかけ、日本産樹木年輪以外に新たに採用されたデータがなかったこともあり、較正曲線の形状は大きく変更され、日本産樹木年輪に沿ったものとなった。較正曲線は炭素 14 年代法における大切な「ものさし」であり、その整備のため、今後も世界各地で樹木年輪の炭素 14 年代測定が進められることは疑いなく、「ものさし」の妥当性を検証するためにも引き続き、日本産樹木年輪の測定が必要である。

#### 4-3-2 感想

比較文化学専攻 川又幸恵

本発表は、炭素14年代法における「ものさし」である較正曲線の作成にあたり、日本の森林資源が活用されていることを紹介したものである。特に、発表者の坂本先生が調査地としておられる長野県飯田市の森林資源は豊富であり、同市の遠山川では紀元前後の年輪資料が発見され、北半球陸域用新版の較正曲線である IntCal20 にもそのデータが採用されている。坂本先生は、今後、益々日本産樹木年輪の位置づけが大きくなるとし、飯田をはじめ、日本産樹木年輪のデータ蓄積を行い、より精度の高い較正曲線を作っていきたいと述べられた。

炭素14年代法については、聞いたことはあったものの、具体的にどのような仕組みでどのようにデータが集められているかということはこれまで知る機会がなかったので、本発表は大変興味深かった。炭素 14 年代法は歴史学、考古学、人類学など様々な研究分野に応用され

ているが、その「ものさし」である較正曲線を作るデータを集める作業に国立歴史民俗博物館が関わっていたことには驚いた。

私は長野県出身であり、地元で紀元前後の年代が測定できるような年輪資料が存在していることに大きな口マンを感じた。日本の森林資源は、炭素14年代法という国際的な年代測定のための「ものさし」に活用できるということを本発表で学び、益々その重要性を認識させられることとなった。

#### 4-4 口頭発表3

あそびの起源－ホモ・サピエンスの社会形成

松木 武彦(文化科学研究科日本歴史研究専攻 教授)

##### 4-4-1 発表要旨

私たちホモ・サピエンスが他の動物ともっとも大きく異なるのは、入れ子状に拡大した巨大な群＝社会を形成することで、今日の「国家」はその一つの到達点である。血縁でつながり、互いに対面関係(顔見知り)にある数十人～数百人(上限は約 500 人といわれる)の群(家族・氏族・部族)が、血縁や対面関係を越えた数百万～数億人の群(民族・国家)もの巨大な群へと拡大・維持されるメカニズムは、ヒト独自のコミュニケーションとそれを可能とする認知進化を前提としている。

この進化の一つの帰結は、約 7 万 5000 年前のホモ・サピエンスに発現したとされる現代人的行動で、象徴的器物(装飾品・絵画・彫塑)、象徴的行為(儀礼・埋葬・歌・踊り)、価値の交換(交易)などと並んで「あそび」が挙げられる。「あそび」も含め、これらホモ・サピエンスの現代人的行動が、入れ子状に拡大した巨大な群を形成していくときのコミュニケーション媒体として重要な役割を話した。「あそび」には広義と狭義がある。広義の「あそび(play)」は、器物の製作や行為における不必要な(それがなくても最低限の要を満たすような)「凝り」で、絵画や彫塑、歌や踊りはそれ自体が「あそび」であり、ホモ・サピエンスはそこに独特の感興を見出して心理的に誘引される。多くの個体がこの感興を共有することが、血縁や対面を超えた群の拡大メカニズムに関係していると考えられる。

狭義の「あそび」は、この感興を利用して、さまざまな社会関係形成の媒介として生み出され、文化ごとに様式化された行為で、本論では「遊び(game)」と漢字表記して広義の「あそび」と区別する。「遊び」は、一種の「見立て」(アナロジー)であり、個人の社会化(教育)過程、個人間の関係調整、集団間競争の象徴化などのさまざまな場面で用いられ、次のような類型がある。A) 個人の社会化過程で発現する大人の模倣(「ごっこ」)、B-a) 個人間の関係を代弁する象徴的な競い合い(ゲーム、個人競技)、B-b) 集団間の関係を代弁する象徴的な競い合い(集団競技)であり、スポーツもここから派生することになる。ほかに、個人の精神活動の一つとして、

C) 慰み(pastime)としての「遊び」もある。

これら諸類型の「遊び」の場・施設・道具などは考古学的な痕跡を遺し、それが重要な社会関係の形成に寄与したことを知りうる例もある。古典期マヤの神殿コンプレックスには球戯場が設けられ、ゴム球を用いた競技が重要な儀礼や政治的コミュニケーションとして行われた。日本列島において、社会的な意味を持った「遊び」の痕跡を見出し、そこから日本の歴史過程の特質にアプローチする作業は今後の課題であるが、① 弥生時代の小型弓を「玩具」(上記 A の痕跡)とする説、② 古代以降の「碁」やボードゲーム(「碁」「将棋」)の研究などがあり、それらを社会関係形成の媒介とみて類型化する上記の体系に当てはめることによって、日本列島先史・古代において「あそび」から「遊び」が派生する過程やその歴史的特質を明らかにする。

#### 4-4-2 感想

日本歴史研究専攻 山本由梨

松木武彦先生は、ホイジンガ『ホモ・ルーデンス』において論じられた「遊び」の特性と、ロジェ・カイヨワ『遊びと人間』における「遊び」の定義を示しながら、「遊び」というものが今日にいたる社会形成にどのような意味をもってきたのか、ということをご自身のご研究における問題提起としてあげられていた。

ご発表の中ではその事例として、日本の先史・古代における戦争と「遊び」の関わりが取り上げられ、戦争を反映する考古資料について、「遊び」の視点からの再解釈を試みることができるということのご紹介があった。松木先生は、このような「遊び」を手がかりにした検証によって、さまざまな事象の再考が可能であり、さらには学際的な研究が進展することを示唆された。

私自身の取り組む研究においても、「遊び」を手がかりとした再解釈は可能であるだろう。一度「遊び」という観点から研究対象を見直し、読み解く作業を行なってみたい。

#### 4-5 独自プログラム

##### 4-5-1 概要

日本歴史研究専攻 前野智哉

今年度の独自プログラムは、特別企画「収蔵資料で遊んでみた！」として、運営委員を関西と関東の 2 チームに分け、関西チームが国立民族学博物館(民博)、関東チームが国立歴史民俗博物館(歴博)の収蔵品でそれぞれ遊んでいる様子を撮影し、フォーラム当日に編集した動画を配信するという形式で行った。

#### 4-5-2 関東チーム内容

日本歴史研究専攻 前野智哉

関東チームのメンバーは福原・前野・前山・山本で、動画撮影は10月25日午前9時から歴博で行った。撮影当日は、①歴博が所蔵する明治・大正期のすごろくである「七転八起開運出世双六」と「少女年中行事双六」、②「職人風俗絵巻」の職人の名前が書かれた崩し字部分を切り取りピースにして、該当する店舗にピースをはめていくパズル、の2種類(3資料)で遊んでいる様子を撮影した(撮影機材は前山が歴博の後藤先生より借りた)。なお、遊んだ資料は、実物ではなく、いずれも画像を印刷したものである。

また、動画では歴博の展示の中から「あそび」に関するものを紹介することとなり、前野が、展示品撮影の依頼文を作成し、小島先生を通して歴博博物館事業課展示係に提出して、11月2日16時30分から歴博事務の渡邊さん同伴のもと写真撮影を、閉館後の歴博展示室において行った(撮影用デジカメは歴博院生研究室の物を用いた)。

撮影した動画・写真は、データを民博事務の森さんを通して業者に渡し、37分の動画にまとめてもらった(費用はフォーラム予算から)。その際、どのように編集するかを編集指示を提出する必要があり、前山が作成し、11月22日にSlackで共有し、森さんから業者に渡してもらった。

11月30日に関東チーム・関西チーム両方を1つにまとめた動画が業者から納品された。フォーラム当日は、2日目12月5日の11時~12時10分まで動画を配信した。

#### 4-5-3 関東チーム感想

日本歴史研究専攻 前野智哉

前例のない、動画配信での独自プログラムということで、運営委員全体で準備が非常に大変であった。自分が最も深く関わったのは、展示品の写真撮影であるが、撮影する展示の決定、依頼文の作成、撮影、これらが実施する直前になって日程が決まるので、自身の都合との関係から、突然とてつもなく忙しい日・週が現れるのがつらかった。動画の編集では、関東チームの誰かが編集指示を作らなくてはならなかったが、全員が11月中は忙しく、誰も手を付けられず、結局前山さんが無理して締め切りを大幅に過ぎてから提出するという事態になってしまった。前例がない企画のため、あらかじめ日程が決められず、手探りで進めていったため、委員にとてつもない負担があったことは間違いない。来年度以降は、特に目新しいことをせず、できる範囲で企画して欲しい。

#### 4-5-4 関西チーム内容

日本歴史研究専攻 クレインス圭子

関西チームでは、みんぱくにおいて開催されていた国立民族学博物館特別展「ユニバーサル・ミュージアム——さわる！“触”の大博覧会」《開催期間2021年9月2日(木)～11月30日(火)》の展示資料のなかから、「触る線のドロ잉(ポリウム2)」や「触察玩具」など数点を選んで、撮影素材として用いた。いずれも実際に触って感じることに主眼を置いたタイプの展示品で、「あそびを多角的にみつめる」というテーマに合致したものだ。また、特別出演して頂いた同館のグローバル現象研究部・准教授の広瀬浩二郎先生には、撮影に用いた展示資料の制作過程や触って体験する意味などについて解説して頂いた。

撮影にあたって、関西在住の学生企画委員がみんぱくに集まることになり、複数の専攻に所属する学生の臨時混成チームが結成された。「あそび」を基軸に収蔵資料を多様な分野の視点からみつめる機会ともなり、その過程ではさまざまな「まなび」もあり、フォーラム全体の趣旨「あそびを多角的にみつめる」を具現化するものとなった。

#### 4-5-5 関西チーム感想

日本歴史研究専攻 クレインス圭子

テーマが「あそび」という楽しいもので、見て頂く側の人にも楽しめる内容であったのではないと思う。また、画面上でしか見ていなかった学生企画委員が初めてお互いに対面する貴重な機会になるとともに、撮影を進めていくなかで、展示品に対する見方が各学生でそれぞれ異なっていることにも気づき、みんぱくにおいて、楽しく新鮮なひと時を過ごすことができた。また、この特別企画を通じて、文化科学研究科に属する学生企画委員同士が各専攻の枠を超えて、協力し合うことができたのではないと思う。

### 4-6 研究紹介リレー

#### 4-6-1 概要

比較文化学専攻 川又幸恵

新型コロナウイルス感染症の影響により、2021年度総研大文化フォーラムは完全オンラインで開催されることとなった。これに伴い、例年のポスター発表に代わる企画として、『文化科学研究紹介リレー』と題し、総研大文化科学研究科の学生や教員が行っている様々な研究を一般の方に紹介できる場を設けた。

本企画は、研究者の皆さんに、文化科学研究科の学生や教員が取り組んでいる研究テーマ

やその魅力について 5 分間という限られた時間の中でリレー形式に発表してもらうものである。事前に動画として提出していただくことで、より多くの方々が参加できるような企画とした。本企画の参加者は総研大文化科学研究科の学生 7 名、教員 1 名の計 8 名であった。尚、映像の編集作業にあたっては、学生企画委員の担当者が行った。

#### 4-6-2 感想

比較文化学専攻 川又幸恵

例年ポスター発表として使われていた時間を、オンライン開催でも研究発表の場として有効に使いたいとの考えから、今回新しい試みとして研究紹介リレーが行われた。発表者が各自で作成したスライド映像はどれも個性的で分かりやすく、研究内容も非常に興味深かった。当初の目的である、より多くの研究を紹介する場として十分にその役割を果たすことができたのではないかと考える。発表の持ち時間も一人 5 分と短く、テンポよく見ていくことができたため、たくさんの発表を一度にみても飽きることがなかったように感じた。

今回の発表者は 8 名であったが、もっとたくさんの発表者が集まっても、発表枠を分散するなどして実施できるのではないかと思う。

#### 4-7 懇親会

##### 4-7-1 概要

日本歴史研究専攻 前山和喜

本年度のフォーラムでは、オンライン懇親会を行なった。昨年度のフォーラムでは実施することができなかったが、昨年度の経験から、今年度は実施可能であると判断した。

懇親会は全て ZOOM で行なった。参加は自由であったが、最初に参加者ランダムに 3~4 名をブレイクアウトルームに割り振り、自由に会話をしてもらった。20 分を 1 セッションとし、これを 2 セッション行なった。

その後、全体で集まり歴博の小島道裕先生に中締め挨拶をしていただいた。その後は全体としては解散とし、話し足りない人は 1 時間半後を完全解散とした上で、フリーで会話を楽しんでいただいた。

##### 4-7-2 感想

日本歴史研究専攻 前山和喜

前半のランダムに割り当て会話をするセッションは、良い企画であったと思われる。初対面であっても 3~4 名を割り当てたことで、円滑にコミュニケーションが取れたようである。個人

的にも話したことが無い方と話すことが出来たため、非常に良かったと感じた。

一方で、特定の話したい人と話しをすることは、今回の形式では難しかった。少なくとも全員をメイン会場(ZOOMのメインルーム)に集めても、人数が多いために会話はほとんど生まれなため、個別のブレイクアウトルームに移動する必要があるが、その心理的障壁が高かったように思われる。案としては、半数程をランダムに割り当て、残りの参加者は好きなブレイクアウトルームに参加するという方式が考えられる。しかし、実際には人数に偏りが出してしまう可能性も高く、その点の配慮も必要だと思われる。

## 4-8 シンポジウム

### 4-8-1 開催趣旨

日本歴史研究専攻 前山 和喜

総研大文化フォーラム 2021 のシンポジウムは、フォーラム全体と同じ「あそびを多角的にみつめる」というテーマで行なう。昨年から続く新型コロナウイルスの影響によって、人と人の交流のありようは大きく変化した。しかしそのような状況下であっても、私たち人類は「あそび」ことを忘れず、前を向いて歩いていかなければならない。

ここで「あそび」とはどのような意味だろうか。もちろん「遊戯」の意味が最初に思い浮かぶが、他にも「余裕」や「ゆとり」、「余白」といった意味も含んでいる。現在の社会状況を鑑みると、度重なる自粛要請によって、レクリエーションの意味での「あそび」は制限を受け、社会インフラの多くの部分で「余裕」がなくなっている。少なくとも、数年前と比べて、社会の中に「あそび」がなくなっているように思う。

このような背景から、今回のシンポジウムでは、広い意味での「あそび」を一つの軸として置き、文学、歴史学、文化人類学、民俗学等の多様な分野の視点から意見を交わすことで、人間文化の新しい側面に光を当て、そこから人間の営みや世界観について参加者の皆さんと一緒に考えていきたい。

### 4-8-2 司会者より概要と感想

日本歴史研究専攻 教授 小島道裕

まず、興味深い報告と議論を行なってくださった先生方と、完全オンラインのシンポジウムをスムーズに実施していただいた運営側の努力に感謝したい。

冒頭、共同司会の鈴木卓治氏と導入的な対話を試みた。「あそび」、「遊」、「play」それぞれが多義的な語であり、また含む意味にはズレがあり、「あそび」とは何かが問題。「あそび」の反対語や概念は何かを考えると良いかもしれない。また一日目の横山氏の基調講演から、遊廓につ

いての「遊ぶ側／遊ばれる側」という視点や、経営者である遊女屋、町奉行、幕府に至る存在によって構造化されていることを重要な視点として再確認した。

**報告 1 樫永真佐夫「遊びと闘争」**に関しては、五月の節供の石合戦「印地打ち」を思い出した。一日目の松木報告のように、戦争も「あそび」としてとらえられるというのは、しかし石器時代の戦争や祭事であれば当事者同士だけの問題で済むであろうが、それが組織化されてしまうと、遊廓の事例のように、その「あそび」の中に、「あそぶ者」と「あそばれる者」、それを運営・管理する者、という構造が生じる。近代において国家が行なう戦争は、そこに否応なしに動員（徴兵）されて参加させられる側と、それを組織する側、という関係を見捨てることができなくなる。

**報告 2 山田進治「研究活動と遊び」**では、非物質的な生産である研究者の創造的な時間は勤務時間の外であり、「あそび」の時間である、あそんでいるから研究になる、という問題提起であったが、ではそれが仕事、勤務の「内」として扱われると、「あそび」であり続けることはできるのだろうか。組織化された「あそび」は、先の戦争の例のように、もはや参加者個人の主体性や自由さを超えた物になる危険性があるのではないか。

**報告 3 沢田和人「あそびとよそおい」**では、ホイジンガの遊びの定義を元にパリコレクションを「あそび」として位置づけ、日本における「変わり兜」や胴服における奇抜さ、非日常性や、模様の「見立て」、また「まじめ」に擬態する小紋の「あそび」といった例が紹介された。「まじめ」と「あそび」は、必ずしも二項対立ではなく、あるいは対立概念ではあっても、複雑に絡み合っ

て現象する面が示されたことが興味深かった。

**報告 4 木越俊介「まなびとあそび」**では、源氏物語目録歌などの言葉遊びや、物を見立て絵で表す遊びから、大学での導入学習の事例も紹介された。筆者は博物館教育にも関係していたので、その「教育プログラム」の例も紹介したが、「あそび」を通して「まなび」を行なうことができる。

目的と手段をあえて一致させず、無意識、無自覚の内に「あそび」を「まなび」にしてしまう手法は、教育の現場ではしばしば用いられるが、しかし、そこには怖さも潜んでいる。本来、自由で自発的なものであるはずの「あそび」が、いつの間にか組織化されて、外からの意思によって洗脳に使われる場合もある訳で、討論でも「戦争の玩具」などの例によって指摘されたが、戦争が「あそび」としてもとらえられることと関連して、重要な論点だったと思われる。

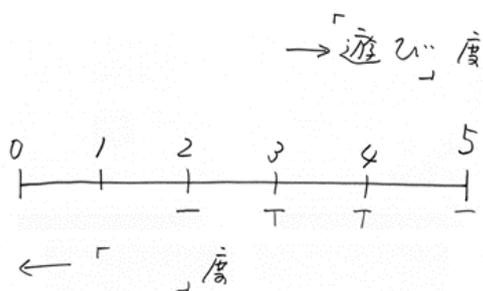
討論は報告者単位で行ったため上記に既に含まれているが、その他の論点としては、樫永報告に対して、「プロのスポーツも『あそび』か」というものがあり、これも、一応職業自体は「あそび」ではないが、やはりその行為の中には「あそび」の要素があり、またプロボクサーは実際はほぼ他の職業で生活している、むしろアマチュアの方が練習時間が長い、といった、これもなかなか一筋縄ではいかない状況が示されていた。

まとめでは、木越氏から、「あそび」の反対概念は「止まっている」ということではないか、との発言があり、興味深く思った。「あそび」には、漢字の「遊」も含めて、自由に動く、移動すると

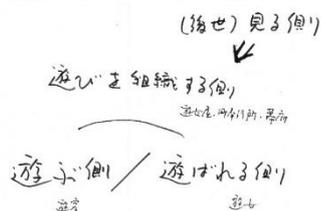
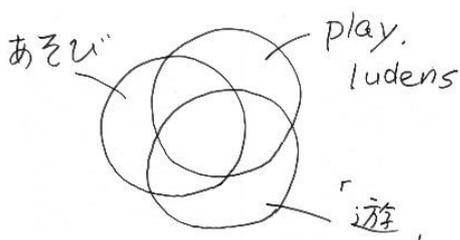
いった意味がある。固定され、自由に動けないものはたしかに「あそび」とは言えない。「動き」が「あそび」の本質的な要素であることは間違いないだろう。

全体を通して浮かび上がったように、「あそび」は、管理され、組織化されて、「work」の側に絡め取られてしまうことがある。しかし、動き、自由さという、まさに「あそび」の力によって、それに抗い、逆襲することもまたできるのではないだろうか。

今回のシンポジウムは、対面での実施がかなわなかったが、しかし離れた場所同士で画面越しの対話ができるという特性を生かせるように、手書きの即席テロップで言葉や図を示すなど、自分なりの工夫もしてみた。このシンポが何か新しい物を生み出すことに寄与でき、何かが少しでも動いたならば、それで成功とすべきではないだろうか。



All work and no play  
makes Jack a dull boy.



(当日使用した手書きテロップの例)

### 4-8-3 感想

日本文学研究専攻 福原真子

今回のシンポジウムのテーマである「あそび」という言葉は、とても幅広く捉えることができる言葉である。司会の小島道裕先生と鈴木卓治先生の冒頭のお話から、日本語だけでなく英語を含め「遊び」の意味の多様性や広がりについて、大いに考えさせられるシンポジウムの始まりとなった。

お話頂いた檜永真佐夫先生の「遊びと闘争」からは、遊びについて考えることは、人間の根源的なサディズムとの闘いについて考えていくことに繋がるという、とても奥深いお話であると感じると共に、私がつ「暴力」への考え方は、現代それもつい最近の考え方であることを知った。

山田奨治先生の「研究活動とあそび」は、研究のなかに身を置いている側の人間として、心当たりが多いものだった。そして「研究者はあそびの時間で重要な仕事をしている」という言葉はとても大切なことであり、心に残る言葉となった。

澤田和人先生の「あそびとよそおい」で、ホイシンガーの定義に様々な事例を当てはめてのご説明には非常に共感した。「遊びは日本文化を理解するひとつの言葉」であることは、自身の研究のなかでも念頭に置きたいと思う。

木越俊介先生の「あそびとまなび」での、江戸時代の資料や実例を用いての導入教育については、大変実践的なものであり、是非とも活用させていただきたいと思った。そして導入教育で大切なことは気負わないことであるということも、とても大きな意味を持つ言葉ではないかと考える。

その後のディスカッションでは、参加者其々の専門の立場から「あそび」について様々な意見があがり、まさに「あそび」の多様性を示したものであると感じた。また、今回のシンポジウムでは、院生が研究者や教育現場・博物館に携わる立場となった時、「あそび」がとても重要な意味を持つということを示したシンポジウムであると思った。

## 5 学生企画委員会総括

日本歴史研究専攻 前山和喜

### 5-1 概要

本年度の総研大文化フォーラムの学生企画委員会は、月一回のペースでオンライン会議を行った(頻度は昨年度と同じ)。昨年度の反省を活かし、最初に完全オンラインでの開催することで決定をしたため、委員会の決議等は比較的スムーズに決まった。一方で、本年度も新型コロナウイルスの感染拡大防止策の影響で、活動の見通しが立てることが難しく、独自プログラムの撮影やポスターや予稿集等のデザインなどの準備は遅れてしまった。

コミュニケーションツールは、昨年度同様に Slack を用いた。設定したチャンネルは、以下の通りである。

- ・general: 共通の情報共有
- ・random: 気軽な情報共有
- ・オンライン: オンライン対応に関するチャンネル
- ・テーマ: テーマ決めに関するチャンネル
- ・デザイン相談: ポスターや報告集に使うデザイン案に関するチャンネル
- ・ミニ研究紹介: 文化科学研究紹介リレーに関するチャンネル
- ・会場運営: 配信をする現地会場に関するチャンネル
- ・研究発表: 研究発表に関するチャンネル
- ・講演会シンポジウム: 基調講演とシンポジウムに関するチャンネル
- ・懇親会: 懇親会に関するチャンネル
- ・進行メモ\_当日シフト: 当日の司会台本や担当シフトに関するチャンネル
- ・聴講者対応: 参加者への情報案内などに関するチャンネル
- ・当日連絡: 当日の運営中のコミュニケーションのためのチャンネル
- ・独自プログラム: 特別企画に関するチャンネル
- ・報告集: 報告集作成に関するチャンネル
- ・予稿集\_プログラム: 全体のプログラムと予稿集作成に関するチャンネル

例年の学生企画委員会は、一部の委員に負担が集中してしまうという反省があったため、担当者を固定して準備を進めたが、計画通りにはいかない面も多々あった。結果的には、今年度も負担が集中してしまう問題を解消することは出来なかったが、各委員の積極的な貢献によって、フォーラムの運営自体は滞りなく進んだと思われる。

また、学生企画委員会の議事録は、各専攻事務に保存してあるので、必要な場合は、そちらを参照していただきたい。

## 5-2 感想

本年度も課題であった一部の委員に負担が集中してしまう問題は、解決できなかった。そもその問題として、毎年指摘されている本フォーラムの開催意義について、これをはっきりすることが出来ずに委員活動が始まってしまったために、各委員のフォーラムに対するモチベーションがまちまちであったように思われる。これについては、簡単には解決することは出来ないが、ぜひとも検討していただきたい。

一方で、オンラインで準備を進める上で各委員同士のコミュニケーションが不十分であることも、以前より指摘されていたが、それを解決するための策を打つことも出来なかった。こちらはきちんとコミュニケーションを取るための機会を意図的に準備すればよいためなので、比較的簡単に解決が可能であると思われる。

Slack を用いたコミュニケーションについては、最低限うまく行なえていたと考えている。特に「スタンプ」を使った意思決定を積極的に使用した。手軽であり、可視化されるために非常に分かりやすかった。しかしながら、アクセス頻度は各委員でバラバラであり、スピード感を求めるのはやや難しいというのが現状である。ただ、余裕を持った委員会の運営を心がければ、それほど大きな問題にはならないと思われる。

本年度も、県をまたいだ移動を含む研究活動は厳しく制限されていた一年であった。しかし、フォーラムの準備が佳境になる秋は比較的状況が良くなり、移動を含む研究活動を実施できるようになったために、むしろその時期に全委員が忙しくなるという状況に陥ってしまった。社会的な情勢を鑑みて、計画を立てる必要があったことを痛感するとともに、出来ることは出来るタイミングでコツコツと片付けていくという運用をするべきという教訓を強い実感とともに学んだ。

## 6 集計報告・参加者アンケート結果

2021/12/20 18:00 集計

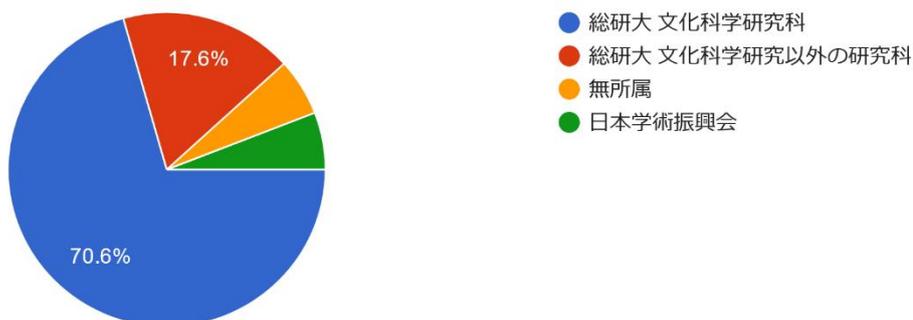
作成:学務課学務支援係

実施時期:令和3年12月5日(日)~19日(日)  
対象者:発表者、講演者、会場聴講者およびオンライン聴講申込者  
実施方法:Google Formによるオンライン回答

### 1. 所属について

#### 【1】所属について

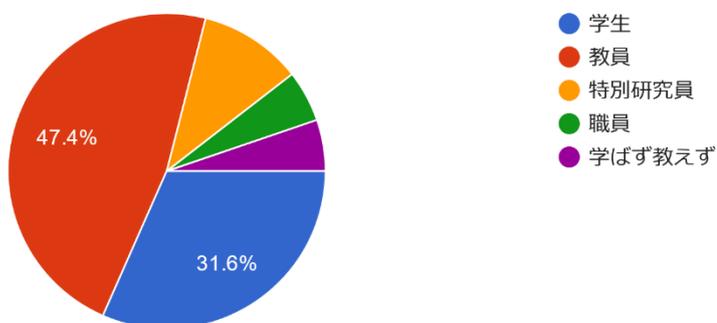
17件の回答



### 2. 教員／学生等の区分について

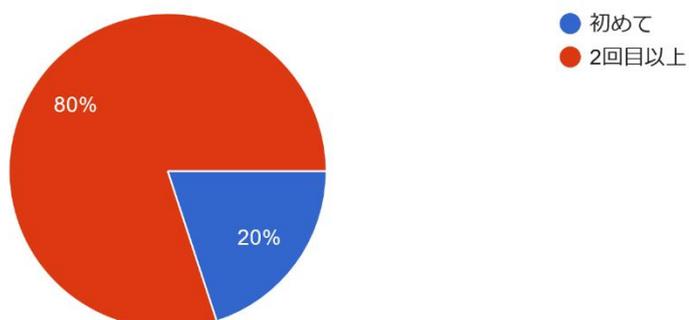
#### 【2】教員／学生等の区分について

19件の回答



### 3. 本フォーラムの参加回数

【3】 本フォーラムへの参加について  
20件の回答



### 4. 今年度に開催するフォーラムを知ったきっかけを教えてください。

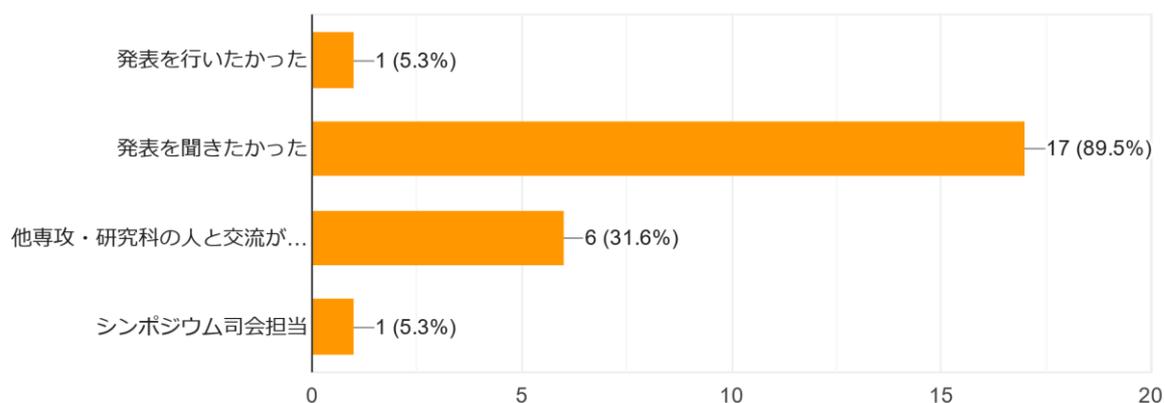
【4】 今年度に開催するフォーラムを知ったきっかけを教えてください。  
19件の回答



## 5. 本フォーラムに参加された目的を全てご回答ください(複数回答可)。

【5】 本フォーラムに参加された目的を全てご回答ください(複数回答可)。

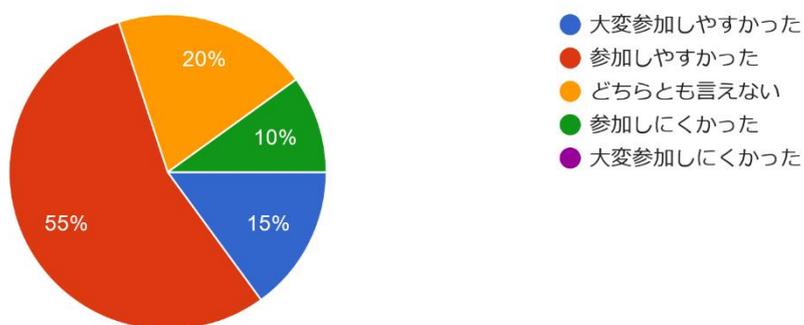
19件の回答



## 6. 開催時期についての印象をお聞かせください。

【6】 開催時期についての印象をお聞かせください。

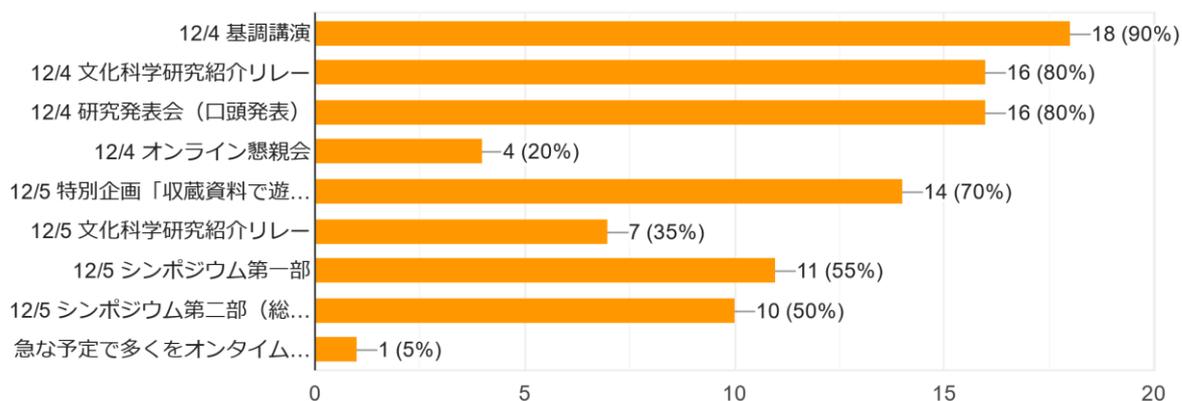
20件の回答



## 7. 参加したプログラム全てを選択してください(複数回答)。

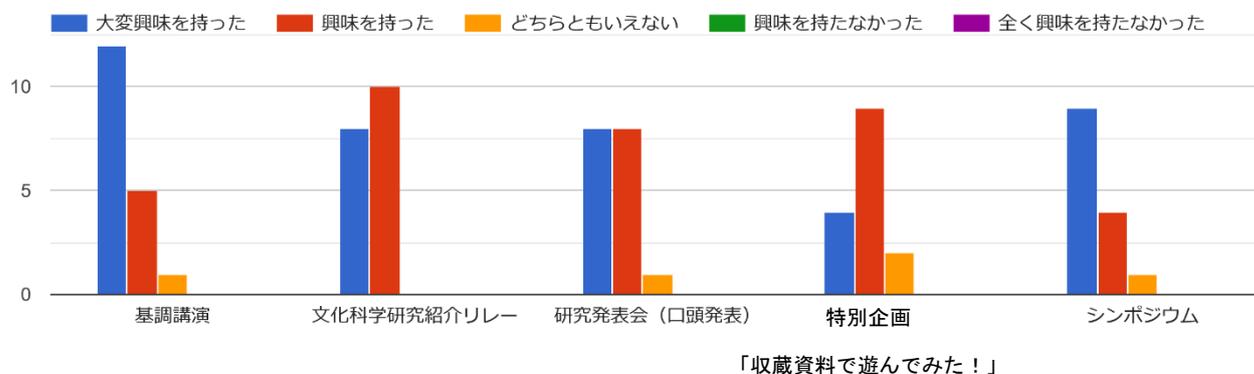
【7】参加したプログラム全てを選択してください (複数回答)。

20件の回答



## 8. 各プログラムの印象をお聞かせください。

【8】各プログラムの印象をお聞かせください。



### 8-2. 基調講演について、ご意見があればお書きください。

- 横山先生の最終講義をこのような機会にうかがえてよかった。
- 歴博のジェンダー展も好評だったのでもっと広く知ってもらえばよかったのかなと思いました。
- とても面白かったです。いい勉強になりました。
- 大変面白かったので、やはり性差の日本史は読もうと思います。

### 8-3. 文化科学研究紹介リレーについて、ご意見があればお書きください

- 今までにない企画で大変面白かったです。容易には他専攻に行けない状況で、他専攻の空気を感じられる楽しい企画でした
- 一人一人が短いぶん、大変聞きやすく、良い試みだったと思います。
- 昨今の状況下では大変有効な企画であると感じた。各発表者のプレゼン資料も質が高かった。
- 工夫されていてよかった。所属機関の映像が他に比べて古かった
- 短い時間で自分の研究をよくまとめていてすごいなと思った。
- 卒業生、在学生の声が聞こえてよかったと思います。
- とても魅力的な企画であると思った。
- 多くの大学院生がいながらもなかなか交流を持ちにくい(ここ数年は特に)中で、他の人の研究を知るといのは、それだけでも多くの文化を知ることにもつながり、刺激にもなった。
- 動画をうまく使っている方、動画の特性を生かしていない方の差が激しいので、発表方法も勉強するか助けてもらうかするといいいのではないのでしょうか。

### 8-4. 研究発表会(口頭発表)について、ご意見があればお書きください

- 学生さんにも様々な出身や視点を持った方がいて、他専攻の切り口を面白く感じるとともに、多様性があった楽しかったです
- 特にはないです。
- 炭素年代測定法の意味が初めて分かりました。題からは興味持てなそうでしたが見たら面白かったです。

### 8-5. 特別企画「収蔵資料で遊んでみた！」について、ご意見があればお書きください。

- 昨年までの企画から大きく変わっていて驚きましたが、面白く見せようとしているのが伝わってきてとても楽しく見せていただきました
- 大変よい企画でした。
- 双六や絵巻が小さくてよく見えませんでした。試みとしては楽しそうでした。
- 昨年はできなかった特別企画があったのでよかったと思います。委員の皆さんがとても楽しそうで見ているこちら和みました。
- コロナ禍にありながら、専攻を越えて交流されており、企画の工夫もみられた。
- 資料から、新しい遊び方を工夫しようとする方向性に興味を持ちました。研究にも通じる大切な姿勢のように思います。
- 特にはないです。
- 職人風俗絵巻のパズルはくずし字のとっかかりに良さそうです。楽しそう

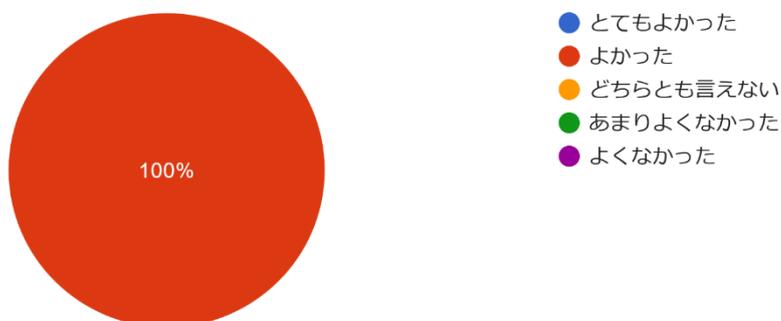
8-6. シンポジウムについて、ご意見があればお書きください。

- テーマも、それに対する多角的な視点も良かったと思います。
- 研究科ならではのトピックが散りばめられたご発表を絶妙にまとめられて良かったです。
- 難しいお題だったが、なんとかまとまったのではないか。
- 教員間の交流もあり、総研大フォーラムらしい企画だった。テーマは基調講演で示された負の側面を深掘りしてゆく方向もあったかもしれない。
- 「遊び」について、多様な視点からの分析が可能であり、また必要であることをつよく意識した。また、シンポジウムでのやりとりをうかがいながら、「遊び」の語意の変遷、翻訳語の問題についても興味がわき、大いに受刺激を受けました。
- あいにく用事があって、参加できなりました。
- あそびと装いの話が特に興味深かったです。時代と地域でくずすの意味が違ってくるとか。

9. オンライン懇親会はいかがでしたか？

【9】 オンライン懇親会はいかがでしたか？

4件の回答



9-2. オンライン懇親会について、ご意見があればお書きください。

- どうしようもないところですが、楽しかったわりには人数が少なく終わる時間が早くてすこし残念でした。
- 特にはないです。
- 試みとしてはとても面白かったと思う。  
オンラインでの懇親会は何か企画がないと難しいところがある(大人数や初対面の人が多いと特に)ので、今回の短い時間でランダムにグループ分けを行ったのは、良かったと思う。

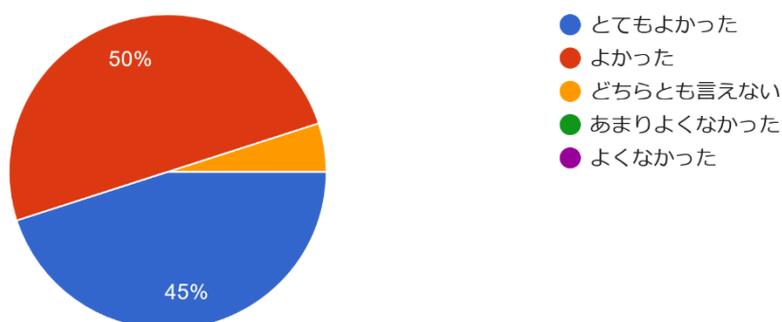
ただ、当然ながら、今回の方式では話す機会が無かった人もいたので、その点については残念でもあった。

## 10. オンラインでの運営についてお聞きします。

### 10-1. YouTube Live の配信はいかがでしたか？

【10-1】 YouTube Liveの配信はいかがでしたか？

20 件の回答



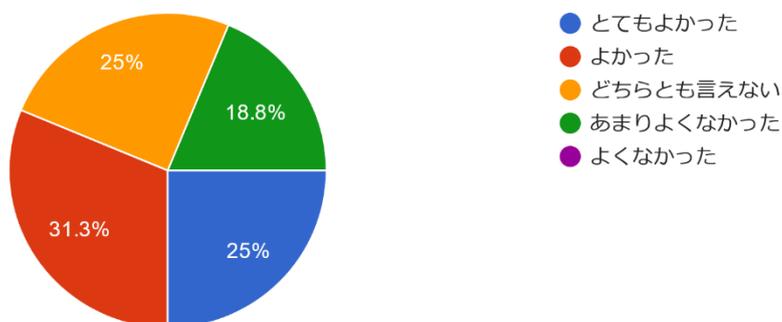
### 10-2. YouTube Live(配信ツール)について、ご意見があればお書きください。

- かなりうまくできていたのではないか。
- 特にないです。
- アーカイブも見れて良かった。数日に分けて視聴しました。

### 10-3. Slack での情報共有はいかがでしたか？

【10-3】 Slackでの情報共有はいかがでしたか？

16 件の回答



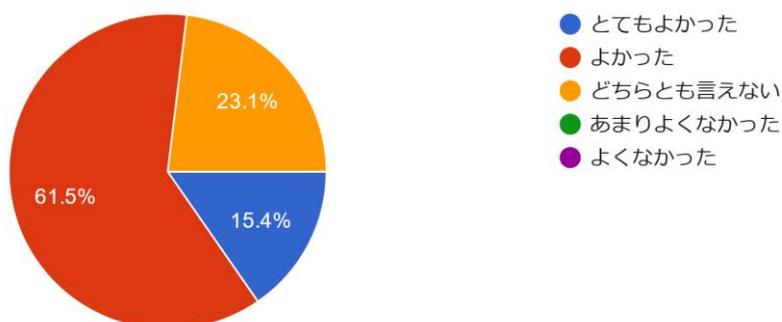
10-4. Slack の使用について、ご意見がありましたらお書きください。

- 自分はたまたま Slack を使っていたのですが、Slack のみだと参加のハードルが上がるのではと思いました。
- 昨年度もそうであったが、全体の流れがわかりにくい。情報の提示の仕方を再考されたし。
- 分かりにくい
- オンライン参加なので、一番不便なところは質疑応答だと思います。Slack でやり取りができるが、やや不便だと思います。
- 二年連続で情報共有ツールとして Slack を用いたが、使い勝手がいいとは思わない。しかしながら、有力な代案も思い浮かびにくい。

10-5. Zoom での質疑応答はいかがでしたか？（使用した方のみ）

【10-5】 Zoomでの質疑応答はいかがでしたか？（使用した方のみ）

13 件の回答



10-6. Zoom の使用について、ご意見がありましたらお書きください。

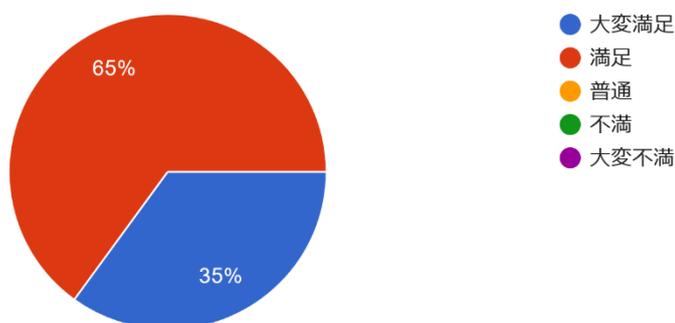
- スタッフの運営(機器操作スキル)がしっかりしていてよかった。
- IT の弱い人にはかなり複雑でした
- 特にないです。
- Zoom での質疑応答のスタイルは様々な学会でも行われているように、今回のようなスタイルがシンプルでわかりやすいと思った。

## 11. フォーラム全体についてお聞きします。

### 11-1. フォーラム全体を通した満足度をお聞かせください。

【11-1】 フォーラム全体を通した満足度をお聞かせください。

20 件の回答



### 11-2. 総研大文化フォーラムについて、ご意見があればお書きください。

- 毎年の参加を楽しみにしています。今年のテーマは「遊び」でしたが、他の専攻にいる人間にとっては、普段持たない・触れない視点に触れて考えの枠を広げるのも「遊び」だと思っています。どうぞ他専攻(他所属)の人間の参加も引き続き認めていただけると幸いです
  - オンラインでも進行がうまくされていてよかったです。
  - このネットワークとプログラムが長く続けられと思います。年に 1 回ずつ一発性ではなく、毎年学会よりはゆるく、サマセミよりは強く連続性をもって行われればと
  - 前回の反省点を改善し、フォーラムがスムーズに進行している印象を受けました。「あそび」というテーマもとてもよかったですと思います。
  - 興味深い内容が多く、楽しく参加させていただきました。
  - シンポジウムの発表者から、いつのタイミングで ZOOM に入ったらよいかわからない、という問い合わせがあった。関係者ひとりひとりについてタイムスケジュールをしっかりと考えて提示しないと、とくにオンライン開催ではわかりにくい。
  - 担当の基盤機関、院生の負担は小さなものではないが、それを超える院生の快活さを感じた。ありがとうございました。
  - フォーラム委員の皆様お疲れ様でした。
  - 現地で参加できたら、もっと面白いと思います。
  - 委員の負担がどうすれば減るのか、どうすれば全体の流れがスムーズになるのか、今一度考えていただきたい。
- 実際のフォーラムが始まってしまえば、参加者も含めての意欲的な姿勢のおかげで、スムーズに動いているように見えるが、実際は大変であっただろうと推察する。

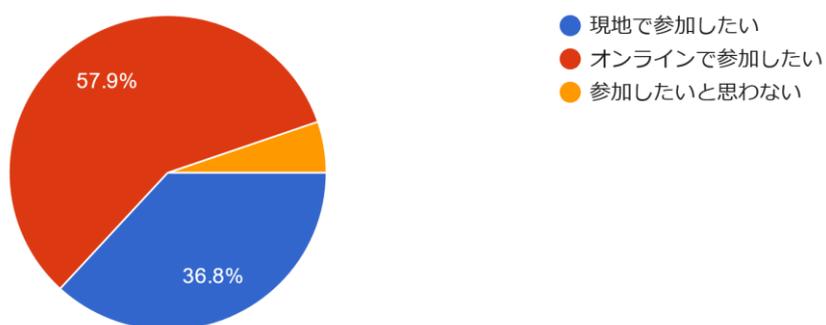
この部分については数年来解決していない問題に思うので、善処いただきたいと切に思う。

- 研究発表を一般人も見れて有難いです。ただ長いので、年二期ぐらいに分けてくれた方が見やすいです。

11-3. 次回のフォーラムも参加したいと思いますか？（次回は国立民族学博物館で開催予定です）

【11-3】次回のフォーラムも参加したいと思いますか？（次回は国立民族学博物館で開催予定です）

19件の回答



## 編集後記

報告書編集委員長(学生企画副委員長) 川又幸恵

本年度の総研大文化フォーラムは、前年から続く新型コロナウイルス感染症拡大の影響を受け、完全オンラインで開催された。昨年度に初めてオンラインを使用してのフォーラムが行われ、そこで培われたノウハウをもとに、前山学生企画委員長と総研大学務支援係のご担当者の方々を中心に比較的スムーズに作業・運営を行うことができた。他方、完全オンライン開催となったことで、例年行われていたポスター発表や独自プログラムは、オンライン前提の工夫した新たな形で企画・準備することができた。

本報告集は、今年度の文化フォーラムの準備から同日の内容、学生企画委員の率直な感想や意見を残す場が必要であるとの趣旨から、昨年度より簡易的なものを前提として作成した。次年度のフォーラム開催にあたり、少しでも参考になれば幸いである。

最後に、本報告集の作成にあたりご寄稿頂いた学生企画委員、総研大学務支援係の方々、各基盤機関の専攻事務の方々、その他ご協力を頂いた皆様に心より御礼申し上げます。

## 令和3年度学生企画委員会

委員長	日本歴史研究専攻	前山 和喜
副委員長	比較文化学専攻	川又 幸恵
委員	国際日本研究専攻	上杉 幹
(50音順)	日本歴史研究専攻	クレインス圭子
	地域文化学専攻	BAT <sup>パトニチ</sup> -OCHIR <sup>ル</sup> BALJUNNYAM <sup>バルジンニヤム</sup>
	日本文学研究専攻	福原 真子
	日本歴史研究専攻	前野 智哉
	日本歴史研究専攻	大和 あすか
	日本歴史研究専攻	山本 由梨

## フォーラム担当教員

文化科学研究科長	伊東 貴之 教授
日本歴史研究専攻長	樋口 雄彦 教授
日本歴史研究専攻	小島 道裕 教授

## 総研大文化フォーラム2021報告集

あそびを多角的に見つめる

発行日	令和4年3月31日
編集	総合研究大学院大学 文化科学研究科 総研大文化フォーラム2021企画委員会
発行者	国立大学法人 総合研究大学院大学 文化科学研究科
事務局	総合研究大学院大学 学務課学務支援係 〒240-0193 神奈川県三浦郡葉山町(湘南国際村) 電話 046-858-1583 FAX046-858-1632