

非文字資料研究

The Study of Nonwritten Cultural Materials

News Letter **2007.3** No.15 CONTENTS



Interview

中世鎌倉の景観を語る 私の発掘覚書 3
Medieval Landscape of Kamakura
河野 眞知郎 KAWANO Shinjiro

研究エッセイ ESSAY

『絵巻物による日本常民生活絵引』 16
マルチ言語版編纂における問題
Problems in the Compilation of the Multilingual Version of
“Pictopedia of Everyday Life in Medieval Japan”
君 康道 KIMI Yasumichi

写真から人口現象を読み解く 18
Every Picture Has Various Kinds of Information
平井 誠 HIRAI Makoto

フィールドノート

Field Note

性とジェンダーをどうとらえるか 19
人類文化における普遍性と特殊性の一事例研究
國弘 暁子 KUNIHIRO Akiko

コラム Column 21
瀬戸内の小さな島で
香月 洋一郎 KATSUKI Yoichiro

フィールドノート

Field Note

変化しつつある文化遺産 22
広東醒獅の現状について
彭 偉文 PENG Weiwen

コラム Column 24
野外民族博物館リトルワールドにおける「民族」概念に
ついての初歩的レポート
フレデリック・ルシーニュ Frédéric LESIGNE

コラム Column 26
北斎を追って
ディオゴ・カウパテス Diogo KAUPATEZ

コラム Column 27
神奈川大学付近での考察に見られた日本の村落共同体
劉 曉春 LIU Xiaochun

受贈資料一覧 28

主な研究活動 29

原信田實さんの笑顔にもう会えない 30

彙報 31

Information 32



表紙写真説明

「世俗」のイメージ
西荻窪の骨董店で「明治時代のメンコ」、「昭和二十年のデッドストック」などの説明をつけられ、ひと山いくらの廉価で売られていたかつての「家族合わせゲーム」の札。裏面は何の印刷もない生のままの紙面で粗末なつくりなのだが、絵のイメージも名前のつけかたも、うんざりするほどいかにもそれらしいものばかりである。こうしたイメージはいつごろどのようにして形成されてきたのだろうか。社会がこうした類型化された存在であふれかえっているわけでは、もちろんない。しかしこうした類型は決して無根拠につくられたものでもない。かつて子供向けのTVドラマにソフト帽でサングラスのおじさんが登場したら、それはもうそれだけで悪い奴だと思われていた。その横に鳥打帽で顔に傷をもつ男がついていたら、どうしてすぐにこいつは手下だ、と納得してしまっていたのだろうか。そんな認識の方向性や価値判断はいつインプットされたのだろうか。こうした認識への問いは結構深いところにいきつくのかもしれない。
「家族合わせゲーム」は、夫婦と男女一人ずつの子供(場合によってはこれに使用人などが加わる)の組合せを揃え終わると「上がり」となる。こうしたゲームの成立自体、ある社会性を強く含んでいよう。やや大げさに言えば、子供たちはこれで遊びつつ、類型概念としての家族や職業というものを把握し確認していく素朴な体験を持ったのかも知れない。
なお、ここで示した札の一部は「三光玩具」という会社がつくっていた。この表紙に載せるに際して、東京と大阪と名古屋で「三光」という名を冠している玩具メーカーをあたってみたのだが、該当する会社はなかった。こうした商品の場合は、たとえば絵の著作権とかにあてはまらず、産業財産権(権利期間は20年、ただし継続可)に属することが多いという。おそらくこの20年間で、この権利が継続されたことはないとの判断で表紙に使った。もしこれらのカードについての情報をお持ちの方はご連絡くださればありがたい(香月 洋一郎)