

古代の伝言ゲーム

近年、日本各地の発掘調査で多くの文字資料が発見されており、7世紀頃には文書による行政がかなり広い範囲に展開していたことが分かってきた。さらに、8世紀初頭の大宝律令施行により、古代日本の文書行政システムが確立したとされる。東大寺の正倉（正倉院）に残る古代の戸籍に人々の氏名・年齢などが個別に記載され、また税として納められた布にも納税者の氏名が書かれており、当時の行政システムが十分に機能していたことがうかがえる。

地域社会においても、この頃より文字の書かれた土器が使用されており、集落遺跡の発掘調査で出土した墨書土器は膨大な数にのぼる。こうした点から、早くも古代には社会のすみずみに文字文化が浸透していたかのようなイメージを持ってしまいがちであるが、実際にはそうでもないことが出土文字資料の研究で明らかになってきた。

例えば、右の図を見てほしい。宮崎市の余り田（あまりだ）遺跡から出土した土器に書かれていたものである。書きそこないのてるてる坊主のような・・・少なくともこれを見て文字と考える人はいないだろう。

ところが、同じ余り田遺跡出土の資料を下のように並べてみたらどうか、「日万」という文字が崩れて記号のようになっていく流れが見えてくるのではないだろうか。



つまり、古代の地域社会には文字を読み書きできる人が確実に存在した一方で、全く文字を理解できない人も多かったと考えられるのである。正確に書かれた「日万」という文字からスタートして、見よう見まねで転写を繰り返すうちに、もはや原形をとどめない記号に変化していく、まるでお絵かき伝言ゲームのようなことが起こっていたと推測される。

ここで紹介した墨書土器は、現在開催中の企画展Ⅰ「文字が伝えたもの」で展示中である（6月21日まで）。この機会に、ぜひご自身の目でご覧いただき、古代の人々が何を想いこれらの文字？を記したか、感じ取っていただけたら幸いである。

（堀田孝博）

