
古代アメリカ学会主催 第3回公開シンポジウム 講演録 1

まなぶ、たのしむ 南北アメリカの古代文明
—研究成果から学びの場へ—



目 次

- | | |
|--|--|
| 1. メソアメリカの古代文化
井関 陸美 (明治大学教授) ……………2 | 4. 博物館とメソアメリカ
村野 正景 (京都文化博物館学芸員) … 18 |
| 2. メソアメリカに行って古人骨と語り合ってみた
—もう一つのマヤ考古学—
鈴木 真太郎 (岡山大学講師) ……………6 | 5. メソアメリカ教育の実践
多々良 穰
(東北学院榴ヶ岡高等学校教諭)…………… 23 |
| 3. 〈学習 / マンガ〉の可能性
伊藤 遊 (京都精華大学
国際マンガ研究センター特任准教授) … 10 | 6. 質問・ディスカッション …………… 28 |
| | 7. 質問と回答 …………… 35 |

司会進行 伊藤伸幸 (名古屋大学)

2021年12月19日シンポジウム開催 (オンライン開催)

2022年3月31日講演録発行

*本稿掲載文・写真の無断転載・複製を禁じます

まなぶ、たのしむ

2021年オンライン開催

第1回：12月19日(日) 14:00-17:00

第2回：12月26日(日) 14:00-17:00

南北アメリカの古代文明

—研究成果から学びの場へ—

南北アメリカ大陸には、実にユニークな古代文明の展開がありました。

未知や謎という言葉で語られることの多かったこの文明は、研究者による発掘調査とさまざまな分析によって日々新しい成果が生まれ、その実像が明らかになりつつあります。

このシンポジウムでは、一線で活躍する研究者が最新の成果をわかりやすくご紹介すると同時に、食、マンガ、博物館など身近なテーマとの関連もとりあげながら、中学や高校での歴史教育への活用可能性を探ります。



ティカル1号神殿 ©井関陸美



アステカ太陽の石 ©伊藤伸幸



テオティワカン様式の石製の面 ©井関陸美



ワカ・パルティエダ遺跡 ©芝田幸一郎

■第1回参加登録 12月19日(日) <https://forms.gle/2CdJ4DzexQZYecs86>



1. メソアメリカの古代文化 (井関陸美・明治大学教授)
2. メソアメリカに行って古人骨と語り合ってみた
—もう一つのマヤ考古学— (鈴木真太郎・岡山大学講師)
3. 〈学習／マンガ〉の可能性 (伊藤遊・京都精華大学国際マンガ研究センター特任准教授)
4. 博物館とメソアメリカ (村野正景・京都文化博物館学芸員)
5. メソアメリカ教育の実践 (多々良穰・東北学院榴ヶ岡高等学校教諭)
6. ディスカッション

■第2回参加登録 12月26日(日) <https://forms.gle/XXGgq838iNFahQXHA>



1. ワリとインカ：アンデスにおける帝国をめぐる新たな発見
(松本雄一・山形大学准教授)
2. 科学で探るアンデス文明 (瀧上舞・山形大学学術研究員)
3. アンデス文化の敷居を低く一門外漢による気楽なマンガ的世界 (芝崎みゆき・画文業)
4. アンデスにおける「遺跡博物館」の成果と課題 ～ペルー・アンコンでの活動経験を中心にして
(市木尚利・立命館大学環太平洋文明研究センター・プロジェクト研究員)
5. ペルーの台所：食文化からみるペルーの多様性と変化 (佐々木直美・法政大学教授)
6. ディスカッション



マチュピチュ遺跡 ©渡部森哉

古代アメリカ学会

<https://americaantiqua.org/>

古代アメリカ学会主催 第3回公開シンポジウム 講演録

まなぶ、たのしむ 南北アメリカの古代文明

—研究成果から学びの場へ—

実行委員長挨拶

皆さんこんにちは。古代アメリカ学会第3回公開シンポジウム「まなぶ、たのしむ南北アメリカの古代文明-研究成果から学びの場へ-」にご参加いただきありがとうございます。本日のシンポジウムの実行委員会の委員長を務めております南山大学の渡部と申します。よろしく申し上げます。本来であれば、古代アメリカ学会の会長の井口欣也さんから挨拶をして頂くところなのですが、都合により今回実行委員長である私の方から、主旨説明と本日の注意事項の説明をしたいと思います。

パワーポイントを共有させていただきます。本日の主旨説明をお先にさせていただきます。通常学会では、研究成果を学会員・研究者同士で共有するというを行っておりますが、本日のシンポジウムはそうした研究成果を一般の方々・社会への還元を行うということを目的としております。

まず、古代アメリカ学会について先に説明させていただきます。1996年に古代アメリカ研究会が発足しまして、その後活動を続け2003年に古代アメリカ学会と名称を変更し、現在まで至っております。本学会は、南北アメリカの先史学・考古学並びにその分野を研究する者が活発な意見・情報の交換を通して互いの研究の深化と知見の拡大を図り、日本における当該研究の発展に寄与することを目的としております。そして、その研究成果を一般の方々に伝えたいというのが今日のシンポジウムの目的であります。今お伝えしましたように、古代アメリカに関する知識を社会に還元し、学会員以外の方々に還元する、そして古代アメリカにする知識の思想を広げることを目的として、本日はシンポジウムを企画いたしました。

このシンポジウムの立案に先立つこれまでの経緯を、いくつか紹介したいと思います。まず

2009年、今から10年前以上ですけれども、高校教育に関する現状把握と改善を目的として、高校の世界史の教科書を検討いたしました。そしてその検討結果を2010年に教科書会社に送付いたしました。その結果、高校の世界史の教科書の記述の南北アメリカに関する部分がいくつか修正されることになりました。そして、その後同様の活動を継続しました。2015年には、新たにワーキンググループを立ち上げ、今度は高校ではなく中学校の社会の教科書を検討いたしまして、またその検討結果を教科書会社に送付するというを行っております。そして皆さんご存知の方も多いと思いますが、来年度から高校では歴史総合という授業が始まります。そのために、古代アメリカ学会では、その歴史総合の授業などで古代アメリカ学会の研究成果を利用した何か授業が提供できないだろうかということを検討しております。今日のシンポジウムの目的の1つです。これまで高校の世界史の教科書の検討を行ったということを説明しましたが、その結果の1つを紹介いたします。これまで50年以上にわたって日本の教科書では世界の4大文明という言い方が使われておりました。中国・インダス・メソポタミア・エジプトですけれども、それ以外にアメリカ大陸にもメソアメリカ、そしてアンデス文明時代があるということを強調した結果、実はこの世界の4大文明という方は、英語圏やスペイン語圏では使われない用語なのですが、こういった記述が教科書から名前が消えるということになりました。

こういった学問の一般社会への還元という目的でシンポジウムを行うのは今回で3回目です。2009年に、たばこと塩の博物館で、「マヤ文明とアンデス文明の調査と国際交流」というシン

ポジウムを行いました。2回目は2010年に、「マヤ・アンデス文明の謎と神秘のベールをはぐ」というシンポジウムを仙台国際センターで行いました。この2回目のシンポジウムは今回と同様に、科学研究費補助金の助成を受けて行いました。そうして今回の第3回目のシンポジウムです。2019年に申請し採択され、本来であれば、昨年度2020年度に対面形式で実施する予定だったのですが、コロナウイルスの関係で一年延期しまして、そして対面形式ではなく、オンライン形式で行うことになりました。

今回の目的は、知識を扱う職業の人々にターゲットを当てた構成となっています。例えば、学校の教員・料理研究家・マンガ家・テレビ番組制作に携わる人々など、そうした人々に知識・ネタを持ってもらうことで、そこから更に知識のある他の人々に発給するという雪だるま式の効果を期待しております。本日そういった目的で、5人の方々に講師を依頼して快諾して頂きました。繰り返しますが、今回は研究者向けではなく、一般の方々向けになるべく分かりやすいような言葉で語って頂きます。

本日の5人の講演者のうち4人は古代アメリカ学会の会員でいらっしゃいますが、3人目の講演者でいらっしゃいます伊藤さんは古代アメリカ学会の会員ではありませんが、講師を引き受けてくださいました。お礼申し上げます。

そして、最後に注意事項ですが、録音・スクリーンショット等は全て禁止です。質問はQ & Aに書き込んでください。いくつかその質問を取り上げて回答いたします。時間の関係上、すべての質問に答えることはできないかもしれませんが、このシンポジウム終了後、学会でシンポジウムの講

演録を作成いたしますので、その際に講演者の方々にご協力して頂いて質問に対する回答を載せたいと思います。そして、本日のシンポジウムですが、講演録を作成するために、ホストの方でレコーディングしておりますのでご了承ください。以上、主旨説明であります。本日の司会は、名古屋大学の伊藤伸幸さんをお願いいたしております。どうぞ、よろしくお願いいたします。

伊藤伸幸) よろしく願いいたします。紹介に預かりました伊藤です。今回のシンポジウムについてですけれども、大体のパネリスト紹介をしたいと思います。1番最初にお話をされる明治大学の井関さんには、メソアメリカ全体の古代文化について概観して頂きます。次の岡山大学の鈴木さんは、メソアメリカ研究の最前線ということで、メソアメリカの古人骨からの報告になります。それから京都精華大学の伊藤さんは、学習マンガについて、皆さんとの知識の共有という観点で話をさせて頂きます。そして4番目の京都文化博物館の村野さんは、メソアメリカの研究をどのように博物館で皆さんと共有するのかを話して頂きます。それから最後に報告して頂くのは、東北学院榴ヶ岡高等学校の多々良さんです。実際に高校の先生として、メソアメリカ教育を実践しておられます。そのことについて話をさせて頂きます。最後にディスカッションになりますが、それぞれの発表者の時に、Q & A から質問事項を入れて頂きたいと思います。発表の最後に時間がありましたら、取り上げて直接発表者にお聞きしたいと思っております。そして最後のディスカッションでは、皆様からQ & A で頂いた質問等をベースにして、ディスカッションを進めて行きたいと思っております。

1. メソアメリカの古代文化

井関 睦美 (明治大学教授)

明治大学の井関と申します。よろしくお願いいたします。メソアメリカの古代文化というタイト

ルで、本日のシンポジウムのイントロダクションになるようなお話をしていきたいと思っております。現

代の私達の文化や社会と関連させながら、メソアメリカ文化を紹介していきます。構成としましては、最初にアメリカ大陸への人類の拡散の歴史を振り返り、2番目にメソアメリカ文化圏の概説を行います。3番目にメソアメリカ古代史上、最後に繁栄を極めた文化として、私の専門でもありますアステカ文化、アステカ王国について説明します。そして最後にスペイン人との接触とその影響について見ていきます。

まずはアメリカ大陸への人類の拡散についてです。およそ20万年前にアフリカで誕生した人類が、当時氷河期のため陸続きだったベーリング海峡を超えてアメリカ大陸に移動してきたのは、約1万5千年前と考えられています。その後氷河期が終わり、それ以降15世紀末にヨーロッパ人が到来するまで、旧大陸と新大陸の人類は隔離された状態になります。そのためヨーロッパ人の到来は、お互いに文化的社会的接触だけではなく、動植物や病原菌などの交換という効果をもたらしました。この現象は一般的に「コロンブス交換」と呼ばれていますが、これについては今日の話の最後にまとめたいと思います。

次にメソアメリカ文化圏の領域を説明します。メソアメリカは、現在のメキシコ合衆国南部の3分の2、そしてグアテマラ、ベリーズ、エルサルバドル、ホンジュラス、ニカラグア、コスタリカの一部を含む範囲を指します。高度な文化が栄えた地域は、主にメキシコ中部、オアハカ地域、メキシコ湾岸地域そしてユカタン半島やグアテマラを含むマヤ地域になります。後ほどお話するアステカ文化は、メキシコ中部の現在のメキシコ市を中心に繁栄しました。

これはメソアメリカの古代文化の年表と時期区分です。横軸に地域区分があり、メキシコ湾岸、メキシコ中部、オアハカ地域に分かれています。各地域で栄えた都市の名称とその歴史の長さも示されています。縦軸は下から古い順に時期区分が表示されています。主に高度なマヤ文化が繁栄した紀元後200年から900年の時期を古典期と呼び、その前の時代を先古典期、その後の時代を後古典期と呼びます。先古典期の代表的な文化としては、

メキシコ湾岸地域で栄えたオルメカ文化が挙げられます。この頃には、次にお話しするメソアメリカ文化の共通要素の多くがほぼ形成されていたと考えられています。古典期は各地で高度な文化が栄えました。例えばティカルやコパンといったマヤ地域の諸都市や、メキシコ中部のテオティワカンが代表的な文化的中心地です。現在は一部の遺跡は世界遺産になっており、観光地としても有名です。古典期の終末期には、気候変動によりメキシコ北部で乾燥化が進み、北部の人々が集団で南下するという現象が起きます。これにより各地で民族グループ同士の衝突が多発し、後古典期は各地で戦闘的な文化が栄えました。テノチティトランは後古典期に最も影響力を発揮したアステカ文化の代表的な都市です。アステカ文化も全般的に戦闘的な要素が強い特徴があります。

メソアメリカ文化の主な共通文化要素として、以下の項目が挙げられます。まずは最後まで石器の文化であり、金属器を使用しなかったということです。祭祀センターと呼ばれる都市の公共建造物は、主に日干しレンガや石造りのピラミッドでした。2番目は車輪や大型家畜動物が存在しなかったという点です。荷物を運ぶ大型動物がいないので、運搬は人力ですし長距離交易も徒歩で行われました。3番目に中米原産の主要作物としてトウモロコシ、アガベ、唐辛子、かぼちゃ、アボカド、カカオなどが挙げられます。トウモロコシは皆さんご存知のタコスやチップスで使われるトルティーヤの原材料でもあります。アガベはメキシコではマゲイと呼ばれています。この多肉植物からは繊維やお酒も取れますし、日本のスーパーでも売っているアガベシロップも作られるので、古来から非常に有用な植物として利用されてきました。4番目に金や銀ではなく翡翠、トルコ石などの青い石や青色を珍重したということが挙げられます。このシンポジウムのポスターにも掲示されている石製の面は、トルコ石のモザイクで装飾されていることから、重要な神を表していると考えられています。5番目はメソアメリカに共通の暦の存在です。365日の太陽暦と260日の儀礼暦を組み合わせて使用し、1世紀を太陽暦で52

年という周期で計算していました。6番目はアルファベットのような文字を使わず、図像と絵文字を使用して記録を残すという表記法です。後ほど絵文書の絵をいくつかお見せしていきます。そして7番目の人身供犠と儀礼的戦争については、アステカ文化に関するスライドで説明します。最後に宗教儀礼の一環として行われた球技儀礼があります。球技儀礼については次に説明します。

メソアメリカの多くの祭祀センターには、アルファベットのI字型をした球技場があります。これはコパンというマヤの都市遺跡で球技を再現した様子です。競技者は腰にプロテクターを付けて、手を使わずに腰から下でゴム製のボールをぶつけてゴールに入れます。ゴールは球技場の壁面にある石の輪っかになります。都市によりルールが違いますが、一般に勝ったチームの主将が負けたチームの主将を生贄として首をはね、その血を大地の神に捧げ豊穡を祈願するという宗教的な意味がありました。マヤのチチェン・イツァという都市の球技場の壁には、生贄の儀礼の様子が彫刻されています。左向きに跪いている負けたチームの主将の首がはねられ、首から蛇の形をした血流が吹き出している情景です。球技儀礼は広くメソアメリカ諸都市で行われていたので、現代の中米の人々のサッカー好きのルーツと考えられています。

ここからアステカ文化とアステカ王国について説明していきます。「アステカ」とは、古典期終末期以降メキシコ北部から南下してきたナワという人々を指します。ナワ人の伝説的故郷であるアストランにちなんで、現代の研究者がナワ人とナワ文化につけた名称がアステカです。アステカの言語はナワトル語です。中米原産の植物や動物の名前には、チョコレート、アボカド、トマト、チリ、コヨーテ、オセロットなど、ナワトル語がスペイン語化したりさらに英語化したものが多く存在します。ナワトル語は現在でも使用されている言語で、話者数はメキシコを中心に約174万人ほどいられると言われています。そしてナワ人の1グループであるメシーカ人は、13世紀頃に北部からメキシコ盆地に移動してきた人々で、アステカ王国を

発展させる上で中心的な役割を果たしました。現在の国名「メキシコ」の語源にもなっています。メシーカ人は、1325年にテスココ湖上の島に都市国家テノチティトランを建設しました。ここは現在のメキシコ市中心部に相当します。テノチティトランは1428年に、テスココ湖周辺の都市国家であるテスココ、トラコパンとともに三都市同盟を結成しました。この都市国家群を一般に「アステカ王国」と呼んでいます。これ以降の100年弱の間にアステカ王国は最盛期を迎え、メソアメリカ文化圏一帯に影響力を及ぼしました。三都市同盟の中で最も政治経済的に力を持っていたのがテノチティトランなので、テノチティトランはアステカ王国の代名詞になることが多いです。1519年にスペイン人が到来し、2年間の戦いの後、アステカ王国は陥落しました。1521年から300年間、中米はスペインの植民地支配下に置かれることとなります。現在のメキシコ合衆国は、1821年9月15日にスペインから独立しました。つまり今年2021年は、メキシコ征服から500年、メキシコ独立200周年に相当します。新型コロナウイルス感染症の流行下ではありますが、今年は記念行事やイベントも多数行われました。

次にテノチティトランの建国に関わる伝説について説明します。アステカ様式の『メンドーサ絵文書』には、メキシコ盆地で影響力を発揮するテノチティトランを表した図像が描かれています。テノチティトランはサボテンの上に止まる鷺で表されます。このシンボルはメシーカの伝説に由来しています。伝説では、メシーカの人々は故郷アストランから出発し、200年間ほどの放浪の旅を経てメキシコ盆地に到達しました。メシーカの守護神ウィツィロポチトリは、「蛇を捕らえてサボテンの上に止まった鷺のいる地が約束の地である」と予言していました。テスココ湖上に浮かぶ島にはまさに蛇を捕らえてサボテンの上に止まった鷺がいたため、彼らはそこに都市を建設しました。現在のメキシコの国旗の中心にはこのテノチティトランのシンボルが描かれ、メキシコの国章にもなっています。

これはテノチティトランの祭祀地区を再現した

模型です。中央のピラミッドが主神殿テプロ・マヨール（図 1-1）です。

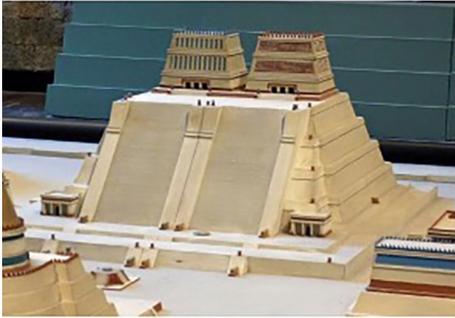


図 1-1 テプロ・マヨールの復元模型
(メキシコ国立人類学博物館、井関撮影)

頂上に二つの神殿があります。北側が雨の神トラロック、南側がメシーカの守護神であり戦いの神、太陽神の化身でもあるウィツィロポチトリの神殿です。スペイン人によって完全に破壊されたため、現在は部分的な遺跡しか残っていませんが、一辺 82 メートル、高さ 45 メートルほどあったと言われています。主神殿と向かい合うように、風の神ケツァルコアトルを祀った丸い神殿もあります。現在のメキシコ市の憲法広場にテプロ・マヨールを再現した合成写真からは、ピラミッドのスケールの大きさが確認できます。ピラミッドの向かいに相当する建造物は、中南米で最も古いカトリックの大聖堂ですが、この真下にはケツァルコアトル神殿の一部が残存しています。現在のメキシコ市の中心部が、まさにテノチティトランの中心部の上に建造されたことがよく分かります。

ここでメソアメリカの共通文化要素である人身供犠と儀礼的戦争について、アステカの例で説明していきます。アステカの神話では、1 人の神が聖なる火に身を投げることで太陽が誕生します。しかし当初、太陽は軌道を描かなかったため、太陽に動く力を与えるために他の神々も太陽に命を捧げました。そのため人間も太陽に命を捧げ続けて、太陽の動きをサポートしなければならないという信仰を持っていました。生贄の儀礼はこの宗教観に基づいており、生贄を獲得することが戦争

の目的の 1 つになっていました。戦争は宗教儀礼の一部なので、戦士たちは動物の皮や装飾品で壮麗に飾り立て、棍棒や弓矢で戦いました。神々に生きた人間の心臓を捧げるため、敵を殺すことではなく捕虜を捕まえることが戦士にとって大きな功績となりました。捕虜は生贄として、ピラミッドの頂上の神殿の前で神官たちによって生きたまま心臓を抜かれ、その心臓と血は神々に捧げられました。テプロ・マヨールを表現した絵文書の図像では、ピラミッドの階段が生贄の儀礼で血だらけになっている様子が表現されています。生贄の頭蓋骨は、ツォンパントリと呼ばれる頭蓋骨を棒に通して並べる祭壇に陳列されました。これは鷲の衣装を身に着けたアステカの高位の戦士の像（図 1-2）です。



図 1-2 アステカの鷲の戦士像
(テプロ・マヨール博物館、井関撮影)

このようにコスプレのような衣装で戦う伝統は、現在のメキシコプロレス、ルチャリブレのルーツではないかという都市伝説のような話があります。ルチャリブレは曲芸的な要素の強いプロレスショーで、レスラーはマスクや様々なコスプレをしています。日本人プロレスラーにもメキシコに修行に行く人たちが多くいて、ルチャリブレのスタイルを継承する団体もあります。そのような視点で見ると、アステカの戦争文化も興味深く感じると思います。

次にスペイン人との接触の歴史についてお話し

します。スペイン人征服者エルナン・コルテスは、1519年に約500人の兵、馬16頭と帆船11隻という装備でメキシコ湾岸に上陸しました。スペイン人一行は、アステカ王国に抵抗していた都市の協力を得てテノチティランに到着しました。一時アステカ軍の反撃に遭いますが、2年後の1521年にテノチティランを陥落させました。スペイン人は銃や大砲を持ってきましたが、アステカには金属器はありませんので棍棒や弓での応戦になります。馬のように大型の動物はメソアメリカには存在しなかったため、アステカの人々は馬を見て非常に驚いたと伝えられています。アステカ軍が優勢の時は、スペイン人や馬も生贄に捧げられました。アステカ王国の敗北の背景には、スペイン人のもたらした天然痘ウイルスの影響があります。天然痘は、免疫のなかった先住民の間に瞬く間に広がり、アステカ王国の人口は半減したと言われています。スペイン人侵攻から100年間ほどの間に、疫病により先住民人口は1割以下まで激減したと考えられています。天然痘で苦しむ先住民の様子も絵文書に記録されています。

最初にお話ししたように、新大陸は1万年以上の間、旧大陸の人類と接触がありませんでした。そのためアメリカ大陸へのヨーロッパ人の到来は、異なるタイプの人類同士の遺伝子レベルの接触であったとも言えます。現在私たちが新型コロナウイルス感染症の流行下で経験しているように、人間同士の接触にはウイルスや病原菌の感染が伴います。メソアメリカの場合は全く免疫のない病気をヨーロッパから持ち込まれ、劇的な被害

を被りました。植民地時代にヨーロッパとアフリカから持ち込まれた病気には、天然痘の他に、麻疹、インフルエンザ、チフス、ジフテリア、マラリア、おたふく風邪、百日咳、ペスト、結核、黄熱病などが挙げられます。一方で、スペイン人がヨーロッパに持ち帰ったアメリカ起源の病気が梅毒と知られています。コロンブス交換ではもちろん文化的な融合現象も起きました。特に動植物は両大陸の食文化に大きな変容をもたらしました。新大陸由来の作物には、トウモロコシ、ジャガイモ、さつまいも、アボカド、かぼちゃ、トマト、唐辛子、カカオなど、私たちの食生活にも身近な存在が多く見られます。これらはコロンブス交換によって旧大陸にもたらされたものです。メキシコ料理は折衷文化の賜物で、2010年にユネスコの世界無形文化遺産に登録されました。古来より継承されてきたトウモロコシや唐辛子、豆を基本とした、祭礼や儀礼と結びついた多彩な料理が評価されたと言われていますが、実際は旧大陸と新大陸の多種多様な食材が融合されています。例えば皆さんがよくご存知のタコスや、伝統的なトウモロコシのトルティーヤに、旧大陸由来の牛肉、玉ねぎ、キャベツなどをはさんだサンドイッチのようなものです。このようにメソアメリカの古代史には、現代の社会や文化を説明してくれる要素がたくさんあります。若い方々には、身近な世界と結びつけながらメソアメリカの歴史を学習して頂けると、研究者としても嬉しく思います。ありがとうございました。

2. メソアメリカに行って古人骨と語り合ってみた —もう一つのマヤ考古学—

鈴木 真太郎（岡山大学講師）

今日は「アメリカに行って古人骨と語り合ってみた—もう一つのマヤ考古学—」というお話で、三部構成になっています。まずは「骨と向き合い、人と語らう」。出土した古人骨の、どういうところを見て、どういうことが分かるか、という

のを簡単にお話します。それから古人骨の研究というのが、国内外の古代マヤ文明の研究においてどういう立ち位置にあるのか、私の思うところをちょっとお話しして、最後に「アグアダ・フェニックスからの声」と題しまして、有名なアグアダ・

フェニックス遺跡の出土人骨に関わる最新の研究の一部をご紹介しますと思います。

さて、「骨と向き合い、人と語らう」ですが、我々が発掘を展開している考古学者の方から「骨を見てくれ」と言われた時には、まず以下のような分析項目をリストアップします。予算の関係もありますし、時間の関係もありますし、何より遺存状態の関係もあるので全部カバーすることはできないこともあります。大体「このくらいは最低限」という形で考えます。

● ヒューマンタフォミーについて

発掘時、多くの場合人骨はバラバラになって発見されますが、その細かい分布状況から実際骨同士が連結している時はどんな形だったのかを考えて、さらにそこから肉体があった頃、遺体だった頃はどんな形で葬られたのかを研究します。骨のまま埋葬方法を研究することも多いのですが、やはり古代の人が葬られた時には肉のついた遺体として葬られているので、しっかり元々の体勢を把握しないとイケません。かなり細かく埋葬の手法が見えてくるので民族性が示唆されたり、特殊な埋葬の方法を受けているな、となれば社会経済的な階層性の可能性も示唆されたりします。

オススメ文献

Duday, Henry 2009 *The Archaeology of the Dead. Lectures in Archaeothanatology*. Oxbow Books, Oxford.

● 性別と死亡時年齢に関して

こちらは主に基礎骨学に関わる部分で、骨盤と頭蓋の形状から、年齢と性別を概ね判別します。だいたい何歳ぐらいの人で、男性か女性かの区別は、やはり個人のアイデンティティを形成する上で重要な役割がありますので、あらゆる古人骨の研究において最初のステップとなる重要な個人情報ですね。

オススメ文献

Díaz-Andreu, Margarita, Sam Lucy, Staša

Babić, and David N. Edwards (edit) 2005 *The Archaeology of Identity. Approaches to Gender, Age, Status, Ethnicity and Religion*. Routledge, New York.

White, Tim D., Michael T. Black, & Pieter A. Folkens 2011 *Human Osteology. 3rd ed.* Academic Press, San Diego.

● 生存時最大身長について

骨格系上の長骨の長さを測ると、そこから数学的に生前の身長を復元することができます。さらにマヤ文明圏では先行研究で回帰数式が作られているので、実は不完全な骨片からでも、ここさえ把握できていればだいたい何センチぐらいの人だったかは分かるというランドマークが存在します。身長が分かれば、ここからは食文化であるとか、住環境であるとかを研究することができます。

オススメ文献

Del Ángel Escalona, Andrés, y Héctor B. Cisneros 2004 Technical Note: Modification of Regression Equation Used to Estimate Stature in Mesoamerican Skeletal Remains. *American Journal of Physical Anthropology* 125(3): 264–265.

Márquez Morfin, Lourdes, and Andrés del Ángel 1999 Height among Prehispanic Maya of the Yucatán Peninsula: A Reconsideration. In *Bones of the Maya: Studies of Ancient Skeletons*, edited by Stephen L. Whittington y David M. Reed, pp. 51–61. Smithsonian Institution, Washington, D.C.

Wright, Lori E., and Mario A. Vasquez 2003 Estimating the Length of Incomplete Long Bones: Forensic Standards from Guatemala. *American Journal of Physical Anthropology* 120(3): 233–251.

● 四肢長骨の頑強性について

四肢長骨の形態から腕とか脚とかにどのくらい筋肉がムキムキについていたのかを判断できま

す。そこから、この人は生前どういうライフスタイルだったのかを推定します。日常的に武器を振るような生活をしている人は該当する部位に筋肉がついてきますし、我々のように日常的に座って過ごしている人は当然、足の筋肉は衰えていきます。長い距離を歩いていた、ほとんど歩いていない、という観点から、移民動態も示唆されてきます。

オススメ文献

Ruff, Christopher B. 2019 Biomechanical Analysis of Archaeological Human Skeletons. In *Biological Anthropology of the Human Skeleton, 3rd. Edit.*, edited by M. Anne. Katzenberg and Anne. L. Grauer, pp. 189-224. John Wiley & Sons, Inc., Hoboken.

● 骨に見られる病変について

骨にはさまざまな病気があって、もちろん多様な原因が考えられます。感染によるもの、栄養不足によるもの、日常的に負担のかかる仕事を繰り返すことから起こるもの、色々あります。こういった骨で認められるさまざまな病変を調べると、食文化であったり、ライフスタイルであったり、住環境であったり、社会経済的な階層性に至るまで、さまざまな要素が示唆されてきます。

オススメ文献

Ortner, Donald J. 2003 *Identification of Pathological Conditions in Human Skeletal Remains* 2nd Edit., Academic Press, San Diego.

● 歯に見られる病変について

虫歯や歯周病、エナメル質形成不全など、口の周りに見られる病変からも食文化であったり、栄養状況、住環境であったり、さまざまな情報が示唆されてきます。

オススメ文献

Hillson, Simon 2019 Dental Pathology. In

Biological Anthropology of the Human Skeleton, 3rd. Edit., edited by M. Anne. Katzenberg and Anne. L. Grauer, pp. 189-224. John Wiley & Sons, Inc., Hoboken.

● 文化的肉体変工について

マヤ地域、メソアメリカではさまざまな文化的肉体変工が知られていますが、特に有名なのは頭蓋変形です。かつては簡単に「エリートのシンボルだ」と言われることが多かったのですが、最近ではこういった考えははっきりと否定されており、「民族や職人集団、家族などがそれぞれと関連の深い神の頭に近づけようとしていた非常に複雑な背景を持つものだ」と言われています。

オススメ文献

Tiesler, Vera 2014 *The Bioarchaeology of Artificial Cranial Modifications. New Approaches to Head Shaping and its Meanings in Pre-Columbian Mesoamerica and Beyond.* Springer, New York.

● 安定同位体の研究について

若干理系のような響きのあるところですが、最近では特に活発に研究されている分野です。まずは骨や歯からストロンチウムや酸素などの同位体の比率を見ることで、どの地域で育った食物や水を食べて育ったか、つまり地産地消を前提として考えると、だいたいどの辺で生まれ育った人物なのか（移民動態）を追跡することができます。さらに炭素や窒素の安定同位体では、その人物が平均してどんな食べ物を食べていたのかも研究することができます。

オススメ文献

Suzuki, Shintaro, Seiichi Nakamura, and T. Douglas Price 2020 Isotopic Proveniencing at Classic Copan and in the Southern Periphery of the Maya Area: A New Perspective on the Multi-Ethnic Scenery. *Journal of Anthropological Archaeology* 60:101228. (DOI:

10.1016/j.jaa.2020.101228).

● 骨組織形態学について

さまざまな長骨の切片を顕微鏡下で分析すると、かなり細かい死亡時年齢を推定することができます。人間の骨は層状構造を持ちながら成長していきますが、層状がきれいに見えるものは若く、骨の代謝の痕跡（オステオン）が多いものは比較的高齢の個体ということができます。法医学の分野で研究が進んでおり、オステオンの数などから死亡時年齢を推定する回帰数式が開発されています。これはボロボロになった小さな断片でも使えるので、便利な技術です。

オススメ文献

Gocha, Timothy P., Alexander G. Robling, and Sam D. Stout 2019 Histomorphometry of Human Cortical Bone: Applications to age estimation. In *Biological Anthropology of the Human Skeleton. 3rd. Edit.*, edited by M. Anne. Katzenberg and Anne. L. Grauer, pp. 145-188. John Wiley & Sons, Inc., Hoboken.

● 歯石デンブンプン粒について

歯石を潰して、偏光顕微鏡の下で見ると、デンブンプン質の構造に由来する十字（偏光十字と言います）が見られるのですが、この十字の形状やデンブンプン粒の大きさ、形などを中心にデータベースが作られており、歯石の中にどの植物のデンブンプンが封入されているかを検証することで、どういう植物を食べていたのかを追跡することができます。

オススメ文献

Marta Mariotti Lippi, Lisa Pisaneschi, Lucia Sarti, Marina Lari, Jacopo Moggi Cecchi. 2017 Insights into the Copper Bronze Age diet in Central Italy: Plant microremains in dental calculus from Grotta dello Scolietto (Southern Tuscany, Italy). *Journal of Archaeological Science Report* 15: 30-39.

さて、このように骨を見ると色々なことが分かるのですが、こういった骨の所見にだけ則って、骨を担当する人だけが勝手にギャアギャアいうのはダメなことです。それは50年前、40年前の「僕は骨の人、あなたは土器の人」と分けるような時代の悪い遺産といえるでしょう。現在では、分類を中心とした土器や石器の研究をしている人や碑文の解読者、さまざまな分野の研究者と協働しながら、細かい考古コンテクストを1つ1つ検証しながら、皆で1つの真実に迫っていくという考え方が重要ですので、よく覚えておいてください。

古人骨の研究の立ち位置は？

さて、こちらに関しては、さまざまな意見があるとは思いますが、古人骨の研究は現地/世界では非常に重要なマヤ考古学の1つの研究潮流として認識されている、というのが私の考えです。バイオアーキオロジーの黎明期である20世紀の後半から古人骨研究に特化したさまざまな専門の本が出版されており、一時的な流行りというのではなく、現在でも断続的に専門書が出版されています。一方、日本国内の日本語メディアにおけるマヤ人骨研究の認知度はどうでしょうか。こちら私の考えですが、若干イマイチかなと思います。古代アメリカ学会は新大陸の考古学を研究する最大規模の学会組織ですが、人骨の研究自体があまり出てこず、南米が出てきても、マヤに限らずメソアメリカはほとんどありません。本に関しても、もちろん日本語でもマヤ、メソアメリカに関する大著、良著はたくさんでているのですが、骨の研究に特化した書籍は今のところありません。

オススメ文献

鈴木真太郎 2020『古代マヤ文明—栄華と衰亡の3000年』中公新書/中央公論新社

アグアダ・フェニックスからの声

アグアダ・フェニックス遺跡から出土した古人骨研究の一端を担わせていただいていますので、今回は特にヒューマンタフォノミーの分析を簡単

にご紹介します。アグアダ・フェニックス遺跡では非常に丁寧な、部位ごとに番号をつける取り上げ方法がとられているのですが、これに我々が1つずつ、何番の骨は何の骨だという細かい検証をしていきます。時には、100以上の骨の断片が1つの番号のついた袋に入っていたりもしますが、1袋ずつ開けて、1つ1つ中に何が入っているのかを調べます。もちろん断片化しすぎていてわからないこともあります。時間をかけて1つずつ調べます。そうして、どういう骨が、どこにどう分布していたのかを徹底的に調べます。その結果、この人物がまだ腐敗していない遺体の状態にあったときの様子が浮かび上がってきました。古代マヤで最古、最大級の遺構に埋葬されていた太古の人物はなんと座っていたのです。座っていて、右手を右足のかかとの下に置いていて、左手を左の太ももの上に置いておいて、頭は下を向いて、ひざの間に置いていたことが分かりました。(図2-1)

さらに遺骨の大部分が発見された主な発掘場所とは若干異なったところから頭頂の骨、歯、さらに脚の骨の断片が見つかることから、この墓が1度開けられているという所見を得ることができました。では、墓が開けられているとなったら、どうやって開けられたのでしょうか。こちらについても、研究を進めていて、結論としては、

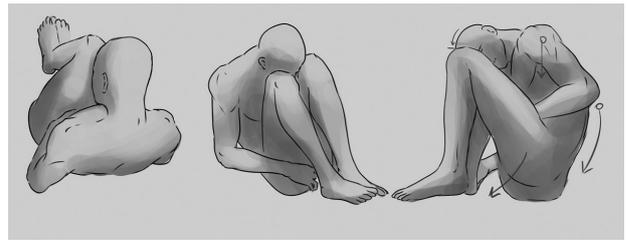


図2-1 アグアダ・フェニックス遺跡出土人骨の埋葬時を復元した図 Drawing by H. Goudiaby

上から入ってきて恐らく頭蓋の後ろの方をとって、背骨の方からかなり下の方まで掘って、お腹の方まで穴を開けて、膝の上の部分だけ掻き乱した跡、そこでハッと気づいたかのように、作業をやめて、遺骨を戻しています。ここで戻した理由としては、おそらく墓を開けた人は墓の存在を知らなかったのでしょう。掘り出した骨を遠くまでもっていったり、あまりに無下に掘り散らかしたりしていないことから、墓に葬られている人物に対して一定の畏敬の念は持っていたのではないかと思います。

今回は、マヤ考古学における古人骨研究の一端を簡単に紹介させていただきました。いかがだったでしょうか。偉大な文明を築いてそれを支えた多くの名もなき人々の忘れ形見を直に研究する古人骨の研究、マヤ考古学の重要な側面の一つとして、ぜひこれからも注目していただければ幸いです。

3. 〈学習 / マンガ〉の可能性

伊藤 遊 (京都精華大学国際マンガ研究センター特任准教授)

最初に伊藤伸幸先生が説明して下さったように「マンガ研究」という研究分野がありまして、僕はその中の「学習マンガ」というジャンルの研究をしています。学習マンガは、実はいまや、「ジャンプ」や「マーガレット」よりも今の子供たちに馴染みのあるマンガジャンルと言っても過言ではありません。学習マンガは学校の教科について説明したのですが、マンガというメディアが、知識を社会に広めていく大きな力になっているわけ

で、その可能性についてお話しできたら、と思います。どういった方々に向かってお話をしたら良いか考えたんですけど、今回は、マンガというメディアを通して何かいわゆる研究的な知見を一般化した学校の教科の内容を多くの人に伝えたい、特に学校教育の現場で子供たちにそういった知見を伝えたいと考えている皆さんを念頭に置きながらお話をしたいと思います。

まずは自己紹介をさせていただきます。僕は、

ふだん、主に京都国際マンガミュージアムという文化施設で、マンガ研究の知見を、展覧会やイベントの形にして紹介することを生業のひとつにしています。これは小学校を改装した京都国際マンガミュージアムの写真です（図3-1～6）。京都にあるんですが、今日ご紹介する資料もここに沢山所蔵されています。江戸期の錦絵から現代のコミックス、マンガ雑誌まで30万点のマンガ資料をアーカイブしている資料館でもあります。

今日のテーマは「学習マンガ」ですが、「学習マンガ」と言っても広義で考えると本当にいろいろなものがあります。たとえば、ある地方自治体が新しい条例を作った時、その内容を市民に知ってもらいたい場合にマンガを使う、ということも現代では非常に多いです。あるいはお医者さんがある病気について説明する時に、口頭で説明したり、文字ばかりの冊子を渡したりしても、患者さんには理解してもらいづらいですね。そんな時こそマンガの登場です。ひとりのおばあちゃんの患者を設定し、病気になったというフィクションのストーリーを作って、その中で病気や患者の家族がどういった状況になるのかを伝える。そういった

ことにもマンガは使われておりまして、「学習マンガ」というか「情報マンガ」のようなものは現在ものすごく沢山あります。

ですが、今回の「学習マンガ」はもう少し狭義に設定していきまして、学校教育における教科に対応したもので、僕らが一般的に「マンガ」と呼んでいる娯楽マンガとは出版社の制作部署や制作過程、流通経路、場合によっては読者までも異なる児童書を指します。僕は70年代生まれなんですけど、同世代以降の方でしたら、『日本の歴史』みたいなものを見慣れている方がいらっしやると思います。この伝統はまだ続いていて、これは近所の大型書店の児童書コーナーへ行った時に撮った写真なんですけれどもたくさんの学習マンガが並んでいて大きなコーナーとなっています（図3-7）。学習マンガは、市場としてはかなり大きな市場なんですけれど、実はマンガファンの中ではマンガとあまりみなされていない「見えないマンガ」の一つです。

サブジャンルとしては、例えば理科とか歴史科とかに対応するものが少なくありません（図3-8～9）。あるいは伝記学習マンガというジャンル



図3-1



図3-2



図3-3



図3-4



図3-5

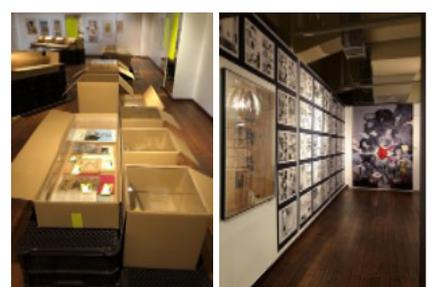


図3-6

図3-1～3-6 京都国際マンガミュージアム

もあるんですけど、これは、一見歴史科系の学習マンガですが、そこに、ある意味道徳科的な意味合いがもたされているジャンルとなっています。他にも、国語の教科書に載っている小説や古典文学をマンガにしたものなど様々なサブジャンルがあります。

教育現場においても、学習マンガは、学習ツールとして非常に注目されているんですが、教育素材として使うにあたっては、いくつか考えてもいい問いがあると思います。例えば、そこに描かれている内容は教科書とイコールの「事実」なのだろうか？ そもそも学習マンガがいつ・どういった社会的背景において登場したのか？ そういったことを知っておくこと・考えることが、今回の僕のタイトルである「学習マンガの可能性」を追求していくために必要な手順ではないか、と考えています。

この発表ではまず、学習マンガという形式がどういった歴史的な背景で登場したのかという話をした上で、今僕らが手に取って読んでいる学習マ

ンガがどういった制作過程を経た上で完成して書店に置かれているのかということ、マンガ家さんや編集者、監修という形で関わっている考古学の先生、歴史学の先生へのインタビューでお聞きした中から、いくつかエピソードとして紹介したいと思います。また、「マンガ」という表現になっていることの意味は何なのか、ということキャラクター造形だとかコマ割りに注目して簡単に説明します。

学習マンガはいつ生まれたか、という問いの答えとしましては、戦時中まで遡ることができるのではないかとというのが僕の考えです。そのことをいわゆる理科系のマンガで遡ることでちょっと見



図 3-7 大型書店の学習マンガコーナー



図 3-8 理科の学習マンガ



図 3-9 歴史科の学習マンガ



図 3-10



図 3-11

図 3-10～3-11・清水茜『はたらく細胞』第2巻、講談社、2015年

てみましょう。これは近年アニメにもなって大人気の『はたらく細胞』というマンガです（図3-10～11）。人体の中を舞台に、様々な細菌やウイルス、それらと戦う白血球などが擬人化されたマンガなんですけれども、これは学研の『からだのひみつ』（図3-12～15）みたいなもののある種のパロディになっているんですね。ここには白血球君と赤血球君がいるんですけど、これをもう少しリアルな形にしたらこの『はたらく細胞』という一般マンガ誌で連載されていた作品になるわけですね。最近ではコロナウイルスについての解説も

して、僕はこれでコロナのことを勉強しました。こういった70年代に一般的に見られた学習マンガのスタイルを懐かしくご覧になってる方もいらっしゃるんじゃないかと思います。何かを擬人化して、教科書に載ってるような科学的な知識を分かりやすく解説する、というのが学習マンガのゴールデンスタイルで、戦後の70年代以降から2000年代ぐらいまではほぼ同じスタイルで学習マンガは作られてきました。実は、こういったスタイルは今とほぼ同じ形で戦中に登場しています。このスタイルを確立したのは秋玲二さんとい

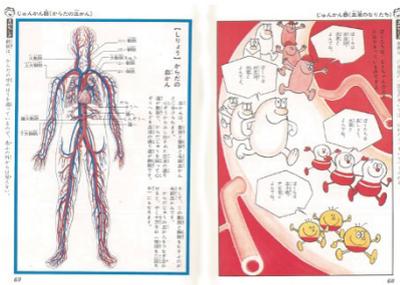


図 3-12



図 3-13



図 3-14



図 3-15

図 3-12～3-15 『学研まんが ひみつシリーズ からだのひみつ』 学習研究社、1972年

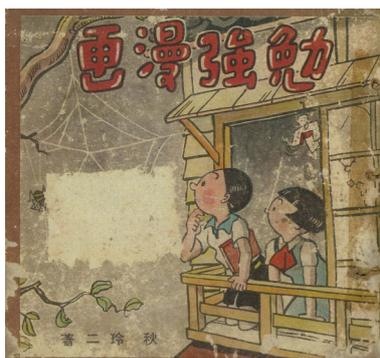


図 3-16



図 3-17



図 3-18



図 3-19



図 3-20

図 3-16 ~ 20 秋玲二『勉強漫画』東京日日新聞社／大阪毎日新聞社、1940 年

うマンガ家だと言われている、『勉強漫画』という作品が有名です。(図 3-16 ~ 20) いわゆる自然科学的な知見を、ちょっとクスツと笑えるユーモアを交えた四コママンガにして解説する子供向けのマンガですね。元々は「少国民新聞」という、後の「毎日小学生新聞」で連載されていたもの(図 3-21) がリライトされて単行本化し、戦後もベストセラーになりました。秋玲二さんも戦前からの人気マンガ家でしたが、近藤日出造さんや「フクちゃん」を描いた横山隆一さんといった当時大人気のマンガ家もこうしたタイプのマンガを手掛け

ていました。これは、兵器について子供達に分かりやすく教えているマンガですね(図 3-22 ~ 23)。コマ漫画ではないですが。これは横山隆一さんの『科学漫画』です(図 3-24)。戦後に描かれたと言われても殆ど違和感がありません。ではなぜこのようなスタイルが戦時中に生まれたのか? 『科学漫画』の監修をしている科学者たちが保護者や学校の先生向けにこういった文章を書いています。「科学の知識を平易に、面白く、しかも正しく子供達に与えてやりたい。」「漫画といふ形式は子供達には一番親しいものです。子供は漫画が好きです、一番直接に子供の心に滲み込むものだからです。」こうした物言いは、戦後の 70 年代以降、そして今もある学習マンガにおける、「保護者の方へ」というページに書かれている内容とほぼ同じです。科学的な知識を与えたい、子供達は教科書は読まないがマンガだと喜んで読む、そういうロジックです。なぜ戦時中にこういったロジックが成立したのか。簡単に言えば戦争に勝つには科学が重要で、いわゆる理数系の知識を、子供達にしっかりと学ばせないといけないという国策があったからです。実際に算数の授業のコマ数が増えたりしている時代です。その一方で、荒



図 3-21 秋玲二「勉強漫画」『少国民新聞』1942 年 1 月 25 日、東京日日新聞社



図 3-22



図 3-23

図 3-22 ~ 3-23 近藤日出造「科学漫画」『主婦之友』1940年10月号、主婦之友社、1940年



図 3-24 (左) 横山隆一ほか『科学漫画 世界一周』
(右)『科学漫画 ポンちゃんの悪戯日記』
中央公論社、1938年

唐無稽なマンガは科学的な発想から遠ざけ、子供たちに嘘を教えてしまう、というような発想も強化されていきます。マンガ家にとっては、そういったマンガが描きづらくなる時代ですが、科学的なものを子どもたちに教えなくちゃいけないという国策に対して、マンガ家たちも、「マンガだからこそできることがあります」と提案していく。それが学習マンガの元型だと考えられるんですね。戦後、手塚治虫さんも、そのことを裏付けるような証言をしています。そういった状況で生まれたのが学習マンガだということを、現代においてその可能性を追求していくときには念頭に置いておくべき事実だと僕は思っています。

ちょっとまた視点を変えて、学習マンガの可能性を考えると、どういったことを考えたら良いかという問題提起をしたいと思います。いわゆる

歴史科系学習マンガ——『日本の歴史』『世界の歴史』——はいま、すごく盛況です。歴史科系学習マンガは教科書に対応して改訂されることが多いのですが、高校の教科書に歴史総合が登場するということもあって、それを見据えて大手出版社がたくさん学習マンガを出版しているのです。2010年以降大型のシリーズがどんどん出てバンバン売れている。きっかけは『ビリギャル』というノンフィクションポダと言われてるんですけど、マンガの『日本の歴史』を読んで歴史の偏差値をぐんと上げたということで、実写映画にもなりましたね。KADOKAWAや「ジャンプ」を出している集英社、「マガジン」を出している講談社なんか相次いで全20巻といった大型のシリーズを出しています。老舗の学研なんかも負けじと「NEW」とつけてシリーズを出している。

これらは、教科書に書かれている歴史的な事実、歴史学がこれは事実であるという風に認めたものをベースにして、それをマンガ化しているわけですが、先述のように、教科書に書かれている「事実」が、マンガで描かれている「事実」とイコールなのか、ということは考えなくては行けないかな、と僕は思っています。学習マンガの制作に携わっている多くの編集者や監修者、マンガ家にインタビューをしましたが、この三者は、そもそも学習マンガを作る目的が異なることがわかっています。制作の過程は、ある意味、三者の目的がぶつかり合っている葛藤の現場なんですね。おそ

らく一般の娯楽マンガの場合は、マンガ家と呼ばれる人のある種の作家性が一番重要なんですけども、学習マンガはむしろ、学習ツールとしての機能を高めたいとか、これは商品であるとかいう編集者の目的が最優先され、マンガ家が実は一番立場が弱い、ということは珍しくありません。あるいは、歴史研究の専門家である監修者が一番偉かったり、色々なパターンがあります。

葛藤の起こる現場を少しだけ垣間見てみましょう。これはある学習マンガ家さんからお借りした、ネームと呼ばれているラフです。これを見てみると、マンガ家に対して、編集者さんや監修者さんが「ここは歴史的に事実が違う」「ここはもう少し説明して欲しい」ということを色々コメントすることで、どんどん内容が変わっていくのがわかります。細かな修正というより、マンガの表現自体が、つまりコマ割りや絵の配置が変化していることがわかると思います。

しばしば葛藤の争点となっているのが、「事実」とか「リアリティ」という問題であることは興味深いです。「これは歴史的事実とは違うからこの絵ではいけない」、そういった指摘が制作過程の中でしばしばなされるのですが、そもそもマンガというのはどんなにリアルを追求してもフィクションなわけですよ。どこかで事実とは違うものに落とし込まなくちゃいけないわけですけど、どこに落とし込まれているのか、ということを読者自身、見極める必要があると思っています。笑い話なんですけれども、あるマンガ家さんが、あるキャラクターにちょっとした特徴としてホクロを描いたんです。それをみた編集者が、その人物にホクロがあったのは歴史的事実なんですか、と聞いたのですが、そうではないと答えたら、「ではそれは外してください」と言われたそうです。これも冗談のような話ですが、『日本の歴史』のような歴史科系学習マンガシリーズの第一巻に必ず登場する卑弥呼を見たあるマンガ評論家が、「この時代の女性には脇毛が生えているはずなのに、全然生えていない！」と、半分冗談でツッコミを入れています。ホクロはダメなんだけど、なぜ脇毛を描かないことはOKなのか、学習マンガにお

ける「事実」や「リアリティ」とは何なのか、ということを考えさせるエピソードです。

これから学習マンガをいろんな形で活用するにあたっては、先ほど言ったような歴史的「事実」とマンガ的「リアリティ」の違いがどこにあるのか、ということを読み解けるようなリテラシーが大切なんじゃないか。それはつまり、そこに書かれている内容についての知識以上に、そうした歴史的「事実」とマンガ的「リアリティ」の葛藤が、マンガ表現としてどのように落とし込まれているのかが読み解ける、マンガそのもののリテラシーが重要だろう、という話です。

これらは西郷隆盛さんを書いた歴史科系の学習マンガなんですけど、右と左で同一人物とは思えないですね（図3-25）。キャラクターの描き方というのは、マンガ表現においては非常に重要で、今の子供達は左のマンガのキャラクターで描かれても主人公の顔をしてないから歴史のストーリーが頭に入ってこない。かつての学習マンガの発想として、——西郷さんの写真も本物かどうか疑われていますが——実際の写真や似顔絵・肖像画を元にしてできるだけ歴史的事実、教科書に近づけようとしているわけです。しかし、今は考えが違って、「歴史の大きなストーリーを知ってもらうためには、そのストーリーの中心的人物、つまりマンガの主人公は、主人公の顔をしてなくちゃい



図3-25 (左) 樋口清之 [監修]、福田三郎 [まんが] 『学研まんが 日本の歴史 第12巻 明治維新』学習研究社、1982年

図3-25 (右) 加来耕三・企画・構成・監修、すぎたとおる・原作、やまざきまこと・作画 『コミック版 日本の歴史 12 幕末・維新人物伝 西郷隆盛』ポプラ社、2009年

けない」ということで、実際そういう顔だったかどうかは学習マンガにおいてはそんなに大切じゃない、という発想にシフトしています。そういった発想の中で西郷隆盛の幕末史を勉強する今の子供達と、現実の西郷の写真に合わせた顔の西郷隆盛が登場する学習マンガを読んでいた元・子供達では、極端な話、歴史の理解自体異なっている可能性すらあります。

今と昔では、キャラクターだけではなくコマ割りも全然違います。現在だと非常に大胆なコマ割りがされています。コマというのは物語の起伏の表現に使われているわけですが、歴史の流れ全体を伝えたいという現在の方針にあつては、ダイナミックでドラマティックなストーリーの表現が重視されています。ところが、かつてのコマはすごく均等に分かれていて、キャラクターのサイズも大体みんな一緒。どんな大事件が起こってもだいたい同じサイズのコマとキャラクターで描かれています。それはある種の「客観性」を担保したいという時代の発想ですが、現在はそうじゃないですね（図3-26～27）。

繰り返しますが、学習マンガの可能性を考えるにあたっては、学説が変わったかどうかといった内

容ではなく、マンガの表現方法そのものが学習にどう影響を与えるのか、ということも考える必要があると思っています。歴史的な「事実」とマンガ的「リアリティ」の境界線を見極めるための「マンガリテラシー」が非常に大切になってきます。この「マンガリテラシー」そのものを育む教育が並行して行われなければ、学習マンガは、教育現場であまりうまく機能しないのではないかと、というのがここでの1つの結論です。

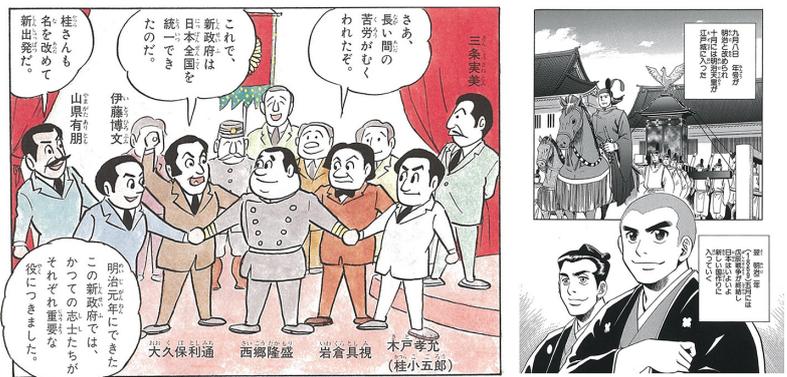


図3-26 (左) かつてのマンガのコマ割り。コマはすごく均等に分かれていて、キャラクターのサイズも大体みんな一緒。(右) 現在のマンガのコマ割り。非常に大胆なコマ割り。コマは物語の起伏の表現に使われているが、歴史の流れ全体を伝えたいという現在の方針にあつては、ダイナミックでドラマティックなストーリーの表現が重視されている。



図3-27 (左) ムロタニツネ象・マンガ、樋口清之・監修『学研まんが 日本の歴史 第8巻 天下の統一』学習研究社、1982年 (右) 日本橋恵太郎・マンガ、山口正・監修『週刊マンガ世界の偉人9 織田信長』朝日新聞出版社、2012年

4. 博物館とメソアメリカ

村野 正景（京都文化博物館学芸員）

本日はメソアメリカに関係する博物館および関連研究の紹介をいたします。主に現地の博物館を扱います。どうぞよろしくお願いたします。

とはいえ、初めに、日本国内のメソアメリカ関係の展示や資料のある博物館をみておきましょう。全て把握できているわけではございませんが、私の住んでおります京都の近辺ですと県に1つは何かしらあるのではないかと思います。数があります（図4-1）。ただし部分的な展示や常設でない展示が多く、特別な企画展等でメソアメリカにふれた方のほうが多いかもしれません。私の勤めている京都文化博物館は1988年に歴史博物館、美術館、それから映画のアーカイブの3つの顔を持つ博物館として設立されました。ここでも企画展として、例えば1993年に「マヤ：歴史と民族の十字路」という展覧会をおこなっています。この展覧会はたばこと塩の博物館が主体となった調査の成果発表・公開を目的とした展示です。この調査に京都文化博物館の職員が派遣されていて、その成果を紹介したのです。他にも2010年には本日司会の伊藤伸幸先生にご協力いただいて「古代メキシコ・オルメカ文明展：マヤへの道」を開催いたしました。大変ありがたいことに、これは日本とメキシコの間の交換展と位置づけられておりました。そこでメキシコ・シティとの姉妹都市提携40周年を迎えていた名古屋市博物館と協力して、メキシコ国立人類学博物館で日本の文化を紹介する展覧会を実施いたしました。私は、そのオーガナイザーとして携わりました。このように、日本でもメソアメリカの展示に触れる機会はあると思います。ぜひ機会を見つけて尋ねてみてください。さてそれではメソアメリカの現地の博物館研究のほうに話を進めていきましょう。

ところで、私は日本の国際協力機構（JICA）が実施している技術協力の1つのスキームである青年海外協力隊として、中米のエルサルバドル共和国に派遣され、考古学隊員として活動しており

ました。この国では、日本人を含む国内外の人々による考古学調査の長い歴史があります。その成果等をどのようにして社会に還元していくかが、私に課せられたミッションになっておりました。そこで、私は遺跡公園に設置された博物館や国立人類学博物館で、来館者調査やワークショップなどを実施し、実践的博物館研究を進めてきました。その成果の一端は『メソアメリカ文明ゼミナール』（伊藤伸幸監修、勉誠社、2021年）という本の中で短い文章ですが紹介しております（図4-2）。本日は、これに基づきながら現地の博物館を紹介し、それから本シンポジウムの目標の1つである、日本の学校教育にも少し結びつけてみたいと思います。

さて、博物館を扱うと申し上げましたが、みなさんは博物館というとどんな姿を思い浮かべますか。博物館はスペイン語では museo（ムセオ）、英語では museum（ミュージアム）といますが、この用語が指すのは何でしょうか。日本で「博物

メソアメリカ 関係の展示のある博物館

- 京都外国語大学国際文化資料館（京都）
- 国立民族学博物館（大阪）
- ミホミュージアム（滋賀）
- 天理参考館（奈良）
- BIZEN中南米美術館（岡山）
- 光ミュージアム（岐阜）
- たばこと塩の博物館（東京） 他にも……

図4-1 メソアメリカ博物館

『メソアメリカ文明ゼミナール』



第七章
博物館学とパブリック考古学

図4-2 『メソアメリカ文明ゼミナール』

館とは何か」という問いに答えるのは比較的簡単です。博物館法という国の法律で定められているからです。しかし、メソアメリカ諸国ではそうはいきません。どの国にも博物館法がないからです。そのためムセオ（博物館）の意味は多義的になり、日本語の博物館でイメージする施設より、少し広い意味の施設も含むこともあります。実際の運用の場面では、各国の文化財保護法関連の法律や、博物館関連の部、とくに国立博物館の定め、それに国際博物館会議（ICOM）の定義などを用いているというのが現状です。

では実際にどんな博物館があるのかを紹介していこうと思います。図4-3をご覧ください。ここにはメキシコと中米諸国の全て、つまりメソアメリカとされる領域よりも、やや広い範囲の博物館を含めています。IBERMUSEOSというイペロアメリカ諸国の博物館を扱っている事業があり、その集計によると、図4-3のような博物館数になります。先ほど申し上げたように博物館数を把握するのは難しい作業です。試みにICOMの把握している数をみると、メキシコはあまり変わりませんが、その他の国では20前後の博物館数が挙げられていて、数値が異なっています。ただし、いずれにせよメキシコが抜きん出て多いという状況は変わらず、この地域の1つの特徴といえるでしょう。そのメキシコに世界最大級の博物館もあります。有名な国立人類学博物館です。到底1日では見きれない量の資料がある広大な展示空間になっています。

ここで博物館の歴史をざっと振り返ってみましょう。1821年にスペインからメキシコ、それ

に現在の中米諸国が位置する地域が独立します。そしてメキシコでは独立後すぐの1825年にメキシコ国立博物館が設置され、その他の諸国も1880年代に国立博物館を設置しています（1883年エルサルバドル国立博物館、1886年グアテマラ国立博物館、1887年コスタリカ国立博物館、1891年ホンジュラス国立博物館）。メソアメリカ地域における国立の博物館のはじまりです。ちなみに日本でも明治維新後すぐの明治5年（1872）に文部省博物館を設置していて、似たような動きがありました。メキシコではそれから約50年後、1877年から1911年ごろのあいだに、研究年報の発刊、古代文明の展示公開、記念物を守る法律（考古モニュメント法）の公布、テオティワカン遺跡国有化などが実施され、文化遺産の保護や公開にかかる多様な取組が行われていきます。1950年代には早くも来館者調査が開始されています。そして1968年には、メソアメリカの諸国ではじめて文化遺産の修復保存と博物館学の専門家育成機関（ENCRyM）がメキシコで設立されました。現在も国際的に優れた機関として知られています。

1970年代には、メソアメリカの博物館にとって重要な出来事がありました。本日、最も知っていただきたいことでもあります。それは、1972年のサンティアゴ・デ・チレ宣言です。南米のチリで行われたユネスコの「現代社会における発展と博物館の役割に関する円卓会議」から生まれました。2019年のICOM京都大会で国際的な新しい博物館定義の議論がなされましたが、その新定義案にも引用された重要な宣言で、日本の博物館関係者もみるべき宣言と思います。ここには「博物館は社会発展のために存在し、この目的のもとに、努力すべきである」という有名な趣旨が書かれています。この会議に参加していたラテンアメリカ諸国の博物館関係者は宣言の内容、それに会議中の議論に非常に刺激を受けたそうです。なぜなら、エリートを主な顧客としてコレクションを中心とした活動をおこなう伝統的博物館の姿に対し、地域振興のために地域主体で遺産を扱っていくということ、博物館が社会発展のためであると

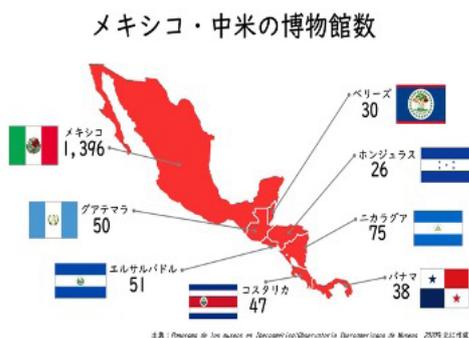


図4-3 メキシコ・中米の博物館数

ということが非常に強く謳われたからです。その結果、これからの博物館像を見直していかなければいけないという動きにつながっていくのです。

いち早く動いたのは、やはりメキシコでした。1972年以降には地方分権が進み、地域のニーズに沿った博物館運営が認められるようになったり、考古遺物類も遺跡近くの博物館へ戻されてそちらで展示するようになったりしました。他にも興味深い取組がおこなわれています。例えば、1972年から日本でいうところの小中高、つまり大学ではなく、高等教育以前の学校内に博物館を設置していこうというプロジェクトが行われました。学校教育は、地域振興の基盤づくりに直結しますし、国際的にも普遍的施設ですから、その取組は広がりを見せました。1982年までに1,000館以上存在したそうです。ほかにも80年代には、都市部にはコミュニティ・センター、農村部にはコミュニティ博物館の設置が行われました。コミュニティ博物館の取組は、いまやメキシコ国内だけではなく、メソアメリカ諸国にもみられます。実際、インターネット上の検索サイトで‘community museum’と打ち込むと、たいへん多くの博物館があることに気づきます。私もいくつか見学させていただきました。特徴は、市民が博物館運営の意思決定に参画していることで、いわば、「市民のため」というより「市民による」博物館です。そのため、国立館など公的機関が扱うことをさけるような、忌まわしい記憶に関する博物館もあります。エルサルバドルの例では、内戦によって大量に人々が殺害された事件（エル・モソテ事件）があり、その記憶を忘れないための博物館も営まれています。こうしたコミュニティ博物館は、メソアメリカ諸国の歴史や文化を物語る特色ある博物館であると思います。

ところで、こうしたメソアメリカの各種の博物館は、現地に行かないと楽しめないと思われるかもしれません。しかし、先ほど紹介したIBERMUSEOS、コスタリカのILAMという博物館研究をおこなう組織がインターネットでアクセスできる博物館も紹介しています（図4-4）。どちらも優れたアーカイブを公開しておりますから、

そちらをご覧くださいと、日本にしながら現地状況、現地のミュージアムの様子が楽しめると思います。とりわけ、近年ではコロナウイルス感染拡大の関係もあり、バーチャルミュージアムの取組がメソアメリカ諸国でも進んでいます。各博物館のリストとリンク先を記した、いわゆるまとめサイトもあります。一例として、アメリカの博物館を中心としたものですが（<https://mcn.edu/a-guide-to-virtual-museum-resources/>）、ここにもメソアメリカの事例は掲載されています。

それでは次に、こうしたメソアメリカの博物館に、私達外国人がどのようにアプローチしているのか、あるいはしていけばいいのか、お話しします。その比較として、考古学について、この問いを考えてみましょう。考古学は現地の遺跡に対し、発掘というアプローチを取ることができ、遺跡出土の考古資料について研究し、また遺跡の保存活用について検討するという取組ができます。研究者でなくとも、これらはすぐに思い浮かぶかもしれませんが、しかし、博物館はどうでしょうか？博物館は一般的には見て学んで楽しむような対象かもしれませんが。しかし研究対象とした場合に私たちはどのようなアプローチができるのでしょうか？

まず比較的容易にできるのは、展示内容を分析することです。どのように古代文明や歴史が展示されているのかを把握して、その国や地域での歴史の語り方の特徴を研究するとか、批判的な視点でその展示内容に政治的な意図をよみとることもあるでしょう。しかし、考古学者が遺跡の保存や活用に積極的にアプローチするように、博物館研

アクセス容易なミュージアム・データベース

IBERMUSEOS

13参加国 (Argentina, Brasil, Chile, Colombia, Costa Rica, Cuba, Ecuador, El Salvador, España, México, Perú, Uruguay) により構成され、イペロアメリカ諸国機構 (OEI) とスペイン国際開発協力機構 (AECID) の支援で運営。
<http://www.iber museos.org>

ILAM

コスタリカの首都サンホセに拠点を置く NGO 団体。ラテンアメリカの文化・自然遺産の保護に協力するため、遺産研究や博物館調査、それら成果の公開あるいは提言などを行う。
<https://www.ilam.org>



Panorama de los museos Observatorio Iberoamericano de Museos Edición 2020

図4-4 アクセス容易なミュージアム・データベース

究者も現地の博物館の課題解決に貢献するアプローチが、私は望ましいと考えています。例えば、メキシコ国立芸術院美術館館長のミゲル・フェリックスは、博物館の地域格差の是正、来館者調査の促進、収蔵品カタログの作成、長期計画の立案、法整備、資金の獲得、博物館職員の適正な評価、観光への対応などの課題があると指摘しています。日本の博物館も同じような課題を抱えていますから、一緒に問題を検討することができるでしょう。それに日本と比較すると例えば、日本は約2万人に1人の割合で博物館がありますが、コスタリカで約4万人に1人、メキシコで約8万人に1人、とまだ博物館の発展の余地があるように思います（図4-5）。

今後のためにも今一緒に検討することは重要です。こうした取組は開発協力として現地社会への貢献につながります。私はエルサルバドルで博物館にどういった人が来ているのか等の現状や課題の把握を進めました。例えば、現地で最も有名な遺跡公園とその博物館への訪問者の割合は、学生が半数を占めていました。実際の人口比率での学生は3割ぐらいですから学生の来場の多いことがわかります。しかし博物館や遺跡の滞在時間に何をしているかというところほとんどが自由時間でした。なぜ自由時間なのかを教員にたずねると、遺跡公園や博物館をどう使ったらよいかわからないという回答が多数ありました。ただし、いまわからないけれども使い方を知りたい、そして古代の文化

や歴史を生徒らに教えたいという希望を、教員がもっていることがわかってきました。

この国に対しては、教育普及・教育振興が開発途上であるため、JICAは教育への様々な支援をおこなっています。その一環として我々考古学者がおこなってきた研究を教育に生かしていけばいいのではないかと、とりわけ博物館を通じた教育へ協力していけばいいのではないかと。そこで、考古遺産の博物館学習のメニューを作り（図4-6）、出前講座をして教員と連携していった結果（図4-7）、嬉しいことに、生徒達が自発的にピラミッドの模型を製作したという報告を教員から受けました（図4-8）。今までは遺跡に関心のなかった子どもたちがそれに目を向けてくれたのです。ほかにも博物館をもっと一般に普及するためガイドブックの作成を現地の文化庁と協力して作成しました（図4-9）。

ここまでの取組は現地の現存の博物館を利用したアプローチですが、さらに一歩踏み込んだアプローチもあります。それは、博物館の創設にも関わるといえるものです。図4-10はエルサルバドルのカサブランカ遺跡公園です。大井邦明先生をはじめとして司会の伊藤先生など様々な方が関わって、古代のピラミッド状建造物の調査をしてきた遺跡ですが、その成果を紹介し、且つ当地の伝統産業復興や地域振興などを見据えて、博物館を建設したのです。そしてJICAも含めた経済的・技術的国際協力により、遺跡公園・博物館を整備

	1博物館に対する 面積(km ²) 人口(十万人)	面積 (km ²)	人口 (十万人)	HDI (2014年)	HDI (1985年)
コスタリカ	<u>482.1</u> 0.41	51,100	43.0	High (0.766)	Medium (0.623)
メキシコ	<u>1366.0</u> 0.78	1,964,375	1,123.4	High (0.756)	Medium (0.634)
ベリーズ	<u>765.5</u> 0.11	22,966	3.2	High (0.715)	ND
エルサルバドル	<u>657.5</u> 1.79	21,041	57.4	Medium (0.666)	Low (0.488)
ニカラグア	<u>2172.9</u> 0.86	130,373	51.4	Medium (0.631)	Low (0.484)
グアテマラ	<u>1237.4</u> 1.80	108,889	158.1	Medium (0.627)	Low (0.445)
ホンジュラス	<u>1814.4</u> 1.34	112,492	83.0	Medium (0.606)	Low (0.494)
メソアメリカ	<u>1327.8</u> 0.84	2,411,236	1,519.5	-	-
日本	<u>65.5</u> 0.22	377,930	1,278.0	Very High (0.891)	High (0.791)

出典：村野正景2021「博物館とパブリック考古学」『メソアメリカ文明ゼミナール』の表を参照

図4-5 1博物館あたりの面積と人口

していきました（図4-11）。単なる遺跡紹介でなく、地域振興の工夫もおこなっていることが特徴で、重要です。他にもニカラグアでは京都外国語大学の南博史先生がコミュニティ・ミュージアム作りをされておられますし、ホンジュラスのコパンでは金沢大学の中村誠一先生が監修されたデジタルミュージアムがあります。後者は現地の他の遺跡や博物館をつないでエコミュージアムを構想しながら今まさに進化を遂げようとされておられます。近年、この両大学の活躍はめざましく、現地の人々とも協力して、取組の情報を共有し、さらに活動を広げるべく、シンポジウムやワーク

ショップを共同で開催しています。

最後に、日本の学校教育とのつながりについて少し提案したいと思います。本シンポジウムの冒頭などで、歴史総合の話が出てきました。日本の学校教育の中に古代アメリカないしはメソアメリカのことを伝える仕組みを作っていくという目的で歴史総合にアプローチするのはそれで意味があると思います。しかしながら、他にも例えば国際協力という文脈では地理総合の中に必修化もされていますし、総合的な学習の時間や学校設定科目、課外授業などというように様々なアプローチの対象があるはずで、それらも検討に入れるべきで



図 4-6 博物館での考古遺産学習メニュー



図 4-7 学校訪問



図 4-8 生徒たちの自発的なピラミッド製作



図 4-9 博物館のガイドブック製作



図 4-10 エルサルバドルのカサブランカ遺跡公園



図 4-11 日本の文化遺産国際協力

す。更に言うと、場所へのアプローチも必要ではないでしょうか。授業のようなソフト面ではなく、場所というハード面です。

その1つは学校博物館の利用です。例えば、京都市内の約6割の学校内に展示室のあることがわかっています。もちろん京都だけではなく他府県にも多数あります。福岡県の糸島高校には郷土博物館という立派な施設もあります。私も京都府立鴨沂高等学校で展示やその準備に携わってきました。ここに古代アメリカの情報等を展示したらど

うでしょう。またメキシコの学校博物館の事例は比較研究をおこなうことで、日本の学校博物館にも役立つかもしれません。こうした施設の存在はこれまであまり学芸員や研究者に知られていませんが、新たなアプローチ先として提案いたします。これに関して、私や関係者が執筆したものは図4-12に挙げましたので、ご参考になれば幸いです。そうしましたら発表を終わりにさせていただきたいと思います。ご清聴ありがとうございました。

学校に関わりこれまで発表者の執筆・編集したもの



1. 村野正景・和崎光太郎編 『みんなで活かせる学校資料：学校資料活用ハンドブック』京都市学校歴史博物館、2019年3月
2. 村野正景 『学校と考古学』京都文化博物館地域共働事業実行委員会、2017年3月
3. 和崎光太郎・村野正景編 『シンポジウム 学校資料の活用を考える-学校資料の価値と可能性- I・II 講演録』京都歴史文化施設クラスター実行委員会、2020年1月
4. 村野正景編 『学校の文化資源の「創造」-京都府立鴨沂高等学校所在資料の発見と活用I-』学校資料研究会・京都府立鴨沂高等学校京都文化科、2020年3月

図4-12 学校に関わりこれまで発表者が執筆、編集したもの

5. メソアメリカ教育の実践

「メソアメリカ教育の実践」ということで私東北学院榴ヶ岡高等学校の教員をしております、多々良と申します。どうぞよろしくお願いいたします。本日の内容ですけれど、まず1番目に「興味関心の喚起」ということでどのように生徒に関心を持ってもらうのかということ。それから2番目には「授業デザイン」；どのようにその授業を進めていけばいいかという計画の問題。それから3つ

多々良 穰（東北学院榴ヶ岡高等学校教諭）

目は、昨今問いがすごく必要だと言われているので、どのような問いを用意しているかという実例。そして4番目は、今日何回か歴史総合という新科目の話題が出てきましたけども、来年度からどういうものを作って行けばいいかというこの四点についてお話しさせていただきます。

まず、興味関心の喚起ということですけど、私は授業の初めにアイスブレイクというものを行う

ようにしています。アイスブレイクとは名前の通りですね。氷を溶かすというような意味合いで、授業の中で生徒達が色々と意見交換をするのをやりやすいように関心を持ってもらうっていうことも1つなんですけど、その対応をしやすい環境を作るということを目的にアイスブレイクをやっております。今日ここに参加されている皆さんはもう分かるかなと思うんですけど、例えばアイスブレイクの一例としまして、今ご覧頂いてる写真ですね、バレンタインの時期が近づくと割と効果があるかなという感じですけど、左側の方はマヤ文字、右側の方はその文字で示しているものを入れておく。これはお墓で発見されたんですけども容器ということになります。もう大体お分かりになるかなと思うけども、一般の生徒はこれなんだろう？っていう感じになります。ヒントとしまして「これ甘いんだよね」って言ったりしますね。ただ「この飲み物は現在ではちょっと甘いというイメージがありますが当時も当時は甘くはないんだ」という話をしてそのあるものを表したということで、左側のものと右側のものを見ると、大体これで生徒たちは気づくことが多いということになります。で、正解はカカオということになります。あとは、ご覧頂いている地図（図5-1）っていうのはこちらの方がマヤ文明。そしてこちらの紫の方は、今日一番最初井関さんに発表していただきましたけどもテノチティトラン。それからこちらにありますのはインカ帝国。来週アンデスについてのシンポジウムが行われる予定ですけども、こちらがアンデス。だいたい高校生の場合はこのマヤとアステカと、インカを中心としたアンデスの違いはよく分からないので、こういったものもアイスブレイクの1つの要素になると思います。

次に授業デザイン。授業デザインをする際の目的ですが、まずは覚えることも当然大事ですけどもやっぱり理解することが非常に大きいかなと思います。それから単に歴史・昔のことをやるより、それを現代と絡めて考えるということ。そして来年度から始まります学習指導要領で謳われているけれど、自分ごととして考えること。他人事として考えるとどうしても「昔こういうことが

あったよね、はいおしまいです」って感じになってしまうので、自分だったらということを考えさせるような、そういう工夫も授業デザインでしたいと思っています。授業で生徒につけてほしい力ということで、まず教科書を最初読んでもらうことで、その中身をきちんと読解できるかどうか、内容把握できるかどうか。2番目には資料を提示するのでその資料を読み取れるかどうか。それから3番目には思考力ということを通じていろいろな方面から考えることができるかどうか。そして4番目は私だいたい授業の最後の5分ぐらい今日の振り返りということでその授業の中で学んだことをちょっと文章化してみようっていう事をやるんですけども、自分の考えを言語化すること。こう言ったことを授業で生徒につけてほしい力ということでだいたいベースに考えています。50分授業の中でアイスブレイク、それから教科書を読んでもらうということですね。

そして3番目にペアワークというものをしてもらっています。そこで教科書について分担を決めてそれぞれに担当部分を簡単に説明しあう。そして私の方からポイントの説明をしてそれに問いを



図5-1 南北アメリカの地図（東京書籍『詳説世界史B』p.76より）

含めて考えてもらう。最後に振り返りということで文章を書いてもらう。という5つの構成で考えています。問いの例ですけど、ここに載せたものが全てではありません。例えばマヤ文明はどういう特徴があるのか？それから水資源はどういう環境でどのように確保するのだろうか？あるいはピラミッドの用途や機能。どのようにピラミッドは使うために作られたか？4つ目はこれも最初の発表でありましたけども中央アメリカ原産の食べ物。こういうことでこれに関連付いた風習があるのかどうかということ。そういったことを問いの例として出すことが多いです。では1つ1つ簡単にご紹介をいたします。まずマヤ文明は中央アメリカにあります。これが地図を大きくしたのになります。これはチチェン・イツァというユカタン半島にあるものです。このチチェン・イツァの遺跡を紹介することが多いかもしれませんが、ティカルと呼ばれる非常に大きい遺跡で現在は世界遺産に登録されていますが、このティカルはかなり密林の中にあります。こういうように地図を見せながらお話していきます。

まず1つ目の問いとしてククルカンの降臨ということで。こちらの方はユカタン半島の北部にあるチチェン・イツァですが春分の日と秋分の日、年2回、ここの部分(図5-2)に蛇の形が浮き出てきます。ここの、太陽から見えなところが影になっているわけですがここにだけ太陽が当たることによって蛇が見られます。1990年ぐらいに実際に私が行って30分ごとにシャッターを切って参りました。これからこれ、これからこれというように30分ごとに移り変わっています。この写真(真ん中の写真)が一番わかりやすい蛇が見れますね。この蛇の形をした神様がククルカンです。ククルカンの降臨、神様がピラミッドに降りてくるという現象。これを表したものになります。それから同じチチェン・イツァの遺跡に球技場(図5-3)がありますが、これも井関さんが話していたものと似ている、もしくは同じものになります。ここの輪っかのところに手を使わずにボールをくぐらせるという球技が行われていました。この球技はスポーツというよりもむしろ

生贄を捧げるための儀式というように考えられています。そしてこれも今までの発表の中でお話が



図5-2 ククルカンの降臨(多々良撮影)



図5-3 チチェン・イツァの球技場(多々良撮影)

あったと思いますが、これ（図5-4）を見ますとここに横を向いた人がいますけれど、首がないんですね。そしてここ（首のあたり）から血がどんどん出ていて、血の先には蛇が描かれています。では首はどこに行ったのかというと、ここ（写真の下部）にありますね。右側を向いた、切り取られた首があってこれも血が出ていて、血の先には蛇がいます。ここに右を向いた髑髏が待ち構えているのが見られますね。これらから生徒は儀礼がマヤ文明では重要であったと理解することになります。それからこれは放血儀礼と言いまして、そういったものもここで見られること。そしてこれはヤシュチランという遺跡の石碑から撮った写真ですが（石像の）舌に穴を開けて紐を通すんですね。血がまた流れていくけれど、その血を溜めて王に捧げる。そういった儀式です。

では2つ目の問いとして、水はどう確保したのかという話です。これらの写真はユカタン半島の地形ですが石灰岩質になっています。表には石灰岩がありますけれども下の方に空洞ができる。これを人工的にも漆喰で固めた、チュルトウン（貯水槽）というのが（図5-5）あります。あるいは石灰岩の岩盤は雨水が染み込むためにもろくなって、岩盤がドーンと落ちて水たまりができる、そういったところの写真です。これはチチェン・イツァのセノーテ（図5-6）ですね。こういったところから水を引き上げます。あるいはチュルトウンですが、表面は狭いんですけど中は広がっていきまして、ここら辺を漆喰で固めて水が溜まるよ

うにする。これで水の資源を確保していたと考えられます。それからこれはティカルの例ですけども一般の本の中にも出ていたので、もしこの学説が今はない、あるいは弱くなっているのでしたら後で専門の先生がたにご指摘・アドバイスお願いしたいです。その本にあったのが、ティカルがだんだん坂になっているけどもここには3つの貯水池があります。水はだんだん上から下に流れていきますから上の貯水池が1番綺麗です。1番下の貯水池がいろんなものが混じって汚い水です。1番上の貯水池をおそらく飲み水として使い、1番下の貯水池は農業用水に使われたと推測されます。

次に3つ目の問いとしてピラミッドが作られた理由です。ピラミッドというと、生徒たちはマヤというよりエジプトのピラミッドをイメージしますから、こういうもの（図5-7）がピラミッド形の建築物だと写真を見せて紹介をするわけです。ここでは、こういう形がマヤのピラミッド（図



図5-5 チュルトウン（多々良撮影）



図5-4 球技場の石彫（多々良撮影）



図5-6 チチェン・イツァのセノーテ（多々良撮影）

5-8) だなどという話はしません。エジプトのギザのピラミッドを考えたときに、これとマヤのティカルというピラミッドを比較した時に何が違うのだろうか、ということを考えさせます。今日は高校生の皆さんはあまり多くは参加されていないかもしれませんが、これ（ギザのピラミッド）とこれ（ティカル）を比較した時にどういった違いがあると思いつくでしょうか？授業では（2つのピラミッドの）形が違うがどのように違うかということから、実際にどのような使い方をされたのかということまで考えてもらいます。あえて答えは言いませんけども（ギザのピラミッドの）外側には階段はついていないけれどもティカルの



図 5-7 ギザのピラミッド (多々良撮影)



図 5-8 ティカルのピラミッド (多々良撮影)

ピラミッドにはついている。そしてティカルのピラミッドの上には部屋が設置されているけれど、ギザのピラミッドは（外側には）部屋がないという違いですね。ギザのピラミッドは王の墓という説があります。私の認識では、ここからは明確な王墓は発見されていないのですが、マヤのピラミッドには明らかに王の墓だというものがあるといわれています。そういったところもちょっとお話をしながら生徒たちに違いを考えてもらおう。意識してその答えは言わないということも実はあります。

では最後の問いとして、中米原産の食べ物ということで。大体トウモロコシが生徒の中からは出てきます。カカオなんかもありますね。今日はトウモロコシを例にとりて考えます。トウモロコシがこの世に出てきたという神話があったり、あるいはトウモロコシの神（図 5-9）が重用されていたり、トウモロコシは主食だ、などという話をします。そしてトウモロコシという我々は黄色だと考えますが、実は中米のトウモロコシは、皆さんご存知の方も多々あると思いますが、カラフルなものとなっております。大きく赤・黒・黄・白です。これ（トウモロコシ）が何かのシンボルになってたのではないかと問いかけです。我々の生活の中で4つ要素があるものは何かあるかという問いかけをするわけですね。例えば、四

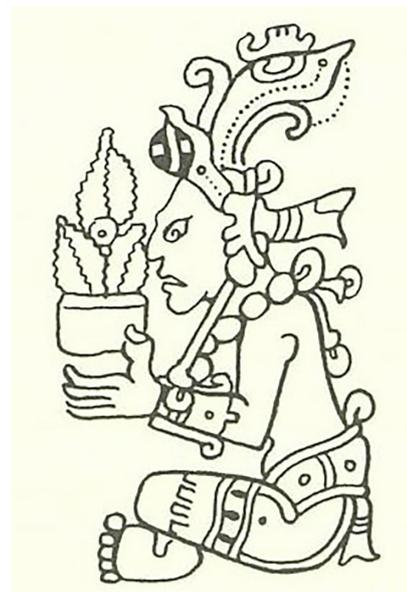


図 5-9 トウモロコシの神 (多々良『ようこそマヤ文明へ』 p.68 より)

季という答えが出たりします。中央アメリカは四季がないので、じゃあ四季以外で何かないの？といった問いかけをします。最終的に答えとして出てくるのは方位が多いですね。東西南北が色に象徴されるという説明もしています。

そして(授業の)最後なんですけど「今日のゴール」ということで何を学んだかを考えてもらうということ。例えばどういうことを書かせるかですが「授業で学んだ新たな発見を100字程度で書きなさい」。読み上げませんがこのような答えが出てきております。(「天文学的知識が豊富で建築技術も高く驚いた。宗教的力が働くと、想像以上に人間の力が発揮できると思う。生存に不可欠な食べ物と結びついて精神的な拠り所が生まれ、文化が成立する。現代も食糧事情次第で文化が変化するかもしれない。)」以前はいろんなマヤの特徴を話すと、(生徒たちは)こういうものがあつたと羅列して書いてきていました。最近では「現代のものと結びつけて」とか「自分だったらどうだろう?」ということを考えて書こうと呼びかけをしていますのでなかなか良いと思える文章が出てきたりもします。勿論これ(この提出物)はよくできたものの1つですが。

「これから目指すもの」ということですが、勿論知識は必要です。ただこれから歴史総合や世界

史探究という科目が来年度から始まります。社会に役立つものということで知識だけ沢山あっても…と言われるわけですね。歴史総合につきましては、残念ながら近現代の歴史が中心なので古代アメリカの記述はほぼありません。ですが序章で「歴史の扉」というのがありましてここでちょっと出てくるかな、というところ。宗教的なものや食料的なものを考えるきっかけになるくらいだと思います。ただ、今教科書を編集・執筆している段階ですけども再来年度(2023年度)から世界史探究が始まります。この世界史探究を見ますと、思考力の育成がすごく大事です。それから4単位から1単位減の3単位が標準単位となりますから、いろんな知識をどんどん紹介をしていくことはできなくなってくる。そうすると詳しい説明は困難で、思考する材料をうまく見つけるというようなことになります。新学習指導要領では、主に書籍や図表からの資料の利用、その資料に社会的考察を加えるという学力の育成ということが謳われています。単に知識や理解を進めるコンテンツベースではなく、やはり考え方を変えていって、資質や能力；歴史をどういうふうに考えているのか、現在とどう結びつけていくのかというコンピテンシーベースが重要ではないかと思います。今日は以上となります。ご清聴ありがとうございました。

6. 質問・ディスカッション

伊藤伸幸) 会場の方からいくつか質問がありますので、それぞれの質問に答えていただきたいと思います。一番最初鈴木先生の方に行きたいと思います。

鈴木先生に伺います。「多岐にわたる学問分野との共同作業で真実に迫るという点についてお尋ねします。現代社会との関わりを見る意味で研究対象の人骨が発掘された地域に住む現代の人々とマヤ人のエスノグラフィーとのコラボなどもあるのでしょうか?あるとしたら具体的

にどのようなことでしょうか?」よろしくお願いします。

鈴木) よくやっているところだと思います。我々の研究でも現代にまで続く頭蓋変形の伝統というのをちょっと調べていたことがあります。

伊藤伸幸) ありがとうございます。それでは次に井関先生の方に質問があります。「生贄は古代アメリカだけにおいてだったのか、

それとも他の大陸や時代でも見られたのでしょうか？」というのが1つ目。2つ目は「ルチャリブレを通してリングを見るメキシコの方々は古代アメリカをどれほど意識されているのでしょうか？」

井 関) 生贄に関してですが、生贄自体は多分世界の様々な文化で行われていて、動物の生贄でしたら今でも行われていると思います。例えば日本でも「人柱」という言葉がありますので、災害時などに自然の神々に生きた人間を捧げるという行為は、現代以前の間文化にある程度共有されていたものだと思います。しかしアステカのように生きた人間の心臓を取る生贄の方法を制度化して広く共有した文化としては、後古典期のメソアメリカは非常に特殊な例だと思います。あまり他の文化では聞いたことがないですね。

ルチャリブレに関する質問ですが、現代のメキシコの人たちが古代アメリカをどのように意識しているかというのは、多分すごく難しい問題です。メキシコにはいろいろなレベルの混血の方々がいて、地域差もあり、日本以上に複雑な社会的格差があります。それぞれが自分の国の歴史をどう思っているかは、一様ではないと思います。メキシコには死者の日（ハロウィンの時期のイベント）という日本のお盆のように亡くなった人々を祀る行事があるのですが、そこでは死者に関連して骸骨のモチーフが多用されます。多分メキシコの古代文化のモチーフを利用して、文化的アイデンティティーを共有しているんだと思うんですね。だからルチャドール（プロレスラー）でも骸骨の衣装を着ている人が結構います。そういうアイコン的なものをアイデンティティーの一つとして意識している部分はあると思います。ただそれは、私たち日本人が、富士山、芸者、侍、忍者

などを、日本を対外的にアピールする時にわざと使うのと似たような感覚ではないかと思います。彼らのアイデンティティーを一言でお答えするのは難しいですね。

伊藤伸幸) ありがとうございます。次は伊藤遊先生に質問です。「興味深いお話ありがとうございました。学習マンガではセリフの調子や単語の選択があると思うのですが、これは専門で担当する方がいらっしゃるのでしょうか？またどのような基準で決めているのでしょうか？」というところですけどもよろしくお願ひします。

伊藤遊) 出版社や編集部によっていたりなかったりということがあって、役割もバラバラなんですけれども、僕が調査した限りで、共通して言えるのは、マンガ家さんと専門家の方と編集者の方といったいろんな立場の方がいる時に、一般の娯楽マンガを作る時はだいたい向いている方向が同じなんですけど、学習マンガを作る人たちは、目的もバラバラになりがちです。現状、学習マンガの制作現場には、こうした葛藤を調整する役の人がいないので、パワーバランスが崩れた場合、立場の強い人の意向に流れていくことが多いです。今後は、マンガ表現についても分かかっていて、歴史研究にも造詣が深い、調整役の人が登場するといいのかな、と思っています。研究者でもマンガがお好きな方がたくさんいらっしゃいますので、今後そういう役割の人が出てくるかもしれません。

伊藤伸幸) ありがとうございます。次は多々良先生に質問です。「今日のお話はまさに生徒たちに考えさせるような世界史探究に相応しい知識量が想像できました。しかし現在の世界史の教科書では古代アメリ

カに関する記述は非常に少ないように感じました。高等教育では教科書から大きく逸脱しない形で授業を行わなければならないかと思いますが、実際にどの程度古代アメリカに関わる授業はできそうでしょうか？また現在編集集中の教科書に求めることがございましたらご意見をお聞かせください。」というところです。

多々良) はい、ありがとうございます。まず実際の授業についてですが、やはり来年度から始まるものとこれまでの授業は大きく違うと思うんですね。今までの授業は教科書から逸脱してはいけないと私は思わなくて、教科書をきっかけに例えばこういうものがある・ああいうものがあるとお話することは全然問題ないと思います。ただその事がやっぱりいろんな雑学や知識つけるためのものだという風に言われるとすれば、来年度からの授業に関してはやっぱりいろんな知識というより、あるものを題材にしてそこから一体何が考えられるかが頭にないとなかなかそれができないかな、っていうことですね。そういう意味では今までは逸脱はありだと思います。特に私は私立の学校なのでその辺の裁量は多分にあると思いますけど、来年度以降は（時間の制限上）ちょっと厳しくなると思います。

そしてもう1つのご質問ですが、教科書の記述内容について今日の発表の前半でもお話をいただきましたけれども、やっぱりこういうのが必要だとかここが間違いだというのは間違いはあってはいけないですけれども、ただこういうのも入れて欲しい、ああいうのも入れて欲しいというのは難しいだろうと。個人として教科書会社に期待することは、そこから何を考えられるかという題材になりうる知識を入れてほしいということ、あとはその助けになるような資料

や絵、写真だったり（も入れて欲しいです）。実際に新しい教科書では、かなり今までとは異なって資料や絵、写真がふんだんに使われていて、（副教材としての）図版は必要ないぐらいたくさん載っているの、そういうところを1つ2つ加えていただければ大変助かるなと思っています。以上です。

伊藤伸幸) ありがとうございます。次の質問ですが、伊藤先生への質問です。「かつて学習マンガのようなものを考古学調査の対象地や国外において製作するのにかかわったことがあるためマンガ家・編集者・専門家による葛藤の結果が作品になるというお話が腑に落ちました。そもそもマンガを読むという習慣が日本だけではなく国外において、学習マンガを使って教育効果を得るのはとても難しく感じたのですが、マンガリテラシー教育を普及させていくというのはどのような手段があり得るのでしょうか？」というところですが、伊藤先生、よろしくお祈りします。

伊藤遊) マンガを対象とする学術的な研究は、90年代以降、非常に発達していますが、博物館なども含め、教育現場においては、そうした知見は全然紹介されていない、という印象があります。発展しつつあるマンガ研究の最新の知見をドンドン紹介して欲しい、というのが、マンガを教育現場で使いたいという方にいつも言っていることなんです。90年代までは、マンガを分析するというと、作品の込められたテーマかやメッセージを読み解く、ということがほとんどでした。例えば、『火の鳥』だったら、ヒューマニズムを描いている、とかですね。90年代以降は、そうしたメッセージや内容を読者に効果的に伝えるために、どのような手法で描

かれているのか、という表現そのものの分析にも関心が開いていきます。コマ割りがどうなっているのかとか、キャラクターの造形がどうなっているのかとかいったことをつぶさに分析している「マンガ表現論」という研究ジャンルがあります。学習マンガジャンルに限っても、何が描かれてあるかという「事実」以上に、それがどう描かれているのかをちゃんとわかった上で読まないで、学習マンガだけではないんですけど、マンガを、ある意味、読み間違いの可能性すらあると思っています。どう読めば良いかという表現研究の見聞も一緒に教えることができればいいかなと思っています。

伊藤伸幸) ありがとうございます。鈴木先生への質問ということで「歯垢から把握された穀物の、品種改良や DNA の抽出や解析はどの程度可能なんでしょうか？ご紹介いただいたスライドの事例で人骨や歯、歯垢の研究から現在までにどの程度広範囲に人々の往来や物品の交易がされていたと分かっているのかを教えてください。同一地域で生涯を送った人々の歯垢から、その人々が当該地域とは異なる地方に移住してそこで摂取した穀物が認められるケースや別の場所から対象地域にもたらされた穀物が当該地域において摂取されたケースとでは現在の技術で違いを把握できるのでしょうか？古代のメソアメリカにおいてバイオアーキオロジーの研究を通じて従前に考えられていた交易圏についての見方が大きく変わった事例があれば教えてください。」というところです。よろしくお願いします。

鈴木) 歯石から DNA を抽出して品種を鑑定するという研究は日本では割とやっているところですが、メソアメリカではあまり聞かないですね。元々 DNA の残りがあ

まり良くない地域で、最近 DNA の研究が入って来てはいるのですが、コロナになって止まっている部分があるので、今はまだないかなって気もします。あったとしてもパイロット的なものになるんじゃないかと思います。

次は、歯石の研究から現在までにどれくらいのことがわかっているのか、ということですね。顕微鏡下で得られたデンプン粒から食べていたものを考えるというのは、例えばかなりデンプンの数があつて特徴をすごく共有していれば、分かりやすんですけども、そこまでバッチリ分かるものではないです。結構な数を取って、統計的に処理をして、これと思われるのではないかと、というところに少しずつ近づいていくっていうようなものです。

当該地域とは異なる地域の穀物の存在、つまり植物の動きについてですが、これも入ってきた / 入っていないというのをはっきりと同定するのはなかなか難しいです。例えばある地域である植物のみを食べていたというようなことが他の研究から明確にわかっていて、これに対応する現代のサンプルからデンプン粒のしっかりとしたりファレンスが取られていて、さて、これとはまったく違う異なる像が得られた、となれば、これはなにか違うものを食べていたのではないかと、という可能性も示唆できます。ただこの違う植物が輸入で入って来たものなのか、新たに栽培されるようになったものなのか、さまざまな検証が必要になるでしょう。

最後に古人骨の研究でわかってきた交易範囲の話ですが、特に交易範囲という観点に特化するとなかなか難しい話です。ただ古人骨研究から得られた有名な話として、従前テオティワカンにかなり強い影響を受けた人ではないかと言われ

ていたコパンの初代王が、実はそんなにテオティワカンに関係のない人で、マヤ文明圏に生まれた人がテオティワカンの威を借りるような形でコパンに入ってきたのではないか、というのがわかってきた、というのがあります。従前の、テオティワカンから王がやってきたのとはちょっと違うかなというところが出てきたのですね。

伊藤伸幸) ありがとうございます。次、村野先生に質問です。「メキシコでのコミュニティ博物館の成功例のご紹介、興味深く拝聴しました。ただ、中には建設されたが機能していないものもあると思い、その場合専門家の村野先生から見て地域社会に拠点となるためには日本人研究者は何をすべきでしょうか？お考えをお聞かせ願えれば嬉しいです。」ということです。よろしくお願いします。

村 野) はい、ありがとうございます。簡単に答えるのは難しい質問だと思います。外国の人間が海外でどのように文化遺産活用や、地域に貢献するのかを詳細に検討している学問は開発論だと思います。その動きから言えば、当初は経済開発を主に進めていたのが、それが80年代ごろから少しずつ理論が変わってきて人間中心のアプローチをしていこうということになっています。もっと現地の人たちの声とニーズを聞いて、自分たちの行動を考えようということになっています。このような開発論の中の議論を参照しながら自らの行動を考えていくのがよいのではないかと私は考えております。ざっくりとした回答ですけれどもよろしいでしょうか？

伊藤伸幸) はい、ありがとうございました。会場の方から他にもいくつか質問が来ており

ますけれども、これについては講演録の方でお答えしていきたいと思います。このシンポジウムに関して少し皆さんにお聞きしたいことがありますので、こちらの方からちょっと質問させていただきます。「研究の成果と一般的なイメージの間のズレはどういうところに認められますか？」というところですが、お答えできる方いらっしゃいますか？多々良さんとか現場で教えてるところですが、どう思いますか？いかがでしょうか？

多々良) 私が答えるのはおこがましいですけども、例えば一番最初に、今日の渡部さんから古代アメリカのこれまでの流れということで、2009年にシンポジウムの2回目が開かれたっていう話がありましたけども、その時にやっぱり話題になったのは細かい業績云々より、あるいは分かっていることというより、インカとマヤとアステカが全然わかってないというのが非常に大きなズレかなと思います。インカと言うと、我々専門家では当然アンデスだって分かっているけれども、実際にマヤがペルーのアンデスにあるという誤解をしてる人もたくさんいますし、もしかすると例えばアンコールワットとかエジプトとかとごっちゃに世界遺産絡みで全部一緒に考えてしまうような傾向もないわけではないです。むしろ細かい情報というより、ざっくりとしたイメージからちょっとずれている場合もあるかなってというのが教え手の印象ということになります。あとは井関さんにも先ほどご質問がありましたけれども、生贄が先行してもものすごく残酷なイメージの文明観が出来上がっているということもあるのでその辺もちょっと正確に伝えていく必要はあるのかなという風には感じてます。以上になります。

伊藤伸幸) ありがとうございます。他にいかがでしょうか？例えば伊藤先生でしたらマンガとして表現する場合、そういった研究成果と一般的なイメージのズレを矯正するためにマンガでどうするかとかいかがでしょうか？

伊藤遊) 学習マンガの例で説明しますと、むしろマンガは人が持つバイアスや思い込み、ステレオタイプを利用しながら描かれている表現でもあるので、場合によってはそういうズレを助長してしまうっていう可能性もあるんですけども、逆に、マンガが間に立ってるところもあります。制作現場でお話を聞いていると、監修者の方は、最新の歴史的な事実——例えば髪型や服装が実はこうだったといったことは、マンガとしてすぐさま反映した方がいいとおっしゃる。しかし、マンガ家や編集者の方は、徐々に変えた方が良く、と考えるんですね。秦の始皇帝がすだれみたいな帽子をかぶっているのは、歴史的な事実としては間違いだけれど、この帽子をかぶっていないと始皇帝だと思ってもらえないので、帽子だけ一旦残しておく、みたいなことをマンガでやっている例があります。バイアスやイメージのズレを助長してしまうのか、それともクッションのようになっているのかは例によって違いますし、面白いなと思っています。

伊藤伸幸) はい、ありがとうございます。では村野先生いかがでしょうか？村野先生は博物館に関わられていらっしゃいますから、展示などの、研究成果と一般のイメージのズレというのはいかがでしょうか？

村野) はい、展示内容とイメージのズレはよくありますし、そもそも展示の内容が全て正しく来館者に伝わっているというのは

間違いだというのが博物館学の考えです。博物館展示と来館者の間で起きているのはインタラクティブ・ミスコミュニケーションだと言われているぐらいです。来館者は展示をみながら、自分なりに想像を膨らませたり、考えたりと各人各様の仕方で展示を享受していくと認識するのが出発点です。その上でズレをどうするかですよね。もっとズレを修正したいならば、世間ではこういうイメージがあるけどそれは間違いだと羅列する展示も、勿論ありうると思います。しかしズレの中身にもよりますが、博物館においてそこまでやるかと言うと一般的にはやらないと思います。それよりも、展示について来館者がどのように考えるかを重視して、そこでどんな会話が行われるのか、どんな感想を持ったのかを調べます。その受容の仕方を調査した上で、例えば今後自分たちが使う言葉や文章をどうしようとか、展示に用いる写真や図をどうしようといった展示側が工夫する方向で考えていきます。博物館が強制的な啓蒙機関となって間違いを正すというのはうまくいかないことが明らかです。ズレを止めようと思うよりも、博物館側がどういう発言をするか、どのような表現を使うかを工夫していき、来館者の博物館体験を豊かにすることを目指すという考えじゃないでしょうか。

伊藤伸幸) 研究者の立場としては井関先生、それから鈴木先生はどんなことでそういったことを認めていらっしゃるでしょうか？いかがでしょうか？

井関) 一般的なイメージとのズレですよ。私はズレていてもいいから、まずは興味を持ってほしいと思っています。例えばマンガやアニメにアステカの神様とかがキャラクターに使われているものを最近

目にしますが、逆にそこから興味を持っていいと思います。日本人の研究者の絶対数が少ないという現実があって、大学に研究者がいないから入試の問題にもならない、そうすると歴史の教科書にも載らないし、高校生も勉強しない、といういろんな悪循環があると思うんですね。だからまずはズレていてもいいから、何かをきっかけに興味を持ってくれるといいんじゃないかなって結構楽観的に考えています。

伊藤伸幸) はい、ありがとうございます。鈴木先生、どうでしょうか？

鈴木) 私が色々インタビューを受けたりして思うのは「マヤ文明はもう滅びた。断絶したもの」として考えている人が多いということです。実はここが一番現実と一般的な感覚とがずれているところかなと思います。「もうなくなってしまった古代の遺産を紐解いて、現代に活かせる知識知識がないか」。そういうような質問もあつたりするので、やはり「独立国家としてはマヤの国々が滅びたが、彼らの文化や言葉っていうのはまだ生きている。文明は続いている」ということは伝えていかなきゃいけないかな、と思います。「遙か古代に滅びた謎の文明」というイメージが先走っているのは、やはり否定できないと思うので、その辺はちょっとずつでも修正していくべきかな、と思います。

伊藤伸幸) はい、ありがとうございます。だいぶズレがよく分かってきましたが、それに関して鈴木さんも言っていましたけども、興味を持ってもらうために（古代アメリカ文明の）謎とか不思議とかいうイメージは有効なんですか？というところで皆さんにお答え頂きたい。どなたからで

も良いです。いかがでしょうか？では、多々良先生お願い致します。

多々良) 先ほども申し上げたんですけど2009年の古代アメリカ学会の公開シンポジウムの時がやっぱりイメージが正しくないから、イメージを正しくしようっていう方向のシンポジウムだったんですね。ですからそれ以上でも以下でもないですけどやっぱりイメージで謎とか不思議、ミステリアスっていうのが先行するのはあまりよろしくないだろうというシンポジウムの内容だったんです。一方でやはり高校生や一般の方はミステリアスなもの・謎めいたものがきっかけになって興味を持つ場合が多いので、有効でないか有効かと言われると私はかなり有効なんではないかと思います。ただ、きっかけはそうであっても興味を持って色々と学んでもらった時にはイメージの違いは修正して欲しいなと思ってます。以上です。

伊藤伸幸) ありがとうございます。他の方がいいでしょうか？では伊藤先生お願い致します。

伊藤遊) ここで言う「謎」や「ミステリー」が具体的に何を指しているか分からないですけど、それを解いていく楽しみみたいなものを学習に組み合わせていくということは、これも学習マンガですけども、成功している事例があります。これまでの学習マンガの考え方では、教科書には一種の「正解」が載っていて、学習マンガはその「正解」をわかりやすく伝えるのが使命、と考えられていました。特に科学系の学習マンガはそう作られていました。ところが最近では違うんです。日本の学習マンガのフォーマットがアジアに広がっていくなかで、韓国で『サバイバルシリーズ』という学習マンガが作られたんですが、そこでは、まずミッション・

謎を設定して、それを主人公たちが解いていく。例えば『新型ウイルスのサバイバル』という作品では、謎の新型ウイルスが蔓延し、主人公たちが危機的な状況に陥るのですが、それを科学的な知識を解決する。いきなり正解や知見をわかりやすく伝えるのではなく、謎・ミッションがあって、それをクリアするためにゲーム感覚で少しずつ知識を伝えていくという構造を持ったマンガシリーズで、これが、日本を含め、アジア中でめちゃくちゃ人気なんです。そういった意味では、謎を解くために知識を少しずつ小出しに伝えていくやり方は、学習においてマンガ的には有効なのかもしれません。

伊藤伸幸) はい、ありがとうございます。謎とか不思議ということでお話しいただいた鈴木先生いかがでしょう？

鈴木) 興味を持ってもらうためには良いんじゃないでしょうか。そういうところから引っ掛かりを持って、なんで？と疑問に思う人も多い。頭ごなしにではなくて、少しずつ正しい方向に導いてあげれば良いのかなと思いました。でも謎を全て取り除くことはできないので残っていくとは思いますが。

伊藤伸幸) ありがとうございます。時間もそろそろなくなってきましたので謎と不思議というのは取っ掛りとしては有効だということでしょうか。それでは今日の発表していただいた方どうもありがとうございました。最後にこのシンポジウムを企画・組織していただいた渡部先生にちょっとご挨拶をお願いして終わりにしたいと思います。ゲストのみなさま、どうもありがとうございました。

7 シンポジウムの時間で取り上げることができなかった質問とそれに対する回答

質問) 古文書などを、一般の立場で、閲覧することは、可能でしょうか。英語で、大丈夫でしょうか。

井 関) 1990年代に新大陸発見500周年に関連して、多くの絵文書のレプリカや研究書籍がスペイン語や英語で出版されました。日本の大学図書館に所蔵されているものも多くあります。英語の関連書籍の例としては以下のものが挙げられます。Berdan, Frances F. and Patricia R. Anawalt (1997) *The Essential Codex Mendoza*. University of California Press, Berkeley, Los Angeles, London. Quiñones Keber, Eloise (1995) *Codex Telleriano-Remensis. Ritual, Divination, and History in a Pictorial Aztec*

Manuscript. University of Texas Press, Austin.

質問) 骨の遺存には土中の水分量やpHが関係しますが、マヤ文明圏の自然環境における骨の残りやすさはどのようなものなのでしょうか。

鈴木) マヤ文明圏の自然環境は非常に多様なので、一概に回答するのは難しいところです。北ユカタン沿岸(シュカンボ遺跡)やグアテマラ南海岸(シンカベサス遺跡、レイノサ遺跡)など遺存状態に一部優れる環境もあれば、そうでない環境もあります。ただ一般論で言えば、総じてあまり遺存状態は良くありません。

質 問) 最近子どもの古いミイラが発見されていますが、メソアメリカでは子供のミイラが発見されているのでしょうか？また、子供はどのような位置づけであったのでしょうか？

鈴 木) 私の知る限りでは、マヤ文明圏で、子供に限らず、自然な状態、意図的にかかわらずミイラ化したままの姿で古代マヤの人のミイラが発見されたという例はないと思います。一方でメソアメリカ全体を見渡せば、出土時の状況から遺体の腐敗の過程で一部がミイラ化し、その後完全に白骨化したというような例が議論されたことはあります。

子供の位置付けというのは質問の意図にもより、一概に回答することが難しいです。ただ、子供も仕事をしていたのか、というような意図であれば、女性と同様に、実は積極的に生産活動に関わっていたのではないかと議論されたことがあります。また我々の研究という観点から言えば、乳児が社会の一員となっていくための重要なプロセスとして頭蓋変形が議論されていますし、また結婚可能な年齢に到達した頃に行われた儀礼の一つが歯牙装飾だったのではないかと考えられています。

質 問) 西郷隆盛を主人公顔に変更するというのは風貌を変えるのはホワイトウォッシュに近い問題を生みそうですね。KOEIのゲームですでにさんざんされているので今更という扱いになるのでしょうか

伊藤遊) マンガのキャラクターは、特に少女マンガにおけるキャラクターは、西洋人的な美の基準を直接参照にして作られている、という意味では、そもそも、日本が舞台であっても、すべてのキャラクターを白人が演じているようなものだという

こともできるかもしれません。2000年代以降、日本のマンガ表現はグローバルスタンダード化しますが、黒人も白人もすべて日本の少女マンガ風の絵柄で表現されている、アルジェリアの作家によるマンガを見たことがあります。(アルジェリアの様々な部族を紹介する「学習マンガ」でした。)

一方で、カリカチュアの伝統もひいてあるマンガにおいては、極端な誇張によって描かれたキャラクターが、ある種の「多様性」を担保してきました。諷刺表現でもあるカリカチュアは、それを観る人の立場によっては、差別と受け取られることもあります。80年代終わりの「ちびくろサンボ」問題は、マンガにおける黒人表現も委縮させ、すべてのキャラクターを同じトーンで描くという、一種の「ホワイトウォッシング」を引き起こしました。

マンガキャラクター表現の歴史とは、多様性の描き分けとそれに伴う差別、差別への反発とその結果としての一様化、ということの繰り返しである、とも言えます。重要なのは、何度でも言いますが、マンガを教育現場で活用しようとするならば、その表現自体が持つこうした特性や歴史を学ぶ機会も設ける必要があるということです。そうでなければ、マンガは結局、プロパガンダの手段にしかありません。

質 問) 「なぜアステカの太陽となった神ナナワツインはイケていないのか？」の設問は、高校生に興味を持ってもらえるでしょうか？世界的に見て、太陽神はカッコいいと思うのですが、ナナワツインは皮膚病の神ですよね。この他、高校生が食いつくメソアメリカの不可思議な習慣や思想をご存知でしたら、お教えてください。

多々良) この設問はありだと思います。神は必ずしもカッコいいものである必要はなく、絶対的なものでもありません。例えば、日本の八百万の神は非常に人間ぼくって、機嫌を損ねたり、悪さをしたりします。病気と関係のある神も存在するのだとわかるという意味で、イケてると思います。それから、マヤ文明には放血儀礼がありますが、女性の場合、下を切って血を出します。男性の場合は性器を切って血を出します。女性の場合はシンポジ

ウムでも紹介しましたが、男性の場合は「問い」にもなると思います。また、アステカの場合は、生贄を捧げる理由を考え、その画像も見せると効果があります。

コメント) パレンケのパカル王を宇宙人だと思っていた駐在員の子女の中に後年考古学を学んだ事例もありますので、何ぞやミステリーは子どもにとってはワクワクするものだと思います。

実行委員長挨拶

今日の講演者の方、そして参加者の皆様ありがとうございました。来週もう一度アンデス編がありますのでどうぞまたご参加ください。今回のシンポジウムで我々の1番の課題だったのは情報の宣伝の仕方なのですね。学会員及び研究者にはそれなりの情報が届いているかと思うのですが、一般の方々に出来るだけ聞いてほしいと思っております。ですから今日参加して下さった方

で知り合いの方、あるいはこういうところに宣伝すれば連絡すれば情報が伝わるということをご存知でしたら、直接ご連絡いただくかあるいはこちらの学会の事務局の方に1本メールで情報いただければこちらの方から情報を宣伝致しますのでどうぞよろしくお願い致します。来週も当日まで受付可能です。どうぞよろしく申し上げます。では今日はこれで失礼致します。

発行 古代アメリカ学会
発行日 2022年3月31日
編集 古代アメリカ学会
2020年度科研費研究成果公開促進費事業
実行委員会

古代アメリカ学会事務局
〒214-8580
神奈川県川崎市多摩区東三田 2-1-1
専修大学生田キャンパス 10号館 (10602)
井上幸孝研究室内
E-mail : info@americaantigua.org
郵便振替口座 : 00180 - 1 - 358812
ウェブサイト URL <https://americaantigua.org/>