

立命館大学アート・リサーチセンター
 文部科学省 国際共同利用・共同研究拠点
 「日本文化資源デジタル・アーカイブ国際研究拠点」
 2021年度 国際共同研究成果報告書〔研究設備・資源活用型〕

2022年5月8日 提出

1. 研究課題名 世界各地の伝承遊戯(ゲーム)の収集、保存及びこれらの体系化と文化的な関連性の研究	
(英文課題名 Collection and Preservation of Traditional games from around the world, the Systematization and the Study of Cultural relevance of them)	
2. 研究代表者	
氏名 (ふりがな)	所属機関・職名
梅林勲	四天王寺大学非常勤講師
4. 研究課題の概要 (300字程度) (申請書から変更がある場合は、変更点が分かるように明記してください)	
<p>世界各国・地域には、伝統的に受け継がれている独特の遊びが数多く存在する他、同系統の遊びでも、地域の特色を生かしたルールや用具のバリエーションが数多く存在します。しかし、これらのルールや用具は、1970年代半ばから80年代にかけて一部の地域を除き、急速に姿を消しつつあります。近年、インターネットの普及と発展により、遊び方そのものは復活をしているものがありますが、用具を入手するのは困難になりつつあり、民族的な遺産としてもこれらのものを保存、収集していくことには大きな意味があると思います。このような理由から世界の国や地域に存在する様々な遊びや用具、及びそのバリエーションを出来る限り保存、収集し、加えてそれらの比較対象から各国、地域、時代におけるルールや用具の変化、民族的な文化の関わりを研究することを課題とします。</p>	
5. 研究成果の概要 (この項は、本センターのホームページ・紀要等で公開することがあります)	
<p>1) 自己の収集するコレクションのデータベース化と公開について、細井浩一先生とオンラインで打ち合わせを行い、データベース化についての基本的な枠組みについての概略に関して話し合いを行った。</p> <p>2) 打ち合わせ後、収集コレクションのデータベース化のため、ゲームをジャンルに分けた体系化のための整理を行い、自己の経験に基づく分類コードを作成。</p> <p>3) 同じタイプの伝承遊戯に関しては、世界各地に数多くの形のバリエーションが存在するが、それらに関する数多くの遊戯具、関連する書籍、及びネット資料について、収集作業がほぼ完了した。</p>	
6. 研究業績 (この項は、本センターのホームページ・紀要等で公開することがあります)	
<p>(1) 著書</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「中国象棋からみる『三国志』と伝承遊戯アーカイブ」単著、2022年3月21日、オンライン展「『三国志』水魚之交」展テキスト、梅林勲、28頁 <p>(2) 論文</p> <p>(3) 研究発表等</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「シミュレーションゲーム及びロールプレイングゲームのルーツ」2022年3月21日、オンライン展「『三国志』水魚之交」展、オンライン講演会 ・「中国象棋からみる『三国志』と伝承遊戯アーカイブ」2022年3月21日、オンライン展「『三国志』水魚之交」展、細井浩一先生と共同のオンライン講演会 	