

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・アーカイブ研究拠点」
 2020 年度 国際共同研究成果報告書〔研究設備・資源活用型〕

2021 年 5 月 6 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(うめばやしさを)	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。</p> <p>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)	
<ol style="list-style-type: none"> 1) アート・リサーチセンター主催 ARC2020 において、「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」について発表した。(2020.8.1) 2) アート・リサーチセンター主催国際アークセミナーにおいてテキストを配布の上、「アジアにおけるサイコロ賭博の探索を通じた雑学」を発表した。(2020.11.25) 3) 伝承ゲームの体系化の基準を作成した。 4) 20 年近くに渡る現物の収集と資料の研究、及びインターネット上の情報を体系化して、「世界の将棋-その駒と盤-(チェスと将棋を除く、私のコレクションより)」と題した研究資料を作成した。 	

6. 研究業績 (日本語以外に英語名称もあるものは、できるだけ日英両言語でご記入ください)

(1) 著書

(2) 論文

(3) 研究発表等

1) アート・リサーチセンター主催 ARC2020 において、「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」について発表(2020.8.1)

2) アート・リサーチセンター主催国際アークセミナーにおいて「アジアにおけるサイコロ賭博の探索を通じた雑学」を発表(2020.11.25)

(4) 主催したシンポジウム・研究会等

(5) その他研究活動(報道発表や講演会等)

(6) 受賞学術賞

(7) 科学研究費助成事業

(8) 競争的資金等(科研費を除く)

(9) その他

1) 伝承ゲームの体系化の基準の作成

2) 「世界の将棋-その駒と盤-(チェスと将棋を除く、私のコレクションより)」と題した研究資料の作成