

# 日本における考古学研究とCH研究の関係性に関する所感

清野 陽一<sup>1,a)</sup>

**概要：**日本において日本を対象とした考古学研究を行っている研究者にとって、コンピュータの利活用は近いようで遠い存在である。筆者は地理情報システム（GIS）を活用した研究を行っているため、他者と比べれば人文科学とコンピュータ研究やデジタル人文学について親和性を持つが、一般的な研究者にとってはいまだに「文房具としてのコンピュータ」の域を出ていないのが実情であろう。現在の日本におけるコンピュータを活用した考古学研究の研究環境、特に若手研究者を取り巻く環境を概観した上で、情報処理学会人文科学とコンピュータ研究会が考古学研究において果たしている役割の大きさを示し、今後の要望や期待を述べた。

**キーワード：**日本における考古学研究、コンピュータ利用、若手研究者環境

## 1. はじめに

本ポジションペーパーでは、筆者の研究テーマ及び学際的な領域ならでの課題、日本において考古学研究を行っている若手考古学研究者の研究環境について概観し、加えて、人文科学とコンピュータ研究会への要望や期待について述べたものである。

## 2. 研究テーマ及び学際的な領域ならでの課題

考古学は「遺跡・遺構・遺物から過去の人間活動とその舞台になった環境に関する情報を抽出、収集し、それによって歴史の再構築を試みる学問分野」である [1]。筆者は日本古代の地方行政領域の成立過程について明らかにしたいと考え、研究を行っている。研究の材料としては主として古代の官衙遺跡や官道等の交通遺跡を扱い、地理情報システム（Geographic Information System: GIS 以下、GIS とする）上でそれらを分析する手法を採っている。遺跡の性格等を明らかにする必要から、考古学的な研究を中心としているが、同時代資料として文献史料も存在するため、古代史の成果も援用し、また歴史地理学の成果にも学びながら研究を進めている。

考古学における GIS 利用、ひいてはコンピュータ利用の歴史については、当初は欧米において活用がスタートし、既に長い歴史がある。そのため、関連する文献の量もここ

で個別に取り上げられないほど膨大に存在する。日本における事例としては、日本の考古学研究雑誌として著名なものの一つである『考古学ジャーナル』において、1983 年に考古学とコンピュータに関する特集が組まれている [2]。また、帝塚山考古学研究所が主催した研究集会「考古学におけるパーソナルコンピュータ利用の現状」（1988 年）では、既に遺跡地図に関する発表がなされている点 [3] からしてみても、GIS の利用は日本の考古学において当初から志向されていたと思われる。しかし、日本の考古学研究における当初のコンピュータ利用例としては、統計的手法を用いた分析の道具として、あるいはデータベースのシステム構築と利活用に主たる利用目的があったようで、この頃の論文を見ても GIS に関して言及されたものは多くない。日本において本格的な GIS についての言及がなされ、それに関する書籍が出版されるのは 2001 年を待たねばならない。この年、金田明大他による本格的な考古学における GIS 利用の概説書である、『考古学のための GIS 入門』が出版される [4]。この頃を境にして研究発表の量も向上し、研究分野内でも一般的になってくる印象がある \*1。

筆者の場合においては、本来ならば各分野をバランスよく進めなければならないのだが、元来数学的素養に乏しく、またコンピュータに触れる時間も短かったために、GIS を使いこなせるようになるために相当の時間を要することとなった。同時に考古学以外の文献史学や歴史地理学についての調査も行わなければならないため、集中的に学習することが出来なかったことも、学習時間がかかることに

<sup>1</sup> 独立行政法人国立文化財機構 奈良文化財研究所  
Nara National Research Institute for Cultural Properties

a) y-seino@nabunken.go.jp

\*1 詳細については、[5] を参照

繋がっていると思われる。そのため、近年は上記テーマに沿って、主に技術的な側面と、考古学研究における応用可能性についての研究にターゲットを絞って研究発表を行っている。しかし、そのような途上研究を行っている若手研究者は、結果だけが求められる本来の専門分野での学会では発表する機会がなかなか得られない傾向にある。しかし、後述するように、研究者のキャリアアップとしては業績は必須である。そうした学際的な領域の研究を行っている者にとって、情報処理学会人文科学とコンピュータ研究会（以下、本研究会）は途上研究を発表する機会を提供してくれる貴重な場である。

研究者のを要請する教育システムの抱えている問題も大きい。海外ではそもそも文系理系の垣根が低く、また北米の場合は考古学が人類学の一部門として位置づけられている場合が多いことから、理系的素養を持った上で学問に入ってきている者も多いが、日本では考古学の教育を受ける際に、文学部に属することが多い。そして教育システム上、現状ではいわゆる文系に属することになり、数学的素養やコンピュータを積極的に活用することなく研究者としてのキャリアをスタートする者も少なくない。就職後の研究環境についても後述する状況であるため、コンピュータを活用した研究経験を積む機会が圧倒的に少ないことが問題として挙げられる。かつてはこうしたコンピュータを活用した研究は、情報学の専門家と組んで行われることも多かったが、それでは価値観の違いなどで相互理解がうまく行かず、双方にとって望ましい結果を得られないことも多かった。近年では考古学者自らが技術としてこれらを使いこなす、考古学にとって意味のある結論を導き出すことが求められており、今後は教育上にも変化が求められている。あるいは、こうした技術を学んだ研究者のキャリアとして、日本においても考古学以外にも人文情報学、デジタル・ヒューマニティーズといった分野も出来つつあり、今後はそうした分野において考古学に関する研究を行う者が出てくる可能性は高い。

### 3. 日本における若手考古学研究者の研究環境について

日本において、考古学研究に従事する研究者の所属先としては、大きく分けて、研究・教育機関と公的機関に分けられるだろう\*2。特に日本の考古学分野では、研究活動と密接に関連したものとして、後者の公的機関が、文化財保護法その他の法律等に基づき、行政の活動の一環として行うものを埋蔵文化財保護行政と呼び習わす習慣がある[6]。そして他の分野と比べて特徴的なのは、研究者人口を占める割合として、この公的機関に属し公務員の身分を有した

人の数が非常に多いという点である。このことは、日本において考古学研究は純粋な研究者によってのみ支えられているのではなく、多くの部分が、埋蔵文化財行政として、それを業務として担う、実務部門の人々によって支えられていることを示している。また、多くの場合、行政によって行われる発掘調査は、その費用を原因となる事業者や、公的資金によって行われており、説明責任など、費用対効果が問われる。そのような環境において、既存のシステムを捨てて新たな業務体型に乗り換えることはリスクが高いと見られがちである。また、デジタル技術は個人の業務スピードを加速させることにはつながるが、集団で動き、作業を並列化して効率化しているような場合は導入によるスピードアップ効果が見合わないことがある。作業従事者が専門的な教育を受けていない者を雇用している場合は、教育する側も含めて、新しい技術の学習コストも看過できない問題となる。上記のようなことからコンピュータの導入はあまり進まず、またそうした環境が想定されることから、研究者を目指す学生にもコンピュータを積極的に活用した研究を行ってもキャリアに繋がらないため、重視される環境ではなかった。ただし、こうした状況は近年少しずつ変化してきており、組織によっては、主として報告書作成の出版段階を中心に、コンピュータの積極的な導入が図られているところもある。しかし、発掘調査現場や研究の中身そのものにおいて、コンピュータを積極的に活用した研究はまだ発展の途上にあるように思われる。それは、埋蔵文化財保護行政において、記録を保存する過程で報告しなければならぬ内容の中に、コンピュータを用いなければ出来ないような情報があまり含まれていない現状があることも原因の一つだろう。また、これまでは発掘調査件数が非常に多く、情報を作って報告することに精一杯で、その活用にまで踏み込んだ議論ができていない業界の状況もある。コンピュータはかつてに比べれば安価になってきてはいるが、まだ高価な機材であり、研究費が上記のような予算によって裏付けられている組織に属している研究者としては用意に導入できない、という予算的な問題もそこには横たわっているだろう。

### 4. 人文科学とコンピュータ研究会への要望や期待

本研究会はその初期から考古学研究と密接なつながりを持って発展してきた。それは発起人の一人に、日本の考古学におけるコンピュータ利用の発展の初期段階から多大なる貢献をしている、及川昭文氏が名を連ねていることから見て取れよう。また、当研究会における過去の研究発表にも、考古学に関する研究発表は多数存在している。しかし、近年では考古学の分野でも少しずつこうした研究を発

\*2 この他に、高度経済成長期の行政発掘調査数の急増に応じて、民間の発掘調査会社も増加した。そうした組織に身を置き、研究に従事する者もいる。

表する場<sup>\*3</sup>が増えてきており、また手軽に発表できる場も用意されつつあることから、発表件数は減少傾向にある。本研究会の存在が日本の考古学研究者にとって見えにくいことも原因かもしれない。

先に記したように、考古学においてコンピュータを用いた研究が今ひとつ隆盛もせず、また本格的に評価もされない中で、本研究会はかねてより、こうした「成果が出るまでに時間のかかる途上研究」に対して、貴重な発表の場を提供してきた。これからもこうした発表が出来る場所の維持を切に願う。そのためには質の良い研究が継続して発表されるようにならねばならず、本研究会に参加する考古学研究者も、その研究の質が厳しく問われていることは論を俟たない。この点については、自らも高い意識を持ち続けていきたい。研究会としても、考古学研究の側から見ても十分に評価されるような研究がなされるよう、研究を評価していく体制作りが求められるであろう。本来ならば考古学研究の主流の学術雑誌において、コンピュータを積極的に利用した研究も、同じ土俵で正当に評価されるべき土壌が作られていかなければならないが、個々の研究分野が深化している現在において、細部の評価にはそれぞれの専門家によるチェックが必要となるため、コンピュータを利用した部分についての正当な評価については本研究会にその役割を期待するところである。一方で、情報学の専門家の中にも考古学、ひいては人文科学における価値観に理解を示した研究者が増えてくれることを望む。

従来より文系は、研究成果としては重厚長大なものを求める傾向があり、理系の研究者と比して、年間あたりの研究成果の数だけで言えば勝負にならない嫌いがあった。しかし最近の傾向として、研究者の採用選考にあたっては、かつてのような文系理系の垣根が無くなりつつあり、選考委員に文系理系両方のスタッフが名を連ねている事が多い。また、専門の学問分野以外のスタッフがそうした委員に入っていることも多い。そうした場面では、まずは研究成果の数がものを言う場面も確かに存在するだろう。また、表彰歴など、文系分野ではこれまであまり取り組まれていない評価軸も存在し、そうした点で比較される際に、本研究会での活動によってそうした業績を積むことが出来、就職への糸口を掴んだ者も存在すると思われる。今後はこれまで理系分野で取り組まれてきたこうした評価軸が文系分野にも浸透し、標準化されていく可能性はあるが、まだそれが完全に普遍化していない現在、若手研究者のキャリアアップに一役買っていることも特記しておきたい。特に、本研究会に関わる分野では海外でも自らの研究成果を積極的に発表する気風が存在し、そのような雰囲気の中で教育を受けることによって、自然と海外学会で発表する習慣が付く。それは結果として英語による業績を積むことにつな

がるが、近年の特にアカデミックな分野でのキャリアアップの評価軸では重視される傾向にあるため、非常に良い環境となっていることも書き記しておきたい。

#### 参考文献

- [1] 田中琢：考古学，日本考古学事典，pp.268-273，三省堂（2002）。
- [2] 特集・考古学とコンピュータ，考古学ジャーナル，pp.2-39，ニュー・サイエンス社（1983）
- [3] 中川正人：パーソナルコンピューター利用による遺跡地図管理システムの開発，研究集会 考古学におけるパーソナルコンピューター利用の現状，pp.7-11（1988）。
- [4] 金田明大，津村宏臣，新納泉：考古学のための GIS 入門，古今書院（2001）。
- [5] 清野陽一：考古学における GIS の活用，地理，Vol.59，No.9，pp.40-48，古今書院（2014）。
- [6] 文化庁文化財部記念物課：発掘調査のてびき一集落遺跡発掘編一，文化庁文化財部記念物課（2010）。

\*3 日本情報考古学会や日本文化財科学会など。