

## 企画展示『倭国乱る—卑弥呼の登場まで—』

---

Report on Investigation and Research Activity

藤尾慎一郎

### はじめに

本稿は1996年10月1日から11月24日まで、延べ53日間にわたって、国立歴史民俗博物館（以下、歴博）を会場に開催された企画展示『倭国乱る—卑弥呼の登場まで—』に関する記録である。

閉会して半年あまりをへて、本展示に対する評価が開始された時点で、開幕にいたるまでの経緯と展示内容の決定に関する一連の動きについて報告しておきたい。なお、本展示は、現在（1997年3月）も、大阪・福岡・東京での巡回展に向けて準備中である。

この展示は卑弥呼という古代史上最大の有名人をあつかい、また展示代表者が佐原真だったこともあって話題性にはことかかなかった。弥生時代の戦いを中心とした展示ではあったが、テーマは「戦争」であり、総合展示のテーマの一つに近・現代の戦争をもつ歴博にとっては、考えさせられる問題もいくつか含んでいた。

筆者は、九州・イギリスの戦いという本来の専門分野以外にも、事務担当という立場でこの企画展示とかかわってきた。準備期間を含めたここ2年間の間におきた展示に関する動きを整理しながら、戦争をテーマとしたがゆえに生じた出来事を含めて報告する。なお、筆者の知りうる範囲は、事務的な調整に関する仕事を中心としていたこともあって、個々の問題によっては事実関係に通じてないところもあるので、その都度、佐原真・春成秀爾・設楽博己の教示を得た。基本的には事務担当としての立場で書いているが、ところどころに私見をまじえている。

なお、展示プロジェクトメンバー（後述）の敬称については略している。

### 1 国立歴史民俗博物館の展示

まず歴博の展示の仕組みについて簡単に説明しておく。歴博の展示には、総合展示と企画展示という二つの大きなカテゴリーがある。総合展示は恒常的な展示で、開館から13年で五つの展示室がオープンしている。それに対して、企画展示は年に3回開かれ、1回あたりの期間は2ヶ月弱というタイムリーな展示である。

企画展示には、二つのカテゴリーがある。企画展Aは、1994年に従来の企画展示のカテゴリーを再整理してできたもので、会計的には展示一件分で予算計上する展示である。共催展や巡回展等をおこなうことができる。企画展BはA以外で企画された展示で、館蔵品を中心とした展示も含んでいる。年間2回開かれ、原則として歴博で開くが、特に希望があれば館外での公開も可能である。なお、あとで述べる展示プロジェクト委員会等の条件は企画展Aと同じである。

---

企画展示を開くには、テーマを企画した人が中心になって、企画案を展示委員会に提出、同委員会ならびに館内での検討・調整をおこなったうえで開催を決定する。

開催決定を受けると、企画者は、展示内容を具体化し実現するために、館内外の研究者によって組織した展示プロジェクト委員会（以下、展プロ）を発足することができる。展プロは企画案や図録、実際の演示などをおこなう母体となる。展プロは展示を開く3年前から立ちあげることができる。学問的な議論もおこなわれるため、展示というかたちで成果を国民に直接報告する共同研究の性格をもつ。

『倭国乱る』は、企画展Aである。1995年3月に第1回展プロを開き、全部で7回の展プロを開いた。展プロメンバーと当初の分担課題は、以下のとおりである。

佐原 真	国立歴史民俗博物館	総括（展示代表者）
福井 勝義	京都大学総合人間学部	文化人類学
藤井 純夫	金沢大学文学部	西アジア・アフリカの戦い
東 潮	徳島大学総合科学部	朝鮮半島の戦い
橋口 達也	福岡県教育庁文化課	弥生時代の戦い
松木 武彦	岡山大学文学部	弥生・古墳時代の戦い
吉田 晶		文献からみた戦い
都出比呂志	大阪大学文学部	アメリカ・ヨーロッパの戦い
春成 秀爾	国立歴史民俗博物館	弥生時代の戦い
設楽 博己	国立歴史民俗博物館	東日本の戦い
藤尾慎一郎	国立歴史民俗博物館	九州・イギリスの戦い（事務担当）
西谷 大	国立歴史民俗博物館	中国の戦い
仁藤 敦史	国立歴史民俗博物館	文献からみた戦い
千田 嘉博	国立歴史民俗博物館	中世の戦い

## 2 展示構想の確立まで

### (1) 展示の契機

1993年に、佐原真が企画調整官（副館長）として歴博に赴任したことからすべては始まった。佐原は1960年代から弥生時代の戦いに関する研究に取り組みはじめ、現在では次の言葉に代表されるような到達点にある。

「450万年の経過のなかで8000年という戦いの歴史。それは、翻訳すると4.5mのなかの8mmである。（中略）戦争の歴史を学ぶとき、戦争は神が創造したもうたものでは決してなく、悠久の歴史のなかで、人間がごく「最近」創り出したものであることを知る。戦争は、決しておこるのではない。人間がおこすのである。人間が創ったものであるからには、私たちは、戦争を捨て去ることを目標としなければならない」〔佐原1995:10〕。

この文章には考古学研究者が「戦争」というテーマに迫るために戦いの起源を考古学的に明らかにしたうえで、人間が創り出したものならやめる努力をしなければならない、というメッセージが託されている。赴任した佐原が退官までの間に「戦争」をテーマにした企画展Aをおこなうのでは

---

ないか、という予想をいただいたことを覚えている。

## (2) 展示構想の発表（第一次企画展示案）

### 1 戦争展示の難しさ

佐原と春成は企画展示案の作成にはいる。具体的な展示案は、これから述べていくように、都合4回たてられている。したがって、以後、第何次とよんで区別したい。展示構想案の推移に今回の展示の特徴があらわれているといっても過言ではないだろう。

最初の企画案は、佐原と春成によって練られている。

第一次企画案『人はいつ戦争を始めたのか』は、以下の四部構成である。

I 争い・殺人・戦争—民族学的資料を主とする—

II 戦争の考古学的証拠

III 日本の戦争の起源

IV 世界の戦争の起源

最終的な企画案と比較すると、タイトルや対象とする時代、地域が異なっていることに気づくであろう。この変遷過程を検討していくと、実は「戦争」というテーマで展示をおこなうことの大変さを知ることができる。第一次企画案は1994年秋、教官会議に提案された。

### 2 対象とする範囲

佐原がこれまで説いてきた戦争に関する記述からすると、展示で扱う範囲は、ヒトの出現からヒトが戦いを創り出す過程、また日本だけでなく世界各地における戦いの起源が対象となる。

#### A 時代

『人はいつ戦争を始めたのか』の展示主旨は、戦後50年たって考古学研究者が社会に対して何をなしうるのか、という考えにもとづいてつくられている。

まず、計画では敗戦から50年目にあたる平成7年度を開催年度とした。「この半世紀にふさわしい行事として、3年間にわたって戦いの起源をとりあげ、全国各地で展覧会を開き、国際シンポジウムを含むシンポジウムや講演会を実施したい」という企画案の言葉に代表されるように、戦後50年という節目の年を開催年度とする目標をもっていたからである。巡回先には、広島、長崎などの原爆投下地、沖縄、北海道（札幌）が含まれている。

タイトルからわかるように、日本各地（沖縄、北海道を含む）、世界各地（中国、朝鮮半島、西アジア、イギリス、ドイツ、アフリカ、アメリカ、カナダ、ニュージーランド）における戦いの起源が主な内容で、各地で戦いがいつ始まったのかをおさえるのが目的である。もっとも早く戦いが始まった西アジアでも、今からおよそ8000年前にすぎないことはわかっていた（実は展プロの過程で、5000年前という新説がだされ、展示場では5000年前という説を採用した）。ここから導き出されるのは、人類450万年の悠久の歴史のうち、人類が戦ったのはわずか8000年と短く、しかも人類が創り出したものであるということであり、これをいかに観客に伝えるかが展示の目的であった。

第一次企画案を時間軸という視点で見ると、世界各地における戦いの起源や、本州・中国・四国・九州における弥生時代の戦いの実態は、考古資料を中心にした豊富な証拠をもとに議論できる。

最後にヒトが戦争を創り出したのであれば、人類が戦争をやめる努力をする必要があるのではないか、という主張を観客へ伝えるにはどうしたらよいか。第一次企画案では展示の最後にエピローグとして、現代の戦争と平和を象徴的に示す写真や絵画をコメント抜きで演示することになっていた。

第一次企画案を審議した教官会議では、弥生時代までの戦いが実証的に演示されているのに対し、平和を願う象徴としてのエピローグにどのようにしてつないだらよいか、という部分に議論が集中した。

たとえば「現代の戦争は弥生時代の戦いに比べると原因や内容がきわめて複雑なのだから、弥生時代までの視点や研究方法で現代の戦争の原因を解きあかすのは難しい」、「弥生時代の戦いと現代の戦争とは本質的に違う。この二つをどうやって結びつけるのか」、などが代表的な意見である。

この時点では、弥生時代をあつかった展示と、エピローグをどのようにつなげるのかなど、具体的な提示がなく、概念的な部分が目立ったため、かえって誤解を生じてしまった感がある。

教官会議で指摘された問題点は、現在すすめている本館の基幹研究『歴史における戦争の研究』（佐原真代表）の主要課題に相当するほど本質的な議論である。特にこの研究会では弥生時代の戦いと現代の戦争は違うのか、それとも共通する部分もあるのかなど、現代史と考古・古代・中世史の研究者間で活発な議論が今もつづいている。

教官会議の結論は、エピローグに現代の戦争に関する写真や絵画をできるだけ用いないようにするというものであった。

### 3 展示タイトル

『倭国乱る—卑弥呼の登場まで—』が最終的なタイトルだが、確定するまで、本タイトルは3回、サブタイトルは4回変わった。

本タイトルは、『人はいつ戦争を始めたのか』→『弥生時代の戦争』→『倭国乱る』。

サブタイトルは、『弥生時代の戦争』→『弥生時代社会の歴史的転換点』→『弥生時代の戦いと変質』→『卑弥呼の登場まで』と変遷した。

#### A 本タイトル

最初のタイトルは、『人はいつ戦争を始めたのか』だったが、前節で述べたように展示の範囲は、現代の戦争へのメッセージをカットすることにより、タイトルも弥生時代の戦いだけを扱っている展示を思わせる、『弥生時代の戦争』へ、さらに議論を重ねて『倭国乱る』に落ちついた。

また、1996年3月27日におこなわれた共催相手である朝日新聞社との会議の席上、入館者増対策のためにも、「卑弥呼」とか「邪馬台国」のような用語をタイトルに入れたほうがよいのではないか、という意見がでたので、あわせて検討することにした。

その過程で、『倭国大乱から卑弥呼の登場まで—弥生時代から戦いは始まった—』という案も示されたが、展プロとしてはタイトルに関する議論を展示委員会に任せることにした。歴博展示には、歴史上の個人名を登場させないという慣習があり、展示委員会での議論が必要だったからである。

#### B サブタイトル

『倭国乱る』だけでは、一般の人にわかりづらいため、副題で「弥生時代の戦争」をつけたらどうかという提案があったが、「戦争」の定義に関して議論があった。

国家間の戦いが「戦争」であるとする、国家が未成立の弥生時代に「戦争」という用語を用いることはできない。そこで「戦い」を用いることに決め、サブタイトルは「弥生時代の戦い」に確定した（1996年1月におこなわれた第4回展プロで、「弥生時代の戦さ」としたらどうかという意見も出されている）。

第6回（1996年7月）の展プロで『倭国乱る—弥生時代の戦いと変質—』が提案され了承されるが、最終的に展プロとしてはタイトルに関する議論を展示委員会に任せることにし、その結果1996年4月の展示委員会で現在の最終案『倭国乱る—卑弥呼の登場まで—』が確定したのである。

以上が、展示で扱う時代や、用語の厳密な定義、戦いをあつかった展示であることを明確に示したタイトル選びの経緯である。

### 3 展示企画案

展示で扱う時代や地域が教官会議や展示委員会での議論をふまえて選ばれていった経緯を述べたので、本章では今回の展示目的を一般の観客にどのように伝えればよいのか、何を扱えばよいのか、展プロで専門的に討議した内容を紹介する。

#### (1) 第二次企画案

外部のメンバーも加えた展示プロジェクト委員会が発足し、第1回展プロが開かれ、教官会議の結果をふまえた第二次企画案が提示された。展示案の骨子は次の二部構成である。

- I 弥生時代の戦争
- II 食料採集民の争い、農民の争い

I部では、集団と集団のぶつかりあいであった戦いが弥生時代に存在したことを考古資料で示すことを主眼とする。

佐原が戦いがあった証拠としている六つの要素（壕をめぐらせたムラ・丘の上のムラ、武器、戦いの犠牲者、武器をそえた墓、武器崇拜、戦いを表した造形作品）をパネルで説明し、これらが水稲農耕の始まりとともに出現することを示す。

II部は、「戦い」の普遍化を目的としたコーナーである。まず、旧石器時代や縄文時代にも人殺しはあった。しかしそれは殺人であって戦いではなかったことを強調する。そして食料採集民は基本的に戦いをもたない点をふまえて、戦いは農業を支配的な生産手段とする人びとによって引き起こされたという結論を導き出す。

以上をまとめると、第二次企画案は二部構成だが、実際には弥生の戦い、倭国乱、戦いの普遍化という三つの柱に整理できる。この3本柱は最後まで踏襲される。

このような企画案に対して展プロメンバーから次のような意見が出された。

- A 展示する側の意図が観客に伝わりにくい。さらに肉付けしてストーリー性をもたせるべきである。そのためには、I部でいきなり弥生時代の戦いの証拠をならべるのではなく、なぜヒトは戦うようになったのか、その経緯をまずわかるように展示するのがよいのではないか。つまり戦いの普遍化を最初にもってきた方が、こちらの意図を観客へ伝えやすいと考えられる。
- B 戦いが始まった原因を、農業を支配的な生産手段にすることで可能になった余剰生産物の有無だけに求めるのはあまりにも単純すぎるのではないか。

C 普遍化の手法に一工夫必要である。弥生時代の戦いを文化人類学や歴史学、外国の状況と比較することで普遍化し、そのまま現代の戦争に結びつけるのではなく、弥生時代の戦いの中からでてきた歴史的な事実が、その後の日本の歴史にどのような影響を与えたのかをまず描くべきである。たとえば環壕集落が消滅する背景と豪族居館の成立の意味、日本列島では、都市が自律的に成立しなかった歴史的背景、鉄を中心とした物資流通の変化など、倭国乱という戦いの功罪を演示することで、弥生時代の戦いの歴史的意味を表現するべきだ。

D 卑弥呼の歴史的な位置づけが弱すぎる。卑弥呼を平和の使者と捉えるのか、戦いをおこなううえでの指揮系統の確立として位置づけるのか、展プロの立場を固めておく必要がある。卑弥呼の位置づけ次第で、日本列島で戦いが戦争へと大きく変質する転換点として倭国乱を位置づけることができる。

E 弥生時代の戦いと現代の戦争とのつながりを考えた場合、戦いの犠牲者がいて、3世紀の宮室（北内郭）の復元模型が登場する佐賀県吉野ヶ里遺跡が、大きな位置を占めている。ところが、吉野ヶ里の北内郭と古墳時代の豪族居館にみられる大きな違いについての言及がない。すなわち北内郭の成立は農民全体の防衛から、首長層の防衛への質的な変化を意味する。したがって3世紀後半を境に戦いの意味も変質していることを足がかりにすれば、4・5世紀の朝鮮半島問題、律令の軍制、白村江という、古墳時代以降の戦争研究につないでいける。このようなステップをふんでこそ、考古学は現代の戦争問題に貢献できるのではなからうか。

以上、AからEの五つの問題を議論した結果、以下のような二点を展プロの基本的立場として確認した。

一つは、平和と戦いは一体のものなので、どちらにも偏らない展示をめざす。

二つ目は、倭国乱を、集団の再編成、新たな集団の生成ととらえるのか、それとも国家形成の起源、すなわち政治的な再統一—新しい王権の誕生—としてとらえるのか、認識を統一する。

## (2) 第三次企画案

第一回展プロの結果を受け、第三次企画案の作成にはいった。展示のサブタイトルは、「弥生時代社会の歴史的転換点」という、3世紀における戦いの質的転換を強く意識したものにかえた。

展示は、三つのテーマからなり、しかも戦いの変質を具体的にイメージするものにした。

### I 農耕民の戦さ

### II クニ同士の戦さ—戦いの変質—

### III 食料採集民の争い、農民の争い、両者の争い

Iでは、佐原が戦争があった証拠としてあげる六つの考古学的証拠を重点的に扱う。

IIでは、倭国乱を境に変質した日本列島の戦いを扱う。そしてIIIで戦いの普遍化を展示する。

このようにしてできあがった第三次企画案は、第2回展プロ（1995年4月）に諮られた。議論の結果、三本のテーマを立てることは了承されたが、一番頭にプロローグ、最後にエピローグをつけること、IIIをプロローグのすぐ後にもってきて、III→I→IIの順にすることが提案された。

このように第三次企画案は、弥生時代という特定の地域・時代の戦いを扱ったあとに、世界や採集狩猟民の戦いをあつかうという、いわば特殊な例から普遍的な戦いへという流れを基本にしていた。これに対して展プロでは、まず、世界各地における戦いの始まりや人類学との比較をおこない、

普遍化をはかってから、各論にはいるという案が示された。

議論の結果、I部で戦いの普遍性をアフリカの民族例と比較することで描く。II部とIII部で日本の戦いが変質していく過程をおう。II部は、日本列島で戦いが始まった理由を東アジアの視点から説明するためにAとBにわけ、Aで中国や朝鮮半島における前5世紀前後の戦いの状況を描き、Bで倭国乱以前の日本列島の戦いを扱う。その場合、九州北部とそれ以外の地域では、農業社会化の程度によって戦いの内容や質が異なることを示す。III部では、倭国乱そのものと、倭国乱以降の政治・祭祀・経済的变化を描く。最後にエピローグで観客に戦争について考えるきっかけになるようなメッセージを送る。

第2回展プロで決まった第三次企画案は、この後の構成案の基本となる

### (3) 第四次企画案

第3回展プロ以降、先の第三次企画案の内容のつめにはいった。I部 西谷大、II部 藤尾、III部 設楽博己・仁藤敦史など館内の若いメンバーを中心に展示ストーリーのたたき台を作ることになり、あわせて各部のサブテーマ名も決めた。

その際、以下の点に留意した。歴博の総合展示が経験・体験型展示をおこなわないことになっているのに対し、企画展示は、新しい試みを試す実験的な場として使うことができる。そこでたたき台をつくる際、体験・経験演示を積極的に取り入れていく点でメンバー間の意見の統一をはかり演示にのぞむことにした(1995年7月)。

#### プロローグ

戦いの生々しい情景を表現し、観客に戦いの悲惨さを主張する。吉野ヶ里遺跡から出土した戦いが原因で首級をとられた人物の骨に肉付けし、服を着せた復原人形を展示して、現実性を出す。この復原人形については後述する。

I部—人類にとって戦いとは—戦さの普遍性と世界の戦さの比較—なぜ戦いを始めたのか—

主室と副室の二部構成を基本とし、主室は簡潔なストーリー、副室は専門的なコーナーとした。主室ではスーダンにおける現代の農耕民と牧畜民の戦いをあつかうことで、戦いの普遍化をはかる。戦いは時と場所によっていろんな原因でおこることを示す。

副室では西アジア、中国、ヨーロッパ、アメリカにおける戦いの始まりを演示したあと、縄文時代の争いは殺人であって戦いとは違うこと、旧石器・縄文の食人は戦いとは無関係な行為であることを示す。その結果、日本では縄文時代まで、人と人が集団で争うことはなかったと結論づける。

II部—東アジア情勢に翻弄された倭人社会—東アジア情勢と列島の戦さ—

前半のAで、日本で戦いが始まる理由を解説した。まず春秋・戦国から漢代までの中国・朝鮮半島の戦い・戦争をあつかい、このような東アジア情勢の中で日本列島の戦いは始まったことを説く。とくに中国において統一王朝ができていく過程で、周辺諸民族が文明化していくなか、日本列島でも争いを解決するための文化的装置の一つとして戦いが持ち込まれた結果、戦いが始まった、という視点で描いた。したがって、弥生時代の戦い(武器やメカニズム)の祖型は中国や朝鮮半島にあることを示す。

後半のBで、倭国乱以前の日本列島各地の戦いをあつかう。まず九州北部から関東までの戦いは、農業社会化の度合いによって武器や防御施設、戦い方が異なっていることを示す。また戦いが始ま

った当初の戦いの原因や農耕民の役割、「クニ」ができてからのそれらとの違いや、倭国乱以前の戦いの中から武器の祭器化、有力者が出現してくることを演示する。

### Ⅲ部—倭国大乱と卑弥呼の共立—

三つの部分に分かれる。Aは、倭国乱の実態。Bは、卑弥呼の共立と、倭国乱の終了。Cは、倭国乱以後に変質した社会である。

Aでは、3世紀の東アジア情勢のなかで倭国乱が起こった理由を考えること、中国、日本の武器を倭人伝の武器記載記事との対応で示すことを中心にした。Bはもっとも演示が難しいコーナーである。卑弥呼という個人を演示することはできないので、卑弥呼の時代におこなわれた中国との朝貢の内容、2世紀おわりに終末を迎える青銅祭器を演示した。Cでは、倭国乱終了後におこった大和・纏向遺跡への各地の土器の集中、伊勢湾沿岸地方と中部・関東地方との関係、青銅祭祀が終わり、卑弥呼が死んでから出てくる前方後円墳と政治・祭祀体制を示すことで、3世紀の日本列島におこった政治・経済体制の変化を示す。

### エピローグ

弥生の戦いと現代の戦争との違いを、自分達の自存自衛のための戦いと権力に強いられる戦いとしてとらえ、前者から後者への転換がいつおきたのかという視点で弥生時代の戦いとらえていく。

この第四次企画案は、第4回の展プロにかけられ、第Ⅲ部を中心に議論が集中した。まず倭国乱や卑弥呼をどういう視点で描くのがはっきりしないという意見がでた。第2回の展プロの際、卑弥呼は平和の使者か優れた指揮官か、倭国乱の政治・経済的な意味などを描くことを確認したが、第四次企画案であまり明確に描かれていなかったからである。

用語の統一も大きな問題であった。結果的に、「戦さ」はやめて「戦い」に統一、佐原がこれまでによく使ってきたチャイルドのfood-gathererの訳である「食料採集民」は「採集・狩猟民」に、「農民」は「農耕民」(farmer)、「遊牧民」は「牧畜民」など、文化人類学で用いる用語に変更した。

### (4) 第五次企画案

第4回展プロの提案を入れて修正を加えた第五次企画案の作成は、1995年5月以降、遅れはじめる。佐原と春成が同年10～11月にかけて開く、企画展A『銅鐸の美』の準備に忙殺されるようになったからである。『銅鐸』、『戦い』と2年つづけて佐原と春成が巡回展をともなう大型の企画展示をおこなわなければならなくなったのは、館の事情に配慮したもので、決して無理な計画を立てていたからではない。

さらに佐原は1995年4月から9月までドイツ・フンボルト財団の招聘により同地滞在、春成も7月に銅鐸展準備のためヨーロッパへ行くことになり、第五次企画案の作成は進まなくなった。

このような状態のまま開かれた第5回展プロでは、館内での討議を十分にへていない企画案を館外メンバーと論議することはできず話し合いは進まなかった。

年が明け、1996年1月に開かれた第6回展プロでも状況に進展はなく、企画案が定まらない館内委員の準備不足に対して外部メンバーからも非難の声があがった。

結局、次の展プロまでに、企画案の細部の詰めと展示の中心となるストーリーづくりをおこな



い、展プロにはかることを約束し、2月から3月にかけて佐原と藤尾で、若手メンバー案を基礎にした企画案の展示ストーリーづくりを始めた。

ここによくやく(96年2月)、展示にむけての実行案作成が始まったのである。企画案をめぐる教官会議での質疑、遅れがちな企画案などの困難をへてまとまった実行案について、次章で説明する。

## 4 展示実行案

### (1) 展示ストーリー

完成した企画案に、具体的な展示資料、展示パネルを重ね合わせていく作業である。ストーリーは、文字パネルとして展示場に掲げられるものである。パネル総数39枚のストーリー案を、1996年4月の第7回展プロに提出することができた。この段階になると、文言の修正と学問的なつめが中心となる作業になる。

エピローグの扱いに関する展プロの意見は、何のために戦争の展示をおこなったのかを、何らかの手段を用いて観客に訴えるべきというものであった。そこで、佐原は戦いを描いた絵画や写真、平和の象徴である鳩やマツリの風景などを用いた長大なパネルを作成し、展プロの承認をうけた。

巡回館を集めた巡回館会議にもストーリー案が提出された。その後、巡回館の一つである、福岡市博物館館長横山浩一氏から以下のような意見が出された。

まずストーリーの文章が論文調なので展示パネルとしては不適切なこと。ストーリーの文章が帰納的な書き方をされているため、結論を断定的に最初に述べる演繹的な書き方、つまり展示向きに変えるべきではないか、という意見であった。この意見を採用した佐原は、ストーリー原稿すべての書き換えに着手する(資料1)。そして企画案と展示ストーリーはほぼ完成したのである。

### (2) 小結

企画案は4回練り直され、実行案は2回書き直されて完成した。

展示代表者(佐原)の展示目的は初めから明確で、ストーリーは簡潔・明快、一般の人にわかりやすいものであった。ただ、戦いの起源から弥生時代の戦いまでの部分と、エピローグとのあいだが、観客に唐突にうつり、理解しづらいのではないかとこの心配はのこった。

専門的には、倭国乱を境に戦いが変質し、首長層が環壕集落から飛び出して豪族居館が生まれ、一般の人びとのムラから防御施設が消えるという大きな社会的な変化を描いたことなど、学問的な成果もあった。

日本の歴史上には刀狩が3回おこなわれたという。もっとも有名な豊臣秀吉の刀狩は第二回目、明治の廃刀令は第三回目、そして最初の刀狩こそ、3世紀の環壕集落の消滅である。3世紀の農民たちが武器や守りの施設をもたなくなったのは、首長に守ってもらえるようになったからか、防御施設が不要な平和な時代になったのか、それとも自衛することが許されない事態が生じたのか、三つの説があるが、本展プロでは三つ目の立場にたった展示をおこなうことで、倭国乱の歴史的意味を主張したことになる。

## 5 展示手法

今回の展示の主題は、戦争という観念的なものなので、演示は文字による解説パネル中心になっ

てしまいがちである。しかも、並べるモノ資料といえ、武器や典籍など平板な資料が多いため、変化に乏しい平坦な展示になりやすい。そこで若手メンバーの間ではできるだけ、視覚的に、変化をもたした体験・経験型の展示をおこなうことを話し合っていた。とくに造作、復元模型、復原複製模型、グラフィックパネルに特徴をもたせることになる。

### (1) 凝った造作

展示設計は、乃村工藝社の女性デザイナーが担当することになった。私たちが示した展示像をもとに提出された展示設計案は、私の目にはこれまでの歴博ではみたことのない、はなやかな内容にうつった。導線にそって紹介しよう。

#### 1 三室全体の展示像

第Ⅰの柱を展示する第一室、第Ⅱの柱の第二室、第Ⅲの柱の第三室それぞれに設計思想が語られている。「各展示室に展示内容にあった主題をそれぞれ与え、空間に表現することで、来館者の展示に対する意識をより入りやすくする効果をねらう」とある。一室から順に「戦場」―激、「死」―静、「平和」―安という展示像で、各部屋の壁の色も黒、黒、白と、この展示像を表現する色が割り当てられる。そして三室全体には「生命のエネルギー」という空間表現の展示像が与えられた。

展示像を具体的に表現するために、図のような空間構成をとる(図1)。次に部屋ごとに展示設計の基本概念を説明する。

#### 2 プロローグ

観客を「戦い」という主題にどうやって自然に引き込むか、どんな展示でもいちばん頭を痛める点だが、本展示では「タイムトンネル」を採用した。この手法は、もともと図録作成にあたって外国の本を参考にした佐原から出された考えだが、乃村工藝はこれに「結界」という表現を用いた。現代と過去(弥生時代)を結ぶ空間の意味である。

大阪府立弥生文化博物館にも、現代の大阪から弥生時代の畿内へとはいるためにタイムトンネルを通ることになっている。『倭国乱る』では戦後の焼け跡住まい、1943年の学徒出陣に始まり、西南戦争(日本最後の内乱)、大阪夏の陣、長篠の戦い、前九年・後三年の役、防人の図、古墳の武

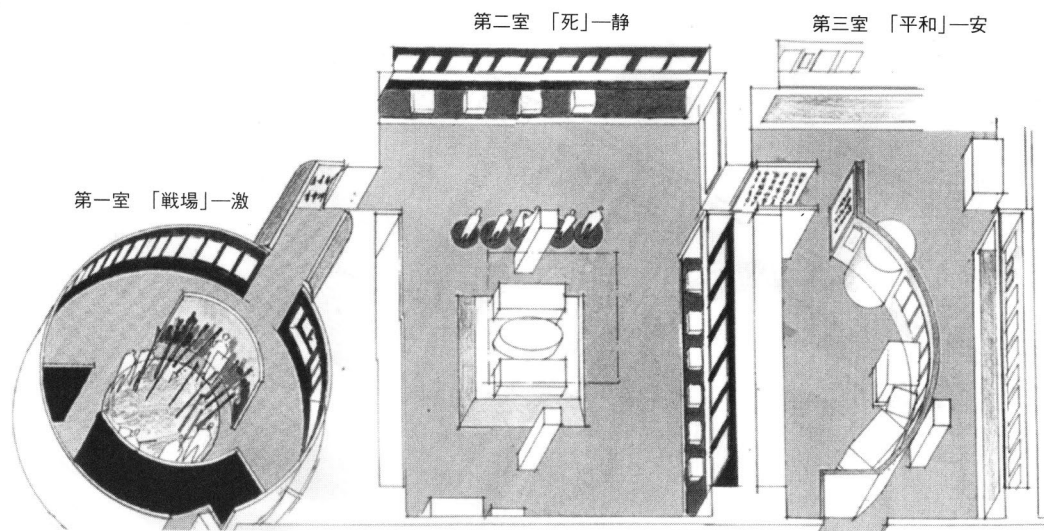


図1 「倭国乱る」空間構成図案

人埴輪など、戦いに関係する壁面グラフィック（横90cm×縦180cm）に沿って進んでいくと、最後に弥生武人のパネルに行き着き2000年を順にさかのぼることになる（写真1）。ここで観客は弥生時代の戦いを展示した部分へいきついたと思いき、会場の中をのぞくと、そこには長さ3mもの槍を観客の方へ向かって、まさに投げようとしている現代アフリカの青年と彼らの戦闘シーンのジオラマがひろがるという趣向である。

### 3 第一室—戦場—激

一室全体を立壁で円形に区画し、時計回りに展示をみる導線を引く。中央にはアフリカのサバンナを表現した舞台をつくった。地面には土の雰囲気を作し、壁には風景の写真を実大に引き延ばして景観を復原した。スーダンの兵士を模した精巧な実大武人1人と、パイプで作った実大の武人4人が武器を手にして戦いの場面を繰り広げている（写真2）。槍をもつ者、円形ナイフや棍棒をもつ者など、動的な雰囲気を出すために、現地で調査をおこなった福井勝義にポーズをとってもらい、それをもとに乃村工藝の男性社員の体型をモデルに再現した。

彼らが持つ武器はもちろん本物で、銃刀法の対象物件である。冷たい光を放っている。取り扱いを誤ればけがが出ることになる。景観復原の必需品である音が録音されていた8ミリ用フィルムを福井から提供いただいたのだが、残念ながらいかすことはできなかった。今後の課題である。

この部分は、展プロでの議論をふまえて、冒頭にもってきたものである。現代日本や、弥生時代の日本列島とはまったく異なる世界、スーダンの農耕民と牧畜民との戦いと比較することによって、「戦い」の普遍化をはかろうというのだから、内容的にはかなり抽象的で、本展示のなかでもいちばん理解するのが難しい。ジオラマのとっつきやすさと壁面パネル解説の難しさが対照的なコーナーである。

### 4 第一室から第二室への通り抜け

現代アフリカの戦い、世界各地における戦いの始まり、をみおわると、観客は日本列島の戦いを展示する第二室へと移るために、一室と二室をつなぐドーム状の廊下を通る。その壁に紀元前の中国の青銅器に鑄込まれた、水上・陸上



写真1 タイムトンネル



写真2 スーダン・ナールム族戦闘場面のジオラマ

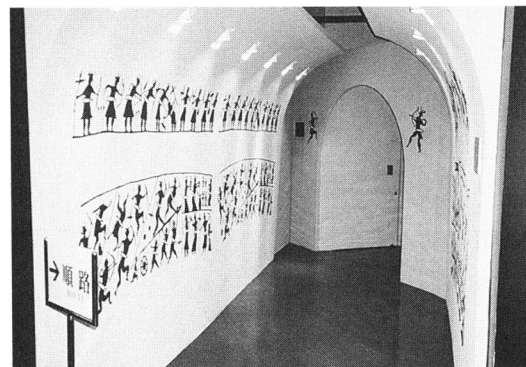


写真3 一室と二室をつなぐ通路と描かれた古代中国の戦い



写真4 二室の弥生の墓をおさめた造作

の戦いの様子（水陸攻戦紋鑑）を描いた（写真3）。世界各地の最古の戦いから、前5～4世紀ごろの日本の戦いを展示した世界への移動を感覚的にとらえてもらうためである。

本来は、胴が膨らむ胴張りの通路であったが、外に張り出すための空間が足りず、壁が直に落ちる通路になった。

この絵には中国の戦い方である城攻め、陸上戦、海上戦、敵の首をとった光景、とられて転がった首が描かれているのだが、こちらの説明不足もあってそれに気づいた観客は少なかったようだ。ほとんどの人は説明を聞いてからようやく内容の豊かさやリアルさに気づいていた。

#### 5 第二室—死—静

第二室であつかったのは、前10世紀から後2世紀までの中国・朝鮮半島・日本列島の戦いである。部屋のイメージが死—静の世界となったのは、戦いがあったことを示す証拠の一つである戦死傷者が数多くなればられたからである。

壁面ケースに中国・朝鮮半島・日本列島の戦いの証拠を並べ、中央に戦死者を葬る静なる空間を造った。いわゆる島展示であるが、九州と近畿の戦いの犠牲者の骨（ほぼ全身がそろそろ）を、土俵状の造作の中に埋め込んで展示した（写真4）。私には、まるで方形台上墓に、墓壙を掘り込んで、そこに埋葬しているようにみえた。

ただこの造作は、丈が高すぎ、しかも中に落とし込んであるので、観客は踏み台の上のほって中をのぞき込まねばならず、みにくかった、この点は大阪以降の巡回では改善された。

さらに乃村は土俵の上、2メートルに、天蓋をイメージさせる布の幕をかけ渡す計画であったが、資料の上に物を架けない方がよいという判断のもと、採用しなかった。

#### 6 第二室から第三室への通り抜け

2世紀までの日本列島の戦いをみ終わると、いよいよ卑弥呼の登場する第三室に移動する。三室の最初のコーナーは倭国乱を描いているので、武器を中心とした物質的なものが多くなれば展示になるが、後半部に平和の使者として出てくる卑弥呼のコーナーはやわらかい雰囲気を持ち、この展示の中心でもある。

三室が「平和—安」という展示思想にもとづき、室内は白い壁、照明も明るくつくられたため、二室から三室方向をみると、まるで地中から天上をみるようなまぶしさを覚える。通路部は地上と天上の中間にあたる。そこには魏志倭人伝の原文を地紋にしたふすま状の造作を作り、裏から蛍光灯で照らして光らせている（写真5）。気分が一新されるという意味では、その効果を十分に果た

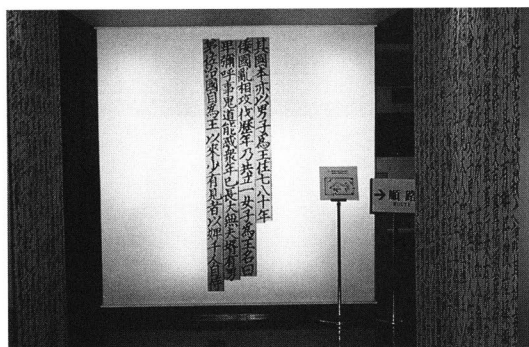


写真5 二室と三室をつなぐゲート・「魏志」倭人伝



写真7 描かれた卑弥呼



写真6 三室演示風景

した造作であった。ただし、典籍の文章を地模様を使うことは不謹慎であるという声も一部にはあった。

### 7 第三室

中央に長目の半円形のついたてを立て、部屋を大きく二分した。手前が倭国乱から卑弥呼の登場まで、奥が卑弥呼が登場してからの社会・経済的な変化と前方後円墳成立のコーナーである(写真6)。

この部屋でもっとも表現が難しかったのは卑弥呼である。展示のサブタイトルに卑弥呼の名前が出てきている以上、卑弥呼を登場させないわけにはいかない。卑弥呼目当てで来る観客が多いに違いないからである。

担当の設楽が考えた卑弥呼表現の一つとして、卑弥呼の12面像がある。日本画家や漫画家、そして映画でとりあげられてきた卑弥呼像を12面マルチのかたちで並べたのである(写真7)。これには小中学生やアニメマニアがよろこんだ。あまりの人気に、我々もおどろいた。

一番観客の評判が悪かったというか、気づいてもらえなかったのが、乃村工藝が提案した卑弥呼のオブジェである(巻頭写真 三室展示風景)。筒形のドームに紗幕をかけ、なかの卑弥呼の姿がシルエットとして浮かび上がることをねらう予定であった。卑弥呼の足元には、鏡や玉のオブジェが散らばっている。図面段階では、人の背より高いオブジェを想像していたのだが(図2)、出来上がってみると1mちょっとしかなかった。評判は、「これ何」であった。なお、巡回展には出ていない。

第三室の最大の焦点は倭国乱をどう描くかであった。ここでは考古資料だけでなく倭国乱について記している『魏志』倭人伝や後漢書などの文献史料も並べなければならない。設楽と仁藤が考え

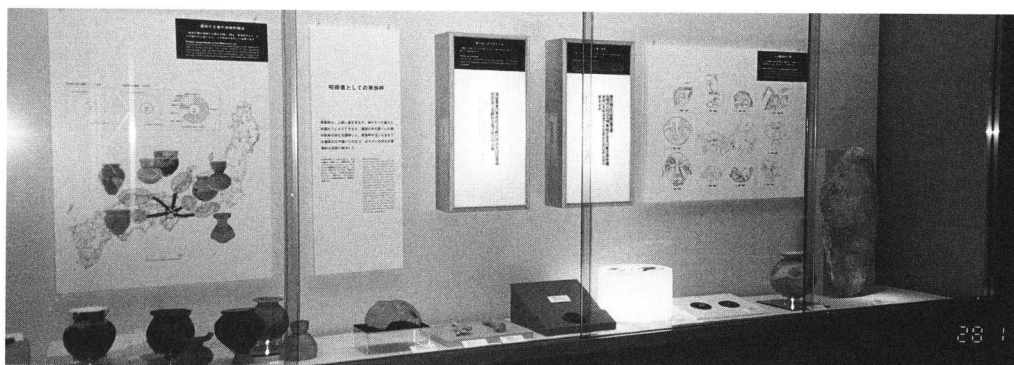


写真8 三室行灯ケースと演示風景

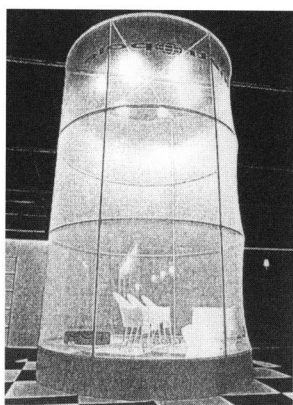


図2 卑弥呼のオブジェ案

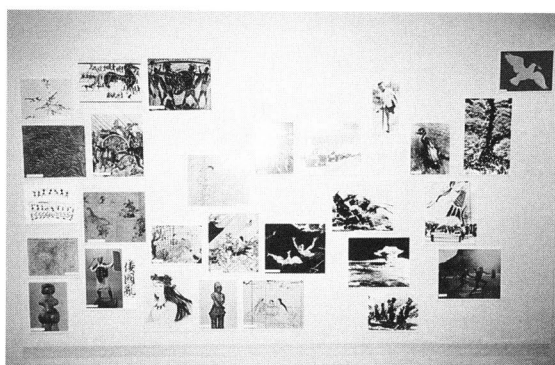


写真9 エピソードパネル

たのは、倭人伝の記述を内容ごとに切り取ることで小コーナーをつくり、原文と口語訳、そしてモノ資料で構成していく方法である。いわば文献の記事を考古資料で検証する演示方式である。

原文と口語訳は「行灯ケース」とよぶ、ガラス板に原文と口語訳をプリントし、裏から蛍光灯で照らすことでネオンサインの効果をもたせたものである。しかもこのケースを木でつくることにより、乃村工藝は木と紙の印象をもたせたという（写真8）。

後半部の倭国乱後の社会・経済的な変化を描くとすると、土器の長距離移動や一地域への物資の集中など、考古遺物を使って表現しなければならない（写真8）。その結果、このコーナーは、典型的な考古演示となった。

## 8 エピソード

ここは私たち展プロの主張を託すところである。縦2.0×横3.5mの巨大な長方形パネルの上に、世界中の戦いや平和に関する絵や写真を貼り付けていくのだが、左下の原始・古代から始まって、右上のハトにいたる壮大な絵巻物に、佐原の主張が込められている（写真9）。ハトはもちろん平和の象徴で、くちばしに加えたオリーブの枝がひかる。

数十枚の写真のなかには、先の大戦関係の写真が含まれている。パールハーバーの戦艦アリゾナ、中国戦線の帝国陸軍戦車、沖縄戦の民衆、そして広島キノコ雲。これらの写真に対する説明は一切つけず、ただ写真名のみで構成した。展示を見に来た観客が、弥生時代の戦いをみた後にこれらの写真を見て、何を思うか。私たちのメッセージがどのように伝わったのか、アンケート結果を分析中である。

## (2) 復元模型

『倭国乱る』用に遺跡の復元模型を三つ、人間の復元模型を一つ製作した。復原するにあたり建物は東京国立文化財研究所の宮本長二郎氏，服装の一部は大阪外国語大学の武田佐知子氏にお願いした。

### 1 名古屋市朝日遺跡戦闘模型（縮尺1：30）（写真10）

前1世紀の朝日遺跡は、弥生時代の集落のなかでは、防御施設がもっともよく残っていた遺跡である。弥生のムラの防御施設を観客に具体的に理解してもらうために、戦闘場面も含めて復元複製した。

**防御施設** 防御施設は、住居にもっとも近いところから集落の外側に向かって、土塁とその上に立てられた柵、掘られた壕、逆茂木、杭という四重の守りになっている。各施設の位置や距離は発掘データをもとに復元できるが、すでに残っていなかった柵と逆茂木の上部構造が問題であった。

柵は、高さ2mもの丸太をびっしりと立て並べたものになっている（写真11）。これまで復原されてきた弥生時代のムラを囲む柵は、すべてこの構造になっているが、根拠はそれほど確実なものではなかった〔佐原1997〕。なぜなら柵を立てる土塁自体が後世の削平によって削られてしまい、丸太を立てたと思われる柱穴すら見つかっていなかったからである。

ところが、展示を目の前にした96年の9月、この復原案とは異なる柵が見つかったのである。模型はすでに完成していても間に合わないの、図録だけには新しい情報を盛り込むことにした。

広島県神辺町御領遺跡上手樋町地点から見つかった前3世紀の柵は、柱と柱の間

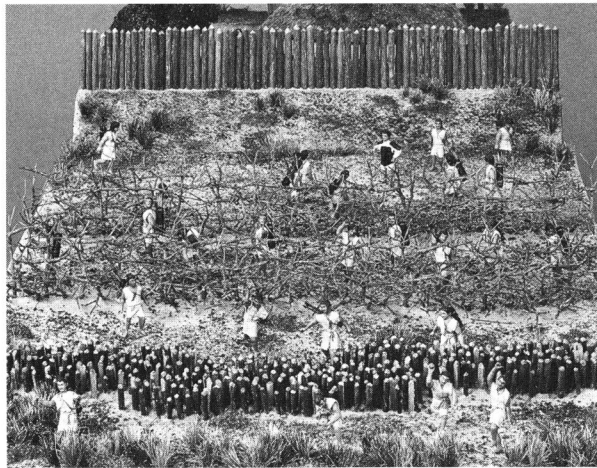


写真10 朝日遺跡戦闘復元模型

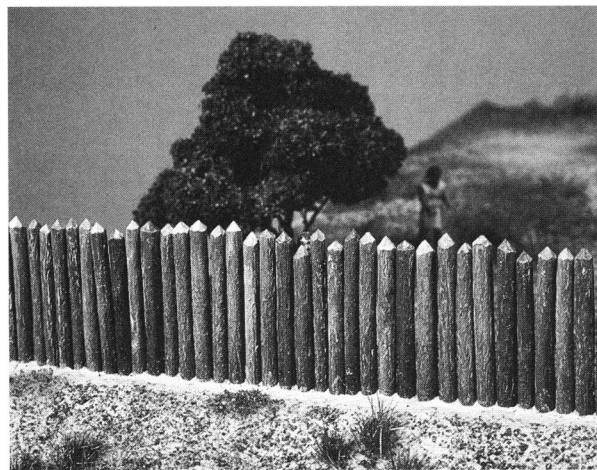


写真11 柵

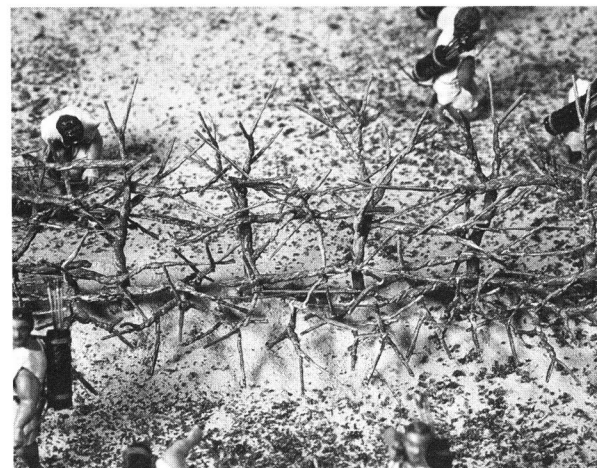


写真12 逆茂木



写真13 矢を射る弥生人

隔を2m弱あけ、その間に板か丸太などの横材を渡したものだ(図3)。今後、この遺跡の例をもとに模型の柵を作りかえる必要がある。

逆茂木は、中世に知られていた防御施設の一つである。枝付きの木を多数集め、溝を掘って植えたもので、尖った細枝が無数に行く手をさえぎる(写真12)。鉄条網の先祖のようなものである。当然、地上に出ている

部分は推定となる。発掘担当者である愛知県埋蔵文化財調査センターの石黒立人氏と入念な打ち合わせをおこなうことで復原することができた。

戦闘風景 戦闘のジオラマも難しい。戦場をどこに設定するか。当時の装備や戦闘の姿勢はどのようなものだったのか、などかなり推定の域を出ない部分も含んでいる。弥生集落を掘っても戦いの場になったと考えられるムラが見つからないことから、ムラから離れた川原や原っぱに戦場を想定した。しかしあまり離れると模型の中に取まらないので、今回のような位置関係にした。したがって人形たちは皆、ムラの外を向いて立っている。

兵士の装備は、単弓、石の短剣、石の戈、石つぶて、木の盾に木の短甲であることはわかっていたが、何と何を組みあわせて持たせればよいのかがわからない。甲よろいを着けた人は何人ぐらいいたのであろうか。弓の構え方、石つぶての投げ方など、想像の域を出ない。

弥生時代の弓は単弓なので、あまり引き絞れない。せいぜい弦が顔の前まで絞ればよいぐらいで、耳の後ろまではまず引き絞れるだけの強度はない、という本館宇田川武久氏の意見を聞いたのは、模型ができたあとであった(写真13)。

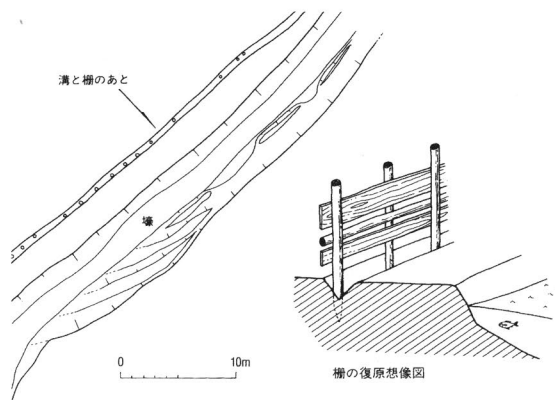


図3 広島県神辺町御領遺跡で見つかった柵の復原図

矢の長さもわからない。矢筒もどんなものかわからない。正倉院の矢筒を参考にしたのはよいが、矢筒の中に矢の先(矢尻側)を下向きに入れたのか、それとも逆に上を向いて入れたのかでさえ、意見は分かれる。下向きであれば矢筒から引き抜くときに矢尻のかえりが籠目にひっかかって取り出しにくいし、上向きであれば取り出すとき手に怪我をしやすい(写真14)。結局、前の案を採った。



矢羽は何枚か。3枚だとスクリー羽になり、鉄砲の弾のように回転しながら飛ぶので命中度が高くなるという。2枚だと雁矢羽で、回転せず網などを断ち切るための矢だという。今回は、命中率が高い三枚羽を採用した。矢を構える角度も、上斜め45度ではなく、上斜め10度くらいの方がよく飛ぶという、中世史の高橋昌明氏の教示にしたがった(写真13)。

ジオラマの場面は、まさに戦闘が始まったところである。まず最初に石つぶてを投げ矢を射かけあったあと、歩兵が押し出していった白兵戦となり、石の剣や戈で戦った。最後は敵の首をとって終わる、というストーリーである。この模型をみて味方の矢にあたり死ぬ投石部隊が何人いたのだろうかという質問もあった。

こちらから射かけていけば、敵からも射かけてくるわけで、戦場にも落ちている矢を表現しようとしたところ、飛んできた矢は、拾ってすぐ射かえすのだ、という宇田川氏の意見を頂戴したので、落ちている矢の表現は必要最小限にとどめた。

矢にあたって死んだ人も当然いたわけで、傷を負った人形を多く作りたかったのだが、あまり凄惨な場面をよしとしない意見を取り入れ一人にとどめた。しかも前屈みにしているのでわかりにくい。矢が刺さった胸元には血がにじんでいることに何人の人が気づいたであろうか(写真15)。

実際の朝日遺跡ともっとも異なるのが地面の色である。前1世紀の地表は黒褐色系の暗いシルト質の土である。しかしこの色にすると杭や逆茂木の色と見分けがつきにくく、防御施設が土の色のなかに埋没しかねないので、縄文後期の地表の色である明るい緑色に着色した。



写真14 矢筒



写真15 矢を射られた男

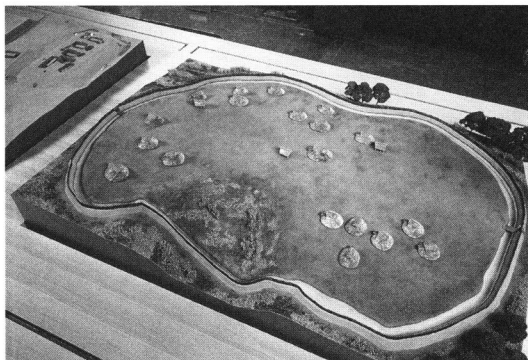


写真16 大塚遺跡復元模型

これまで倭人の服装は、倭人伝の記載をもとに、頭からかぶるポンチョのような貫頭衣と考えられてきた。しかし大阪外国語大学の武田佐知子氏らの研究によれば、弥生時代の機織り具の部品から布地の織り幅を推定すると30数cmしかなく、ポンチョのような貫頭衣では幅が足りないという。そこで二枚の布を正面と背中<sup>の</sup>二ヶ所<sup>で</sup>かがった貫頭衣を考え兵士達に着せることとした。

人形の顔は、みな顎が尖っていて明らかに現代的な顔つきである。京都の人形師さんの手によるせい<sup>か</sup>、上品な顔である。

## 2 横浜市大塚遺跡復元模型（縮尺1：100）（写真16）

前1世紀の大塚遺跡は、弥生時代の環壕集落を完掘した遺跡として有名で、端正なピーナッツ形をした環壕の平面形態の写真は教科書にもよく引用されている。

大塚遺跡はわからないことが多い環壕集落でもある。土塁があったことは壕の中に流れ込んだ土の堆積から推定できるが、柵の有無は不明である。また環壕内からはたくさんの竪穴住居と高床倉庫が見つかるが、どの住居が何軒ぐらい同時に存在していたかについては定説もないので、横浜市ふるさと財団の安藤広道氏とも相談のうえ歴博独自で考えることになった。

大塚遺跡は三つの時期に分かれる。平面形が殻つき落花生形の環壕をもつ時期は、環壕が最初に掘られたときの姿である。歴博では、環壕内の面積が最大になる中期の終わりの時期の環壕を復元することにした。谷を取り込む形の環壕形態はそのためである。

建物の復原は先述したように宮本氏、壕、土塁、柵の復原は、横浜市ふるさと財団が当時すすめていた大塚遺跡公園のデータを参考にさせてもらうことにした。

大塚遺跡の壕は、九州の古い環壕集落の壕に比べると、壊れたり不要になった生活道具の廃棄が少なくてこぎれいである。西日本の環壕には、防御の役目もあったが、掘られるとすぐにごみ捨て場になり、なかには糞尿が入り込むことも日常的だったことがわかっている。しかし、関東までくるとそのような意味付けが変質し、生活廃棄物を捨てないような決まりになっていたのかも知れない。

壕に囲まれた住居空間に樹木がないのも弥生環壕集落の特徴である。縄文のムラと違って樹木がないのは殺風景との批判もあったが、本館辻誠一郎氏の教示にしたがった。辻氏によれば、弥生のムラの特徴は、周辺も含めて森林を伐採して開地にしてしまうことにあり、縄文のムラとはまったく異なる殺伐とした景観をなすという。樹木が生えているとすれば台地の斜面や谷筋の湿気があるところに、シイなどの樹木が見られる程度だという。

出来上がった模型は、模型と同じ大きさに引き延ばした発掘時の遺跡の写真<sup>を</sup>バックに展示場におくことになった。写真と模型の壕の形の違いに気づかれた方は観察が鋭い方であろう（写真17）。

## 3 佐賀県吉野ヶ里遺跡北内郭復元模型（縮尺1：100）（写真18）

3世紀の吉野ヶ里遺跡の環壕集落のなかには、二つの郭<sup>くるわ</sup>があったことがわかっている。そのうち

の北内郭とよばれるものがこの模型である。一般の集落構成員と隔絶するかのように柵と壕で囲まれた空間（2800m<sup>2</sup>）のなかに、高さ20mにも達する大型の建物跡が見つかったことから、有力者の居住空間、もしくは祭りごとをおこなう聖なる場所と考えられている。

今回の展示では、倭人伝に記された「宮室」を具体的にみせるためと、有力者と集落構成員が同じ環壕集落の中に住む最後の姿を示す目的で北内郭を復元した。建物の復元は、佐賀県教育委員会の七田忠司氏からいただいた発掘データをもとに宮本氏が復元した。北内郭には大型建物1棟と見張り台2基、郭外に郭に近接して高床倉庫が4軒ある（写真18）。内郭は郭の内と外に分かれる。郭は土塁と柵、壕からなる二重の防御ラインをもち、左右対称に復原した。外側と内側の郭の間にある帯状の空間は、建物を建てない緩衝地帯である。



写真17 大塚遺跡復元模型演示風景

また花粉分析の結果、郭の内部や周辺には高い樹木はなく、丈の低い草花が地面にへばりつくように生えていたことがわかっている（辻氏教示）。

郭内には、1ヶ所しかない入口からはいる（写真19）。千田嘉博の解説によれば、二重の壕の切れ目をわざとずらし、その間に柵を建てて広場を作り、直進できないようにしているという。もし敵がこの入口からはいろうとしても、直進できず、しかも一人ずつしか進めないのもたもたしている間に矢で射られるという。中世城郭の帯曲輪おびぐるわに相当するほどで、中・近世の城にもひけをとらないほどの工夫が凝らされている。

入口をはいると正面には、祭殿と考えられている高さ20mの大型建物が、侵入者を威圧している（写真20）。柱穴の規模、柱間隔、柱痕の大きさに統一性が認められることから、宮本氏は3×3間（約12.5m四方）の平面正方形で12本の杭をもつ建物に復原した。柱の直径は50cmにも達している。周囲の柱の間に、束柱を配した総柱形式の高床式建物である。倭人伝に記された「宮室」にあたろうか。

大型建物を守るかのように、内側の郭の柵の傍らには見張り台がある（写真21）。倭人伝のいう楼観と張り出しである。楼観の部分の柵と壕が外側に大きく膨らんでいるのは、攻めてくる敵の側面に矢を射込むための工夫なのか。茅葺き屋根でテラスの高さは約4.75m、テラスへは梯子で登る。

3世紀の吉野ヶ里遺跡には、外環壕の外と、本例のあわせて2ヶ所に倉庫群がある（写真22）。倉庫の中にはコメや物資が納められていたと考えられる。環壕の外と内にある高床倉庫に納められたコメは、ムラ全体（公的）と首長層（私的）、といった所有者を異にしていた可能性もある。

吉野ヶ里遺跡北内郭の模型は、祭殿を描いた奈良県唐古遺跡の壺とならべて展示した。

### (3) 復元複製模型

#### 1 弥生武人（写真23）

ポスターでおなじみの弥生時代の武人は春成が復元した。弥生人の身長・体型に合う人をモデルにつくった。右手には石の戈をふりかざし、左手には手持ち盾をもち身を守る。戈は大阪府二上山

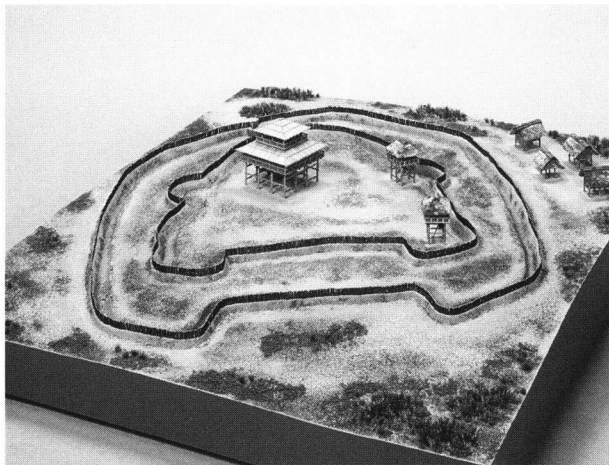


写真18 吉野ヶ里遺跡北内郭復元模型

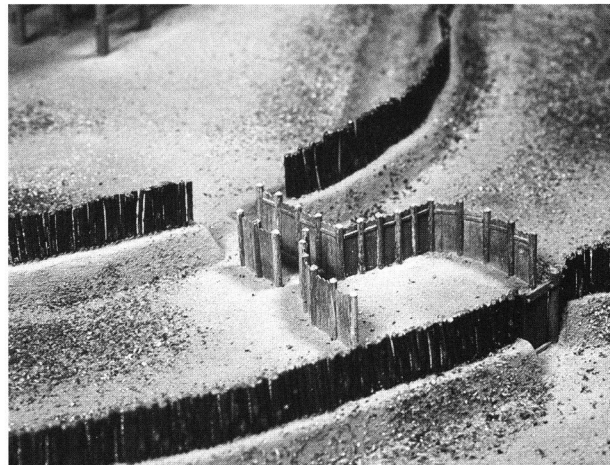


写真19 入口の構え



写真20 宮室



写真21 見張り台



写真22 倉庫群

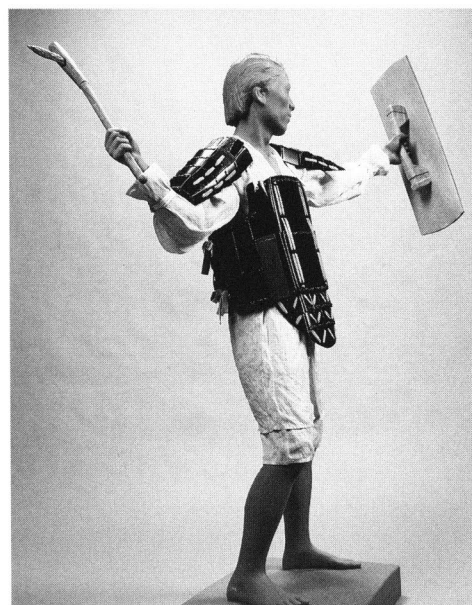


写真23 弥生武人復元模型

のサヌカイトを実際に打ち欠いて作った。

この武人を見た大方の人の第一印象は、「まあ、なんてやさしいお顔なのでしょう」である。戦おうという意志がみられない。そういえば両足の開き方も少し足りず、踏ん張りが足りない。まるで記念写真のためのポーズをとっているかのようである。

これには理由がある。この模型の目的は、もともと盾・甲・戈をみせることにあったからで、目鼻をつけるというのは、あとになって考えられたからである。歴博の総合展示には例外を除いて人間の模型がなく、あっても顔に目鼻を付けていない。観客の目が顔に行くことを防ぎ、展示の中心である服や装備に目を向けさせるための展示の常識である。弥生武人もこれにのっとってつくられたのである。

しかし、歴博の展示にも近年、変化の波があらわれはじめている。1995年度にリニューアルした総合展示「日本文化のあけぼの」に展示した青森県三内丸山遺跡の復元模型には、表情豊かな人形達のジオラマが繰り広げられることとなった。縮尺模型とはいえ目鼻をつけた人形を展示するには展示委員会の承認がいる。

この手法は、96年度の「前方後円墳の時代」のリニューアルにも踏襲され、群馬県三ツ寺遺跡、同黒井峯西組遺跡の復元模型でも人形たちのジオラマが繰り広げられている。

企画展示は実験的な展示の試みをおこなう場でもあることから、展プロ内での同意を得れば人形を大胆に作ることができる。すでに述べた朝日遺跡の兵士たちやあとで述べる首なし人間の模型も、このような試みの一環である。

そこで、藤尾の独断で下から赤いスポットライトをあてて演示した(写真24)。

この武人は、左手に盾、右手に石戈という装備である。どちらの手に何をもつかが完全にわかる資料は出土していない段階での、春成の意見である。

ところが展示をオープンする直前の9月になって、奈良県清水風遺跡から出土した1世紀の土器に、戈と盾を持つ武人が描かれていたのである(写真24)。

武人が着ている木製の甲は、岡山市南方遺跡で出土した破片をもとに、まず、古墳時代の短甲を参考にして試作した。しかしまたま春成が中国秦の始皇帝の兵馬俑の武人などをていねいに観察する機会があり、これをも参考に復元したものである。

## 2 佐賀県吉野ヶ里遺跡首なし人体復元模型(写真25)

戦いで死んだと思われる遺体は、弥生時代に戦いがあったとするための重要な証拠の一つである。戦いで死んだと思われる人の数は、橋口達也の推計で九州北部を中心に200例近くに達している(1996年秋現在)。

展示には、福岡県スタレ遺跡でみつかった石剣の切先が突き刺さったままの40代男性の骨の複製品(写真26)、福岡県隈・西小田遺跡の戈のようなもので叩き割られた男性の頭骨(写真27)とならんで、吉野ヶ里遺跡の首なし人骨はぜひ展示したい資料であった(写真28)。

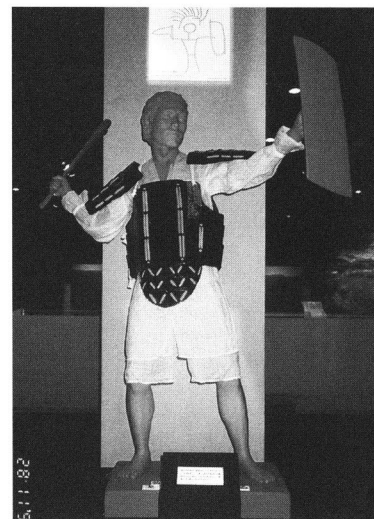


写真24 弥生武人演示風景

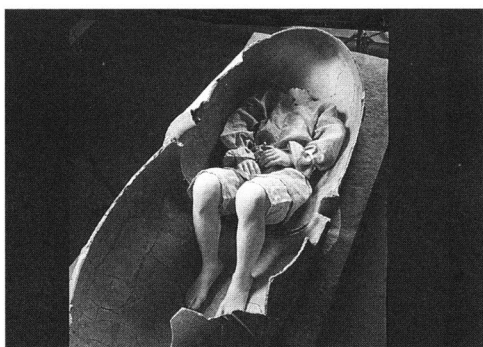


写真25 吉野ヶ里遺跡出土首なし人体復元模型

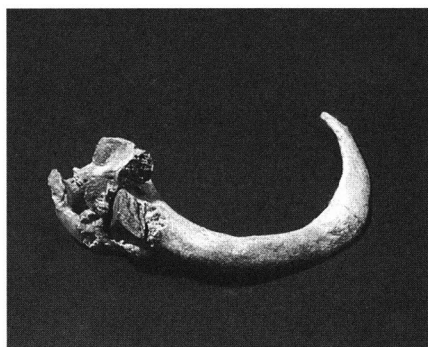


写真26 福岡県スタレ遺跡出土殺傷人骨複製品

写真27 福岡県隈・西小田遺跡出土の頭骨

写真28 佐賀県吉野ヶ里遺跡出土の首なし人骨

この資料は佐賀県にとっても展示によく使われる資料なので、当初は実物をお借りするのは無理だろうと思い、複製品を作る心づもりをしたうえで交渉してみたところ、実物を借りられることになった。あらためて複製品を作るかどうか検討した結果、浮上したのが、この骨に肉付けした復元品を作るという案である。

私は、1993年から1994年にかけてのイギリス留学中に、多くの博物館やアミューズイアム（Amusementと Museumをたした造語）をみる機会に恵まれた。そこで目にしたのは、歴史博物館のディズニール化であった〔藤尾1995〕。ロンドンにある蠟人形館として有名なマダム・タッソー風のジオラマが歴史展示の一部に取り入れられている。リアルに肉付けされた人造人間、滴る鮮血、そがれた肉片など、究極のリアリズムであった。

肉食民族ゆえの激しさか、と畏怖の念さえ覚えた私であったが、次第に、リアリズムを追求することで得られる観客の恐怖、恐れ、憎しみ、悲しみなどの感情に気づくようになった。もし本物の吉野ヶ里遺跡の首なし人骨を展示すれば、グロテスクさや気味悪さ、または考古資料に対する感情のはいる余地のない冷たい反応がかえってくることは間違いない。

私たちが展示でみせるのは骨になった2000年後の姿なのであろうか。それとも2000年前の死んだときの姿なのであろうか。頭をとられた男の妻や子は、骨になった夫や父をみて悲しんだのではない。頭のない血に染まった衣服や傷ついた体を見て、嘆き、悲しみ、敵に対する憎しみをやどしたのである。ならば、現代の観客にも2000年前の姿をみて何かを感じてもらう必要があるのではないか。私はそう考えて、提言したのである。

私の復原案に対して、佐原は、「そんなことこれまで一度も思ったことがない」という。検討

の結果、この案は了承された。身体や腕・足の長さなどはすべて実際の骨から推定し、膝を立てたままの姿勢を復元したのである。遺体には新しい衣服が着せられている。もちろん首から上はない。展示場で見るとそれほどではないのであるが、はじめてこの模型の写真をファックスでみた時は、あまりのリアルさに驚いた。

さらに、事務の方々からは首の切り口をあらわにしたまま展示するのは刺激が強すぎるのでいかがなものか、という声があがった。切り口は石の剣で切り取ったかのように、ザクザクになっていて、黒っぽい紫色の肉や真っ白な骨の様子が彩色で表現されている。もし高血圧の人や心臓の悪い人が見て、ひっくり返りでもしたら、という事務の方々の心配も考慮して、その部分には布をかぶせて展示することにした。当時も、おそらく傷口をむき出したまま葬ってはいないだろうという理屈をつけた。あとで橋口に聞いたところでは、吉野ヶ里遺跡の時期（前1世紀後半）は、すでに鉄の剣になっているため、切り口はもっとシャープであるとのことであった。

会場の反応はどうだったか。心配は取り越し苦労だったことがわかった。小・中学生を中心に、布の中を見たいという声寄せられたのである。博物関係者の中にもぜひみせるべきだという意見を述べる人もいた。隠すとかえって不自然であるというのである。

考えてみると、今の子ども達ほど残酷な世界と日常的に向き合っている世代はない。残酷なシーンを描く漫画やコンピュータゲーム、気に入らなければせかく育ったヒナをすぐリセットして殺してしまうことができるたまごっちなどに比べると、この復元模型はかわいいものであった。

歴博では、結局最後まで布を外さなかったが、巡回先ではその判断は巡回館に一任されている。大阪人権博では布を外した状態で展示すると聞いている。

### 3 青銅武器形祭器復元複製（写真29）

肉付けした首なし人骨と同じ理由で、2000年前の赤銅色に輝く青銅武器を弥生人と同じ感覚で観客にみってもらうために鑄造し復元複製した。復元したのは銅剣、銅矛、銅戈である。柄はすべて白カシで作った。

銅剣 細形銅剣に、長崎県里田原遺跡から出土した木製の柄を復元して装着した。

銅矛 細形銅矛（22.2cm）に長さ1.1mの柄を装着した。最初は太すぎたため、再度削りなおしている。中国の後漢代の画像石に垂飾がついているのを参考にして、麻で房飾りをつけることにした。

銅戈 細形銅戈（27cm）に長さ50～60cmの柄をつけた。戈の柄は、岡山県南方遺跡、滋賀県下之郷遺跡で出土し、佐賀県川寄吉原遺跡から出土した銅鐸形土製品にも右手

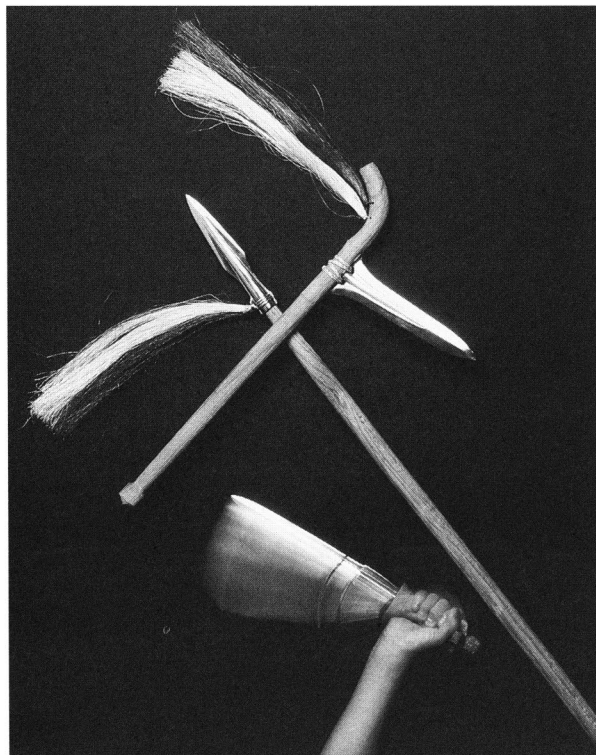


写真29 青銅武器形祭器復元複製品

に戈を持っている武人（シャーマン）が描かれている。これらを参考にすると、柄の上部は湾曲、握りにあたる部分の根もとにはすっぽぬけないように瘤状の膨らみがある。おそらく敵の頭めがけて打ち下ろす際、戈の重みと遠心力で打撃力を増した柄をしっかりとぎるための工夫であろう。このような振り下ろし方をするなら戈と柄の角度は鈍角の方が使いやすい。清水風遺跡の土器に描かれた戈も鈍角に装着されている。

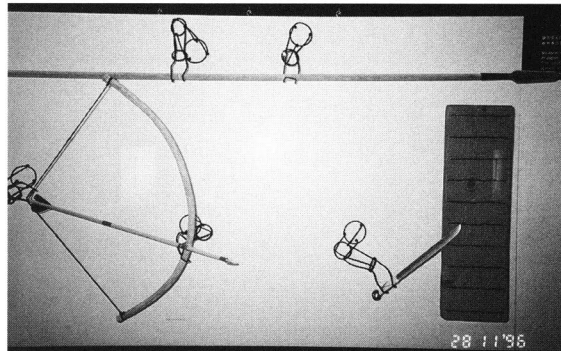


写真30 グラフィックパネル（通称腕ニョキパネル）

#### 4 武器の造作

武器は、平置きすると展示全体が平板になるし、また使い方もわからない、という演示の難しさがある。武器が多くなれば予定の二室と三室では演示に工夫する必要がある。

そこで設楽が考え出したのが「腕ニョキパネル」（写真30）、私が考えたのが弥生武人4人衆である。腕ニョキパネルは壁からつきだした手に武器（模造品）を持たせるもの、4人衆は人間自身をパイプで造作してポーズをとらせ武器を持たせたものである（巻頭写真二室 弥生武人5人衆）。壁からつきだした腕の下には、本物の資料があるので、造作をがっちり固定し、さらにできるだけ造作と資料がずれるように演示した。4人衆は、別途ステージを用意し、その上に矢を構える男、銅剣をかざす男、銅戈を振り下ろす男、銅矛を左手に置き盾を右手にもつ男を演示し、中央に弥生武人を加えた五人衆である。

#### (4) パネル

展示場で使うパネルには、文字パネル、グラフィックパネル、行灯パネル、補助解説パネルの四種類がある。行灯パネルは先程述べた。補助パネルは演示をおこなっていく過程で随時付け足したものである。ここでは、パネルのコンセプトが最初から明確であった文字パネルと、グラフィックパネルについて報告する。

両パネルとも、95年度におこなわれた銅鐸展での反省点を生かして種類ごとに統一し、大きさがそろえるものにしようという方針でのぞんだ。この方が巡回にも都合がよい。

##### 1 文字パネル（図4）

企画案のところで述べた展示ストーリーを示すパネルである。三種類の文章からなるのは、解説を読む人が少なくなった現状に考慮したものである。①は100字前後の量で中学生レベルの平易な解説。②は260字前後の量で、①だけでは物足りない人向けの内容。つまり専門家向けである。③は①の英訳である。英訳はハーバード大学の佐々木憲一氏にお願いした。佐々木氏は歴博まで出向いてくれて議論しながら取り組んでくれた。

この三つの文章構成をベースに、乃村工藝が45×120cmの縦に長い文字パネルを提案した。後に述べるグラフィックパネルの縦のサイズにあわせたものである。文字パネルは全部で42枚に達した。

##### 2 グラフィックパネル（写真31）

サイズ90×120cm、レイアウトも統一した。パネルは横位置で使おうが縦位置で使おうが自由



であるが、右上隅に40×18cmの黒い枠を作り、そこにグラフィックパネル名、50字解説、その英訳を白抜き文字で表現した。写真や図面のレイアウトもできるだけ統一をとることにした。

### 3 朝貢・下賜品リストパネル (写真32)

規格外のグラフィックパネルをいくつか作ったが、その中でも弥生時代併行期の中国（楽浪郡を含む）と倭を含むアジア諸地域との朝貢貿易を示すパネルは、西谷がつくった。

下賜・貢納された品物（動物、奴隷、絹織物、鏡）を文字であらわすのではなく、小形のオブジェにしてパネルに貼り付けている。乃村工藝からこのパネルが届いたときには笑ってしまった。金印がモナカに、鏡が現代のコインにみえたからである。急遽、佐原も加わって、それらしくみせるために手を加えた。絹織物は実際に絹を反物風に縫い、鏡や金印にはマジックで線を加えたりした。

## 6 展示図録 (写真33)

### (1) 企画

企画の段階では出版社から刊行し、一般書店にもならぶ廉価なものにしたいという希望があった。しかし私たちが提出した資料をもとにある出版社が算出した見積額は、廉価といえる額をはるかに越えていた。そこで出版社からの刊行は見送り、これまでの企画展Aの図録と同様、共催相手の新聞社、今回の場合は朝日新聞社刊に落ちついた。

判型はA4判縦書きに決まった。当初は横書きの予定であったが、日本人にはやはり縦書きである、というさきの出版社の勧めもあったので、佐原も初めての試みにとりくんだ。というのは、縦書きであれば、横書きの文章もコラム的な扱いで自由に使えるからである。レイアウトの基本は縦書き三段組、図や写真も段の境界にできるだけしたがうという方針を貫いた。

価格を抑えるために、カラー頁と白黒頁を交互に用いている。

## プロローグ

①

今から1800年以上昔、日本で戦いがあった。中国の記録はこれを「倭国乱る」と書いている。この展覧会では、現代の無文字社会の戦い、世界各地の戦いの起源、弥生時代前半の戦いを見たあと「倭国乱る」を解明する。集団と集団とがぶつかって殺しあう戦いは、いつ始まったのか。

古代の中国は、日本を倭とよんだ。  
講志殿人伝(漢に続く漢・呉・蜀の  
歴史書「三国志」(3世紀)の魏書  
東夷伝の倭人の条)によると、当時の  
倭は、いくつもの小さな「国」に  
わかれていた。これらの「国」に  
全体を「倭国」とよび、その人々を  
「倭人」とよぶ。「倭国乱る」は、倭  
の小さな「国」に争いがあった戦  
いだった。考古資料はこれより三、  
四百年前から九州・四国・本州で戦  
いがあったことをしめしている。

This special exhibition is an approach  
to the origins of warfare, with special  
reference to a war that took place in  
the late second century in the Japanese  
archipelago. The war is recorded in  
some Chinese sources as "Wakoku ran"  
[war in the country of Wa]. In order to  
understand the social and cultural  
contexts of this war in the archipelago,  
we will compare it with not only  
ethnological cases of contemporary  
non-literate herders in Africa, but also  
archaeological evidence known in  
Western Asia, Europe, China, and  
Korea, and in the early half of the Yayoi  
Period of Japan.

②

③

図4 文字パネル例

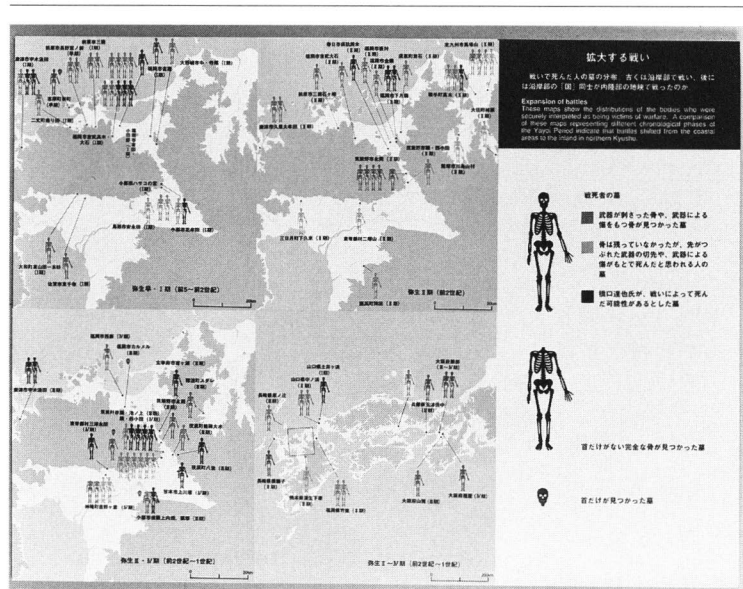


写真31 グラフィックパネル例

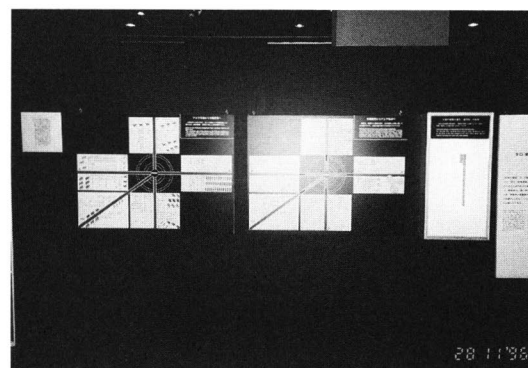


写真32 朝貢・下賜品パネル

## (2) 内容

### 1 導入部

展示場と同じくタイムトンネルである。学徒出陣→大坂夏の陣→前九年の役→古代の武人→埴輪→弥生武人、という順である。やはりカラーと白黒が交互にくる。

### 2 本文

展示場とは異なる。I「戦いの証拠を考古学で探る」、II「倭国乱までの戦い」、III「東アジアの中の倭国乱」、IV「世界・食人・縄文」、V「戦いについて考える」(展プロメンバーの個別論文)、参考文献、出品目録の順である。

展示場では、IVが冒頭にきていたが、図録の冒頭にはIをもってきた。理由は、本の冒頭に考古資料や模型をふんだんに使った視覚的な弥生の戦いをもってくることで購買意欲を高めるためである。

署名原稿以外の本文原稿は基本的に佐原が、春成が11・13・20・21・28を、千田が16を、福井が26を書いた。春成はレイアウト、個別論文の抄録ほかも担当し、



写真33 「倭国乱る」展図録の表紙



写真34 細形銅剣使用復元

佐原原稿もすべてみて改訂している。藤尾は原稿の清書，割り付け等をおこなった。佐原編，春成編集協力とというのが実態に近い。

本ができる手順は佐原担当分のところではレイアウトがまずでき，それにあう写真を佐原が選んだ後，春成や私が印刷用の図面や写真を仕上げるという大変な仕事であった。いい写真がない場合は，新撮である。例を挙げよう。

図録16頁の1(写真34)，41頁の5(写真29)は，佐原のコンテをもとに，私が出演・演技し，本館勝田徹氏が撮影したものである。特に41頁の5の，一番下の剣の写真は，シャッタースピード2秒間の間に，私が右手で剣を持って回転させている写真である。2秒間，同じスピードで動かせば，何を動かしているかわからなくなる。残影だけがみえるからである。そこで，最初の1秒間は固定，後の1秒で回転する，という方法で撮影した。右手がひっくり返っているのがおわかりだろうか。こうしたポーズを取るためには，写場の床に仰向けに寝転がり演技する必要がある。

24頁の1と2(写真35)，26・27頁の1と2(写真36)は，左右が対になる構図である。後者は各教育委員会から提供された写真で決めることができたが，前者の写真1と2では，同じ頭骨でも見る角度が異なっていた。つまり1の長崎県根獅子遺跡の写真はほぼ正面から頭骨を見たものであるのに対し，2の福岡県隈・西小田遺跡の頭骨は，前方斜め上からの撮影である。角度の異なる写真は対にすることができないので，根獅子人骨の再撮影を依頼する。9月になって(もちろんオープンは1ヶ月後)，朝日新聞西部本社のカメラマンと平戸市教育委員会の萩原博文氏立ち会いのもと，平戸市で撮影したのである。

もう一つ図録でふれておきたいのは，視覚化のために必要なイラストを多用したことである。これは本館展示課の横尾浩氏の助力あつてのことである。73頁の武人達，74頁の倭の周りの武器，94頁の貢納図5は，すべて横尾氏の作品である(図5)。なお展示場の卑弥呼12面図のなかの1枚，「ぼくのヒミコ」も彼の作品である。

写真35 図録レイアウト例1

写真36 図録レイアウト例2

## 7 その他

### (1) ポスター (写真37)

展示に観客を動員するのにもっとも重要な広告、それがポスターである。ポスターをデザイナーに依頼する場合はまずこちらからイメージを伝え、それに沿ってデザインしてもらうことになる。

朝日遺跡のジオラマを大きく拡大してポスターの地文とし、その上に弥生武人を立たせるというアイデアは佐原から出された。武人は横を向いている。武人のバックに後光のようにさしている黄色のデザインはデザイナーの考えである。これは、巴形銅器をイメージしたモチーフに、日輪の光をあらわす色（黄・橙色系）をかぶせたものという。

---

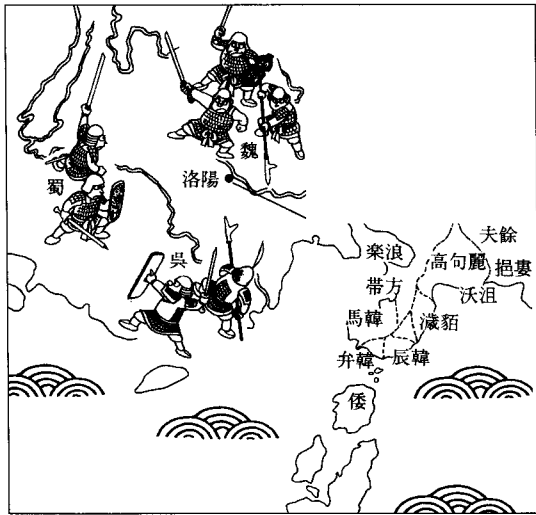


図5-1 図録に用いたイラスト1

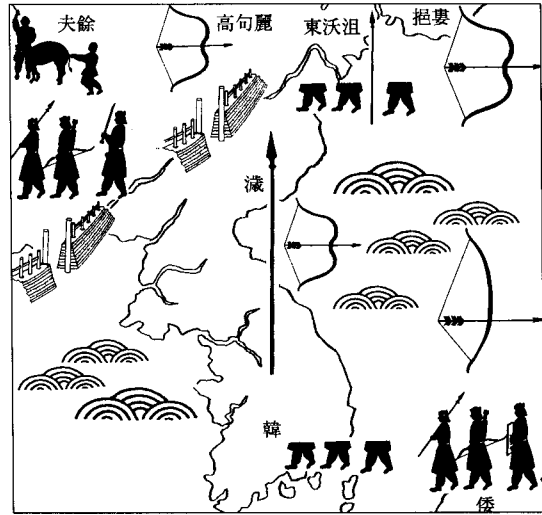


図5-2 図録に用いたイラスト2

実は、もう一つポスター候補があった。こちらは青色を基調とした背景の中に、吉野ヶ里遺跡の祭殿復元模型が浮かび上がってくる、落ちついた印象を与える案であった。

館内の展プロメンバーで検討した結果、高速で通り過ぎる車窓からみても日輪はすっと目に飛び込んでくるほど派手である。「あれは何だろう」という注意を引かせるには、日輪の方が目立ってよい、ということで、今回のポスターとなった。

後日談であるが、巡回館では独自のポスターを作った。こちらは青地のバックに、吉野ヶ里の首なし人骨、倭人伝の原文、復原複製した黄金色に輝く中広銅矛を配置したものになっている(写真38)。



図5-3 図録に用いたイラスト3

## (2) チケット (写真39)

展示課教育普及係のデザインである。吉野ヶ里遺跡北内郭の祭殿のシルエットの背景に火の手が上がっており、戦乱急を告げる、といった雰囲気仕上がっている。チケット案も十ほどあったのだが、ほとんどが九州の弥生後期の考古遺物をデザインに使っているため、地域が特定できないデザインを選択した。

## (3) 立て看板 (写真40)

歴博にあがる坂の入口のところにコンクリートでできた門がある。展示開催中はいつも、門の二つの柱に胴巻き状の看板を立てる。今回は、チケットのデザインを基本にした看板であった。これは世代によって評価が分かれたが、劇画世代の若い人たちの評判はよかった。

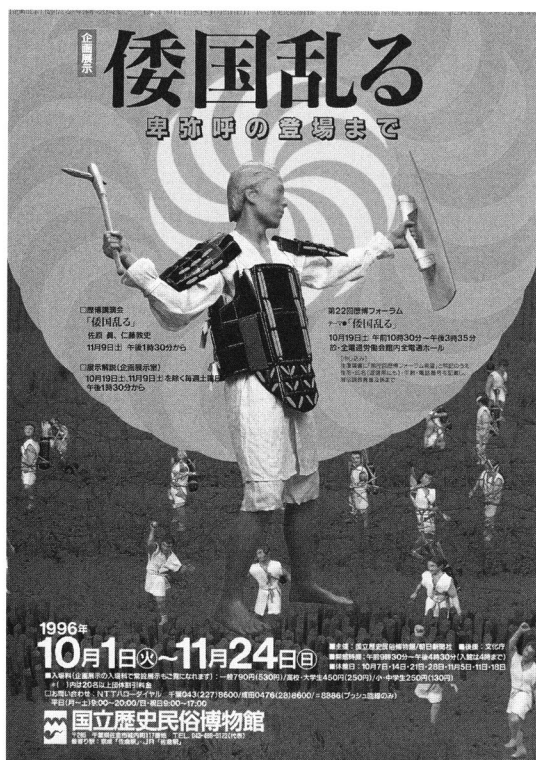


写真37 国立歴史民俗博物館『倭国乱る』展ポスター



写真38 巡回館『倭国乱る』展ポスター (大阪分)

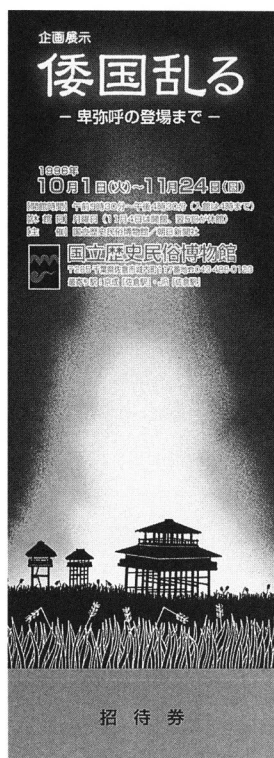


写真39 『倭国乱る』チケット

#### (4) 広報活動

ポスターとならんで、『倭国乱る』の開催を強くアピールするために、展示課教育普及係を中心にいくつかの新しい試みがおこなわれた。

一つは、NTTのハローダイヤルを利用した展示案内である。電話代はかかるが、指定の番号に電話すると、NTTの交換手の方が、事前に歴博から提供された情報をもとにして展示の内容や関連する事業の情報を説明してくれるというものである。期間中に143件の問い合わせがあったと聞いている。

二つ目が、赤地の布地に白抜き文字で『倭国乱る』と隷書体で染め抜いたのぼりを、歴博下の国道のお堀端に立ち並べたことである(写真41)。これは目立った。しかし風が強い日などは、のぼりがなびくため、ドライバーには赤い旗がひらめいているぐらいにしか見えなかったとも聞いている。

共催の朝日新聞社の方は、社告、カラーの特集、5回の連載を新聞紙上に掲載した。いずれも、新聞に載った



写真40 門立て看板



写真41 『倭国乱る』展のぼり

明るく日は、展示課への電話が殺到したという。

## おわりに

オープン直前の1ヶ月間は、あっという間に過ぎていった。9月3日にはアメリカがイラクに巡航ミサイルを撃ち込み、あわや第二次湾岸戦争か、という緊迫した時を迎えたこともあった。「弥生の戦いの展示をはじめようという時に、本物の戦争が起こるとは」という複雑な思いであった。22日には台風が猛威を振るい歴博にも被害が出た。乃村工藝から納入される展示パネルには、時間不足からくる大量の校正ミスがあり、私のマッキントッシュは大忙しであった。このようななか、10月1日の初日を迎えたのである。

オープンしてからも、解説の足りないところには佐原の指示で、補助パネルがおかれ、その作成が次々とびこんでくる。

いざ、開いてみると観客の入りが気になるもので、展プロのメンバーの中にも何度となく展示場に足を運んだ者もいた。展示場での解説は、毎週土曜日に展プロメンバーが交替でおこなうほか、佐原は適宜、展示解説をおこなっていた。

10月19日、東京水道橋の全電通ホールで開いた歴博フォーラムにも、開場の1時間以上も前から、並んで待っておられる人たち。満員の聴衆の前で熱弁をふるう発表者たち。佐原のコーディネートもさえわたる。また11月9日、佐原・仁藤でおこなった歴博講演会では多くの方が集まり、会場外のロビーのテレビ前でも、床に座り込んで熱心に聞き入る聴衆の姿が今でも目に焼き付いている。

53日間にわたって開かれた『倭国乱る』は、11月24日、事故もなく無事閉幕した。現在は、次の巡回館である大阪人権博物館で、4月8日のオープンをめざして、準備中である。その後、6・7月は福岡市博物館、8月は東京・古代オリエント博物館に巡回する。

最後に、今回の展示で試みた体験・経験型展示について少し述べてみたい。

イギリスで私が考えたことの一つに、もし、ディズニーが歴史展示をはじめたら既設の博物館はどう対抗していけばよいのだろうか、という問題である。特に実物資料の少ない博物館にとっては

深刻である。

例を挙げよう。イギリス中部、ヨーク市には、二つの代表的な歴史展示施設がある。一つは、ヨーヴィック・パイキングセンター、もう一つがヨーク市歴史民俗資料館である。どちらもヨーク地方の歴史を扱う施設である。

前者は、ジオラマを併設し、観客は電気仕掛けのゴンドラに乗って動的なジオラマの中を進行していく。そのあとは、従来の資料館になっていて、先のジオラマを作る根拠となった考古学的な証拠が展示されている。

後者は、従来の典型的な資料館である。

両館は徒歩で10分ほどしか離れていないにもかかわらず、観客の数には歴然の差があった。日本でも江戸村やスペイン村、房総の村などすでにテーマパーク型の歴史展示は存在している。

このような動きに既設の博物館が対抗していくには、どうしたらよいか。歴博の総合展示は、オープンの中から既存の博物館とは異なる方法で出発した。大型模型、複製品を多用する歴博の手法とテーマパーク型とは、どこに違いがあるのだろうか。もちろんジオラマに問題点もあることは承知しているが、歴史博物館が歩むべき方向を次々に実験し、試行し、発言していく役割を歴博がになっているのはいままでのない。

さて、歴博での展示が閉幕して、ほぼ半年が経過した。「倭国乱」に関する評価もすこしづつ出始めている。奇しくも好対照の二つの評価が歴博の総合誌『歴博』81号に掲載されたので紹介しておく。

展プロのメンバーでもある大阪大学の都出比呂志（考古学）は、「わたしのつくってみたい博物館」というエッセイの中で本展示を取りあげている。通史展示が中心の日本の歴史博物館の中で、現代人が強い関心をもつテーマを軸に過去と現在と対話する展示をおこなう必要性を説き、そのテーマの一つに「戦争と平和」をあげている。これを実現する場合には、今回実施したような学際的な研究が必要であるとしている〔都出1997〕。

一方、國學院大学の鈴木靖民氏（日本一東アジア史）は、展示前半部の「戦いの普遍化」のところで観客に投げかけた視点は、そのあとに説明がなく、十分反映されていないし、また三室全体を通じての一貫性が弱く、戦争の史的ベクトルは深められていない、と批判している〔鈴木1997〕。

鈴木氏もいわれるように、一室・二室と三室とでトーンが変わっているのは、タイトルにある単弥呼をどのように表現するかに苦心した結果でもある。また、「倭国乱」自体について直接的な考古学的証拠が数少ない現在、「倭国乱」を具体的に示すために、当時の武器と倭国乱のあとに日本列島上におこった社会・経済的な変化を描いた。「倭国乱」自身が旧体制を変革するほどの歴史的意味をもっていたということで倭国乱の意義を示そうとしたのである。倭国乱が、実際に戦火をまじえたホット・ウォー（熱戦）だったのか、それともコールド・ウォー（冷戦）だったのか。また前者だったとしたら、どこどこが戦ったのか、代理戦争だったのか、大国同士の戦いだったのか、などを含めて、これからの研究課題である。

また、戦いの普遍性については、最後の方で生かし切れなかった部分がある。歴博で現在進めている基幹研究『歴史における戦争の研究—人類にとって戦いとは—』（総括代表者佐原真、研究代表者福井勝義）の場で、検討し、機会があれば、再度展示という手段で挑戦してみたい。



最後に、展プロメンバーはもちろんのこと、展示課や資料課、資料や写真を貸して下さった関係機関あつての『倭国乱る』であった。この場をかりて、感謝の意を表したい。

また、本稿を草するにあたり、佐原真氏、春成秀爾氏、設楽博己氏には、事実関係の確認をいただいた。特に春成氏には、原稿の細部にいたるまで目を通していただいた。事務担当としてはあまりにも狭い範囲しか状況を把握しておらず、皆さんにご迷惑をおかけしたことをここでお詫びしたい。本稿が、今後展示をおこなう人びとにとって少しでもお役にたてば幸いである。

(国立歴史民俗博物館考古研究部)

#### 参考文献

- 佐原 真 1995 「ヒトはいつ戦い始めたか」(『歴博』71, 6-10)  
1997 「魏志倭人伝の武装と守り」(『歴史九州』2-4)  
鈴木 靖民 1997 「企画展示「倭国乱る一卑弥呼の登場まで」戦争の始まりの展示と史的ベクトル」(『歴博』81, 25)  
都出比呂志 1997 「過去と現代をむすぶ博物館」(『歴博』81, 1)  
藤尾慎一郎 1995 「歴史系博物館の未来—イギリス歴史展示事情—」(『歴博』69, 8-11)

#### 資料1 論文調の旧案と、展示向きに書き直した新案の比較

##### 文字パネル案 (旧案)

中国の3世紀の記録、魏志倭人伝は、2世紀おわりころの倭、つまり弥生時代の日本で、小さな「国ぐに」が争いあったことを「倭国乱る」と書いている。この展覧会では、考古学的にまた文献史の上で弥生時代の戦いを、そして「倭国乱る」を解明する。それに先だって現代の無文字社会の戦いを民族学的にみる。そして考古学的に戦いの起源を追求して、集団と集団とがぶつかって大勢を殺すという意味での戦いが、基本的に農耕社会の出現とともに始まったことを示す。

##### (新案)

今から1120年ほどの昔、日本で戦いがあった。中国の記録はこれを「倭国乱る」と書いている。この展覧会では、現代の無文字社会の戦い、世界の戦いの起源、弥生時代の前半の戦いを見たあと「倭国乱る」を解明する。集団と集団とがぶつかって大勢を殺す戦いは、いつ始まったのか。