

# 考古学における「かたち」の認識

藤 尾 慎一郎

- 
- |             |                 |
|-------------|-----------------|
| 1. はじめに     | 4. かたちからみた型式の設定 |
| 2. かたちの認識   | 5. おわりに         |
| 3. かたちの個体識別 |                 |
- 

## 論文要旨

考古学の基礎作業である分類をおこなう際の基準の1つに「かたち」がある。かたちは土器の輪郭や石器の平面形などで認識できるが、たとえば私達は壺のかたち、剣のかたちといえば一般に感覚的なイメージをもっているので、この程度の識別なら感覚的に処理するが多い。しかし壺というグループに属する各個体のかたちの違いを言葉で説明することは容易ではなく、どうしても主観的な部分が入る余地が多かった。また、壺は属する時期や地域によって意味のある形態的な共通性をもっているため、個体差ではない意味のあるかたちのまとまりを型式として認識する必要がある。

つまり、考古学におけるかたちの認識には1個1個のかたちの違いを識別する個体差の識別という作業と、時間的・空間的に意味のあるまとまりとしてのかたちを抽出する型式分類の2つがあるといえよう。

個体差の識別も型式の設定も従来は知識と経験にもとづいた感覚的な方法でおこなわれることが多かった。土器を例にとると胴部が丸いとか、やや肩が張っているという区別は、絶対的な基準がもとになっているのではなく、見た目で判断される場合が多いものの、法量を基準に指数化することで丸いかたちの範囲を数字で示したりすることはこれまでもおこなわれてきた。また型式設定は、考古資料のもつ複数の属性の中から、もっとも変化の早い少数の属性を選んで分類し、それをもとに層位学的な知見をふまえながら設定されることが多かったが、最近では複数の属性の相関関係を基準に数学的に認識する、いわゆる多変量解析を用いた型式設定もみられるようになってきている。

本稿は感覚的認識と数学的認識の流れをおさえたうえで弥生土器と青銅器を素材に個体識別と型式設定の実際を見ながら、これまでかたちの認識がどのようにおこなわれてきたのか、感覚的認識と数学的認識はどこに違いがあるのかなど紹介することを目的としている。