研　究　紀　要

第 6 号

1 9 8 9

財団法人　埼玉県埋蔵文化財調査事業団

目　　次

羽状縄文系土器の文様構成（点描）—1　黒坂禎二……1

集落資料集成の一方法
——　縄文時代中期集落を中心として　——　石塚和則……29

前方後方墳出土土器の研究　高橋一夫……35

関東地方における竈・大形甑・須恵器出現時期の地域差
中村倉司……95

北武蔵における古瓦の基礎的研究Ⅲ　昼間孝志・宮　昌之
木戸春夫・高崎光司……125
赤熊浩一

集落資料集成の一方法

——縄文時代中期集落を中心として——

石　塚　和　則

はじめに

遺跡資料の急激な増加と氾濫、それに対しての対策の必要性が提起されて久しい。ここ数年間の状況には益々憂慮すべきものがある。情報の過多と伝達方法の未成熟さがさらに顕著となっているからである。一方、考古学研究の諸分野は個人研究の上で方向性が細分化され、さらに深化されつつある。情報の流れは研究者間の私的な連絡により広がる程度で、その流れも県レベルと市町村レベルでかなりの開きが認められる。このような傾向も、縄文時代資料の集成・整備の大きなネックとなっていると考えられる。

こういった動向のなかで、近年全国規模で遺跡・遺物を包括するデータベース構築が試みられている（及川他　1983・八重樫他　1984、1988)。なかでも、八重樫氏らの試みは遺跡資料のあらゆる局面をカバーする事を目的とし、より集成可能な資料という意味から縄文時代の土偶を対象としている。また、八重樫氏らの試みに先行するが、その下層レベルの個人研究に使用するものとして、長岡史起氏はよりパーソナルなデータベースの構築を試みている（長岡　1985)。氏の作成したプログラムはメニュー選択方式の採用や情報のコード化等を積極的に行ない、入力の省力化を図っているなど参考にすべき点が多々ある。今回、筆者が行なったのは市販のデータベースソフトを使用し、後者の立場を踏襲して個人研究用のデータベースを構築しようというものである。

1．使用ソフトの概要

今回、使用したソフトはカード型データベース、The CARD 2（株式会社アスキー）とリレーショナルデータベース（以下、ＲＤＢ)、スウィング（株式会社東海クルエイト）の二種である。前者は名刺管理を主たる目的として発売されたもので、メニュー選択方式で作業が進められ、また画面がカード型式になっているため、とっつきやすく、初めて使用する上では比較的平易である。一つのカードに設定できる項目数は99だが、横77桁、縦20行の中に収めなければならない。住所、文献名等、全角で長くなる項目もあるため、上記の制限はかなりの障害となっている。

後者はコマンドによって作業を進めるもので、プログラミングの知識をある程度必要とし、コマンドを覚えるのがやや面倒である(１)。The CARD 2の最大項目数が99に対して、スウィングは64となっている。データは縦方向に一覧化された項目に順次入力してゆき、ＬＩＳＴコマンドによって画面に表形式で利用者に示される。利点はこの表形式にあり、柔軟なデータの加工を可能にしている。

以上、両者の概要について述べたが、共に並びかえ等の機能面では大きな差はない。結局の所、

```
TheCARD  (c) Micro Application Products        DATE:1988-11-26
ﾏｽﾀｶｰﾄﾞ：縄文時代中期集落の集成        暗証番号 :_

［画面設計］

                          （集落遺跡カード）
  ==========================================================================
  ｲｾｷﾒｲ   : *234567890123456789012345678
  遺跡名  : *234567890123456789012345678

  ｼｮｻﾞｲﾁ : *2345678901234567890123456789012
  所在地  : *2345678901234567890123456789012     地域コード：  *2 - *23 - *234
  --------------------------------------------------------------------------
  立　地  : *2345678   立地コード : *2 - *2   水系 : *23456   山系 : *23456

  --------------------------------------------------------------------------
  時　期  : *234567890    時期コード：*23 - *23

  住居軒数 : 1234    土壙基数 : 1234    屋外埋甕基数 : 1234    炉穴数 : 1234
  柱穴列数 : 1234    集石基数 : 1234    その他 : 1234

  --------------------------------------------------------------------------
  文献  : *2345678901234567890123456789012345678901234567890123456789012345678

  備　考 : *2345678901234567890123456789012345678901234567890123456789012345678
```

（１）

```
A>                          縄文時代中期集落の集成                        1頁
呼出回数 :5                                                 登録日:88-12-07
                          （集落遺跡カード）
  ==========================================================================
  ｲｾｷﾒｲ   : ｼｮｳｹﾞﾝﾂﾞｶ
  遺跡名  : 将　監　塚

  ｼｮｻﾞｲﾁ : ﾎﾝｼﾞｮｳｼｵｵｱｻﾞｷｮｳｴｲｱｻﾞｷｮｳﾜ166ﾊﾞﾝﾁ
  所在地  : 本庄市大字共栄字共和166番地他        地域コード：  -- - --  - ----
  --------------------------------------------------------------------------
  立　地  : 台地        立地コード : -- - --   水系 : 神流川   山系 : ------

  --------------------------------------------------------------------------
  時　期  : 加曽利Ｅ       時期コード：--- - ---

  住居軒数 :  114    土壙基数 :  711    屋外埋甕基数 :   48    炉穴数 :    0
  柱穴列数 :    0    集石基数 :   22    その他 :    0

  --------------------------------------------------------------------------
  文献  : 埼埋文報告書　第63集　将監塚 -縄文時代- 1986

  備　考 : 近接する同時期の集落跡として古井戸、内手、新宮高見がある
```

（２）

第１図　The CARD 2 の画面設計(1)とデータ入力例(2)

カードか表かという問題であり、利用者の好みによって使い易さも異なると思われる。

2．項目設定上の問題点

ここでは項目の設定の際、気が付いた点について若干述べることとする。

項目を設定する上で重要なのは、遺跡の情報をどのように客観化してデータとするかということとが第一に上げられる。さらにどの程度まで端的且つ多面的に言及するかという問題も考えなければならない。本項では、これらを念頭に項目設定を以下のように行なった。

遺跡情報は空間（位置）・時間（時代あるいは時期）・内容（遺構等）の三者からなり（八重樫他　1988)、項目の全てはいずれかに属している。空間情報は経度・緯度による絶対位置、行政区画による位置、その遺跡が立地している台地や近接する河川等によって表現される地理学的位置がある。遺跡群を一つの単位として研究する場合に最も重視されるのは地理学的表現による位置であろう。同時期の遺跡がその河川流域にどのように展開するか、あるいはどのような動態を示しているかを推定する上で好材料になるからである。入力の際のコード化も考えている(２)。行政区画による位置は、実際の位置や資料の所在等の検索するときの重要な項目となる。ただし、データ入力の際、複数の市町村にまたがる遺跡の扱いや、絶対位置は行政区画による位置とある程度重複するため、今回は除外しているが、情報環境整備の進展いかんで必要となるものと考えられる。

時間情報は周知のように絶対年代と相対年代によって表現される。前者については研究方法がいまだ確立されていないため、除外したほうが良いであろう。問題となるのは後者である。例えば、縄文土器の編年研究は現在も細分化の方向に進んでおり、慣例化した加曽利ＥⅠ式等の表現ではやや説明不足の感がある。また、集落遺跡等の時期別分析を行なうとき報告者の使用するⅠ期・Ⅱ期といった用語は必ずしも土器型式と一致させていない場合が多い。土器の細分は今後も継続的に行なわれると考えられるため、将来ある段階で見切ってコード化することになると思うが、現状では報告を読みこなして慣用句に置き換えるしかないであろう。今回は縄文時代を対象としているため、とりあえず、土器型式のみ記入することとした。

遺跡の内容に関しては本稿では縄文時代中期の集落を事例としているため、その内容を中心として項目を設定した。ただし、縄文時代の集落全般に使用できるものと考えている。

以上、項目を設定する段階での問題と注意した点について若干述べたが、もとより完成したものではない。用語上の問題もあり、今後も煮詰めることが必要であろう。

3．使用の実際

(1) The CARD 2の場合

The CARD 2の使用は、カードを画面で設計することから始める。第１図(１)は設計を終了したマスターカードである。項目名の右側に並ぶ数字の列は入力できるデータの半角状態での桁数を表わし、先頭が＊になっているものは文字、数字のいずれでも、また、１になっている項目は数字のみ入力可能を示している。最初の項目、イセキメイは片仮名半角で入力する。欲しいカードを検索するときには自動的にこのイセキメイでアイウエオ順にＳＯＲＴ（並び替えあるいは分類）される。

1　イセキメイ,C,28
2　遺跡名,C,28
3　ショザイチ,C,32
4　所在地,C,32
5　地域コート,C,11
6　立地,C,8
7　立地コート,C,5
8　水系,C,6
9　山系,C,6
10　時期,C,10
11　時期コート,C,7
12　住居跡軒数,N,4
13　土壙基数,N,4
14　屋外埋甕数,N,4
15　炉穴数,N,4
16　柱穴列数,N,4
17　集石基数,N,4
18　その他,N,4
19　文献,C,67
20　備考,C,67

20 項目　328 バイト

第2図　スウィングのファイル構造

遺跡名は全角の漢字や平仮名で入力される。全角文字は半角の2倍の容量を取るため、桁数を多めにとったほうが無難である。また、この項目で並び替えをするとＪＩＳ漢字コードにしたがって並び替えられるため、一覧表を作成しても意味をなさない。ショザイチ及び所在地も入力、並べ替え共に前二者に準ずる。地域コードは、まだ確定していないが、数字の他に記号を使用する可能性があるため文字タイプとした。立地コード、時期コードも同様である。立地・時期は全角の文字で入力する。遺構の数はいずれも数字のみとした。文献・備考は複数の文献名や数種類の情報を入れら

れるように、スペースを大幅にとってある。試験的にデータを入力したのが、第１図(２)である。未確定の項目は空白のままとした。

実際に使用して感じたのは、20行というスペースの狭さである。項目は99まで設定が可能であるが、全角文字を入力することが多いため削除したものが多い。半角文字のみで使用すれば、かなり煩雑なものとなる。今後、データのコード化を含めて考える必要があろう。

(２) スウィングの場合

第２図は、スウィングは使用して作成した集落資料集成用のファイルの構造を表示したものである(３)。各項目は図のように縦列の一覧され、データの定義は記号で、スペースは数字で示されている。Ｃは文字を、Ｎは数字を意味し、続く数字は半角状態での入力可能の桁数である。この構造の作成は The CARD ２のカード設計にあたる。データの投入は、項目の上から順に行なっていく。

使用時の感想として上げられるのは、データ入力の際に視覚的に単純作業の感を免れないということである。感触としては、手書きで表を作成するのに近似している。しかし、データ加工の便利さは捨て難い。今回、作成した構造は、一つのデータベースとしては項目数が多いが、項目の１から４と10から12までを組み合わせて、新しいファイルを作成することも容易に行なえる。結局のところ、データ入力の省力化を図れば、その後の長所が欠点を十分カバーできると考えられる。

おわりに

以上、二種類のデータベースソフトについて概要と、使用時の感想を若干述べてみたが、両者ともそれぞれに特色をがあり、長所と短所を合わせ持っている。どちらの形式を選択するかは、使用する人の好みと目的によって決定されるだろう。筆者が痛感したのは、先ず使ってみることが重要なことだということである。コンピューターの利用は考古学界でも徐々に広がりつつある。しかし、まだまだ未成熟の段階にあると言えよう。このような現状のなかで、今必要なのは行政機関レベル、あるいは個人レベルの叩き上げだと筆者は考えている。その広がりの中から、学界懸案の資料の整備及び公開、用語の統一などの問題解決の糸口が見出せるのではないだろうか。

本稿をまとめるにあたって、本事業団の西井幸雄氏より多大な援助と助言をいただいた。記して感謝する次第である。

(注)

(１)近年ではＲＤＢの dBASEⅢや R:BASE 5000等はコマンドとメニュー選択を併用することによって操作を平易になっているとのことである。また、カード型でもある程度のリレーショナルが可能となっており、両者の機能が近接しつつある。

(２)阿久津久氏ら領域研究グループは、コンピューターによる資料整理を意識したものではないらしいが、立地条件についてのコード化を行なっている（領域研究グループ　1978)。

(３)スウィングでは、項目は半角文字で10桁以内という制限があるため、コードの濁点が入力できなかった。

参考文献

及川昭文他　「貝塚データベースその作成と応用」　国立歴史民俗博物館研究報告５―２　1980

片貝システム研究所「The CARD ２入門」　ＡＰラーニングシリーズ　株式会社アスキー　1987

戸沢順一　「スウィング操作マニュアル」　ナツメ・ソフト・ライブラリー　ナツメ社　1986

長岡史起　「考古学における第三の波」　神奈川考古学　第20号　1985

八重樫純樹他　「考古学資料学術データ生成に関する試行研究―縄文時代土偶をもととして」
国立歴史民俗博物館研究報告　第16集　1988

領域研究グループ　領域研究　創刊号　1978

研究紀要　第6号

1989

平成元年3月25日　印　刷

平成元年3月31日　発　行

発　行　財団法人　埼玉県埋蔵文化財調査事業団

〒331 大宮市櫛引町2-499　048-652-2231

印　刷　新日本印刷株式会社