

262. 遊戯ノート1

～滋賀県出土の遊戯具～

1. はじめに

近年、考古学の研究対象となりうる分野は、ますます多岐に及んでいる。かつて、古代政治史の補足的説明のためだけに存在していたかの如き学問であった日本考古学は、今や様々な分野をその研究対象とし、それぞれに専門的な研究者が現れ、数多くの貴重な発見が相次いで報告されている。その中にはそれまでの常識を覆すような発見が含まれており、まさに考古学の発見が歴史学研究の世界をリードしているかのような印象さえ覚える。

研究対象となる時代についても、神奈川縣鎌倉幕府関連遺跡や広島県草戸千軒町遺跡、福井県一乗谷朝倉氏遺跡などを始めとする中世考古学や、東京都江戸近世遺跡を始め各地の近世城下町遺跡などを対象とする近世考古学が、それ以降の研究分野として誕生している。しかし、今や東京都新橋停車場跡（汐留遺跡）や大阪府住友銅吹所跡など近代を対象とした分野での考古学が新たに始められ、一部には昭和（第二次世界大戦前）の遺物を扱った報告まで見られるようになった。

また、自然科学の協力によって多くの事実が認識されてきている。花粉分析からわかる植生の復元、プラント・オパール分析による稲作起源の遡上、寄生虫卵の発見によるトイレ構造の特定、残留脂肪酸分析による男女別トイレの分析と食生活の復元、DNA分析による植物栽培の有無などその功績は多方面にわたっている^①。特にこれまで不明な石囲い遺構や土坑であったものがトイレ遺構であると特定できたことは、それ以降の発掘調査において非常に有益な発見であった。

遊戯史の分野においても、これらの研究や発見に触発されてか中世以降の遺跡から出土する各種の遺物の発見において、わずかずつではあるが資料が蓄積されてきている。福井県一乗谷朝倉氏遺跡から多量に出土した将棋駒、広島県草戸千軒町遺跡から豊富に出土している羽子板・毬杖（ぎっちょう）・毬（まり）・木製の舟・蘭茶札など様々な遺物があるが、それらの多くは木製もしくは竹製のものが多く、遺存条件に制約があるものが多い^②。

これら遊戯関係と考えられる遺物を対象とした研究はごく最近始められたものであり、その歴史的な蓄積は浅いと言わざるを得ない。遊戯史研究の発展のために越えなければならないハードルは高く、かつ多いのが現状である。

2. 遊戯とは？

酒井欣氏は、その著『日本遊戯史』の中で、「狭義に解釈すれば、一定の方向に従って興味ある運動をなす」ことで、広義には「愉快なる感情と自発性とを根本的特質とし、これに反する欲望もしくは衝動感に超越せる人間本能の活動」が遊戯であると言っている。平たく言えば、面白そうだからやってみたくなる競技（ゲーム）のことであろう。

現在、遊戯について一般的に考えられている意味は、主に子供の遊びに関する事柄が多いと思われる。しかし、遊戯は何も子供だけに与えられたものではなく、大人についても大人の遊戯が存在する。その違いは、子供の遊戯は生活の全てであり、大人の遊戯は単なる娯楽か慰安の範囲を越えていないといえるであろう。

子供の遊戯は、まじないや大人の遊びが時代とともに変化していったものが多い。例えば、羽根突きなどは「こぎの子勝負」と呼ばれ、病や災いをもたらす胡の国から来る鬼を羽子板（「こぎいた」）で追い払う行事であったり、夏に子供が蚊に刺されないようにと願う正月の行事として始まったものである。将棋などは当初博打として伝えられた可能性が高く、それが大人の遊びになりやがて現在見られるように子供も楽しめる遊戯として定着していったものである。

次に、遊戯の意味を辞書から引いてみると、

- ①遊びたわむれること。
- ②競技をして楽しむこと。また、その競技。
- ③勝負事。賭事。
- ④運動機能や社会性の涵養などを目的として行われる遊び。

（『日本国語大辞典』第19巻 小学館 1976）の4点が挙げられている。

これらのうち、①・②は遊びについての基本的な概念である。④については子供が大人社会に順応していく上で必要なルールを認識するものであると考えられる。現在残されている中世の絵巻物などを見ると、子供の遊んでいる姿が所々に見られる。『松崎天神縁起』

には建物建築をしている番匠の周辺で子供がその手伝いをしながら遊んでいるようすが描かれている^③。ここでは、大人の手伝いも遊びのうちであったことが分かるし、遊びながら仕事を覚えて大人社会の一員になる下準備をしていたことが窺える^④。

しかし、③は一般的な遊びの概念から少し外れるように思われる。これは後に述べるように、古代から存在している遊戯具のほとんどがもともと吉凶・豊凶作・善悪を占う道具として存在していたものであり、それが形を変えながら博打の道具にもなり、遊びの道具にもなったのであった。古代の文献にでてくる双六などの盤上遊戯のほとんどは、博打の禁令に関わったものである。いまでもよく使われている「この世の中で博打にならないものはない」といったニュアンスの言葉があるが、遊びの上で勝ち負け（結果）が決まるものについては、必然的に博打に取り込まれる要素は十分にあったと考えられる。特に結果の早くできるものほど博打向きであると言える。

以上のように、遊戯は単なる遊びとしての概念を越えており、特に子供にとってはその生活全般に関わってくる重要な意味を持っているのである。遊戯という言葉は、現在我々が持っているゲーム感覚では推し量れない奥深さを内包していると考えられる。

3. 遊戯の種類

中国の文献には「(倭人は)碁博(きはく)、握槊(あくさく)、樗蒲(ちよぼ)、の戯を好む。」(636年成立の『隋書』東夷倭国伝)とあり、現在碁博は囲碁、握槊は双六、樗蒲は博打であると理解されている。従って、囲碁や双六などは七世紀の前半にはすでに日本で流行していたものと思われる。

我が国最古の百科辞典的書物として名高い『倭名類聚抄』(934~938年成立)には、雑芸類として投壺(ツボウチ)・箴鉤(ウチマリ)・蹴鞠(マリ)・競渡(フナクラヘ)・競馬(クラヘムマ)・鞆(ユサハリ)・圍碁(コ)・彈碁(カリウチ)・八道行成(ヤサスカリ)・双六(スクロク)・意銭(セニウチ)・弄丸(タマトリ)・相撲(スマヒ)・相捩(コフシウチ)・相掬(タカヘシ)・牽道(ミチクラヘ)・擲倒(カヘリウツ)・闘鷄(トリアハセ)・闘草(クサアハセ)・拍浮(ラウシ)などの遊戯の名が見られる。

これらのうち、内容が分かっているものでいくつかを紹介する。箴鉤は手に握った石の数を当て合う遊び、打碁は馬に乗って棒で玉を打ち合うポロのようなゲームであり、蹴鞠はいわゆるケマリ、競馬は今と違って純粋に早さを競うものであったと言われている。圍碁は現在も行われている囲碁で、彈碁はオハジキの元になったと考えられているもの、双六は今の絵双六とは違い自分の駒を早くたくさん目的地へ到達させるゲー

ムである。相撲は現在のような土俵はなく、どちらかが倒れて起きあがれなくなるか、「参った」の聲がかけられるまでは勝ち負けがつかないものであった。また、相捩は今の腕相撲であり、闘鷄は今も行われている伝統行事と同じもの、競草は同じ花を出し合って勝ち負けを競う遊びである^⑤。

これらの遊戯のうち、囲碁・双六などは古代人にもよく遊ばれていたと思われ、正倉院にも碁盤や碁石、双六盤や双六駒などが残されている。また、その後の文献にも禁令などを含めてよく登場する遊戯である。

古代の遊戯は上記の他にもたくさんあるが、詳細は昭和8年に建設社から発行された酒井欣著『日本遊戯史』(昭和58年に第一書房より復刻)に詳しいのでこちらに譲りたい。

次に中世の遊戯具であるが、『中世の遊戯』によれば絵画史料には羽子板・毬杖(ギツショウ)・振々(フリフリ)・独楽・竹馬・小弓・手鞠・車・双六・囲碁・将棋・十不足(トオニタラズ)・百五減(ヒャクゴベリ)・盗人隠(ヌスビトカクシ)・継子立(ママコダチ)などが記されているとされる^⑥。これらのうち、竹馬は長い笹竹に紐を付けてまたがって遊ぶものであり、現在見られるような竹馬は「高足」と呼ばれていたようである。また、毬杖は長い柄のついた杖で木製の毬を打つ遊戯で、前記の打毬(平安時代以後は廃絶した)が転化した球戯である。振々は杖の代わりに紐の先に付けた八角柱の槌に似た棒切れで毬を打つ遊戯である。羽子板は古く「こぎ板」と呼ばれ、これは「胡鬼板」と書かれるように胡の国から来た鬼がもたらした災いを打ち払うまじないであったが、後に子供が蚊に刺されないためのまじないとなったものである。

次に、遊戯の分類を行ってみたいと思う。

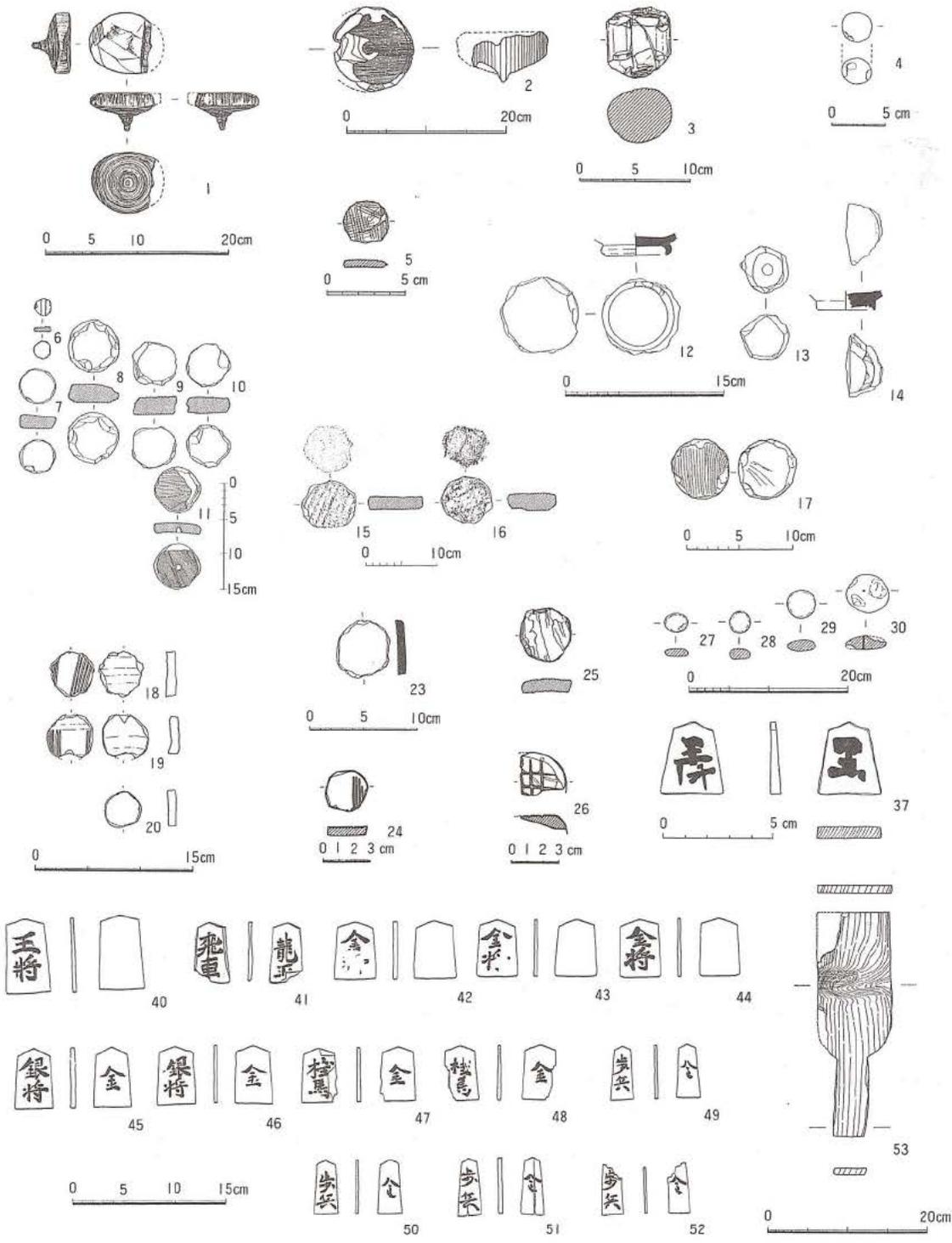
酒井氏は、上記の書で人間の年齢別に感覚的遊戯・運動的遊戯(以上、乳児期)・模倣遊戯・想像遊戯(以上、幼児期)・個人的遊戯と競争遊戯(小児期)・団体遊戯と知的遊戯(思春期)の5つに分けている^⑦。しかし、これでは思春期以後の、つまり大人の関わっている遊戯(特に第2章での賭事など)について言及できないことになる。

ここでは、後に出土遺物と絡めて述べて行きたいと考えているので簡単に、

- a 道具を使う遊戯
- b 道具を使わない遊戯

の2つに分類してみることにする。aはさらに現在室内で遊ばれるもの(a-1)と屋外で遊ばれるもの(a-2)に分けてみたい。

a-1には、将棋・囲碁・双六などのいわゆる盤上遊戯が挙げられ、a-2は、竹馬、羽子板、独楽廻しなどである。



県内出土の遊戯具

福宮県出土の遊戯具一覧

番号	遺物名	遺跡名	直径(縦×横)	厚さ	材質	時代	備考	文献
1	独楽	管池	(8.0)	4.2	ヒヤク	11~13	一木削り出し	7
2	独楽	吉武城	10.2	6.3	コウヤク	安土桃山時代		8
3	球状木製品	下寺観音堂	4.9~5.7	6.2	ユズリハ	室町		9
4	球状土製品	針江北・針江川北	2.8~2.9		土		全面丁寧なで	11
5	土製円板	森浜	2.8	0.5	土師器甕体部	古墳中期以前		16
6	土製円板	榎木原瓦窯	2.4×2.5		須恵器体部			17
7	土製円板	榎木原瓦窯	5.1×5.0		平瓦			17
8	土製円板	榎木原瓦窯	7.2×7.5		平瓦			17
9	土製円板	榎木原瓦窯	6.1×6.1		平瓦	7後半~9		17
10	土製円板	榎木原瓦窯	6.3×6.2		平瓦	7後半~9		17
11	土製円板	榎木原瓦窯	6.5×6.5		土師器	7後半~9	中央に未貫通円孔	17
12	土製円板	南滋賀	5.6	(2.0)	灰釉碗底部(高台残る)		少し加工	13
13	土製円板	南滋賀	(4.3~4.7)		須恵器高杯杯底部		丸く打ち欠く	13
14	土製円板	南滋賀	(6.0)	(1.8)	白磁碗底部		底部の半分の破片に加工	13
15	土製円板	南滋賀	6.6~7.7	1.9	瓦(榎木原瓦窯産)	中世以前		13
16	土製円板	南滋賀	6.5~6.9	2.3	瓦(榎木原瓦窯産)	中世以前	全面摩耗	13
17	土製円板	南滋賀	(5.6~5.8)					13
18	土製円板	吉身西	(4.2)	(0.9)	播り鉢体部	17~18	内面に播り目が残る	12
19	土製円板	吉身西	(4.4)	(0.8)	播り鉢体部	17~18	内面に播り目が残る	12
20	土製円板	吉身西	(3.5)	(0.7)	播り鉢体部	17~18	全面研磨	12
21	土製円板	錦織(60-1)			瓦			14
22	土製円板	錦織(60-1)			瓦			14
23	土製円板	岩谷・石山	(5.0~5.3)	1.0	土器体部(縄文土器か)			15
24	土製円板	中ノ坊	2.7	0.55	信楽播り鉢	室町以降	側面を丸く磨く	18
25	石製円板	中ノ坊	5.0	1.2	石製(灰色硬質の石)	15以前		19
26	石製円板	中ノ坊	(3.0以上)	(0.9以上)	滑石製		頂部に格子状の切り込み	19
27	碁石	上高砂	1.2	0.4		平安末以降		20
28	碁石	上高砂	1.4	0.6		平安末以降		20
29	碁石	上高砂	1.8	0.7		平安		20
30	碁石	上高砂	2.7	0.9		平安末以降	細孔貫通	20
31	碁石	安土城						21
32	碁石	安土城						21
33	碁石	安土城						21
34	碁石	安土城						21
35	碁石	安土城						21
36	碁石	安土城						21
37	将棋駒	滋賀里	3.3×1.8~2.9	0.25~0.5	玉将	13以降	裏面に「王」の墨書	22
38	将棋駒	大津城	2.9×(2.5)	0.9	玉将	江戸末期	判読が難しい、墨書	23
39	将棋駒	坂本			香車		かなり剥落、漆書	24
40	将棋駒	観音寺城下町	4.7×2.4~2.8	2	玉将		玉将か?、墨書	25
41	将棋駒	観音寺城下町	(3.8)×1.8~2.3	2.5	飛車		墨書	25
42	将棋駒	観音寺城下町	3.7×2.3~2.7	3	金将		墨書	25
43	将棋駒	観音寺城下町	3.65×2.3~2.65	2	金将		墨書	25
44	将棋駒	観音寺城下町	3.7×2.3~2.6	2	金将		墨書	25
45	将棋駒	観音寺城下町	3.85×2.0~2.4	3	銀将		墨書	25
46	将棋駒	観音寺城下町	3.7×2.1~2.4	2	銀将		墨書	25
47	将棋駒	観音寺城下町	3.45×2.0~(2.3)	2	桂馬		墨書	25
48	将棋駒	観音寺城下町	3.5×1.9~(2.2)	2	桂馬		墨書	25
49	将棋駒	観音寺城下町	3.35×1.05~1.5	2	歩兵		墨書	25
50	将棋駒	観音寺城下町	3.35×1.2~1.6	2	歩兵		墨書	25
51	将棋駒	観音寺城下町	3.45×0.95~1.5	2.5	歩兵		墨書	25
52	将棋駒	観音寺城下町	(3.5)×(1.0)~1.3	1.5	歩兵		墨書	25
53	羽子板?	吉武城	28.3×9.5	1.0	対?	安土桃山時代	墨書	8
54	泥面子	長安寺	3.0	0.6		江戸時代	表面に文字様の図案	26

文献番号は、註と対応

またbには、耳引き・相撲・目くらべ（にらめっこ）などが該当する。

この分類を見て分かるように、a-1はかつて博打となって人々の間に広まっているものが多いのに対して、a-2は最近あまり遊ばれなくなったとは言え、子供の遊戯として残されている。これはa-1がいわゆる盤上遊戯と言われるもので、後にはルールも整備された頭脳ゲームとして残されていったが、a-2は単純な遊びの域を出なかったためであると考えられる。

この中で、考古学で取り扱える項目はaのみである。上記のようにbの遊戯は古記録や絵巻物など間接的な資料には登場しているが、遺物として残される直接的な資料が皆無であろうと考えられるため、とりあえず今回の対象からは除外する。

4. 県内出土の遊戯具

独楽（こま）1・2

大津市管池遺跡^①と新旭町吉武城遺跡^②から出土している。どちらも円盤の下方を細く尖らせたもので、1はやや扁平、2は少し厚みがある。時期は1が11～13世紀、2は安土桃山時代である。1、2とも上面の小口が窪まず平らに作られているもので、『よみがえる中世』6）に紹介されている独楽と少し形状が異なる。独楽の種類としては、鞭独楽（叩き独楽）の一種であろう。

球状木製品（きゅうじょうもくせいひん）3

毬杖（ぎっちょう＝古代に中国から伝わった毬打が一度廃れたのち、再び鎌倉時代復活した遊戯で今のホッケーのような遊びである。）に使われた球であろうと考えられる。草津市下寺観音堂遺跡^③から出土している。樹皮を剥いだ丸木材の両端を削って球状に加工したもので、完全な球状にはならず幹の直線部分が残る。中世都市鎌倉や鳥羽離宮、平安京から出土したものに比べると作りが粗く、草戸千軒町遺跡や大阪府玉手山遺跡出土のものに類似している。

球状土製品（きゅうじょうどせいひん）4

用途不明であるが、直径3cm未満の丸く成形された玉である。新旭町針江北・針江川北遺跡から^④1点出土している。

土製円盤（どせいえんばん）5～24

土器・陶磁器・瓦などの破片を丸く打ち欠いたもので、用途は奉塞銭・何らかの祭祀遺物・玩具・印地打ち・泥面子・紡錘車・土錘・灯芯おさえなどの諸説がある^⑤。ここでは、玩具や印地打ち（石合戦）、泥面子の可能性があるので、一応紹介しておく。7遺跡から20点出土しているが、土器の破片と見間違いやすいことや、資料収集の際の見落としなどがあるものと考えられる。表に示されるように遺物の時期や大きさなど様々である。これらが遊戯具であると仮定したならば、

遊戯の種類は多数想定されるであろう。

石製円盤（せきせいえんばん）25・26

どちらも高島町中ノ坊遺跡から出土している。25は石片を円盤状に加工しただけのものであるが^⑥、26は破片であるが滑石を円盤状に加工した後、上面に格子状の切り込みを施している^⑦。26は時期が不明であるが、双六などの駒の可能性もある。なお『中世の遊戯』には、駒の上面に円孔を花形に配したものが紹介されており、格子状のものは見あたらない。

碁石（ごいし）27～36

大津市上高砂遺跡から白石4個^⑧、安土町安土城跡からは黒石6個^⑨の計10個が見つかる。碁石は自然石と区別がつきにくい事が多く、よほどのものではない限り見間違え恐れがある。上高砂例は、石の大きさにややばらつきが見られるが、きれいな円形を呈している事より碁石と考えて良いものと思われる。

将棋駒（しょうぎごま）37～52

現在4遺跡から16点出土している。37は大津市滋賀里遺跡から出土したもので、表面に「王将」、裏面に「王」が墨書されている^⑩。38は大津市大津城遺跡から出土しており、表面に「王将」と墨で書かれている^⑪。39は大津市坂本遺跡からの出土で、表面には「香車」、裏面には「金」がそれぞれ漆で書かれている^⑫。40～52は、安土町観音寺城下町遺跡からまとまって13枚出土し、内訳は「王将」1枚、「飛車」1枚、「金将」3枚、「銀将」2枚、「桂馬」2枚、「歩兵」4枚であった^⑬。

羽子板？（はごいた）53

新旭町吉武城遺跡から出土したものであるが、同遺跡の報告書には杓子状木器と記されている^⑭。しかし、杓子の身の部分が一直線になっている事や身の長さが柄の長さより長いことなど、羽子板の可能性も考えられる。

泥面子（どろめんこ）

草津市長安寺遺跡から1点出土している。下半分が欠失しており、直径3.0cm厚さ0.6cmを測る。表面に文字様の図案を配している。

5. おわりに

滋賀県出土の遊戯具と考えられる遺物は、現在この54点が数えられる。ただし、本稿で見てきたように、遊戯の概念が遊びのみならず賭事の対象となったものをも含めた人間活動の所産の総てと言う意見に立てば、遊戯具はこれからもたくさん発見される事だろう。また遊戯は、階層によって使用されていた遊戯具の質・形態などが、異なっていた可能性が高いものがあるように見受けられる。『鳥獣人物戯画』に見られる囲碁・将棋などは、地面に線を引いて盤の代わりとしており、正倉院宝物に見られる優美な盤など到底望めない世界である。庶民に多く使われていた遊戯具で、毬杖など

遺跡からの出土物の幾つかは、自然木や自然石をほんのわずかに加工しただけのものが多く、余程注意をしていなければ見落とす可能性が高い事が挙げられる。その他杓子と羽子板の形態上の区別や舟形・人形などの祭祀遺物との区別など、考えなければならぬ課題は多い。

(三宅 弘)

註

- ①山岸良二『科学はこうして古代を解き明かす』(河出書房新社、1996)
- ②『草戸千軒町遺跡発掘調査報告』I～IV(広島県草戸千軒町遺跡調査研究所編、1993～95)『特別史跡一乗谷朝倉氏遺跡発掘調査報告』I(福井県教育委員会、1979)
- ③小松茂美編「松崎天神絵巻」(『続日本の絵巻』22、中央公論社、1922)
- ④黒田日出男『絵巻』子どもの登場(河出書房新社、1989)
- ⑤酒井欣『日本遊戯史』(建設社、1933。第一書房より1973年に復刻)
- ⑥第9回中世遺跡研究会『中世の遊戯』(広島県立草戸千軒町遺跡調査研究所、1993)
- ⑦『近江国府関連遺跡発掘調査報告書』—管池遺跡—(『大津市埋蔵文化財発掘調査報告書』(1)、大津市教育委員会、1986)
- ⑧『針江川北(II)遺跡・吉武城遺跡』(『一般国道161号線(高島バイパス)建設に伴う新旭町内遺跡発掘調査報告書』V、滋賀県教育委員会、勸励滋賀県文化財保護協会、1993)
- ⑨『下寺観音堂遺跡』(昭和51年度『滋賀県文化財調査年報』滋賀県教育委員会、1977)
- ⑩『針江北遺跡・針江川北遺跡』(I)(『一般国道161号線(高島バイパス)建設に伴う新旭町内遺跡発掘調査報告書』IV、滋賀県教育委員会、勸励滋賀県文化財保護協会、1992)
- ⑪兼康保明「中・近世の小型円板とその用途」(齊藤忠先生頌寿記念論文集刊行会編『考古学叢考』吉川弘文館、1988)
- ⑫「7. 吉身西遺跡第45次調査」(『守山市文化財調査報告書』第44冊、—平成3年度国庫補助対象遺跡—、守山市教育委員会、1992)
- ⑬「2. 昭和53年度の調査」(『南滋賀遺跡』滋賀県教育委員会、勸励滋賀県文化財保護協会、1993)
- ⑭「60-1地点」(『錦織・南滋賀遺跡発掘調査概要』II、滋賀県教育委員会、勸励滋賀県文化財保護協会、1987)
- ⑮『螢谷遺跡・石山遺跡』(『瀬田川浚渫工事他関連文化財発掘調査報告書』I、滋賀県教育委員会、勸励滋賀県文化財保護協会、1992)
- ⑯「5. 土製品」(『森浜遺跡発掘調査報告書』滋賀県教

育委員会、勸励滋賀県文化財保護協会、1978)

- ⑰「第5章 その他の遺構と遺物」(『榎木原遺跡発掘調査報告書』III、—南滋賀廃寺瓦窯—、滋賀県教育委員会、勸励滋賀県文化財保護協会、1981)
- ⑱「第2章 高島郡高島町中ノ坊遺跡」(『ほ場整備関係遺跡発掘調査報告書』IV-3、滋賀県教育委員会、勸励滋賀県文化財保護協会、1979)
- ⑲「第8章 高島郡高島町中ノ坊遺跡」(『ほ場整備関係遺跡発掘調査報告書』V、滋賀県教育委員会、勸励滋賀県文化財保護協会、1978)
- ⑳「上高砂遺跡」(『大津市埋蔵文化財発掘調査報告書』(2)、大津市教育委員会、1992)
- ㉑「安土城」(『滋賀県史蹟調査報告』第11冊、滋賀県、1942。名著出版より1974年に復刻)
- ㉒三宅弘「滋賀里遺跡出土の将棋駒について」(『滋賀文化財だより』No127、勸励滋賀県文化財保護協会、1988)
- ㉓三宅弘「将棋史研究ノート」(3)王将と玉将(『紀要』第6号、勸励滋賀県文化財保護協会、1993)
- ㉔大津市歴史博物館 松浦俊和氏よりご教示いただいた。
- ㉕将棋の駒がたくさん出土(『滋賀埋文ニュース』第204号、1997)駒の詳細なデータについては、滋賀県文化財保護協会 岩橋隆浩氏にご教示いただいた。
- ㉖「第2章草津市長安寺遺跡」(『ほ場整備関係遺跡発掘調査報告書V』滋賀県教育委員会 勸励滋賀県文化財保護協会 1978)

<参考文献>

- ・『遊戯宴』—中世生活文化のひとつま—(広島県立歴史博物館、1993)
- ・志田原重人『中世の遊戯』(河原純之編『古代史復元』10、古代から中世へ、1990)
- ・馬淵和雄「まじないの世界」(石井進、大三輪龍彦編『よみがえる中世』【3】武士の都鎌倉、平凡社、1989)
- ・水野和雄「子どもの遊び」—独楽と羽子板と—(小野正敏、水藤真編『よみがえる中世』【6】実像の戦国城下町越前一乗谷、平凡社、1990)
- ・『木器集成図録』近畿古代編、奈良国立文化財研究所、1985
- ・山田知子『相撲の民族史』(東京書籍株式会社、1996)