

遺跡現地の活用の促進 2

—平城宮跡の活用に関する実践的研究—

1 はじめに

特別史跡平城宮跡では、平成30年3月24日に供用開始した「国営平城宮跡歴史公園」の「朱雀門ひろば」を中心に観光利用をはじめとする活用事業が様々に実施されている。このような状況下での研究所としての平城宮跡における活用の取り組みを推進するため、令和元年度に所内研究会（以下、研究会）を立ち上げて検討をおこなった。その結果、平城宮跡の遺跡博物館としての活用促進のため、屋内展示施設における展示等とのシームレスな関係性を持たせつつ、これまで手薄であった屋外、遺跡現地での活用を対象とする事業に取り組んでいくこととした。具体的には、Ⅰ．復元建物のある空間における歴史的文脈にもとづく体験の提供、Ⅱ．遺跡現地と遺物・情報の関係性の再構築、Ⅲ．遺跡のある地域との関係性の再構築、の3つの柱を立てて、これに照らした事業を企画し、今年度から6ヵ年の取り組みを開始した。

2 令和2年度の活用実践

今年度は、新型コロナウイルス感染症の流行のため、展示施設の公開や催事の実施に様々な制限がかかることとなり、当初の予定を修正しつつ取り組みを進めた。

赤米献上隊の受け入れ 昨年度に引き続き、平城宮跡出土木簡に因み、兵庫県養父市立八鹿小学校の児童が自分たちで栽培した赤米を平城宮跡に持参する取り組みの受け入れ事業として、10月30日に赤米の贈呈式をおこなった。本事業は、遺跡を通じた地域間交流に資する教



図72 推定宮内省地区での赤米献上隊

育旅行受け入れの在り方を模索するための実践として位置づけている。今回は、復元建物のある空間の活用として推定宮内省地区を会場とし、木簡出土地点を眺めつつ解説をおこなったほか、平城宮跡を横断して本庁舎まで移動して出土木簡を実見し、さらに平城宮跡資料館にて「地下の正倉院展」を観覧いただいた。出土木簡を通じた平城宮跡の見学としては充実した内容での実施となった一方、汎用性・持続可能性の観点では課題があることがわかり、的を絞った案内解説を検討していく必要があることがわかった。

また、推定宮内省地区は、元々原寸大模型としての復元建物の展示という目的で整備されており、催事での使用が想定されていない。そのため、電源の確保、広場の舗装、丹土塗りの膠着材の利用等、活用の観点から整備を検討する必要があることが確認できた。

AR宝幢・四神旗の製作 遺跡現地での解説手法について、デジタル端末を利用した情報提供システムの構築と、コンテンツ製作の双方から取り組むこととしている。その前者の取り組みとして、昨年度に製作した、第一次大極殿院に原寸大の宝幢・四神旗（幢旗）のCGモデルを立ち上げるARアプリケーションについて、大極殿院内からもこれを眺めることができるような仕様にするとともに、幢旗遺構に関する多言語による解説を付した。

感染症流行により人と人との接触が避けられる状況下で、来訪者が自律的に情報にアクセスできるような仕掛けを整備することが求められている。デジタル技術を活かしつつ、これまでツアーガイドが担ってきた研究成果に関する情報の即時性やホスピタリティが感じられるような解説方法の検討を進めていく必要がある。

木簡体験プログラム 木簡は平城宮跡の出土遺物を代



図73 木簡体験の試行的実施



図74 かりうち道具の試作品とテストプレイの様子

表するものである一方、活用上は一般来訪者への訴求力に欠けるという問題がある。そこで、奈良時代の人々の「木の板に筆と墨を用いて文字を書く」という行為を追体験することに主眼を置いた木簡体験プログラムを企画した。将来的には定期的実施することを目指し、平城宮跡管理センター（以下、管理センター）と共催で、「奈良時代を体験!!木簡にかいてみよう。」と題し、11月22日に試行的に実施した。管理センターからの発案により、木簡の材料には復元整備中の第一次大極殿院南門の端材を、筆記具には奈良筆・奈良墨を用いて、復元事業や奈良の伝統産業のPRを兼ねつつ本プログラムの魅力度を高めることとした。木簡に関する考古学的知識については、体験者の興味関心に応じてアクセスできるよう、内容を難易度で整理した作業シートと冊子を作成し、木簡の出土地点を示したMAPを付して、体験と遺跡現地とをリンクさせて認知してもらうことを狙った。試行的実施では、墨で字を書くことが参加の動機となり実際に体験できて楽しかった、解説や配布物が充実していて良かったとする意見を得た。体験を通じた学びを糸口に、興味関心を発展させる効果を実感することができた。

「かりうち」体験・大会 歴史への関心の程度に関わらず、誰もが奈良時代の文化を楽しむことができるツールとして、古代の盤上遊戯「かりうち」を普及させ、平城宮跡で大会を催すことを目指している。今年度は、「かりうち」を再現して現代人が親しめるゲームとするた



図75 かりうち公式ルールブック（案）

め、公式ルールブックを作成し、道具の試作をおこなった。ルールづくりでは、出土遺物・ユンノリ・万葉集から復元できるルールを最大限尊重しつつ、推測により補う必要のある部分や呼びにくい名称等については、現代人がより親しみやすいよう工夫し、根拠のある部分と新しく決めた部分を整理、記録した。道具づくりでは、ゲームとしてのユーザビリティを追究する方向性と歴史体験として出土遺物を想起させるリアリティを追究する方向性の幅において、デザインの検討をおこなった。11月11日をかりうちの日と定め、平城宮跡関係者の協力でテストプレイを実施した。そこで、実際にゲームを体験してルールブックの内容や道具の使用感を評価レポートに記載してもらい、改良すべき点を整理することができた。

3 おわりに

今年度の取り組みを通じて、関係者や来訪者とのやりとりの中に、遺跡を真に活用するためのヒントがあることが実感できた。コロナ禍で物理的な距離を保たねばならないとしても、遺跡という場到人（研究員）の存在を感じさせる工夫は可能であろう。今後も、遺跡・遺物と人、人と人を結ぶためのツールを企画し、実践を通じて磨き上げてく予定である。養父市立八鹿小学校、平城宮跡管理センター、NPO平城宮跡サポートネットワークの皆さまには、本研究へのご理解・ご協力をいただき、感謝申し上げます。

（高橋知奈津）