

天平人の盤上遊戯「かりうち」 テストプレイを実施

奈文研では「平城宮跡の活用の実践的研究」として、奈文研の調査成果を活かし、平城宮跡来訪者に遺跡博物館ならではの体験を提供できるよう、企画検討を進めています。その企画の一つに、天平人の盤上遊戯「かりうち」体験があります。

「かりうち」とは、奈良時代に遊ばれていた双六に似たボードゲームで、平城宮・京跡のほか全国各地の遺跡から出土した土器に、その盤面となる記号が記されていることがわかり、古代日本で広く遊ばれていたと判明しました。「かりうち」に関する奈文研の研究成果は、奈文研リポジトリに資料が公開されていますので、ぜひご覧ください。

この「かりうち」という遊びを復元して、平城宮跡で大会を開催しよう！という野望を実現すべく、今年度より企画開発が始まりました。「かりうち」ではサイコロの代わりに、4本の棒(かり)を投げてその目の数だけコマを進めます。これらの道具が現代人にとって使いやすくなければ、ゲームは普及しません。また、ルールをわかりやすく伝えるためのルールブックの作成も大きな課題です。

そこでそれらの試作品を用意して、11月11日(棒が4本のかりうちの日)に、第1回テストプレイを実施しました。奈文研職員のほか、NPO平城宮跡サポートネットワークや平城宮跡管理センターの皆様もご参加くださいました。様々な試作品をテストし、その使用感等を評価してレポートに記載いただきました。忌憚のないご意見・応援の声を賜り、感謝申し上げます。平城宮跡にかりの音が響くその日まで、どうぞお付き合いください。

(文化遺産部 高橋 知奈津)



かりうちテストプレイの様子

皆様に感謝

私の「こだわり」は、「こだわらないこと」ですので、この3月31日も、これまでの異動日とあまり気分はかわらないというのが正直なところですが、さいごに一言申し上げます。

1986年1月1日付で研究所に奉職以来、平城宮跡発掘調査部、飛鳥藤原宮跡発掘調査部、文化庁、平城宮跡発掘調査部、文化遺産部、文化庁、文化遺産部と渡り歩き、奈良文化財研究所で25年間、文化庁で10年間お世話になりました。

その間に、なかなか行けないような場所に行き、できないような経験をし、みられないようなものを見させていただき、感謝しています。

未だ治安の安定しないアフガニスタンへ行く時には、職場の机を空っぽにし、ある程度のことを覚悟したこともありました。様々な経験は、私にとっては適度に刺激的であり、充実した35年間を過ごすことができました。

今、35年間でふりかえり、それぞれの経験は良い思い出だったと言いたところですが、具体的に思い出すと、それぞれの局面で、ああすれば良かった、こうすれば良かったとの思いばかりが浮かんできます。

結局のところ、成長できずじまいでこの年を迎えることとなりました。それでも、無事？定年を迎えることができましたのは、文化財業界でご縁をいただきました諸先輩方、同輩の方々、後輩の方々のおかげと感謝しております。

今後も、この業界にいる間は、皆様にご迷惑をおかけするかもしれませんが、これまでどおり、どうぞよろしくお願いいたします。

(文化遺産部 島田 敏男)



建造物調査の様子(写真中央 筆者)