

遺跡現地の活用の促進 3

—平城宮跡の活用に関する実践的研究—

1 はじめに

平城宮跡における活用の取り組みを推進するため、令和2年度より平城宮跡の活用に関する実践的研究として、Ⅰ. 復元建物のある空間における歴史的文脈に基づく体験の提供（復元建物の活用）、Ⅱ. 遺跡現地と遺物・情報の関係性の再構築（コンテンツの開発）、Ⅲ. 遺跡のある地域との関係性の再構築（地域間交流）、の3つの柱を立てて、取り組みを進めている。ここでは上記、3つの柱すべてに関わる「赤米献上隊の受け入れ」および「かりうちプロジェクト」について経過を報告する。

2 赤米献上隊の受け入れ

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、平城宮跡で赤米贈呈式をおこなっている。本事業は平成2年より実施されてきたものであるが、令和2年度より本研究の一環として位置付けて実施している。

令和3年度の実施 令和2年度に引き続き、推定宮内省地区を贈呈式の会場として、10月15日に実施した。ただし、2年度は贈呈式後に資料館等を見学する流れであったのに対し、3年度は本庁舎にて出土木簡の実見をし（図72）、昼食後に資料館見学、その後隊列を組んで東へ進み、第一次大極殿見学を経て、推定宮内省地区に到着した。大極殿見学によって様々な復元建物の空間性

を体感してもらうことができたほか、昼食後に贈呈式を実施したことで児童が式に集中して取り組むことができた。滞在は11:00~14:30の3時間半で、児童38名、職員4名の計42名による参加となった。

令和4年度の実施 令和4年3月に大極門が竣工したことを踏まえて、国営飛鳥歴史公園事務所平城分室の協力および平城宮跡管理センターとの共催によって、大極門を会場に11月2日に贈呈式を実施した。遺跡の本来的な入口である朱雀門から入る動線を体感してもらうため、朱雀門ひろばに到着して隊列を組んで、朱雀門を通過して北上し（図73）、大極門に到着、贈呈式をおこなった。贈呈式終了後は、本庁舎にて昼食を取ったのちに、実物木簡の実見、平城宮跡資料館の見学をおこなった。滞在は10:30~14:00の3時間半、児童51名、職員および関係者15名の計66名による参加となった。

ただし、贈呈式の最中に体調を崩す児童が複数名あり、日陰での休息等の対応を取ったほか、予定していた大極殿見学は取りやめ、本庁舎への移動に変更することとなった。11月初旬で、贈呈式自体は20分程度の実施であったにも関わらず、このような結果となった要因には、前日が雨天、当日が晴天の天候で、湿度が高い上に日差しが強かったこと、会場が日当たりのよい門の南面であり、張芝の推定宮内省地区と異なり砂利敷であったこと、行程上、贈呈式の前に昼食が取れなかったことが考えられた。

アンケートの実施 4年度の贈呈式実施での状況を受けて、行程・会場を見直すため、4年度参加の児童に対し、本事業の効果を測るアンケートをおこなった（図74）。

その結果、「Q1：八鹿小学校による赤米にかかる取

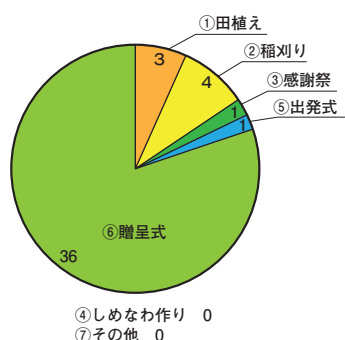


図72 出土木簡解説の様子（令和3年度）

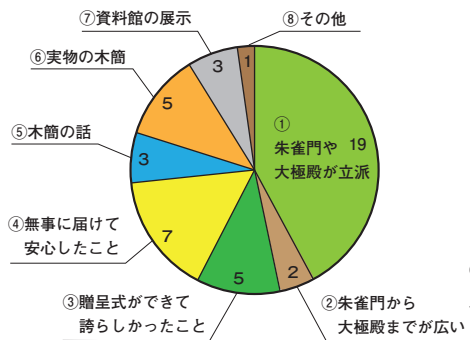


図73 大極門へ向かう赤米献上隊（令和4年度）

Q1：取り組みの中で特に心に残っていること
(1人1回答、有効回答数45)



Q2：平城宮跡で心に残っていること
(1人1回答、有効回答数45)



Q3：平城宮跡でもっとやりたかったこと
(複数回答可、有効回答数71)

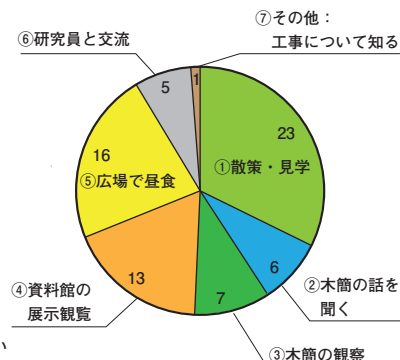


図74 兵庫県養父市立八鹿小学校児童へのアンケート結果

り組みの中で特に心に残っていること」では、贈呈式との回答が多く、贈呈式の実施の意義は十分あると分かった。「Q2：平城宮跡で心に残ったこと」では、復元建物の立派さが最も多くの回答を得たが、空間の広さ、木簡実見、研究員の解説等、実施した各行程について比較的偏りのない回答が得られた。また「Q3：平城宮跡でもっとやりたかったこと」については、宮内の散策・見学、広場での昼食、という公園の利用に対しての希望が多くを占めたものの、木簡の学習や、資料館の展示観覧に対する意欲も感じられる回答結果となった。

令和5年度の実施 アンケート結果を受けて、児童の体調に影響しないように工夫しつつも、宮内での多様な経験を極端に減じない方針で、11月2日に実施した。滞在は10：30～14：00の3時間半、児童38名、職員および関係者15名の計53名である。

贈呈式の会場は大極門としたが、朱雀門ひろば到着後に、ひろば隣接の平城宮跡歴史公園いざない館にて木簡に関する展示の見学をしたのち、県営公園の協力により天平みはらし館にて昼食を取った。その後、ひろばで隊列を組んで大極門へ向かい、贈呈式を実施（図75）、第一次大極殿見学を経て、遺構展示館駐車場にて解散した。

贈呈式の前に昼食を取ることで、贈呈式の時間を15分に



図75 大極門での赤米贈呈式（令和5年度）

限ることを前提に、経路を単純化しつつ、限られた時間の中で多様な経験ができるように組んだもので、児童の体調にも大きな影響は見られなかった。

展望 令和2年度以降、本事業では平城宮跡内の様々な施設の利用を試行し、活用を前提とした場合の平城宮跡の維持管理や設備の在り方に関する所見が蓄積されてきた。特に近年の気象条件下において復元建物等の活用を促進する場合に、安全性の確保の点で課題があることが明らかとなった。八鹿小学校での実績を踏まえ、その他の地域でも活用可能な出土遺物を契機とした地域間交流コンテンツの企画に展開していきたい。

3 かりうちプロジェクト

かりうちプロジェクトは、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の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、将来的に平城宮跡で全国大会を催すことを目標に始動した。令和4年度に、文化財活用センター（以下ぶんかつ）と協働により、かりうちキットの量産化、解説動画・WEBサイトの製作を実現した（『紀要 2023』）。以下、令和5年度の取り組みの展開について報告する。

アウトリーチプログラムの実施 ぶんかつではこれまで、東京国立博物館所蔵の美術工芸品の精巧な複製品の貸与と学芸員の講師派遣を組み合わせたアウトリーチプログラムを実施してきているが、今回の「なぶんけん×ぶんかつ！2024年度アウトリーチプログラム よみがえった古代のゲーム「かりうち」で遊ぼう！」については、GIGAスクール構想に対応したプログラムとして、実施機関の担当者自身で実施可能なように設計した。

具体的には、採択機関にかりうちキットの配布をおこなった上で、解説動画やWEBサイトを活用しながら授業等を実施していただく。授業等の進め方の参考として学校授業に合わせた45分および90分のスクリプト例を



図76 かりうちアウトリーチプログラム ちらし

HPに公開している。

対象と募集 初回は全国の子教育機関、社会教育関係団体、青少年教育施設、美術館・博物館等施設を対象に、令和5年1月末に告知(図76)、申込期間を令和5年2月27日から3月6日として募集した。応募件数は13件である。その後、年度明けの6月26日から7月3日を申込期間として追加募集をおこない、追加で56件の応募があった。教育機関等が新年度を迎えプログラムを導入する体制が整ったこと、また対象に埋蔵文化財センターと図書館を記載したことが、応募数増の主たる要因とみられる。図書館を対象に加えた理由は、ボードゲームを収集配架対象としている図書館が一定数あるという、ボードゲーム愛好家および図書館司書の方からの情報による。

実施状況 以上、応募のあった合計69件すべてを採択とした。応募機関の種別は、小学校17件、中学校7件、高等学校9件、特別支援校3件、博物館等8件、埋蔵文化財センター7件、図書館10件、その他8件であった。特に学校機関ではスクリプトの用意に際し想定していた小学校高学年に限らない応募があったのが意外であった。博物館等や埋蔵文化財センターでは近隣の古代遺跡との関係において活用する例が複数みられ、そのうちのひとつ、鳥取県埋蔵文化財センターによる実施状況は動画「かりうち因幡大会」として、なぶんけんチャンネルに公開をおこなった。また、図書館では所蔵図書の紹介と



図77 第3回かりうち対戦試合 会場の様子

併せての活用がみられた。このように、ゲームをきっかけとした歴史や文化財への興味関心の促進という狙いに沿ってそれぞれの活用方法の模索が確認できた。

各機関での実施にあたっては、解説動画を活用いただいており、令和6年5月13日時点での視聴数は累計で「かりうちの遊び方」3,094回、「かりうちの舞台、平城宮」6,052回となっている。また各機関には、実施後に参加者アンケートおよび実施担当者アンケートの記載をお願いした。「子供たちが歓声を上げて楽しんでいた」等、内容の満足度は高いものの、イベント実施前の広報については課題があり、「ゲームの魅力をどのように伝えて集客につなげれば良いのかわからない」との声が複数寄せられた。そこで、「かりうちって何?」および「かりうちプロジェクト」のちらしを作成し、採択機関に提供したほか、広報に際し「かりうちロゴ」や奈文研所蔵写真の使用を希望する場合に、スムーズに申請が可能となるように手続きをまとめた案内を配布した。

奈良市放課後児童クラブへの配布 奈良市教育委員会地域教育課のご協力により、放課後児童クラブでの活用を図るため、令和5年3月末に奈良市内の全85ルームに、かりうちキット(キッズ版)の寄贈をおこなった。9月にはクラブ支援員を対象に、活用状況に関してアンケートをおこない、児童同士でルールを教え合っ楽しんで、との声が寄せられた。後述のかりうち対戦試合では、クラブでかりうちを知った児童が出場するなど、奈良市域でのかりうちの普及に役立っていることを実感することができた。

第3回対戦試合の実施 かりうち対戦試合を朱雀門ひろばでの毎年のイベントとして定着させることを目的に、令和5年11月23日(木・祝)に、おこなった。運営体制は引き続き、平城宮跡管理センター共催、NPO平城宮跡サポートネットワーク協力により実施した。

会場は朱雀門ひろばであるが、近年の気象状況を鑑み朱雀大路の路面上ではなく、長時間の滞在に適したいざ

表8 かりうちプロジェクト 報道等掲載一覧（令和5年度）

番号	掲載日	媒体名	掲載場所	内容（「」内は見出し等を記載）	出演等
1	R5.5.22	日本経済新聞	28面	「追跡！平城京・謎のゲーム」	取材
2	R5.6	けいはんなview	vol.57、p.2	Discovery Digest 盤上遊戯「かりうち」	掲載
3	R5.7.16	日本海新聞	7面／WEB	「来月5日、鳥取まいぶん講座 奈良時代の遊戯を学ぶ／「かりうち」はやめられない」	アウトリーチ先取材
4	R5.7.17	京都新聞	20面	「「かりうち」現代の子も夢中／木の棒投げ合いコマ進めいにしえの暮らしに思い」	アウトリーチ先取材
5	R5.9.14	日本海新聞	22面／WEB	「古代の遊び体験 因幡万葉歴史館などでイベント」	アウトリーチ先取材
6	R5.11.4	GMウォーロック	vol.11、pp.121-128	アナゲ超特急 第24夜 希望が彼方で待ってる	—
7	R5.11.23	NHK奈良NEWSWEB	19時17分掲載	「すごろくに似た奈良時代の遊び「かりうち」を体験」	取材
8	R5.11.24	毎日新聞	24面／WEB	「すごろく「かりうち」 今も「をかし」古代のゲーム 平城宮跡で大会 あがりへ戦略×運バトル」	取材
9	R5.11.24	読売新聞	19面	「古代の遊び みんな夢中」	取材
10	R6.1.21	三重テレビ	NEWS／WEB	「「現代でも楽しめる」奈良・平安時代に流行の「かりうち」 古代ボードゲーム体験 三重・四日市市」	アウトリーチ先取材
11	R6.3.15	新潟日報NICながおか通信 そいがあて	3月号特集	「古代の盤上遊戯かりうち 勝負の行方ドキドキの展開」	アウトリーチ先取材
12	R6.3.22	文化庁YouTubeチャンネル	NEWS／WEB	遺跡から地域の魅力を発掘！「いせきへ行こう！」vol.37 かりうち全国大会への道	出演

表9 かりうちプロジェクト 講演・体験会等実施一覧（令和5年度）

番号	実施日	催事名	場所	内容（※は実施主体のみの実施）	実施主体
1	R5.3.21	奈良公園と平城宮跡が今熱い!!	東京まほろば館	奈良時代の遊び「かりうち」体験	奈良県
2	R5.5.5	天平祭	平城宮跡	市の再現※	NPO平城宮跡サポートネットワーク
3	R5.8.5	鳥取まいぶん講座	鳥取市国分町コミュニティセンター	講演「奈良時代の娯楽と遊戯」	鳥取県埋蔵文化財センター
4	R5.12.8	令和5年度第1回橘樹学 連続講座	川崎市高津区役所 橘出張所	講演「考古学で読み解く古代の遊び」	川崎市教育委員会事務局 生涯学習部文化財課
5	R5.12.10	天平時代のゲーム「かりうち」 で遊ぼう	旧大乘院庭園文化館	かりうち体験会	旧大乘院庭園文化館
6	R6.1.20	ジュニアコトクリエカレッジ	みらい価値共創センター (大和郡山市)	かりうちワークショップ	大和ハウス
7	R6.1.21	奈良のトビラ東京編	渋谷ヒカリエ	かりうち試遊会	奈良のトビラ
8	R6.1.25	シニア教室	平城東公民館	かりうち体験会	平城東公民館
9	R6.2.21	令和5年度埋蔵文化財担当者 等講習会	和歌山城ホール	講演「調査研究成果を活用へー「かりうちプロジェクト」のこれまでとこれからー」	文化庁
10	R6.3.30	佐保川ワイワイ桜まつり2024	佐保川小学校運動場	かりうち体験会※	佐保川地区社会福祉協議会

ない館前の芝生をメイン会場とした（図77）。また、出場者以外の来場者のための体験ブースを設置した。

出場者数について当初、第2回並の16チーム2ブロック制として募集開始したが、間もなく予定チーム枠が埋まってしまったため、急遽、倍に拡大する方向で検討し、最終的に27チーム4ブロック制トーナメント方式で実施した。出場者には初心者から第1回以降のリビーターまでがあり、かりうちの習熟度や参加目的にバラつきがあることが判明した。今後は、体験を重視したリーグと試合回数をこなして勝者を決めるリーグとに分けて運営すべきという見通しを得ることができた。

公式ルールを活用 「かりうち公式ルール」はクレジット表記を条件に商業利用を許可するCC-BYライセンスを付与して、奈良文化財研究所学術情報リポジトリ上で公開している。令和5年5月13・14日には東京ビッグサイトにて開催の「ゲームマーケット」において奈良県内企業が開発したキット「KARIUCHI 加利宇知」が先行販売された。その模様がアナログゲーム愛好者を中心に

SNS等で発信される反響があった。また、現在、新たに第2回かりうち対戦試合準優勝者により、古民家古材を利用したキット製作が計画されており、令和6年度春に完成見込みとのことである。そのほか、かりうち愛好家による、かりうちグッズ（Tシャツ、マグカップ、クッキー等）の製作など、様々な活用展開がみられた。

展 望 かりうちアウトリーチプログラムは、令和6年度に2年目に入る。新たに講師派遣を追加して実施する予定で、教育機関のほか、博物館等、多様なシーンでかりうちを活用してもらうためのスクリプト等を製作し、さらなる普及を図っていきたい。（高橋知奈津）

謝辞

本プロジェクトを進めるにあたり、以下の機関・個人にご協力を賜りました。記して感謝の意を表します。兵庫県養父市立八鹿小学校、平城宮跡管理センター、平城京魅力創造プロジェクト_市、NPO平城宮跡サポートネットワーク、奈良市教育委員会学校教育課・地域教育課、高倉暁大氏、橋本印刷株式会社。