

「かりうち」アウトリーチ プログラム

1 はじめに

かりうちプロジェクトでは、誰もが奈良時代の文化を楽しめ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している（『紀要 2021』）。文化財活用センター（以下、ぶんかつ）との協働でキット製作等の準備を2022年度におこない、「なぶんけん×ぶんかつ！ 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！」を2023年度に開始した（『紀要 2023』・『紀要 2024』）。

ここでは、2023年度のアウトリーチプログラム採択先に依頼した実施アンケートの集計結果と、2024年度の取り組みについて報告する。

2 2023年度アンケート集計

本プログラムは、GIGAスクール構想に対応する内容とし、実施機関の担当者自身で実施可能なように設計している。プログラムの改善点を把握するため、実施後に参加者および採択機関担当者にそれぞれアンケート回答を依頼した。2023年度の採択機関69件のうち、小学校8件、中学校6件、高等学校9件、特別支援校3件、博物館等6件、埋蔵文化財センター7件、図書館8件、その他5件の計52件よりアンケートを回収できた。参加者回答の延数は1,404枚である。

（高橋知奈津）

参加者アンケート結果 参加者へは、体験しての感想、ルールのわかりやすさ、キットの仕様や使いやすさ等を尋ねた。回答者の属性による各回答への傾向を確認したが、顕著な傾向は見られず、ここでは一律に扱って分析結果を報告する。

まず「Q 1. かりうちを体験して、わかったこと、感じたこと、面白かったこと（自由回答）」では、記載内容を拾い上げて3種に分類し、分類ごとの記載対象と割合を示した（図124）。「わかったこと」に分類できた回答では、古代のゲームに対する驚きを筆頭に、体験を通じてゲームとしてのかりうちが具体的にどのようなものか良くわかった、すくなく・ユンノリ・ルドーなどに類似したゲームである、夢中になる娯楽性の高いゲームであ

る、というゲーム内容への理解が示された。「感じたこと」では、体験を通じて古代文化に関する気づきがあったとの回答が約半数を占めた。また、対戦者との親睦の機会として良い、自分で作りたい、知人に教えたいという能動的希望、もっと広まると思うといった普及の可能性を示唆する回答が得られた。「面白かったこと」では、「どんでん返し」「おんぶ」などの特殊ルールが約8割を占めた。また木製のかりや出土遺物を描いたコマ、盤面のデザインなどのキットの仕様が面白い、チーム戦で体験した場合の他者と協力して楽しむ点も評価された。

「Q 2. かりうちのルールは、わかりやすかったか（選択式）」では、ルール解説動画を視聴した後、かりうちを実施する構成をスクリプト案として提示した意図に沿い、解説動画を見てわかったとの回答が多く、実施前に動画を視聴する効果が高かったことが示された。しかし、同じ割合で実体験が理解につながったことも示される結果となった。

「Q 3. かりうちキット（ボード・かり・コマ）の気に入ったところと、気に入らなかったところ（自由回答）」では、気に入ったところに、ボードのデザインやルールブック、コマやかりの絵柄・素材、かりを投げる時の音が挙げられた。気に入らなかったところでは、かりが6割を占め、平らな面が下向きに落ちた時に取りづらい、軽量で転がって扱いづらいなどがその理由として挙げられた。また、コマではシールを自分で貼る手間や絵柄が苦手などの不満があった。

このほか、「Q 4. かりうちキットを自分でもほしいか」では、小中学生がほしい・自分でつくりたいと思う傾向にあり、実際に過去のかりうち対戦試合に参加し、自分でキットを作成したという回答も見られた。

担当者アンケート結果 採択機関担当者へは、プログラムの受け入れと実施のプロセス、今後のプログラムの展開の在り方について尋ねた。ここでは、特に顕著な結果が得られた問い合わせについて取り上げる。

まず「Q. 事前資料の不足の有無」では、スクリプト案や解説動画、WEBサイトなどのコンテンツを整備した結果、充分だったとの回答が10割近くと非常に満足度が高い結果となった。

「Q. 本プログラムの所要時間」について、スクリプト案では小学校の授業への取り入れやすさを考慮し、45

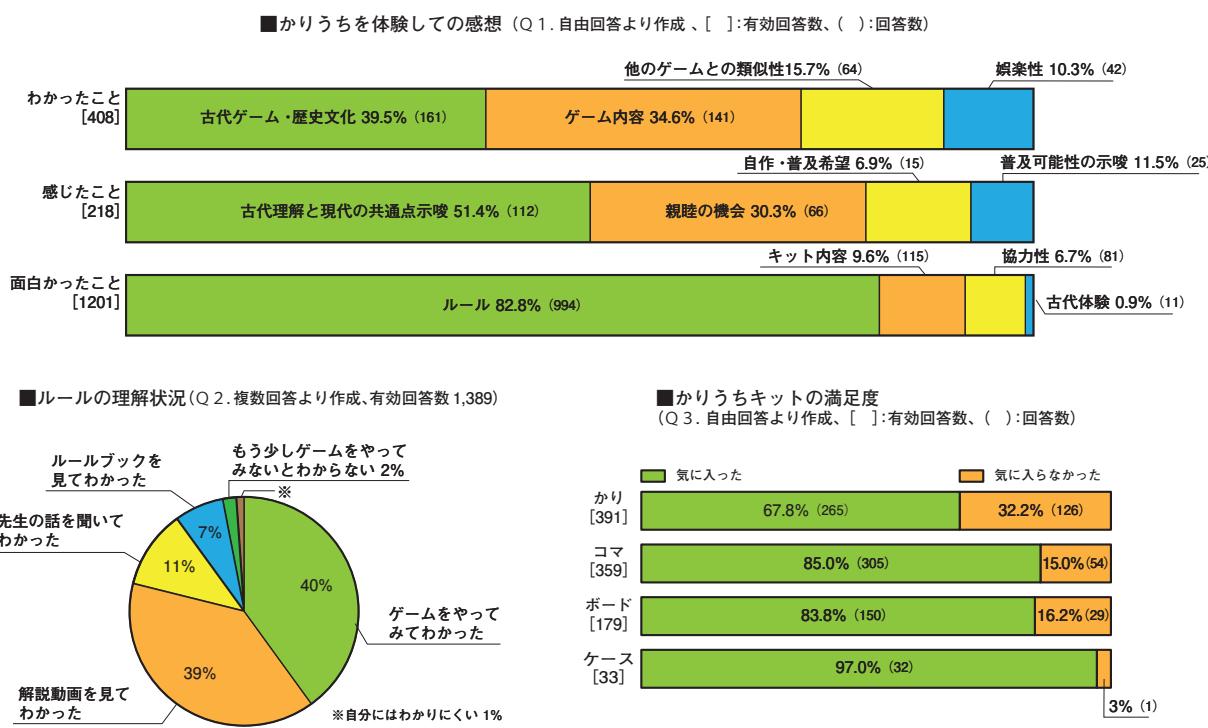


図124 2023年度 かりうちアウトリーチプログラム アンケート集計

分および90分にて提案し、約9割がちょうどよいと回答、長く感じると答えた半数以上が博物館施設であった。後者の要因として博物館施設では、決められた時間内で体験をおこなうイベント型ではなく、自由参加型で実施されるケースが多いことが挙げられ、五月雨式に立ち寄った参加者には、解説動画視聴(11分)やゲーム実施(20分)は拘束時間が長く感じられ、体験に至らないケースがあったことが想定された。

「Q. 派遣講師ありで実施したいと思うか」では、全体の3割が「思わない」との回答で、本プログラムの狙い通り、講師派遣無しで実施可能であったことが追認できた。同じく全体の3割を占める「思う」との回答では、「歴史や発掘調査の話を直接聞きたい」という発展的な目的が読み取れた。また2割の「その他」では、「大規模なイベントとして開催する場合」でなければ自分たちで実施可能という回答が目立った。

「Q. 奈文研に関する出土遺物、テーマなどで今後利用してみたい内容」では、木簡、土器、発掘調査、考古学について一定の支持がある一方で、瓦は支持が低く教育機関では1/11の回答数で、瓦は教育の場では扱いづらいテーマと捉えられている可能性が示唆された。また、平城宮跡の歴史や奈文研の仕事をテーマとして利用したいという回答も見られた。

(生駒 萌／遺跡研究室)

3 2024年度プログラム実施

募集と採択 2024年度のアウトリーチプログラムでは、かりうちキットの配布に加え、新たに講師派遣を開始した。先述の通り、本プログラムは採択機関の担当者自身で実施可能な設計としているが、講師派遣によって可能となる発展的な展開を探すことや、企画者である研究員がプログラム実施の実態を直接把握することを目的に実施した。

申込は2024年2月26日から3月4日までの初回募集で、件数が24件(うち講師派遣12件、以下括弧内は同件数)であった。募集対象は前年度同様としたが、講師派遣に対する教育機関からの申し込みが少なかったことを踏まえて、講師派遣対象を教育機関に限った上で、年度明けの6月26日から7月3日までの期間に追加募集をおこない、17件(6件)の追加申込を得た。

採択数は、キャンセルや年度内の個別の追加依頼の増減を経て最終的に41件(14件)となった。種別内訳は、小学校8件(2件)、中学校3件(1件)、高等学校5件、大学1件、特別支援校1件、博物館等10件(3件)、埋蔵文化財センター等6件(1件)、図書館4件(4件)、その他3件(2件)である。

講師派遣 講師派遣では、主担当を担う4名の研究員と、その他研究員4名、広報担当事務系職員2名の計10



図125 甲賀市立雲井小学校（滋賀県）



図126 茅ヶ崎市博物館（神奈川県）



図127 川西町立図書館（奈良県）

名を、採択先ごとに主担当者1名、副担当者2～3名を編成して実施した。主担当者は、採択先担当者と事前打ち合わせをおこない要望を聴取すると共に、講師派遣ならではの展開として近隣の遺跡の紹介等を組み込んだ内容を提案し、それぞれ個性のあるプログラムとなるように調整した上で、スクリプトを作成した（表22）。

まず、小学校や公民館では、近隣地域に所在する古代遺跡を紹介することを心がけた。地域の文化財担当者の協力を得ながら、出土遺物の観察等をおこなうケースや、逆に史跡指定された古代の遺跡を有する地域の文化財担当者が主催して、遺跡近隣に所在する小学校への出前授業の一貫として企画したケースもあった。例えば、熊本県に所在する歴史公園鞠智城・温故創生館では山鹿市立菊鹿小学校、紫香楽宮跡を有する滋賀県甲賀市では甲賀市立雲井小学校（図125）、弓削島莊遺跡を有する愛媛県上島町では弓削中学校に声がけし、出土遺物の実見、現地への訪問などを組み合わせて、身近にある遺跡を学んでもらうための入口にかりうちを活用いただいた。

博物館では、歴史ファンを中心に参加者を募集するイベント型での実施となった。自館の展示物や近隣遺跡の紹介を交え、内容的には充実したものとなるが、やはり集客について課題が残った。その中で、史跡下寺尾官衙遺跡群を有する茅ヶ崎市博物館での取り組みが特筆でき

る。イベントを「かりうちパーティ」と名付け、史跡橋樹官衙遺跡群を有する川崎市教育委員会と連携し、川崎市からイベント参加者としてこどもたちを誘致して対抗戦を実施した（図126）。地域間交流として、官衙という一般に聞き慣れない遺跡についてPRできる機会として効果の高い実施方法であったといえる。

また、図書館ならではの取り組みとして川西町立図書館では、イベント実施前よりイベントのPRを兼ね所蔵図書の展示として、古代史、『万葉集』、ボードゲーム、近隣の史跡島の山古墳等、かりうちから発想した多様な図書の紹介をおこなった。イベント実施当日には、大人向けのコンテンツとして通常のかりうち体験では説明を省略する『万葉集』記載のかりうちの目の言葉遊びを説明するちらしを作成して配布、担当司書からの説明が加えられた（図127）。

いずれの場合でも、講師が解説するだけではなく、実施機関の担当者の強みを活かし、主体的に取り組んでもらうことにより、実施効果が高まることが実感できた。

かりうち土器複製品の製作 ぶんかつ実施の複製品製作事業として、アウトリーチプログラムで活用することを目的に、かりうち土器2種（平城京SD5100出土土師器 杯A／平城宮SK820出土須恵器 皿B）のハンズオン用樹脂製レプリカを3セット製作した。出土遺物としての特徴をより効果的に伝えるためには、本物らしい質感と重量感を可能な限り再現し、発掘調査で出土した時の状況を彷彿とさせることができが肝要と考えた。土製品ならではの触感が再現できるよう、三次元計測にもとづくモデリングデータを製作し原型出力することを条件に、厚みを極力変更せずに重量合わせをおこない、彩色は土の中で付いたサビ色等の古色をそのままに再現することとした。特に須恵器皿Bについては既に現物が石膏により接合済であったが、リアルな土器の接合体験ができるよう、3片に分別し、現状で観察できない土器の破断面は創作して製作いただいた。

表22 かりうちアウトリーチプログラム 講師派遣一覧

番号	実施日	機関名	地域	内容	(※は招聘による講師派遣)
1	R6.5.28	歴史公園鞠智城・温故創生館 (山鹿市立菊鹿小学校)	熊本県山鹿市	鞠智城跡出土遺物の観察、遺跡見学(別日)	
2	R6.6.6	甲賀市教育委員会歴史文化財課 (甲賀市立雲井小学校)	滋賀県甲賀市	紫香楽宮跡出土遺物の観察	
3	R6.6.8	平城東公民館	奈良県奈良市	音如ヶ谷瓦窯跡の紹介	
4	R6.8.3	田原本町立図書館	奈良県磯城郡田原本町	町内遺跡の紹介	
5	R6.8.6	こども食堂平和ごはん	奈良県大和郡山市	近隣遺跡の紹介 ※	
6	R6.9.5	生駒市立俵口小学校	奈良県生駒市	俵口北窯跡の紹介	
7	R6.9.24	愛媛県上島町教育委員会 (上島町立弓削中学校)	愛媛県越智郡上島町	弓削島荘遺跡の紹介	
8	R6.9.27	奈良市立朱雀小学校	奈良県奈良市	音如ヶ谷瓦窯跡出土遺物の観察	
9	R6.9.30	松原公民館	大阪府松原市	—	
10	R6.11.10	福岡市埋蔵文化財センター	福岡県福岡市	鴻臚館跡展示館現地での実施 ※	
11	R6.12.1	和歌山県立紀伊風土記の丘	和歌山県和歌山市	館内展示の案内	
12	R7.1.26	川西町立図書館	奈良県磯城郡川西町	「万葉集」関連書籍、古代衣装展示	
13	R7.2.23	広陵町立図書館	奈良県北葛城郡広陵町	—	
14	R7.2.24	島根県立八雲立つ風土記の丘	島根県松江市	館内展示の案内	
15	R7.3.8	王寺町立図書館	奈良県北葛城郡王寺町	—	
16	R7.3.23	茅ヶ崎市博物館	神奈川県茅ヶ崎市	下寺尾官衙遺跡群・橘樹官衙遺跡群の紹介、対抗戦の実施	

4 平城宮跡での活動

対戦試合2024の実施 第4回となる「かりうち対戦試合」は、朱雀門ひろばでの毎年秋のイベントとして定着させるために、2024年11月4日(月・振)に実施した。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の協力を得たほか、新たに平城京天平行列実行委員会に「市のにぎわい」コーナーの運営をお願いした。会場はいざない館前芝生ひろばをメイン会場とした。昨年度までの実施状況から、各出場者のかりうちの習熟度や参加目的にバラつきがあるため、試合回数をこなして勝者を決めるリーグと、体験を楽しむリーグとに分けて運営すべきという反省を踏まえ、前者を「競技部門」、後者を「チャレンジ部門」の2部門を設置した(図128)。

「競技部門」は、かりうち経験者の個人戦とし、事前申込で16名の出場者とした。初めに4人ずつ4ブロック、総当たり方式の予選をおこなった。各ブロック1・2位は決勝トーナメントの上位リーグへ、3・4位は下位リーグに進出する。予選の勝利数が同数となった場合には、通常のかりうちと同様のルールで、先に1つのコマを上がらせた方が勝ち、とする「スピードかりうち」で順位を決定した。上位リーグの決勝では恒例の再現土器での試合を実施した。自作のかりうちキットを持参したり、学校の友達にかりうちを教えていたる出場者など、競技部門ならではの「かりうちファン」が集まった戦い



図128 かりうち対戦試合2024(手前がチャレンジ部門、奥が競技部門)

となった。参加者から今回の新たな取り組みに対する意見が寄せられるなど、参加者と一緒にこのイベントを育てていくことができる感触が得られた。

「チャレンジ部門」では、初心者歓迎で当日受付可、初めにスタッフがルールを説明したのち、参加者どうしで対戦相手を変えて3試合実施し、対戦記録シートに試合結果を記録。勝利数に応じて古代の位色に因み、紫・赤・緑・青のステッカーを授与した。キットを配置した対戦席を15シートを用意し、自由に途中参加を受け入れ、2時間半の実施時間内で60名に体験いただくことができた。隣の「市のにぎわい」での投壺の体験とあわせて、家族連れに多く参加いただいた。今後も平城宮跡関係機関や参加者との協働により、幅広い企画展開を進めていきたい。

(小田裕樹・高橋)