

# 歴史教育におけるゲームの開発<sup>†</sup>

## —平城京<sup>まちある</sup>街歩きゲーム—

渡部 育子\*

秋田大学教育文化学部

荒川 潤・堀川 敏樹\*\*

秋田大学大学院

本稿は、秋田大学大学院教育学研究科の「日本史研究Ⅲ」の授業で開発した歴史教材と紹介と、その教材の実践記録および応用の可能性について述べるものである。

平城京遷都から1300年にあたる2010年は、平城京に関連する数多くのイベントが行われた。平城京<sup>まちある</sup>街歩きゲームのひとつとして作成した「奈良の都平城京すごろく」は、平成18年度の特徴ある大学教育支援プログラムとして採択された「ゲーミング・シミュレーション型授業の構築」(代表:教育文化学部教授・井門正美)の方法論に基づいて作成したゲームである。このゲームの特徴は、すごろく版でゲームを楽しみながら、8世紀に展開した政治や文化に関する知識を習得できることにある。歴史上の事項を素材にゲームを作成する場合、歴史的事実とは異なる仮定の要素を取り入れることができないという制約がある。しかし、すごろくという遊びの要素と設問の工夫によって、小学生から高校生まで、学年を問わず活用することができる。また、総合学習や主題学習においても利用することが可能である。

キーワード: ゲーミング・シミュレーション, 平城京, すごろく

### はじめに

秋田大学では、「ゲーミング・シミュレーション型授業の構築」(代表:教育文化学部教授・井門正美)が、平成18年度の特徴ある大学教育支援プログラムとして採択された。それは、教室で実践できる体験的学習を授業に導入し、知識と行為の統一的学習を達成することを目的とするものである。

すごろく「奈良の都平城京すごろく」は、高等学校日本史Bはもちろん、小学校・中学校の社会科の授業においても重要な歴史事項である平城京に展開した政治や文化について、楽しみながら基礎知識を習得できることを目的に作成したものである。歴史

学習の実際においては、年代や文化財等の事項は、学習者(児童・生徒)が暗記という方法を選択して習得する場合もみられるが、このことによって、いわゆる歴史嫌いを引き起こしたり、歴史教育の目的を達成できなかつたりする結果をもたらすこともある。すごろくという遊びの要素を取り入れることで、歴史学習におけるそのようなマイナス面を排除し、時代の全体像を構築し、人々の暮らしについて考えさせる効果が得られるものと考えられる。

### 1. 平城京<sup>まちある</sup>街歩きゲーム

奈良は2010年に遷都1300年の行事で多くの人々の関心を集めたが、平城京の文化的価値は普遍的とも言えるものである。1998年には「古都奈良の文化財」として世界遺産に登録され、観光客のみならず、修学旅行で訪れる児童・生徒も多い。一方、修学旅行に奈良が組み込まれなかった場合は、この世界遺産

2011年2月14日受理

<sup>†</sup>The Development of a Game in History Education

\*Ikuko WATANABE, Faculty of Education and Human Studies, Akita University

\*\*Jun ARAKAWA and Toshiki HORIKAWA Graduate School, Akita University

を体感しないまま、歴史学習を終えることになる。ここで紹介するすごろくは、平城京の疑似体験を想定し、作成した。

## 2. ゲームの概要

本ゲームは平城京をイメージした2人用すごろくである。すごろく盤には現代の奈良市の航空写真を使用しており、平城京を思わせる碁盤の目が付されている。碁盤の目をすごろくのマス目に利用し、平城京にゆかりのある史跡の位置を通過するようにした。スタートは羅城門で、東市、興福寺、東大寺、朱雀門、唐招提寺、西市、西大寺を通過して平城宮がゴールとなる。このように航空写真を使用し、実際の史跡の位置をマス目にする事で、すごろくをしながら平城京の街歩きを疑似体験できるようにした。そして、現代の奈良市の様子と対比させながら平城京全体の広がりやスケールを視覚的にイメージできるように工夫した。

また、ゲーム性を高めるためにクイズを盛り込んだ。特定のマス目には必ず止まり、平城京や奈良市

にちなんだクイズに答え、間違えると一回休みとなるルールとしてある。ゴールを目指してはやる気持ちとクイズの緊張感がゲーム性を高め、楽しみながら学べるようになっている。作成したクイズは後に掲載する。さらに、すごろく盤の空きスペースには当時の生活様式や平城京造営の逸話などを写真付きで紹介し、学習意欲が増すように工夫した。たとえば、庶民と貴族の衣服や食事の違いや使用されていた貨幣などを取り上げた。また、子ども達に親しみを持ってもらえるようにすごろくの駒には奈良県のマスコットキャラクターである「せんとかん」と、その恋人候補である「蓮花ちゃん」をモチーフにしたものとした。

### 『作成したクイズの例』

※クイズは全て3択問題とした。

- ・奈良時代に貴族を中心に食べられていた「蘇」とは現在で言うどんな食べ物でしょう？
- ・奈良時代にはトイレットペーパーはなかったわけですが、代わりに何を使ってついていたでしょう？

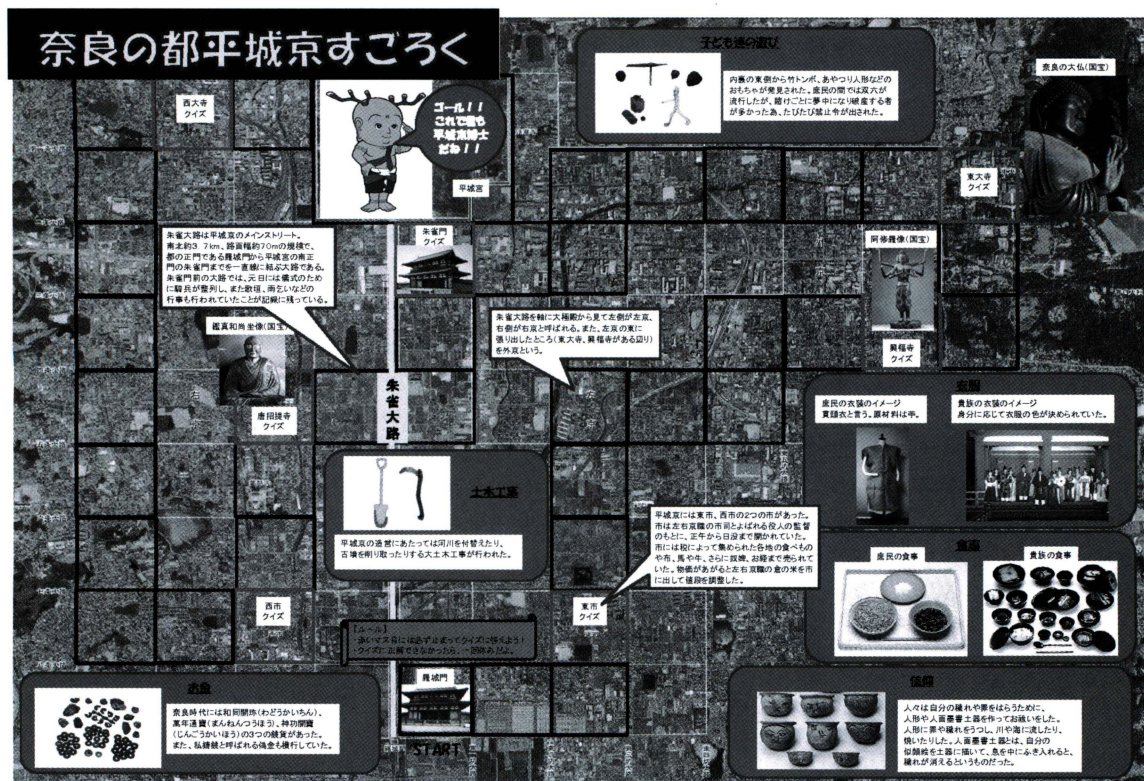


図. 作成したすごろくの外觀

う？

- ・青竜・朱雀・玄武・白虎はそれぞれ当時、東西南北のいずれかを表す言葉でした。北を表すのはどれでしょう？
- ・興福寺に収められている国宝阿修羅像はどのような製法で作られているでしょう？
- ・奈良の大仏の頭に付いている螺髪（らほつ）は全部でいくつあるでしょう？

### 3. 「奈良の都平城京すごろく」を用いた模擬授業の実践

「奈良の都平城京すごろく」を用いた模擬授業は、2011年1月28日（金）の4時限に3-318教室において秋田大学教育文化学部（社会科研究室）の学生6名で実践した。最初に、授業者側が「特定のマス目には必ず止まり、平城京や奈良市にちなんだクイズに答え、間違えると一回休み」というすごろくのルールを説明し、各々に平城京すごろくを体験してもらった。クイズの内容は平城京の歴史・民衆の生活・文化・環境・現在の奈良市に関する問題を作成した。

体験者は特定のマス目に止まり約20個のクイズから一枚をランダムに選びクイズに答えていったが、難問もあり、一回休みになる体験者も多かった。体験者が答えることができなかったクイズは「東大寺の別名は」「知恵の象徴といわれる奈良の大仏の頭についている螺髪（らほつ）はどのくらいあるか」など、歴史に関するクイズが多かった。クイズを答える際に各ペアからは白熱した声を聴くことができ、体験者も楽しみながら授業に参加していること

を授業者は実感することができた。

実践を終えての感想として、「クイズの内容がとてもおもしろく、その回答が勝敗を分けて、とても盛り上がりました」、「懐かしい日本史クイズがあった楽しかった」などがあげられ、このことからクイズに対する関心の高さを見て取ることができる。

「奈良の都平城京すごろく」の模擬授業を実践することにより、体験者は奈良の碁盤の目の町並みやそこに住んでいる人々の実態・歴史・文化・当時の民衆の生活などを居ながらにして学習することができることが期待できる。

スタートの羅城門からゴールの平城宮まで約20分のすごろくは、体験者に多くの平城京や奈良の魅力を伝えることができる内容になっている。体験者の感想においても「『学習している』という感覚ではなく、楽しみながら平城京について学ぶことができて楽しかった」、「遊びながら歴史について学べる。今回のクイズで教科書にはのっていない情報を知れるのが楽しい」、「実際の奈良県の地図とマス目が重なっているので、コマを進めながらどこにどのような建築物があるか確認することができ、すごろくをやりながら奈良の街を歩いている感覚だったので楽しくゲームをすることができた」など、すごろくを使った授業実践は好評であった。一方、本ゲームの課題も感想から明らかになった。たとえば、「2人という少人数だと、クラスの人数全員で使うには不便なように感じた」、「ゴールすることがメインにならないように気をつける必要がある」などである。

この授業を通して体験者は、居ながらにしてあたかも自分が平城京を歩いているような感覚でゲーム

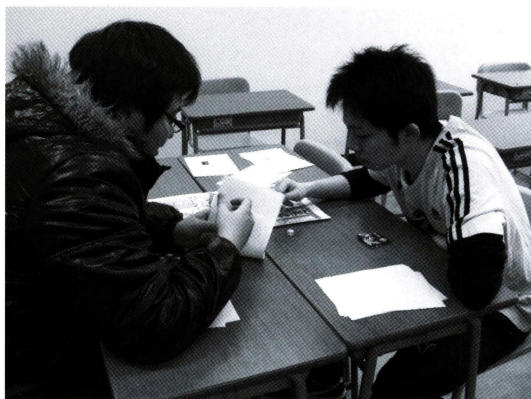
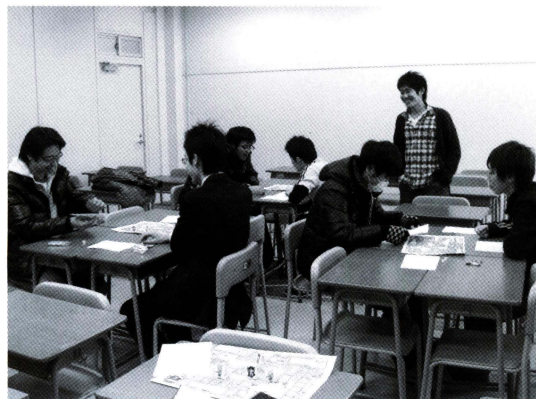


図. 模擬授業の様子

を行い、知識を獲得していく。「奈良の都平城京す  
ごろく」は座学では得ることができない体験を体験  
者に提示する。

#### 4. おわりに

本稿では以下の点で新見解を提示した。第1は、  
ゲームという“遊び”を取り入れながら教科書記載  
事項を習得できるという点である。第2は、歴史的  
事実という動かしがたい素材を用いてゲームを作成  
した点である。歴史的事実の確認作業において、デー  
タのない仮想の要素を混ぜることはできない。本稿  
で紹介したゲームは、設問の選択によって小学校か  
ら高等学校まで利用することができる。模擬授業で  
は、生徒役を大学生がとめたが、大学生も楽しめる  
ものであったことが分かる。教科書で取り上げら  
れる事項に関して、ゲーミングシミュレーションの  
方法を用いた教材の事例は多くはない。今後も、学  
習効果の高いゲームの開発を試みてゆきたい。

#### Summary

With an aim to introduce the teaching materials  
for Japanese history which were developed in the  
class "Seminar for Japanese History III".

The materials were developed on the basis of  
the teaching methodology of gaming simulations,  
which had been adopted under the Support  
program for University Education with Distinctive  
Features. The materials are unique in that they  
enable students to learn the basic knowledge of  
Japanese History on 8 century, while enjoying the  
games.

**Key Words** : Gaming Simulation, Heijyokyo,  
Sugoroku

(Received February 14, 2011)