

元明天皇に関するゲームの開発[†]

—平城京すごろく & カルタ—

渡部 育子*

秋田大学教育文化学部

鮎川 博晃・佐賀 寛生・鈴木 智彦**

秋田大学大学院教育学研究科

元明天皇は小学校社会から高等学校日本史Bまで、ひろく登場する人物である。

人物をととして歴史を学ぶことを目的に、小学校、中学校社会科および高等学校地理歴史(日本史B)の授業で活用できる教材を開発した。

「平城京すごろく & カルタ」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。ゲームではあるが、仮想の要素はひとつもなく、ゲームを楽しみながら小学校、中学校社会科および高等学校地理歴史(日本史B)の基礎知識が習得できるような内容になっている。

キーワード:ゲーミング・シミュレーション, 元明天皇, すごろく, カルタ

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。

本稿は、小学校、中学校社会科、地理歴史(日本史B)の教科内容にかかわる事項をクイズに盛り込んだすごろくとカルタ「平城京すごろく & カルタ」の紹介と、その期待される効果について、模擬授業実践記録を踏まえた上で述べるものである。

1. 日本古代史と歴史教育

本稿で紹介する教材は、人物を通して時代を読み

2013年2月13日受理

[†] The Development of a Game on Genmei Tenno

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

** Hiroaki AYUKAWA and Hiroo SAGA and Tomohiko SUZUKI, Graduate School of Education, Akita University

解くという視座から作成したものである。

元明天皇は、女性天皇論という21世紀歴史学とりわけ日本古代史が担うべき課題の研究対象となる人物である。

古代には6人8代の女性天皇¹⁾が存在した。推古、皇極・斉明、持統、元明、元正、孝謙・称徳の各天皇である。なかでも元明天皇は奈良の都(平城京)を造った天皇として小学校の授業でも取り上げられる人物である。中学校・社会、高等学校・地理歴史(日本史B)では元明天皇の事蹟についても多く記される。

古都奈良の文化財が世界遺産に指定され、2010年には平城京遷都1300年記念行事にあわせて平城宮第一次大極殿が復元、平城宮跡の整備²⁾が充実したことなど、平城京、平城宮は古代史研究の成果を反映した形で広く公開されている。

ところが、小学校、中学校、高等学校の授業で、そのような平城京に関する最新の情報が提供されているのかといえば、かならずしも、そうとは言えない。平城京遷都の710年を暗記事項ととらえる児童・生徒も少なくないと推測される。女性天皇論(女帝

論)に言及されることはほとんどない。また、平城京を舞台に展開した8世紀の歴史についても『古事記』、『日本書紀』の書名のみを暗記や、天平の政変や文化の学習が、聖武天皇、光明皇后の人名を記憶するだけで終わることが危惧される。というのは、教科書記述にはページ数等の制約もあり、時代の全体像を十分に盛り込まれていない場合もあるからである。たとえば、高等学校日本史Bでは、元明天皇を載せない教科書はないが、元正天皇の頻度は低い。しかし、天平の政界では元正太上天皇の活躍が見え隠れする。

元明天皇は靈亀元年(715)に長女・^{ひだか}氷高内親王に位を譲り、太上天皇として養老5年(721)に崩御するまで政界に影響力を持ち続けた。氷高内親王は元正天皇として即位し、律令的政治の醸成につとめた。神亀元年(724)に甥・^{おびと}首皇子(聖武天皇)に譲位してからも、天平20年(748)に崩御するまで、政界から身を引くことはなかった。

華やかに見える天平文化の遺産の背景には、政変と災害・社会不安が渦巻いていた。天平元年(729)、新興貴族・藤原氏の陰謀のために無実の罪で死に追いやられた長屋王一家、天平9年(737)、藤原不比等の4人の息子をはじめ多くの人々の命を奪った疫病、数年にわたる彷徨、平城還都の後、男性天皇で初めて譲位による皇位継承を行った聖武天皇など、多岐にわたる。

本稿で紹介するゲームは、そのような8世紀前半の実態を踏まえた上で、小学校、中学校社会、高等学校日本史Bの教科書の内容に準拠あるいは深化した事項を、クイズ形式で学ぶことができるように作成したものである。

2. 学習指導要領との関連

平成20年版小学校学習指導要領の第6学年目標は3つ提示されており、その中の目標の一つに国家・社会の発展に大きな働きをした先人の業績や優れた文化遺産について興味・関心と理解を深めるようにするとともに、我が国の歴史や伝統を大切にし、国を愛する心情を育てるようにするとある。

また平成20年版中学校学習指導要領の歴史的分野の目標には国家・社会及び文化の発展や人々の生活の向上に尽くした歴史上の人物と現在に伝わる文化遺産を、その時代や地域との関連において理解させ、尊重する態度を育てるとある。

さらに平成21年版高等学校学習指導要領の日本史Bの目標には我が国の歴史の展開を諸資料に基づき地理的条件や世界の歴史と関連付けて総合的に考察させ、我が国の伝統と文化の特色についての認識を深めさせることによって、歴史的思考力を培い、国際社会に主体的に生きる日本国民としての自覚と資質を養うとある。

これらは校種が異なるが、国の歴史や文化を理解し、さらに先人の業績を理解するという共通した認識が存在していることがわかる。これらの目標を達成させ、理解を促す手段として平城京すごろくとカルタは活用することができる。

3. 平城京すごろく & カルタ

(1) ゲームの概要

「平城京すごろく」は、先述のとおり、元明天皇及び元正天皇が生きた8世紀前半における、両天皇が政治を司った平城京を舞台としたすごろくゲームの教材である。プレイ人数は4人～6人である。すごろく盤には、奈良市観光協会による「奈良市市内観光マップ³⁾」を用いている。マス目は、平城京の天平文化を感じることができるよう、奈良市のハイキングコースであり、史跡や社寺などをめぐる「歴史の道」に沿って置いた。本ゲームでは、よりゲーム性を高めるとともに、その時代の実態を窺うことができるよう、マス目のいたる所に、天平文化や元明天皇及び元正天皇などにちなんだクイズを設けた。また、そのクイズに正解してポイントを獲得し、ゴール時点でそのポイントが多いプレイヤーから順位をつけるというルールになっている。

- ゲームの遊び方・ルールは以下のとおりである。
- プレイ人数は4人～6人である。
 - じゃんけんをして、負けた人がクイズを読み上げる。
 - ゴールした時点で多くポイントを獲得した者から順位をつける。
 - ゴールした順番で獲得できるポイントが異なるように、設定する。(4人の場合の例：1位…20ポイント、2位…10ポイント、3位…5ポイント、4位…0ポイント)
 - 緑色のマスは一回休みである。
 - 赤色のマスは「ストップクイズ」マスである。必ず止まってクイズに答える。クイズに正解すると5ポイントがもらえる。

- 黄色のマスは「スペシャルクイズ」マスである。黄色のマ스에ちょうど止まったら、クイズに答える。クイズに正解すると5ポイントがもらえる。
- クイズを出している間、クイズの回答者以外は、目と耳を塞いでいる。

「平城京カルタ」は元明天皇、元正天皇が生きた時代の出来事を取り上げ、かるた化したものである。あいうえお44枚（「を」「ん」除外）の文字札と絵札があり、1人の読み手と2~4人の取り手がゲームに参加する。読み手が文字札を読み、取り人がその読み札の内容や頭文字が描かれた絵札を取るといったここまではかるた遊びと同様の手法をとる。かるた遊びと異なる点としてその絵札を取った取り人は、絵札に書いてある解説文を声に出して読むことである。それによって他の参加者と絵札の出来事の内容を共有しながら、ゲームを楽しむことができる。

すごろく盤、カルタはホームページ
<http://bonden.is.akita-u.ac.jp/>に掲載。

(2) クイズの問題、答え、解説

「平城京すごろく」では、赤色のマスの「ストップクイズ」を6ヶ所、黄色のマスの「スペシャルクイズ」を7ヶ所置いた。「ストップクイズ」では、3択問題を主としている。また、「スペシャルクイズ」では、すごろく内で写真⁴⁾を提示して、史跡や社寺を答えさせる問題となっている。対象を小学生、中学生、高校生と幅広く設定する本すごろくにおいて、視覚的に捉えさせやすく、学習意欲を喚起させることができるよう写真を用いたクイズを多用したのも本すごろくの工夫の一つである。以下、そのクイズをいくつか紹介したい。

ストップクイズ

- 元明天皇の父は次のどの天皇でしょう？

 1. 天智天皇
 2. 天武天皇
 3. 聖武天皇

正解は、1の天智天皇。元明天皇は、天智天皇の第4皇女である。

- 奈良時代の食べ物「蘇」とは、次のうちどれでしょう？

 1. みそ
 2. ケーキ
 3. チーズ

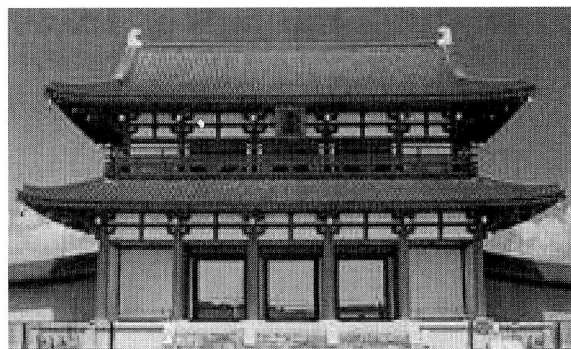
正解は、3. チーズ。日本で最初に作られたチーズである。高級品で貴族など一部の者だけが食べることができた。

- 天皇には、私たちと同じようにそれぞれ個人の名前があります。元明天皇の名はどれでしょう？

 1. 鸕野讃良皇女
 2. 阿閉皇女
 3. 氷高皇女

正解は、2. の阿閉皇女。1. 鸕野讃良皇女は、持統天皇、3. 氷高皇女は、元正天皇の名である。

スペシャルクイズ



平城宮跡「？」

710年に遷都した平城京の政治や経済の中心部の宮跡です。ここで、元明天皇や元正天皇が、住み、政治を行っていました。

正解は、平城宮跡の「朱雀門」。平城宮の正門である。



「 ? 」● 743年、仏教をもって国を治めるという聖武天皇の願いから建てられたお寺です。

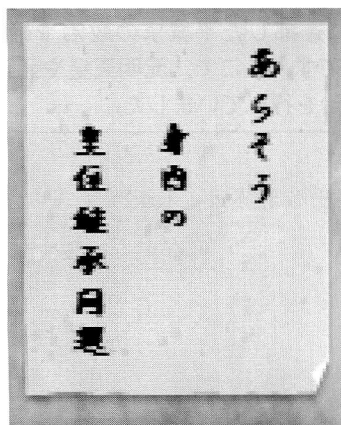
正解は、「東大寺」である。写真は、奈良の大仏がある大仏殿である。

(3) 模擬授業の実践

2012年12月20（木）4時限目、3-318教室にて秋田大学教育文化学部（社会科教育研究室）の学生10名の協力のもと、「平城京すごろく&かるた」を用いた模擬授業を実施した。はじめに、参加者である学生を「すごろく」と「カルタ」の2つの組に分け、それぞれに授業者がゲームのルールや目的を説明し、ゲーム開始とした。

所要時間は、2つのゲームほぼ同じく30分程度であった。ゲームをしている最中は、参加者が楽しんでいる様子、生き生きとしている様子が見られ、なごやかでいい雰囲気では模擬授業が進められていた点がなによりも良かった点である。

模擬授業後の学生の感想として、すごろくでは、



「授業において、単元に入る前の導入として使ってみても、子どもたちの意欲を持つことができると思う」や「終始夢中になったので歴史が好きになる人もいるかもしれない」など、カルタでは、「1つ1つを学習するとなると暗記ととらえてしまい苦痛に感じてしまうが、カルタになると友達とワイワイしながら楽しんで学習することができるのではないか」や「既習内容について復讐したいときに使うといいのではないか」など、学生からは概ね良好な感想が寄せられた。

一方、改善点としては、以下のような感想が寄せられた。まず、すごろくでは、「ストップクイズの出し方が同じ問題であるために重複してしまい効率が悪いと感じた」や「対象とする学校種によって問題を考えるべきだと思った」などである。すごろくにおいては、クイズの難易度やその出し方に工夫が必要であると感じた。カルタでは、「カルタの説明書きは難しい言葉があり、読みづらいため読むのに時間がかかったものがあつた」や「歴史の流れ」として有機的な理解がしづらいつ感じました」などの感想が寄せられた。カルタにおいては、説明書きの言葉の表現の見直しや時代の流れに沿ったゲームのやり方や在り方の工夫が必要である。

今後、学生から寄せられた感想を頼りに、ゲーム性を高めるとともに、学習として用いる際の上記、課題点や改善点を踏まえ、検討、改善をしていきたい。

おわりに

歴史ゲームを面白くするためにはフィクション性を高めると効果的であるが、歴史学にフィクション



ゴール!

「元明天皇陵」 「元正天皇陵」

ゴールは、元明天皇と元正天皇のお墓です。母塚で並んで葬られています。

スタート!

奈良市「歴史の道」などながら奈良のいろいろなところを見てみよう!

奈良市観光協会「なごまるくん」です!

～奈良市「歴史の道」をたどる～

平城京すどころ

ルール(5人プレイ)

- クイズに答えながら、ポイントを集めて、ゴールを目指します!ゴールに早く着いた勝から多くのポイントをもえます!ゴールして多くポイントを集めたプレイヤーの勝ち!
- ①は、ストップクイズマスです!必ず止まってクイズに答え下さい!正解するとポイントがもらえます!クイズに答えているプレイヤーがいるときは、他のプレイヤーは目と耳を閉じておこう!
- ②は、スペシャルクイズマスです!そのマスにストップクイズと止まったスペシャルクイズがあります!正解すると5ポイントがもらえます!(クイズに答えているプレイヤーがいるときは、他のプレイヤーは目と耳を閉じておこう!)

◎ゴール順位ポイント 1位...20 2位...10 3位...5 4位...0

平城宮跡「?」

710年に遷都した平城京の政治や経済の中心部の遺跡です。ここで、元明天皇や元正天皇が、ほみ、政治を行っていました。

「?」

桓武が758年に創建したお寺です。中口は、奈良の南側彫刻である「長真和上像」や「半輪音立像」があります。

「?」

680年に天武天皇が、建立を願ったとされています。平城京の前の藤原京から移築されました。

「?」

743年、仏教をもって国を治めるとし、聖武天皇の願、から建てられたお寺です。

「奈良公園」

東大寺を公園内に含む、東西4km、南北2kmにも及ぶ広い公園です。鹿がたくさんいます!

「?」

710年に、藤原不比等が筑紫権守を祀ったのがはじまりとされる古社です。

「?」

鹿に逢せんべいを食べたことがある人は、15点進む

や仮想は禁忌である。ここでは、歴史学の方法論に基づく教材を開発することに留意した。

本稿では、以下の2点について新知見を提示した。第1に、元明天皇をキーワードに、日本古代史学界レベルの関心と教科内容学的融合を図る教材作成が

可能であることを示した。第2に、社会科教育教材に「すごろくゲーム」、「カルタゲーム」という遊びの要素を取り入れることによって、暗記という呪縛から解放しての知識習得を可能にした。

最後に、ここで紹介したゲームはアナログであることから、コミュニケーションが不可欠であること、授業だけではなく、生徒同士、家庭学習など、多様なパターンで実施できることを述べておきたい。

模擬授業アンケート

学年 (3) (男・女)

1. 5段階評価

5とても思う・4少し思う・3どちらでもない・2あまり思わない・1思わない

写真または図表は適切であったか。(5)4・3・2・1

説明書き・表現は適切であったか。(5)4・3・2・1

自らが教員になった時、これら教材を使用したいと思ったか。(5)4・3・2・1

関心・意欲・態度を引き出せる教材であったか。(5)4・3・2・1

教師の視点に立って知識・理解を子どもたちが得られる教材であったか。(5)4・3・2・1

すごろく・カルタが楽しむことができたか。(5)4・3・2・1

2. 社会科において、すごろくやカルタがどのような場面で見たいと思いますか

単一の導入部分で、生徒の関心・意欲・態度を引き出したことに加え、効果的な教材を扱う。カルタは、既習内容について復習したいときに使うというのではないと思いた。

3. 全体を通しての改善点をあげて下さい

裏の説明書きで、少し読めない、読みづらいものがあるので、漢字を正確に読むことが出来るような配慮が必要なのではないかと思えます。

また、カルタの場合、ゲームに追加の追加ができていないので、その点について配慮が必要なのではないかと思えます。

カルタの中で、写真・図表が豊富であることを思いますが、内容について、歴史や地理で追加された方がよいと思えます。

4. 感想

用意した、カルタに追加しておいてほしいし、楽しい、生徒の関心や意欲、態度を引き出すことができたので、教材を思います。

私も授業の中でカルタを使うことに生かしていければいいので、活用したいと思えます。

ご協力ありがとうございました。今後の研究の参考にさせていただきます。

模擬授業アンケート

学年 (3) (男・女)

1. 5段階評価

5とても思う・4少し思う・3どちらでもない・2あまり思わない・1思わない

写真または図表は適切であったか。(5)4・3・2・1

説明書き・表現は適切であったか。(5)4・3・2・1

自らが教員になった時、これら教材を使用したいと思ったか。(5)4・3・2・1

関心・意欲・態度を引き出せる教材であったか。(5)4・3・2・1

教師の視点に立って知識・理解を子どもたちが得られる教材であったか。(5)4・3・2・1

すごろく・カルタが楽しむことができたか。(5)4・3・2・1

2. 社会科において、すごろくやカルタがどのような場面で見たいと思いますか

単につまみ食いや暗記をやらせることではなく、導入部分で楽しく興味を引き出すことができれば、その日の学習や授業の後にも活用できることが可能なのではないかと思いた。

3. 全体を通しての改善点をあげて下さい

授業や学習の場面によって問題を考える必要がある。た、小学生には難しいので、高校生には簡単なような問題があった。学習と目的の異なる教材は、状況によって使い分けすることがいいと思います。

4. 感想

とても楽しくやることができたので、授業に活用してみたい。写真や図表が豊富で、興味を引き出すことができたので、学習にも活用したい。写真や図表が豊富で、興味を引き出すことができたので、学習にも活用したい。

ご協力ありがとうございました。今後の研究の参考にさせていただきます。

注

1) 平成17年(2005)11月24日に出された「皇室典範に関する有識者会議報告書」をはじめ、現在、女性の天皇は「女性天皇」と表記されるのが一般的であるが、古代では「女帝」というのが法律用語であった。皇族の身分、継嗣法、皇族の婚姻などについて規定する継嗣令に次の条文がある。

養老令継嗣令皇兄弟条

凡皇兄弟皇子。皆為親王。女帝子亦同。以外並為諸王。自親王五世。雖得王名。不在皇親之限。凡そ皇の兄弟、皇子を、皆親王と為よ。女帝の子も亦同じ。以外は並に諸王と為よ。親王より五世は、王の名得たりと雖も、皇親の限に在らず。

2) 独立行政法人国立文化財機構・奈良文化財研究所が公開している施設として、平城宮跡資料館、遺構展示館、朱雀門、第一次大極殿、平城宮東院庭園などがある。

3) 奈良市観光協会「奈良市市内観光マップ」
http://narashikanko.or.jp/pamph/pdf/a3map-1.pdf

4) 「平城京すごろく」に用いた写真は主に奈良市観光課「奈良市観光マップ」からの出典、元明天皇陵及び元正天皇陵の写真は、地域情報を中心とした総合情報サイト「Area2」からの出典。
http://www.j-area2.com/index.html

Summary

This paper introduces the teaching material which developed for the purpose of studying about importance of Japanese history.

The material was developed on the basis of the teaching methodology of “gaming simulations”, which had been adopted under the “Support

Program for University Education with Distinctive Feature”. The material is unique in that it enables students to learn the basic knowledge of Japanese History, while enjoying the “SUGOROKU”, “KARUTA” games.

keywords : Geming Simuration, Sugoroku, karuta, GenmeiTenno

(Received February 13, 2013)