

## 元明天皇とその時代<sup>†</sup> —古代史から考える男女共同参画ゲーム—

渡部 育子\*

秋田大学教育文化学部

田島 駿己・本間 隆造\*\*

秋田大学大学院教育学研究科

本稿は、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、「元明天皇とその時代—古代史から考える男女共同参画ゲーム—」について述べるものである。時代と人びとを、その時代に生きた人びとによりよく理解するために、平城京遷都を行った元明天皇の時代をロールプレー・シミュレーションの手法を用いて再現した。小学校の教科書にも登場する人物と、その人物が生きた時代を読み解くゲームを楽しみながら、歴史学習のほか、男女共同参画を推進する意義を学修し、社会人としてのキャリア形成やワークライフバランスの意識を涵養する効果も得られる。

**キーワード：**ゲーミング・シミュレーション、元明天皇、律令国家

### はじめに

21世紀の天皇・皇族をさかのぼると、古代にたどりつく。古代には6人8代の女性天皇が存在した。平城京(奈良の都)を造った元明天皇は女性である<sup>1)</sup>。為政者トップに女性が据えられた時代、政界で重要な役割を果たした女性も少なくない。独身で80歳まで現役で働いた女性官人や、貴族の妻であるにもかかわらず宿直勤務もいとわなかった女性もいた。一方、洗濯休暇や子どもの看護休暇をとる男性官人がいた。庶民レベルでは、田植え労働の女性責任者や、高利貸などの経済活動をする富豪の妻もいた。日本古代社会では、為政者から庶民にいたるまで、多様な男女の働き方を史料から読み取ることができ

る。ゲーミング・シミュレーション「元明天皇とその時代—古代史から考える男女共同参画ゲーム—」で

は、平城宮、平城京を中心にいくつかの場面を設定し、ロールプレイ・シミュレーションの方法を用いて、固定的性別役割分担にとらわれない古代社会の実像を体感させる。小学校の教科書にも登場する人物と、その人物が生きた時代を読み解くゲームを楽しみながら、歴史学習のほか、男女共同参画を推進する意義を学修し、社会人としてのキャリア形成やワークライフバランスの意識を涵養する効果も得られる。

### 1. 文献解釈とゲーム

「元明天皇とその時代—古代史から考える男女共同参画ゲーム—」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。資史料から明らかになる歴史的事実は、その時代に生きる人びとの体験を100%追体験することが可能であるほど残されているわけではない。しかし、単なる追体験を求めるのではなく、「人間の生存の、文書に含まれている名残りを、解釈す

2014年2月13日受理

<sup>†</sup>The Development of a Game on Genmei Tenno

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

\*\*Toshiki TAJIMA and Ryuzo HONMA, Graduate School of Education, Akita University

ること」によって<sup>2)</sup>、その時代に生きた人びとよりも、その時代と人びとをよりよく理解できる。本ゲームの基礎資料は『日本書紀』、『続日本紀』や律令など、古代史研究上の基本的文献史料である。日本史や社会の教科書での史料の扱いは、注や解説をとまなう比較的難解なものとなっているが、歴史学の方法論として文献解釈はきわめて重要である。

文献解釈とゲームは、一見、馴染まないように見受けられるが、歴史的事実に忠実に、すなわち厳密な史料解釈をした上で、時代の様相を再現し、わかりやすく表現することは不可能ではない。本稿では、ロールプレイ・シミュレーションの手法によって作成したゲームの紹介と、その学習効果について述べる。

## 2. 学習指導要領との関連

平成20年度版中学校学習指導要領における「第2節 社会」の歴史的分野では、「第2 各分野の目標及び内容」の「1 目標」において、「(2) 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。」と記されている。このゲームでは元明天皇の生きた時代を平城京遷都の視点から読み解き、その人物についても探ろうとするものである。そのため元明天皇の活躍した時代背景と、平城京という文化遺産とを関連させながら、その人の果たした役割や生き方を具体的に理解させることが可能である。また「3 内容の取扱い」についても、「オ 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に対する生徒の興味・関心を育てる指導に努めるとともに、それぞれの人物が果たした役割や生き方などについて時代背景と関連付けて考察させるようにすること。……以下略」と記載されている。このゲームでは自分自身がロールプレイの演者になることで元明天皇が生きた時代に対する関心を深めるとともに、元明天皇が果たした役割と行き方についても考えていけるものになっている。

## 3. 「元明天皇とその時代—古代史から考える男女共同参画ゲーム—」

### (1) ゲームの概要

このゲームは、元明天皇が生きた時代における、特に平城京遷都を舞台とするロールプレイ・シミュ

レーションである。対象は中学校1年生を想定しており、1クラスにおける実践に対応している。元明天皇が生きた8世紀と、我々が生きる21世紀を越えて、生徒の質問に元明天皇が答える形式になっている。このゲームは、「元明天皇ってどんな人?」「平城京遷都」「重い税負担」「身分、政治と女性」の4つの場面から構成されており、平城京遷都をめぐる時代背景や、当時の民衆の暮らしなどを関連づけて学習することが可能になっている。また現在では見られない女性天皇である元明天皇の政治を探り、そこから当時の女性差別についても触れていくことで、現代における男女共同参画についても考えさせていくことが可能になっている。

またロールプレイでの登場人物は以下のとおりである。

- 生徒（鈴木剛 柳田晴香 田中翼）……疑問を發する
- 元明天皇……生徒の疑問に答える
- ナレーター……時代背景の説明など
- 全生徒……ロールプレイや資料を見ながら、この時代について考える

このゲームでは1クラスまでの実践を想定しているため、演者以外の生徒もロールプレイの聴衆として授業に参加できるようにしている。その際、ただロールプレイを見ているだけではなく、配布資料とロールプレイをもとに当時の時代背景や元明天皇が果たした役割について考えさせることが出来る。よって、クラスと一体になった学習をすることが出来るのである。

さらにロールプレイだけから読み取らせるのではなく、当時の元明天皇の政治下に関係する写真（平城京跡の写真、税を運んでいった様子のイラストなど）や資料（続日本紀などから抜粋）を使用し、ロールプレイの内容と関連した資料を使い読み取りを深めるように工夫をしている。

### (2) ロールプレイ台本と資料

ここでは、実際にロールプレイで使用した台本と資料を一部紹介したい。今回は、【場面2】平城京遷都と、【場面4】身分、政治と女性を紹介したい。場面2では3名の生徒が、平城京遷都に取りかかっていた当時の様子を元明天皇に質問し、遷都した当時の時代背景やその時の様子について元明天皇が答え、当時を浮き彫りにするものになっている。以下

が実際のロールプレイの台本である。

## 【場面2】平城京遷都

(鈴木) 元明天皇は、いったいどうして平城京に遷都したのだろう？

(ナレーター) まず、遷都の前の時代背景を説明しましょう。平城京遷都については、慶雲4年(707)正月に官人たちに議論させたことが分かっています。ただ、文武天皇の死によって、計画が一時、中断したと推測されています。遷都の詔は翌和銅元年(708)2月に出されました。

### ⇒資料2

(柳田) 今のような重機がなかった時代に大規模な土木工事ができたなんて不思議だなあ。

(元明天皇) そうですよ。実は遷都の詔から2年しかたっていないのに一定規模の工事が完成しました。もちろん、宮や京の工事がすべて終わってから移転したのではなく、政務が可能な程度に工事が進んだ段階で移転したのですが、それにしても驚くほどの早さでしょう。その秘密は、平城京はゼロからの造営ではなく、藤原京の施設を移転したところにあります。藤原宮の大極殿は、いったん解体され、平城京に運ばれました。

(田中) かなり大きな都市造りだけど、問題は起こらなかったの？

(元明天皇) 決して無かったわけではありません。

### ⇒資料3

(元明天皇) 諸国から来た人々は、都建設の労役に疲れて逃げる者が多い、逃亡を禁止しても止まない、都の防衛も備わっていない、という状況でした。3人の将軍を任命して、このような状態に対処したのです。

(田中) やっぱりそうだよ。元明天皇は、よくめげずに大変な遷都を指揮したなあ。

(ナレーター) 平城京遷都を指揮する元明天皇も時には弱気になることもありました。姉・御名部皇女

との歌のやりとりからうかがい知ることができません。

### ⇒資料4

76は和銅元年(708)に元明天皇が詠んだ歌です。武人たちの鞞の音に敏感に反応している様子がうかがえます。楯をたてているのは元明天皇即位の儀式の準備をしているのです。

77は元明天皇の同母姉・御名部皇女が、わたしがついてますよ、と答えている歌です。御名部皇女は天武天皇の皇子・高市の妃で、長屋王の母です。「息子・長屋王とともにいつでもお役にたちますよ」ということなのでしょう。

都の造営のような大工事を完成させるには、民衆に重い負担が課せられます。工事のために集められたのは、主に畿内とその周辺の農民で、仕丁や雇役によるものであったと考えられます。仕丁は税の一種で、五十戸ごとに二人ずつ出させ、三年間、都で雑役に従事させるもの。雇役は日数に制限がなく、食糧とわずかな賃金しか支払われなかったため、役民にとって割の合わないきつい労働でした。元明天皇が、武人たちがたてる音にも敏感に反応しているのは、彼女の心労の大きさを物語っています。

(鈴木) 元明天皇も、悩んでいたんだね。

(柳田) それにしても、働いている人々は大変な苦労を強いられていたみたいだね。

(ナレーター) 都につれてこられた人々は、自分の都合で移動したわけではないにもかかわらず、旅費は自分持ちでした。和銅5年(712)正月には人々への救済策が打ち出されました。

### ⇒資料5

(ナレーター) 華やかに見える平城京ですが、連れてこられた人たちの苦しみは計り知れないものがあります。そのような行いをを行った天皇も、別の意味でそれなりに苦しんでいたのかもしれない。

## 【場面4】身分、政治と女性

(鈴木) 良民と賤民に分けていたって言うんだけど、身分にどんな違いがあったんだろう？

(ナレーター) この時代の身分について説明しま

しょう。良民は貴族や民衆、役人からなる身分でした。一方賤民は、奴婢などの奴隷の身分でした。賤民は人口の一割くらいでしたが、良身分との結婚は禁じられ、売り買いにも出されていました。

(鈴木) 身分による差別があったんだね。

(柳田) ちなみに優遇されていた人たちはどんな人たちなの？

(元明天皇) この時代は大宝律令により位がありました。その中で、五位以上の位をもつ者に特権が与えられていました。そしてさらに三位以上の位をもつものは超エリートとして扱われていました。特権をもつ人々には、政治的な地位や経済基盤が約束されていました。

(田中) この時代は、位が高いほどエリートで特権を持っていたんだね。

(元明天皇) しかし賤民の中にも、宮廷に関わって立派な仕事をしている人もいます。例えば女医です。彼女たちは賤民である官戸の中から選ばれます。資質の優れたものが選ばれ、数年にわたる教育をうけ、私見に合格してはじめて女医になることが出来ます。女医は宮廷の助産と医療に携わりました。

(田中) 今の日本では女性の社会進出がやっと進んできたけど、この時代は女性も前線で働いていたんだね。

(元明天皇) しかし、ここにも差別はあります。まず賤民から選ばれているというのも、女性医師のみです。また男性医師は待遇や昇進が官民として期待できましたが、女医は官民ではない医療技術者としての位置づけでした。

(柳田) この時代にも、男女による差別があったんだね。

(鈴木) そのほかに、この時代の男女はどんな関係にあったの？

(元明天皇) この時代は、夫婦別姓になることもあ

りました。また、地域によって違いがあり全部ではありませんが、一夫多妻制も見られました。夫は結婚すると妻の家に通い、そのうち夫婦で独立して同居してくらしていました。

以上が、実際に使ったロールプレイの台本である。そして先述したとおり、同時に資料も使用しながら同時の時代背景の読み取りも行う。資料は中学生でもわかるように、現代語訳したものを引用し、原文と一緒に提示した。以下が台本に対応する資料である。

#### 資料2 遷都の詔

方に今、平城の地、四禽園に叶ひ、三山鎮を作し、亀篋並びに従ふ。都邑を建つべし。その営み構の資、事に随ひて条に奏すべし。また、秋収を待ちて後、路橋を造るべし。子來の義に勞擾を致すこと勿れ。制度の宜、後に加へざるべし、とのたまふ。

『続日本紀』和銅元年2月戊寅条

「平城の地は、東西南北の守護神（四神）に守られ、三方山々に囲まれた縁起のよい土地である。占いに従ったものだ。さあ共にいい都づくりをしよう！」（平城京天平祭HPより）

#### 資料3 都建設の労役のようす

勅したまはく、頃聞かく、諸国の役民、造都に勞きて、奔亡すること猶多し。禁むと雖も止まず、と。今、宮の垣成らず、防守備はらず。権に軍營を立て兵庫を禁守すべし、とのたまふ。

『続日本紀』和銅4年9月丙子条

「近頃つぎのようなことを聞く。諸国からの役民が、造都の労役に疲れて、逃亡する者がやはり多い。禁止しようとしても止まらない。現在平城宮の垣は未完成で、防衛が不十分である。とりあえず衛兵所を建てて、兵器庫を固く守るべきである。」（宇治谷 猛著『続日本紀（上）全現代語訳』講談社学術文庫 p124）。

#### 資料4 姉・御名部皇女との歌のやりとり

和銅元年戊申 天皇御製

ますらをの 鞆の音すなり もののふの  
大臣 楯を立つらも



## 『万葉集』巻1-76

御名部皇女奉和御歌（和（こた）へ奉（まつ）れる御歌）

吾が大君 物な思ほしそ すめかみ 皇神の  
副へて賜へる 我がなげなくに

## 『万葉集』巻1-77

## 資料5 人々への救済策

詔して曰はく、諸国の役民、郷に還らむ日、食糧絶え乏しくして、多く道路に饑ゑて、溝壑に転び填ること、その類少なからず。国司ら勤めて撫養を加へ、量りて賑恤すべし。如し死ぬる者有らば、且く埋葬を加へ、その姓名を録して本属に報げよ、と。

『続日本紀』和銅5年正月乙酉条

※溝壑……みぞ、どぶ、谷間

撫養……かわいがって養うこと

賑恤……貧困者や被災者などを援助するために金品を与えること。

（諸国の役民が郷里に還る日に、食料が欠乏し、多く帰路で飢えて、溝や谷に転落し、埋もれて死んでいるといったことが少なくない。）宇治谷 猛著『続日本紀（上）全現代語訳』講談社学術文庫 127～128頁）

## (3) 模擬授業の実践

秋田大学教育文化学部（社会科学研究室）の学生5名と秋田大学大学院教育研究科（社会科教育専修）1名の協力のもと、「元明天皇とその時代－古代史から考える男女共同参画ゲーム－」を用いた模擬授業を、2014年2月7日（金）の3時限目に3-318教室で行った。

はじめに授業者が本ロールプレイの目的と流れを説明、参加者の内からナレーター1名、生徒役（登場人物の鈴木、柳田、田中）3名を選び、実践した。元明天皇の役はセリフが少し難しいため、授業者が行った。その他2名は、聴衆の生徒としてロールプレイや資料をもとに時代背景を考えてもらった。所要時間は約30分程度で、生徒役を演じた学生は特に楽しく参加してくれたと感じた。また学生がそれぞれに与えられた役になりきろうとしていた点も高く評価できる。

授業後のアンケートでは以下のようなことが書か



れていた。「本ロールプレイを単元のまとめとして行くと、総まとめとして振りかえることが出来る」「写真の提示が良かった」「実際に役割を体験することで、自分が思わなかった疑問にも気付くことが出来た」「ロールプレイを行うことで、歴史に興味のない生徒も楽しく学べる」など、学生から良い評価を得た。興味関心を持たせ、当時の時代背景を考えるとという点では成功したと言えるだろう。

一方で改善点として以下があげられた。「説明だけでなく板書を取り入れた方が良い」「実物があると実感が持てそう」「場面毎に演者を変えても良いのでは」「内容が少し難しい」などの指摘を頂いた。授業形態が説明中心になってしまった点や、ロールプレイに参加する生徒役が少ないなど、改善点はいくつもある。特に内容を中学生向けに作成しているが、資料や当時の言葉など中学生に難しい部分をどのように取り上げ、読み取らせていくかが大きな課題となっていだろう。これらを一つ一つ検討し、修正していきたい。

## 4. おわりに

中学校社会の授業では律令法と都城は重要なテーマである。同時に、古代史学界での研究の進展が著しい分野でもある。本稿では元明天皇に焦点をあわせ、歴史学習の教材を作成し、模擬授業の実践を紹

○本授業を受講して改善を行ったほうが良いことがあれば記入して下さい。

元明天皇の説明のところは話を聞くだけで退屈になるので、  
ロールプレイと板書を取り入れた授業ができるとおもしろそうだと  
思いました。  
セリフを読むだけでなく、実物とかがあるとさらに実感を持てそうだと思いました。

○本授業に対する意見・感想等を記入して下さい。

実際に役割を体験すると、自分が思わなかった疑問にも  
気づくことができ良かったです。  
ロールプレイをするにあたって最初に台本の読みこみの時間が  
あれば役割をやる人も理解できるのかなと思いました。  
歴史の勉強でロールプレイを行うことは、あまり歴史に興味の  
ない生徒も楽しく学べると思います！

介した。

本稿では以下の2点について、新知見を提示した。  
第1は、単なる人物名や事項の暗記にとどまることのない、楽しい歴史学習が可能である点である。第2は、歴史学の方法論の基礎である史料（資料）を紐解くスキルを中学生レベルで可能にした点である。

本稿の成果を、時期を拡大した教材作成に応用することを、今後の課題としたい。

注

- 1) 渡部育子『元明天皇・元正天皇』（ミネルヴァ書房、2010年）
- 2) デイルタイ著、久野昭訳『解釈学の成立』（1900年）（以文社、1973年）

### Summary

This paper introduces the teaching material which developed for the purpose of studying about Genmei Tenno and the Rituryo legiation. 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.

**Key Words** : Gaming Simulation , Genmei Tenno  
The Rituryo legiation

(Received February 13, 2014)