

かゑらじと かねて思へハ 梓弓

なき数に入る 名をぞとどむる

四條畷に散った若き武将、楠正行

楠正行通信 第115号

令和2年8月11日

発行=四條畷楠正行の会

〒575-0021 四條畷市南野5丁目2番16号

四條畷市立教育文化センター内 072-878-0020

大阪電気通信大学とのコラボ第4弾

四條畷の歴史・文化を遊びながら学ぶ「MY ゲーム」制作

7/29 オンライン会議で8グループ、テーマ発表

● 四條畷はめっちゃくちゃ歴史が深い ●

大阪電気通信大学と四條畷楠正行の会の産学連携事業・社会プロジェクト実習の第4弾、「MY ゲーム制作」のゲーム作りが、いよいよ始まります。

4年目の今年は、歴史文化香るまち・四條畷を、遊びによって学び、その魅力を内外に発信するツールとして、「MY ゲーム制作」を依頼しました。

今年2月から、コロナ禍が日本社会を覆い、ありとあらゆる企業・組織・団体に大きな制約を課し、大学も例にもれず未だに教室での授業が行われない環境が続いています。

そのため、ゲーム制作に必要な基礎知識のための講義や現地学習も教室で開催することができず、web会議システムを使ったオンライン授業で行いました。学生の何人か、中国人留学生は日本への入国の制限を受け、中国の自宅からの参加となりました。

扇谷の行った4回のオンライン講義を受けた学生の皆さんから、以下のような感想が返ってきました。

- ・四條畷はめっちゃくちゃ歴史が深そうですね。
- ・日本で10個ほどの青磁袴腰香炉に興味をひかれた。
- ・道標や小さなお地蔵様を探して歩くのも面白そう。
- ・馬の全身埋葬など、知れば知るほど興味が湧く。
- ・大壺はゲームに取り込めるのではないかと感じた。
- ・13仏の並びの意味も何かあるのか、ワクワクする。

● 大学・学生の自宅・市役所をWEB会議 ●

今回は、木子准教授と由良教授のお二人が指導にあたられ、総勢48名の学生が、8グループに分かれて6つのテーマでゲームを制作することになりました。

7月29日(水)、午後4時50分から6時20分の間、大阪電気通信大学・学生の自宅・四條畷市役所をオンラインで結んで、google-meetを使った「テーマ発表」が行われました。

大学には木子、由良お二人の先生、学生は全員自宅から、そして四條畷楠正行の会のメンバーと市役所職員、教育委員会職員は市役所本館2階のミーティングルームに集まったのオンライン発表です。

木子先生による出席確認の上、クライアントである四條畷楠正行の会、扇谷から「学生の皆さんが選ばれたテーマに沿って、四條畷市の文化や歴史が、ゲームという形を通して、どのような切り口で、どのように料理されるのか、本日発表されるゲーム・プランが大いに楽しみです。」と挨拶しました。(写真:挨拶する扇谷)



5時まで公務のあった東修平市長が入室され、「大阪電気通信大学の皆さんには、絵本製作に始まり、かるた制作、ポスター制作と四條畷ゆかりの楠正行発信にご尽力いただき、今回は、第4弾として四條畷市の歴史や文化をゲームにさせていただくことになり、大変うれしく思っています。」と挨拶されました。なお、東市長はコロナ対策のための公務が緊急に入り、挨拶後、退室されました。(写真:挨拶される東市長)



● ボードゲームやすごろく、カードも ●

8グループのテーマ発表(概略)は以下のとおりです。

□タイトル ビバ☆☆☆キリシタン

ジャンル キリシタンなりきりゲーム

(テーマ：河内キリシタン・田原対馬の守)

中学生対象に、カードを用いたボードゲームを通して、四條畷にいたキリシタンたちの歴史について学べるゲーム

□タイトル キリシタン・ザ・エスケープ

ジャンル キリシタン逃亡型サバイバルボードゲーム

(テーマ：河内キリシタン・田原対馬の守)

10歳以上を対象に、キリシタンが日本に上陸し、布教を行うゲーム。ゲームでは、三好長慶の部下に会えないと捕まり、追放されてしまう。他の宣教師より、多くの人に布教することができれば勝利となる。

□タイトル キリシタン鬼ご

っこ

ジャンル ボードゲーム

(テーマ：河内キリシタン・田原対馬の守)

6歳以上が対象で、キリシタンを殺す側と逃げる側に分かれてボード内をぐるぐるするゲーム。キリシタンを殺す側1人と、逃げる側3人以上に分け、ボード上で、追いかけて、逃げ回りながら生き延びマスを目指す。

□タイトル コメ収穫ゲーム

ジャンル 双六ゲーム

(テーマ：弥生時代の稲作・讃良郡条里遺跡)

5歳以上を対象に、ボードを周回しながら米を収穫して、みんなで一定量を目指すゲーム。

□タイトル なわて巡り

ジャンル アナログゲーム、ボードゲーム

(テーマ：四條畷の街道文化)

6歳以上を対象に、四條畷にある神社、遺跡、出土品、道標、地図、名産品等を配置し、サイコロを振り、出た目だけコマを進め、止まったマスの内容に従いゴールを目指す。

□タイトル 舟運すごろく

ジャンル すごろく

(テーマ：寝屋川舟運・葦屋浜・雁屋泊)

寝屋川舟運を題材にした双六ゲームで、川上(田原)で収穫した米俵を、川下(葦屋浜)に運ぶ多さを競う。

□タイトル キング馬師

ジャンル 双六

(テーマ：馬文化発祥の町・南山下遺跡・葦屋北遺跡)

6歳以上を対象に、今から1500年前当時の大阪のマップを使い、四條畷の牧場に育った馬を、他の地域に渡して広げていく対戦型のゲーム

□タイトル 民話詰め合わせトランプ

ジャンル カードゲーム(トランプゲーム)

(テーマ：四條畷市に残る4つの民話)

6歳以上対象に、「うすのろ」(咲かれた龍)、「じじぬき」(照涌大井戸)、「ハシ抜き」(舍利吹き観音)、「ブラックジャック」(雁塔物語)のゲームを楽しみながら、小さい子どもに民話を知ってもらおうカードゲーム。

● オンラインで活発な質疑 ●

各グループのテーマ発表を受け、質疑応答では、以下のような意見・質問・提案が出ました。

- 一回のゲームに、50分から1時間を想定しているゲームがあるが、子どもたちには長すぎるではないか。
- 市民にあまり知られていないネタを使うとのことだが、皆さんはいいところで、そのネタを手に入れたのでしょうか。

- 対象年齢が10歳以上、12歳以上と高学年や中学生対象のゲームもあるが、できる限り、小さい子どもも楽しめるゲームにしてほしい。
- 四條畷の葦屋浜、雁屋泊まりで扱ったものは、主にお米だったので、お金の代わりに物々交換に使う食料は米俵で良いのではないかと。
- 民話のトランプゲームは出来上がりが非常に楽しみ。小学校の教材でも使えるゲームを期待します。

11/28 総合センターで市民ゲーム大会

なお、8つのゲームは10月末の完成を目指し、11月28日(土)に、市民総合センターの展示室で、8つのゲームを使った「市民ゲーム大会」の開催を予定しています。乞う、ご期待！(写真:ミーティングルームの様子)

論文集「小楠公」創刊号・発売中

体裁 A4版 縦2段組み フルカラー 72頁

頒価 ¥500円(別途送料)

内容:「人物叢書・楠正行」扇谷昭・入賞3論文

◇お申し込み:四條畷市立教育文化センターまで

TEL&fax 072-878-0020

メール kyobun@pure.ocn.ne.jp

(文責『四條畷楠正行の会』代表 扇谷昭)

