

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130号

令和3年6月8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・社会プロジェクト実習／市民・自治体・大学連携事業

畷の歴史・文化をゲームに 第2弾！

＝ 楠正行ゲーム2作品他、8作品の制作始まる ＝

● 11月、市民ゲーム大会 ●

四條畷市は、古代、市域の西側に海が広がり、現在の大阪外環状線あたりが渚の線で、飯盛山と海の間に挟まれたわずか2キロメートルほどの地は南北交通のかなめ、東高野街道が南北に走り、清滝街道が東西に走る交通の要衝の地で、家が張り付いてきました。

2万年前の旧石器時代から人が住み着き、弥生時代にはコメ作りが始まり、古墳時代の5世紀には大陸から船に乗って馬がやって来た馬文化発祥のまちでもあります。

また、中世の南北朝時代には、吉野朝を支え続け生き抜いた楠正行が四條畷の合戦で若干23歳の若さで非業の最期を遂げたまちであり、戦国時代には、三好長慶が飯盛城に入り、キリシタンを庇護しましたから、西洋から宣教師が来るなど異国情緒を漂わしたまちでもあります。

また江戸期には、貝原益軒が南遊紀行という旅日記を綴るなど街道文化が花開いた賑わいを見せたまちであります。そして、近代、電力が生まれる前の貴重な動力源として水車産業が栄えたまちでもあります。

このように歴史文化香るまちを、昨年、ゲームという遊びによって、その魅力を内外に発信するためのツールとして「MYゲーム」を制作しました。今年はその成果を踏まえ、第二弾として、更に歴史文化を掘り下げ、より完成度・クオリティの高いゲームを制作して、11月目途に、市民文化のメッカ、市民総合センターで市民ゲーム大会を開催し、多くの人にプレイを楽しむ中で四條畷の歴史・文化に触れていただく予定です。

今回は、待望の「正行ゲーム」が生まれる予定です。皆さん、お楽しみに！

● 5ジャンルのゲーム決まる！ ●

大阪電気通信大学との産官学連携事業は、2017年度の「絵本 楠正行」に始まり、2018年度の「かるた 楠正行」制作と販売、2019年度の「楠正行ポスターセッション」、2020年度の「MYゲーム なわたの歴史・文化」と続き、今年提携5年目を迎えました。

しかし、今年は4月から全面オンライン授業となり、対面授業ができないことから、四條畷楠正行の会からの参加はもとより、四條畷市・四條畷市教育委員会の参加もかなわず、クライアント対面・楠正行の会扇谷による講義等、すべて大学と学生自宅をつないでオンライン授業となりました。

40人8グループに分かれた結果、「農耕文化」2グループ、「四條畷の合戦」2グループ、「キリシタン文化」「街道文化」2グループ、「東側文化」、以上5ジャンルのゲーム8作品の制作に決まりました。

学生のゲーム制作にあたって、四條畷の文化・歴史を学ぶ資料として、A3版25ページに及ぶものを事前に提供しました。

この資料は、四條畷の歴史・文化を6つのジャンルに分け、「縄文時代から弥生時代、近畿で最初の農耕文化が生まれたまち」〔稲作文化〕「河内湾・潟・湖の時代に、渚の線が動かなかったまち」〔馬文化発祥の地〕「戦乱の世に、地形上から交通の要衝であったまち」〔四條畷の合戦〕「河内キリシタン発祥の地となったまち」〔飯盛城〕「江戸時代、街道が行き交い賑わいを見せたまち」〔貝原益軒〕「大阪唯一の生駒山稜東側文化を持つまち」〔奈良文化〕を、2回に分けてお話ししました。

(文責『四條畷楠正行の会』代表 扇谷昭)