

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134号

令和3年9月14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産学連携事業第5弾

# 正行ゲームは協力型と対戦型の二つ

## 5ジャンル8つのゲーム制作、順調に進む

大阪電気通信大学総合情報学部ゲーム&メディア学科・木子&由良研究室と四條畷楠正行の会の産学連携コラボによる社会プロジェクト実習第5弾「畷の歴史・文化をゲームに第2弾！」は、オンライン授業と対面授業を織り交ぜながら、順調に進んでいます。

昨年もゲーム制作に取り組みましたが、昨年の経験・実績を踏まえ、更に完成度の高いゲーム制作を行い、子どもたちの遊びを通して四條畷の歴史文化を広く発信することを目的に実施します。

今年も40名の学生が集まり、8班に分かれてゲームを制作します。(写真:電通大での授業風景)

### 〇班別テーマとゲームの種類

班	ジャンル	ゲーム
①	テーマ河内キリシタン	ボードゲーム
②	街道文化	ボードゲーム
③	街道文化	双六ゲーム
④	<b>四條畷の合戦</b>	カードゲーム
⑤	<b>四條畷の合戦</b>	カードゲーム
⑥	大阪府内唯一東側文化	陣取りゲーム
⑦	農耕文化	ボードゲーム
⑧	農耕文化	双六ゲーム

5月12日、19日の2回にわたって、オンラインによる扇谷の講義を行いました。

この講義は、①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四條畷、②河内「湾」「潟」「湖」時代に、渚の線が動かなかった四條畷、③戦乱の世に、地形上から交通の要衝であった四條畷、④近畿の中心に位置する飯盛城、三好長慶の入城とキリシタン庇護、⑤江戸時代、街道が行き交い賑わいを見せた四條畷、⑥大阪



唯一の生駒山稜線東側文化を持つ四條畷の6ジャンルについて、事前に配ったA4版50ページの配布資料と、パワーポイント71コマの写真・図版・イラストを使ったもので、2回の講義の冒頭には映像スクリーン紙芝居「楠正成、正行」と「かるたを使った楠正行の生涯」を上演し、学生の皆さんの興味と関心を喚起しました。

以下、講義を聞いた学生の感想を紹介します。

### ◆1回目の講義を聞いて

#### 歴史に疎く、正行は読めなかった

自分は歴史に疎いので、正成・正行と紙芝居を聞くまで読めなかったです。紙芝居、昔の人たちの顔、特に若い人は見ただけでは男か女かわからない抽象的な方が多いというイメージです。正成の軍は圧倒的に少なく、正成だけでも700を切り倒し、身に十数か所の傷を受けても山を登り切り、大体昔の人は戦死したと思っていたが皆で腹を切り死んだと聞いて驚いた。天皇からも「正行死ぬでないぞ」という個々を大事にするかのようなお言葉ももらえていた。正行も父親と同じく少ない兵力で敵

大将の首を討ちとるまで一步も退かない戦い方と聞き親子の血を感じる戦いだと感じました。

一粒の糶の痕を発見しただけですごい発見で、四條畷では稲作が行われていたことが判明し、とても貴重な事だったことはすごいことだと思った。馬の飼育には傾斜が良く、フラットな場所ではあまり良くない。馬形埴輪はもうちょっと小さいと思っていたが、それ以上に大きいとは思わなかった。ぜひ一度現物を見てみたい子馬形埴輪、馬か犬かで議論をしていたことがあったらしく自分が見たら馬か犬かではなく猫に見えてしまった。

正行の刀はイメージより筆を持っているということ、正行の肖像画がなく、何故かすべて優しい顔立ちをしている絵しか存在しない。いろいろな場所を聞いて、ぜひ5月中は無理でも他の日に行けるときを楽しみにしています。

### 紙芝居はまるで人物漫画で分かりやすい

四條畷の歴史の中で前もって配布されていた資料プラス講義のおかげで、ここはどういったものなのか、遺跡の話が詳しく解説してくださったお陰で理解できました。あとは復習をしてさらに理解をするために学習をします。

更に初めの紙芝居解説は大変分かりやすく解説されて、まるで歴史の人物漫画のような感覚で正成・正行の生涯、してきた行いが学習できてこれからのゲーム作りの基本的な部分が少し考えることができました。ハニワを造形してボードゲームの駒のようにしてもと、あのデザインを見て思いました。

### 死を恐れず、命を懸けて守る姿に感動

自分は正直に言うと歴史の授業の時は、自分が好きな時代の話じゃないとすぐに飽きてしまう人です。でも、今回の紙芝居はとても面白くなって、時間が過ぎていくのを感じられないほどその魅力に落ちてしまったんです。

まあ、正直に自分は韓国人で、兵役の義務があります。自分は本当にその時は何もかも嫌になって、自分の人生で一番輝くときの2年を兵役に使うのは本当に理解できませんでした。だが、この紙芝居の中では自分の大切なことを守りたくて死を恐れず、命を懸けて守ろうとしている姿を見ていると自分が恥ずかしくなって、自分の人生を振り向いて反省する時間でした。

### ◆2回目の授業を聞いて

#### 先輩の制作物に触れ大いに参考に

前回に引き続き四條畷の魅力についてたくさん教えてもらった。また今回はそれだけでなく先輩たちの作品を見ることができ制作にとっても参考になった。四條畷の魅力を探しつつゲーム性なども考えてどのように取り入れていくのかを考えていきたいと思った。かるたなど色々のモノを取り入れて面白いものを作りたいと思った。

### 1枚の絵札に込められた深い物語に驚き

今日の講義の最初に行われたかるたを用いた物語を聞いて、たった一枚の絵の中にこれほどまでに深い物語があるんだと驚きました。前回と同じような感想ですが、時代劇のようで終始聞き入ってしまいました。

### 何故、私は楠正成を知らなかったのだろう

今回も四條畷の歴史や文化について講義で学び、面白い土地だなと思いました。こう思った理由としては、大阪なのに生駒山の文化をもっていたり、大阪のへその位置にあり江戸時代に街道がたくさんあったり、最古のキリシタン墓碑があったり、何より楠木正成の活躍が聞いていて何故私は彼を知らなかったのだろうと思ったからです。ここ講義を聞いて、より四條畷の魅力を伝えられるゲームを作りたいと思いました。

## 集中講義で、各班、進捗状況報告

9月1日、後期最初の講義がオンライン集中講義で行われ、木子・由良先生と一緒に扇谷も参加しました。

各班毎に、ゲーム制作の進捗状況が報告されました。

1班の河内キリシタン・ボードゲームは、カードにイラスト・写真を使い四條畷の歴史をちりばめ、コマに趣向が凝らされそうです。2班は歴史民俗資料館オリジナルのガチャガチャをコマに採用するなど、独創性豊かなゲームに仕上がります。3班の街道文化は、四條畷での生活の根幹となった街道の重要性を双六を通して体験するものです。

4班と5班は、四條畷の合戦編のカードゲームとボードゲームで、協力型と対戦型と好対照の二つのゲームができそうです。正行の戦い方や高師直の偽物も登場予定です。6班は陣取りゲームで、7班はコメ作りの文化をボードゲームを通じて学ぼうというものです。8班は、渡来人が農耕を伝えるべく命がけで荒波を渡ったことを伝えるゲームで、朝鮮半島を出発し葎屋北遺跡のゴールを目指します。この班の駒は準構造船を3Dプリンターで作る計画です。

## 12月4日、市民ゲーム大会で初公開

電通大コラボ第5弾「ゲーム制作第2弾」は、11月10日に四條畷楠正行の会と市役所関係課が参加して電通大学でデモプレイを行い、12月4日(土)に四條畷市市民総合センターで「市民ゲーム大会」でお披露目の予定です。コロナ禍の収束が見通せない中、市民ゲーム大会の開催にこぎつけられるかどうかわかりませんが、対策を講じ万難を排して実現したいと考えています。11月に入ると、四條畷市立教育文化センターの公式ホームページや四條畷市の広報誌・公式ホームページ等で案内しますので、乞う、お楽しみに♡

(文責『四條畷楠正行の会』代表 扇谷昭)