

古文書パズルの製作と利用状況

高橋 伸拓

1. はじめに

本稿は、茨木市立文化財資料館郷土史料室における古文書の普及啓発について、古文書パズルの取り組みを紹介するものである。

令和4年（2022年）3月31日に郷土史料室を開室し、史料室前に75.0×180.0cmのサイズの長机を設置して古文書の普及啓発を行うためのミニコーナーを設けた。ミニコーナーには摂津名所図会のぬりえと、貼りパネ製の古文書パズルを配置した。

以前、筆者は鹿毛敏夫氏のパズルを用いた古文書の啓発（鹿毛2002）や高橋修氏の小学生向け古文書読解（高橋2013・2014）から着想を得て、「絵図で楽しむ茨木」展において古文書パズルを製作し、事例紹介を行った（高橋2017）。この時に古文書パズルをより改良していくことを課題としてあげていた。その後、改良を行い、当館に郷土史料室を設けたことで、古文書パズルを活用することとした。

古文書の活用について、『博物館研究』誌上で、「特集 古文書資料の活用」が生まれ、これまでの古文書資料の活用に関する取り組みがまとめられている（高橋2022①）。さらに、2017～2019年の展示会名称及び2021年のデータから展示で扱う時代は近世・近代が数多く扱われており、展示会の成否の鍵を握るのはその根拠資料となる古文書の扱い方にあり、今後の博物館展示の運営にあたり、従来以上に古文書をどのように活用するかが問われているという指摘がある（高橋2022②）。

古文書はくずし字で書かれているため、見ても内容が分からず、展示が難しい資料である。古文書に少しでも興味を持ってもらい、存在を知ってもらうために、歴史系博物館における古文書の活用については展示に限らず、今後も考えていかなければならない。

郷土史料室での古文書パズルの活用については、すでに別稿（高橋2023①・2023②）で触れているが、製作の過程や実物についてはこれまで発表していなかった。

以上を踏まえて、古文書パズルの製作の変遷とその利用状況についてまとめておきたい。

2. 古文書パズルの製作

「絵図で楽しむ茨木」展の際に、古文書パズルを製作した。この時はくずし字を絵柄にしたマグネットのパズルをホワイトボードに貼り付けたものとした。これはパズルをただ完成させるだけのものであり、パズルを完成させても、そのくずし字が何と読むのかは分からない。そのため、このパズルを作った時は別に読み方の答えを書いた用紙を配布していた。絵柄のくずし字は市民にも比較的なじみのある江戸時代の茨木市内の旧村名を用いた。この取り組みはすでに別稿で紹介したので参照されたい（高橋2017）。

しかし、パズルのみでより学習効果を得られないかと考え、その後改良し、パズルを完成させることで古文書を解読した気分になることができるように、パズルを完成させて裏返すと、くずし字を活字にした答えが書いてあるものとした。この時は自前で貼りパネを使って製作した。サイズは縦22.4×横12.0×厚さ0.5cmである。これによって、くずし字の絵柄のパズルを完成させるだけでなく、パズルを完成させることで、くずし字を読むことができるという学習効果が得られるようにした。この時も旧村名のくずし字を絵柄とし、2種類製作した。

郷土史料室を開室し、史料室前でミニ展示とミニコーナーを設けて、摂津名所図会のぬりえと、貼りパネ製の古文書パズルを配置した。古文書パズルは好評で、未就学児から小学生によく利用してもらっている。貼りパネの古文書パズルは使用することで劣化が進み、より丈夫なパズルを製作できないものかと考え、アクリル製の古文書パズルを業務委託で製作することとした。古文書パズルの仕様を作り、図面（図1・図2）を元に（株）日展に製作してもらった。仕様書を作ったことで、再度パズルを製作することが可能になった。サイズは縦25.5×横11.0×厚さ2.5cmである。貼りパネの古文書パズルと同じくらいの大きさにした

が、アクリル製であることから重いものとなった。絵柄は旧村名のくずし字を踏襲し、2種類製作した。

3. 古文書パズルの利用状況

古文書パズルの利用状況については、未就学児から高齢者まで幅広い世代の方に興味を持ってやってもらっている。このように幅広い世代の方が来られるのは、前提として当館は入館料が無料で入りやすいためと考えられる。

未就学児は他の場所にはない、ここにしかないパズルを楽しんでいる。リピーターになっている未就学児・小学生がみられ、学校が終わった後に訪れる小学生や、保護者とともに保育園・幼稚園の帰りに立ち寄る園児がみられる。未就学児は漢字を読めないが、保護者から何と読むか話を聞いている。保護者にもくずし字のことを知ってもらう機会を提供できている。アクリル製だけでは物足りない様子の時は貼りパネ製も使ってもらっている。

パズルを手にとられた方に、職員が声掛けをしてパズルについて説明をし、来館者とのコミュニケーションを取るためのツールとしても機能している。来館者全員がパズルを手にとるわけではないが、興味を持つ方もおり、古文書が少しでも印象に残ることができればと考えている。

こうして試行錯誤しながら製作したパズルを利用してもらっている。

4. おわりに

以上、古文書パズルの製作と利用状況について紹介してきた。最後に今後の課題をまとめておきたい。

まず、古文書パズルの種類をさらに増やしていきたいと考えている。少しでも古文書やくずし字に親しみを持ってもらい、記憶してもらうことができればと考えている。

さらに、より学習効果を得るために、パズルによって古文書に興味を持ち、自分で解説しようという考えを持ってもらう仕組みを作りたいところである。パズルを組み立てることで古文書を解説した気になる方法を考えたい。絵柄はこれまで旧村名のくずし字を使用してきたが、歴史上有名な人物の名前などといった種類を増やしていきたいところである。アクリル製であることから丈夫で

はあるものの、未就学児にとっては少し重量があり、より軽量化できないかと考えている。

またこれまで見たことがないパズルのため、どのようにやればいいのか分からない方が多く、こちらが説明することで理解して楽しんでもらっている。遊具の要素を取り入れて、もっと分かりやすいものにできないか考えていきたい。

古文書パズルを通じて、くずし字で書かれた古文書の存在を知ってもらい、古文書が伝わる旧家で廃棄されないようにし、古文書の保存にもつなげていきたいと考えている。

古文書普及啓発のツールの一つとして、古文書パズルが利用されることを願っている。

参考文献

- 鹿毛敏夫 2002 「子どもと向き合う史料館活動—古文書解説と体験発掘の実践—」『博物館研究』410号 pp. 10-14
- 高橋修 2013 「小学生向け古文書読解プログラム開発の意義と効果」『日本ミュージアム・マネジメント学会研究紀要』17号 pp. 29-36
- 高橋修 2014 「「小学生だから読める古文書講座」事業の実践—新しい博物館教育論と資料論の構築を目指して—」『LINK【地域・大学・文化】神戸大学大学院人文学研究科地域連携センター年報』6号 pp. 98-105
- 高橋修 2022 ① 「古文書展示・普及事業研究の回顧と展望」『博物館研究』651号 pp. 26-30
- 高橋修 2022 ② 「モノとしての古文書の活用—シンポジウム以後の知見を踏まえて—」『明治大学博物館+南山大学人類学博物館合同シンポジウム報告書 2019-2020』 pp. 9-12
- 高橋伸拓 2017 「歴史系博物館における絵図資料の活用—「絵図で楽しむ茨木」展を事例に—」『Musa（博物館学芸員課程年報）』31号 追手門学院大学博物館研究室 pp. 1-6
- 高橋伸拓 2023 ① 「地域資料館とアーカイブズ—茨木市立文化財資料館 郷土史料室の事例—」『Musa（博物館学芸員課程年報）』37号 追手門学院大学博物館研究室 pp. 1-6
- 高橋伸拓 2023 ② 「自治体史収集資料の保存・公開・活用—茨木市立文化財資料館 郷土史料室の事例—」『LINK【地域・大学・文化】神戸大学大学院人文学研究科地域連携センター年報』15号 pp. 32-37

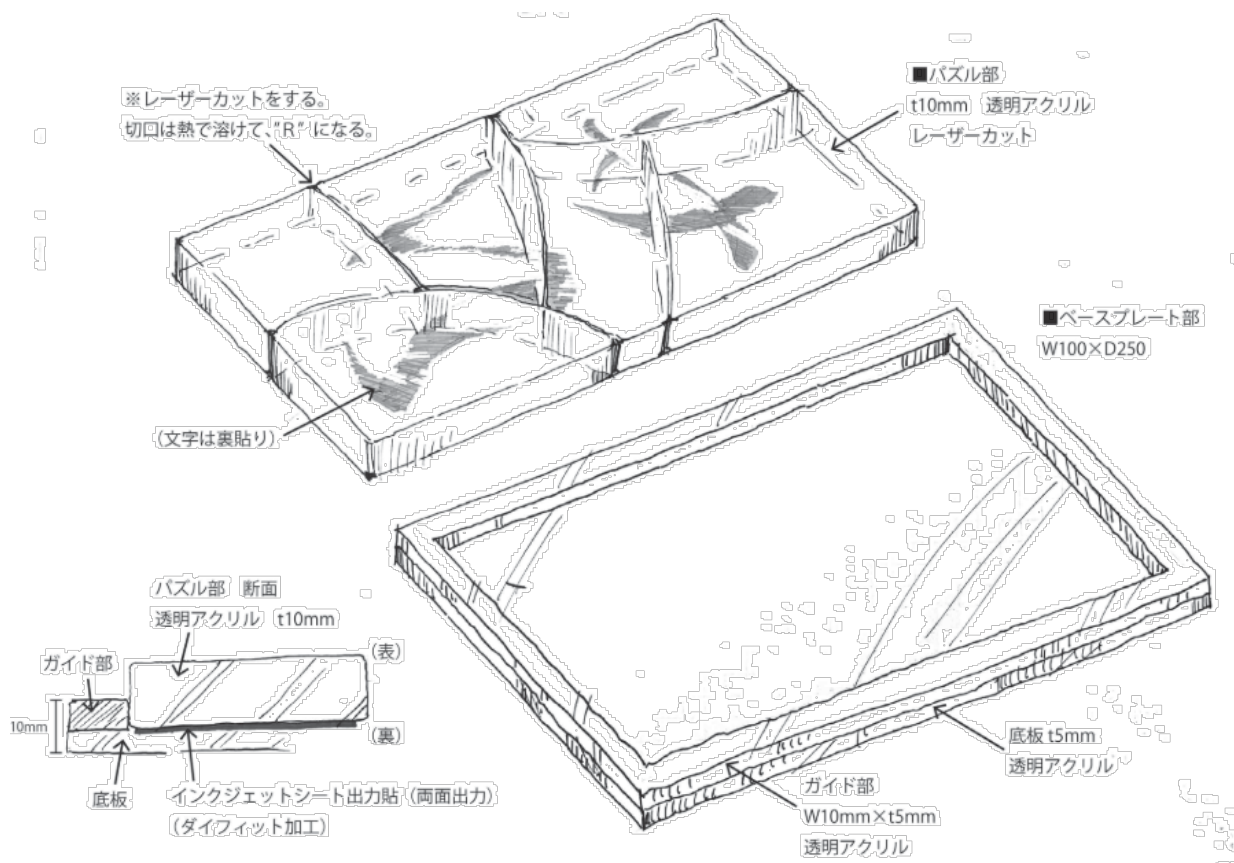


図1 アクリル製古文書パズル図面 (パズル部・ベースプレート部)

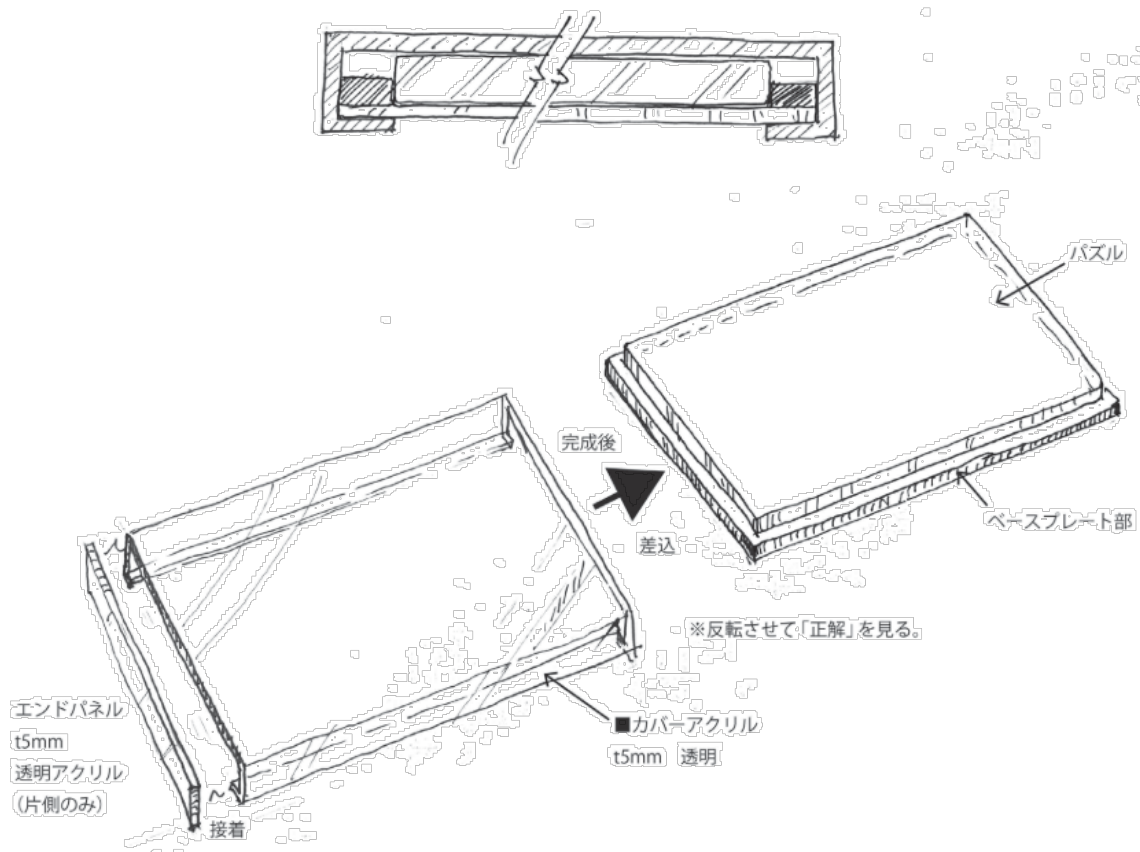


図2 アクリル製古文書パズル図面 (カバーアクリル)



図3 アクリル製古文書パズル