11 2026
SINCE 1986
日英バイリンガル | Japanese-English Bilingual
令和 8 年 10 月 20 日発行 | 毎月 1 回 20 日発行
通巻 481 号 ISSN 1348-7906
880円

HIRAGANA TIMES.

ひらがなタイムズ Japanese Language & Culture | 日本文化共有マガジン



将棋 ― 敵を宝に変えた文化

Shogi: The Culture That Turned Enemies into Treasure

The Country That Turns Even Fear into Play

怖さも遊びに変える国

This month's cover is a work by the painting zealot Bunta Inoue, depicting the meeting of the Night Parade of One Hundred Demons and Halloween. In the center of a night where pink, light blue, and yellow melt together stands Tamazusa, the vengeful spirit who cursed the Satomi family in Nanso Satomi Hakkenden.

今月の表紙は、画狂人・井上文太氏が描いた、百鬼夜行とハロウィンの出会いです。桃色、水色、黄色が溶け合う夜の中央にいるのは、『南総里見八犬伝』で里見家を呪った怨霊、玉梓。

Ordinarily she would be a being that makes one tremble, but around her, lanterns sticking out their tongues, pumpkin heads in green costumes, and black cats are dancing, while in the sky, bats and witches on brooms are flying. Turning fear into laughter, they even take a foreign festival into their circle. This softness is exactly the strength of Japanese play.

本来なら震え上がる存在ですが、まわりでは舌を出す提灯、緑の衣装のかぼちゃ頭、黒猫が踊り、空ではコウモリとほうきの魔女が舞っています。恐怖を笑いに変え、異国の祭りまで仲間に入れてしまう。この柔らかさこそ、日本の遊びの強さです。

Look closely, and Tamazusa's vivid kimono bears a skull pattern. Behind the cheerful banquet lurks Inoue's view that humans who have lost their sense of restraint are the truly frightening ones. Yokai are also a mirror of humans. Only those who know fear can create laughter.

目を凝らすと、玉梓の鮮やかな着物には骸骨の模様があります。陽気な宴の裏には、節度を失った人間こそ恐ろしい、という井上氏の眼差しが潜んでいます。妖怪は、人間の鏡でもあります。笑いは、怖さを知る者にしか作れません。

This issue pursues this strength from many angles. Japan Style takes up shogi, in which a captured piece becomes an ally. The idea of turning an enemy into a comrade instead of eliminating it is a rare one even among the board games of the world. Japan Savvy surveys the history of how the Japanese have played with their hands and heads, from hanafuda to kendama. Nintendo, too, was originally a hanafuda company.

本号は、この強さをいくつもの角度から追いました。Japan Styleは、取った駒が味方になる将棋。敵を排除せず、仲間に変える発想は、世界の盤上遊戯のなかでも異色です。Japan Savvyは、花札やけん玉など、



しん・ハッケンデン　玉梓　百鬼夜行　　画狂人 井上文太 作

日本人が手と頭で遊んできた歴史を見渡します。任天堂も、もとは花札の会社でした。

IBUKI traces the lineage of game creators who have made fun and shared it. From this month, two series have returned. Japan Products conveys the ingenuity found in Japanese craftsmanship. Spotlight delivers what is happening in Japan now, starting with new initiatives by the Tokyo Metropolitan Government.

民のいぶきは、楽しさを作り、分かち合ってきたゲーム作家たちの系譜をたどります。今月からは、二つの連載が戻ってきました。ジャパンプロダクツは、日本のものづくりに宿る工夫を伝えます。スポットライトは、東京都の新しい試みをはじめ、いま日本で起きている出来事を届けます。

A country that plays is a country that makes, and a country that moves. The spirit of play lives not only on the board but also in the workplaces of factories and government offices.

遊ぶ国は、つくる国であり、動く国でもあります。遊びの精神は、盤の上だけでなく、工場や役所の現場にも息づいています。

Play moves life. It is not an excuse to stop one's work, but the power that makes tomorrow's work more interesting. Choose one ghost on the cover and imagine the story of its night. What is it doing, and with whom is it playing? The familiar world, seen again through the eyes of play, is still new.

遊びは、暮らしを動かします。仕事の手を止める口実ではなく、明日の仕事を面白くする力です。表紙のお化けを一人選んで、その夜の物語を想像してみてください。何をして、誰と遊んでいるのか。見慣れた世界は、遊びの目で見直すと、まだ新しい。



画狂人 井上文太 BUNTA INOUE

Born in Osaka City. Since 1990, he studied under the late Kuniyoshi Kaneko. He has produced numerous fusuma paintings, murals, and ceiling paintings at shrines and temples throughout Japan.

大阪市出身。1990年より故・金子國義に師事。日本各地の神社仏閣において、襖絵、壁画、天井画などを数多く手がける。

Since 1999, he has maintained an atelier in Tateyama City, Chiba Prefecture, where he has pursued creative activities unconstrained by existing artistic genres. With the integration of life and nature and prayers for peace as his central themes, he continues to deepen his expression while engaging with traditional Japanese culture.

1999年からは千葉県館山市にアトリエを構え、既存の芸術ジャンルにとらわれない創作活動を展開。生命と自然の一体化と平和への祈りを主題に、日本の伝統文化と向き合いながら表現を深化させている。

He served as puppet designer and art director for the NHK puppet theater productions New The Three Musketeers and Sherlock Holmes.

NHK人形劇『新・三銃士』『シャーロック・ホームズ』では、人形デザインおよび美術監修を務めた。

He has also been involved in activities that connect local communities and art, including vehicle wrapping designs for express buses operating between Tateyama and Tokyo, as well as the production of tourism posters. In 2025, he dedicated a large ceiling painting to Katō Shrine in Kumamoto City.

また、館山ー東京間を結ぶ高速バスの車体ラッピング画や観光ポスター制作など、地域と芸術を結ぶ活動にも携わり、2025年には熊本市・加藤神社に大天井画を奉納している。

Currently, Inoue is taking on the challenge of creating "Reiwa Ukiyo-e." While placing the forms and spirit of the Edo period at the core of his work, he boldly mixes contemporary scenery, fashion, information, and cultures from around the world. His work presents a new form of ukiyo-e that depicts a vision of harmony and coexistence in an age of division.

現在、井上氏が挑むのは「令和の浮世絵」である。江戸の型と精神を創作の核に据えつつ、現代の風景、ファッション、情報、世界の文化を大胆にミックスする。その表現は、分断の時代に融和と共生のビジョンを描き出す、新たな浮世絵のかたちである。

Beginning in 2026, the Reiwa Ukiyo-e Series by Bunta Inoue will be launched on the covers of Hiragana Times. From Edo to the future. The continuation of Edo begins here.

2026年より、ひらがなタイムズ表紙にて、画狂人・井上文太による〈令和の浮世絵シリーズ〉が始動。江戸から未来へーー江戸のつづきが、ここから始まる。

HIRAGANA TIMES.

Contents 目次

November 2026 NO. 481

JAPAN Art

02 Cover Story
カバーストーリー

04 **Japan Style**
ジャパン スタイル

38 IBUKI *Breath of the People*
民のいぶき

34 **Japan Products**
日本製品

JAPANese News

14 **News Review**
ニュースからまなぶ

16 **Close Up Japan**
クロースアップ・ジャパン

18 **Pros and Cons with Insight**
賛否と洞察

32 ***Spotlight***
スポットライト

36 **LIVING JAPAN**
日本を暮らす

Nihongo Spirit

15 **New Expressions & Buzzwords**
新語・流行語

20 **Nihongo Spirit**
日本語道

28 **Japan Savvy**
日本通

46 **Nihongo do J-CLUE (Review)**
日本語道 J-CLUE（おさらい）

How to enjoy Hiragana Times, the "Hybrid Magazine with Apps"

Download the Hiragana Times app, create your own account, and enter the ID and PW for this month's issue to read it on the app.

「アプリ付ハイブリッドマガジン」ひらがなタイムズの楽しみ方

ひらがなタイムズのアプリをダウンロードしてご自分のアカウントを作成し今月号のIDとPWを入力するとアプリでも読むことができます。

This Month's issue ID & Code
今月号の ID とパスワード
ID:
PW:

Reader Giveaway
読者プレゼント

Scan to enter the reader giveaway! See Japan Products on pp. 34–35 for details.

読者プレゼントへのご応募はこちら！詳しくは 34–35 ページ「Japan Products へ。

Editor in Chief | 編集人
TARUISHI Koji 樽石 幸治

Design | デザイン
Huang Cheuk Ying

Cover Artist | カバーアーティスト
INOUE Bunta 井上文太

Assistant Editor | 編集アシスタント
King Rermpark キン・ラームパーク
ICHIHIRA Mizuki 一平みずき

Writing assistance | 執筆協力
TAMAOKI Asako 玉置 麻子

Printing and Binding | 印刷・製本
Meiko Co., Ltd. 株式会社明巧

Published and Edited | 発行・発売
Hiragana Times, Inc. 株式会社 ひらがなタイムズ

Thank you for reading Hiragana Times! Please scan the QR code to share your thoughts and feedback with us!
ひらがなタイムズをご購読いただき、ありがとうございます QR コードを読み取り、ご意見・ご感想をぜひお聞かせください！

ⓒHiragana Times 禁・無断転載 https://hiraganatimes.com | cs@hiraganatimes.com

SHOGI

The Culture That Turned Enemies into Treasure

"Mou tsunda." When there is nothing left to be done, Japanese people say this. "Tsumu" originally means, in shogi, that the king can no longer escape. There are others, too: "ote wo kakeru," "sente wo utsu," "sutegoma ni suru," "narikin." Shogi does not stay on the board; it has worked its way into everyday Japanese.

「もう詰んだ」。どうすることもできなくなったとき、日本人はこんな言い方をします。「詰む」は、もともと将棋で「王」が逃げられなくなること。ほかにも、「王手をかける」「先手を打つ」「捨て駒にする」「成金」。将棋は盤の上にとどまらず、日常の日本語の中にまで入り込んでいます。

Look at the characters for "shogi" (将棋) and it certainly looks like a game of battle. In old books, however, it is written " 象戯 " or " 象棋 ," meaning "elephants at play."



「将棋」という字を見ると、いかにも戦いのゲームに見えます。しかし古い書物では、「象が戯れる」と書いて「象戯」、あるいは「象棋」と書かれています。

Why an elephant? It tells us that the ancestor of shogi came from ancient India. Ancient India had a game called chaturanga, which moved an army onto a board. With pieces standing for the king, elephant, horse, chariot and foot soldier, you corner the opponent's king. The elephant was the star of the ancient Indian battlefield.



なぜ「象」なのか？それは、将棋の祖先が古代インドから来たことを物語っています。古代インドには、軍隊を盤の上に移したゲーム「チャトランガ」がありました。王、象、馬、車、兵にあたる駒で、相手の王を追いつめます。象は、古代インドの戦場の主役でした。



将棋

敵を宝に変えた文化



When and how chaturanga was born is not clear. One story has it that a retainer created it to restrain a king who did nothing but wage war.

チャトランガがいつ、どのように生まれたのかは、はっきりしていません。一説には、戦争ばかりする王を諫めるために、家臣が作ったと伝えられています。

India in those days was a land people longed for, sending spices, jewels, cotton cloth and Buddhism out into the world. That rich culture was carried across the world by human hands. Westward it crossed the Silk Road; eastward it moved across the continent and over the sea. On the long nights of the journey, by the campfire, travelers must have enjoyed chaturanga.

当時のインドは、香辛料や宝石、綿織物、そして仏教を世界に送り出す、憧れの地でした。その豊かな文化は、人々の手で世界へ運ばれていきます。西へはシルクロードを越え、東へは大陸を進み、海を渡りました。長い旅の夜、焚き火のそばで、旅人たちは「チャトランガ」を楽しんでいたのでしょう。

In this way chaturanga spread to many lands, changing its form in each. At the far end of the Silk Road, in Europe to the west, it became chess. In China it became xiangqi, which still keeps the character for "elephant"; in Thailand, makruk; and in Japan, shogi. Across the sea, the Korean Peninsula also has janggi, written with the same characters. It became the game of each land.

こうして「チャトランガ」は各地へ伝わり、その土地ごとに姿を変えていきました。シルクロードの先、西のヨーロッパではチェスに。中国では今も「象」の字を残してシャンチー（象棋）、タイではマークルック、そして日本では将棋へ。海を挟んだ朝鮮半島にも、同じ字を書くチャンギ（将棋）があります。それぞれの土地の遊びになったのです。









Two Worlds on One Piece of Wood

一枚の駒に溶け合う二つの世界



The pieces of chaturanga were general, elephant, horse, chariot and soldier. All are words of the army. The pieces of Japan, however, are jewel, gold, silver, cassia and incense. All are words of treasure. They are also said to overlap with the "Five Treasures" that came from China together with Buddhism.

「チャトランガ」の駒は、「将・象・馬・車・兵」。どれも軍隊の言葉です。ところが日本の駒は、「玉・金・銀・桂・香」。どれも宝物の言葉です。中国から仏教とともに渡ってきた「五宝」と重なるとも言われます。

Take "keima" (桂馬), for example: the treasure "cassia" (桂) joined to India's "horse" (馬). "Kyosha" (香 車), too: the treasure "incense" (香) joined to India's "chariot" (車). Without discarding the army words of India, the treasure words of Buddhism were laid on top. Accept both, mix them, and make them your own. Japan, at the eastern edge of the world, has always been a place where cultures blend in this way.

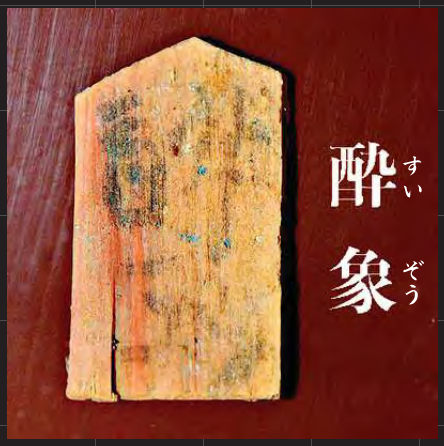
たとえば「桂馬」。宝の「桂」に、インドの「馬」。「香車」も、宝の「香」に、インドの「車」。インドの軍隊の言葉を捨てずに、仏教の宝の言葉を重ねる。どちらも受け入れ、混ぜて、自分のものにする。東の果ての日本は、常に、様々な文化がそうして混ざり合う場所でした。

Just as it fused its gods with the Buddha, Japan let different cultures melt together on a single piece of wood, the shogi piece. The reason a "gyokusho" (jewel general) still stands beside the "osho" (king general) today is a trace of the time when the pieces were treasures.

神と仏を習合させたように、将棋の駒も、一枚の木片の上で異文化を溶け合わせていたのです。今も「王将」と並んで「玉将」があるのは、駒が宝物だった頃の名残です。

From the former grounds of Kofukuji Temple in Nara, shogi pieces from around 1058 have been excavated. Here, too, the piece was not "osho" but "gyokusho." A piece inscribed "suizo" (drunken elephant) also came to light. The elephant that had made the long journey from India was still there in the shogi of Japan at that time.

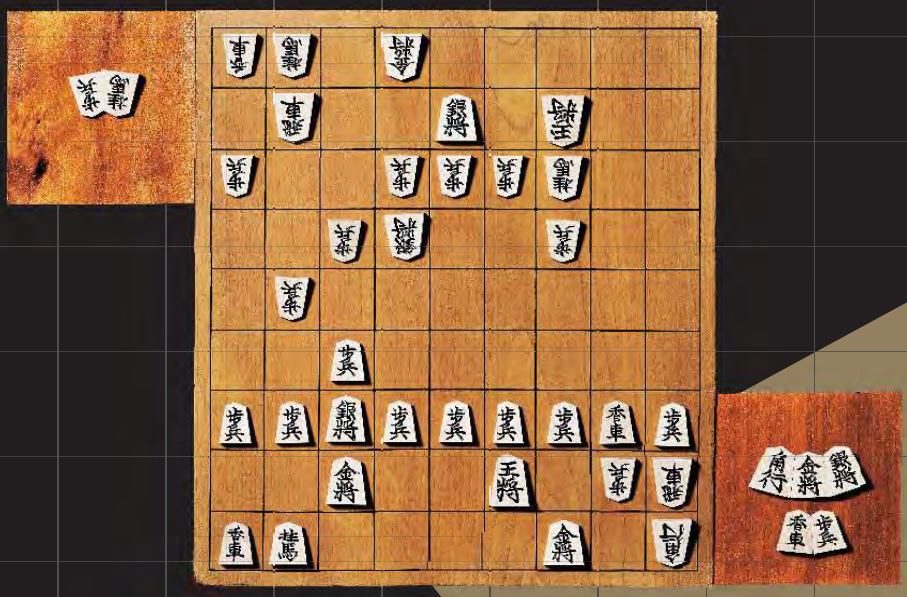
奈良・興福寺の旧境内からは、1058年ごろの将棋の駒が発掘されています。ここでも、王将ではなく「玉将」でした。さらに、「酔象」と書かれた駒も出てきました。インドから長い旅をしてきた「象」は、この頃の日本の将棋に、まだ残っていたのです。



“suizo”drunken elephant

The Moment an Enemy Becomes an Ally

敵が味方になる瞬間



Chaturanga was born of battle. In its descendants, chess and Chinese xiangqi alike, when you take an opponent's piece, that piece vanishes from the board. In other words, it is killed. In Japanese shogi, however, a captured piece does not die. It becomes a "piece in hand" for the side that took it, and returns to the board, this time as an ally.

戦いから生まれた「チャトランガ」。その子孫であるチェスも、中国の象棋も、相手の駒を取れば、その駒は盤から消えます。つまり、殺してしまうのです。ところが日本の将棋では、取られた駒は死にません。取った側の「持ち駒」となり、今度は味方として、盤の上に戻ってきます。

The aim of shogi is not to kill the opponent's king, but to leave it no escape: "tsumi," checkmate. An enemy piece is not something to kill, but something to make your ally.

将棋の目的は相手の王を殺すことではなく、逃げ場をなくす「詰み」。敵の駒は、殺す相手ではなく、味方にする相手なのです。

So why did only the Japanese think of this? The hint lies in the color of the pieces. Chess is white and black; xiangqi is red and black. All of shogi's relatives around the world use different colors for friend and foe. The shapes are the same to keep the forces equal; the colors differ to tell friend from foe.

では、なぜ日本人だけがこれを思いついたのでしょうか。ヒントは、駒の色にあります。チェスは白と黒、象棋は赤と黒。世界の将棋の親戚たちは、みな敵と味方で駒の色を変えます。形が同じなのは、戦力を同じにするため。色が違うのは、敵と味方を見分けるためです。

Yet it was precisely this color-coding that made "pieces in hand" impossible. If white used a captured black piece, an enemy would come back to life on the board.

ところが、この色分けこそが「持ち駒」を不可能にしていました。取った黒の駒を白が使えば、盤の上で敵が復活してしまうからです。

Japanese shogi pieces are the same in both color and shape. The same wood, the same color, the same characters. Then how do you tell friend from foe? The answer is that pentagon. The pointed tip shows which way the piece is facing.

日本の将棋は、色も形も同じです。同じ木、同じ色、同じ文字。ではどうやって敵と味方を見分けるのか。答えは、あの五角形です。とがった先が、その駒の向いている方向を示します。



Turn a captured piece around and set it down, and from that moment it is an ally. Simple as it seems, it is an invention of genius.



取った駒をくるりと回して置けば、その瞬間から味方です。シンプルなようで、天才的な発明です。

This pentagon existed hundreds of years before the rule of pieces in hand was born. Who made it this shape a thousand years ago, and why, is not known. Without relying on color, the shape of the wood alone separates friend from foe. It is a quiet ingenuity, very Japanese.

この五角形は、持ち駒のルールが生まれる何百年も前からありました。千年前に誰が、なぜ、この形にしたのかは分かっていません。色に頼らず、木の形ひとつで敵と味方を分ける。日本人らしい、静かな工夫です。

And hundreds of years later, this shape received the new rule of pieces in hand as if it had been waiting for it all along. The spirit dwelling in the form gave birth to the rule.

そして何百年ののち、この形は、まるで待っていたかのように持ち駒という新しいルールを受け止めました。形に宿る魂が、ルールを生み出したのです。



Not Soldiers, but Treasures

Shogi pieces have one more device found nowhere else in the world: a back side. When a piece advances into enemy territory, it can be flipped over to "promote." Even the weakest piece, the "fuhyo" (foot soldier), works as a "kin" (gold) once turned over. The word "narikin," the newly rich, comes from this.

将棋の駒には、もう一つ、世界にない仕掛けがあります。裏面です。駒を敵の陣地に進めると、裏返して「成る」ことができます。いちばん弱い「歩兵」でも、裏を返せば「金」の働きをします。「成金」という言葉は、ここから来ています。



Why does a foot soldier become "gold" when it promotes? If a soldier distinguishes himself, his rank should rise. In shogi, though, he becomes a treasure. One answer is that what is being fought over in shogi is not soldiers but treasures. Jewel, gold, silver. A captured soldier cannot be used, but captured treasure can be used for yourself.

なぜ歩兵は、成ると「金」になるのでしょうか。兵士が手柄を立てたなら、位が上がるはずです。ところが将棋では、宝物になる。答えの一つは、将棋で取り合っているものが、兵士ではなく、宝物だということです。玉、金、銀。奪った兵士は使えませんが、奪った宝なら、自分のために使えます。

As long as it remained a game of killing, no one arrived at the idea of "using a captured piece." By turning its pieces into treasure, Japan crossed that wall.

駒は兵士ではなく宝物

Chaturanga, born as a game of war, became in Japan a game that lets the enemy live.

殺し合いのゲームである限り、誰も「取った駒を使う」という発想には至りませんでした。日本は駒を宝物に変えることで、その壁を越えたのです。戦争のゲームとして生まれたチャトランガは、日本で、敵を生かすゲームになりました。



The Day Shogi Became a Culture

将棋が「文化」になった日



When the age of the states ended, shogi showed a different face. In 1612 Tokugawa Ieyasu granted a stipend to the shogi master Hon'inbo Sansa of fifty koku and support for five retainers. A person who earned a salary simply for being strong at shogi had been born. He was Japan's first professional shogi player.

戦国の世が終わると、将棋は別の顔を見せます。1612年、徳川家康は、将棋の名手・大橋宗桂に俸禄を与えました。五十石五人扶持。将棋が強いというだけで、給料をもらう人間が生まれたのです。日本で最初のプロ棋士です。

Ieyasu, who had won the realm through war, built a world without war, and in that peaceful world he left the battle on the board. Thought of that way, there is something rather savory about it.

戦で天下を取った家康が、戦のない世を作り、その泰平の世に、盤の上の戦を残した。そう考えると、なにか味わい深いものがあります。

From Sōsetsu's name the "Menjō," a title passed down through the generations. By the time of the eighth shogun, Yoshimune, the "Oshiro Shogi," played before the shogun every year on November 17, had become an annual event. That is today's "Shogi Day." The game became a profession, a house, and a way.

宗桂の家から「名人」が生まれ、代々受け継がれていきます。八代将軍・吉宗の頃には、毎年11月17日、将軍の前で指す「御城将棋」が恒例になりました。今の「将棋の日」です。遊びは、職業になり、家になり、道になっていきました。

A person who plays shogi is called a "kishi." Bushi, rikishi, kenshi. The character "shi" (士) is attached to those who stake their lives on a single path. From lawyers (bengoshi) to astronauts (uchu-hikoshi), Japan still has many professions that carry this character.

将棋を指す人を「棋士」と呼びます。「士」は、一つの道に命を懸ける人につく字です。弁護士から宇宙飛行士まで、日本には今もこの字のつく職業がたくさんあります。



HIRAGANA TIMES

The path to becoming a kishi is still narrow. You enter the Shoreikai, the training body of the Japan Shogi Association, and if you have not reached fourth dan by the age of 26, you must leave. Beyond that lie eight titles, including Meijin and Ryuo. In 2023, Fujii Sota became the first in history to hold all eight.

棋士になる道は、今も狭い。日本将棋連盟の養成機関「奨励会」に入り、26歳までに四段に上がれなければ、去らなければなりません。その先に、名人、竜王をはじめとする八つのタイトルがあります。2023年、藤井聡太さんは史上初めて、その八つをすべて手にしました。



Souta Fujii, Professional Shogi Player — Prime Minister's Award
藤井聡太棋士 内閣総理大臣顕彰



And shogi is not a world confined to the board. You sit seiza in a Japanese-style room, set out the pieces, begin with "onegaishimasu," and the loser ends by saying "makemashita." A folding fan in the player's hand. Even the sound of a piece being placed is expected to be beautiful.

そして将棋は、盤の中だけの世界ではありません。和室に正座して、「お願いします」で始まり、「まけました」で終わる。棋士の手には扇子。駒を打つ音にまで、美しさが求められます。

The weave of the tatami, the stillness of the garden: everything there is part of the game. None of it is written in the rulebook. And yet all of it, taken together, is "shogi."

畳の目も、庭の静けさも、そこにあるすべてが将棋の一部です。ルールブックには書かれていませんが、それらすべてを含めて「将棋」なのです。

Far From Checkmate

Today, AI sits at that board. The world chess champion lost to a computer in 1997. The shogi Meijin lost in 2017, twenty years later.

その盤に、今はAIが座っています。チェスの世界王者がコンピューターに敗れたのは1997年。将棋の名人が敗れたのは、20年遅れて2017年でした。

In chess, as the game goes on, the pieces dwindle and the position grows simpler. In shogi, captured pieces do not disappear. The closer to the end, the more moves there are to play. The rule of pieces in hand, born five hundred years ago, stood before the computer as a great wall.

チェスは、勝負が進むほど駒が減り、局面が単純になっていきます。将棋は、取った駒が消えない。終盤になるほど、指せる手が増えるのです。五百年前に生まれた持ち駒のルールが、コンピューターの

まだまだ詰んでいない



前に大きな壁として立ちはだかったのです。

Even so, shogi did not end. Habu Yoshiharu, who led the shogi world of the Heisei era, said, back when software could not yet match a Meijin, "In another twenty years, computers will catch up," and that is exactly what happened. That same Habu now says he is receiving ideas from AI that he never had himself.

それでも将棋は、終わりませんでした。平成の将棋界を率いた羽生善治さんは、まだソフトが名人に及ばなかった頃、「あと20年でコンピューターが追いつく」と言い、そのとおりになりました。その羽生さんが今、AIから自分にはなかった発想をもらっていると語っています。

The players treat AI not as an enemy but as a partner in study. Humans read the moves AI shows them, and from there a new shogi is born again. Turning an enemy into an ally. The spirit of shogi lives on here, too.

棋士たちは、AIを敵ではなく、研究の相手にしているのです。AIの示す手を人間が読み解き、そこからまた新しい将棋が生まれる。敵を味方にする。将棋の精神は、ここでも生きています。

Come to think of it, a shogi board is a small thing. Eighty-one squares, forty pieces. Each piece is strictly limited in the directions it can move. Yet the depths of that small board go on forever. However much you play, you never see the bottom.

考えてみれば、将棋盤は小さなものです。81マス、40枚の駒。一つひとつの駒には、動ける方向が厳しく決められています。しかし、その小さな盤の奥は、どこまでも深い。どれだけ指しても、底が見えません。

Rules do not take away freedom. It is precisely because there is the frame of the rules that, beyond it, a boundless world of imagination opens up.

ルールは、自由を奪うものではありません。ルールという枠があるからこそ、その奥に、果てしない想像の世界が開けるのです。

A game that set out from the battlefields of ancient India reached Japan, was accepted, mixed, pared down, and remade, until at last it took root even in the Japanese language. And now, a thousand years on, new moves are still being born. Shogi is far, far from checkmate.

インドの戦場から旅立った遊びは、日本にたどり着き、受け入れられ、混ざり、削られ、作り直され、ついには日本語の中にまで根を張りました。そして千年たった今も、新しい一手が生まれ続けています。将棋は、まだまだ詰んでいません。



SHOGI 将棋

HIRAGANA TIMES.

nihongo.net

Powered by Hiragana Times

Start with a free counseling session. Scan the QR code to book your session.

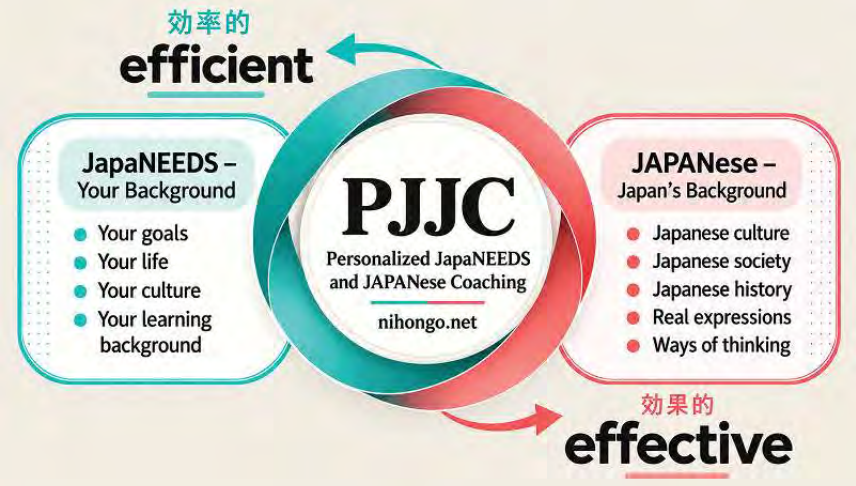
Take your Japanese further —

An online Japanese language school powered by Hiragana Times.



Efficient for You. Effective in Japan.

At nihongo.net, the PJJC method combines your background and needs — JapaNEEDS — with the culture, society, history, and thinking behind Japanese — JAPANese. This creates a personalized learning path that helps you learn more efficiently and use Japanese more effectively in real life.



nihongo.net — Four Key Features

01



Learn with Hiragana Times

Learn through authentic articles on Japanese language and culture from Hiragana Times.

02



Learning Built Around You

Lessons are tailored to your goals, background, interests, and life in Japan.

03



Certified Japanese Coaches

Get personalized guidance from trained Japanese language coaches who support your progress.

04



Proven in Corporate Training

Our methods are also used in Japanese language training for companies and organizations.

https://nihongo.net/

Glomaji Unlocking the Sound World of Japanese

グローマ字が開く、日本語の音の世界

Global Roma じ ひら に ほん ご おと せ かい
guro-maji ga hiraku nihonn'go no oto no se kai



“hujisann” is not a typo. It’s Glomaji.

「hujisann」は誤植ではありません。グローマ字です。
ご しょく
global romaji

GLOMAJI (GLOBAL ROMAJI)

hujisann

↓

KANA

ふじさん

↓

KANJI

富士山

A bridge between sound, writing, and typing
音・文字・入力をつなぐ架け橋

The Sound World of Japanese
日本語の音の世界

k + a = ka → か

father sound + mother sound
→ a child sound is born

父韻 + 母音 → 子音が生まれる

Why Glomaji?
なぜグローマ字なのか

Romaji is everywhere in Japan — in station names, place names, and people’s names. It is convenient for visitors, but for learners it can hide the way Japanese is actually written.

駅名、地名、人名など、日本の街にはローマ字があふれています。旅行者には便利ですが、日本語学習者にとっては、日本語本来の表記が見えにくくなることがあります。

The particle は is commonly written wa, while ふ in 富士山 is written fu. Glomaji writes them as ha and hu, keeping the structure of Japanese visible and linking it directly to Japanese keyboard input.

グローマ字では「は」を ha、「ふ」を hu と表し、日本語の文字の構造と入力方法をそのまま見える形にします。

Different Romaji for Different Purposes
目的によって使い分けるローマ字

Hepburn | ヘボン式
For helping a general audience read Japanese names and words.

一般の人が日本語の名前や言葉を読むために。

Glomaji | グローマ字
For learning how Japanese is written, structured, and typed.

日本語の表記・構造・入力を学ぶために。

In Hiragana Times, Glomaji is used in the learning pages — from News Review through Japan Savvy. Other articles may use Hepburn romaji.

本誌では、学習ページ（ニュースから学ぶ ~ 日本通まで）でグローマ字を使用しています。それ以外の記事ではヘボン式を使うこともあります。

Glomaji at a Glance | グローマ字 早見表

Japanese	Glomaji	Why
ふ	hu	Part of the は -row ／は行に属する
私は	watashi ha	Written form, not pronunciation ／助詞は表記通り
日本	nihonn	ん＝nn
切手	kitte	Small っ doubles the consonant ／「っ」は子音を重ねる
天井	tennjyou	じょ＝じ＋small ょ ／「じょ」＝じ＋小さい「ょ」
東京	toukyou	Long vowels are written out ／長音も母音をそのまま表す
ウォーク	uxo-ku	Small kana are typed with x ／小書き文字は x
日本文化	nihonn'bunnka	’ shows word boundaries (reading aid only, not typed) ’ は語の切れ目（読みの補助。入力時は不要）

Try It 打ってみよう



As you read the language-learning pages in this issue, try typing the Glomaji you see. Japanese will appear on your screen — and behind the characters, its world of sound begins to open.

今号の日本語学習ページを読みながら、目にしたグローマ字をそのまま打ってみてください。画面に日本語が現れ、その文字の奥にある「音の世界」も見えてきます。

Full Rules & FAQ
hiraganatimes.com
/about-glomaji

The Origin of Games Is Still Alive

ゲーム の げんてん は、いま も いきて いる
game

ge-mu no genntenn ha ima mo ikite iru

English + Japanese

English

Japanese

ゲームの原点は、今も生きている

10月17日と18日、幕張メッセで、アナログゲームの祭典「ゲームマーケット2026秋」が開かれました。出展は過去最多の1,425ブース。ボードゲームやカードゲームの新作が、会場いっぱいに並びます。本場ドイツでは企業が中心ですが、日本では自作の個人が主役です。アナログゲームに、隠されたプログラムはありません。ルールがプログラムで、遊ぶ人が自由にアレンジできます。だからこそファンはルールを大切にし、会場では誰もが順番を守り、笑い合っています。ルールを守ることを楽しみに変える。ドイツと日本に、そんな共通点があるのかもしれません。

↑ Try Standard Japanese Reading! 通常の日本語文章で読んでみよう！



1 On October 17 and 18, "Game Market 2026 Autumn," a festival of analog games, was held at Makuhari Messe.

10がつ	17にち	と	18にち、	まくはりメッセ	で、
10gatsu	*17nichi*	*to*	*18nichi*	*makuhari'messe*	*de*
October	17	and	18 on	Makuhari Messe	at

アナログゲーム	の	さいてん
analog game		
anarogu'ge-mu	*no*	*saitenn*
analog games	of	a festival

「ゲームマーケット2026あき」	が	ひらかれました。
Game Market		
[ge-mu'ma-ketto 2026 aki]	*ga*	*hirakare mashita*
"Game Market 2026 Autumn"	was	held

2 Exhibitors reached a record 1,425 booths. New board games and card games fill the whole venue.

しゅってん は	かこさいた の	1,425	ブース。
			booth
shuttenn ha	*kako'saita no*	*1425*	*bu-su*
exhibitors	a record	1,425	booths

ボードゲーム	や	カードゲーム	の	しんさく が、
board game		card game		
bo-do'ge-mu	*ya*	*ka-do'ge-mu*	*no*	*shinnsaku ga*
board games	and	card games	of	new releases

かいじょう	いっぱい に	ならびます。
kaijyou	*ippai ni*	*narabi masu*
the venue	the whole	fill

3 In Germany, the home of board games, companies take the lead, but in Japan, individuals who make their own games play the leading role.

ほんば	ドイツ	では	きぎょう が
	Germany		
honnba	*doitsu*	*deha*	*kigyou ga*
the home of board games	Germany	in	companies

ちゅうしん	ですが、	にほん	では
chuushinn	*desu ga*	*nihonn*	*deha*
take the lead	but	Japan	in

じさく	の	こじん が	しゅやく です。
jisaku	*no*	*kojinn ga*	*shuyaku desu*
make their own games	who	individuals	play the leading role

4 In analog games, there is no hidden program.

アナログゲーム	に、	かくされた
analog game		
anarogu'ge-mu	*ni*	*kakusareta*
analog games	in	hidden

プログラム は	ありません。
program	
puroguramu ha	*arimasenn*
a program	there is no

5 The rules are the program, and the players can freely arrange them.

ルール	が	プログラム	で、
rule		program	
ru-ru	*ga*	*puroguramu*	*de*
the rules	are	the program	and

あそぶ ひと が	じゆう に	アレンジ	できます。
		arrange	
asobu hito ga	*jiyuu ni*	*arennji*	*deki masu*
the players	freely	arrange	can

6 That is why fans treasure the rules, and at the venue everyone takes their turn and laughs together.

だからこそ	ファン は	ルール を
	fan	rule
dakarakoso	*fann ha*	*ru-ru wo*
that is why	fans	the rules

たいせつ	に し、	かいじょう	では	だれも が
taisetsu	*ni shi*	*kaijyou*	*deha*	*daremo ga*
treasure	and	the venue	at	everyone

じゅんばん を	まもり、	わらいあって います。
jyunnbann wo	*mamori*	*waraiatte imasu*
their turn	takes and	laughs together

7 Turning keeping the rules into a pleasure.

ルール を	まもる こと を	たのしみ	に	かえる。
rule				
ru-ru wo	*mamoru koto wo*	*tanoshimi*	*ni*	*kaeru*
the rules	keeping	a pleasure	into	turning

8 Germany and Japan may share such a trait.

ドイツ	と	にほん	に、	そんな
Germany				
doitsu	*to*	*nihonn*	*ni*	*sonnna*
Germany	and	Japan	in	such

きょうつうてん が	ある	の	かもしれません。
kyoutsuu'tenn ga	*aru*	*no*	*kamo shiremasenn*
a common trait	there	is	perhaps

English + Japanese | English | Japanese

ギュられる
ぎゅられる

gyurareru
(AI-displaced)



1. 「シンギュラリティ」に、受け身の「られる」を組み合わせた言葉です。
2. AIの進化によって、人間の仕事や役割が奪われることを表します。
3. 「この業界はもうギュられる」のように使います。
4. 「AIはいつか人間を超えるのではないか」という不安や危機感から生まれた表現です。

1 It is a word combining "singularity" with the passive form "rareru."

「シンギュラリティ」 に、 受け身 の
singularity
[shinngyurarithi] ni ukemi no
"singularity" with the passive form of

「られる」 を 組み合わせた 言葉 です。
[rareru] wo kumiawaseta kotoba desu
"rareru" combining a word it is

2 It expresses the phenomenon where AI [illegible] by the advance of AI.

AI の 進化 によって、人間の [illegible] を
えーあい しんか
e-ai no shinka ni yotte, ninngenn no [illegible] wo
AI of the advance by humans' jobs and

役割 が 奪われる こと を 表します。
やくわり うば あらわ
yakuwari ga ubawareru koto wo arawashi masu
roles are taken away that it expresses

3 It is used as in "This industry will soon be gyurareru."

「この 業界 は もう ギュられる」
ぎょうかい ぎゅ
[kono gyoukai ha mou gyurareru]
this industry soon will be gyurareru

のように 使います。
つか
no youni tsukai masu
as in it is used

4 It is an expression born from the anxiety and sense of crisis that "AI may someday surpass humans."

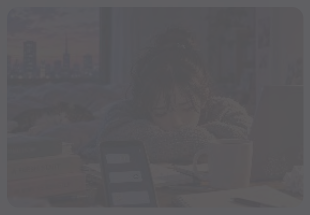
「AIは いつか 人間 を 超える のでは ないか」
えーあい にんげん こ
[e-ai ha itsuka ninngenn wo koeru no dena naika]
AI someday humans surpass may

という 不安 や 危機感 から
ふあん きき かん
to iu huann ya kikikann kara
that the anxiety and sense of crisis from

生まれた 表現 です。
う ひょうげん
umareta hyougenn desu
born an expression it is

メンブレ
めんぶれ

mennbure
(Mental breakdown)



1. 精神を意味する「メンタル」と、崩れるという意味の「ブレイク」を合わせて略した言葉です。
2. 気持ちが落ち込んだり、心が折れたりした状態を表します。
3. 限界を迎えた時だけでなく、ちょっとした落ち込みにも使います。
4. SNSなどで、深刻になりすぎず軽く伝えられるのがポイントです。

1 It is an abbreviated word combining "mental," meaning the mind, and "break," meaning to fall apart.

精神 を 意味 する 「メンタル」 と、
せいしん い み mental
seishinn wo imi suru [menntaru] to
the mind meaning "mental" and

崩れる という 意味 の 「ブレイク」 を
くず い み break
kuzureru to iu imi no [bureiku] wo
to fall apart meaning "break"

合わせて [illegible] 言葉 です。
[illegible] desu
[illegible] it is

2 It describes a state [illegible] broken.

気持ち が 落ち込んだり、 心 が 折れたり
きも お こ こころ お
kimochi ga ochikonndari, kokoro ga oretari
feeling down or heartbroken

した 状態 を 表します。
じょうたい あらわ
shita jyoutai wo arawashi masu
being a state it describes

3 It is used not only when reaching a limit, but also for a slight low mood.

限界 を 迎えた 時 だけ で なく、
げんかい むか とき
gennkai wo mukaeta toki dake de naku
a limit reaching when only not

ちょっと した 落ち込み に も 使います。
お こ つか
chotto shita ochikomi ni mo tsukai masu
slight a low mood for also it is used

4 The point is that on social media and elsewhere, it can be said lightly without becoming too serious.

SNS など で、 深刻に
えすえぬえす しんこく
esu enu esu nado de shinnkoku ni
social media and elsewhere on too serious

なりすぎず 軽く 伝えられる のが
かる つた
narisugizu karuku tsutaerareru no ga
without becoming lightly it can be said that

ポイント です。
point
poinnto desu
the point is

HIRAGANA TIMES

The United Nations That Runs on "Victors' Justice"

「勝者の正義」で動く国連
しょうしゃ　せいぎ　　うご　こくれん

English + Japanese　English　Japanese

1. ニューヨークのマンハッタンに本部を置く国際連合。
2. 日本では、略して「国連」と呼びます。
3. 「国連」は、英語でUnited Nations。第二次世界大戦中、その名は「連合国」と呼ばれていました。
4. 当時の連合国は、アメリカ・イギリス・ソ連の三大国と中国でした。
5. 戦争の終盤にかけて参加国が増え、終戦の約半年前には47か国になりました。
6. この連合国と戦ったのが、日本、ドイツ、イタリアの「枢軸国」です。
7. この名は、1936年にムッソリーニが「ローマとベルリンを結ぶ軸」と演説したことに始まります。

1 The United Nations, headquartered in Manhattan, New York.

ニューヨーク(New York) の マンハッタン(Manhattan) に 本部を(ほんぶ)
nyu-yo-ku no manhattann ni honnbu wo
new york / manhattan / in
置く(お) 国際連合。(こくさいれんごう)
oku kokusai'rengou
headquartered / the united nations

2 In Japan, it is abbreviated and called "Kokuren."

日本(にほん) では、 略して(りゃく) 「国連」(こくれん) と 呼びます。(よ)
nihonn deha ryaku shite [kokuren] to yobi masu
japan / in / abbreviated and / "kokuren" / it is called

3 In English, "Kokuren" is the United Nations. During World War II, "United Nations" was the name of the "Allies."

「国連」(こくれん) は、 英語(えいご) で United Nations。
[kokuren] ha eigo de United Nations
"kokuren" / is / english / in / the united nations
第二次世界大戦中、(だいにじせかいたいせんちゅう) その名は(な)
dai'niji'sekai'taisenn'chuu sono na ha
during world war ii / "united nations" / the name
「連合国」(れんごうこく) と 呼ばれていました。(よ)
[rengou'koku] to yobarete imashita
the "allies" / of / was

4 At that time, the Allies were the three great powers of the United States, the United Kingdom, and the Soviet Union, plus China.

当時の(とうじ) 連合国は、(れんごうこく) アメリカ・(America)
touji no rengou'koku ha amerika
at that time / the allies / the united states
イギリス・(Britain) ソ連(Sovietれん) の
igirisu sorenn no
the united kingdom and / the soviet union / of
三大国(さんだいこく) と 中国(ちゅうごく) でした。
sanndai'koku to chuugoku deshita
the three great powers / plus / china / were

5 As the war moved toward its final stage, more countries joined, and about half a year before the war ended, there were 47 countries.

戦争の(せんそう) 終盤にかけて(しゅうばん) 参加国が(さんかこく)
sennsou no shuubann ni kakete sannka'koku ga
as the war / moved toward its final stage / more countries
増え、(ふ) 終戦の(しゅうせん) 約半年前には(やくはんとしまえ)
hue shuusenn no yaku hanntoshi'mae niha
joined and / the war ended / about half a year before
47か国に(かこく) なりました。
47 ka'koku ni nari mashita
47 countries / there were

6 Those who fought these Allies were the "Axis powers" of Japan, Germany, and Italy.

この連合国(れんごうこく) と 戦ったのが、(たたか) 日本、(にほん)
kono rengou'koku to tatakatta noga nihonn
these allies / to / those who fought / japan
ドイツ、(Germany) イタリア(Italy) の 「枢軸国」(すうじくこく) です。
doitsu itaria no [suujiku'koku] desu
germany and / italy / of / the "axis powers" / were

7 This name began with a speech Mussolini gave in 1936, speaking of "the axis linking Rome and Berlin."

この名(な)は、 1936年(ねん)に ムッソリーニが(Mussolini)
kono na ha 1936 nenn ni mussori-ni ga
this name / in 1936 / mussolini
「ローマ(Rome)とベルリン(Berlin)を結ぶ(むすぶ)軸(じく)」 と 演説した(えんぜつ)
[ro-ma to berurinn wo musubu jiku] to ennzetsu shita
"the axis linking rome and berlin" / to / gave a speech
ことに 始まります。(はじ)
koto ni hajimari masu
with / began

8 The Allies are said to have used this word as the name for their enemies, mocking it as "small countries made to revolve around an axis."

連合国(れんごうこく)は、 この言葉を(ことば)
rengou'koku ha kono kotoba wo
the allies / this word
「軸の周りを回される(じくまわまわしょうこく)小国」 と
[jiku no mawari wo mawasareru shoukoku] to
"small countries made to revolve around an axis" / as
皮肉って、(ひにく) 敵の(てき) 呼び名に(よびな) 使った(つか) と
hinikutte teki no yobina ni tsukatta to
mocking it / for their enemies / as the name / to have used
言われています。(いわ)
iwarete imasu
are said

9 On October 24, 1945, the victorious Allies were launched as the United Nations.

1945年(ねん)10月(がつ)24日(か)、 勝った(か) 連合国は、(れんごうこく)
1945 nenn 10 gatsu 24 ka katta rengou'koku ha
on october 24, 1945 / victorious / the allies
国際連合(こくさいれんごう) として 発足しました。(ほっそく)
kokusai'rengou to shite hossoku shimashita
the united nations / as / were launched

10 The "Enemy State Clauses" in the UN Charter adopted at that time still remain today.

当時(とうじ) 採択された(さいたく) 国連憲章(こくれんけんしょう) に 記された(しる)
touji saitaku sareta kokuren'kennshou ni shirusareta
at that time / adopted / the un charter / in
「旧敵国条項(きゅうてきこくじょうこう)」が、 今も(いま) 残っています。(のこ)
[kyuu'tekikoku'jyoukou] ga ima mo nokotte imasu
the "enemy state clauses" / today / still remain

8. 連合国は、この言葉を「軸の周りを回される小国」と皮肉って、敵の呼び名に使ったと言われています。
9. 1945年10月24日、勝った連合国は、国際連合として発足しました。
10. 当時採択された国連憲章に記された「旧敵国条項」が、今も残っています。
11. この「敵国」には、日本も含まれます。
12. 9月、高市早苗首相は国連総会で、旧敵国条項について「同条項は早急に削除されるべきです」と訴えました。
13. 国連には、常任理事国と呼ばれる国が5か国あります。
14. アメリカ、イギリス、ロシア、フランス、中国です。
15. この5か国は「拒否権」を持ち、1か国でも反対すれば、決議は否決されます。
16. 領土や歴史で日本と対立する中国とロシアが反対する限り、日本が敵国に含まれる条文は消えません。
17. 現在、常任理事国が戦争を起こしています。
18. 誰も止めることができません。
19. 常任理事国には、拒否権があるからです。
20. これが、国連の現実です。

11 These “enemy states” include Japan.

この「敵国」には、 日本も 含まれます。
てきこく にほん ふく
kono [tekikoku] niha *nihonn mo* *hukumare masu*
these “enemy states” japan include

12 In September, Prime Minister Takaichi Sanae said at the UN General Assembly, regarding the Enemy State Clauses, “That clause should be deleted without delay.”

9月、 高市早苗首相は
がつ たかいちさなえしゅしょう
9 gatsu *takaichi sanae shushou ha*
in september prime minister takaichi sanae

国連総会 で、 旧敵国条項
こくれんそうかい きゅうてきこくじょうこう
kokuren'soukai *de* *kyuu'tekikoku'jyoukou*
the un general assembly at the enemy state clauses

について 「同条項は 早急に 削除される
どうじょうこう さっきゅう さくじょ
nitsuite *[dou'jyoukou ha* *sakkyuu ni* *sakujyo sareru*
regarding that clause without delay deleted

べきです」と 訴えました。
うった
beki desu] *to* *ushitae mashita*
should be [ ] ( ) told

13 The United Nations has five countries called permanent members.

国連 には、 常任理事国 と 呼ばれる
こくれん じょうにんりじこく よ
kokuren *niha* *jyounin'rijikoku* *to* *yobareru*
the united nations permanent members called

国が 5か国 あります。
くに かこく
kuni ga *5 ka'koku* *arimasu*
countries five has

14 The United States, the United Kingdom, Russia, France, and China.

アメリカ、 イギリス、
America Britain
amerika *igirisu*
the united states the united kingdom

ロシア、 フランス、 中国です。
Russia France ちゅうごく
roshia *huransu* *chuugoku desu*
russia france and china

15 These five countries hold “veto power,” and if even one opposes, a resolution is rejected.

この5か国は 「拒否権」を 持ち、
かこく きょひけん も
kono 5 ka'koku ha *[kyohi'kenn] wo* *mochi*
these five countries “veto power” hold and

1か国 でも 反対すれば、 決議は
かこく はんたい けつぎ
1 ka'koku *demo* *hanntai sureba* *ketsugi ha*
one even opposes if a resolution

否決されます。
ひけつ
hiketsu sare masu
is rejected

16 As long as China and Russia, which are in conflict with Japan over territory and history, oppose it, the provisions under which Japan is counted among the enemy states will not disappear.

領土 や 歴史 で 日本 と 対立する
りょうど れきし にほん たいりつ
ryoudo *ya* *rekishi* *de* *nihonn* *to* *tairitsu suru*
territory and history over japan with which are in conflict

中国 と ロシアが 反対する 限り、
ちゅうごく Russia はんたい かぎ
chuugoku *to* *roshia ga* *hanntai suru* *kagiri*
china and russia oppose it as long as

日本 が 敵国 に 含まれる
にほん てきこく ふく
nihonn *ga* *tekikoku* *ni* *hukumareru*
japan is the enemy states among counted

条文 は 消えません。
じょうぶん き
jyoubunn ha *kie masenn*
the provisions under which will not disappear

17 At present, permanent members are starting wars.

現在、 常任理事国が 戦争を 起こしています。
げんざい じょうにんりじこく せんそう お
genzai *jyounin'rijikoku ga* *sensou wo* *okoshite imasu*
at present permanent members are starting

18 No one can stop them.

誰も 止めることが できません。
だれ と
dare mo *tomeru koto ga* *deki masenn*
one stop them no can

19 Because the permanent members have veto power.

常任理事国には、 拒否権が あるからです。
じょうにんりじこく きょひけん
jyounin'rijikoku niha *kyohi'kenn ga* *aru kara desu*
the permanent members veto power have because

20 This is the reality of the United Nations.

これ が、 国連 の 現実です。
こくれん げんじつ
kore *ga* *kokuren* *no* *genjitsu desu*
this is the united nations of the reality



Is AI a Threat to Humanity?

AIは人類の脅威か？
じんるい きょうい

English + Japanese | English | Japanese

背景

1. 9月、トランプ米大統領は、AI開発の抑制を求める声を「デマ」と退けた。
2. その一方で、AIの脅威を訴える声も世界中で強まっている。

賛成意見

◎ AIは人間の仕事を奪い、社会を混乱させる。

反対意見

× AIは、恐れるより生かす道を考えるべきだ。

BACKGROUND 背景
はい けい

1 In September, U.S. President Trump dismissed calls to restrain AI development as a "hoax."

9月、	トランプ米大統領は、	AI開発の
9 gatsu	toranpu'bei'daitouryou ha	e-ai'kaihatsu no
in September	U.S. President Trump	AI development

抑制を	求める	声を	「デマ」	と	退けた。
yokusei wo	motomeru	koe wo	[dema]	to	shirizoketa
restrain	to	calls	a "hoax"	as	dismissed

2 On the other hand, voices warning of the threat of AI are also growing stronger around the world.

その一方で、	AIの	脅威を	訴える	声も
sono ippou de	e-ai no	kyoui wo	uttaeru	koe mo
on the other hand	AI of	the threat	warning of	voices also

世界中で	強まっている。
sekai'jyuu de	tsuyomatte iru
around the world	are growing stronger

PROS 賛成
さん せい

○ AI takes away human jobs and throws society into confusion.

AIは	人間の	仕事を	奪い、	社会を
e-ai ha	ninngenn no	shigoto wo	ubai	shakai wo
AI	human	jobs	takes away and	society

混乱させる。
konnran saseru
throws into confusion

CONS 反対
はん たい

× Rather than fearing AI, we should think about how to put it to use.

AIは、	恐れるより	生かす	道を
e-ai ha	osoreru yori	ikasu	michi wo
AI	rather than fearing	put it to use	how to

考える	べきだ。
kanngaeru	beki da
think about	we should

INSIGHT 洞察
どう さつ

1 Calculators take away the ability to calculate. Word processors make people unable to write kanji.

電卓は、	計算する	力を	奪う。
denntaku ha	keisann suru	chikara wo	ubau
calculators	to calculate	the ability	take away

ワープロは、	漢字を	書けなく	する。
wa-puro ha	kannji wo	kakenaku	suru
word processors	kanji	unable to write	make people

2 When change comes to an era, people swing between 0 and 100.

人は	時代に	変化が	訪れると、
hito ha	jidai ni	hennka ga	otozureru to
people	an era to	change	comes when

0か	100かで	揺れ動く。
0 ka	100 ka de	yure'ugoku
between 0	and 100	swing

3 And they treat everything that is not part of who they have been until now as foreign matter.

そして、	今までの	自分に	ないものは、
soshite	imamade no	jibunn ni	nai mono ha
and	until now	who they have been	that is not part of

すべて	異物として	扱う。
subete	ibutsu to shite	atsukau
everything	as foreign matter	they treat

4 And yet, they shrewdly take only the convenient parts.

それでいて、	便利な	ところだけは、
sorede ite	bennri na	tokoro dake ha
and yet	the convenient	parts only

ちゃっかり	受け取る。
chakkari	uketoru
shrewdly	they take

5 They never want to change the way they are now. They do not want to lose a single thing.

常に	今の	自分を	変えたくない。
tsuneni	ima no	jibunn wo	kaetakunai
never	now	the way they are	they want to change

何ひとつ	失いたくない。
nani hitotsu	ushinaitakunai
a single thing	they do not want to lose

洞察

1. 電卓は、計算する力を奪う。ワープロは、漢字を書けなくする。
2. 人は時代に変化が訪れると、0 か 100 かで揺れ動く。
3. そして、今までの自分にないものは、すべて異物として扱う。
4. それでいて、便利なところだけは、ちゃっかり受け取る。
5. 常に今の自分を変えたくない。何ひとつ失いたくない。
6. 過保護に育った現代人には、便利、安全、快適が当たり前だ。
7. 少しの不便にも耐えられず、キレやすくなった。
8. 包丁で手を切っても、包丁に怒る。そんな世の中になりつつある。
9. AI と共に未来を生きる若者に、大人たちは、何を伝えるべきだろうか。
10. それは、シンプルで普遍的なことであるはずだ。
    よい人間を目指すこと。
11. 正直であること、努力すること、感謝すること、
    人を思いやること、恩を忘れないこと。
12. かつて日本の学校には、立派な人間を目指す
    「修身」という授業があった。
13. AI と共存する時代。人間にとってますます大切になるもの。
14. それは、人間性である。もはや、偏差値は AI の領域になった。

6 For modern people raised overprotected, convenience, safety, and comfort are taken for granted.

過保護に (かほご) 育った (そだ) 現代人には、 (げんだいじん)
ka'hogo ni *sodatta* *genndai'jinn ni ha*
overprotected raised modern people for

便利、 (べんり) 安全、 (あんぜん) 快適が (かいてき) 当たり前だ。 (あたりまえ)
bennri *annzenn* *kaiteki ga* *atarimae da*
convenience safety and comfort are taken for granted

7 Unable to endure even a little inconvenience, they have become quick to snap.

少しの (すこ) 不便にも (ふべん) 耐えられず、 (た)
sukoshi no *hubenn ni mo* *taerarezu*
even a little inconvenience unable to endure

キレやすく (きれ) なった。
kire yasuku *natta*
quick to snap have become

8 Even when they cut their hand with a kitchen knife, they get angry at the knife. That world is becoming like that.

包丁で (ほうちょう) 手を (て) 切っても、 (きっても) 包丁に (ほうちょう)
houchou de *te wo* *kittemo* *houchou ni*
with a kitchen knife their hand even when they cut the knife at

怒る。 (おこる) そんな 世の中に (よのなか) なりつつある。
okoru *sonna* *yononaka ni* *nari tsutsu aru*
they get angry like that the world is becoming

9 What should adults tell the young people who will live the future together with AI?

AI と 共に (ともに) 未来を (みらい) 生きる (いきる) 若者に、 (わかもの)
e-ai to *tomo ni* *mirai wo* *ikiru* *wakamono ni*
AI with together the future who will live the young people

大人たちは、 (おとなたち) 何を (なに) 伝える (つたえる) べきだろうか。
otona'tachi ha *nani wo* *tsutaeru* *beki darou ka*
adults what tell should

10 That should be something simple and universal. Aiming to be a good person.

それは、シンプルで (simple) 普遍的な (ふへんてき) ことで あるはずだ。
sore ha *shinpuru de* *huhenn'teki na* *koto de* *aru hazu da*
that simple and universal something should be

よい 人間を (にんげん) 目指すこと。 (めざす)
yoi *ninngenn wo* *mezasu koto*
a good person aiming to be

11 Being honest, making an effort, being grateful, caring for others, not forgetting a debt of gratitude.

正直で (しょうじき) あること、 努力すること、 (どりょく) 感謝すること、 (かんしゃ)
shoujiki de *aru koto* *doryoku suru koto* *kannsha suru koto*
honest being making an effort being grateful

人を (ひと) 思いやること、 (おもいやる) 恩を (おん) 忘れないこと。 (わすれる)
hito wo *omoiyaru koto* *onn wo* *wasurenai koto*
others caring for a debt of gratitude not forgetting

12 Japanese schools once had a class called "Shushin" (self-cultivation) that aimed at making fine people.

かつて 日本の (にほん) 学校には、 (がっこう) 立派な (りっぱ) 人間を (にんげん)
katsute *nihonn no* *gakkou ni ha* *rippa na* *ninngenn wo*
once Japanese schools fine people

目指す (めざす) 「修身」 (しゅうしん) という 授業が (じゅぎょう) あった。
mezasu *[shuushinn]* *to iu* *jyugyou ga* *atta*
aimed at making "Shushin" called a class that had
(self-cultivation)

13 An era of coexisting with AI. What becomes ever more important to human beings.

AI と 共存する (きょうぞんする) 時代。人間にとって (にんげん) ますます
e-ai to *kyouzonn suru* *jidai* *ninngenn ni totte* *masumasu*
AI with coexisting an era of human beings to ever more

大切に (たいせつ) なるもの。
taisetsu ni *naru mono*
important what becomes

14 That is humanity. Deviation scores have already become the domain of AI.

それは、 人間性 (にんげんせい) である。もはや、 偏差値は (へんさち)
sore ha *ninngenn'sei* *de aru* *mohaya* *hennsachi ha*
that humanity is already deviation scores

AI の 領域に (りょういき) なった。
e-ai no *ryouiki ni* *natta*
AI of the domain have become



HIRAGANA TIMES

NIHONGO DO | 日本語道

Voice Wave 言波（ことば）

English + Japanese　English　Japanese

Words carry a "resonance" that belongs to sound itself, apart from meaning. In Japanese, each sound has its own meaning — one sound, one sense — and each sound holds its own particular information. When we speak, that sound reaches the listener as a "wave," almost like a frequency. And beneath that wave, there must be a pulse that gives rise to it. That is the resonance of the heart, and in Japan it is called kotodama, the spirit of words.

言葉には、意味とは別に、音そのものが運ぶ「響き」があります。日本語は一音一義。ひとつの音が、ひとつの意味をもち、音にはそれぞれ固有の情報が宿っています。言葉を発するとき、その音は周波数のような「波」となって相手に届きます。そして、その波の奥底には、波を生み出す鼓動がある はずです。それが「心」の響きであり、日本ではこれを「言霊」と呼びます。

The Story of “Wa” (倭 and 和) and “Yamato” (大和)
「倭」と「和」と「大和」の物語

1 Among the old records about Japan is the Book of Han, compiled in China about two thousand years ago.

日本	に	ついての	古い記録に、
nihonn	ni	tsuite no	hurui kiroku ni
japan		about	among the old records

約二千年前に	中国で	編まれた
yaku nisennnenn'mae ni	chuugoku de	amareta
about two thousand years ago	in china	compiled

『漢書』が	あります。
[kannjyo] ga	ari masu
the book of han	is

2 In it, Japan is recorded as “Wa” and “Wajin.”

そこには	日本のことが	「倭」	「倭人」
soko niha	nihonn no koto ga	[wa]	[wa'jinn]
in it	japan	“wa”	“and wajin”

と	記されています。
to	shirusarete imasu
as	is recorded



3 Japan was once called “Wakoku.”

かつて、	日本は	「倭国」と
katsute	nihonn ha	[wa'koku] to
once	japan	“wakoku”

呼ばれていました。
yobarete imashita
was called

4 “Wa” has the meaning of obedience, and there is also a folk theory that it was a term of contempt describing a “small person with a bent back.”

「倭」には	従順	という	意味が
[wa] niha	jyuujyunn	to iu	imi ga
“wa” has	obedience	of	the meaning

あり、	「背の曲がった	小さな人」を
ari	[se no magatta	chiisana hito] wo
and	with a bent back	a small person

表した	蔑称	だという	俗説
arawashita	besshou	da to iu	zokusetsu
describing	a term of contempt	that it was	a folk theory

も	あります。
mo	ari masu
also	there is

5 Meanwhile, the sound “wa” appears often in Japanese.

一方、	日本語には	「わ」という	音が
ippou	nihonn'go niha	[wa] to iu	oto ga
meanwhile	in japanese	“wa”	the sound

よく	登場します。
yoku	toujyou shi masu
often	appears

6 “Watashi,” “wareware,” “waga kuni,” “wagahai.” In the old days, the other person was also called “ware.”

「わたし」	「われわれ」	「わが国」
[watashi]	[wareware]	[waga kuni]
“watashi”	“wareware”	“waga kuni”

「わが輩」。	昔は、	相手のこと	も
[wagahai]	mukashi ha	aite no koto	mo
“wagahai”	in the old days	the other person	also

「われ」と	呼びました。
[ware] to	yobi mashita
“ware”	was called

7 Also, the kanji “Wa” is written with the person radical and “yudaneru” (to entrust).

また	「倭（わ）」という	漢字（かんじ）は、	人偏（にんべん）に
mata	*[wa] to iu*	*kannji ha*	*ninnben ni*
also	“wa”	the kanji	with the person radical

「委（ゆだ）ねる」と	書（か）きます。
[yudaneru] to	*kaki masu*
and “yudaneru” (to entrust)	is written

8 In the Japanese “watashi,” the humility of “passing to the other person” and “yielding” overlaps.

日本語（にほんご）の	「わたし」には、	「相手（あいて）に
nihonn'go no	*[watashi] niha*	*[aite ni*
in the japanese	“watashi”	to the other person

渡（わた）す」	「譲（ゆず）る」	という
watasu]	*[yuzuru]*	*to iu*
passing	and “yielding”	of

謙虚（けんきょ）さが	重（かさ）なります。
kennkyo sa ga	*kasanari masu*
the humility	overlaps

9 Using “wa” heavily for oneself, and for the other person too, and entrusting to those around.

自（みずか）らも、	そして	相手（あいて）にも	「わ」を
mizukara mo	*soshite*	*aite ni mo*	*[wa] wo*
for oneself	and	for the other person too	“wa”

多用（たよう）し、	周囲（しゅうい）に	委（ゆだ）ねる。
tayou shi	*shuui ni*	*yudaneru*
using heavily	to those around	and entrusting

10 Two thousand years ago, the people of the continent may have met such people across the sea and named them “Wajin.”

二千年前（にせんねんまえ）、	大陸（たいりく）	の	人々（ひとびと）は、
nisennnenn'mae	*tairiku*	*no*	*hitobito ha*
two thousand years ago	the continent	of	the people

海（うみ）の	向（む）こうで	そんな人々（ひとびと）に	出会（であ）い、
umi no	*mukou de*	*sonna hitobito ni*	*deai*
the sea	across	such people	met

「倭人（わじん）」と	名付（なづ）けた	のかも知（し）れません。
[wa'jinn] to	*naduketa*	*no kamo shire masenn*
“wajin”	and named them	may have



11 In that “Wakoku,” there were many countries and groups of people.

その	「倭国（わこく）」には、	多（おお）くの	国（くに）や
sono	*[wa'koku] niha*	*ooku no*	*kuni ya*
in that	“wakoku”	many	countries and

人々（ひとびと）の	集（あつ）まりが	ありました。
hitobito no	*atsumari ga*	*ari mashita*
of people	groups	there were

12 In the Nara Basin, surrounded by mountains, there were people called “Yamato,” which suggests “mountain people.”

山（やま）に	囲（かこ）まれた	奈良盆地（ならぼんち）には、
yama ni	*kakomareta*	*nara'bonnchi niha*
by mountains	surrounded	in the nara basin

「山の人（やまひと）」を	思（おも）わせる	「ヤマト（やまと）」と
[yama no hito] wo	*omowaseru*	*[yamato] to*
mountain people	which suggests	“yamato”

呼（よ）ばれる	人々（ひとびと）が	いました。
yobareru	*hitobito ga*	*imashita*
called	people	there were

13 Meanwhile, in southern Kyushu, which faces the sea, there were people called “Hayato.”

一方（いっぽう）、	海（うみ）に	面（めん）した	南九州（みなみきゅうしゅう）には、
ippou	*umi ni*	*mennshita*	*minami'kyuushuu niha*
meanwhile	the sea	which faces	in southern kyushu

「ハヤト（はやと）」と	呼（よ）ばれる	人々（ひとびと）が	いました。
[hayato] to	*yobareru*	*hitobito ga*	*imashita*
“hayato”	called	people	there were



14 The etymology is not clear, but it suggests “fast people” and “brave people” who handle ships well.

語源（ごげん）は	はっきり	していません
gogenn ha	*hakkiri*	*shite imasenn*
the etymology	clear	is not

が、	船（ふね）を	乗りこなす（の）	「速い人（はやひと）」
ga	*hune wo*	*norikonasu*	*[hayai hito]*
but	ships	who handle well	“fast people”

「勇ましい人（いさひと）」を	思（おも）わせます。
[isamashii hito] wo	*omowase masu*
and “brave people”	it suggests

15 In addition, many names remain in the old records, such as Emishi, Kumaso, Tsuchigumo, and Shukushin, which refers to the people of the north.

ほかにも、 蝦夷、 熊襲、 土蜘蛛、
hoka ni mo emishi kumaso tsuchigumo
in addition emishi kumaso tsuchigumo and

北方の 人々を 指す
hoppou no hitobito wo sasu
the north of the people which refers to

粛慎 など、 古い記録には 多くの
shukushinn nado furui kiroku niha ooku no
shukushin such as the old records in many

呼び名が 残っています。
yobina ga nokotte imasu
names remain

16 Among them, the power of Yamato spread, and it began to unite the country.

その中で、 ヤマトの 勢力が 広がり、
sono naka de yamato no seiryoku ga hirogari
among them of yamato the power spread and

国を まとめ はじめます。
kuni wo matome hajimemasu
the country to unite began

17 As it was [illegible] foreign countries as well.

そして 「倭国」の 中心と なった
soshite [wa'koku] no chuushinn to natta
and of "wakoku" the center which had become

ヤマトは、 外国とも
yamato ha gai'koku to mo
yamato with foreign countries as well

接し 始めます。
sesshi hajime masu
to come into contact began



18 Eventually, the Japanese deepen their understanding of kanji.

やがて、 日本人は 漢字への
yagate nihonn'jinn ha kannji he no
eventually the japanese of kanji

理解を 深めていきます。
rikai wo hukamete iki masu
their understanding deepen

19 In the era of Prince Shotoku, Japan was still called "Wakoku," but the character "Wa" is used in the Seventeen-Article Constitution, as in "Harmony is to be valued."

聖徳太子 の 時代、 日本は
shoutoku taishi no jidai nihonn ha
prince shotoku of in the era japan

まだ 「倭国」と 呼ばれていました
mada [wa'koku] to yobarete imashita
still "wakoku" was called

が、 十七条の 憲法には
ga jyuushichi jyou no kennpou niha
but in the seventeen-article constitution

「和を以て貴しと為す」と、 「和」の
[wa wo motte tattoshi to nasu] to [wa] no
as in harmony is to be valued "wa"

字が 用いられます。
ji ga mochiirare masu
the character is used

20 [illegible] "Nihon" began to [illegible] settled around the [illegible]

七世紀 後半に 「日本」という
shichiseiki kouhann niha [nihonn] to iu
the seventh century in the latter half of "nihon"

国号が 使われ 始め、 七〇一年の
koku'gou ga tsukawareha hajime 701 nenn no
the name to be used began and of 701

大宝律令の 頃には 定まって
taihou ritsuryou no koro niha sadamatte
the taiho code around the time of settled

いたと されます。
ita to sare masu
to have been it is said

21 After that, "倭国" was also written as "和国," and it remained as another name for Japan until later eras.

その後、 「倭国」は 「和国」と も
sono go [wa'koku] ha [wa'koku] to mo
after that "倭国" as "和国" also

書かれ、 日本の 別名として 後の
kakare nihonn no betsumei toshite nochi no
was written for japan as another name later

時代まで 残りました。
jidai made nokori mashita
until eras and it remained

HIRAGANA TIMES

22 And the name of Yamato, which had been the center of "倭国 (和国)," became the reading of "倭" and "和."

そして、 「倭国（和国）」の 中心
わこく わこく ちゅうしん
soshite [wa'koku wa'koku] no chuushinn
and of 倭国 和国 the center

だった ヤマト の 名が、 「倭」
やまと な わ
datta yamato no na ga [wa]
which had been yamato of the name of 倭

「和」の 読み方に なりました。
わ よ かた
[wa] no yomikata ni nari mashita
and 和 the reading became

23 Furthermore, written as "the country of great Wa," it became "大和." The reading is still "Yamato."

さらに、 大きな 「和」の 国と
おお わ くに
sarani ookina [wa] no kuni to
furthermore great wa the country of

書いて 「大和」 へ。 読みは
か やまと よ
kaite [yamato] he yomi ha
written as 大和 it became the reading

「ヤマト」の ままです。
やまと
[yamato] no mama desu
yamato

24 This is the [illegible] "British Empire" [illegible]

これは、 大英帝国 [illegible]
kore ha dai'eiteikoku
this british empire

という名 とも、 ふと 重なります。
な かさ
to iu na tomo huto kasanari masu
with the name also unexpectedly overlaps

Note: "大英帝国" means "the British Empire." Great Britain refers to the island of Great Britain.
「大英帝国」は英語で "British Empire." Great Britain はグレートブリテン島を指します。



25 In the changing of characters, we sense the journey of Japan coming together into one country.

文字の 移り変わりには、 日本が
もじ うつ か にほん
moji no utsurikawari niha nihonn ga
of characters in the changing of Japan

一つの 国 へと まとまっていく
ひと くに
hitotsu no kuni he to matomatte iku
one country into coming together

歩みを 感じます。
あゆ かん
ayumi wo kannji masu
the journey we sense

26 Literally, Japan accomplished a great "Wa," but the road to it was not peaceful.

文字通り、 大きな 「和」を 成し遂げた
もじどお おお わ な と
mojidoori ookina [wa] wo nashitogeta
literally a great "wa" accomplished

日本 ですが、 その道のりは、
にほん みち
nihonn desu ga sono michinori ha
japan but the road to it

穏やかでは ありませんでした。
おだ
odayaka deha arimasenn deshita
peaceful was not

27 There were many hardships and conflicts, there were clashes, and blood was shed too.

多くの 困難や 葛藤が あり、
おお こんなん かっとう
ooku no konnnann ya kattou ga ari
many hardships and conflicts there were

衝突が あり、 血 も 流れました。
しょうとつ ち ながれ
shoutotsu ga ari chi mo nagare mashita
clashes there were and blood too was shed

28 Even so, while entrusting, they keep overcoming without fearing clashes.

それでも、 委ねながら 衝突を
しょうとつ
soredemo yudanenagara shoutotsu wo
even so while entrusting clashes

恐れず 乗り越えていく
おそ の こ
osorezu norikoete iku
without fearing they keep overcoming

29 Might there not have been in that the spirit of the "Wajin," who felt together that, even amid friction, what they entrust to in the end is the same?

そこには、 軋轢が あっても、 最後に
あつれき さいご
soko niha atsureki ga attemo saigo ni
in that friction even amid in the end

委ねる ものは 同じ だと
ゆだ おな
yudaneru mono ha onaji da to
they entrust to what the same is

感じ合う 「倭人」の 精神が
かんあ わじん せいしん
kannji au [wa'jinn] no seishinn ga
who felt together that of the "wajin" the spirit

あった のではないでしょうか。
atta no deha nai deshouka
have been might there not



HIRAGANA TIMES.

30 A being we have no choice but to entrust ourselves to. That is the god called nature.

委ねる　しかない　存在。
ゆだ　そんざい
yudaneru　shika nai　sonnzai
to entrust ourselves to　we have no choice but　a being

それは、　自然　という　神　です。
しぜん　かみ
sore ha　shizenn　to iu　kami　desu
that　nature　called　the god　is

31 Finding gods within nature. Here was the Shinto spirit that the "Wajin" held in common.

自然の　中に　神を　見いだす。　ここに、
しぜん　なか　かみ　みいだす
shizenn no　naka ni　kami wo　miidasu　koko ni
nature　within　gods　finding　here

「倭人」たちが　共通して　持っていた
わじん　きょうつう　も
[wa'jinn] tachi ga　kyoutsuu shite　motteita
that the "wajin"　in common　held

神道の　精神が　あったのです。
しんとう　せいしん
shinntou no　seishinn ga　atta no desu
shinto　the spirit　was

32 The ancient people of this world believed that nature and the gods created a game.

古代の　人々は　この世は　自然　神が
こだい　ひとびと　よ　しぜん　かみ
kodai no　hitobito ha　kono yo ha　shizenn kami ga
the ancient　people　that this world　by nature　the gods

つくった　ゲームだと　考えて　いたはずです。
game　かんが
tsukutta　ge-mu da to　kangaete　ita hazu desu
created　was a game　believed　must have

33 We are the "pieces" within that grand game.

自分たちは、　その　壮大な　ゲームの
じぶん　そうだい　game
jibunn tachi ha　sono　soudai na　ge-mu no
we are　that　grand　game

中の　「コマ」。
なか　こま
naka no　[koma]
within　the "pieces"

34 The game board called the world (universe). And the game called one's own life.

世界（宇宙）　という　ゲーム盤。　そして、
せかい　うちゅう　game　ばん
sekai uchuu　to iu　ge-mu'bann　soshite
the world universe　called　the game board　and

自分の　人生　という　ゲーム。
じぶん　じんせい　game
jibunn no　jinnsei　to iu　ge-mu
one's own　life　called　the game

35 Each individual has their own game. If there are 100 people, there are 100 games.

個人個人に　それぞれ　ゲームが
こじんこじん　game
kojinn kojinn ni　sorezore　ge-mu ga
each individual　their own　game

ある。　100 人　いれば　100 の
ひゃくにん　ひゃく
aru　100 nin　ireba　100 no
has　100 people　if there are　100

ゲームが　存在する。
game　そんざい
ge-mu ga　sonnzai suru
games　there are

36 That game is a precious game inherited from a past life, or from our ancestors.

そのゲームは、　前世から、　あるいは
game　ぜんせ
sono ge-mu ha　zennse kara　aruiha
that game　from a past life　or

先祖から　引き継いだ　尊い
せんぞ　ひ　つ　とうと
sennzo kara　hikitsuida　toutoi
from our ancestors　inherited　precious

ゲーム　です。
game
ge-mu　desu
game　is

37 "You have no choice but to play with the cards you're dealt... whatever that means."

「配られた　カードで　勝負する
くば　card　しょうぶ
[kubarareta　ka-do de　shoubu suru
you're dealt　with the cards　to play

しかないのさ……　それが
shika nai no sa　sore ga
you have no choice but　that

どういう　意味であれ。」
いみ
dou iu　imi de are]
whatever　means

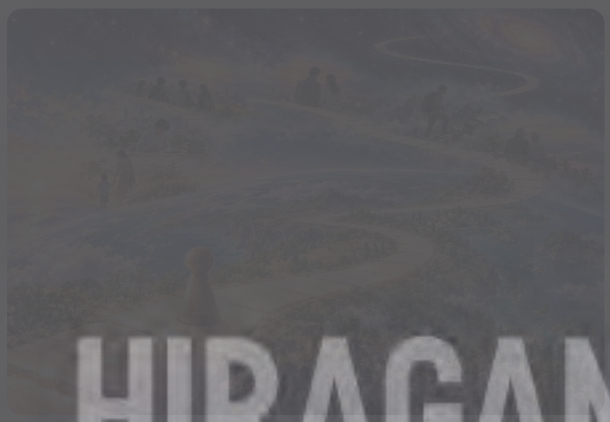


HIRAGANA TIMES.

Voice Wave 言波

38 It is a line that appears in "Peanuts," a work by the American cartoonist Charles M. Schulz.

アメリカの			漫画家	
America			まんが か	
amerika no			*manga'ka*	
the american			cartoonist	
チャールズ・M・シュルツの			作品	
Charles M. Schulz			さくひん	
cha-ruzu M shurutsu no			*sakuhinn*	
charles m schulz			a work by	
『ピーナッツ』に	登場する	言葉	です。	
Peanuts	とうじょう	ことば		
[pi-nattsu] ni	*toujyou suru*	*kotoba*	*desu*	
in peanuts	that appears	a line	it is	



39 The earth we stand on now, as a large game board. And the game that we ourselves joined.

いま	立っている	大地	という、
	た	だいち	
ima	*tatteiru*	*daichi*	*to iu*
now	we stand on	the earth	as
大きな	ゲーム盤。	そして、	自分が
おお	game ばん		じぶん
ookina	*ge-mu'bann*	*soshite*	*jibunn ga*
a large	game board	and	we ourselves
参加した	ゲーム。		
さんか	game		
sannka shita	*ge-mu*		
joined	the game that		

40 If one loves one's own game from the heart, it will surely become a joyful and happy game that continues forever.

自分の	ゲームを	心から	愛すれば、
じぶん	game	こころ	あい
jibunn no	*ge-mu wo*	*kokoro kara*	*aisureba*
one's own	game	from the heart	if one loves
きっと、	それは	永遠に	続く
		えいえん	つづ
kitto	*sore ha*	*eienn ni*	*tsuduku*
surely	it will	forever	that continues
楽しく	幸せな	ゲームと	なることでしょう。
たの	しあわ	game	
tanoshiku	*shiawase na*	*ge-mu to*	*naru koto deshou*
a joyful	and happy	game	become

「倭」と「和」と「大和」の物語

日本についての古い記録に、約二千年前に中国で編まれた『漢書』があります。そこには日本のことが「倭」「倭人」と記されています。かつて、日本は「倭国」と呼ばれていました。「倭」には従順という意味があり、「背の曲がった小さな人」を表した蔑称だという俗説もあります。

一方、日本語には「わ」という音がよく登場します。「わたし」「われわれ」「わが国」「わが輩」。昔は、相手のことも「われ」と呼びました。

また「倭」という漢字は、人偏に「委ねる」と書きます。日本語の「わたし」には、「相手に渡す」「譲る」という謙虚さが重なります。

自らも、そして相手にも「わ」を多用し、周囲に委ねる。二千年前、大陸の人々は、海の向こうでそんな人々に出会い、「倭人」と名付けたのかも知れません。

その「倭国」には、多くの国や人々の集まりがありました。山に囲まれた奈良盆地には、「山の人」を思わせる「ヤマト」と呼ばれる人々がいました。

一方、海に面した南九州には、「ハヤト」と呼ばれる人々がいました。語源ははっきりしていませんが、船を乗りこなす「速い人」「勇ましい人」を思わせます。ほかにも、蝦夷、熊襲、土蜘蛛、北方の人々を指す粛慎など、古い記録には多くの呼び名が残っています。

その中で、ヤマトの勢力が広がり、国をまとめはじめます。そして「倭国」の中心となったヤマトは、外国とも接し始めます。

HIRAGANA TIMES

その後、「倭国」は「和国」とも書かれ、日本の別名として後の時代まで残りました。そして、「倭国（和国）」の中心だったヤマトの名が、「倭」「和」の読み方になりました。

さらに、大きな「和」の国と書いて「大和」へ。読みは「ヤマト」のままです。これは、大英帝国（Great Britain）という名とも、ふと重なります。文字の移り変わりには、日本が一つの国へとまとまっていく歩みを感じます。

文字通り、大きな「和」を成し遂げた日本ですが、その道のりは、穏やかではありませんでした。多くの困難や葛藤があり、衝突があり、血も流れました。それでも、委ねながら、衝突を恐れず乗り越えていく。そこには、軋轢があっても、最後に委ねるものは同じだと感じ合う「倭人」の精神があったのではないでしょうか。

委ねるしかない存在。それは、自然という神です。自然の中に神を見いだす。ここに、「倭人」たちが共通して持っていた神道の精神があったのです。

古代の人々は、この世は、自然（神）がつくったゲームだと考えていたはずです。自分たちは、その壮大なゲームの中の「コマ」。世界（宇宙）というゲーム盤。

そして、自分の人生というゲーム。個人個人にそれぞれゲームがある。100人いれば100のゲームが存在する。そのゲームは、前世から、あるいは先祖から引き継いだ尊いゲームです。

「配られたカードで勝負するしかないのさ……それがどういう意味であれ。」アメリカの漫画家チャールズ・M・シュルツの作品『ピーナッツ』に登場する言葉です。

いま立っている大地という、大きなゲーム盤。そして、自分が参加したゲーム。自分のゲームを心から愛すれば、きっと、それは永遠に続く楽しく幸せなゲームとなることでしょう。

Word Leaves 言の葉

English + Japanese | English | Japanese

Words That Dwell in "Koma"
「こま」に宿る言の葉

Words are like leaves on a tree. They are colored by people's thoughts and emotions, and carried from one person to another. The reason the character for "leaf" is used in the word kotoba (words) is believed to be connected to the Japanese reverence for nature. Japan's oldest poetry anthology is also titled the Manyoshu ("Collection of Ten Thousand Leaves"). In this issue, in connection with the magazine's theme, we trace, through words related to "koma," how play and daily life are connected by one sound, even when the characters differ.

言葉はまるで木の葉のようです。人の心や考えに色づけられ、他者へと伝わっていきます。「ことば」に「葉」という漢字を当てた背景には、日本人の自然崇拝が関係していると考えられます。日本最古の歌集も『万葉集』と名付けられています。今号では、本誌のテーマにあわせ、「こま」にまつわる言葉を通して、字は違っても同じ音でつながる、遊びと暮らしの姿をたどっていきます。

Piece
駒
コマ
piece

A young horse. Also refers to small object moved on a board.
子馬のこと。盤上で動かす小さな物も指す

Horse pasture
駒場
コマバ ジョウ
pasture

A pasture where horses were let loose.
馬を放して育てた牧場

Japanese robin
駒鳥
コマドリ チョウ
robin

A bird whose song sounds like the neighing of a horse.
鳴き声が馬のいななきに似た鳥

Piece in hand
持ち駒
モチゴマ
hold / piece

A shogi piece captured and kept in hand.
取って手元に持つ、将棋の駒

Sacrificial piece
捨て駒
ステゴマ
discard / piece

A piece deliberately sacrificed for a purpose.
目的のために、あえて犠牲にする駒

Short of pieces
駒不足
コマブソク
piece / not / foot

Not having enough people who can be deployed.
動かせる人手が足りないこと

Spinning top
独楽
ドクガク
alone / music

A toy that is spun for play. The kanji "独楽" are ateji.
回して遊ぶおもちゃ。「独楽」は当て字

Panel / Scene
コマ
panel / scene

A single scene in a film or manga.
映画やマンガの、ひと場面

Frame by frame
コマ送り
コマおくり
frame / send forward

Advancing footage one scene at a time.
映像をひと場面ずつ進めること

NIHONGO DO | 日本語道

Voice-Word Art 言技（ことわざ）

English + Japanese　English　Japanese

A Horse from a Gourd
瓢箪から駒（ひょうたんからこま）

What we call kotowaza is written with the kanji 諺. Here, we go beyond proverbs–from the Analects and waka poetry to modern spoken Japanese–to explore the art of words (言技), in which 言波 (voice waves) and 言の葉 (word leaves) intermingle and nurture our sensibilities. A joke comes true. The Japanese have called this wonder “a horse from a gourd” (hyotan kara koma). In this issue, please enjoy the word art that comes out of the gourd.

「ことわざ」は、漢字で「諺」と書きます。ここでは諺にとどまらず、論語、和歌、現代口語まで、「言波」と「言の葉」が融合し、感性を育ててきた言葉のアート「言技」を紹介します。冗談が、本当になる。日本人は、その不思議を「瓢箪から駒」と呼んできました。今号では、瓢箪から出てくる言技をお楽しみください。

A Horse Comes Out of a Gourd
瓢箪から駒が出る（ひょうたんからこまがでる）

hyoutann	*kara*	*koma ga*	*deru*
bottle gourd	from	horse	comes out

Hyotan, the bottle gourd, is a plant of the gourd family. It is said to have originated in Africa and is one of the oldest cultivated plants in the world. It has been used as a container, not as food, all over the world. A ripe gourd with its flesh removed and dried becomes a light, sturdy water bottle, sake container, or medicine container. Six gourds together are called “mubyo” (六瓢) and are regarded as a lucky charm for good health. Because the gourd has many seeds, it is also a sign of prosperity for one's descendants.



“Hyotan kara koma ga deru” (a horse comes out of a gourd) means that something unexpected comes out of an unexpected place. It is also used when a joke comes true. “Koma” is not a shogi piece, but a horse. It comes from a tale of Zhang Guolao, a Chinese immortal. Traveling on a white donkey, he folded it like paper into a gourd when not in use, and sprayed it with water to bring it back. In Japan, the tale became a picture, the donkey became a horse, and the phrase came to express the surprise of a horse coming out of a gourd.

瓢箪は、ウリ科の植物です。アフリカ原産とされ、世界で最も古い栽培植物の一つ。食べ物ではなく入れ物として、世界各地で使われてきました。熟した実の中身を抜いて乾かせば、軽くて丈夫な水筒や酒入れ、薬入れになります。六つそろえて「六瓢」と呼び、無病息災の縁起物とされます。種が多いことから、子孫繁栄の印にも。「瓢箪から駒が出る」は、意外な所から思わぬ物が出ること。冗談が本当になる時にも使います。「駒」は将棋の駒ではなく、馬のこと。もとは中国の仙人・張果老の話。白いロバで旅をし、使わない時は紙のようにたたんで瓢箪にしまい、乗る時は水を吹きかけて戻しました。日本ではこの話が絵になり、ロバは馬に変わり、瓢箪から馬が出る驚きを表す言葉になりました。

MEANING

Hyotan kara: From a gourd—out of a small container that could never hold a horse.

Koma ga deru: A horse comes out—that horse leaps out, a truly unexpected event.

意味

瓢箪から：馬など入らない、小さな入れ物から。

駒が出る：その馬が飛び出す、まさかの出来事。

USAGE

Kenta: I joked, “I'll treat you if we win,” and we actually won.

Misaki: A horse from a gourd, huh.

Kenta: Is “koma” the shogi piece?

Misaki: It's a horse.

Kenta: Well then, as promised, tonight's on me.

使う場面

ケンタ：冗談で「優勝したらおごる」と言ったら、優勝しちゃった。

ミサキ：瓢箪から駒だね。

ケンタ：「駒」って、将棋の駒のこと？

ミサキ：馬のことだよ。

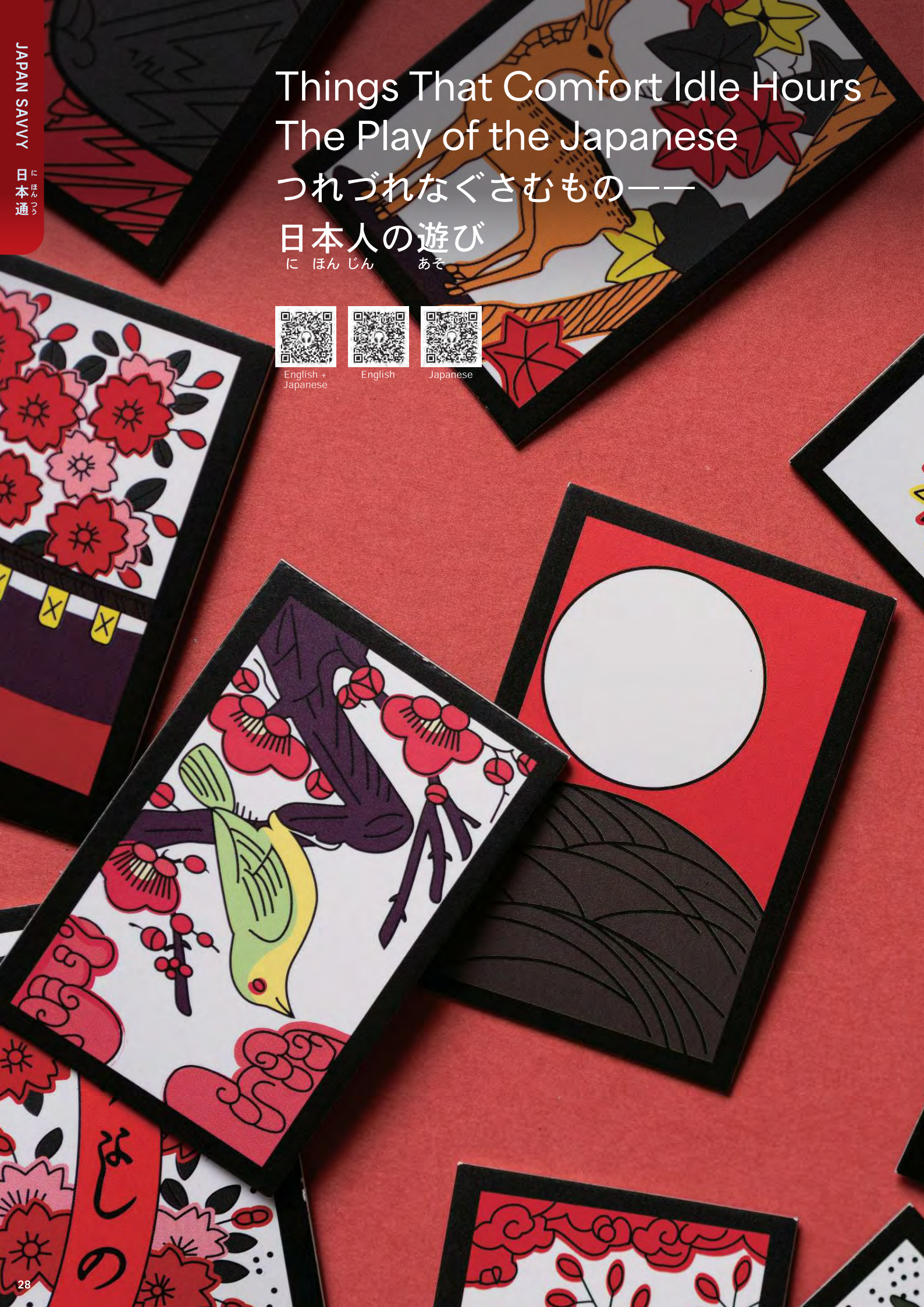
ケンタ：じゃあ、約束どおり、今夜はおごるよ。

Things That Comfort Idle Hours
The Play of the Japanese
つれづれなぐさむもの――
日本人の遊び
（に ほん じん あそ）

English + Japanese

English

Japanese



1 “Just to kill a little time.” It is a phrase often said when opening a game on a smartphone.

「ちょっと	暇(ひま)つぶしに」。	スマホで (smartphone)	ゲームを (game)
[chotto	*hima'tsubushi ni]*	*sumaho de*	*ge-mu wo*
“just a little	to kill time”	a smartphone on	a game

開(ひら)く	とき、	よく	口(くち)にする	言葉(ことば)	です。
hiraku	*toki*	*yoku*	*kuchi ni suru*	*kotoba*	*desu*
opening	when	often	said	a phrase	it is

2 The Japanese of a thousand years ago did the same thing.

千年前(せんねんまえ)	の	日本人(にほんじん)も、	同(おな)じ	ことを
sennnenn'mae	*no*	*nihonn'jinn mo*	*onaji*	*koto wo*
a thousand years ago	of	the japanese	the same	thing

していました。
shite imashita
did

3 Sei Shonagon, a woman writer of the Heian period, writes this in “The Pillow Book.”

平安時代(へいあんじだい)	の	女性作家(じょせいさっか)、	清少納言(せいしょうなごん)は
heiann'jidai	*no*	*jyosei'sakka*	*seishou'nagonn ha*
the heian period	of	a woman writer	sei shonagon

『枕草子(まくらのそうし)』に	こう	書(か)いています。
[makura no soushi] ni	*kou*	*kaite imasu*
“the pillow book” in	this	writes

4 “Things that comfort idle hours. Go. Sugoroku. Tales.”

「つれづれ	なぐさむ	もの。	碁(ご)。	双六(すごろく)。	物語(ものがたり)。」
[tsurezure	*nagusamu*	*mono*	*go*	*sugoroku*	*monogatari]*
“idle hours	comfort	things that	go	sugoroku	tales”

5 “Tsurezure” means having nothing to do and being bored.

「つれづれ」とは、	することが	なく
[tsurezure] toha	*suru koto ga*	*naku*
“tsurezure” means	to do	having nothing and

退屈(たいくつ)な	こと。
taikutsu na	*koto*
bored	being

6 The things that would “nagusamu” it — that is, lift one’s spirits — were go and sugoroku.

それを	「なぐさむ」、つまり	気(き)を	晴(は)らしてくれる
sore wo	*[nagusamu]*	*tsumari*	*ki wo*	*harashite kureru*
it	“nagusamu”	that is	one’s spirits	lift

もの	が、	碁(ご)	や	双六(すごろく)	でした。
mono	*ga*	*go*	*ya*	*sugoroku*	*deshita*
the things	that would	go	and	sugoroku	were

7 In an age without the word “game,” play was “nagusami.”

「ゲーム」 (game)	という	言葉(ことば)の	ない	時代(じだい)、
[ge-mu]	*to iu*	*kotoba no*	*nai*	*jidai*
“game”		the word	without	an age in

遊(あそ)びは	「なぐさみ」	だったのです。
asobi ha	*[nagusami]*	*datta no desu*
play	“nagusami”	was

8 Before long, in the 16th century, Portuguese ships bring a new form of play. It is “karuta.”

やがて	16 世紀(せいき)、	ポルトガルの (Portuguese)	船(ふね)が
yagate	*16 seiki*	*porutogaru no*	*hune ga*
before long	the 16th century in	portuguese	ships

新(あたら)しい	遊(あそ)びを	運(はこ)んできます。	「カルタ(かるた)」	です。
atarashii	*asobi wo*	*hakonnde ki masu*	*[karuta]*	*desu*
a new form	of play	bring	“karuta”	it is

9 The Japanese remade it and created “hanafuda,” with flowers and birds drawn on them.

日本人(にほんじん)は	これを	作(つく)り替(か)え、	花(はな)や	鳥(とり)を
nihonn'jinn ha	*kore wo*	*tsukuri'kae*	*hana ya*	*tori wo*
the japanese	it	remade and	with flowers and	birds

描(えが)いた	「花札(はなふだ)」を	生(う)みました。
egaita	*[hana'huda] wo*	*umi mashita*
drawn on them	“hanafuda”	created

10 The Kyoto shop that made those hanafuda is today’s Nintendo.

その	花札(はなふだ)を	作(つく)っていた	京都(きょうと)の	店(みせ)が、
sono	*hana'huda wo*	*tsukutte ita*	*kyouto no*	*mise ga*
those	hanafuda	that made	the kyoto	shop

今(いま)の	任天堂(にんてんどう)	です。
ima no	*ninntenndou*	*desu*
today’s	nintendo	is

11 Though the form has changed, the wisdom of turning dull time into enjoyment is the same, in the past and now.

形(かたち)は	変(か)わっても、	退屈(たいくつ)な	時間(じかん)を
katachi ha	*kawatte mo*	*taikutsu na*	*jikann wo*
the form	has changed though	dull	time

楽(たの)しみに	変(か)える	知恵(ちえ)	は、	昔(むかし)も
tanoshimi ni	*kaeru*	*chie*	*ha*	*mukashi mo*
into enjoyment	turning	the wisdom	of	in the past

今(いま)も	同(おな)じ	です。
ima mo	*onaji*	*desu*
and now	the same	is

LESSON GOAL

Become an Asobi Savvy 遊び通になる

ウォーミングアップ

WARM UP Asobi JapaNEEDS

USEFUL WORDS 役立つ言葉

1.	暇つぶし	*hima'tsubushi*	killing time
2.	口にする	*kuchi ni suru*	say / utter
3.	つれづれ	*tsurezure*	idle hours / having nothing to do
4.	退屈	*taikutsu*	boredom / boring
5.	なぐさむ	*nagusamu*	comfort / amuse
6.	気を晴らす	*ki wo harasu*	lift one's spirits / cheer oneself up
7.	作り替える	*tsukuri'kaeru*	remake / rework
8.	生む	*umu*	give birth to / create
9.	知恵	*chie*	wisdom
10.	切り札	*kiri'huda*	trump card

ICE BREAKING QUESTION 会話のきっかけ

1. What do you do to pass the time when you are free?
暇なとき、どんなことをして過ごしますか？
hima na toki donnna koto wo shite sugoshi masu ka

2. What games did you play when you were a child?
子どものころ、どんな遊びをしましたか？
kodomo no koro donnna asobi wo shi mashita ka

3. Are there any games in your country that have been handed down from long ago?
あなたの国に、昔から伝わる遊びはありますか？
anata no kuni ni mukashi kara tsutawaru asobi ha ari masu ka

4. Is there a Japanese game you would like to try?
日本の遊びで、やってみたいものはありますか？
nihonn no asobi de yatte mitai mono ha ari masu ka

5. For you, what are the "things that comfort idle hours"?
あなたにとって、「つれづれなぐさむもの」は何ですか？
anata ni totte ftsurezure nagusamu mono ha nann desu ka

ワークアップ

WORK UP Asobi Discussion

DISCUSSION ディスカッション

Olivia: In Japan, people call card games "toranpu," right?
オリビア：日本では、カードゲームのことを「トランプ」って言うよね。

Sofia: In English, it's "cards," isn't it?
ソフィア：英語だと「cards」でしょ？

Olivia: Right. "Trump" means "kirifuda," a trump card.
オリビア：そう。「trump」は「切り札」のことだよ。

Takuya: Apparently, in the Meiji era, people heard foreigners shout "Trump!" while playing, and that became the name.
タクヤ：明治のころ、外国人が遊びながら「トランプ！」と言うのを聞いて、それが名前になったらしいよ。

Sofia: Wow, so it was born from mishearing. Then what about "karuta"?
ソフィア：へー、聞き間違いから生まれたんだ。じゃあ「カルタ」は？

Takuya: "Karuta" came from the Portuguese word "carta."
タクヤ：カルタは、ポルトガル語の「carta」から来たんだ。

Sofia: Spanish has "carta" too, and it's in the same family as the English "card."
ソフィア：スペイン語にも「carta」があるよ。英語の「card」と同じ仲間だね。

Takuya: There's also a theory that "pin kara kiri made" came from Portuguese.
タクヤ：「ピンからキリまで」も、ポルトガル語から来たという説があるんだ。

Olivia: People say "pinkiri," right? I thought it was Japanese!
オリビア：「ピンキリ」って言うよね。日本語だと思ってた！

Sofia: "Pin" is "pinta," a "dot," meaning the "one" on cards and dice. "Kiri" is "cruz," a "cross," standing for "ten."
ソフィア：ピンは「pinta（ピンタ）」で「点」、カードやサイコロの「1」のこと。キリは「cruz（クルス）」で「十字架」、形から「十」を表すんだ。

Takuya: So, "from one to ten," which came to mean "from the very top to the very bottom."
タクヤ：つまり「1から10まで」。そこから「いちばん上からいちばん下まで」という意味になったんだ。

Olivia: So words crossed the sea together with games.
オリビア：遊びと一緒に、言葉も海を渡ってきたんだね。

Takuya: And now, they wear a completely Japanese face.
タクヤ：それが今では、すっかり日本語の顔をしている。

HIRAGANA TIMES

English + Japanese　English　Japanese

ラップアップ

WRAP UP

Asobi Knowledge

NEW KNOWLEDGE 新しい知識

The "men" in menko means "face"
めんこの「面」は、顔のこと

Menko is written "面子." It began in the Edo period as "doromenko," fired clay pieces stamped with faces. Read "mentsu," it means "dignity."

めんこは「面子」と書きます。江戸時代、顔を型押しして焼いた「泥面子」が始まり。「メンツ」と読むと「体面」の意味です。

Beigoma was born from a "shell"
ベーゴマは「貝」から生まれた

It began as "baigoma," a top made by filling a bai sea snail shell with sand and spinning it. "Baigoma" was slurred into "beigoma."

バイ貝の殻に砂を詰めて回した「貝独楽」が始まり。「ばいごま」がなまって「ベーゴマ」になりました。

The "ken" in kendama means "sword"
けん玉の「けん」は、剣のこと

The Meiji era "nichigetsu" ball

明治時代は、赤の丸が剣のように尖っていました。大正時代に今の形となり、「日月ボール」と呼ばれました。玉は太陽、皿は月に見立てました。

The "aya" in ayatori means "pattern"
あやとりの「あや」は、模様のこと

"Aya (綾)" means a woven-cloth pattern. One string looped over the fingers makes pattern after pattern. In English, it is called "cat's cradle."

「あや（綾）」は織物の模様のこと。ひもを指にかけて、次々に模様を作ります。英語では「cat's cradle（猫のゆりかご）」。

"Back to furidashi" is a sugoroku phrase
「振り出しに戻る」は、双六の言葉

In e-sugoroku, the start is "furidashi" and the goal "agari." Being sent back to furidashi came to mean "starting over."

絵双六では、スタートが「振り出し」、ゴールが「上がり」。振り出しに戻されることから、「やり直す」意味で使われます。

Nintendo also made playing cards
任天堂は、トランプも作っていた

Nintendo, a hanafuda maker, is said to have made Japan's first playing cards in 1902. Its name may mean "leave luck to heaven."

花札から始まった任天堂は、1902年に日本初のトランプを作ったといわれます。社名は「運を天に任せる」から来たともいわれます。

つれづれなぐさむもの
―― 日本人の遊び

「ちょっと暇つぶしに」。スマホでゲームを開くとき、よく口にする言葉です。

千年前の日本人も、同じことをしていました。

平安時代の女性作家、清少納言は『枕草子』にこう書いています。

「つれづれなぐさむもの。碁。双六。物語。」

「つれづれ」とは、することがなく退屈なこと。

それを「なぐさむ」、つまり気を晴らしてくれるものが、碁や双六でした。

「ゲーム」という言葉のない時代、遊びは「なぐさみ」だったのです。

[illegible]が16世紀にポルトガルから新しい遊びを運んできます。カルタです。

日本人は早速、作り始め、[illegible]描いた「花札」を楽しみました。

その花札を作っていた京都の店が、今の任天堂です。

形は変わっても、退屈な時間を楽しみに変える知恵は、昔も今も同じです。

Try Standard Japanese Reading!
通常の日本語文章で読んでみよう！

Text: King RERMPARK & ICHIHARA Mizuki
文：キン・ラームパーク＆一平 みずき

Want to take a live lesson

日本語コーチになりたい方

Presented by

we languages

HIRAGANA TIMES.

A City Where Picking Up Trash Becomes a “Treasure Hunt”

ごみ拾いが「宝探し」になる街
ひろ　たからさが　まち







KEEP TOKYO CLEAN
キープ トーキョー クリーン

“Why is Tokyo so clean?” This is something visitors from overseas often say. The number of foreign travelers visiting Tokyo has reached a record high for three years in a row. Many people are surprised at how little trash there is on the streets, and Tokyo Governor KOIKE Yuriko says she is often asked this question directly.

「どうして東京はこんなにきれいなの？」海外から訪れた人たちが、よく口にする言葉です。東京を訪れる外国人旅行者は、３年連続で過去最多を更新しています。街にごみが少ないことに驚く人は多く、東京都の小池百合子知事も、直接そう聞かれることがよくあると言います。

For Japanese people, who have been taught since childhood, both at home and at school, to clean up the trash they themselves make, this may be an ordinary sight. On the other hand, littering has become noticeable at tourist spots and in busy downtown areas. When even one piece is lying on the ground, some people begin to think, “This is a place where it’s okay to throw things away,” and the trash increases even more.

子どもの頃から、家でも学校でも自分の出したごみは自分で片付けるよう教わってきた日本人にとっては、当たり前の光景かもしれません。一方で、観光地や繁華街ではポイ捨てが目立つようになりました。一つ落ちていると、「ここは捨ててもいい場所だ」と思う人が出てきて、ごみはさらに増えていきます。

So, this summer, the Tokyo Metropolitan Government fully launched “KEEP TOKYO CLEAN.” Along with spreading manners such as not littering and taking your trash home, it also supports local cleanup activities and the installation of smart trash bins, which compress trash so they can hold a large amount.

そこで東京都が今年の夏、本格的にスタートさせたのが「KEEP TOKYO CLEAN」です。ポイ捨てをしない、ごみは持ち帰る、といっ

たマナーを広めるとともに、地域の清掃活動や、ごみを圧縮してたくさんためられるスマートごみ箱の設置も支えています。

What makes this initiative special is its ideas for enjoying cleaning the city not as a "duty" but as "play." A prime example is "SPOGOMI," a trash-pickup sport in which teams compete by turning the trash they collect into points. At a tournament held in Ginza and Yurakucho this June, more than 1,000 people, from children to adults, took part. Since the city is clean to begin with, even finding trash takes real effort. ISHIKAWA Naohiro, a former member of Japan's national soccer team who took part, looks back and says picking up trash turned into "picking up treasure."



この取り組みの特徴は、街をきれいにすることを「義務」ではなく「遊び」として楽しむ工夫にあります。その代表が「スポGOMI」。チームを組み、拾ったごみを点数にして競う、ごみ拾いのスポーツです。今年６月に銀座・有楽町で開かれた大会には、子どもから大人まで1,000人以上が参加しました。もともときれいな街なので、ごみを見つけるのもひと苦労。参加した元サッカー日本代表の石川直宏さんは、ごみ拾いが「宝拾い」になったと振り返ります。

The "TOKYO CLEAN QUEST Stamp Rally" is something you can join while enjoying a walk around the city. By visiting stamp spots across Tokyo, you can take part in picking up trash with ease. On a river in Okutama, an event was also held in which people picked up trash while rafting. In August, an event was held at Omotesando Hills, and Governor Koike took the stage.

街歩きを楽しみながら参加できるのが「TOKYO CLEAN QUEST スタンプラリー」です。都内各地のスタンプスポットを巡りながら、気軽にごみ拾いに関われます。奥多摩の川では、ラフティングをしながらごみを拾うイベントも行われました。８月には表参道ヒルズでイベントが開かれ、小池知事も登壇しました。

Another item attracting attention is the "KEEP TOKYO CLEAN FUROSHIKI." It features "Toseijin," characters of the Tokyo Metropolitan Government, designed by NISHIDA Atsuko, who has created Pikachu and other Pokémon characters. With slits in four places, it can wrap things without being tied. It can be used again and again in place of a shopping bag, and it is also handy for taking home trash that comes from traveling. It is scheduled to be handed out, in stages, at participating hotels and tourist information centers in Tokyo.

もう一つ注目を集めているのが「KEEP TOKYO CLEAN FUROSHIKI」です。描かれているのは、東京都のキャラクター「都星人」。ピカチュウなどポケモンのキャラクターを手がけた、にしだあつこさんがデザインしました。４か所に切り込みがあるので、結ばなくても物を包めます。買い物袋の代わりに何度でも使



え、旅行中に出たごみを持ち帰るのにも便利。都内の協力宿泊施設や観光案内所で、順次配られる予定です。

Governor Koike says she wants to spread this circle to "KEEP WORLD CLEAN." Seeing someone pick up trash, someone else picks it up too. Small steps that begin with a playful spirit are connecting Tokyo's "clean" to the world.

小池知事は、この輪を「KEEP WORLD CLEAN」へ広げたいと話します。誰かが拾う姿を見て、また誰かが拾う。遊び心から始まる小さな一歩が、東京の「きれい」を世界へつないでいきます。

FUROSHIKI



01

Souvenirs from Tokyo

東京のおみやげ
とうきょう



Oink Games Inc.

株式会社オインクゲームズ
かぶしきがいしゃ Oink Games

With the Shinkansen about to depart, players race around Tokyo buying souvenirs and try to get back to the station in time. It is a Tokyo version of the popular board game Souvenirs from Venice, in which players roll dice to move taxi-shaped pieces around the city and collect three of the same item from six kinds of souvenirs: origami, dorayaki, beckoning cats, chopsticks, Edo Kiriko glassware, and kimono. Along the way, a festival may break out and swap the souvenirs around. With Japanese and English instructions, it is for two to five players aged eight and up and takes about 30 minutes.

新幹線の発車時刻が迫るなか、東京でおみやげを買い集めて駅へ戻ることを目指す、変則すごろくゲーム。人気作『ベネチアのおみやげ』を、東京の街に置きかえた一作です。タクシー型のコマをサイコロで進め、折り紙、どら焼き、招き猫、箸、江戸切子、着物の 6 種類から、同じおみやげを 3 枚ずつそろえます。途中でお祭りに巻き込まれ、おみやげが入れ替わることも。日本語と英語の説明書付きで、2〜5 人、約 30 分、8 歳から遊べます。

Gift for one person／1名様へプレゼント

PRICE	2,970 YEN（税込）
WEB	https://oinkgames.com/ja/games/analog/souvenirs-from-tokyo/

02

NIPPON Masu

NIPPON 枡
ます



Ohashi Ryoki Co., Ltd. / Masu Kobo Masuya

有限会社 大橋量器／枡工房枡屋
ゆうげんがいしゃおおはしりょうき ますこうぼうますや

A masu is a wooden box that has long been used to measure rice, sake, and other goods. The NIPPON Masu is made of Japanese cypress grown in Japan and decorated with precise UV printing in one of six designs: "Mount Fuji and Waves," inspired by Katsushika Hokusai's ukiyo-e, "Koi Carp," "Maiko," "Sumo," "Sushi," and "Kabuki." It can be used as it is for sake, or for mokkiri, a style in which a glass is placed inside the masu and sake is poured until it overflows. Combining traditional woodcraft with designs that say "Japan," it is a souvenir you may want to collect and display. Its capacity is 180 milliliters, equal to one go.

米や酒などを量る道具として使われてきた枡。国産ヒノキの枡に、葛飾北斎の浮世絵を思わせる「波に富士山」をはじめ、「錦鯉」「舞妓」「相撲」「寿司」「歌舞伎」の 6 種類の絵柄を、精密な UV 印刷で施しています。そのまま酒器として使うほか、グラスを入れて日本酒をあふれるまで注ぐ「もっきり」も楽しめます。伝統の木工品に日本らしい絵柄を組み合わせた、並べて飾りたくなる日本土産です。容量は一合にあたる 180 ミリリットル。

PRICE	1,650 YEN（税込）
WEB	https://www.masuza.co.jp/SHOP/z1-47.html

Open to readers worldwide. 海外にお住まいの方もご応募いただけます。

03

2027 Wall-Hanging Echizen Washi Sushi Calendar

2027年版 壁掛寿司カレンダー
ねんばん かべかけすし calendar



MIDORI / Designphil Inc.

ミドリ／株式会社デザインフィル
みどり かぶしきがいしゃ Designphil

A wall calendar that lets you enjoy Japanese culture through food, designed around sushi. Drawn on Echizen washi with a history of over 1,000 years, it uses high-precision silk-screen printing to capture each topping's delicate texture and freshness. Each month features a different seasonal sushi topping drawn nearly life-size, with a short fact added in both Japanese and English. From ebi (shrimp) in January to kazunoko (herring roe) in December, it lets you enjoy Japan's four seasons through sushi all year round. Its tall, narrow shape, like a hanging scroll (47 by 12 centimeters), takes up little space and makes a great gift for people overseas.

「食」を通して日本文化を楽しめる、寿司をデザインした壁掛けカレンダー。千年以上の歴史を持つ越前和紙に、精度の高いシルク印刷でネタの繊細な質感と新鮮さを表現しています。毎月ちがう旬の寿司をほぼ原寸サイズで描き、豆知識を日本語と英語で添えています。1 月のえびから 12 月の数の子まで、寿司で日本の四季を味わえる一年です。掛け軸のような縦長の形（縦 47× 横 12 センチ）で、海外の方へのギフトにもおすすめです。

Gift for three people／3 名様へプレゼント

PRICE	2,420 YEN（税込）
WEB	https://www.midori-store.net/SHOP/31430006.html

04

Kawanabe Kyōsai Postcard Set — Six Designs

榛原製 絵はがき 河鍋暁斎 6絵柄
はいばらせい え かわなべきょうさい え がら



Haibara Co., Ltd.

株式会社 榛原
かぶしきがいしゃ はいばら

A set of six postcards featuring designs by Kawanabe Kyōsai, a Kano school painter active from the end of the Edo period into the Meiji era. Kyōsai was close to Haibara, a Japanese paper shop in Nihonbashi, and drew many designs for it. Based on the Haibara chiyogami patterns he created, the cards keep the energy of his brushwork and vividly convey the life of brightly colored flowers. The set contains one card of each of six designs, whose rich patterns bring to mind Japanese scenes through the four seasons. They are as enjoyable to frame and display as they are to send to someone special.

幕末から明治にかけて活躍した狩野派の絵師、河鍋暁斎の図案を使った 6 枚組の絵はがき。暁斎は日本橋の和紙舗・榛原と親交が深く、同店のために多くの図案を描きました。暁斎が描いた榛原千代紙の図案をもとに、勢いのある筆づかいはそのままに、極彩色の花々の生命力をいきいきと伝えます。豊かな文様から四季折々の日本の情景が浮かぶ 6 柄が 1 枚ずつ入っています。大切な人に送るのはもちろん、額に入れて飾っても楽しめます。

PRICE	770 YEN（税込）
WEB	https://www.haibara.co.jp/?pid=190601571

Nobody Tells You — でも、伝わってくる



VANESSA WICINSKI

Polish-German. Living in Tokyo since 2023. Works in the travel industry.

ポーランド系ドイツ人。2023 年より東京在住。旅行会社勤務。

This new series invites you into the everyday life of a foreigner living in Japan — the small discoveries, the surprises and the moments that gradually begin to feel like home. Vanessa Wicinski, Polish-German and working in the travel industry, based in Tokyo, shares her honest observations across six issues. We hope you enjoy her unique perspective.

日本に暮らす外国人のリアルな日常をお届けする新シリーズ。小さな発見、驚き、そしてやがて「日常」になっていく瞬間を、東京在住のポーランド系ドイツ人、旅行会社勤務の Vanessa さんが数回にわたってレポートします。彼女ならではの視点をどうぞお楽しみください。

All photographs are taken by Vanessa herself — real moments from her daily life in Japan.

写真はすべて Vanessa さん自身が撮影した、日本での暮らしのリアルな一コマです。

Before working in Japan, I had already heard the stories: arrive early, respect hierarchy, follow countless unwritten rules. But knowing about a culture and actually living inside it are two completely different things. The moment I stepped into a Japanese office, I began to understand how much is communicated without anyone ever saying a word.

日本で働き始める前から、話は聞いていた。早めに出勤する、上下関係を大切にする、数えきれないほどの暗黙のルールがある——。でも、文化について知ることと、その中に実際に身を置くことはまったく別の話だ。日本のオフィスに足を踏み入れた瞬間から、どれだけ多くのことが「言葉なし」で伝えられているかに気づき始めた。

Being "on time" often means arriving fifteen to thirty minutes before work officially begins. Nobody tells you this directly — but when everyone around you follows the same pattern, the expectation is felt immediately. Mornings start with a clear "Ohayō gozaimasu!" Leaving before others calls for "Osaki ni shitsurei shimasu," and colleagues reply, "Otsukaresama desu." These small phrases quickly start to feel like part of who you are.

たとえば「時間通り」とは、始業の 15 分から 30 分前に到着することを意味することが多い。誰も直接そう教えてくれるわけではないが、周りの全員が同じように動いていれば、その空気はすぐに伝わってくる。朝は「おはようございます！」で始まり、先に退勤するときは「お先に失礼します」と一言。すると「お疲れ様です」と返ってくる。こういった小さなフレーズが、気づけば自分の言葉になっていく。

Hierarchy matters, though not only by age — seniority in the company plays a big role. Senior colleagues are treated with respect, and in return they often guide and support newer employees in ways no training manual could

cover. Meetings are frequent, and even Japanese colleagues sometimes joke about whether every meeting is truly necessary. Yet they remain a familiar part of office rhythm.

上下関係も大切だが、それは年齢だけではない。会社での在籍年数も大きく影響する。先輩社員は敬意をもって扱われ、その代わりに新しいメンバーをサポートし、マニュアルには載らない実践的な知識を伝えてくれることが多い。会議は多い。日本人の同僚でさえ「この会議、本当に必要だった？」と笑い合うこともある。それでも会議は、オフィス生活のリズムの一部だ。

Some of my favorite moments are the ordinary ones between tasks. Going out for lunch together, discovering new restaurants, trying unfamiliar food and talking about things that have nothing to do with work afterwards. It is surprisingly common to see colleagues quietly brushing their teeth in the office bathroom. It is a small everyday habit that initially surprised me, simply because it is not something you would commonly see in European workplaces.

それでも、仕事の合間にある何でもない瞬間が好きだ。みんなでランチに出かければ、知らなかったお店に出会い、食べたことのないものを試し、仕事とは関係のない話で盛り上がる。そして昼食後、オフィスのトイレで同僚たちが静かに歯を磨いている光景に出くわす。それは小さな日常の習慣だが、ヨーロッパの職場ではあまり見かけないというだけの理由で、最初は驚いた。

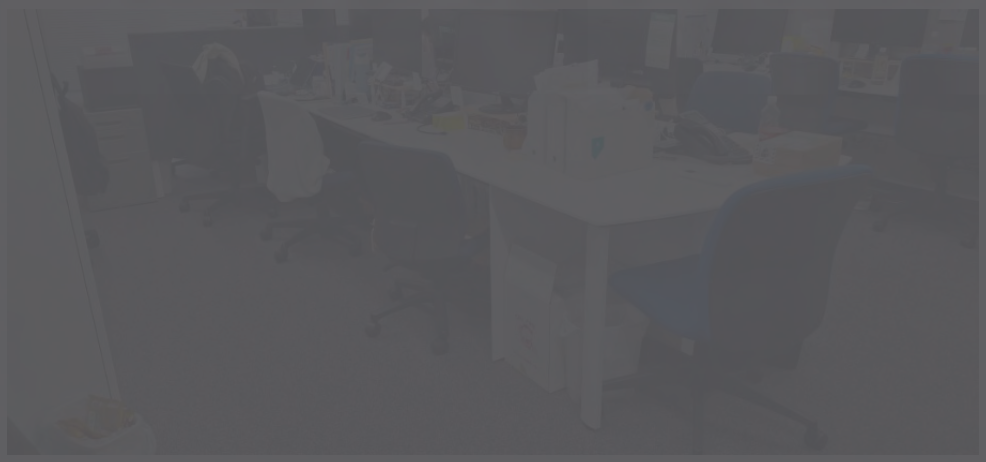
What I find most interesting is that nobody hands you a guidebook. You learn by observing the people around you, listening carefully and gradually understanding what is expected. The written rules tell you how to do your job. The unwritten ones show you how a Japanese workplace actually feels — and that is something only time and presence can teach.

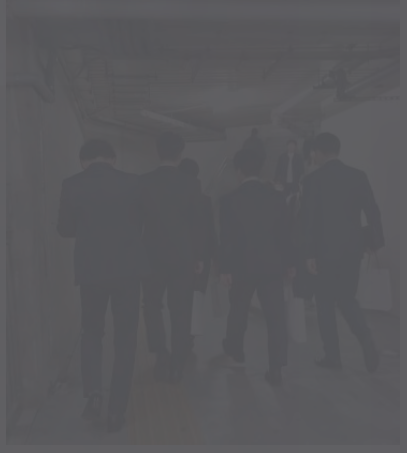
一番おもしろいと思うのは、誰もガイドブックを渡してくれないことだ。周りをよく観察して、耳を澄まして、何が求められているかを少しずつ理解していく。書かれたルールは「仕事の仕方」を教えてくれる。書かれていないルールこそが、日本のオフィスの「空気」を教えてくれる。それは、時間と経験でしか身につかないものだと思う。

Are you a foreigner living in Japan with a story to tell? Write for our Living Japan series. Scan the QR code on page 3 to message us.

あなたの体験を発[illegible]「LIVING JAPAN」シリ[illegible]ます。3ページの[illegible]ください。

HIRAGANA TIMES









PEOPLE WHO CAN'T HELP MAKING THINGS

作らずにいられない人々

"Did you make that yourself?" It's what people say without thinking when they see something a friend has made by hand. From character bento and uchiwa fans for their oshi to cosplay costumes and original accessories — in Japan, there are many people who become absorbed in making things, even though no one asked them to. Some have gone even further, raising that feeling into a lifelong calling and creating games that are played all over the world.

「それ、自分で作ったの？」。友だちの手作りの品を見て、思わず口にする言葉です。キャラ弁や推しのうちわ、コスプレの衣装から、オリジナルのアクセサリーまで。日本には、誰に頼まれたわけでもないのに、夢中で何かを作ってしまう人たちがたくさんいます。さらには、その気持ちを一生の仕事にまで高め、世界中で遊ばれるゲームを生み出した人たちもいます。

The Man Who Started a Company for a Barcode

バーコードのために会社を作った人

Sasaki Jun came across board games and began making original games. To sell the finished games in stores, he needed a barcode. Believing that a company was needed to get a barcode, Sasaki founded one in 2010. That was the beginning of Oink Games Inc. Later, however, he found out that barcodes could be obtained without setting up a company. From a small misunderstanding, a company that delivers games to the world was born.

佐々木隼さんは、ボードゲームに出会い、オリジナルのゲームを作り始めました。できたゲームを店で売るには、バーコードが要ります。バーコードを作るには会社が必要だと考えた佐々木さんは、2010年、会社を立ち上げました。それが、株式会社オインクゲームズの始まりです。ところがあとになって、会社を作らなくてもバーコードは手に入ると分かります。ちょっとした思い違いから、世界にゲームを届ける会社が生まれたのです。



Deep Sea Adventure Boost
海底探険 深版
Oink Games Inc.

Oink Games' boxes are only a little bigger than a business card. Overseas, the company was told again and again, "They're so small — at this price they won't sell. Why not make the boxes bigger and cheaper?" Even so, it did not change the size of its boxes. In 2022, a game in one of these small boxes was nominated for the German Game of the Year award. It was the first time this had happened to a Japanese company. Today, more and more people in Europe, too, call these little boxes "very Japanese."

オインクゲームズの箱は、名刺より少し大きいくらいです。海外で

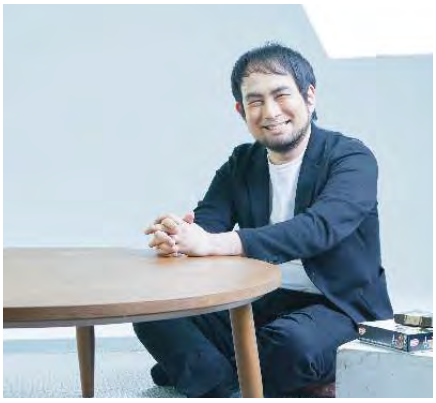
は「こんなに小さくて、この値段では売れない。箱を大きくして、安くしたら」と何度も言われたそうです。それでも、箱の大きさは変えませんでした。2022年には、この小さな箱のゲームが、「ドイツ年間ゲーム大賞」にノミネートされます。日本の会社としては初めてのことでした。今ではヨーロッパでも、この小さな箱を「日本らしい」と言ってくれる人が増えました。





Sasaki Jun
佐々木 隼
さ さ き じゅん

sixteen cards
16枚のカード
まい card



Kanai Seiji
カナイ セイジ
か な い せ い じ

Kanai Seiji originally wanted a job connected with games. But he didn't know how to get that kind of work. So he decided to start by looking for something he could do on his own. After trying many things, he arrived at making games played with paper cards.

カナイセイジさんは、もともとゲームに関わる仕事をしたいと思っていました。けれど、どうすればそんな仕事に就けるのか分かりません。そこで、まずは一人でもできることを探してみることにしました。いろいろ試してたどり着いたのが、紙のカードで遊ぶゲームを作ることでした。

In 2012, Kanai released a small card game through his own circle. It uses just 16 cards. One round takes less than five minutes. Its title is Love Letter. It is a game in which players try to deliver a love letter to a princess.

2012年、カナイさんは自分のサークルから、小さなカードゲームを出しました。使うカードは、たった16枚。1回、5分もかからずに遊べます。題名は『ラブレター』。お姫様に恋の手紙を届けようとする、というゲームです。

If a game is easy to explain, people in countries that speak other languages can play it too. Made with this in mind, the game was translated into English and many other languages and crossed the seas. In 2014, it placed fourth in the German Game Prize — a major award separate from the German Game of the Year — the first time a Japanese designer had done so. Sixteen cards had reached tables all over the world.

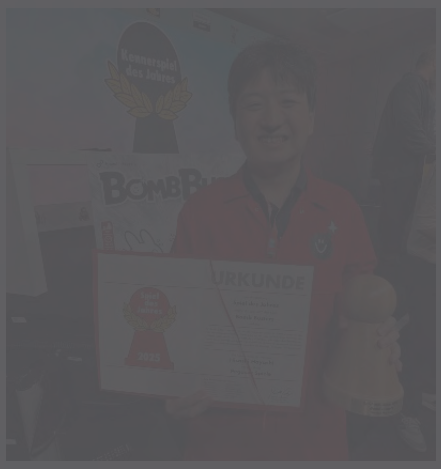
説明が簡単なら、言葉の違う国でも遊んでもらえる。そう考えて作られたこのゲームは、英語をはじめ、さまざまな言葉に訳されて海を渡りました。2014年には、「ドイツ年間ゲーム大賞」とは別の大きな賞「ドイツゲーム賞」で、日本人として初めて4位に入ります。16枚のカードが、世界中のテーブルに届いたのです。



Love Letter ラブレター

It Began as an Office Worker's Hobby

会社員の趣味から始まった



Hayashi Hisashi
林 尚志

Hayashi Hisashi made board games as a hobby while working as a company employee. In 2007, he founded the game-making circle OKAZU brand and kept creating and releasing new games.

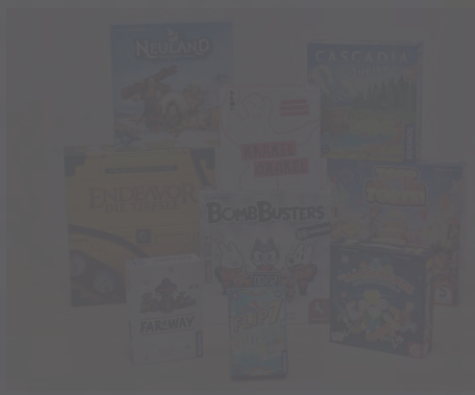
林尚志さんは、会社員として働きながら、趣味でボードゲームを作っていました。2007年には、制作サークル「OKAZU brand」を立ち上げ、新しいゲームを作っては発表し続けます。

In the fall of 2020, he released a small cooperative game in which everyone works together to cut the wires of a bomb. A French publisher remade it and sent it out into the world as Bomb Busters. Then, in 2025, the game won that very German Game of the Year award. Going one step beyond a nomination, a Japanese designer had at last won the grand prize.

2020年の秋に発表したのは、みんなで力を合わせて爆弾のコードを切っていく、小さな協力ゲームでした。これをフランスの出版社が作り直し、『ボムバスターズ』として世界に出します。そして2025年、このゲームが、あの「ドイツ年間ゲーム大賞」に選ばれます。ノミネートから一歩進み、ついに日本人が大賞を手にしたのです。

When the news arrived, Japan's board game world is said to have rejoiced as if it were its own victory.

知らせが届くと、日本のボードゲームの世界は、まるで自分のことのように喜んだといいます。





"Couldn't There Be a Game Version?"

「ゲーム版は、できないか」

There is a place where these three have presented their work: Game Market. In 1999, game researcher Kusaba Jun put out this call on a PC communication network: "Couldn't there be a game version of Comic Market?" The following year, in April 2000, the first Game Market was held in Kanda, Tokyo. It is a place where people bring games they have come up with themselves, set them out, and have others play them.

3人が作品を発表してきた場所があります。「ゲームマーケット」です。1999年、ゲーム研究家の草場純さんは、パソコン通信でこう呼びかけました。「コミックマーケットのゲーム版はできないでしょうか」。翌2000年4月、東京・神田で、第1回のゲームマーケットが開かれます。自分で考えたゲームを持ち寄り、並べ、遊んでもらう場所です。

Today, small shops, each just one long table wide, stretch on and on across the venue. The person sitting behind the table is usually the one who made the game. People come from overseas, too, in search of ideas from Japan's individual creators.

今、会場には、長机ひとつ分の小さな店がどこまでも並んでいます。机の向こうに座っているのは、たいてい作った本人です。海外からも、日本の個人の作り手のアイデアを探しに、人がやって来ます。

"There are people who are crazy about playing games in every country. But I think it's unique to Japan that so many people get so hooked that they go as far as making them." So says one person at a board game company.

「遊ぶことに夢中な人は、どこの国にもいます。でも、自分で作るところまで夢中になる人がこれほど多いのは、日本ならではだと思います」。あるボードゲーム会社の人は、そう話します。





Game Market | ゲームマーケット

A BOOK Passed from Hand to Hand

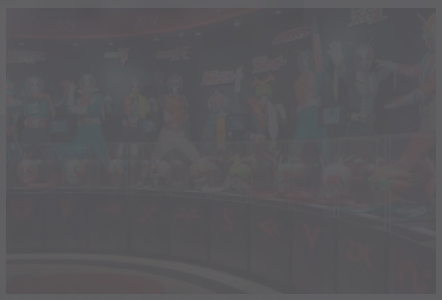
手から手へ回る一冊

Comic Market, which Kusaba took as his model, began in December 1975. Gathered in a meeting room in Toranomon, Tokyo, were 32 circles that had brought manga books they had made themselves — dojinshi — about 700 people in all. Today it has become a place where tens of thousands of circles and hundreds of thousands of people gather. Many professional manga artists have come out of it.

草場さんがお手本にしたコミックマーケットは、1975年12月に始まりました。東京・虎ノ門の会議室に集まったのは、自分たちで作った漫画の本、「同人誌」を持ち寄ったサークル32組、およそ700人。今では、数万のサークルと数十万の人が集まる場所になりました。ここから、たくさんのプロの漫画家が生まれています。

Going further back, to 1953. Ishinomori Shotaro, who would later create Cyborg 009 and Kamen Rider, was then a high school student in Miyagi Prefecture. With friends across the country, he would send a single volume — their drawn manuscripts bound up as they were passed around by mail from Hokkaido to Kyushu. Among those friends was Akatsuka Fujio, who would later draw Tensai Bakabon.

さかのぼれば、1953年。のちに『サイボーグ009』や『仮面ライダー』を生む石ノ森章太郎は、そのころ宮城県の高校生でした。全国の仲間と、描いた原稿をそのまま綴じた一冊を、郵便で北海道から九州まで回していたのです。仲間の一人、のちに『天才バカボン』を描く赤塚不二夫もいました。

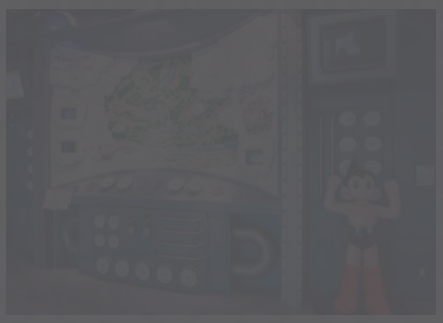


Ishinomori Manga Museum | 石ノ森萬画館



Comic Market / Tokyo International Exhibition Center | コミックマーケット / 東京国際展示場

HIRAGANA TIMES



This handmade volume was also read by Tezuka Osamu, already popular for Astro Boy. The following year, a telegram from Tezuka arrived for Ishinomori. It was a message asking him to help with his work.

この手作りの一冊を、『鉄腕アトム』ですでに人気だった手塚治虫も読んでいます。翌年、石ノ森のもとに手塚から電報が届きました。仕事を手伝ってほしい、という知らせでした。

Going back further still, to 1885, as teenagers, Ozaki Koyo, who would later write *The Golden Demon*, and his friends copied out by hand the stories their friends had written, passed them around to read, and named the collection Garakuta Bunko.

さらにさかのぼれば、1885年。のちに『金色夜叉』を書く尾崎紅葉たちは、十代のころ、仲間の書いた小説を手で清書して回し読みし、『我楽多文庫』と名付けました。

Readers become writers. Players become makers. Japan's manga and games have been handed from one such person to the next.

読む人が、書く人になる。遊ぶ人が、作る人になる。日本の漫画やゲームは、そんな人たちの手から手へと渡ってきました。



Ozaki Koyo
尾崎 紅葉

HIRAGANA TIMES.



Garakuta Bunko 我楽多文庫

The Golden Demon 金色夜叉

A dojinshi from 1,200 years ago
千二百年前の同人誌

If you follow this stream even further back in time, you arrive at one book: the Man'yoshu, compiled in the Nara period more than 1,200 years ago.

こうした流れを、さらに昔へと追いかけていくと、ある一冊に行き着きます。1200年以上前、奈良時代にまとめられた『万葉集』です。



Man'yoshu 万葉集

Among its roughly 4,500 poems are poems by emperors. There are poems by sakimori, soldiers sent from the distant eastern provinces to guard Kyushu. There are also poems sung by villagers of the east in their own local speech. Many poems whose authors' names are unknown are included, too.

およそ4500首の歌の中には、天皇の歌があります。遠い東国から九州の守りに送られた兵士、防人の歌があります。東国の村人が、土地の言葉のままで歌った歌もあります。作った人の名前が分からない歌も、たくさん入っています。

Before poetry, social rank did not matter. Emperors, soldiers and villagers alike turned what they felt into poems, and those poems were lined up in the same book. Seen another way, the Man'yoshu could be called a great

Wooden Tags, Bundled in Eights

8枚ひと束の木の札



From the ground of Nara, where the capital Heijo-kyo once stood, curious objects also come to light. Thin wooden tags with men's faces or names written on them. And they are tied together in bundles of eight.

かつて平城京があった奈良の町の土の中からは、ふしぎな物も出てきます。男の人の顔や名前を書いた、細い木の札。それが８枚ずつ、ひと束にまとめられているのです。

Historians have regarded these as tools for purification rites or magic. But if you set that assumption aside and look at them again, what do you see? Tags with names written on them, gathered in complete sets. However you look at it, it's a card game.

歴史の学者たちは、これをお祓いやまじないの道具だと見てきました。けれど、その思い込みを外して、もう一度ながめてみると、どうでしょう。名前の書かれた札が、一組ずつそろっている。その姿は、どう見てもカードゲームです。

card game

Dealing the tags, turning them over, reading the names aloud, and laughing together. Perhaps the people of the capital, too, played games like this at banquets.

札を配り、めくり、書かれた名前を読み上げて笑い合う。都の人々も宴の席でそんな遊びをしていたのかもしれません。

At an exhibition in Nara City, excavated objects like these are put on display, and visitors are invited to freely imagine how they were used. Answers that even researchers had never thought of came in one after another.

奈良市の展示では、こうした出土品を並べ、見に来た人に使い方を自由に想像してもらっています。研究者も思いつかなかった答えが次々に集まるそうです。

HIRAGANA TIMES

dojinshi of 1,200 years ago, to which people from all over the country brought their poems.

歌の前では、身分は関係ありませんでした。天皇も、兵士も、村人も、思ったことを歌にし、それが同じ一冊に並んだ。見方を変えれば、『万葉集』は、国じゅうの人が歌を持ち寄った、千二百年前の大きな同人誌だったとも言えます。

Hands from 5,000 Years Ago

五千年前の手

Going even further back in time, we arrive at the Jomon period, 5,000 years ago. There is flame-style pottery, with large decorations rising from its rim. Its name says flame, but some say it represents the surging flow of water. A blazing flame, or water sending up spray? Its form changes depending on who is looking. And then there are dogu, clay figures with huge eyes or heart-shaped faces.

さらに時をさかのぼると、5000年前の縄文時代にたどり着きます。縁から大きな飾りが何本も立ち上がった「火焔型土器」。名前には炎とありますが、うねる水の流れを表したという人もいます。燃え上がる炎か、しぶきを上げる水か。見る人によって、姿が変わります。そして、大きな目や、ハートの形の顔をした「土偶」。

heart

All of them look like shapes born as hands moved freely, before anyone thought about whether they would be useful. The time spent making this pottery must have been great fun. And so must the days of gathering around these vessels every time food was cooked.



For the Jomon people, life itself may have been one big game that everyone enjoyed together.

縄文の時代は、1万年以上も続きました。その間の大きな争いの跡は、ほとんど見つかっていません。生きることを面白がる人たちの暮らしは、きっと穏やかで、人と人とが仲よく寄り合うものだったのでしょう。縄文の人々にとっては、人生そのものが、みんなで楽しむ一つの大きなゲームだったのかもしれません。

どれも、役に立つかどうかを考える前に、手が動くままに生まれた形に見えます。この土器を作る時間は、さぞ楽しかったことでしょう。煮炊きのたびに、この器を囲む毎日も。

No two pieces of flame-style pottery have the same shape. Perhaps the Jomon people, too, brought the vessels they had each made and showed them to one another — just like a Game Market 5,000 years ago.

火焔型土器は、どれ一つとして同じ形をしていません。縄文の人々も、それぞれが作った器を持ち寄り、見せ合っていたのかもしれません。まるで、5000年前のゲームマーケットのよう。

The Jomon period lasted more than 10,000 years. Almost no traces of major conflict from that time have been found. The lives of people who found joy in living must have been peaceful, with people gathering together in harmony.



Flame-style pottery

縄文土器

HIRAGANA TIMES.

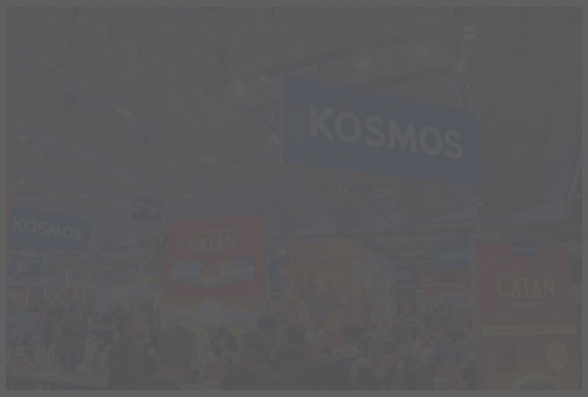
What the Soil of This Land Has Raised

この国の土が育てたもの

At the world's largest board game event, held in Germany, big companies line up impressive booths as if competing with one another. At Japan's Game Market, on the other hand, the stars are individual creators, each sitting at a shop just one table wide. According to people in the industry, Game Market has more exhibitors than the event in Germany.

ドイツで開かれる世界最大のボードゲームのイベントでは、大きな会社が、立派なブースを競うように並べます。一方、日本のゲームマーケットの主役は、机ひとつ分の店に座る、一人ひとりの作り手です。業界の人によれば、出展者の数では、ゲームマーケットのほうがドイツより多いといいます。

There are few other countries where so many individuals make things and set them out like this. Behind it lies the more than 100-year history of dojinshi, books made with friends and brought together. Japanese manga, too, has been





SPIEL Essen
世界最大級のボードゲームの
せかいさいだいきゅうboard game
祭典、シュピール・エッセン
さいてん Spiel Essen

supported from below by people who kept on making things in the same way.

個人がこれほど作り、並べる国は、ほかにあまりありません。その後ろには、仲間と作った本を持ち寄る「同人誌」の、100年以上にわたる歴史があります。日本の漫画を下から支えてきたのも、同じように作り続けてきた人々でした。

Manga artists and game creators are not something that grows best in a government that puts money into culture. You need no one's permission to make something, and you can set it out even if it isn't very good. In places like that, countless people have kept on making things. And at the very top of that broad base appeared manga artists like Ishinomori Shotaro, and creators like Sasaki Jun, Kanai Seiji and Hayashi Hisashi.

漫画家やゲームの作り手は、国がお金を出せば育つ、というものではありません。作るのに誰の許しもいらず、うまくなくても並べていい。そんな場所で、数えきれない人が作り続けてきた。その広い裾野のいちばん高いところに、石ノ森章太郎のような漫画家が、そして、木葉さんやカナイセイジさん、林尚志さんのような作り手が顔を出すのです。

That broad base did not begin in the Meiji or Showa eras. The poems of the Man'yoshu, the tags of the Nara capital, the pottery and dogu of the Jomon people — all of them were born out of the natural and cultural climate of this land and have been handed down to the present day.

その裾野は、明治や昭和に始まったものではありません。万葉集の歌、奈良の都の札、縄文の土器や土偶。どれも、この土地の風土の中で生まれ、今に伝わってきたものです。

Since the age of myth, this land has given birth to creators and raised them. People who hear whatever shapes they like on their vessels. People who compose poems straight from the heart. People who come up with new ways to play. Japan's manga artists and game creators are the distant descendants of those creators.

神話の時代から、この大地は、作り手たちを生み、育ててきました。器に思うままの形を盛りつける人。心のままに歌を詠む人。新しい遊びを考え出す人。日本の漫画家やゲームクリエイターは、その作り手たちの、遠い子孫なのです。



HIRAGANA TIMES

Japanese Culture and Language Understanding Evaluation
日本文化・言語理解度評価テスト
にほんぶんかげんごりかいどひょうかtest

VOCABULARY & KANJI 語彙と漢字

Hidden Onomatopoeia X-word オノマトペ発見 クロスワード

HIDDEN ONOMATOPOEIA 隠されているオノマトペ

A

Expression for "excited anticipation" 遊ぶ前の楽しみな気持ち

Find the following words / 以下の言葉を見つけよ

[1]shogi [2]Japanese flower cards [3]Go
[4]game piece [5]play / fun
[6]shogi match [7]contest / game

碁	花	将	駒	対
は	な	ふ	だ	わ
く	た	い	きょ	く
しょ	い	あ	しょ	こ
ぐ	う	う	ざ	き
わ	ぶ	ぎ	く	び
札	局	囲	棋	遊

Number of Hiragana ひらがなの数
[1] 3 [2] 4 [3] 2 [4] 2 [5] 3 [6] 4 [7] 3

Number of Kanji 漢字の数
[1] 2 [2] 2 [3] 2 [4] 1 [5] 1 [6] 2 [7] 0

Capital letter 頭文字
[1] しょ [2] は [3] い [4] こ [5] あ [6] た [7] しょ

B

Expression for "heart pounding" 勝負で胸が高鳴る様子

Find the following words / 以下の言葉を見つけよ

[1]strategy [2]move (in shogi) [3]manga
[4]tradition [5]souvenir [6]make / create
[7]professional shogi player

戦	漫	棋	手	伝
う	お	み	や	げ
ど	と	き	し	せ
ま	き	ん	ん	る
ど	ん	じゃ	ぐ	く
て	く	が	き	つ
略	士	画	統	作

Number of Hiragana ひらがなの数
[1] 4 [2] 1 [3] 3 [4] 4 [5] 4 [6] 3 [7] 2

Number of Kanji 漢字の数
[1] 2 [2] 1 [3] 2 [4] 2 [5] 0 [6] 1 [7] 2

Capital letter 頭文字
[1] せ [2] で [3] ま [4] で [5] お [6] つ [7] き

HIRAGANA TIMES.

How to Solve Hidden Onomatopoeia X-word:

❶ Find the Japanese words corresponding to the English words (1) to (7) using the hiragana letters in the grid. ❷ The hiragana letters are arranged not only from top to bottom and left to right but also from bottom to top, right to left, and diagonally in various directions. ❸ Use the clues to help you find the Japanese words. ❹ Circle the words you find. After you have found all the words, remove them and arrange the remaining letters from left to right and top to bottom to reveal an onomatopoeia. ❺Add furigana (reading aids) to the kanji associated with the words you found. ❻ For some combinations of kanji, furigana cannot be applied to individual characters. In such cases, it's acceptable to add furigana to any part of the kanji. ❼ Once you've completed these steps, the puzzle is finished!

オノマトペ発見 クロスワードの解き方:

❶ 問題文の英単語(1)〜(7)の意味に対応する日本語を、マス目に書かれたひらがなから見つけてください。❷ ひらがなは、「上から下」「左から右」の方向だけでなく、「下から上」、「右から左」、「斜めの上下」など、さまざまな方向で配置されています。❸ Clueをヒントに、日本語の言葉を見つけましょう。❹見つけた言葉を線で囲んでください。すべての言葉を見つけたら、それらを取り除き、残った文字を左右、上下の順に並べるとオノマトペが現れます。❺見つけた言葉に関連する漢字にふりがなを振ってください。❻ 組み合わせた漢字の中には、漢字ごとにふりがなを付けられないものもあります。その場合、ふりがなはどの漢字につけてもかまいません。❼ これで1つのパズルが完成です！

English+ Japanese　English　Japanese

CULTURE AND LINGUISTIC 文化と言語（ぶんか　げんご）

Content Review Quiz コンテンツおさらいクイズ

1 What happens to a captured shogi piece?
将棋で取った駒はどうなりますか？（しょうぎ　と　こま）

A. It cannot be used again.
B. It can be used as an ally.
C. It is returned to the opponent.

A. 使（つか）えなくなる。
B. 味方（みかた）として使（つか）える。
C. 相手（あいて）へ返（かえ）される。

2 What does "furidashi ni modoru" mean?
「振（ふ）り出（だ）しに戻（もど）る」の意味（いみ）は？

A. To start over.
B. To move forward.
C. To finish.

A. 初（はじ）めからやり直（なお）す。
B. 先（さき）へ進（すす）む。
C. 最後（さいご）まで終（お）える。

3 What was Japan called in China about 2,000 years ago?
約2000年前（ねんまえ）、日本（にほん）は中国（ちゅうごく）でどう呼（よ）ばれていましたか？

A. Zipangu
B. Wakoku
C. Yamato

A. ジパング
B. 倭国（わこく）
C. 大和（やまと）

4 Which animal does 駒 (koma) refer to?
「駒（こま）」が表（あらわ）す動物（どうぶつ）は？

A. A calf.
B. A foal.
C. A puppy.

A. 子牛（こうし）。
B. 子馬（こうま）。
C. 子犬（こいぬ）。

HIRAGANA TIMES.

Answers 答え

Vocabulary and Kanji Challenge

[A] 1. しょうぎ（将棋） 2. はなふだ（花札） 3. いご（囲碁） 4. こま（駒） 5. あそび（遊び） 6. たいせよく（対局） 7. しょうぶ

Onomatopoeia: わくわく ― 新しいゲームを始める前は、わくわくします。
I get excited before starting a new game.

[B] 1. せんりゃく（戦略） 2. て（手） 3. まんが（漫画） 4. てんとう（伝統） 5. おみやげ 6. つくる（作る） 7. きし（棋士）

Onomatopoeia: どきどき ― 勝負の結果を待つ間、どきどきしました。
My heart was pounding while I waited for the result of the match.

Culture & Linguistic

1. B　2. A　3. B　4. B

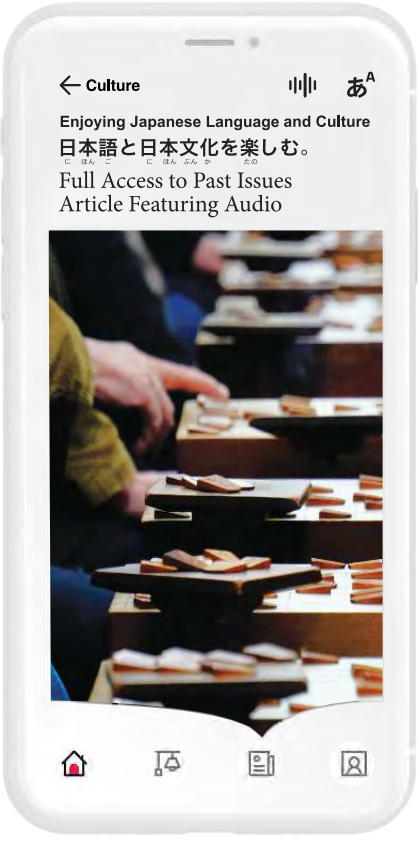
HIRAGANA TIMES.®
NO.481
11
2026
日英バイリンガル ひらがなタイムズ



HIRAGANA TIMES.

AI-generated image inspired by "Human Shogi," held in Tendo City, Yamagata Prefecture.
山形県天童市で行われる「人間将棋」の会場風景をもとに構成した、AI生成画像です。

令和8年10月20日発行
（毎月1回20日発行）
発行人：樽石幸治
編集人：樽石幸治
発行・発売：（株）ひらがなタイムズ TEL: 050-5490-2492
〒305-0051 茨城県つくば市二の宮二丁目7-4



Download on the App Store　GET IT ON Google Play

LEARN JAPANESE YEAR-ROUND WITH HIRAGANA TIMES

Enhance your Japanese learning journey with a yearly subscription to Hiragana Times! Receive exclusive content, cultural insights, and language tips delivered right to your door.

ひらがなタイムズの年間購読で、日本を発信する英語力を養おう!

Start Your Learning Journey Now

Direct Subscription - Special Rate up to 30% off
直販ページからのお申込で最大 30%OFF

Format (APP or Print)	Purchase Location	Subscription Fee
App アプリ版	Any location 全地域対応	¥6,000
Print Version プリント版	Japan / 日本国内	¥9,600
	Overseas / 海外	¥18,000
Print + APP Version アプリ＋プリント版	Japan / 日本国内	¥13,800
	Overseas / 海外	¥22,200

● Payment Methods | 支払方法 Credit Card or Bank Transfer / クレジットカードまたは銀行振込 ●Shipping included | 郵送料込み

定価 880円　本体 800円　雑誌 07607-11
4912076071166
00800