

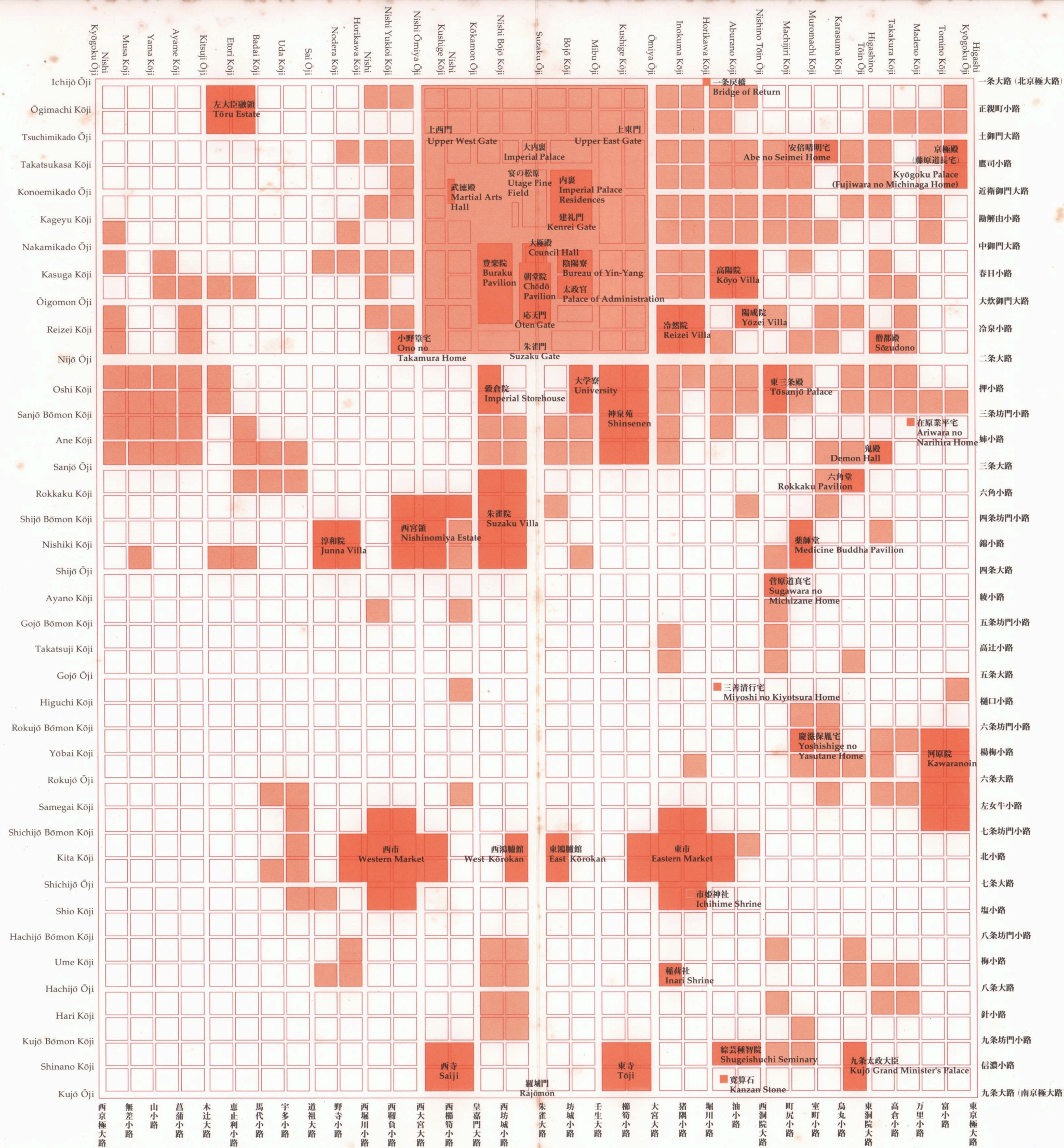




千年前の「魔界都市京都」を巡り歩く—これがこの作品のテーマである。平安京は、794年の遷都以来、平清盛による福原遷都のごく短い期間を除いて、およそ千年にわたって日本の都であった。この平安京を造営した桓武天皇は強大な権力をもった天皇であったが、天皇の地位を手に入れるために除いた政敵の怨霊に脅かされ続けた天皇でもあったといわれている。このため、平安京にはいたるところに怨霊を祭った聖地や怨霊の侵入を阻止するための装置が施されていた。つまり、平安京は最初から呪われた都市であり、怨霊を祭り鎮めることで発展してきたのである。やがて、平安京に、天皇や貴族を中心とする華やかな文化が花開いた。「源氏物語」を頂点とするその文化は世界に誇るすばらしいものであるが、しかしながら、光り輝く平安京の背後には、遷都以来の深い「闇」の文化伝統が脈々と流れており、そこには恐ろしい鬼や怨霊などの魑魅魍魎がばっこしていた。極楽浄土への往生を夢見る貴族の生活とは、地獄に落ちることを恐怖する生活でもあり、かれらが権力抗争に勝ち抜くということは、たくさんの怨霊の攻撃や政敵の呪いにさらされるということを意味していた。そのために、貴族は密教僧や陰陽師をかかえもって身辺の呪的警護をさせたのである。「闇」をかかえた平安京は、その「闇」を見つめ、多くの不思議な物語や出来事を生みだし語り伝えることで、絶えず新しい象徴に満ちた空間に変身してきた。貴族の時代であってあらゆることの中心であった平安京も、武士の登場によってしだいに崩壊していくことになるが、現在でもなお、古都の面影を色濃く残す魅力的な都市であり続けている。近代という時代は、人間が生きてきた「闇」を排除し忘れようとしてきた時代であった。しかし、人間の歴史が「闇」とともに生き「闇」と戦う歴史であったということに思い至るとき、歴史のなかに「闇」を取り戻すことが必要だと思わざるをえない。というのも、私たちがタイムマシーンで千年前の平安京に京都に立ち戻れたならば、光り輝いた平安京の光景ばかりでなく、魑魅魍魎のばっこする場面にも立ち会わざるをえないからだ。この作品は、とくに歴史の裏舞台に押しやられ、無視され、忘れ去られていた平安京に焦点を合わせた、まったく新しい京都観光であり、作品の体験者は平安京がかかえもっていた象徴的で宇宙論的な不思議空間を巡り歩くことになるはずである。そこで、安倍晴明や渡辺綱、空也などの「闇」の世界に生きた人々や、さまざまな妖怪変化と出会うことになるだろう。私たちが再構成したおよそ千年前の「魔界都市京都」を存分に楽しんでいただきたい。 小松 和彦 大阪大学助教授

Come for a walk through the world of goblins and demons which was Kyoto a thousand years ago. That is the theme of this work of historical entertainment. Heiankyō was the capital of Japan for some one thousand years from its founding in 794, with the exception of a brief interval during 1180. The builder of Heiankyō, Emperor Kammu, was a powerful sovereign who was cursed by the angry spirits of the political rivals he had removed for interfering with his sovereignty. His carefully planned capital was therefore shot through with sacred precincts dedicated to vengeful ghosts, and with devices intended to prevent their intrusion. The facts are that Heiankyō was a city born under a curse, and it grew up worshiping and placating vengeful spirits. • Before long, a brilliant culture flourished around the emperors and nobles of the Heian court. At its climax, as portrayed in The Tale of Genji, Heiankyō hosted one of the most splendid civilizations the world has known. Yet behind that glittering brightness lay another cultural stream which flowed continuously from the founding of the city, a tradition of darkness where all sorts of goblins, demons and angry spirits ran rampant. While the Heian nobility lived with the dream of being reborn in the Pure Land paradise, they also lived in dread of falling into Buddhist hell. To them, winning the constant struggle for power and status meant frequent exposure to attacks by angry spirits and to curses wrought by their opponents. That is why nobles high and low habitually called on priests and diviners to provide occult protection for their persons. As Heiankyō gazed into the darkness which enveloped it, summoning up and passing on a host of mysterious stories and events, it underwent constant transformation as a space teeming with new symbols. In the coming centuries this city that was the center of all things during the age of the nobility would, with the rise of the warrior class, gradually disintegrate. Yet Kyoto today preserves deeply hued vestiges of the Heian capital, and remains a city of bewitching charm. • The modern era was a time marked by the attempt to exclude and forget the darkness in which people used to live. But as we arrive at the realization that human history is a story of coexistence or conflict with darkness, the time has come when we must restore the darkness to its rightful historical place. Which is to say that if we enter a time machine and go back to the Heiankyō of a thousand years ago, we should witness not only the resplendent pageantry, but also the scenes where a panoply of ghosts and demons hold sway. • This work makes a point of thrusting through to the backstage of history and focusing on the Heiankyō that has been ignored and left behind. It is an entirely new type of Kyoto sightseeing, in which the player is left to explore the uncanny symbolical and cosmological spaces that Heiankyō embraced. There we encounter the magicians, warriors, priests and other people who inhabited the darkness along with a variety of phantoms and transfigurations. Much fun is to be had in this recreation of the world of goblins and demons that was ancient Kyoto. Komatsu Kazuhiko Department of Anthropology Osaka University







## 平安京

794年（延暦13年）の遷都以来、平清盛による福原遷都（1180年）の数ヶ月を除き、1869年（明治2年）東京遷都までの帝都。

#### 遷都前史

781年（天応元年）即位した桓武天皇は、784年平城京から山背国（やましろのくに）の長岡に都を移した。強大になりすぎた寺院による政治介入の回避が企図された長岡京遷都である。しかし、政権をめぐる内部抗争や洪水などでその造営も10年で放棄。新都の地を目指すことになった。

#### 平安遷都

794年（延暦13年）山城国（やましろのくに）葛野（かどの）宇太村（うたむら）に新都の地を選定。「周囲の山々は襟のごとく取り囲み、河川は帯のごとく流るる要害の地」であることから山背国を山城国と改め、新都を平安京と号した。「子來の民（喜んで集まって来る人民）、謳歌の輩、異口同辞し、号して平安京といふ。」という桓武天皇の詔が、当時の様子を伝えている。

#### 四神相応の地

平安京の地は、背後（船岡山）と左右の三方を山に囲まれ、南面は巨棕池が横たわる平地が開けた自然の要害の地形だった。さらに道教思想の四神相応で、都市を呪術的に封印。東は青龍（せいりゅう）、西は白虎（びやっこ）、南は朱雀（すざく）、北は玄武（げんぶ）という、それぞれ象徴的な四神をまつことでコスモロジカルな空間となった。

#### 都市構造

当時の日本の権力者は、中国の文明を理想とすることで法治国家づくりを目指していた。そこで必要となる政治の中心舞台、首都の建設にも中国の都市計画を導入。平安京は、その頃中国大陆を支配していた唐の都・長安を模範としてつくられた。天子は南面するという思想を反映させ、内裏（皇居）を都の中央北で南に向け配置。南北方向に中心軸となる朱雀大路をすえ、左右対称を明らかにした基本構造とした。

#### 規模と概観

平安京は、南北1753丈（5312m）、東西1508丈（4570m）、北は一条大路から南は九条大路まで、東は東京極大路、西は西京極大路までの矩形をかたどる。その中で、幅28丈（約85m）の朱雀大路を中心に左右京に分け、大路、小路を縦横に設置。この条坊制によって碁盤目のような整然とした区画を形成する都市を造営した。朱雀大路は、内裏への門（朱雀門）と、新都への出入り口となる門（羅城門）を擁す。門は空間の境界で、他界との区切りをも明確にした。

#### 街区

条坊の記録は『延喜式』に詳細に残されている。その地割りの原理は1町の大さを40丈四方と定めた街区としている。朱雀大路は愛宕郡と葛野郡との境にもあたり、東側の左京は賀茂川を越えて栄えたが、西側の右京は桂川の湿地帯にあったため発展しなかった。

#### 平安京の人口

当時の日本の総人口は約600万人、そのうち約10数万人が平安京の都に集中していたと推定されている。上級官人である貴族は150人前後、これに中・下級官人を合わせた約1万人が律令官人の数といわれている。その家族を入れれば4万人が想定されるが、平安京の人口に占める律令官人関係者の多さが目立つ勘定である。

#### 大内裏造営

大内裏には、易にある「宇宙の本源、絶対の实在者である太極をもって帝の君臨するところ」を元にした、太極殿を始め宮殿を造営した。しかし、それらの建設には遷都以来数年を必要とした。その間、民衆の疲弊、天災などで役夫を徴発することも困難となり、ついに805年（延暦24年）造営職を廃し、新都の建設事業が途中で打ち切られた。その後、内裏は数度に渡る火災で小規模になり、平安京の都市構成は変化していった。

#### 新都経営

平安京の建設をきっかけに、寺院の再編成が行なわれた。仏教を国家鎮護に利用するためであった。そのため、遷都当初政府が営んだのは、東寺と西寺にすぎなかった。その他、国家機関としては、外国との交易所である東西の鴻臚館があった。これは894年、唐や渤海との公的関係が断絶するまで続いた。また、その付近に市民が交易することも許された東西の両市が整備された。

#### 貴族の都

平安京の理想に基づく時代は長くつづかなかった。律令政治の後退、藤原氏の進出、荘園の拡大などによって貴族の都としての性格が強くなっていった。顕著な例は、10世紀中頃になるにつれ、皇族や有力者たちが邸宅を寺にし、伽藍を競って建立して、平安京の外観を特徴づけるほどになったことだ。その豪華ゆえに、都は貴族の奢侈的な消費地となり搾取の源泉ともなっていったのである。

#### 怨霊思想

自然の現象、疫病流行の原因について科学的な知識がなかった当時は、人間界の現象と自然界の現象との間に因果関係を見だし説明しようとした。平安遷都までに起こった抗争やそれ以降の政治にまつわる抗争で非業の死をとげた人々の怨霊こそがそれらの基であるという怨霊思想である。そのため、各地で御霊をまつり、なぐさめる行事が盛んに行なわれた。また、祈禱という仏教作法を持つ密教も、国家鎮護の道具として位置づけられた。

「Cosmology of KYOTO」は以上のような平安京の都を舞台にしています。

また、基本モード（ストーリー画面）では平安京の街路のうち、大路と堀川小路を再現しました。

## Heiankyō (Kyoto)

Founded in 794, Heiankyō was to remain the imperial capital of Japan, except during a few months in 1180, over many centuries until the change to Tokyo in 1869.

## The Need for a New Capital

Emperor Kammu, enthroned in 781, decided to move the capital away from Heijyōkyō (Nara) to break away from a Buddhist clergy grown so powerful that they were intervening in government. In 784 he moved the capital to the new city of Nagaokakyō, but assassination, floods and other misfortunes poisoned the atmosphere there, and after just ten years he abandoned the construction to seek another new capital.

## The Move to Heiankyō

In 794 the valley around the villages of Uta and Kadono in Yamashiro province was identified as an “ideal stronghold with a collar of mountains and girdle of rivers.” It was spacious enough for a new capital on a grand scale, befitting Emperor Kammu’s ambition to create a new political order. He proclaimed that he chose the name Heiankyō (‘peaceful, tranquil capital’) because “the people gathered gladly to sing out the name, one and all.”

## Auspicious Topography

With mountains on three sides, lower land to the south, and a propitious layout of rivers and outgoing roads, the Heiankyō valley has excellent energy flows according to Chinese-style geomancy. To further promote cosmic harmony, the design and official activities of the capital were carried out with respect to the Taoist gods of the four quarters, symbolized as a phoenix, a dragon, a turtle and snake, and a tiger.

## The City Plan

Chinese culture and thought were highly respected in 8th-century Japan, and the design for the new city of Heiankyō was closely modeled after the layout of Chang'an (now Xian), the capital of Tang-dynasty China. Following the Chinese cosmological ideal of the south-facing sovereign, the Imperial Palace of Heiankyō is at the north central point of the city, with its main gate on the south. Running south from the palace is the largest street of the city, separating the Right Capital (Ukyō) from the Left Capital (Sakyō).

## Size and Scale

Heiankyō occupies a rectangular site which is perfectly aligned with the cardinal directions, measuring about 5.3 kilometers from north to south and 4.5 kilometers from east to west. The streets are laid out as a checkerboard grid, with wide avenues at regular intervals. At the center is Suzaku Ōji, about 85 meters (278 feet) wide, running south from the main gate of the Imperial Palace to the Rajōmon Gate which, as the formal main entrance to this cosmically circumscribed city, is the border of another world.

## Block Layout

Within the symmetrical street grid, each part of the capital is subdivided into units and blocks of regular size. The basic neighborhood unit is a chō, about 110 meters square. Although the planners envisioned uniform development throughout the city, there has been a clear imbalance since the 9th century. The eastern side of the city, near the Kamo River, is thriving, but the western side, which consists largely of marshlands of the Katsura River, has become a desolate area.

## Population

Out of a total Japanese population of perhaps six million, more than 100,000 people occupy the Heiankyō of a thousand years ago. There are only about 150 nobles of the highest rank, but some 10,000 persons hold official status as court nobles. Counting their families, some 40,000 persons, a significant portion of the city’s population, are connected with the court and its culture of brilliance and pomp.

## Palace Construction

The initial plan of the Imperial Palace called for the gradual construction of many buildings, including the Council Hall which was named after Daigoku, the absolute being which is the source of the universe in Taoist philosophy. But a series of epidemics and fires in the capital made it hard to requisition labor, and in 805 the palace construction project was halted for some time. In later times, the Council Hall and other palace buildings are often damaged or destroyed by fire.

## Municipal Institutions

In contrast to the old order with its entrenched Buddhist patronage, religious activites in the new capital were stringently regulated from the start. The original city included only two temples, Tōji and Saiji, as imperially supervised institutions to safeguard the national welfare. The imperial court also administers the two Kōrokan buildings, where foreign dignitaries are received until diplomatic missions are suspended in 894. The municipally controlled Eastern and Western Markets are the designated sites for retail commerce.

## The Aristocratic Capital

The ideals upon which Heiankyō was founded are gradually eroding. Imperial attempts to fully implement the rule of law are blocked by political struggles, the Fujiwara family rises to dominance, and rural estates become the basis of economic and political power. Many Buddhist temples are constructed, starting about 950. Members of the imperial family and influential nobles convert their mansions to temples, and compete to build the grandest villas and temples on the outskirts of the city. Their extravagance comes to dominate large sections of the capital and the outlying districts.

## Vengeful Spirits

Long before modern scientism, the Heian period has its own beliefs about the causative principles linking the human world with the greater natural world. Such things as the political vendettas which led to the creation of the new capital are believed to be caused by the angry spirits of persons who died in untoward or unsettled circumstances. In Heiankyō, special activities intended to appease vengeful spirits are regularly carried out at numerous locations. The mystic prayer ceremonies of esoteric Buddhism are also used to invoke protection for the capital and the nation.

Such is the city of Heiankyō during the decades around the year 1000.

This is the setting for **Cosmology of KYOTO**. The game takes place along selected major streets.



京 都 千 年 物 語

「Cosmology of KYOTO」は、平安時代中期、西暦900年代から1000年代前半までの平安京（現在の京都）を舞台にしています。「今昔物語」や「宇治拾遺物語」などに代表される数々の説話、逸話、絵巻からテーマにふさわしい題材を採取。インタラクティブな体験ができるようアレンジすることで、当時の世界観や時代のリアリティを体感することをねらいとしています。その意味で「Cosmology of KYOTO」は歴史的な正確さを追求するものではありません。ただし、説話のなかで場所が明記されていない場合や、曖昧な表現の場合を除いて、できるかぎり説話で語られている場所と本作品内での場所を一致させるよう努め、またイラストのイメージについても資料に描かれた肖像画や絵巻などの表現を基にアレンジしています。なお、登場人物や出来事など、史実との時代的な整合性という点で実際には在りえない矛盾が含まれていますが、本作品では、歴史を過去・現在・未来という時間の流れにしたがい、その正確さの上で捉えようとしているものではなく、平安時代のリアリティを、様々なイメージの全体性として、あたかも夢のごとく展開されるイメージの連鎖や結合として捉えています。その意味で「Cosmology of KYOTO」の2つのモードには次のような機能を持たせています。基本モードは、イメージの連鎖で時代のリアリティを体験するもの、検索モードは、資料を基に時代のリアリティを捉えるためのものです。

## 基本モード（ストーリー画面）

ポインタが三角形に変化したところをクリックすると、三角形の示す方向に移動することができます。方向転換は、おもに四つ辻で行なえます。そうにして平安京の中を移動し、さまざまなイベント（登場人物との会話や買い物など）を体験することができます。なおこの作品では平安京の街路のうち大路と堀川小路が再現されています。

## 推奨システム構成

漢字Talk 6.0.7以上（漢字Talk 7対応）、要 QuickTime 1.5以上、256色以上表示可能なMacintosh、13インチ以上のカラーモニター、4MB以上の空きメモリ、CD-ROMドライブ（倍速を推奨）。68030以上のCPU搭載のMacintoshを推奨。

※細明朝体がシステムにインストールされていることを確認してください。

起動と終了、ファイルの保存について

Cosmology of KYOTOアイコンをダブルクリックすることで起動し、コマンドキー+Qキーで終了します。終了は任意の場所ででき、その時点でのストーリーの進行状況を個人の記録ファイルとして保存することができます。また、コマンドキー+Sキーで終了せずに保存することもできます。このCD-ROMを始めるときに入力した自分の名前が、再開するときのパスワードになりますので注意してください。パスワード入力時の日英切り替えは、コマンドキー+スペースキーで可能です。

個人の記録ファイルは、ハードディスクの任意の場所に保存できます。前回の続きをする場合は、CD-ROMの中のCosmology of KYOTOアイコンをダブルクリックして起動させてから、個人の記録ファイルを指定して開いてください。

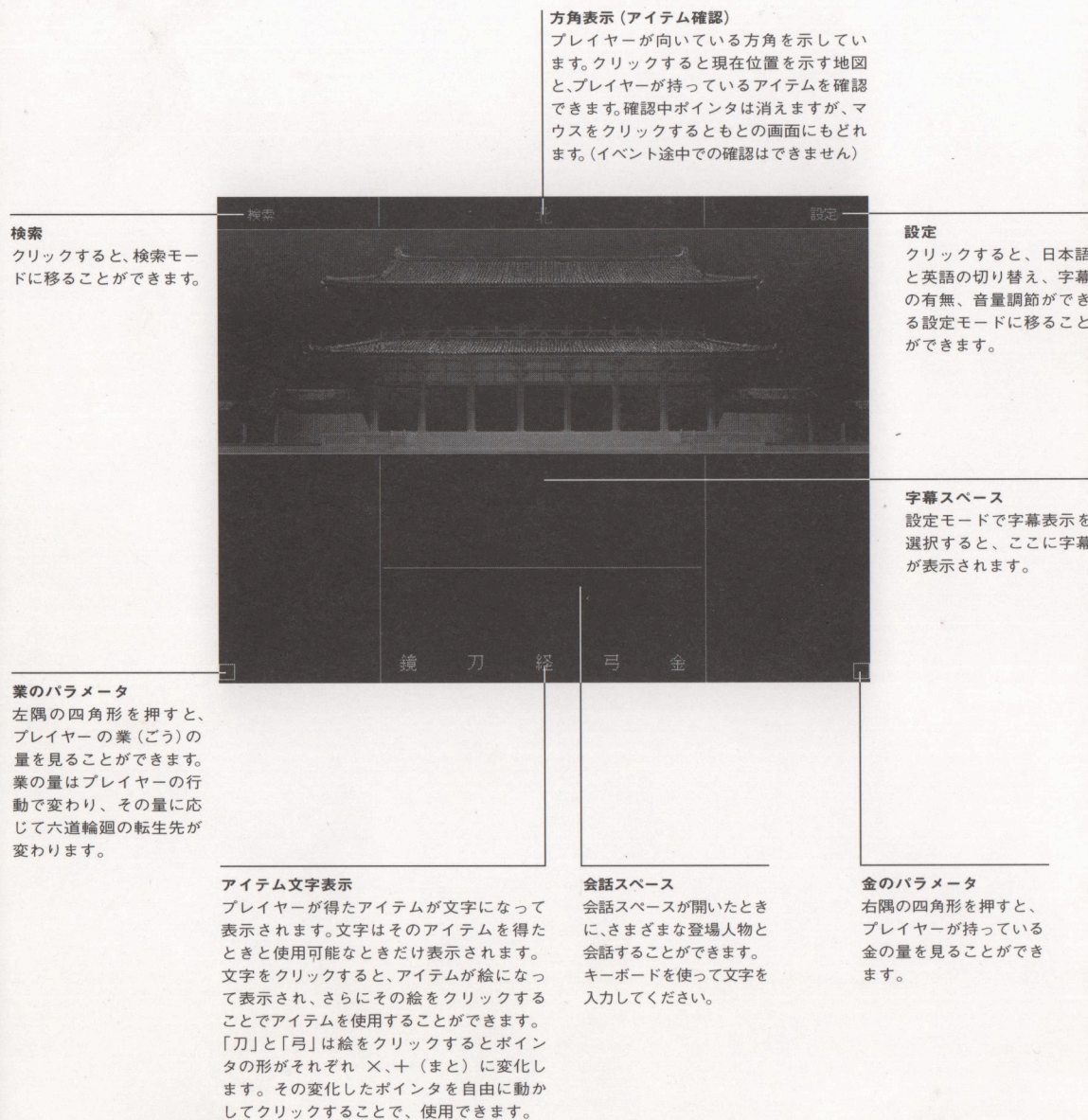
Reference Only アイコンをダブルクリックすると検索モードだけを起動することができます。この場合、基本モードは機能しませんので注意してください。

日本語、英語選択

この作品は、選択ボタンで日本語表示と英語表示を選択することができます。（基本モードの音声は日本語のみです）検索モードの英訳については、意味の広がり重視した「意識」です。「意識」ができないものや固有名詞など意識が適当でないものについては、日本語の発音をローマ字で表記しました。

検索モード

基本モード画面左上上の「検索」をクリックすると検索モード画面に移ります。  
 検索モード画面に移ると自分が現在いる場所に関する情報が表示されます。  
 さらに画面上のボタンをクリックすることで平安京についての  
 さまざまな情報を得ることができます。  
 (イベント途中で検索モードに移ることはできません)





# Cosmology of KYOTO

## TALES OF THE HEIAN MILLENNIUM

**Cosmology of KYOTO** is set in the 10th and 11th centuries AD, during the Heian period when Kyōto was known as Heiankyō. It includes episodes drawn from the large body of tales, legends and illustrated literature produced during or soon after the Heian period. These vignettes are edited into interactive, experiential forms, to allow the user to realistically sense the worldview and lifestyles of an ancient time. The Game Mode of **Cosmology of KYOTO** is not intended to provide full historical accuracy. Yet the locales are thoroughly researched, and except in cases where the setting of an ancient tale is vague or unspecified, every effort has been made to match the places described in the contemporary literature with the locations in this game. Furthermore, the images in the game were created on the basis of numerous illustrations and portraits from the Heian and Kamakura periods. The presentation of characters and events in the Game Mode does involve some implausible concurrences of historical fact. This game is not based on the sort of history which accords perfectly with a progressive, chronological flow of time. It seeks instead to convey the reality of the Heian period through a totality of many different images, arranged in sequences and combinations which unfold like dreams. The two operating modes of **Cosmology of KYOTO** offer different, complementary vantage points on the Heian period. In the Game Mode, the experiential realities of the time are interpreted in sets of images, while the Reference Mode explains the factual realities of the time on the basis of authoritative data.

### Game Screen

Your interaction with characters in the city of Heiankyō leads to successive reincarnations in the Six Realms of Existence. To move forward into the picture, click on an intersection, the horizon, a character, or an entrance. To change direction, click on the edge of the picture or on a triangular arrow button. **Directional symbols:** 北—North. 南—South. 東—East. 西—West.

Reference

Settings

MirrorSwordSutraBowMoney

Direction

Shows the direction you are facing in the game, using Japanese characters. 北 is North. 南 is South. 東 is East. 西 is West. Click on this character to view a map showing your present position, and the names of the possessions you now have. Although the pointer is not visible, click your mouse to return to the previous screen. (The Direction button does not work during interactions and events.)

Settings

Click here to select English or Japanese text, to turn subtitles on or off, or to set the volume.

Subtitles

Voice subtitles appear here when the subtitle function is turned on. Use the Settings button to turn subtitles on or off and select English or Japanese text.

Karma Status

Your karma changes according to your actions in the game. When you die, your karma score determines where in the Six Realms of Existence you are reborn. Press this button to see your karma score at any point in the game.

Possessions

The words displayed here show a possession which you have just acquired, or the possession(s) you can use at the present point in the game. Click once on a word to bring its icon to the screen, then click on the icon to use it in the game. For coins, click on the purse icon as many times as the number of coins you want to use. Then click on a coin to spend them. Clicking on the sword or arrow icon changes the pointer to an × or + mark. Position the mark with the mouse, and click to strike.

Reply Space

This space appears during an interactive conversation between you and a character in the game. Type in your replies.

Cash Status

Press this button to see how many coins you have at any point in the game.

**System Configuration**  
**Cosmology of KYOTO** is designed to run on a Macintosh (68030 or faster CPU), with System 7.1 (System 6.07 or later is required), QuickTime 1.5 (or later), and a 13-inch or larger screen with at least 256 colors. At least 4MB of memory should be available. A dual-speed CD-ROM drive is recommended. Kanji Talk or Japanese Language Kit is required for Japanese mode.

**Opening, Closing and Saving**  
To open the Game Mode, double-click on the Cosmology of KYOTO icon. To close the Game Mode, press Command+Q at any time. You will then have the option to save the current version of the game, as a file stored on your Macintosh hard disk. Your name, as inputted at the beginning of that game, becomes the password for opening the saved file. To save without closing the game, press Command+S at any time. To resume an earlier game, double-click on the Cosmology of KYOTO icon of the CD-ROM, select the resume mode, select the individual file, and use the password (your name as inputted previously) to enter the game. To input a Japanese password in English mode (or vice versa), first press Command+Space Key. To open the Reference Mode without the game, double-click on the Reference Only icon.

### Reference Screen

The Reference Mode displays information about the characters, places and events in **Cosmology of KYOTO**, including many aspects of Japanese history and culture in the Heian period (9th to 12th centuries). When you click on the REFERENCE button, the next screen will display information about the present point in the game. Use the buttons on the left side of the screen to call up any other reference topic.

Return to Game

Rajōmon

Rajōmon Stories (1)

Rajōmon Stories (2)

Rajōmon Stories (3)

Rajōmon Stories (4)

Alphabetical

Thought & Religion

Politics & Economics

Lifestyle

Places & Buildings

People

Literature

Map

Dates

Bibliography

Rajōmon

Gate built as the main entrance to HEIANKYŌ, at the south end of SUZAKU ŌJI. Also called Rashōmon. A statue of Bishamon, the lucky god of war who holds a club and a pagoda, reportedly stood on the upper story. The gate collapsed in a strong wind in 815 and was later rebuilt, but after it fell again during a rainstorm in 980, it was abandoned (the partially built city walls had long since fallen apart). Many strange stories were told about the ruins of the gate, and some Rajōmon stories are still heard today.

Site of Rajōmon

Miniscreen

When you enter Reference Mode, the game screen which you exited is displayed here in miniature. The miniscreen disappears when a Search, Map, Chronology or Bibliography button is pressed. (Not shown when the Reference Only icon is opened.)

Illustration

For some topics, a picture or photo appears here to accompany the reference information. A caption may appear at the lower right.

Text

The text explains the topic highlighted at the upper left. Words appearing in CAPITALS are topics explained on other reference screens. Single quotation marks ( ' ' ) indicate quotations or literal meanings. Double quotation marks ( " " ) indicate book titles. Text space is limited to one screen per topic. For more detailed information, consult the Bibliography.

**Japanese Pronunciation**  
The five vowel sounds of Japanese match the sounds of the underlined letters in these English words:  
a — part; e — set; i — equal; o — over; u — boot.  
When two or more vowels occur in a row, each one is pronounced, with no break between the sounds. Often the “o” sound or “u” sound occurs twice in a row, producing a smooth elongation of the basic sound, and this is indicated by a macron — ō, ū.  
Consonant sounds in Japanese are virtually identical to the sounds of the English spellings.

**English Translation**  
Voices are in Japanese only. English subtitles appear when selected on the Settings menu. Personal names are in the Japanese style, family name first. The names of some buildings and other items are translated according to the meanings of their written characters, so as to convey the image-meaning of the name rather than the sound. Most Buddhist and historical terms are rendered in plain English, based on the original meanings in Sanskrit, Chinese or Japanese. Compared to the Japanese, the English versions of some reference entries contain additional or different material, which is intended to supply context for the non-Japanese, non-specialist user. Certain details of lesser interest are omitted from some English entries in order to emphasize the main points in the limited space.