View metadata, citation and similar papers at core.ac.uk
brought to you by CORE

人は「歴史する」、ゲームでもアニメでも

松原宏之

世の人は歴史に関心がない、こう嘆くのは近頃の歴史家の決まり文句のひとつです。同意したくなる場面には事欠きません。けれども、この現状認識はどこまで妥当なのでしょう。

なるほど、事態ははがゆいものです。たとえば受験科目でもある「日本史」や「世界史」を学ぶ人は多いのですから、歴史学はなじみ深いものであるはずです。ところが、逆効果ですらありそうです。もうあんな暗記科目はうんざりだという怨嗟の声が満ちています。ある教師は、「昔のことなんかどうでもいいじゃん。今のオレたちに関係ないよ」と言われたそうです[1]。

しかし、です。

考えてみれば、歴史なしに生きている人はいません。いやいや、アタシにはいまと未来だけがあるとおっしゃいますか。ところが、「過去なんて関係ないっ！」というのもまたひとつの歴史像の現れです。清算すべき過去はないし、歴史を脇に措いても先々を考えられるだろうとみるのも、またひとつの歴史についての判断です。人はいつも誰もが「歴史している」のです[2]。

この視点に立てば、歴史への無関心とみえる現象はどういう歴史像に由来するのかと問うことができ

史　苑　の　窓

人は「歴史する」、ゲームでもアニメでも（松原）

ます。簡単に見立てるなら、高度経済成長期以降の日本社会に顕著な状況と言えるのではないでしょうか。右肩上がりの成長が当たり前と思えた人たちにとって、過去は無用です。進むべき道ははっきりしているのですから、ワタシはどこからやって来たのかと自問する必要はありません。いったん出来上がったこの無歴史的な歴史像は、まだまだ強力で、この二〇年余にわたる低成長の時代でも人びとの発想を規定し続けています。二〇世紀後半の諸条件はすでに失われて日本社会はすでに岐路にありますが、では社会の見方を歴史学者に聞いてみようという例はなかなか見かけません。歴史学への関心が高まったわけでもないでしょう。

ここで肝心なのは、「そうか、こういう事情で、近頃の人は歴史に無関心なのね」と早とちりしないことです。述べてきたのは、歴史像が「無い」のとは違います。受験にはうんざりで、教科書には倦み、歴史学には近寄らないかもしれませんが、人は歴史像を抱え、育みます。とりわけ、成長の物語や堅い共同体規範がもはや支えにはなってくれないご時世だからこそ、代わりの座標軸が要ります。歴史は関係ないと言い放つだけでは空っぽのままですのでSNS経由でつながりや物語を求めますし、ネット上の止めどない交信は、その空洞を満たすのが簡単でないことを示唆します。終わりなき日常を適切に過ごすためには、そこを濃密に充填するなにかをどこかで編まねばならないのです。

それどこでなんだろうねと学生さんたちに聞いてみると、身を乗り出してスマホを見せてきました。ゲームだそうです。スマホを握った人びとがゲームアプリで日々歴史を編んでいるというのです。学期中一番の盛り上がりでした。

今回、学生さんのお勧めは「フェイト（Fate Grand Order）」というやつです。これも運命か、仕方ないのでわたしもやってみました。まだ途中なのはどうか勘弁して下さい、いい歳してここ数週間の通

勤電車のなかで励んでみました。[3]

かつておじさんたちのハートをわしづかみにした『信長の野望』から国内経営の要素は削いだような体裁です（多分）。聖杯の魔力でゆがんでしまった真正史を取り戻すために、召還した歴史上の英雄たちを率いて出かけていき、間違った歴史をつくろうとしている怪物たちをやっつけていきます。

ごくありきたりのロールプレイングゲームかなとやり始めましたが、なるほど学びがあります。チュートリアルの第一ステージに続く第二ステージはジャンヌ・ダルクを中心人物に据えて百年戦争を取り上げ、第三ステージでは皇帝ネロの治世前半とおぼしきローマ帝国が舞台です。一行の旅とともにストーリーが断片的に示され、正しい歴史とゆがんだ歴史とが対置されますので、否応なく正史の流れが頭に入って来ます。なまじおおよその展開がわかると不明な点が目立ってきますから、それはおそらく調べるのでしょう、なにしろ手許にはスマホがあります。ええっと、よく出てくるこの「ジル」って誰だっけ（浅学でスミマセン）。予測変換候補にはフェイト・プレイヤーたちが調べたに違いない語群が出てきます。これはアクティヴ・ラーニングの一形態かもしれません。グーグル検索をし始めると、似たような調べ物をしている人がいるのは明らかです。予測変換候補にはフェイト・プレイヤーたちが調べたに違いない語群が出てきます。苦痛だったはずの情報収集が促進され、穴埋め問題に対応するなら細切れの事項暗記になりかねないものが、ゲームを楽しむためには全体像を見たくなる。知識欲がより純粋に涵養されるのかもしれません。

よりおもしろいのは、その奔放で縦横な展開です。プレイヤーが召還するのは、時と場所には拘束されずにランダムに登場する、歴史上の人物です。例えばネロが出会うのは、アレクサンダー大王から、ローマの伝説上の始祖ロムルス、ケルトの女王ブーディカ、アッティラ大王、メソポタミア神話の王ギルガメシュまでバラバラですが、統治をめぐるもったいぶった禅問答は、プレイヤーが各々に補助線を引い

て理解することをうながします。うまく納得できることもあれば、違和感を覚えることもあります。このとき、プレイヤーはゲームが提示する歴史像に対して自分なりの理解を鍛え直すことになるわけです。この効果はなかなか馬鹿にできないようで、グーグル検索をかけてみるとおびただしい解説ページや二次創作を見つけることができます。なんたる歴史熱でしょう。

「いやいや、それは考証に耐えないファンタジーであって、歴史学の対象外だ」とは言わずに、その歴史像の構造を考えてみましょう。[4]この奔放な歴史ゲームを支えているのは、東浩紀が言うところの「データベース消費」です。右に述べたようなでたらめに登場する人物たちは、近代の「大きな物語」が衰退したからこそ可能になった「小さな物語」の百花繚乱です。歴史上の人物など所詮は「キャラ」としてあつかえば十分で、歴史の回復というゲームの大枠だけを決めたら、お約束集と言うべき「データベース」から自由に素材を引き出して「消費」すれば良かろうというわけです。[5]

論評してみたいのは、この歴史像の内容や形式についてです。東はこうしたサブカルチャーの状況をポストモダンに対応した喜ばしき想像力の繁栄と位置づけますが、はたしてどうでしょう。

問題のひとつは、「正統なる歴史」の温存です。市民革命の源や文明の礎といったごく通俗的な位置づけで、このゲームはフランスやローマ帝国の歴史を舞台に選びます。ステージが進むと、私掠船が出てきたり、北米やバビロニアくらいまでは地域も広がるようですがまぁそんなもので、ゆがんだ歴史に対して正史が置かれる構造は変わりません。随分と数多くの人物にプレイヤーは通暁するなと感心はしますが、その人物像も案外と紋切り型です。私の一行にはダレイオス三世が加わっていますが、気の毒なかぎり。ヨーロッパ史の定型に因習的な定型に即すようで、アレクサンダー大王の敵役と言うべき愚昧なペルシア王イメージが濃厚です。見かけは凶暴でしかも打たれ弱い（肩入れしたくなってせっせ

と強化してみましたが、わたしの一行ではさっぱり効果が出ません）。ネロやダヴィンチが女の子なのも、大胆というよりは、なんでも美少女キャラにすれば良しとするお約束の適用にすぎません。外枠をがっちりと既成のイメージで固めた上で、その枠の範囲でのみ勉強も問い直しも許されるとすれば、この「データベース消費」はごくごく安全なものに封じ込められるようです。ヨーロッパ中心史を書き直していこうとするような歴史像の拡張や再考といった動きは見失われて、あらかじめ存在するイメージを強化するような設定です。フェイトの想像力は繁栄と言うほどの豊かさをもっていません。

そもそも、「世界」ははたしてモダンからポストモダンへと移行して身の回りだけで自足する「セカイ」になったのでしょうか。二〇世紀後半の日本は一瞬そうした様相を呈したかのようです。ところがそのときすでに進行していたのは、その安住を許した条件の溶解でした。モダンからポストモダンへの一方向的な移行を当然視するような「近代」観そのものの再考が必要とされています。あらためて、社会や政治について発言し、取り組む人も生まれ直していないでしょうか。こうした中で、いつまでもお約束ごとの消費だけを洗練させていくような想像力しかないとすれば、東の擁護に反してそれはやはり貧しいと私は評します。

出たな、すぐに社会や政治を振りかざす腐れアカデミアめ、と呪われそうです。「大きな物語」の復権を許ってゲーム叩きか。サブカルそのものを愛でなさい、と。しかし、サブカルと社会性や政治性を絶縁させてはかえってその想像力を見くびることになるだろうと思います。実のところ、歴史像再検討の機運は、サブカルチャーの中にも芽吹いているように思います。いやむしろ「サブカル」の中から、東が言うような内向きの想像力をはるかに超えて、いったいこの世界の成り立ちをどう考えるべきかについての切実な、自分の日常にひきつけた問いかけが立ち上がるようなのです。

史苑の窓

人は「歴史する」、ゲームでもアニメでも（松原）

二〇一六年に抜群の興行成績を記録したアニメ『君の名は。』はそんな一本です。一見するとまごうかたなきボーイ・ミーツ・ガール物語。東京のおしゃれな男子高校生瀧と、飛騨の神職の家に住む女子高校生三葉が、眠っている間に入れ替わってしまう設定で、ふたりが会えない状況をつくります。ちがいすぎるふたりの交替で不都合がおきないように、スマホ時代の男の子と女の子が会えない状況をつくります。ちがいすぎるふたりの交替で不都合がおきないように、ふたりがそれぞれのスマホに行動指針、入れ替わり中の活動日記、たがいへの忠告を書き込んでいるうちに会いたい気持ちが湧いてきますが会えはしません。目覚めたときには、入れ替わり中に自分がどこで何をしていたかも思い出せないのです。たがいの記録を手がかりに、おぼろな記憶をたどるしかありません。おじさんも胸がキュンとしますが、それだけのことならただの恋物語です。

物語が本当に動き出すのは、ある災害をきっかけにふたりの入れ替わりが起きなくなってからです。どうやら、二〇一一年の震災を思わせるそのできごとで三葉は死んでしまうようなのです。

恋物語は一気に歴史をめぐる闘争へと変貌していきます。運命を、歴史を、人は甘受するしかないのか?実は、三年前の三葉と入れ替わっていたことに気づいた瀧は、事故の前にもどって三葉の救出に努め始めます。そのためには村民全体を避難させねばと気づいた瀧は、そんな事故なんて起きないと思う住民たちを説得しようと三葉の家族や友人たちに働きかけ、事態を打開しようと走ります。ふたりの閉じた「セカイ」は、周囲の家族、友人、隣人、教師、土建業者、政治家、見ず知らずの地域の人との関係が生み出す「世界」へと姿を変えていきます。受け身のセカイでは歴史はもうすでに起きたたったひとつの道ですが、何が起きたのかを調べ、その手がかりをもって歩くうちに思わぬ人と出会い、かつて見落としていた脈絡に気づく瀧は、どこか社会史家のようです。ひとと社会と環境とが織りなす別の歴史像を手にする瀧は、ひとつひとつのミクロなアクションが他の結末を可能にしないかと希求します。

このアニメ映画がすぐれたドキュメンタリーなのは、忘却に照準するからです。入れ替わり先でのたった三年前の災害を「知らない」という瀧をおろかなサブカル世代の若者と見ては的を外します。震災も戦災も覚えていられない、同時代のそこここで起きる災厄にも課題にも気づかない、そんな現代日本人の一典型が瀧です。けれどもその彼は、普段の自分が何者かを三葉への行動指針として綴り、入れ替わり記録をつけて自らの活動を対象化し、その行状に苦情を書き残す三葉という他者を知り、入れ替わった三葉の行動が引き起こす変化を通して自分とその周囲との別のあり方を体感してもいきます。入れ替わり中の経験は夢から醒めると忘れていて、手がかりは自分のスマホに相手が残した記録だけというなかで、記憶をなんとかつなぎ止めようとします。記録と記憶を得たいと懸命につとめるふたりは、まるで歴史を刻もうとする人たちです。何が起きるのかを見据えられる者だけが、歴史をたぐろうとする者だけが、なにかを起こせる。災害を知ってからの瀧は、史料を集めてやみません。実は名前すら覚えていられない三葉をもう一度思い出すための唯一の道がそれであり、その先にだけ救出の可能性が眠っているからです。苦闘する瀧を導くのは、神職の家に生まれ、歌舞や儀礼や組み紐づくりを通して歴史を引き継いできた三葉とその家族です。現代日本の激しい健忘症と、一本道の社会しか思い描けない歴史像への痛烈な批判に他なりません。

歴史を知りたい、自ら編みたい、そしてその過去、現在、未来を織りなす「組み紐」づくりに関与したい。この切実な願いは、お約束どおりの「終わりなき日常」をただただ過ごそうという「データベース消費」とは随分と違います。いまなぜ自分がここにいるかをたどり、そのあり方を規定する条件や問題を問い、別のあり方をも希求し構想する。歴史学的な意思です。人はいま歴史にも社会にも無関心だという見立ては、この欲求を見落としていないでしょうか。

人はいつも「歴史する」のです、ゲームでもアニメでも。ここまでをふまえて、歴史学にできることは何だろうか、さらに問うていきたいと思うのです。

註

（1）加藤公明「「考える日本史授業」とアクティブ・ラーニング」『歴史地理教育』第八五二号（二〇一六年）、一〇頁。入試問題も含む諸論点については、南塚信吾『世界史なんていらない?』岩波書店、二〇〇七年；桃木至朗「総論　われわれが目指す世界史」秋田茂ほか編『「世界史」の世界史』ミネルヴァ書房、二〇一六年。

（2）保苅実『ラディカル・オーラル・ヒストリー―オーストラリア先住民アボリジニの歴史実践』お茶の水書房、二〇〇四年。松原の解題も参照。松原宏之「保苅実『ラディカル・オーラル・ヒストリー―オーストラリア先住民アボリジニの歴史実践』」歴史学研究会編『歴史学と、出会う―四一人の読書経験から』青木書店、二〇一五年。

（3）http://www.fate-go.jp/

（4）時代考証だけを歴史学の職分とするのはつまらない。市沢の興味深い試みに学びました。市沢哲「付論　映画『もののけ姫』分析―歴史ファンタジーに歴史学はどう関わるか」『日本中世公家政治史の研究』校倉書房、二〇一一年。

（5）東浩紀『ゲーム的リアリズムの誕生―動物化するポストモダン2』講談社、二〇〇七年；東浩紀『動物化するポストモダン―オタクから見た日本社会』講談社、二〇〇一年。

（本学文学部教授）