

第6回関西デジタル歴史研究会

「Handbook of Digital Public History 書評会（その1）」（2022/07/24）

Nico Nolden and Eugen Pfister. “Gaming and Digital Public History.”

ニコ・ノルデン、オイゲン・フィスター「ゲームとデジタル・パブリック・歴史」

担当 師 茂樹（花園大学）

はじめに

- Nico Nolden 博士は、ハノーファー大学（Leibniz University Hannover）歴史学科（History Department）研究員（Research Staff）。現在の研究プロジェクトは「デジタル空間における身体性の概念を通じた“Doing History”（Doing History durch Vorstellungen von Verkörperungen in digitalen Räumen）」。<https://niconolden.de>
- Eugen Pfister 博士の専門は、政治コミュニケーション、メディア史、ゲーム史、ゲーム研究、欧州統合史、文化研究、集合的アイデンティティと記憶文化。
<https://spielkult.hypotheses.org>
- *Handbook of Digital Public History* の中には、Part 3: Best Practices 中にある本論文に加え、Part 4: Technology, Media, Data and Metadata にも Yannick Rochat. “History and Video Games” があり、（デジタル）パブリック・歴史におけるゲームの重要性が見てとれる。
 - 「本章の目的は、歴史を舞台とするゲームの開発に存在する制約のいくつかに注目し、作者が間違いだとわかっているにもかかわらず、歴史的誤謬がゲームに含まれることがある理由を説明することである。このような選択は、ゲームプレイの伝統（何をどのように遊ぶか）と、ゲームプラットフォーム（コンピュータ、コンソール、モバイル）やゲームエンジン（ゲームを作成するためのツール）が持つ技術的制約に強く依存している。」（“History and Video Games”の概要）
- パブリック歴史とビデオゲームとの関係については、McCall, J. (2018). “Video Games as Participatory Public History.” (D. Dean ed., *A Companion to Public History*. Wiley-Blackwell) などがある。
- 菅豊はパブリック・歴史の例として、「博物館や文書館、史跡、歴史公園といった場での歴史保全や展示から、学校での歴史教材の制作、映画やテレビ会社での歴史ドラマやゲーム業界での歴史シミュレーションゲームの制作、さらに法廷における先住民の権利訴訟での資料提供、自分が住むコミュニティの歴史や家族氏の探索、ルーツ探し……等々」をあげている（『パブリック・歴史入門』、(1)~(2)ページ）。



概要

デジタルゲームをパブリック歴史として分析する方法論

- 歴史ゲームを歴史的に分析する共通の方法は確立していない（p. 2-3）。

- 様々な研究方法が提案されているが、歴史家はゲームのナラティブに焦点を当てる傾向があり、ゲームの美学や遊びの要素を軽視している (p. 3)。
- デジタルゲームの絶え間ない進化、異質性、複雑性のために、パブリック・ヒストリアンは実践的、方法論的、技術的な課題に直面している (p. 4)。
- ハードウェア・プラットフォームの歴史性を軽視しがちである (p. 4)。
- デジタルゲームをプレイするプレイヤーの主体性を無視し続けていることは問題 (p. 4-5)。
 - 「歴史の形式 (historical form)」としてのデジタルゲーム
- デジタルゲームが想起の文化に与える影響も考慮しなければならない (p. 5)。
 - 「歴史の形式 (historical form)」としてのデジタルゲーム
- 歴史学的研究に加え、ゲーム研究やメディア研究、政治科学、社会学、人類学、哲学に至るまで、広大な学問分野の包括的な知識が必要 (p. 5)。
 - デジタルゲームの歴史を、欧米やアジアの一握りの男性による先駆的な仕事と経済的成功としてイメージする根強いナラティブを排除すべき (p. 5)。
 - ゲームの実務家による「ゲーム研究」は、史料として不可欠であるが、学術的に最大限の注意を払わなければならない (p. 5)。
 - ゲームの歴史的分析は、経済パラダイム (新自由主義など)、国際関係がゲームの動向に与えた影響 (冷戦やテロとの戦いなど) なども考慮に入れるべき (p. 5)。

「歴史の形式 (historical form)」としてのデジタルゲーム

- デジタルゲームは単なる娯楽の産物ではなく、文化的な作品として歴史認識を伝えるものでもある (p. 1)。
- ゲームの持つインタラクティブな特性は、プレイヤーの歴史的主体性をシミュレートし、新しい形の構成主義的な歴史理解を可能にするという点で、他のメディアと一線を画している (p. 1)。
 - デジタルゲームは、ハードウェアやソフトウェア、ゲームシステムなどによる「歴史の形式」や「叙述の形式」が相互に干渉し影響しあう、認識論的あるいは「知識システム」として捉えられるべきである。これらのシステムは、プレイヤーの行動と開発者のアップデートによって、ダイナミックに進化する。多くのプレイヤーがゲームに集い、歴史認識を語り合えば、それは一つの想起の文化として成立する。 (p. 2)
 - デジタルゲームは本質的に、プレイヤー自身が個々の歴史認識を生み出す舞台を形成している。デジタルゲームは、「歴史する (doing history)」として議論されている再現劇や即興劇に匹敵する、新種の歴史実践である (p. 5)。
- 歴史ゲームは、グローバル市場において高いシェアを持っているため、歴史文化を豊かにし、人々の歴史意識に影響を与え、想起の文化のコミュニティを形成する (p. 1)。
 - デジタルゲームの「知識システム」は、デジタル・ネットワーク時代の社会のニーズと状況に適応した、集合的歴史記憶の技術的形態とみなすことができる。 (p. 5)
 - プレイヤーが参加するオンラインコミュニティは、想起の文化を形成するものであるため、今後の研究において考慮される必要がある。 (p. 7)
 - デジタルゲームは、アイデンティティと集合的記憶、想起の文化、思想史や大衆の歴史認識の構築など、パブリックヒストリーの対象となる (p. 8)。

「史料 (historical sources)」としてのデジタルゲーム

- 開発された当時の政治的、社会的、文化的な言説を反映するので、歴史学の分析対象となる (p. 2)。
 - 『アサシン クリッド ユニティ』におけるフランス革命解釈をめぐる論争。デジタルゲームで鉤十字などのナチスのシンボルを使うことを認めるべきかについての議論 (芸術的または教育的動機にかなう場合は、ナチスのシンボルの使用を認めることを決定) (p. 7)。
- 対象とすべき史料
 - マーケティング資料、レビュー、フォーラム、マニュアル、解答補助、カバーアートなど、周辺の情報源も考慮する必要がある (p. 5)。
 - プレイヤーによるプレイ中における音声通信 (VoIP)、テキストチャットなどのコミュニケーション、ゲームフォーラムでプレイヤー同士が交わした歴史に関するスレッドなども分析対象となる (p. 5-6)
 - ゲーム開発者の歴史認識については、これまで調査が行われたことがない (p. 4)。
 - ☆ 筆者らの知る範囲では、以下のような開発者がいる。
 - (1)モノや物質文化に焦点を当て、建物や遺物を復元して歴史を正しく表現することを追求する開発者
 - (2)プレイヤーが自らの行動によって作り出したナラティブのネットワークから、個々に歴史認識をアレンジすることとして歴史を理解する開発者
 - (3)軍事、経済、社会的プロセス、さらには中世の信心深さのような概念まで、より大きなスケールでシミュレートするマクロ歴史モデルを好む開発者
 - (4)ミクrostória的な世界設計を好む開発者
- 喫緊の課題は、史料としてのデジタルゲームへのアクセス性の確保や、アーカイブ化 (p. 2)。

「歴史研究ツール (historical research tools)」としてのデジタルゲーム

- 歴史シミュレーションは、歴史的な構造やプロセスを理解するのに役立つ (p. 2)。
 - 教育的な目的での使用は、すでに理論化され、実践されている (p. 2)。
 - 学生からの継続した要望にもかかわらず、まだカリキュラムの正規部分にはなっていない (p. 6)。
 - ハンブルク大学歴史学部の「パブリック・ヒストリー」ワーキンググループは、ゲームを学術教育の題材として、分析、制作、プレゼンテーション、レビューを行っている (p. 6)。
- ソーシャルメディアやデジタル出版によって、歴史的なゲーム研究は可視化され、相互リンクされた (p. 6)。
 - ドイツ語圏の「歴史科学とデジタルゲーム」のためのワークグループが 2015 年に設立された (AKGWDS) (p. 6)。