

《動向・紹介》

Jenifer Popiel, Mark C. Carnes and Gary Kates,
Rousseau, Burke, and Revolution in France, 1791 (Second Edition)

石原 香

“Reacting to the Past”という言葉を目にしたことがあるだろうか。これは、教室で生徒たちに歴史上の人物の役を演じてもらい、議論を通じて歴史を学ばせるための RPG（ロールプレイングゲーム）教材のシリーズである。本書はこのシリーズの一冊であり、フランス革命期、1791 年の国民議会（憲法制定国民議会）が舞台となっている。本書は 2015 年に第 2 版として刊行された。学習指導要領の変更に伴い「歴史総合」科目が新設されるなど、教育現場における歴史教育のあり方が問われている現在の日本において、本書を敢えて紹介する意義はあるのではないかな。

本書はあくまでも「教材」であるため、生徒が実際にゲームをプレイした様子やゲーム結果、生徒の反応などは描かれていない。しかし、本書は「教材」として、どのようにゲームを行えば良いのか、登場人物の役割・目標は何か、ゲームに対する注意点などが丁寧に述べられており、“Reacting to the Past”初心者でも気軽に読める内容となっている。

本書は、第 1 章「イントロダクション」、第 2 章「歴史的背景」、第 3 章「ゲーム」、第 4 章「役割と党派」、第 5 章「主要テキスト」で構成されている。第 1 章では、“Reacting to the Past”ゲームの概観が紹介される。まず、生徒にはプレイヤーとして、歴史上の人物の役と、その役の勝利条件が割り当てられる（勝利条件は他のプレイヤーに教えてはいけない）。プレイヤーは演説を行う、議論の場を乱す、交渉する、陰謀を起こすといった行動を通じて、勝利を目指す。また、1 名がゲームマスター（GM）を担当し、ゲーム全体の補助役を担う。プレイするうえでの注意点は、役になりきること、その役が生きている時代（本書の場合、1791 年頃）を意識することである。生徒は、1791 年以降のフランスで何が起こったか——王権停止・共和政樹立など——を知っているが、自分たちが演じる人物は、1791 年の時点で、その後の事実を知る由もない。先の展開をネタバレしてしまうようでは、ゲームは面白くないだろう。第 2 章では事前準備として、1787 年頃から 1791 年夏までのフランスの歴史的背景が説明される。本章を読むことで、生徒は革命下の政治・社会状況を理解することができ、ゲームの進行がよりスムーズなものとなる。

そして第 3 章において、ゲームの詳細なルールが説明される。本ゲームの大きな勝利条件は、憲法または他の法律を採択するよう国民議会に訴えることである。なぜなら、1791 年におけるフランス国民議会は、憲法制定の準備を進めていたが、その目的以外にも、聖職者市民化法や封建制廃止、女性の権利などに関する問題をも抱えていたためである。

登場人物は、3 つのカテゴリーに区分される。①重要人物：ルイ 16 世・ラファイエット、②党派メンバー：保守派（非宣誓僧や貴族）・フイヤン派（ジョセフ・シイエスやベルトラン・バレールなど）・ジャコバン派（アンリ・グレゴワールやカミーユ・デムーランなど）、

パリのセクションリーダー（群衆とも。ジョルジュ・ダントンやジャン＝ポール・マラーなど）、③無所属の人物、である。このうち、議員役の中から議長が選ばれる（場合によっては議長役の交代あり）。議員には演説を行う資格が、議長にはその演説を踏まえたうえで、投票を指示する資格がある。群衆役は、ギャラリーから議論を観覧するが、冷やかしたり拍手、足踏みを行うなどをして、適宜反応を示すことができる。また、セクションリーダーは議長に訴えて、演説の機会を得ることもできる。さらに GM が、フランス国外の人物（教皇ピウス 6 世やオーストリアのレオポルト 2 世）や、マリー・アントワネットなどの役を担当することもある。例えば、ルイ 16 世が自身の立場を強めるために、ピウス 6 世の助けを借りたいとする。そこでルイ 16 世は、ピウス 6 世宛の手紙を書き、それを GM に送ることができるというのだ。

ゲームの流れは、(1)準備、(2)ゲームプレイ、(3)ゲーム後で構成されている。(1)は全 4 セッションで、各自が本ゲームに関わるいくつかのテキスト（例えば、シャルル・ド・モンテスキューの『法の精神』）を読み、クラス全体で、革命の原因とは何かといった大枠の議論を行う。本格的なゲーム開始は(2)であり、全 6 セッションの中で、テキストの事前読解→議論→投票→次のセッションを繰り返していく。最後の第 6 セッション後に GM は、「1791 年 7 月 1 日後、実際に何が起きたのか」のハンドアウトを各自に配る。そして(3)において、プレイヤー間で、自身が演じた役の目的・勝利条件を、また、なぜこの人を支持したのかなどを話し合い、ゲームは終了となる。

残る章では、補足資料が掲載されている。第 4 章において、具体的な登場人物の経歴紹介が、第 5 章において、ゲームに関連する重要なテキスト（例えば、エドモンド・バークの『フランス革命の省察』）の一部が紹介されている。特に第 5 章には、テキストを読むうえでのポイントが随所に散りばめられている。つまり、プレイヤーはこれらのポイントを意識しつつ、議論を行えば良いのである。

本書の目的は、RPG を通じて、1791 年夏までのフランスにおける知識的・政治的な流れを、生徒に理解してもらうことである。生徒は、当該時期の登場人物を演じる中で、彼・彼女はいかなる考えを持っていたのか、内外の危機にあるフランスを改善するにはどうすべきかを、主体的に学ぶことができる。また、本書は、革命期フランスと諸外国との関係も把握できることから、国際的な視野で歴史を捉える役割も果たす。例えば、バークの『フランス革命の省察』を主要テキストに組み込むことで、フランス革命が諸外国に与えた影響および批判点が明らかになる。こうして生徒は、多角的な視点からフランス革命を理解できるのである。

以上のように、本書を含む“Reacting to the Past”の試みは、従来の歴史教育に多大なるインパクトを与え得る。とりわけ日本の中学校・高校では、それまでの単一方向的な教育方法が見直され、生徒が主体的に授業に参加するアクティヴ・ラーニングが、実施されつつある。それに伴い、「暗記科目」と捉えられがちな歴史の授業にも、さまざまな試みが為されている。

る。この点において“Reacting to the Past”は、まさにアクティヴ・ラーニングの一環であると言えよう。歴史上の人物になりきる RPG は、生徒に対し、主体的に歴史を学ぶよう促すのみならず、歴史の面白さ・奥深さ自体をも伝え得るものである。こうした RPG の試みは、近年日本の教育現場でも行われつつある。例えば、『思想』2021 年 3 月号の特集「ナショナル・ヒストリー再考——フランスとの対話」では、高校において、本書のような RPG を通じて、ペリー来航を国際的な視点で捉える授業内容が紹介されている¹。

“Reacting to the Past”の試みには、いくつかの問題点もあげられよう。例えば本書は、1791 年 7 月 1 日以降の歴史的事実をゲームに反映させないよう、何度も警告している。しかし、ゲームを行う前の段階で、生徒（特に高校生）が既にある程度の歴史知識を身につけてしまっているのは、教育上仕方のないこととも言える。我々がいかに努力しても、現在の視点から過去を捉える意識は、完全には消え去らないのではないか。本書はこの問題に対する解決策の一つとして、プレイヤーは演じる人物と「対話」し、彼・彼女の思想・行動を理解すべき点を強調していたのだろう。

(18.03 × 23.11 cm, pp. 176, April 2015, W. W. Norton & Company, \$35.00)

(京都大学大学院博士後期課程)

¹ 水村暁人「生徒と創る「歴史総合」——ペリー来航の年号から時代を立体的にとらえる」『思想』1163、2021 年、116-120 頁。