

2025 年度札幌国際大学奨励教育研究報告書

「開かれた人文学 Open Humanities」に基づく 協働的学習の基礎的研究

～パブリック・ヒストリーを中心に～

2026年3月31日

札幌国際大学人文学部国際教養学科

横川大輔

目次

0. はじめに.....	3
0-1. 本奨励研究事業の目的	3
0-2. 目的を遂行するための方法	3
1. 開かれた人文学とパブリック・ヒストリーについて.....	4
1-1. 開かれた人文学 Open Humanities.....	4
1-2. パブリック・ヒストリー	4
2. インタビュー調査について.....	5
2-1. 池尻良平氏へのインタビュー	5
2-2. 柳原伸洋氏へのインタビュー	8
まとめ	10
参考文献	12
付録.....	13
事前を送付した趣旨説明および質問.....	13

0. はじめに

0-1. 本奨励研究事業の目的

人文学の必要性に疑問が投げられて久しい。こうした状況を受けて、人文学の側から「開かれた人文学 Open Humanities」が打ち出され、専門知を持った人文学研究者がいかに専門知を持たない人々と交流を持つのかを議論しようとしている。本学は全体としても、専門家たる教員が知識のない学生に教え込む伝統的な知識欠如型教授法スタイルから脱却し、教員が学生をファシリテートして新しい知にいきなおうとしている。とりわけ人文学部国際教養学科、わけでも文化共創コースは、魅力あるカリキュラムデザインの上で、この「開かれた人文学」に示唆を受けることが大きい。というのは、いまだに多くの人文学を教えている大学では、知識欠如型のコース設計となっており、学生が主人公となって新しい知を生み出すことを想定していないからである。教室の外に出れば良いというわけではない人文学で、どのように学生と教員が実践を協働できるのか。この問題への本学、人文学部国際教養学科なりのアプローチがいま必要とされている。このたび、まず横川が個人として、「パブリック・ヒストリー」の観点から先行事例の調査研究を行い、その成果を同コースの教員間で共有し、本学の教育の発展に寄与しようと考えている。

0-2. 目的を遂行するための方法

上述の目的を達成するために、まず、パブリック・ヒストリーの理論的整理を行う。パブリック・ヒストリーは、1) 学術領域における歴史(叙述)、2) 一般の歴史観、3) 両者の架橋という三つの領域を便宜的に設定し、考察されている。従来は、1) から2) へどのように伝えるのか、という3) の問題があったが、どこまで行っても知識欠如型である。すなわち、言い換えれば専門家が偉く、一般の側は専門家の言うことを拝聴する、という知の勾配を前提としていた。

近年、ようやくこの知識欠如型伝達方法から脱却し、そもそも一般の人々の歴史観と専門家はどのような関係を切り結ぶべきか、議論されるようになっていく。まずは、この議論をより詳細に追う必要があり、文献調査を行った。

次に、先行事例の調査である。先行事例としていろいろな実践が考えられるが、本事業においては、歴史ゲーミング教育と、創発的な歴史教育、この二つの事例を取り上げ、事前に質問紙をお送りし、インタビュー調査を行った。歴史ゲーミング教育については広島大学教育学部准教授 池尻良平氏に、創発的な歴史教育については、東京女子大学教授 柳原伸洋氏に、お話を伺うことができた。

1. 開かれた人文学とパブリック・ヒストリーについて

1-1. 開かれた人文学 Open Humanities

まず、「開かれた人文学」という考え方について菊池信彦氏の論考に基づいて整理しよう(菊池、2025)。現在、人文学は存続の危機にある。公金を使って維持されている公的教育機関では、「社会の役に立つ」学問こそ教授研究されるべきであり、「役に立たない」人文学は不要である、という人文学不要論がかまびすしいからである。それに対する人文学側の反応としてまずあったのは、人文学とは何か、どのような意義があるか、人文学の研究者はどのようなことを考えているのか、ということ向社会に向けて訴えかけるものであった。他方、同じ程度に重要であるはずの、人文学をどのように社会に発信していけばよいのか、人文学は社会とどのような関係を取り結ぶべきなのか、という議論はおざなりにされているのが現状である。

欧米では、すでに「パブリック・ヒューマニティーズ」という形で、後者の問題を考える専門領域が一定程度確立している。それは、①人文学の研究成果を研究者だけでなく社会に向けて発信する、②人文学の研究活動を通じて市民と対話する、③これらの活動に市民を巻き込んでいこうとする、こうした実践を伴う研究領域である。他方、日本では広く人文学という形では存在せず、パブリック・ヒストリーに代表されるように、人文学のさらに内部の学問領域のいくつかで先駆的に取り組まれているに過ぎない。

本事業では上述のような現状を前に、パブリック・ヒストリーを先駆的な事例としてとらえ、そこから本学人文学部国際教養学科で活用しうるものを取り上げていきたい。

1-2. パブリック・ヒストリー

岡本充弘の整理に従えば(岡本、2025)、パブリック・ヒストリーには大きく二つの方向性がある。ひとつは、その祖ロバート・ケリーが目指したアカデミックの側を社会に拡張していくものであり、いまひとつが、ラファエル・サミュエルによるヒストリー・ワークショップ運動が目指した「普通の人々」を歴史形成の主体にしていこうとするものである。現在では、本報告書の0-2でも述べたように、この二分法を超えていくことが求められている。

歴史におけるアカデミック側と「普通の人々」の協働を考えると、注目されるのが「歴史実践 Doing History」である。保苅実が提唱したことで知られている。保苅は、「我々は、歴史学者の仕事とは直接的に無関係に、歴史に触れながら暮らしている」ということを、「単純な事実」として認めるところから出発する。「普通の人々」は、専門家によって権威づけられた学術の、つまり歴史学の世界とは異なる世界で、歴史を認識し、語っている。その目的は、生きるためである。岩波講座世界歴史シリーズの編集委員を務め、世界史教員として生徒との歴史実践について発信している小川幸司によれば、よりよく生きるためである(小川、2021)。これが歴史実践である。

この「普通の人々」の歴史実践に、歴史の専門家である歴史学者が意識的に介入する。これが、現在捉えられるパブリック・ヒストリーの定義である。日本におけるパブリック・ヒストリーの先駆的な著作をあらわした菅によれば(菅、2019)、この時、留意しなければならないのは、従来の欠如モデルのように、歴史学者が「上」から「下」の普通の人々に啓蒙するということとは反対に、パブリック・ヒストリーでは、そのような上下関係を打ち壊し、多様な人々が多元的な価値を尊重するとともに、同じ立場で共同して民主的に歴史を巡って交渉しあう点にこそ、主たる眼目が置かれることであるという。このことを本学で考えるとき、まずは①歴史の専門家が専門家であるゆえんを受講学生に理解してもらう(歴史学の研究プロセスの理解)ことに加え、②学生がともに歴史学者と歴史を作る存在であること、場合によっては歴史学者を超えうる存在ですらあることを体験することが必要であるということになるだろう。

これらについては、インタビュー調査にゆだねるが、ここで②について、小田中直樹が述べている記憶の保持者と歴史学者の協働についてまとめておきたい(小田中、2022)。これは、1990 年前後の冷戦終結後に登場した新しい歴史形成のあり方である。冷戦終結後、共産主義体制下で抑圧されていた人々が自身の経験や記憶を語り始めると、歴史学者もまた、歴史を通じて国家の抑圧に加担していたことが明らかになった。そこで新しい世代の歴史学者たちは、過去の事実を明らかにするために、戦争体験者や被害者などの「記憶の保持者」への聞き取り調査を行うようになったのである。この関係では、記憶の保持者は自身の体験や感情を歴史学者に伝え、歴史学者はその体験が社会全体の中でどのような広がりを持ち、どのような歴史的事実や構造と結びついているのかを説明する。つまり、専門家が非専門家から学ぶと同時に、非専門家も専門家から学ぶという双方向の関係が成立しているのである。こうした水平的コミュニケーションによって、歴史学者は新たな事実や視点を獲得し、記憶の保持者は自らの経験を個人的な問題ではなく社会的・歴史的な問題として理解できるようになる。その結果、双方の認識が「バージョンアップ」され、過去との向き合い方や歴史理解の可能性が広がるのである。

2. インタビュー調査について

前節でまとめたパブリック・ヒストリーの現状整理をもとに、本事業では、お二人の歴史・歴史学の先駆的な実践をされているお二人にインタビューした。本節では、インタビュー調査についてまとめることとしたい。

2-1. 池尻良平氏へのインタビュー

広島大学の池尻良平先生に12月5日直接お会いし、お話を伺った。インタビューは事前に送付

した質問事項に即し、進めた。当日は、①歴史総合および日本史探究／世界史探究学習から大学の歴史学への接続、②大学における歴史の授業の必要性、③ゲーミング教育と歴史教育の可能性と限界、という三つの主要な論点をめぐって、お話を伺うことができた。以下にまとめる。

2-1-1. 高校までの歴史系科目と大学における歴史学教育の接続について

まず、高校で 2022 年度から新たに導入された歴史総合や探究学習についてである。これらの教科は、大学での歴史学への導入として一定の成果をもたらしている。従来の歴史教育が知識の習得を中心としていたのに対し、歴史総合では史料の読解や問いの設定、多面的な考察が重視されるようになった。これは歴史学が実際に行う研究活動の一部を高校段階で経験させる試みであり、生徒が「歴史はつくられる知識である」という認識を持つ契機となっている。つまり、高校の歴史総合および探究科目と大学の歴史学教育は、これまで以上にスムーズに接続可能なのである。

しかし、同時に高校と大学の間に、一定の断絶も存在することも事実であるように思われる。高校においては、歴史総合や探究科目において、あらかじめ選定された史料や限定されたテーマを扱うことが多い。また、学ぶ生徒及び教える教員側の言語能力から、通常、史料も現代の日本語に翻訳されている。このことから、生徒は（場合によっては教員も）史料を、歴史的にというよりは、国語的に読解し、過去の社会の誤った理解につながる危険性がある。歴史学者は通常、史料批判や先行研究との対話、複数史料の比較検討から、より正確な理解にたどり着こうとするが、そうした正確性への取り組みは、時間的な制約から省略されがちである。それゆえ、大学における歴史学教育は、「歴史学とはどのように知識を生み出す学問なのか」を、高校までの歴史総合および探究科目で抜け落ちる部分を中心に、改めて説明していく必要があるだろう。

2-1-2. 歴史総合・探究科目時代における大学での歴史の授業の必要性について

次に、高校で歴史総合、および探究科目が導入されて以降、大学で改めて日本史、世界史／外国史（西洋史・東洋史）といった、歴史の授業を行うことの意義はなんであるか、について考えてみよう。歴史総合は「私たち」という視点を重視し、現代社会との関連性を軸として歴史を学ばせる構成となっている。これは学習者の関心を引き出す上で有効であり、過去と現在とのつながりを理解する助けとなる。しかし、その反面、「自分に関係する歴史だけが重要である」という認識を生み出す危険もはらんでいる。他方で、日本史探究および世界史探究では、自分とは直接関係のない（ように見える）歴史にも触れることになる。それにより、「いまを生きる私たち」とは切り離された過去の社会、文化に目を向ける可能性はたしかに広がる。しかし、探究学習の普及によって、学生が特定の時代や地域にのみ、強い関心を持つ傾向も強まっている。

こうした現状を前にして、私が大学で歴史を学ぶ意義としてまず挙げるのは、現在の自分に直接関係する事柄を理解することだけではないという点である。歴史学の基本的なスタンスは、対象となる社会を、いまの私たちとは決定的に異なるものと理解することにあるとすれば、歴史総合的な歴史理解とは真逆である。しかし私は、歴史学のみならず広く人文学が、自分とは異なる時代や地域、人々の価値観や生活世界を知ること、自らの常識を相対化し、世界認識を広げることにその意義があると考えている。

つぎに、強いが狭い関心を持つに至った学生に対する大学における歴史の授業の意義についてである。私は大学の歴史の授業の意義が、こうした学生に対して大学の教員が歴史学の研究者として「問いの現在性」を見せることができることにあると考えている。確かにある特定の地域・時代に強い関心を寄せる学生は、研究への入口としては望ましい部分がある。しかし、大学教育がその関心をさらに狭い専門へと導くだけでは不十分である。自分とはかけ離れた「遠い世界」で、例えば古代ギリシアで、ジェンダーの視点から読み直すとうなるのか、大学でなければできないことであるし、その結果、古代ギリシアではこうだったが、現代のわれわれの社会はどうであるか、という思考につながる。大学は、学生の関心を起点としながらも、それを他の時代や地域へと広げ、多様な歴史像に触れさせる場でなければならないように思う。歴史学研究の専門性と、人文的教養の形成を両立させることこそ、大学の歴史教育の重要な使命と言えるのではないだろうか。

2-1-3. ゲーミング教育と歴史教育の可能性と限界について

まず、ゲーミング教育の本質を押さえておきたい。それは「楽しく学ぶこと」だけではない。ゲームには明確な目標（ゴール）と共有されたルールが存在し、それによって参加者は複雑な活動を直感的に理解できるようになる。勝敗や達成状況が可視化されるため、自分の行動の結果を即座に確認できる点が大きな特徴である。

まず、これを歴史学教育に応用することを考えてみよう。歴史学教育にゲーミングを応用するとき、歴史学の研究過程を可視化することができるだろう。歴史学の研究プロセスは外部から見えにくく、初心者には何をすればよいのか分かりにくい。そのため、ゲームの形式を用いて研究プロセスを再現することは、歴史学の理解を促進する有効な方法となりうる。特に歴史家がどのような基準で史料を選び、どのように解釈を組み立てているのかをルール化することで、学生は研究者の思考を追体験できる。これは、ゲーミング教育を通じて歴史学における「暗黙知」が可視化されるのであり、探究学習とも親和性が高く、歴史学の導入教育としても大きな可能性を持っていると考えている。

しかし同時に、ゲーム化には限界も存在する。ゲームは理解しやすさを重視するため、現実の複雑さを単純化せざるを得ない。歴史学では問いそのものが変化し、必ずしも明確な正解や到達点が存在しない場合が多い。ところがゲームは勝敗や目標達成を前提とするため、歴史研究の本質的な曖昧さや開放性を十分に表現できない可能性がある。そのため、ゲーミング教育は歴史学の入口としては有効であるが、それ自体が歴史学の代替となるわけではない。

次に、歴史教育におけるゲーミングの応用についてである。ここで私はゲーミングのもう一方の側面である、「学習者にゲームを開発させる」ということを提案したい。ゲーム制作においては、制作する側は、ゲームのコンテンツの内容について、主体的に調査しなければならない。この調査は、一定の広さとともに深さも必要である。このことはゲーム制作に限らず、例えば、Wikipedia の記事制作であるとか、劇や映像作品を作るということでも同じである。つまり、歴史の発信者となる際に、「当時どうだったのか」ということを、できるだけ同時代の史料に即しながら調査する必要があり、単なる歴史教育を超えて、ある特定の時代の特定の社会をより深く理解するチャンスがあるのである。

2-1-4. 小括：インタビューから受けた札幌国際大学人文学部国際教養学科への示唆

上述のインタビューから、筆者が札幌国際大学人文学部国際教養学科にとって重要であると思われる点をいくつかピックアップしたい。まず、人文学とは他者理解である、という命題である。現行および 2027 年度施行予定のカリキュラムは、他者理解という観点から見れば、語学、(広い意味での)留学、フィールドワークなどが準備されていることから、共時的な学びは充実しているものの、通時的な視点は相対的に弱い。このことを意識して、歴史科目担当として筆者が個々の授業の設計をしなければ、人文学を修めるという学科を超えて学部レベルの目標達成が困難に陥ることになると考えられる。

つぎに、ゲーミング教育の中で取り上げられたが、学生が学習成果を世の中に発信できるようにする必要がある。現在でも、各学年、セメスターごとに、学習成果発表会が設定され、(同じ学年の)学生同士で学習成果を共有する仕組みは存在する。しかし、池尻氏は、学習成果を学外に向けて発信すべきである、とおっしゃられていた。ただし、外向けの学習成果発表は、外部のステークホルダーに「見せる」期限までに、見せられるクオリティーに仕上げなければならないというハードルがある。その点、ゲーム制作や Wikipedia の記事制作は、外部の方を集めなければならない演劇に比べ、ハードルは若干低くなるように思われる。ムービー作成は、たしかに配信プラットフォームを使うことで、ある時・ある場所に人を集める必要はないが、肖像権などの問題から難しい面もあるかもしれない。また、Wikipedia は多言語展開可能であることから、国際教養学科の 3 コース同時に取り組み可能であろう(文化共創コースで、ある地域のなにがしかの記事を製作し、多文化言語・国際コミュニケーションの両コースの学生によりそれをほかの言語に翻訳する、など)。

2-2. 柳原伸洋氏へのインタビュー

東京女子大学の柳原伸洋先生に1月31日直接お会いし、お話を伺った。当日は、①歴史と歴史学の違い、②創発的な教育について、③ゼミという場が学んでいる学生のみならず卒業生に持つ意味、これらの三つの主要な論点をめぐって、お話を伺うことができた。以下にまとめる。

2-2-1. 高校までの歴史から大学における歴史学への転換

まず、重要な点として「歴史」と「歴史学」は異なることに留意したい。高校までの歴史教育では、歴史的事実や既存の解釈を学ぶことが中心となる。しかし、大学で学ぶ歴史学は、過去についての知識を覚えることではなく、「過去をどのように理解するのか」という方法論を学ぶことに力点が置かれるのである。

その際に重要なのは、現在の価値観で過去を裁かないことである。歴史学では「過去は我々とは異なる社会である」という前提に立ち、当時の人々や社会をその時代の文脈の中で理解しようとする。私は、こうした姿勢を歴史学における基本的な情報リテラシーとして位置づけている。

そのため大学教育では、学生を「歴史好き」から「歴史学的思考を行う人」へと移行させること

が課題となる。概論では教科書の内容を相対化し、その背後にある解釈や研究上の論争を示す。さらにゼミでは、自ら問いを立て、資料を読み、議論することで歴史学の作法を身につけていく。

最終的には卒業論文がその到達点となる。卒論は正解を再現する作業ではなく、自ら問題を設定し、資料を用いて論証する主体的な研究活動であり、学生が歴史学の実践者となる重要な経験として位置づけられている。

2-2-2. 創発的教育の方法

創発的教育とは、教員が知識を一方向的に伝える教育ではなく、学生自身の中から学びが生まれるような環境を整える教育である。学生を直接導くのではなく、学生が主体的に歴史学へ向かう契機を与えなくてはならない。その方法としてまず重要なのが、概論とゼミを組み合わせたカリキュラムである。概論では歴史学の視点を提示し、ゼミでは実践的な訓練を行うことで、学生は徐々に歴史学的思考へと移行していく。また、学生同士の学び合いも重視される。優れた発表や報告に触れることで、学生は他者から影響を受けながら成長する。教員が教えるだけでなく、(教員と)学生たちによる学習共同体そのものが教育機能を持つのである。

さらに、「強度のある経験」について触れておきたい。海外研修や史跡訪問、資料との出会いなど、学生の心を大きく動かす経験が主体的な学びを促す。教員にできることは、そうした経験の機会を提供し、学生の内面に火をつけることである。加えて、教員自身が研究の不確実性や迷いを示すことも重要である。大学では唯一の正解を教えるのではなく、研究が常に仮説と再解釈の連続であることを学生に伝える必要がある。

2-2-3. ゼミ共同体と人間形成

今回のインタビューは、歴史と歴史学教育についてであったが、私は、大学教育を人間形成の営みとして捉えている。さきほどもゼミについて、学習共同体の形成とそれに触発された学生個人の主体的な学びの重要性を述べたが、ゼミは単なる授業ではないと考えている。そこは(私が歴史学の教員であることから)歴史学という共通の関心によって結ばれた共同体であり、家族でも職場でもサークルでもない独自の「場」である。学生たちはそこで議論し、協力し、互いに刺激を与えながら成長する。そして、必修である卒論執筆に向かう。これも個人作業ではなく、共同体の中で支え合いながら進められる。作業空間を共有し、互いの進捗を確認しながら切磋琢磨することで、学問的成長だけでなく社会的成長も促されるのである。

さらに、この学習共同体は卒業後にも意味を持つ。社会に出て困難に直面したとき、大学時代に身につけた歴史学的視点やゼミでの経験が、自らを支える拠り所となるのである。場合によっては、卒業生が自ら直面している困難と対峙することにつかれたときに、ちょっと休憩する場所として母校を訪れることができる場所として、環境を整えておくことも必要である。卒業生が大学時代の思い出や、当時の想いを鮮やかにし、新たに困難と立ち向かえる力を与えられるように、である。この環境というのは、教員側の心構えといえるであろう。

私は、歴史学を学ぶことは単なる専門知識を得ることではなく、世界や他者を理解するための思考様式を自ら獲得することと考えている。歴史学という視点を身につけた人間は、卒業後も他者と

対話し、自ら考え続けることのできる存在になることができる。歴史学教育とは、知識の伝達を超えて、人間の成長を支える共同体を形成する営みである。

2-2-4. 小括：インタビューから受けた札幌国際大学人文学部国際教養学科への示唆

上述のインタビューから、筆者が札幌国際大学人文学部国際教養学科にとって重要であると思われる点をいくつかピックアップする。まず、柳原氏は、歴史学の本質を「知識」ではなく、ア)「過去を現在と切り離して考える視点」、イ)「異なる価値観を理解する姿勢」、ウ)「答えのない問題に向き合い続ける態度」として捉えている点に注目したい。ア)は、よく言われるように、歴史学の特徴である。社会科学は過去を現在と同じようにデータとして扱うことはよく知られているが、同じ人文学でも、文学、人類学もまた、過去を現在と同じ地平にて捉える。それゆえ、同じ歴史でも、歴史学者の歴史と、他分野の過去についてのそれとは大きく様相が異なるのが常である。イ)・ウ)は、人文学に共通する視点であるが、大きくとらえて教養といえるかもしれない。とりわけ、ウ)は、生成 AI が身近なものになり、手っ取り早く正解(らしきもの)が得られるようになった現代であるからこそ、重要な資質としてクローズアップされてくるもののように思われる。ア)・イ)・ウ)の資質を涵養するカリキュラム、そして授業の実践が必要となる。

創発的教育についても、単なるアクティブラーニングではなく、「学生が歴史学へ離陸するための環境を整えること」と述べている。柳原氏の視点から見れば、教員は知識を与える人というより、同じ関心を持った学生たちが形成していく共同体の設計者・コーディネーターとなる。この学習共同体は、知的な目標に向けて切磋琢磨するものの、家族・職場(アルバイト先)といった社会の競争的価値観から距離を取ったサードプレイスとなるべきものである。サードプレイスであるからこそ、社会に出てからの困難に対峙した際に、一時的な休息の場所として機能しうるし、そのような大学経験を目指すべきという提言は、筆者の心を打つものであった。この提言は、学科で共有されるべきものであるように思われる。

まとめ

以上の内容から、本学、特に人文学部国際教養学科のカリキュラムおよび授業実践に対する提言をまとめていきたい。

まず、パブリック・ヒストリーの理論的整理から明らかにされたことは、二つある。第一に、歴史とは何かについて、専門家が専門家であるゆえんを受講学生に理解してもらうことである。これは、歴史学の研究プロセスを理解してもらうことになるが、その際に池尻氏のインタビューから示唆されているのは、ゲーミング教育が一定程度有効だということである。第二に、学生がともに歴史学者と歴史を作る存在であること、場合によっては歴史学者を超えうる存在ですらあることを体験することである。このことは、歴史学者と記憶の保持者の水平的コミュニケーションを授業の中で実践することで可能である。第二の部分については、すでに現行カリキュラムの全学共通教育「人間と歴史」(2単位)で実践している。新カリキュラムにあっては、第一の部分も含め、この内容を国際教養学科専門

科目「パブリック・ヒストリー」で行う必要がある。

お二人のインタビューからいえることとしてまず挙げるべきは、お二人とも他者理解を重要視していることである。先に挙げた学科専門科目「パブリック・ヒストリー」は、歴史学の営みを理解してもらうが、現在から切り離された過去という歴史学の過去の捉え方が必要となってくる。このことについて、サム・ワインバーグも述べているように（ワインバーグ、2017）、人間一般の過去の捉え方と歴史学の捉え方は異なることを意識しつつ、学生に理解してもらうよう、授業設計を考える必要がある。

池尻氏のインタビューから、新カリキュラムでは、広大接続の観点からも、オーソドックスな通史の授業も必要となることがわかる。新カリキュラムでは、国際教養学科の専門科目として「グローバル・ヒストリー」がある。しかしながら、この授業は科目の設定上、本学の学生一般に教授すべき通史という位置づけにはならないし、内容の上でも通史というよりテーマ史になる。そこで、全学共通科目の「歴史学」の授業で、世界史・日本史を各6回で行う通史の授業とすべきであろう。

また、池尻氏のインタビューから、学習成果の外に向けた発表という観点から積極的に授業の内容を考える必要が浮かび上がる。氏の提言に基づき、ここでは①学生によるゲーム開発と②Wikipediaの記事制作を取り上げたい。①は、インタビューでは歴史のゲーム開発であるが、ゼミとして個々の学生の関心に即し、ゲームを開発させるという形で実践可能であろう。これについては、2026年度の筆者の担当ゼミで実践することとしたい。

②については、インタビューのまとめには記載していないが、池尻氏よりウィキペディア・タウンの試みについて、情報提供があった。ウィキペディア・タウンとは、地域住民や参加者が街を歩いて地元の歴史や文化財を学び、その情報をWikipediaに書き込んで発信するイベントである。京都の京丹後市などで先駆的に始まり、現在では日本各地で行われている。これを国際教養学科で行う際には、学年共通のアカデミック・イベントにし、文化共創コースがある地域の歴史や文化財を取り上げて学び、それを日本語の記事にしてWikipediaにアップ、それをほかにコースの学生が各国語に翻訳する、という形で行うことが可能であろう。これについては、2028年度に実施することを念頭に、2027年度にパイロット事業を行う準備をする。

最後に、柳原氏のインタビューから、教員はあくまで知のファシリテーターであり、学生による学習共同体を形成する「手助け」ができるに過ぎない、という言葉について取り上げたい。知識教授のフェーズも必要であることから、すべての授業がこのような形になることは不可能である。しかし、ゼミ教育では、やはりこの言葉は重要な意味を持つだろう。筆者は、2026年度にゲームゼミを予定しているが、ともにゲームを作り、楽しむことを通じて、このことを実践していきたい。

参考文献

- 岡本、2025：岡本充弘「パブリック（ス）とパブリックヒストリー」菊池信彦編著『人文学を社会に開くには。パブリックヒューマニティーズから考え・行動する』（文学通信）
- 小川、2021：小川幸司「展望 | Perspective：〈私たち〉の世界史へ」同編著『世界史とは何か』岩波講座 世界歴史Ⅰ（岩波書店）
- 小田中、2022：小田中直樹『歴史学のトリセツ』ちくまプリマー新書（筑摩書房）
- 菊池、2025：「はじめに」同編著『人文学を社会に開くには。パブリックヒューマニティーズから考え・行動する』（文学通信）
- 菅、2019：菅豊「パブリック・ヒストリーとはなにか？」同、北條勝貴編著『パブリック・ヒストリー入門——開かれた歴史学への挑戦』（勉誠出版）
- ワインバーグ、2017：サム・ワインバーグ（渡部竜也監訳）『歴史的思考——その不自然な行為』（春風社）

付録

事前に送付した趣旨説明および質問

【本研究の概要・目的】

パブリック・ヒストリーは、1) 学術領域における歴史(叙述)、2) 一般の歴史観、3) 両者の架橋という三つの領域を便宜的に設定し、考察されている。従来は、1) から2) へどのように伝えるのか、という3) の問題があったが、どこまで行っても、知識欠如型、言い換えれば専門家が偉く、一般の側は専門家の言うことを拝聴する、という知の勾配を前提としていた。

近年、ようやくこの知識欠如型伝達方法から脱却し、そもそも一般の人々の歴史観と専門家はどう関係を切り結ぶべきか、議論されるようになっていく。すでに多くの識者が指摘しているように、知識欠如型伝達方法ではユニバーサル化した大学において授業そのものが成立しないことも多く、補完する教授方法としてアクティブラーニングが注目されている(ユニバーサル化した大学ではない大学におけるアクティブラーニングとの違い)。本事業においては、むしろこのパブリック・ヒストリーの実践に歴史についての負のイメージを克服し、過去の社会を理解する重要性を見出せるのではないかと期待している。とりわけ、歴史ゲーミング教育と、創発的な歴史教育、この二つの事例を念頭に置いている。それぞれ、どのように実践しているのか、を現場を視察し、あわせて何に気を付け、どのような効果を狙っているのか、どこまで受講生に準備させるべきか、それは可能か、という問題をインタビューなどを通じ明らかにする。

この研究目的のために、次頁の【方法】に記載した調査へのご協力をお願いいたします。

本研究は、札幌国際大学の研究倫理審査委員会の承認を得て実施しています。

【方法】

- ・インタビュー調査へのご協力をお願いいたします
- ・ご快諾いただけた場合には、インタビュー時の様子を録音させていただきたく、お願いいたします(録音が難しい場合には、インタビュー時のご回答をメモいたします)
- ・所要時間: 上限の時間を 90 分と設定しています。こちらは上限の時間で、50~60 分程度のインタビューを予定しています。
- ・場所: インタビューを実施する場合は、ご所属機関、あるいは近傍のご都合の良い場所にお伺いいたします。

【インタビューについて】

- ・本事業のインタビュー内容については、録音データは、スタンドアローンのデータディバイスに記録・保存し、鍵のついたロッカーあるいは引き出しに保存し、成果発表後 10 年間の経過後、完

全に消去します。

- ・本事業は、札幌国際大学の令和7年度奨励研究として行われます。それゆえ、報告書の提出が義務付けられており、インタビュー内容につきましても、報告書に記入して学内の関係者に閲覧されます。その際に、必要をお感じになりましたら、内容の確認をすることができます。
 - ・本事業の結果は、学内の紀要などでの研究発表も視野に入れています。研究発表する際には、かならず内容の確認をしていただきたく、お願いいたします。
 - ・本インタビューにつきましては、インタビュー前、インタビューのあいだ、その後のいついかなる時でも、自由に撤回できます。その際には、同意書に記入されている本事業の責任者にご連絡ください。
- ・お尋ねする主な内容は、以下の通りです。

- 高校時代に「歴史総合」のみを学んできた学生に、大学で歴史学を学ぶ際に必要と思われることは何か、それ以前のカリキュラムとの違いに注意すべき点があるとすれば何か
- 高校時代に「歴史総合」に「日本史探究」・「世界史探究」を組み合わせで学んできた学生に、大学で歴史学を学ぶ際に必要と思われることは何か、それ以前のカリキュラムとの違いに注意すべき点があるとすれば何か
- 大学において歴史学を教育する際のゲーミング教育／創発的な歴史教育の可能性および限界は何が考えられるか
- 高校時代に「歴史総合」のみを学んできた学生に、大学で歴史（過去の社会の一定程度確立された事実とその解釈、以下同じ）を学ぶ際に必要と思われることは何か、それ以前のカリキュラムとの違いに注意すべき点があるとすれば何か
- 高校時代に「歴史総合」に「日本史探究」・「世界史探究」を組み合わせで学んできた学生に、大学で歴史を学ぶ際に必要と思われることは何か、それ以前のカリキュラムとの違いに注意すべき点があるとすれば何か
- 大学において歴史を教育する際のゲーミング教育／創発的な歴史教育の可能性および限界は何が考えられるか

以上で、大学と称しているのは、とりわけユニバーサル化した大学を念頭に置いております。入学試験が選抜としての実効性を持つ大学とそうではない大学で、状況はかなり違うと思いますが、先生がお考えになる範囲でお答えいただければ幸いです。