

2024年度国際日本学コンソーシアム【報告要旨】

発表要旨：「アサクリ問題」（いわゆる「弥助問題」）
CLIL と DEI の観点から見えるもの・隠されているもの

SOAS University of London 鈴木里奈

フランスのゲーム開発会社Ubisoftの『アサシン クリード シャドウズ』は、同社が2024年5月15日に発売日を発表し、公式の予告動画を公開して以来、オンライン上で多くの論議を巻き起こし、大炎上している。（2024年11月15日に販売予定だったが、つい最近2025年2月14日に延期されることとなった）大炎上の理由は、文化の盗用、歴史改ざん、人種差別、著作権問題など、多岐にわたる。当初は日本のオンラインゲームコミュニティで火がついたが、今やジャーナリスト、政治家、歴史家、そして欧米のYouTuberやXユーザーをも巻き込んでおり、毎日話題に事欠かない。日本ではゲーム発売中止を求める署名活動も行われている。2024年10月18日現在、105,786人の署名が集まっているが、そのようなネット上で抗議をする人々を、黒人の侍を主人公にすることを受け入れない人種差別主義者だと批判する声もある。ネット上の確執はいつまでたっても収まりそうにない。

『アサシン クリード』は、歴史やSF、ファンタジーを題材にしたアクション・アドベンチャー・ゲームシリーズで、プレイヤーが暗殺者^{アサシン}となり強大な権力者を相手に平和と自由のために戦うゲームである。第1作は2007年に発売され、『アサシン クリード シャドウズ』で14作目となる。今回、舞台となるのは16世紀末の日本であり、これは戦国時代後期、つまり安土桃山時代（1568～1600年）にあたる。日本はまだ統一されておらず、織田信長が天下統一に乗り出していた時期である。ゲームの主人公の一人、黒人の弥助は実際に存在し、信長に仕えたと言われている。しかし、第一次資料が乏しいため、彼の生涯は神秘と憶測に包まれている。しかし、ゲーム内では立派な鎧と刀を身につけた伝説の侍として描かれている。彼は本当に侍だったのか。史的証拠はどこにあるのか。当時、日本には多くの伝説的な侍がいたのに、なぜ彼は封建時代の日本を代表する人物として選ばれたのか。

ゲーマーたちはすぐに、日本大学の准教授であるトーマス・ロックリー氏が、弥助を封建時代の日本の伝説的な侍とする物語を広めた人物であることを知る。ロックリー氏は、*African Samurai: The True Story of Yasuke, a Legendary Black Warrior in Feudal Japan*をジェフリー・ジラード氏と共同で著作し、Ubisoftのポッドキャスト・シリーズである*Echoes of History*にも*Yasuke: The First African Samurai*というタイトルでゲスト出演している。また、ウィキペディアの弥助のページを「Tottori Tom」という名義で自身の言葉を引用しながら編集している。ゲーマーたちは、ロックリー氏は具体的な歴史的根拠もなく日本の歴史を改ざんする歴史修正主義者であると批判している。

ロックリー氏は自らを「歴史家、研究者、英語教師」と称している。実際、彼は日本大学でCLIL（Content and Language Integrated Learning「内容言語統合型学習」）を用い英語を教えており、「Content」の部分で歴史を選んでいる。しかし、彼の歴史に対するアプローチは、著書を読む限り、歴史学者が通常使う従来の方法論とは異なっており、疑問が多く残る。にもかかわらず、彼の「弥助」はUbisoftに取り上げられたのである。多くのゲーマーやオンラインユーザーは、弥助を黒人侍として選んだのはUbisoftの積極的なDEIポリシーによるものだと主張している。彼らの主張に根拠はあるのか。この発表では、CLILからインスピレーションを得たロックリー氏の「歴史コンテンツ」とUbisoftのDEIポリシーがいかに混じり合い、この炎上を拡大させているかを検証する。