

大阪商業大学学術情報リポジトリ

ボードゲームの近現代史

メタデータ	言語: ja 出版者: 大阪商業大学アミューズメント産業研究所 公開日: 2018-10-29 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 高橋, 浩徳, TAKAHASHI, Hironori メールアドレス: 所属:
URL	https://ouc.repo.nii.ac.jp/records/637

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 International License.



ボードゲームの近現代史

高橋 浩徳

要 旨

ボードゲームはそのデザインやゲームシステムから、いくつかのジャンルに分けられる。古代から中世までは、抽象的なデザインでルールも簡素なものであった。近世になって具体的な意匠を持つものが登場し、システムも次第に複雑化していった。近代には家族層や子ども向けのゲームが多数作られるようになり、20世紀中盤からは、ほぼ10年ごとに新しい形式のものが登場し、一つのジャンルを築いている。

目 次

はじめに

第1章 近世までのボードゲーム－アブストラクト（抽象的）ゲーム

第2章 近代のボードゲーム－ファミリーゲームとキッズゲーム

第3章 シミュレーションゲームとストラテジーゲーム

第4章 ロールプレイングゲーム

第5章 ドイツ風ボードゲーム

第6章 トレーディングカードゲーム

考察

はじめに

近年のゲームの進化と変遷は激しい。昨今はゲームというとデジタルゲームだが、変化が激しいのはデジタルゲームに限らない。アナログゲームもまた、著しく進化している。もちろんデジタルゲームに比べれば緩やかだが、人間の歴史で考えると、ここ100年の間に、その前の数千年変わらなかったものが大きく変わっているのである。デジタルゲームについては研究者も多く、歴史をまとめたような書籍も近年相次いで出版されている。一方ボードゲームの方は研究者もなく、大半が一回きりの販売のため忘れ去られようとしているのが実情である。本稿はボードゲームの変化を追い、特に新しいジャンルの出現を年代順にたどる。

なお、ボードゲームという言葉は、盤上遊戯（ゲーム盤を用いるゲーム）だけではなく、広い意味でのアナログゲーム（電子機器を用いないゲーム）のことを指す場合があるが、本稿でも後者の意味に用いている。

用語

ゲームの種類については定まった分類法がなく様々な言葉が使われている。一つの言葉でも複数の意味に用いられたりすることもあり、確固とした定義などないのが現状である。また、一部のマニアックな世界でもあり、本稿をわかりやすくするため筆者なりの用語の定義を解説しておく。

- **ボードゲーム** 直訳すれば盤上遊戯であり、ゲーム盤を用いるゲームということになる。しかし、広い意味のアナログゲーム（電子機器を用いないゲーム）を指して使われる場合や、カードゲームも含めたテーブルゲーム（テーブルを囲んで行うゲームを指し、アナログゲームでも野外ゲームなどは含まない）を指して使われる場合がある。本稿でも後者の意味に用いている。
- **アブストラクトゲーム** 抽象的なデザインのゲーム。盤は線や枠だけ、駒も同形で単色であることが多い。人数は2人用であることが多く、ルールも単純なものが多い。運の要素のないものも多く、情報がすべてプレイヤーに対して明らかになっている場合は完全情報ゲーム（すべての情報が公開されているゲーム）と呼ぶこともある。ただし、すべての完全情報ゲームが抽象的（アブストラクト）ゲームというわけではなく、また、すべての抽

象的（アブストラクト）ゲームが完全情報ゲームというわけでもない。

- **ファミリーゲーム** 家族向け、家庭向けのゲーム。もう少し具体的に言うなら子供でも老人でも遊べるゲーム。ルールはわかりやすく、あまり戦略的な要素はない。運の要素が大きく、小さな子供でも勝つことができるようになっている。
- **キッズゲーム** 子供用のゲーム。難易度としてはファミリーゲーム同様、易しいものが多い。また題材も子供向けのわかりやすいもの、かわいらしいものが多い。
- **シミュレーションゲーム** 何か題材があり、それをゲーム化したもの。背景や行動や影響などもその題材を意識して作られており、プレイヤーはその世界を疑似体験するようなことができる。題材はあるが実際の内容が反映されていない場合はシミュレーションゲームはいわない。
- **ウォーゲーム** 戦争を題材としたゲームだが、特に戦争を題材としたシミュレーションゲームを指す。戦争を題材としていても、シミュレーションゲームでないものはウォーゲームと呼ばないことが多い。
- **ストラテジーゲーム** 自分の手番に行う行動について、高度の思考を要求されるゲーム。ただ単純にサイコロを振って駒を動かすというようなことではなく、複数の選択肢があり、選択の仕方が有利不利や勝敗を大きく左右する。思考型ゲームというような呼び方をされることもある。運の要素の全くないものや、あってもそれ自体が勝敗に及ぼす影響が少ない場合が多い。対象年齢は高めである。
- **ロールプレイングゲーム** ゲームをするときに何らかの役割を演じてプレイするもの。特にプレイヤーごとに役割が異なり、それに伴って設定やプレイヤーの行える内容なども異なるゲームを指す。
- **トレーディングカード** 収集のために交換を想定して発行されるカード。商品の付録として添付されることもある。
- **トレーディングカードゲーム** トレーディングカードで行うゲーム、またはそれに用いられるカード。ゲームに使用する枚数よりも多く販売されており、プレイヤーはゲームの際、それらのカードの中から決められた一定の枚数を選んでゲームを行うようになっている。そのためゲーム開始時のカードの内容がプレイヤー間で異なっているのが普通である。

第1章 近世までのボードゲームーアブストラクト(抽象的)ゲーム

本稿の主題はボードゲームの近代史・現代史であるが、そこまでの歴史を簡単にまとめておく。特に中世までは大きく端折っているが本題でないためである。ご容赦頂きたい。

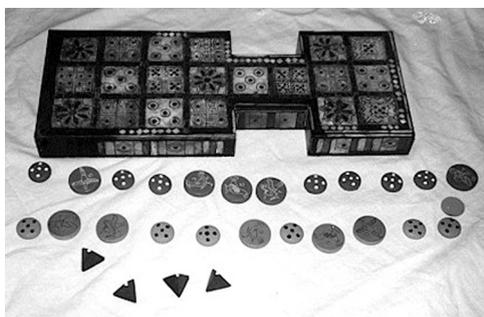
1. 古代から中世のゲーム

ゲームの歴史は古い。古代文明というものが複数発見されているが、そのいずれもからゲームが出土している。おそらくは形のあるもので身分の高い者によって遊ばれた道具であるために保存されていたのであって、ボードゲーム自体はもっと古くから存在していたと考えられる。ただそれらは、地面に描いた図を盤としたり、自然物である石や木の実などを駒としていたりしていたために残っていないものと考えられる。

そして中世までに多くのボードゲームが誕生した。これらの古い時代のゲームの特徴は、極めて抽象的なことである。盤は枠や線のみであり、駒も単なる丸や四角の物体が用いられる。地面や石板に盤が描かれたため、複雑な文様などは施せなかっただろうし、駒やサイコロも石や木の実などの適当な物体で行われたため、特殊な役割を与えることはできなかったであろう。

とはいうものの、盤上に意味を持つ表記のあるゲームが全くないわけではない。メソポタミア文明のウルの王朝ゲームや20マス目のゲームの盤には模様が描かれており、それは一定のマス目ごとに共通のものが描かれていることから、「次の同じ模様のマス目に飛ぶ」「もう一度自分の番を行える」などの何らかの意味を持っていたのではないかと推測されている。エジプト文明から発掘されたセネットという30マス目のゲーム盤にも、15マス目と26～29マス目の5か所に図形が描かれている。残念ながら古代のゲームではルールは保存されておらず、学者による類推しかない。ロバート・ベル (Robert.C.Bell, 1917～2002) やティモシー・ケンダル (Timothy Kendall) などによる説があり、いずれも図が描かれている場所については何らかの指示があったと解釈している。しかしながら、図は極めて抽象的なものであり、これらのゲームは抽象的なデザインのゲームと呼んで良いだろう。

〈抽象的なゲーム類〉



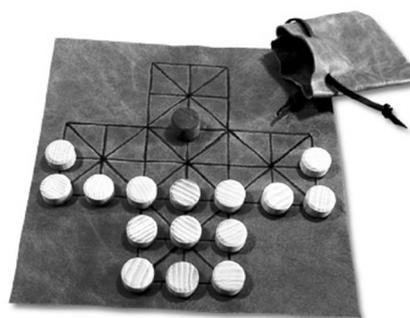
【図1 ウルの王朝ゲーム】



【図2 セネト】



【図3 ナイン・メンズ・モリス】



【図4 狐と鶯鳥】

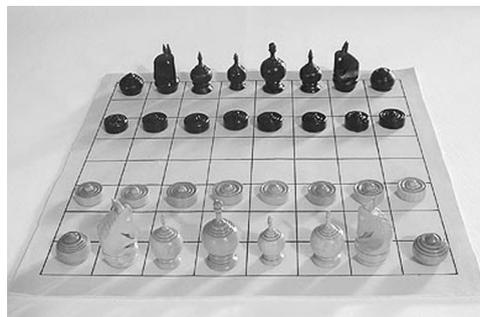
5世紀頃にはインドでチャトランガと呼ばれる将棋の原型が誕生している。これはその後、西方に伝わり、シャトランジというゲームになり、ヨーロッパに渡ってチェスに変化した。東に渡ったものは日本の将棋になったが、その中間には、ミャンマーのシットウイン、タイのマックルック、カンボジアのオー・チャトラング、中国の中国象戯、朝鮮半島のチャンギ、モンゴルのシャタルなど、少しずつ異なるものが残っている。

将棋類については、複数の駒が存在し、象や船といった名称がついている。当然外見も異なっているが、これらは動き方の違いを区別するためのものである。移動の方法も幾何学的であり、駒の特徴を用いた具体的な動きを表しているとはいい難い。将棋類も抽象的ゲームの方に分類されるべきものだろう。

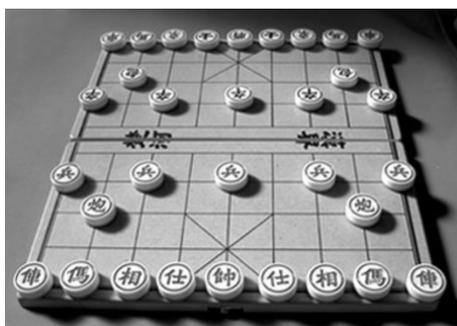
〈将棋類のゲーム〉



【図5 シットウイン】



【図6 マックルック】



【図7 中国象棋】

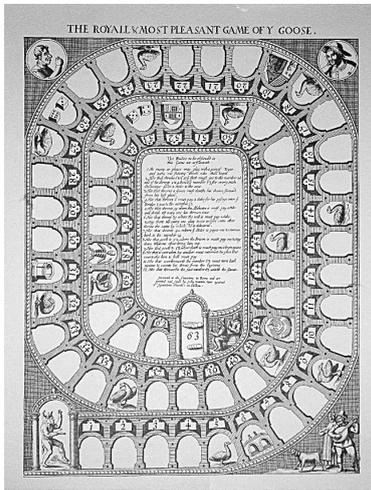


【図8 シャタル】

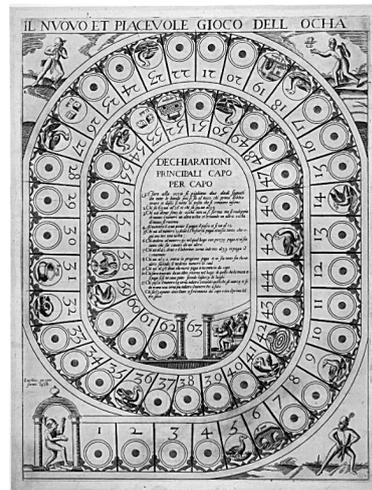
2. 近世のゲーム—鷺鳥のゲーム

16世紀のゲームとして代表的なものに鷺鳥のゲーム (Game of the Goose) がある。一人1個の駒を持ち、1個ないし2個のサイコロを振って進み、最初にゴールに入った者が勝つ競走ゲームである。したがって、これまでのゲームと大きな違いはなく、伝統的なゲームから派生したものといえる。似たものが多数発見されており、細かいデザインは様々だが構成はほぼ同じである。渦巻き型の一本のコースが描かれており、大半は外側がスタートで、最も内側がゴールとなっている。多くはコースの中に鷺鳥や橋などの絵が描かれているが、中には鷺鳥の絵の中にコースが描かれているものも発見されている。

〈鷺鳥のゲーム〉



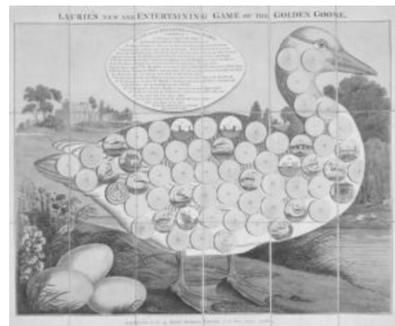
【図9 鷺鳥のゲーム1】



【図10 鷺鳥のゲーム2】



【図11 鷺鳥のゲーム3】



【図12 鷺鳥のゲーム4】

共通点は次のようなものである。

- ① コースは63のマス目から成り、外側から内側に向かって進む。63マス目がゴールである。
- ② 鷺鳥の書かれたマス目があり、ここに止まると、今進んだ目だけ再度進む。例えば5を振って鷺鳥の描かれたマス目に止まったら、さらに5進む。多くは9マス目から9マス目ごとに存在している。このため最初に9を振った場合、鷺鳥のマス順番に飛んでいくこととなり、ゴールも63マス目と9の倍数であるために、いきなりゴールに入ることとなる。これを避けるため、いくつかの盤には直ちに勝利とならないように、例えば

「最初に 6 , 3 を出したときは26に進み、最初に 5 , 4 を出したときは53に進む」というような指示が記述されている。

③その他に、次のような特殊効果を持つマス目がある。

6 番目のマス目 橋 12に進む

19番目のマス目 宿屋 2 回休む

31番目のマス目 井戸 他の駒がここに入るまで動けない

42番目のマス目 迷路 39に戻る

52番目のマス目 牢屋 井戸と同様、他の駒が来るまで動けない

58番目のマス目 死 最初からやり直す

※すべてがこれと同じではなく、若干異なるもの存在する。

④ゴールにはちょうど目で入らなければならない、余った時はその分戻らなければならない。

フランスのパリ近郊の都市、ランブイエ (Rambouillet) 市には、このゲーム専門の博物館がある。個人の所有物であった鷺鳥のゲームのコレクションを買い取って展示をしており、約 2,400点のゲームを所有している。



【図13 ランブイエ市鷺鳥のゲーム博物館 (出典「オフィシャル・ギャラリー・ミュゼのウェブサイト」¹⁾】

同館のウェブサイト²⁾によれば、このゲームは1574から1587年の間イタリアのメディチ家の当主であった、フランチェスコ・ディ・メディチ (Francesco de Medici, 1541~1587) より、スペイン国王フィリップ 2 世 (Philip II, 1527~1598) に贈られたといわれている。ただし、それが由来かどうかは不明である。数学者でゲーム研究者でもあるイギリスのデビッド・

パーレット (David Parlett, 1939～) によればオーストリア、グラーツ (Graz) 市のグラーツ博物館には1589年製の石に彫られた鷺鳥のゲームが存在する。

このゲームの由来はわかっていないが、他の伝統ゲームから派生した可能性は否定できない。渦巻き型のゲームは世界中に複数存在する。例えば、エジプトのメヘン、インドのターヤム、中国の胡慮問 (フルーモン) などがあり、日本にも将棋盤を使うお宮参りというゲームがある。また、これらの間の関係も良くわかっていない。一定の面積に長いコースを収納しようとするれば、渦巻き型がジグザグ型にすることになり、渦巻き型のコースを持つゲーム盤を作る発想は各地にあったと考えられる。またある場所に来た場合に他の場所に移動するという指示も、古代のゲームにも見られるものである。



【図14 メヘン (蛇のゲーム)】



【図15 胡慮問 (フルーモン)】

鷺鳥のゲームが興味深いのは、第一に多くのものが残っていることである。これは15世紀半ばにヨハネス・グーテンベルク (Johannes Gutenberg, 1398～1468) が活版印刷技術を発明したことにより、印刷技術が向上したことで、このような一枚もののボードゲームは作り易くなったのであろう。第二に構成がほぼ同じということである。新たに作る人間がすでにあるものを踏襲しようとしたということであろう。これは何らかの意図があったと考えられる。このゲームに詳しいロンドン市立大学のエイドリアン・セビーユ (Adrian Seville) 名誉教授によれば、中世の考え方として、63歳というのは人生における大転換期と考えられていたとのことである。このゲームには宗教的な意味合いがあり、そのため構成を順守して新しいものも刷られたということである³⁾。日本でも、室町時代に中国大陸より官位双六が入ってきた。これはゲーム盤状に役人の官位が記されていて、サイコロを振って良い目が出ると昇進し、悪い目が出ると位が下がっていくというものである。これは日本では僧侶たちによって浄土双六という仏教を教える道具として使われた。良い目が出ると人間としての位が高くなって仏に近づいて

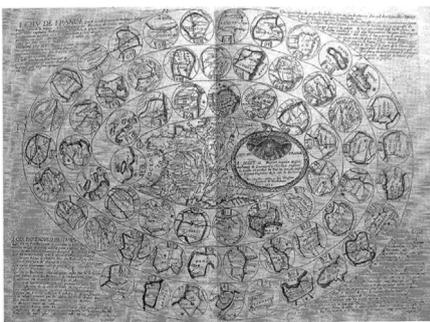
いき、悪い目が出ると地獄へ落ちていくという形式である。ゲームが宗教を広めるために用いられたという、ほとんど同様のことが東西で行われていたことは興味深い。

この時代、多くの国では抽象的なデザインのゲームが遊ばれていた。印刷技術の進んだ国にデザインの施されたゲームが出現したのである。当初は薄い紙に単色で刷られていたが、印刷技術の発展とともに厚紙になり、また、多数の色が用いられるようになっていった。

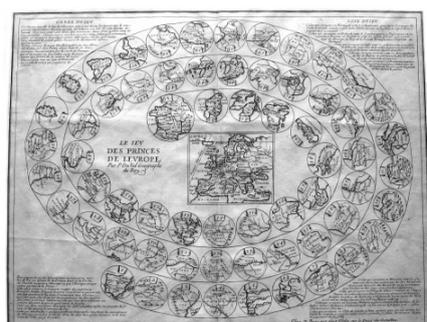
第2章 近代のボードゲーム—ファミリーゲームとキッズゲーム

1. 17世紀

フランスの地理学者、ピエール・デュバル (Pierre Duval, 1619~1683) は学生に地理学を教えるために、ヨーロッパの地図をデザインした競走ゲームを複数作った。世界のゲーム (1645)、フランスのゲーム (1659)、ヨーロッパのプリンセスゲーム (1662) などである。デュバルのゲームは、63の小さな円が螺旋状に配列されており、プレイヤーはこの螺旋を外側から独楽型のサイコロを振って進んでいく。途中の円にはいくつかの指示が存在する。例えば5のポルトガルでは「他のプレイヤーが付くまで東インドまで航海をする」、10のスイスでは、「他のプレイヤーが2回プレイする間、この国の人たちと遊ぶ」などである。螺旋形の形や、全部で63のマス目、指示の意味などはすべて鷲鳥のゲームと一致しており、デュバルが鷲鳥のゲームを改変してこのゲームを作ったことは明白である。



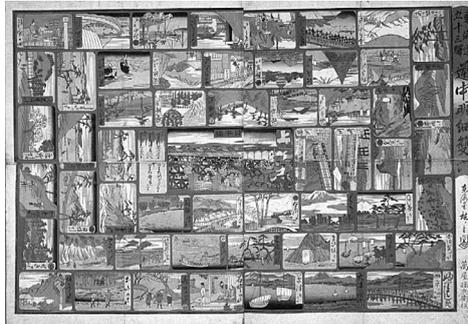
【図16 フランスのゲーム³⁾】



【図17 ヨーロッパのプリンセスゲーム³⁾】

日本でも江戸時代から絵双六が数多く作られたが、そのデザインの大きなジャンルとして、宿場町を旅していく道中双六というものがある。奇妙な一致であるが、競走ゲームというのは

駒が場所から場所へ進んでいくものであり、駒を人間に見立てれば旅をすることになるわけで、ゲームの題材として地図を描いたのはごく自然なことであったと考えられる。その江戸時代以降に作られた道中双六の多くが鷺鳥のゲーム同様に渦巻き型のコースを進んでいくものがあるが、前述したように長いコースを収めるためにこのような形式になったと考えられる。



【図18 東海道五十三駅 道中明細双六】

2. 18世紀

1759年、イギリスでも地図のゲームが発売された。ジョン・ジェフェリーズ (John Jefferys, 生没年不明) という人間によってデザインされ、地図を製作していた印刷業者のキャリントン・ボウルズ (Carrington Bowles) 社から出されたヨーロッパ旅行 (Journey through Europe) である。デュバルのゲームと同様に地図を盤にしたゲームである。ゲーム盤には都市と都市を結ぶ線が引かれていて一本のコースとなっている。イギリスのヨークがスタートで、アイスランド、北欧を経由し、ロシア、トルコ、ギリシャ、イタリア、フランス、スペイン、ポルトガルなどを経てイギリスに戻り、75番目のロンドンで上がりとなる。ルールには「鷺鳥のゲームと同じ」という文字がある。盤の左側には、どの都市に着いたときは何が起きてどの都市に飛ぶ、といった指示が子細に書き込まれている。こういった移動の指示は、古くからのゲームにも見られることであるが、理由付けをしている点が近代的といえよう。コースが渦巻き状ではなくなり、純粋に地図を盤にしたゲームとなっており、一段階進化したものといえる。



【図19 ヨーロッパ旅行¹⁾】

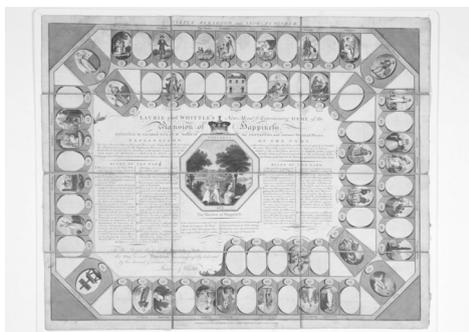
3 . 19世紀

(1) マンション・オブ・ハピネス

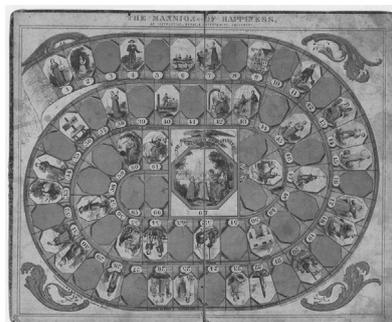
19世紀からはマンション・オブ・ハピネス (Mansion of Happiness) というゲームが広く遊ばれた。イギリスのジョージ・フォックス (George Fox, 生没年不明) という人物が作ったといわれる競走ゲームである。螺旋形のコースは明らかに鶯鳥のゲームを改良したものと考えられる。コース途中のマス目のいくつかには単語が書かれ、良いことだと指示されたマス目に前進し、悪いことだと指示されたマス目に後退する。特殊なマス目には、良いものは Justice (正義)、Temperance (節制)、Gratitude (感謝)、Sincerity (誠実)、Industry (勤勉)、Charity (慈善) などがあり、悪いものは Cruelty (虐待)、Cheat (偽り)、Drunkard (飲んだくれ)、Ingratitude (忘恩) などがある。子供に倫理観を植え付けるための教育的なゲームとして作られたと考えられる。最も古いものではイギリス、ロンドンのローリー&ホイットル (Laurie & Whittle) という1794年から1812年まで営業していた印刷業者が1800年に出したものが残っている。

このゲームは1843年、マサチューセッツ州セーラムのウィリアム・アイブス (William Ives, 1794~1874) とスティーブン・アイブス (Stephen Ives, 1801~1883) 兄弟によって初めてアメリカで発売された。後にはアメリカの大手ゲームメーカーであるパーカー・ブラザーズ (Parker Brothers) 社がこの権利を買い1894年に発売している。この後、マンション・オブ・ハピネスは20世紀前半まで販売され続けた。19世紀を代表するゲームと言って良いだろう。

ボードゲームの近現代史



【図20 マンション・オブ・ハピネス
(1800、ローリー&ホイットル⁵⁾】



【図21 マンション・オブ・ハピネス
(1843、アイブス⁶⁾】

(2) トラベラーズ・ツアー・スルー・ザ・ユナイテッド・ステーツ

1822年、トラベラーズ・ツアー・スルー・ザ・ユナイテッド・ステーツ (The Traveller's Tour through The United States) がロックウッド社から発売された。アイブス兄弟がマンション・オブ・ハピネスを発売するよりも20年ほど早く、米国最初の商業ボードゲームと考えられる。ヨーロッパ旅行と同様、都市と都市を線で結ぶ形でコースが作られている。



【図22 トラベラーズ・ツアー・スルー・ザ・ユナイテッド・ステーツ⁷⁾】

(3) マクローリン・ブラザーズ (McLoughlin Brothers)

1828年、アメリカのニューヨークでマクローリン・ブラザーズ社が創業した。子供向けの書籍を出版した会社である。いつ頃かは不明だが、ゲームもまた多数販売していた。骨董関係のウェブサイトには同社のカタログが何点も掲載されている⁸⁾。最も古いものは1860年代のもので、そのカタログには Golden Egg、Hocus Pocus Conjurocus、Visit to Camp などのオリジ

ナルゲーム名とチェッカーボード、ドミノなどの伝統的なゲーム類の名称と価格が掲載されている。同社は1920年にゲーム部門を大手ゲームメーカーであるミルトン・ブラッドリー（Milton Bradley）社に売却した。本業ではなかったが19世紀を代表するゲーム会社であったといえよう。

-14-

Games - in Wood Boxes
 Varcolored covers. Put up in dozen packages of 10 kinds with
 show bill.

- 3 Games Golden Egg
- 1 " Chess Puzzle
- 1 " Hoops Focus Conjurorum
- 1 " Fish to Catch
- 1 " City Traveler
- 1 " Eagle Horn
- 1 " Yankee Pedlar
- 1 " Happy Family
- 1 " Merry Goose
- 1 " Six Nations

Per gross, \$46.00

Amusing and Instructive Games
 In Strong Cases.

- Rebus Games
- Grandpa's Game of Riddles
- " " Geography
- " " Art Domestic
- " " Useful Knowledge

Old Testament Questions
 New Testament Questions
 Game, Dr. Parody

- " Soap, Soap, Scorum
- " Old Maid
- " What I've Buy
- " Cities, Seas, and Consequences
- " Speculation
- " Good and Bad Scholars
- " Conundrums
- " of Qualities
- " Hens and Chickens
- " Uncle Sam's History of the United States

Per gross, \$24.00

Conversation Cards
 In Fine Sliding Cases. 8 different kinds.

- Syllable Leaves
- " Loves and Likes"
- " Ladies' and Gentlemen's Conversation Cards
- Conical Conversation Cards
- Conversations on Marriage
- Quizzical Questions and Quaint Replies
- Conversations on Love
- Madame Morrow's Fortune Telling Cards

Per gross, \$15.00

Out up Picture
 A Puzzle to put together. Printed in oil colors. In packages of
 1 doz. 12 kinds.

Per gross, \$25.00

【図23 マクローリン・ブラザーズ社カタログ（1860年代）】

New Picture Books for Little Children.

CHILDREN'S BOOKS. Illustrated by Thos. Nast. Quarto size. Six illustrations in each. Handsomely printed in colors. Price 45 cents each.

- HOUSE that JACK BUILT
- RIP VAN WINKLE
- TWO BROTHERS
- WILD ANIMALS, FOUR CHILDREN.
- NURSERY RHYMES
- VISIT OF SAINT NICHOLAS
- SANTA CLAUS and his WORKS
- THE WINTER'S LOVESTORIES OF HUMPTY DUMPTY

12 NEW AND INTERESTING Games for Children. Especially printed in colors.

- SET UP IN FOLDED COVERS
- BOOK OF GAMES
- CUT UP PICTURES
- CUT UP NIGGERS
- NEW GAMES

McLOUGHLIN BROTHERS, PUBLISHERS, NEW YORK.

【図24 マクローリン・ブラザーズ社のカタログ（1867）】

McLOUGHLIN BROS. CATALOGUE

AT A GLEANCE OF
McLoughlin Bros.
 TOY BOOKS, GAMES, PROGRAMS, BOOKS, PAPER DOLLS, CHRISTMAS, EASTER, VALENTINE, NOVELTIES.

ABEC BLOC

McLOUGHLIN BROS. CATALOGUE

GAMES.

For upward of thirty-five years we have been busily engaged in building up the name of our business, and have succeeded so well that we can safely say we are really the only Game Publishers in this country, if not in the world. Our List contains almost every subject that is worth making into a game. Correct, instructive, scientific, and religious. These we so skilfully arrange as to cause within the comprehension of every young child, and, at the same time, so to interest their children as well as to please their parents. They not only please, but excite interest and induce them. They tend to make happy friends, and teach children as to how to behave, instead of consulting them to seek instruction away from the family circle. A glance at our prices will convince parents that there is no reason why their children should not be liberally supplied with these family necessities.

10 CENT GAMES.

- No. 316 - OLD MAID and BACHELOR
- No. 317 - BELL LE ROUSSEAU'S FORTUNE TELLING CARDS
- No. 318 - POPULAR AUTHORS - Chess Edition

10 CENT GAMES - Continued.

- No. 319 - CONVERSATION CARDS
- No. 320 - CONVERSATION CARDS
- No. 321 - CONVERSATION CARDS
- No. 322 - CONVERSATION CARDS
- No. 323 - CONVERSATION CARDS
- No. 324 - CONVERSATION CARDS
- No. 325 - CONVERSATION CARDS
- No. 326 - CONVERSATION CARDS
- No. 327 - CONVERSATION CARDS
- No. 328 - CONVERSATION CARDS
- No. 329 - CONVERSATION CARDS
- No. 330 - CONVERSATION CARDS
- No. 331 - CONVERSATION CARDS
- No. 332 - CONVERSATION CARDS
- No. 333 - CONVERSATION CARDS
- No. 334 - CONVERSATION CARDS
- No. 335 - CONVERSATION CARDS
- No. 336 - CONVERSATION CARDS
- No. 337 - CONVERSATION CARDS
- No. 338 - CONVERSATION CARDS
- No. 339 - CONVERSATION CARDS
- No. 340 - CONVERSATION CARDS

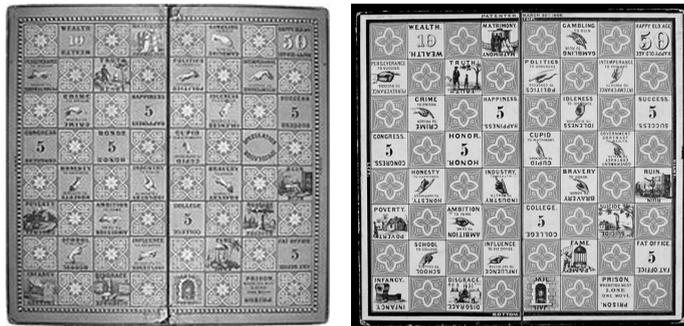
【図25 マクローリン・ブラザーズ社のカタログ】

(4) ミルトン・ブラッドリー

1860年、アメリカでミルトン・ブラッドリー社が創業した。ミルトン・ブラッドリー（1836～1911）はメイン州のヴィエンナという町の出身で1858年に印刷会社を始めた。1860年には自

ボードゲームの近現代史

分でゲームを作り、チェッカー・ゲーム・オブ・ライフ (Checkered Game of Life) の名称で発売した。これは8×8のチェスやチェッカーの盤状のマス目の上で一人1個の駒を持ち、1個の独楽型サイコロを振って進むゲームである。約半分のマス目には人生で起こる様々なことや善悪に関係する抽象的な単語が書いてある。伝統的なゲームであるチェスやチェッカーの盤とマンション・オブ・ハピネスを合体させたようなデザインであり、両方からインスピレーションを得たものと考えられる。当時の欧米は道徳教育が浸透しており、遊びは賭博につながる罪悪であった。ブラッドリーはマンション・オブ・ハピネスのように、教育的な意味合いを持たせ、非難をかわそうと考えたのであろう。



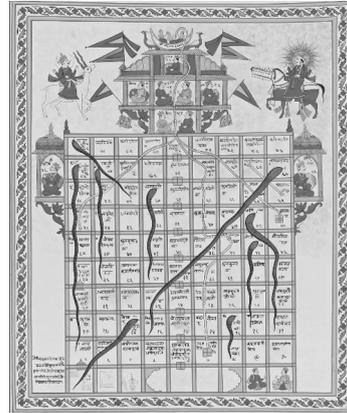
【図26 チェッカー・ゲーム・オブ・ライフ⁹⁾】

盤が正方形のマス目であり、そこを進んでいくところや、開始が左下で上がりが右上であるところ、移動の指示があるところなど、インドのゲームである蛇と梯子にも似ている。ミルトン・ブラッドリー社が蛇と梯子を改良したシュート・アンド・ラダーズ (Shute and Ladders) を発売するのは20世紀であるが、当時すでに知っていた可能性がある。

チェッカー・ゲーム・オブ・ライフはいくつかの意味でその時まで存在しない、そしてそれ以降のゲームに影響を与えた非常に画期的な点があった。それは「駒が進むのが一本道のコースではない」「どの方向に進むか、プレイヤーに複数の選択肢がある」「早く着いた者が勝ちではなく、点数で勝敗が決まる」という点である。チェッカー・ゲーム・オブ・ライフのサイコロは立方体のものではなく、正六角形の厚紙に木製の心棒を通した独楽型である。当時、立方体のサイコロは賭博の道具としてイメージが悪かったために独楽型のものを採用したのだが、子供向けのゲームのため、印象を大事にしたブラッドリーの配慮である。駒は一本道を進むのではなく、「1のときは上下に1マス、2のときは左右に1マス、3のときは斜めに1マス、4のときは上下に1マスか2マス、5のときは左右に1マスか2マス、6のときは斜



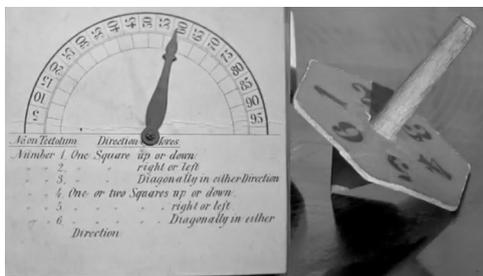
【図27 ミルトン・ブラッドリー⁹⁾】



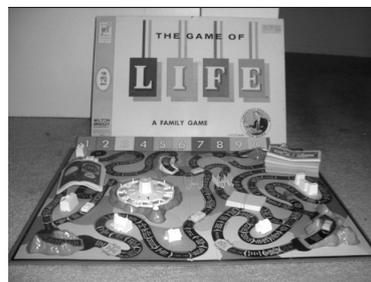
【図28 蛇と梯子(インド)¹⁰⁾】

めに1マスか2マス」好きなだけプレイヤーは選んで移動することができる。これまでのゲームの多くは、駒が1個の場合はサイコロの目だけ進めるルールであった。これはプレイヤーに選択肢が全くないため、完全に運だけのゲームであった。エジプトのセネトやメソポタミアのウルの王朝ゲームのように、駒を複数にして、どの駒を動かすかの選択肢があるゲームは古い時代にあったが、駒が1個のゲームに選択肢を用意したのは画期的な発案であった。また、ゲーム中に数字の書いてあるマス目に止まると点数がもらえ、その点数が100点以上になった者が勝利者となる。こういった駒が進むゲームはほとんどすべて、最初に駒がゴールに入った者が勝利者となる競走ゲームであり、最終目的を点数としたのも大きな変化であった。さらにブラッドリーは点数記録のために、厚紙に針をピン止めしたメーターを用意しているが、この付属品もまた画期的なものといえる。ゲームの目的は社会的に成功して裕福な老後を送ることで、数字に単位はないが幸福度といっても良く、経済的な意味とも考えられ、その意味では初めての経済ゲームともいえる。このゲームは50,000セットを販売。ミルトン・ブラッドリー社は一大ゲーム会社となった。

そしてちょうど100年後の1960年、同社は100周年を記念して新たな「ゲーム・オブ・ライフ」を製作し販売した。日本でも「人生ゲーム」として知られる世界的に有名なボードゲームとなっている。その後、1998年にはハズブロ (Hasbro) 社に吸収されることとなったが、次のパーカー・ブラザーズと並び、20世紀最大のゲーム会社であった。



【図29 チェッカード・ゲーム・オブ・ライフのメーターと独楽⁹⁾】



【図30 ゲーム・オブ・ライフ】

(5) パーカー・ブラザーズ

1883年には、ミルトン・ブラッドリーと並ぶアメリカの大手ゲームメーカー、パーカー・ブラザーズ社が誕生している。ジョージ・パーカー (George Parker, 1866～1952) はマサチューセッツ州のセラム生まれで、1883年の16歳の時に「バンキング (Banking)」というゲームを考案。出版社に問い合わせたが販売してくれるところなかったため、自費製作し12セットを販売したといわれている。当初はジョージ・S・パーカー (George.S.Parker) という社名であったが、数年後には2人の弟を加え、社名をパーカー・ブラザーズと替えた。同社はピット (Pit)、ルーク (Rook)、フリッチ (Flinch)、モノポリー (Monopoly)、クルー (Clue) など次々とヒットゲームを開発し、ミルトン・ブラッドリー社と並ぶ大手ゲームメーカーとなった。

(6) リバーシ (Reversi)

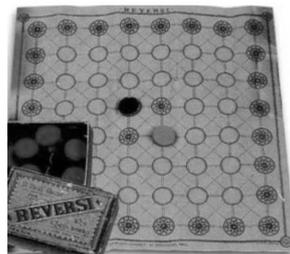
1883年にイギリスでリバーシというゲームが発売された。マス目がかかれた盤上で遊ぶ2人用のゲームで、交互に駒を置いていき、自分の駒で相手の駒を挟むと自分の駒にできる。より多くのマス目を取ったほうが勝ちとなる。このゲームを巡ってはいくつかのエピソードがある。

1870年にジョン・モレット (John Mollett) という人物がゲーム・オブ・アネクゼイション (Game of Annexation) というゲームを発明した。盤の形は十字形であった。10×10のマス目で4つの角の3×3がない状態である。1880年にはルイス・ウォーターマン (Lewis Waterman) という人物がチェス盤を使ったゲーム「リバーシ」をザ・クイーン社から発売した。駒だけで盤は入っておらず1887年に商標登録している。1886年に、モレットは同じゲーム

をアネックス・ゲーム・オブ・リバーシとして発売。当初リバーシという言葉は許されなかったが、後にモレットの主張が認められた。日本でも明治時代に源平碁という名前で販売されていたが、100年近く後の1971年に日本の長谷川五郎の発案ということでツクダオリジナル社からオセロという名前で発売され世界的なヒット商品となった。



【図31 ANNEXATION or REVERSI とあるセット。箱の左下にモレットの発明と書かれている¹¹⁾】



【図32 リバーシ】

4. 20世紀 —オリジナル具象ゲームの登場—

20世紀に入ると、新しいゲームが次々と生み出された。特にアメリカではミルトン・ブラドリー社とパーカー・ブラザーズ社が中心となって次々と新しいゲームを発売した。

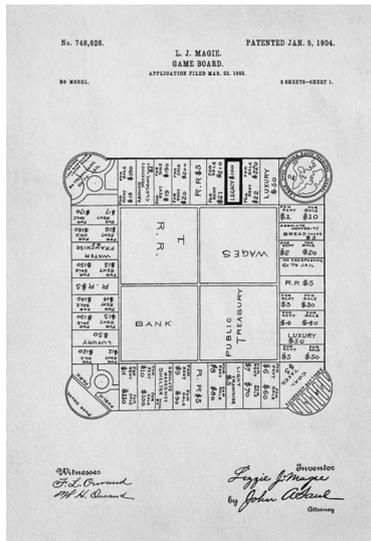
(1) モノポリー

1902年、エリザベス・マギー (Elizabeth Maggie, 1866～1948) という女性がランドロードゲーム (Landlord game) というボードゲームを作った。1904年には特許を取得し、1906年にはランドロードゲーム会社を設立して販売した。このゲームを知った人の中には、自分でセットを作って遊ぶ者もいた。ゲームは次第に広まりいつしかモノポリーと呼ばれるようになった。ゲームはチャールズ・トッド (Charles Todd) という人物に紹介され、トッドはチャールズ・ダロウ (Charles Darrow, 1889～1967) に紹介した。チャールズ・ダロウは若干改変し

ボードゲームの近現代史

た盤を作り、1933年に著作権を取り、1935年に特許を取った。一方でパーカー・ブラザーズ社に持ち込み、同社から発売された。モノポリーは大ヒットし、世界中で遊ばれるようになった。が、いつしかチャールズ・ダロウという失業者が世界恐慌の時代に作り大金持ちとなったという逸話が出来上がった。しかし、実際は少し違っていたのである。

サンフランシスコ州立大学のラルフ・アンスパック (Ralph Anspach, 1926～) 教授は、独占は望ましくないと、独占された状態から独占を崩していくアンチ・モノポリーというゲームを作って販売した。1974年、当時パーカー・ブラザーズ社の親会社であったゼネラル・ミルズ社はアンチ・モノポリーがパーカー・ブラザーズ社のモノポリーの商標権を侵害しているとして提訴した。裁判を進める中でアンスパック教授はモノポリーの真実を調査し、ランドロードゲームからモノポリーに至る経緯を解明した。1985年に、裁判所はモノポリーの商標権がパーカー・ブラザーズ社にあることを認めたが、アンスパック教授にもアンチ・モノポリーを使用する権利があるということで解決した。アンスパック教授は調査の内容を本として出版、資料はインターネットでも公開されている¹²⁾。



【図33 ランドロードゲームの特許¹²⁾】



【図34 モノポリー】

(2) その他の20世紀を代表するゲーム

1904年、エドガー・ケイシー (Edgar Cayce) が発明したピット (Pit) というゲームがパーカー・ブラザーズ社より発売された。穀物取引所を題材にし、全プレイヤーが同時にカー

ドを交換し合い同じ種類のカードを集めるゲームである。

1905年にはフリッチ (Flinch) というカードゲームが発売された。開発者はA.パターソン (A.Patterson) でこのゲームのためにフリッチ・カード・カンパニーを作った。中央にカードを出していき、手札が無くなったら勝ちとなるゲームである。後にパーカー・ブラザーズ社が権利を購入して発売するようになった。カードは数字だけの簡素なものであった。現在ではこのような殺風景なゲームは売れないと考えられる。



【図35 ピット】



【図36 フリッチ】

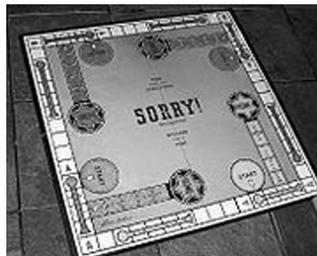
1906年、ルク (Rook) というゲームがパーカー・ブラザーズ社より発売された。トランプの模様を色と数字に替えたカードゲームで、ジョージ・パーカーが考案したものである。

1929年、ウィリアム・ストーレー (William Storey) の作の「ソリー! (Sorry!)」というボードゲームがパーカー・ブラザーズ社より発売された。サイコロを振る代わりに数字の書かれたカードをめくって駒を進めていく競走ゲームである。インドの伝統ゲームであるパチシがイギリスに渡って生まれたルードというゲームをさらに変形させたものである。

1948年、スクラブル (Scrabble) が発売された。一つアルファベットが書かれた板を盤上に並べて単語を作るゲームである。アルフレッド・バッツ (Alfred Butts, 1899~1993) が発案



【図37 ルク】



【図38 ソリー!】

ボードゲームの近現代史

し、1931～1938年はレキシコ (Lexiko)、1938～1947年はクリス・クロス・ワード (Criss Cross Words) の名前で販売し、1948年よりスクラブルという名称となった。世界各国でその国の文字の版が発売され、世界大会も開催されている。

1949年、クルー (Clue) が発売された。手掛かりカードを分散して持ち、他のプレイヤーに質問をすることで隠されたカードを当てる推理ゲームである。アンソニー・プラット (Anthony Pratt, 1903～1994) の作で、1948年にイギリスのワディントン社がクルード (Cluedo) という名称で発売し、1949年、アメリカでパーカー・ブラザーズ社からクルーの名称で発売された。



【図39 スクラブル】



【図40 クルー】

1954年、ミル・ボーンズ (Mill Bournes) が発売された。フランスのエドモン・デュジャルダン (Edmond Dujardin) 作の車を走らせて一定距離進むことを目的とするカードゲームである。アメリカではパーカー・ブラザーズ社から発売された。

1955年、キャリア (Careers) がパーカー・ブラザーズ社から発売された。社会学者のジェームズ・クック・ブラウン (James Cooke Brown, 1921～2000) 作の、様々な職業を経験して幸福度や名声や金を稼いでいく出世ゲームである。版によって、その時代を表す職業が用いられている。



【図41 ミル・ボーンズ】



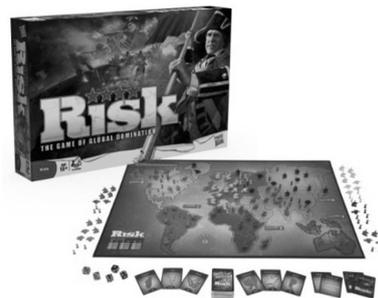
【図42 キャリア】

1956年、ヤーツィー（Yahtzee）が発売された。サイコロを振って特定の役を作り点数を競うゲームである。南米の伝統的サイコロゲームをエドウィン・ローウェ（Edwin Lowe）がオリジナルゲーム化したものである。ミルトン・ブラッドリー社から発売された。

1959年、リスク（Risk）がパーカー・ブラザーズ社から発売された。軍隊を増やしサイコロで戦争をして領土を広げていくボードゲームである。フランスの映画監督、アルペール・ラモリス（Albert Lamorisse, 1922～1970）が1957年に作ったものをパーカー・ブラザーズ社が購入して発売した。



【図43 ヤーツィー】



【図44 リスク】

1960年、ミルトン・ブラッドリー社がチェッカーズ・ゲーム・オブ・ライフの100周年を記念してゲーム・オブ・ライフ（Game of Life）を発売した。図形を市松模様から一本道に変えたもので、リューベン・クレイマー（Reuben Klamer）が作成した。日本では株式会社タカラ（現、タカラトミー）が版權を購入し、1968年から発売している。

1963年、クリプト（Crypto）というカードゲームがパーカー・ブラザーズ社から発売され

ボードゲームの近現代史

た。複数の数字と演算記号を使って答えを出す計算のカードゲームである。ダニエル・ヨヴィッチ (Daniel Yovich) の作である。



【図45 ゲーム・オブ・ライフ】



【図46 クリプト】

1963年、マウストラップ (Mouse Trap) というボードゲームがアイディアル (Ideal) 社から発売された。ゲームの進行に従いネズミ取りの罠を組み立てていき、完成するとそれを動かして敵ネズミを取るゲームで、ゲーム盤状に立体の成型物が使われた最初のゲームといえる。ゴードン・バーロー (Gordon Barlow) とバート・マイヤー (Burt Meyer) の作である。

1967年、バトルシップ (Battleship) がミルトン・ブラッドリー社から発売された。推理して相手の船を沈める戦争ゲームで、元々紙と鉛筆で遊ばれていたゲームをプラスチックの立体物として商品化したものである。



【図47 マウストラップ】



【図48 バトルシップ】

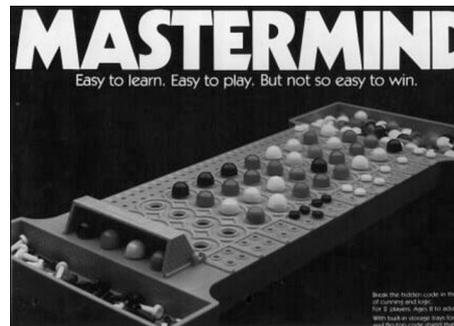
1968年、ミルトン・ブラッドリー社がツイスター (Twister) というゲームを発売した。4色の点が描かれたシートの上で、回転盤の指示に従って体を動かして指定の色を触るもので、体を使うゲームの最初の者と考えられる。レイン・ガイア (Reyn Guyer) の発案で、チャー

ルズ・フォーリー（Charles Foley）がデザインした。2015年にアメリカ玩具の殿堂入りとなっている¹³⁾。

1971年、マスターマインド（Mastermind）というボードゲームがイギリスのインヴィクタ（Invicta）社から発売された。一人が正解を作り、もう一人が推理してピンの色と位置を当てるものである。イスラエルのモルデカイ・メイロヴィッツ（Mordecai Meirowitz）作で、数字を当てる伝統的なゲームを色に置き換えて商品化したものである。



【図49 ツイスター】



【図50 マスターマインド】

大半のゲームが一回きりの発売で終わる中、これらのゲームは、版を変え会社を変え何十年も続けて販売されている。モノポリー（1998）、スクラブル（2004）、ツイスター、（2015）、クルー（2017）などはアメリカの玩具の殿堂入りを果たしており、いわゆる定番ゲームとなっている（カッコ内は殿堂入りの年度）。

これらのゲームの多くは、家族向け、あるいは子供向けで、ファミリーゲームやキッズゲームと呼ばれるものである。子どもから大人まで楽しめるように作られているが、子供が入るため対象年齢は若干低めであり、子供でも勝つことができるように運の要素が高めであった。もしくは子供の方が得意な計算などを用いたものであった。また規則的には伝統的なゲームの改変的なものが多い。ゲームに対する需要も少なく、人々のゲームに対する知識も興味も少なかったため、以前からあるゲームを少し変えただけでも商品として成り立ったのである。大人のゲームとしてはプレイングカード（トランプ）やチェスがあり、これらは一度買えばずっと遊べるため、一定数は売れるが、爆発的に売れるものではなかったのである。

第3章 シミュレーションゲームとストラテジーゲーム

1. シミュレーションゲームとは

シミュレーションゲームとは実際にある事柄やありそうな事柄をゲーム化したものである。一般には現実を模倣したシステムを持つゲームといわれているが、必ずしも現実である必要はない。例えば未来のことや宇宙のことといった架空のことなども題材となりうるからである。そのような題材でもいかにもありそうな設定がシステムとして用いられていれば、それはシミュレーションゲームと呼ぶことができる。

将棋の類のゲームは戦争のシミュレーションゲームか。これは論争のあるところだろう。一般に将棋類のゲームは戦争を題材にして作られたと考えられている。そして将棋の原型といわれるインドのチャトランガには船や象といった実在する物体の名前が付けられているし、西洋将棋であるチェスには城や騎士や僧正といったものが登場する。しかしこれらは、その現実のその機能をゲーム化したわけではない。通常、将棋類はシミュレーションのゲームとは呼ばず、アブストラクト（抽象的）ゲームの範疇に入れられている。戦闘の仕方も、ある駒のいる場所に、後から入った駒が入ったら前にいた駒を取れることになっており、実際の戦闘とは異なっている点もシミュレーションとは呼べない。その他、近代に入って題材を持つゲームが作られるようになったが、これらはあくまで背景などに過ぎず、ゲームのシステムとしては抽象的なゲームに近いものであった。実際にシミュレーションゲームというものが、娯楽ゲームとして市販されたと認知されるのは、1950年代になってからである。

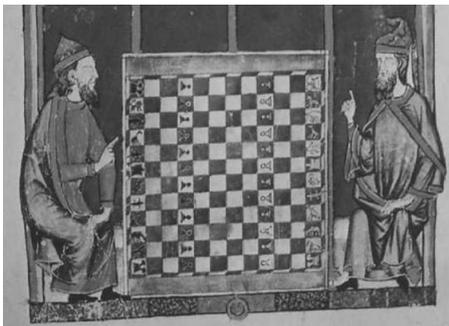
しかし、シミュレーションゲームの元はもっと古くからあった。シミュレーションゲームには様々な種類がある。現実の模倣なのでどのようなものでも題材となるわけだが、なかでも代表的なものは戦争であり、最初のシミュレーションゲームも戦争であった。

2. チェスの変形版の出現

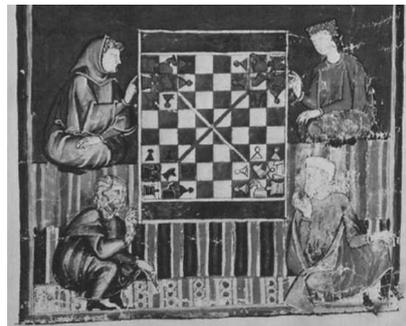
戦争ゲームの一種であるチェスなどの将棋類には様々な変形版がある。13世紀にはカスティリヤ王国の王であるアルフォンソ10世（Alfonso X, 1221～1284）がゲームの本を編纂させた。この本にはサイコロ、チェス、タブラ（英語ではテーブル、バックギャモンの原型の競走ゲーム）の3つの種類のゲームについて様々な遊び方が説明されている。チェスの項には「グラント・アケドレクス（英語で言えばグラント・チェス）」と「四季のチェス」という、一般

のチェスの変形版が掲載されている。グラント・アケドレクスは12×12の盤と一人24個の駒を用いるもので、鳥、ワニ、キリン、サイなどの新しい駒が導入されている。四季のチェスは8×8の通常の盤を使うが4人で遊び、一人8個の駒を持つというチェスのバリエーションである。

その後12世紀からは12×88の盤と一人24個の駒を用いるクーリエ・チェスが遊ばれるなど、盤の大きさを変えたり、新しい駒を加えたりしたものがいくつも考案された。日本でも泰将棋、禽将棋、広将棋など将棋の変形版が多数生み出されている。どこの国にも、すでにあるゲームを少し変えて新しいものを生み出したいという者がいたということで、これは人間に好奇心と創造力がある証拠だろう。



【図51 グラント・アケドレクス¹⁴⁾】



【図52 四季のチェス¹⁴⁾】



【図53 クーリエ・チェス (ancient chess.com より)⁵⁾】

3 . ケーニヒス・シュピール (Königs-Spiel)

1664年にはドイツのクリストフ・ヴァイクマン (Christoph Weickhmann, 生没年不明) が大型のチェス、ケーニヒス・シュピールを作った。ケーニヒはドイツ語の王、シュピールはゲームで、ケーニヒス・シュピールは王のゲームという意味である。ヴァイクマンは

ボードゲームの近現代史

“New-erfundenes Grosses Königs-Spiel(新しく作られた王のゲーム)”という全320頁の著書をウルム(Ulm)市のBaltasal Kuen社より出版してこのゲームを紹介している。この本によれば、駒は一人30個で内訳は、王(König)、元帥(Marschall)、宰相(Kanzler)、評議員(Rat)、伝令官(Herold)、牧師(Geistlicher)、大佐(Colonel)、騎兵大尉(Reiterhauptmann)、騎士(Ritter)、配達者(Kurier)、副官(Adjutant)、衛兵(Trabant)、ボディガード(Leibschütz)、兵士(Soldat)などである。盤は書籍の中では7点紹介されている。いずれもチェスのような枠の中に駒を置く形式ではなく、線の交点に置く形式になっている。盤は四角形だけでなく十字形や雪の結晶のような形などがあり、3人用、4人用、6人用、8人用が記述されている。

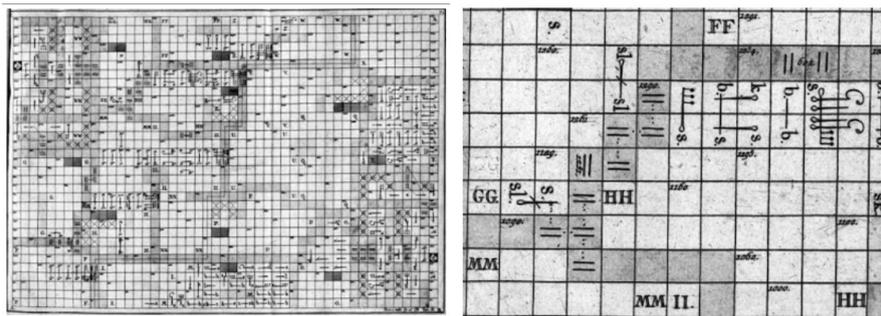
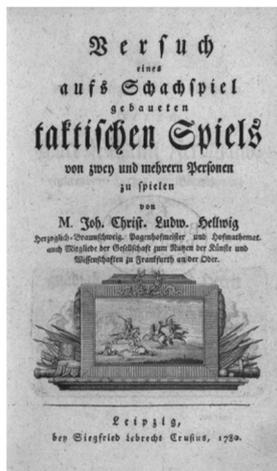


【図54 ケーニヒス・シュピール】

4. 戦争ゲームの登場

1780年、プロシア(現在のドイツ) ブラウンシュヴァイク(Braunschweig)市の昆虫学者であったヨハン・クリスチャン・ルートヴィヒ・ヘルヴィッヒ(Johan Christian Ludwig Hellwig, 1743~1831)が更に発展形として、最初のシミュレーション・ウォーゲームを作成し

た。俗にブラウンシュヴァイクのウォーゲームと呼ばれている。マス目が描かれた盤と、一人200個の駒を用いるものである。ヘルヴィッヒはこのゲームを紹介する“Versuch eines aufs Schachspiel gebaueten taktischen Spiels: von zwey und mehrere Personen zu spielen (2人以上でプレイするチェスの発展形の戦略ゲームの試み)”という全166頁の本を出版した。盤は正方形のマス目が横49、縦33、計1617マスの長方形である。盤には川、沼地、城壁といった地形があり、この点で、チェスとは異なる新しいボードゲームの誕生といえることができる。ヘルヴィッヒはこの後、20年をかけてこのゲームを改良していった。



【図55 ヘルヴィッヒのゲーム】

5. 本格的な戦争シミュレーションゲーム

1812年にドイツのゲオルク・レオポルト・フォン＝ライスヴィッツ (Georg Leopold von Reischwitz, 1764～1828) が戦争ゲーム、クリーク・シュピールを作成した。そして1824年には、その子であるゲオルク・ルドルフ・フォン＝ライスヴィッツ (Georg Rudolf von Reischwitz, 1798～1871) が戦争ゲーム、クリグ・シュピールを作成した。

ボードゲームの近現代史

witz, 1794～1827) が、さらに改良したものを開発した。ライスヴィッツのクリーク・シュピールは整理ダンス型の入れ物に入っており、各引き出しに地形タイルや駒などが整理されて収納されるようになっていた。ゲーム盤は地形タイルを並べて作るようになっており、山や川などが三次元で作られていた。最大10人までが参加できるようになっており、手番を交互に行い、1ターンは実際の時間で2分などと決められており、シミュレーションの度合の高いゲームであったといえる。攻撃の結果はサイコロで決めるなど不確定の要素もあり、また審判がいるなど、競技性の高いものとなっている。



【図56 ライスヴィッツのクリーク・シュピール¹⁶⁾】

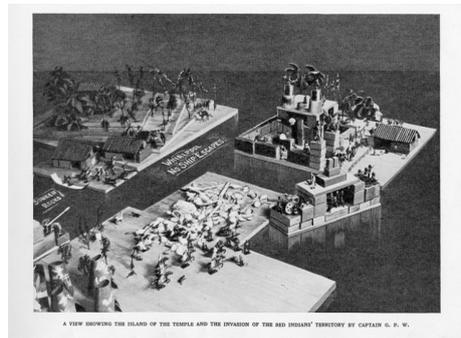
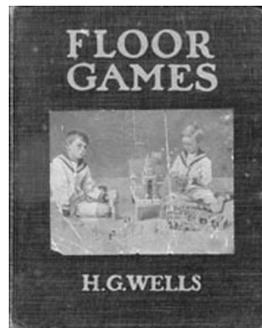
6. H.G.ウエルズのゲーム

『月世界旅行』『宇宙戦争』『タイムマシン』などで知られるイギリスのSF作家、H.G.ウエルズ (Herbert George Wells, 1866～1946) はミニチュア・ウォーゲームの本を出版している。1907年には『フロア・ゲーム (Floor Game)』、1909年には『リトル・ウォーズ (Little Wars)』を刊行している。

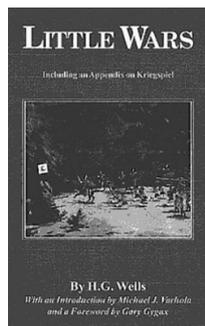
『フロア・ゲーム』は床に玩具の建物や兵士を置いて遊ぶというコンセプトで綴られ、特に戦闘などのルールなどは記されておらず、この本だけでは実際に勝敗を競うゲームを遊ぶこ

とはできない。ウエルズは子供たちに想像力を働かせて遊ぶことの重要性を訴えたのだと考えられる。

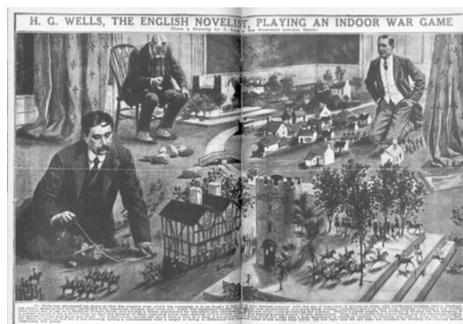
『リトル・ウォーズ』もミニチュアの兵士や建物や戦車などを使用して行う戦争ゲームである。この本では移動や射撃のルールが記されており、実際に遊ぶことができる。ただ厳密なものではなく、一定の長さの紐を使い、測りながら移動や射撃を行うというものであって、後のシミュレーションゲームに比べれば、非常に大まかなものである。



【図57 『フロア・ゲーム』】



【図58 『リトル・ウォーズ』】



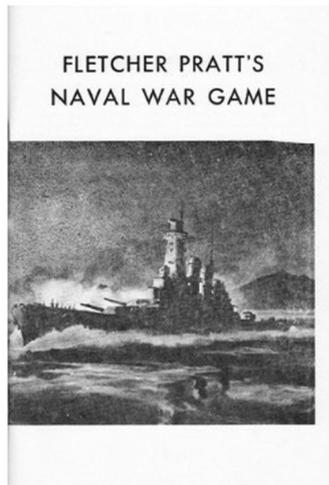
【図59 『リトル・ウォーズ』で遊ぶウエルズ(ロンドンニュースの記事)】

7. 海戦ゲーム

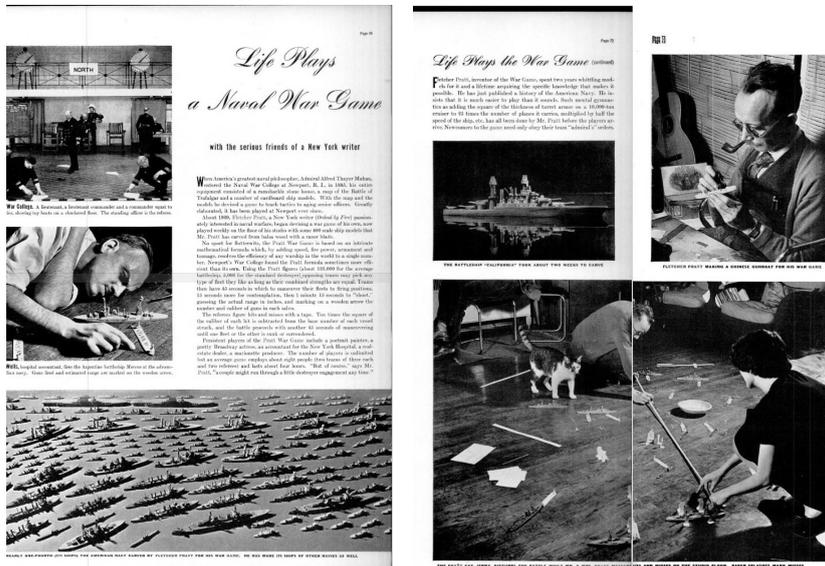
海を舞台にしたシミュレーション・ウォーゲームも考案された。1906年にはイギリスのフレッド・ジェーン (Fred Jane, 1865~1916) が海戦ゲーム (“ Fred Jane Naval War Game ”) という本を出版している。ジェーンは1898年に戦艦集を出版し、1909年にはジェーン情報グループを創設。毎年出版されているジェーン年鑑は世界の艦船に関するデータ本として有名である。

ジェーンの家艦ゲームは3000分の1のスケールの木製の船を床や机の上で動かして行うもので、実際の船の速度や大砲や魚雷なども実物を研究して作られたシミュレーションゲームであった。ただ、それらのゲームセットを販売したわけではなく、あくまでルールの書籍を販売しただけであった。実際の艦艇の大きさや速度や砲門の威力などが子細に計算されており、シミュレーションの度合いは非常に精巧だといえる。

1940年にはフレッチャー・プラット (Fletcher Pratt, 1897~1956) が海戦ゲームの本を出版している。プラットはアメリカのSF小説家、歴史家である。プラットの海戦ゲームには木製の小さな船が入っており、それで遊ぶことができた。



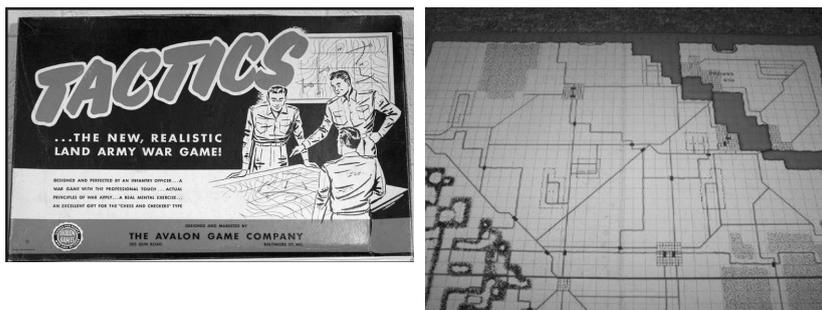
【図60 フレッチャー・プラットの海戦ゲーム】



【図61 プラットの海戦ゲームを紹介する記事（Life誌 1938年10月10日号）】

8. 娯楽商品としての戦争ゲーム

純粋な娯楽としての戦争ゲームやシミュレーションゲームが多数販売されるようになったのは1950年代からであった。1952年、アメリカのチャールズ・S・ロバーツ（Charles Swann Roberts, 1930～2010）がタクティクス（Tactics）という戦争シミュレーションのボードゲームを作成する。好評だったためロバーツは1954年、メリーランド州アバロンでアバロン・ゲーム・カンパニーを設立し、1958年に名称をアバロンヒル（Avalonhill）に改めた。同社は年に複数のボードゲームを販売し、急成長を遂げた。ウォーゲーム以外のゲームも販売されたが、売り上げの多くはウォーゲームであった。しかし、60年代前半、不況のため売り上げは激減



【図62 「タクティクス」】

し、1963年にロバーツは同社を去ることになる。ゲームの印刷を行っていたモナーク (Monarch) 社のエリック・ドット (Eric Dott) が後を引き継ぎ、年に数点のウォーゲームを出版する。次第に業績は回復し、1964年にはウォーゲーム専門誌『ジェネラル (The General)』を発刊している。この雑誌によってゲームのプレイヤーたちが意見を交わせるようになり、ウォーゲーム人気はさらに発展していった。

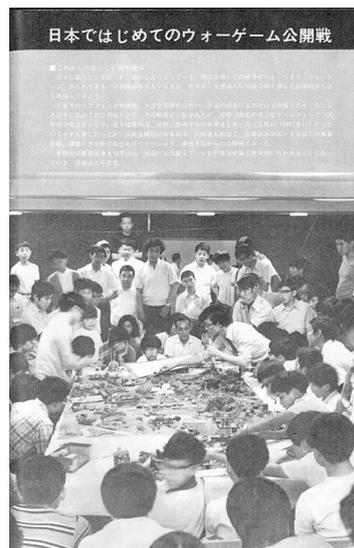
ゲーマーの一人であったジェームズ・ダニガン (James Dunnigan, 1943～) はアバロンヒル社から依頼を受け、「ユトランド (Jutland)」と「1914」の2つのウォーゲームを作成するが、1969年には自分でSPI (Simulation Publications Inc.) という会社を立ち上げた。またダニガンは、1967年に創刊された『ストラテジー&タクティクス (Strategy & Tactics)』というウォーゲーム専門誌の経営が悪化していたのを1ドルで買い取り、毎号新しいウォーゲームを掲載した。1980年までにアバロンヒル社は約100点、SPI社は約300点のシミュレーション・ウォーゲームを販売し、人気は大きく上がっていった。ウォーゲームの売り上げは、1964年は62,000セットだったが、1968年には10万セットを越え、1974年には60万セット、1977年には100万セット、1980年には260万セットに達した。

ウォーゲーマーの集まりとして、1975年にメリーランド州ボルチモアでオリジン (Origin) と呼ばれるゲーム会が開催された。これはアバロンヒル社とボルチモアのゲームクラブが開いたものだが、その後毎年行われている。規模は次第に拡大し、1万人以上が集まる大きなものとなっている。1978年からはゲーム・マニュファクチュアーズ・アソシエーション (Game Manufacturers Association、略称GAMA) という団体がオリジン・ゲーム・フェアという名称で開催している。

1980年代に入ると、アバロンヒル社は様々なゲーム会社を買収し、その代表作をアバロンヒルブランドで発行した。主力はウォーゲームだったが、SFものやスポーツものやビジネスものも手掛けるようになった。しかし、80年代後半からテーブルゲームとしてのシミュレーションゲームやウォーゲームの人気は次第に衰えていった。これにはいくつかの理由が考えられる。第一にウォーゲームの煩雑さや時間の長さである。ウォーゲームでは一つ一つの駒が軍隊を表し、多数の駒が盤上に展開される。それを一人のプレイヤーが操作するため、一人の順番は長く、相手は見ているだけとなる。戦闘の結果はプレイヤーがサイコロを振って決定するため、盤上で駒と駒が接触して戦闘状態となっているところがあれば、その数だけサイコロを振って戦闘の結果を判定しなければならない。移動にしても戦闘の結果による除去にせずすべて手作業で行うため、ゲーム時間が非常に長いのである。コンピュータゲームによるウォー

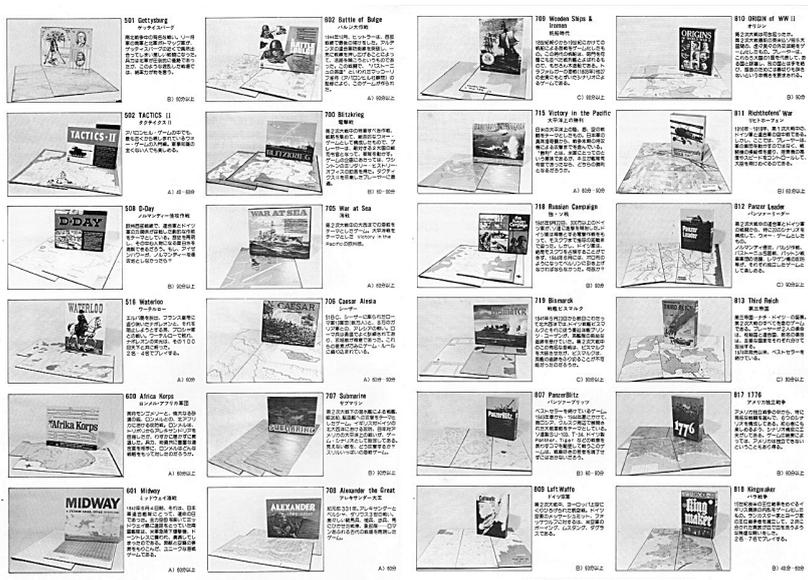
ゲームが出現し、これらの煩わしい手作業がなくなったことで、ウォーゲームファンの多くがコンピュータゲームに移行したと考えられる。第二は後述するロールプレイングゲームなど新しいジャンルのゲームの出現、第三はコンピュータゲームの登場である。また、ゲームプレイヤーは基本的に若者であり、年を取れば自然にゲームから離れ、新たな若い層がゲームプレイヤーとなる。他のゲームに移行した者や年齢で離れていった者による減少が、新たにウォーゲームに興味を持った層よりも非常に大きかったことが、プレイヤーの激減をもたらしたのである。

1998年に、モナーク社はアバロンヒル社を大手玩具メーカーのハズブロ（Hasbro）社に売却、2004年にはアバロンヒル社はハズブロ社の子会社であるウィザーズ・オブ・ザ・コースト（Wizards of the Coast）社の子会社となった。



【図63 日本初のミニチュア・ウォーゲーム公開戦『ホビージャパン』1972年8月号】

ボードゲームの近現代史



【図64 アバロンヒル社のウォーゲームカタログ（日本では木屋通称が販売店となっていた）】

9. ストラテジーゲーム

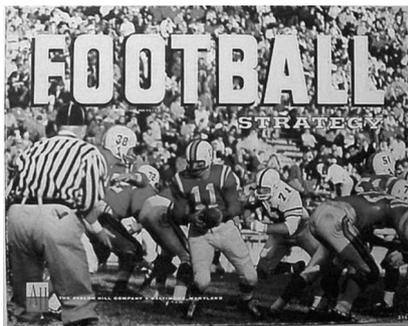
ストラテジーゲームは高度な戦略を要するゲームである。具体的な基準があるわけではないが、一般にはファミリーゲームやキッズゲームとは異なる、難易度の高いゲーム群である。囲碁、将棋などのアブストラクト（抽象的）で運の要素の無いゲームもストラテジーゲームに分類されることがあるが、運の要素の無いゲームがすべてストラテジーゲームという認識かというところではない。例えばチック・タック・トゥーという三目並べがあるが、これはストラテジーゲームとは考えられていないようである。いうならば頭を使うゲームで簡単に必勝法がわからないようなものがストラテジーゲームと呼ばれている。また、思考や戦略が重視されるゲームは、運の要素があっても勝敗に及ぼす結果が低いものはストラテジーゲームに分類される。前項のシミュレーション・ウォーゲームなども広い意味ではストラテジーゲームと言えるが、シミュレーションゲームやウォーゲームは大きなジャンルとして確立されてしまっているので、ストラテジーゲームは、それ以外で戦略性の高いゲームや運の要素の低いゲームを指すものとして使われていると考えられる。

アバロンヒル社は戦争ゲームを中心に商品展開を行ったが、戦争をテーマとしていないものも販売している。1959年にトーマス・ショウ（Thomas Shaw）が「フットボール・ストラテ

ジー (Football Strategy)』を自費出版する。ショウはアバロンヒル社に入り、1964年には同社が発行するウォーゲーム専門誌「ジェネラル」の編集長を務め、様々なゲームをデザインした。アバロンヒル社のゲームでシミュレーション・ウォーゲームでないものにはストラテジーゲームに属するものが多い。

1976年、アバロンヒル社はミネソタ・マイニング・アンド・マニュファクチュアリング社 (Minnesota Mining and Manufacturing、現在は略称だった 3 M (スリーエム) が社名となっている) のゲーム部門を買収した。同社は1902年に創設された会社だが、ゲーム部門を持ち、1962年から1974年まで30種近いゲームを販売していた。この時ゲームを作っていたのは、シド・サクソン (Sid Sackson, 1920~2002) とアレックス・ランドルフ (Alex Randolph, 1922~2004) の2人のゲームデザイナーであった。

シド・サクソンはシカゴ生まれの建築技師で、世界貿易センタービル設計にも携わった。1970年に仕事を辞め、ゲームのデザインとゲーム関連の文書の執筆を行った。3 M社では「アクワイヤ (Acquire, 1962)」「モナド (Monad, 1969)」「スルース (Sleuth, 1971)」「社長の決断 (Executive Decision, 1971)」「バザール (Bazaar, 1980)」などを作った。その後の代表作として「フォーカス (Focus, 1963) (シュピール・デス・ヤーレス受賞)」「キャント・ストップ (Can't Stop, 1980)」「メトロポリス (Metropolis, 1984)」「チョイス (Choice, 1989)」などがある。



【図65 フットボール・ストラテジー】



【図66 アクワイヤ】

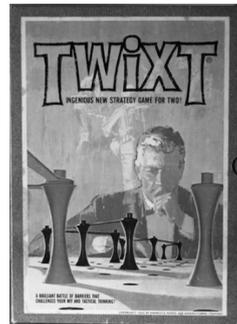
アレックス・ランドルフはアメリカ生まれ。スイスで学生時代を送り、ボストンの広告代理店で働き趣味でゲームを作っていたが、パン-カイ (Pan Kai) というゲームが販売されたのを機に1961年よりゲーム研究家兼デザイナーになった。その年から7年間日本に滞在し、将棋を研究し有段者となっている。『将棋世界』昭和44年9月号では和服を着て対戦している模様が

ボードゲームの近現代史

掲載され、『将棋世界』昭和46年3月号では「将棋とチェスの歴史の一面」と題した記事を寄稿している。この記事では日本の将棋とタイの将棋であるマックルックの類似性を指摘している。その後、イタリアのベニスに移住し、そこで亡くなっている。3M社では「トゥイクスト (Twixt)」「ブレイクスルー (Breakthru)」などを手掛けた。代表作には「サーガランド (Sagaland, 1981)」「シュピール・デス・ヤーレス受賞」「ガイスター (Geister, 1982)」「インコグニト (Inkognito, 1988)」「はげたかのえじき (Hol's der Geier, 1988)」「冷たい食堂の熱い戦い (Die Heisse Schlacht am Kalten Buffet, 1990)」「リュッセルバンデ (Rüssel bande, 2001)」などがある。



【図67 パンカイ¹⁷⁾】



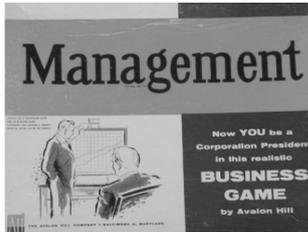
【図68 トゥイクスト】



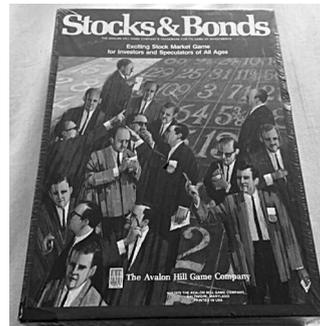
【図69 和装で対局するアレックス・ランドルフ(『将棋世界』昭和44年9月号)】

2人の3M社時代のゲームはやや難解で、家族向けゲームとは言い難くストラテジーゲームと呼ばれるジャンルのものである。頭を使って戦略を練り、それが勝敗のカギとなるゲームである。2人の3M社時代のゲームのいくつかは、アバロンヒル社でも発売された。ストラテジーゲームはこの後も作られ、ファミリーゲームほどの広い層ではないが頭脳ゲームを好む熱狂的な支持層のいるジャンルである。ゲームの題材は幅広く、アバロンヒル社もスポーツやビジネス、SFやファンタジーまで出版していたが、現在はさらに様々な題材のものが作られている。

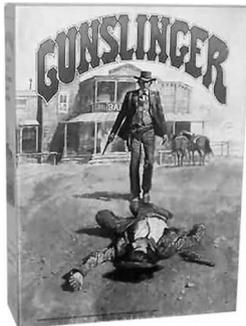
【アバロンヒル社のストラテジーゲーム】



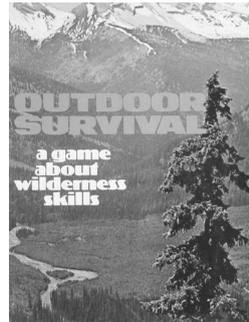
【図70 「マネジメント」ビジネスゲーム】



【図71 「ストック&ボンド」経済ゲーム】



【図72 「ガンズリンガー」西部劇のゲーム】



【図73 「アウトドア・サバイバル」山林から脱出するゲーム】



【図74 アバロンヒル社のストラテジーゲームとスポーツゲームのカタログ（木屋通商）】

第5章 ロールプレイングゲーム

1. ロールプレイングとは

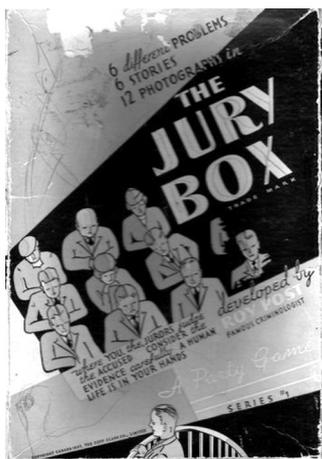
1973年、アメリカのゲイリー・ガイギャックス（Gary Gygax, 1938～2008）がダンジョンズ & ドラゴンズ（Dungeons & Dragons）というゲームを発売したことにより、ロールプレイングゲーム（Role Playing Game、RPGと略される）というものが大きく広まり、一つのジャンルを形成するまでになった。ロールプレイングゲームとは、その名の通り、プレイヤーが一人の役割（ロール）を演じる（プレイする）ゲームである。もっとも、ロールプレイングゲームというものの概念も名称も、それまでなかったわけではなかった。その前にロールプレイングというものについて触れておく。ロールプレイは、役割演技と訳され、教育的な訓練や心理療法、演劇の練習などのために行われるものであった。

2. D&D以前のロールプレイングゲーム

1930年代、アメリカでパーカー・ブラザーズ社からジュリー・ボックス (Jury Box、陪審員席) というゲームが発売された。これは初期のロールプレイングゲームといわれている。これはプレイヤーが陪審員になって事件を解く推理ゲームである。セットにはいくつかの事件が入っており、毎回一つの事件を用いる。プレイヤーのうち一人が弁護士となって事件の内容を読み上げ、他のプレイヤーは陪審員となってその内容に関する質問を行う。質問に答える形式で。ゲームは進行し、最終的に得た情報から事件が有罪か無罪かを投票する。別に回答が用意されており、正解の場合得点が与えられる。このゲームでは、プレイヤーは陪審員の役割を演じるわけである。

しかし、他のゲームでも、プレイヤーは役割を演じている。例えば会社を経営するゲームではプレイヤーは会社の社長になり、株式投資ゲームでは投資家になり、戦争ゲームでは指揮官になり、商店主になったり戦士になったりするものである。特にこのゲームでは、プレイヤーが陪審員としての行動を取るわけであって、陪審員として演技をすることは必要がない。その意味ではロールプレイングゲームということではできないだろう。

1930年代 アメリカで、演劇研究家のヴァイオラ・スポーリン (Viola Spolin, 1906~1994) がシアターゲームというロールプレイングゲームを開発した。これは演劇を学ぶ者に、その訓練として何らかの設定を与えて即興で演技をさせるものである。彼女の著書には、200ほどのゲームが載っているが、実施者間で勝ち負けを競うわけではなく、本稿の定義するゲームとは若干異なるものである。



【図75 ジュリー・ボックス】



【図76 「シアターゲーム」ヴァイオラ・スポーリン】

3. ロールプレイングゲームとしてのダンジョンズ・アンド・ドラゴンズの登場

現在一般に使用されている、ロールプレイングゲームという言葉は、ゲイリー・ガイギャックスに負うところが非常に大きい。ガイギャックスはアメリカのシカゴ生まれ。シミュレーション・ウォーゲームの愛好家であったが、大勢の人間が集まってゲームをするコンベンションにも積極的に参加し、1968年には国際ウォーゲーム協会をつくり、同年8月に第1回の大きなコンベンションを開いた。会場であったガイギャックスの居住地、ウィスコンシン州のレイク・ジェネバ(Lake Geneva)にちなんでジェン・コン(Gen Con)と呼ばれたが、このイベントはゲームの人気とともに次第に大きくなり、近年では6万人が集まる規模のものとなっている。

ガイギャックスはシミュレーションゲームのプレイヤーであったが、ゲームの背景としてファンタジーの世界、いわゆる中世のヨーロッパのような舞台設定に魔法やモンスターが存在する世界を好み、1971年にファンタジーのミニチュア・ウォーゲームであるチェインメール(Chainmail)を制作し、ガイドン・ゲームズという小規模のゲーム会社から販売して好評を博した。ガイギャックスはさらに新しいアイデアを盛り込み、画期的な新ジャンルであるロールプレイングゲーム、ダンジョンズ&ドラゴンズを生み出した。

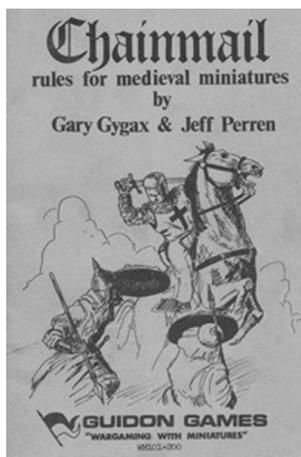
ダンジョンズ&ドラゴンズ(以下、D&Dと略す)はそれまでのゲームとは全く異なる。通常ゲームはプレイヤー間の戦いということになっている。ゲームのプレイヤーは互いに勝利を競うライバルであり、他のプレイヤーに勝つことが目標となっている。ガイギャックスが考案したゲームはプレイヤーが協力して一つの目標を達成するゲームであった。しかも箱に入っているのはボードや駒ではなく3冊の本だけである。

プレイヤーは1人のマスターとその他のプレイヤーに分かれる。マスターは進行役で設定を解説し、ストーリーを進める。プレイヤーに与えられるのは1~2枚の紙で、そこに自分の名前や種族や職業、種々の属性を記入する。種族には人間のほか、エルフやドワーフやハーFRINGといったファンタジー作品に登場するものがあり、職業には戦士、僧侶、魔法使い、盗賊など、こちらもファンタジー作品に登場するお馴染みのものである。各自には体力、器用さ、知性といった値があり、これはサイコロを振って決定する。

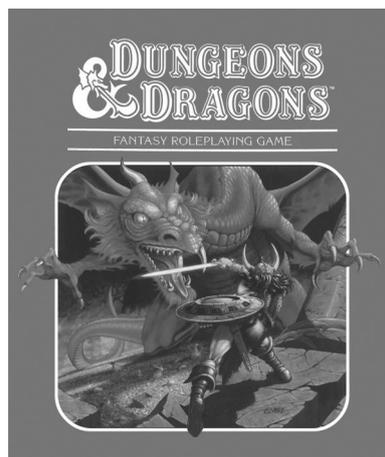
マスターはシナリオを用意してプレイヤーたちに説明し、プレイヤーはそれに沿って行動する。ところどころで選択肢を用意し、その際プレイヤーたちが判断する。時には相談して行動を決めることもある。モンスターなどと遭遇し戦闘となった際など、変化の生じる場合、サイコロを振って可変部を決定する。プレイヤーたちは揃って行動し、与えられた目的を達成すれば勝利となり、あるいは全滅すれば終了となる。

ガイギャックスは販売してくれる会社がなかったため、1974年にタクティカル・スタディー・ズ・ルールズ (Tactical Studies Rules、通称 TSR) という会社を設立して販売し始めたが、たちまち人気を博し、毎年倍増の勢いで売れていった。当然のように他のゲーム会社も同様のゲームを発売し、ロールプレイングゲームというジャンルが確立することとなった。

1977年、TSR社はD&Dの不足部分を補ったアドバンスト・ダンジョンズ・アンド・ドラゴンズ (Advanced Dungeons and Dragons、略称 AD&D) を発売。売り上げを伸ばし、1978年のTSR社の売り上げは100万ドルに、1982年の売り上げは2000万ドルに達した。1985年、ゲイリー・ガイギャックスは乗っ取りのためにTSR社を追われることとなったが、その後もロールプレイングゲーム人気は続いた。しかし、1995年頃から急速に衰退していった。電子ゲームの流行によるアナログゲーム離れ、粗末な製品の乱造、このゲームのプレイヤーが次章で述べるトレーディングカードゲームに移行したこと、などが主な理由である。



【図77 チェインメイル¹⁸⁾】



【図78 ダンジョンズ・アンド・ドラゴンズ】

D&Dはヒット商品となったが、特にその頃のコンピュータ利用者に大きな影響を与え、これをモデルにしたコンピュータゲームがいくつも作られた。1975年には、「ディーエヌディー (dnd)」「ダンジョン (Dungeon)」「モリア (Moria)」「ペディット5 (pedit5)」などが、1976年には「コロッサル・ケイブ・アドベンチャー (Colossal Cave Adventure)」、1977年には「ゾーク (Zork)」、1980年には「ローグ (Rogue)」など、多くが学生や教育関係者の手によるものだった。

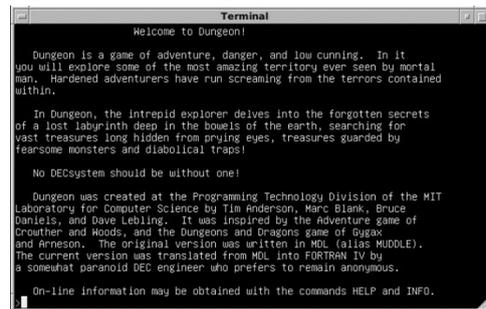
これらは商業用ではなく、自分たちが遊ぶために作られたものだが、販売物でなかったが故

ボードゲームの近現代史

に複製されるなどして広まっていった。即座に作られ広まった理由としては、D&Dが当時のコンピュータで可能なゲームとして非常に向いていたということがいえよう。通常のゲームは複数人間が行うものであるが、コンピュータは一人で操作するため、そういうゲームを作ろうとすると、人間の相手をコンピュータがしなければならない。しかし、当時のコンピュータでは能力が低く、人間の相手をするような思考型ゲームは作れない。D&Dはボードもカードも用いず、マスターが用意したシナリオの上で、マスターの音声指示で遊ぶゲームであったので、このマスターの役割をコンピュータに行わせればよく、音声指示を文字として表示すればゲームが可能だったのである。また当時のコンピュータは速度も遅く、スピード感のあるアクションゲームは作れず、グラフィック能力も低く画像が必要なゲームも作れなかった。D&Dはスピードも必要とせず、会話とサイコロを振ることだけで進行するので、高度なグラフィックも必要なかった。そういった点が当時のコンピュータ向きだったといえる。

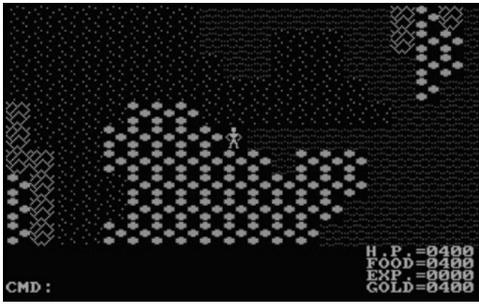


【図79 ディーエヌディー¹⁹⁾】



【図80 ゾーク²⁰⁾】

1981年にはRPGの初期の傑作といわれたウィザードリィ (Wizardry) とウルティマ (Ultima) の2本のゲームが発売された。ウィザードリィはコーネル大学の学生だったロバート・ウッドヘッド (Robert Woodhead) とアンドリュー・グリーンバーグ (Andrew C. Greenberg) が製作、サーテック (Sir Tech) 社から発売された。ウルティマはリチャード・ギャリオットがテキサス大学の学生時代に製作しオリジン (Origin) 社から発売された。



【図81 ウルティマ】



【図82 ウィザードリィ】

これらの影響を受け、日本でも1984年にパソコン向けRPGが複数発売されている。ハイライド(T&E)、ザ・ブラックオニクス(BPS)、ドラゴンスレイヤー(日本ファルコム)、夢幻の心臓(クリスタルソフト)などが代表的なものだが、まだ日本ではRPGに対する馴染みが浅かったこともあり、アクションゲームやアドベンチャーゲームの要素も加味されていた。

1984年には任天堂の家庭用ゲーム機ファミリーコンピュータ向けに、ドラゴンクエストが発売された。1982年にゲームソフトコンテストを行ったエニックス社が、コンテスト優秀作の作者を集めて作り、さらにモンスターデザインに鳥山明、音楽にすぎやまこういちという豪華なスタッフを用意したが、作者の堀井雄二とプログラム担当の中村光一がRPGファンということもあり、海外のRPGゲームを子細に研究して作り上げたものであっただけに、ユーザーの反響は大きく大ヒット作となった。1987年にII、1988年にIII、1990年にIVが発売されたが、販売店の前には長蛇の列ができ、それをテレビのニュースが大々的に放映するという社会現象ともなった。



【図83 ドラゴンクエスト】

1997年 ウィザーズ・オブ・ザ・コースト社が TSR 社を買収。D&D の以降のシリーズは同社から販売されることとなった。同社は2000年に D&D の第3版を発売、2008年に第4版、2017年に第5版が発売されている。現在でもプレイヤーは一定数存在すると考えられるが、少数であると考えられる。

しかし、ロールプレイングゲームが紹介したファンタジーの世界はゲームの内外に広く浸透した。ゲームの世界では、ファンタジーをテーマにしたものは枚挙に事欠かないくらい多数制作されている。ゲーム機用ゲーム、オンラインゲーム、スマートフォンアプリなどの売り上げを見ても何本かは上位にランクされている。またゲーム以外でも、例えば文学や映画では J.K. ローリング (J.K.Rowling, 1965～) の「ハリー・ポッターシリーズ」が大ヒットし、トルキン (J.R.R.Tolkien, 1892～1973) の「指輪物語」を映画化した「ロード・オブ・ザ・リング」が2004年度のアカデミー賞で、作品賞を初めノミネートされた11部門すべてで受賞するなど、多くのジャンルに存在する一般的なものになっている。ゲイリー・ガイギャックスが作ったゲームはいくつもあるが、「ダンジョンズ&ドラゴンズ」という一つの作品が世界を大きく変えたといえるだろう。

第6章 ドイツ風ボードゲーム

1. ドイツ風ボードゲームとは

ドイツ風ボードゲーム (German style board games) あるいはユーロゲーム (Euro games) というジャンルが言われるようになったのは、1990年後半から2000年代前半ではないかと考えられる。このジャンルのゲームが増えてきたときに多くがドイツのメーカーから発売されたため、現在では一つのジャンルとなっている。

位置付けとしては、ファミリーゲームやキッズゲームよりは難しく、ストラテジーゲームよりは平易であるのが一般的であるが、次第に特徴が固まってきており、近年では次のようなものがドイツ風ボードゲームの際立った特徴となっている。

2. ドイツ風ボードゲームの特徴

- ①プレイヤーは3人以上
- ②時間は30分～90分程度

- ③直接の攻撃（駒を取り合うなど）は少ない
- ④最後まで脱落者がいない
- ⑤運の要素はあるが決定的ではない。
- ⑥盤やカードに説明の言葉が書かれていることが少ない。
- ⑦盤や駒や箱などがしっかり作られている
- ⑧何らかの題材を持ち、抽象的（アブストラクト）であることはほとんどない。また題材が戦争であることも少ない
- ⑨ゲームのデザイナーがいて、その名前の記載がある

①プレイヤーは3人以上

囲碁や将棋をはじめ、抽象的なゲームは2人で遊ぶものが多い。これに対し、ドイツ風ボードゲームは3人～6人程度であることが多い。2で行うゲームは、勝ち負けや頭脳比べに重きが置かれている。製作者や実際にプレイする際にそう考えているかは別として、そのような意味合いが強いのは否定できないであろう。これに比して、3人以上によるゲームは、知恵比べだけでなく、駆け引きやプレイヤー間の相互作用が含まれ、コミュニケーションのためのゲームという色合いが強いと考えられる。これはゲームの内容として、2人用のゲームには運の要素の無いものも多く、3人以上のものについては運の要素の無いものが少ないこともその理由と考えられる。

②時間は30分～90分程度

考える要素があり、展開にストーリー性があることが多いが、長く続かないような工夫が凝らされている。そのためにあっという間に終わることもなく、逆に冗長に長引くこともない。シミュレーションゲームやストラテジーゲームでは、2～3時間かかるものやそれ以上のものも珍しくなく、これを魅力とを感じる者もいるし、敬遠する者も少なくない。

③直接の攻撃（相手の駒を取り合うなど）は少ない

自分の駒で直接相手の駒を攻撃するといった展開は少ない。各自が自分のゴールを目指す感じであり、そのためかドイツ風ボードゲームは複数人による一人ゲームといわれることもある。しかし、プレイヤー間では交渉や取引や競りなどは良く行われており、プレイヤー同士の関与がないのではない。直接の攻撃がないことは、いじめになったり恨みを抱かれたりするこ

とのないようという配慮かと思われる。また A が B を直接攻撃すると、A がプラスとなり B はマイナスとなって差が大きく広がるが、そのような大きな差がつくことを防ぐ意味もあると考えられる。

④最後まで脱落者がいない

ある種のゲームでは脱落者が発生する。例えばゲームの目的として、プレイヤー間で脱落者を出し、最後に残った者を勝ちとするゲームがある。また、金を使うゲームでは所持金がなくなって継続できなくなったりするし、競走ゲームでは大差がついてしまい、どうあっても逆転ができないような事態が発生することがある。その場合、早々と脱落してしまった人間は、やることなく見ていただけということになるし、大差がついてしまった場合は、ただ淡々と自分の番を消費するだけということになる。これは勝つ人間は面白いが、負けた方は非常につまらない思いをするし、ゲームのせいではないにしても、そのゲームについて良い印象を持つことは少ないだろう。ドイツ風ゲームは、このようなことが起こらないよう工夫が凝らされている。途中でプレイヤーが脱落するゲームはほとんどなく、また大差がつかないようにルールが工夫されている。例えば、競走ゲームであれば「大きく進めるカードは1位の者は使えない」とか「進むとき最下位の者は倍進める」とかというようなことが付け加えられていたりする。

⑤運の要素はあるが決定的であることは少ない

囲碁や将棋のような完全情報ゲームとは異なり、若干の運の要素は設けてある。ただそれは一部の味付けである。サイコロも用いられるが、同様にそれが決定的に勝敗に結びつくことは少ない。ただ戦略が同じ場合、結果的にサイコロの目が良かった方が勝つというケースや、順番が向こうの方が少し早かっただけ、ということはある。

⑥言葉が書かれていることは少ない

ゲーム盤には場所や指示を表す言葉が書いてあり、カードがあればそこに文字や単語や文章が書かれてあるのが普通である。ドイツ風ボードゲームの場合、そこを文字にせず、絵や記号を用いてわかりやすくしているものが多い。これは海外に輸出することを前提にしていることであろうが、どこの国の人間でも同様に遊べるようにという配慮の結果と考えられる。

またルールブックも複数の言語で書かれていることが多い。これはヨーロッパ自体が言語の異なる複数の国家から成っていることも理由であるが、最初から自国のみで消費されないこと

を前提としているからであろう。

⑦素材がしっかりしている

米英のゲームは箱も盤も薄く駒もボール紙だったりする。特にシミュレーション・ウォーゲームのような駒の多いものでは一つの駒は一边が1cm程度の紙であることが多く、非常に扱いにくく、またその上に書いてある文字も小さくて見づらい。

ドイツ風ボードゲームでは、箱も盤もしっかりしており、駒は木製であるものも多く、それも表すものの型をしているものも少なくない。アメリカのゲームが単に駒と考えているのに対し、ドイツ風ボードゲームは玩具と考えているのである。その形や手触りなどから愛着が湧くのは当然だろう。しっかりとした長持ちするものを作ろうという職人気質のようなものが感じられる。

⑧何らかの題材を持ち、アブストラクト（抽象的）なデザインであることはほとんどない。また戦争が題材であることも少ない。

多くのゲームは何らかの題材を持っている。それは歴史であったり、ビジネスであったり、自然であったり、SFであったり、芸術であったりバラエティに富んでいる。無機質なものよりも親しみが持てるということや、その題材に興味がある人間は思い入れが強まるということが理由と考えられる。

そして戦争が題材であることはほとんどない。あっても古代や中世が舞台である。これは近代の戦争の悪いイメージを避けるためであろう。実際の戦争をテーマとするアメリカのウォーゲームとの決定的な違いである。

⑨デザイナーがいて名前の記載がある

ゲームの箱にはそのゲームを制作した者の名前が書かれている。面白いゲームの作者は名前を覚えられ、名前でゲームが買われるようになる。また作者によってゲームの特徴が現れ、プレイヤーにも好みが出るようになる。デザイナーの方も、自分の名前が出ているため責任を持って良いものを作るようになる。1980年ごろまでは、ゲームに製作者や考案者の名前が表記されないのは当然であった。アレックス・ランドルフはゲームの作者も本の著者と同じように名前を記されるべきだと主張したといわれている。

ゲームシステムについては、数多くテストプレイを重ねた結果と考えられ、一つのゲームに

対して掛ける時間や手間が大きく、プレイヤーが面白味を感じるために十分な計算がされていることを意味している。こういった気遣いや工夫により、ドイツ風ボードゲームはプレイヤーの好評を博し、現在では世界的に人気のあるものとなっている。現在はドイツだけではなく各国で作られている。昨今はボードゲームの中では比率もかなり大きくなっており、特にこのジャンルのゲームを遊ぶサークルもかなり増えている。

3. ドイツ風ボードゲームの歴史

(1) ドイツ以前

ゲーム難易度としては、ファミリーゲームやキッズゲームより難しく、ストラテジーゲームより優しいものである。古い時代から存在していたように見える。つまり、ファミリーゲームにも、ストラテジーゲームにも難易度に幅があり、ファミリーゲームの難しいものや、ストラテジーゲームの優しいものが初期のドイツ風ゲームだったという解釈もある。確かにそれらしきゲームは存在していた。しかし、厳密な意味では非常に少ない。前述の①～⑨のうちのいずれかが欠けているのである。というより、ドイツ風ボードゲーム自体、1970年頃から次第にその要件が整ってきており、すべて満たすようになったのは1990年代からといえる。ドイツの作曲家兼ピアニストのモリッツ・エゲルト (Moritz Eggert, 1965～) はゲームプレイヤーとしても有名らしく、ゲームに関するインタビュー記事がある²¹⁾。それによると、以前はドイツでもこのようなゲームは存在しなかったと語っている。

ドイツ風ボードゲームのようなゲームは、オリジナルのゲームが作られるようになった20世紀初頭からいくつか見られる。例えば著名なモノポリー (1933) は不動産を購入し、他のプレイヤーから賃料を取って破産させるゲームだが、資産には土地・鉄道・公共事業といった種類があり、プレイヤー間の交渉・取引などもある、少々複雑なゲームである。イギリスのワディントン (Waddington) 社のトトポリー (Totopoly, 1938) は競馬のゲームだが、馬の購入、調教、レースといったストーリー性を持つ複雑なゲームである。ファミリーゲームにも幅があり、やや難易度の高いものはドイツ風ボードゲーム的なものが存在した。クルー (1949)、キャリア (1955) などドイツ風ゲームの要素が大きい。そして1960年代になると、シド・サクソンやアレックス・ランドルフにより、年齢層が高めのストラテジーゲームが作られる。これらも幅があり、難易度の低いものや運の要素の大きいものはドイツ風ボードゲームに近かった。しかし、厳密な意味ではドイツ風ゲームと呼ぶには、先ほどの特徴のいくつか欠けていたのである。

(2) ゲームの賞・その1

名前の通り、注目されるようになったのはドイツであった。元々、ドイツでは、例えば本や映画などについて、雑誌や新聞に批評欄があるように、ゲームについても論評があったといわれている。大きな契機となったのは、1979年の年間ゲーム大賞、シュピール・デス・ヤーレス (Spiel des Jahres、英訳すれば Game of the Year) の制定である。評論家やジャーナリストなどが審査員となり、過去一年間に発売された中から優秀なゲームを選ぶもので、ノミネートされたゲームや大賞を受賞したゲームにはその旨を示すロゴマークが付けられ、さらに売り上げを増すこととなった。ゲームの場合、購入して遊んでみて初めて面白い・面白くないがわかるため、購入することはある意味ギャンブルに近い。当時はインターネットのような情報網もなく、専門誌もなかったため、消費者にとっては大変参考になるものであったろう。実際、これを機にドイツの玩具業界は優良なゲームを作ることに力を入れ、ドイツ風ボードゲームと呼ばれるジャンルが誕生したのである。

ドイツで誕生した背景に、もう一つ重要な要素がある。1950年代、アメリカでシミュレーション・ウォーゲームが誕生し、それまでのゲームに飽き足らなかった層に広く浸透し、大きく売り上げを伸ばした。しかし、ドイツでは大きな流行はなかった。これはドイツが2度の大战で敗戦国となり、戦争に対して大きな抵抗があったためと考えられる。もちろん禁止されるような事態ではなかったし、輸入されなかったわけではないし、プレイヤーもいたと考えられる。日本でも一時期、ウォーゲームは戦争を賛美するものではないか、などと戦争を遊びとすることについての批判的な意見が出されたことがある。しかし、ウォーゲーム自身が社会問題となるほど流行するものではなかったためか、それほど議論とはならなかった。ドイツの場合は、もっと深刻にとらえられていたと考えられる。そのようなこともあって、戦争以外の題材で大人も楽しめる良いゲームが多数作られることとなったのである。そして1970年代中頃から、ドイツ以外でも新しいジャンル、つまりファミリーゲームとシミュレーションゲームやストラテジーゲームの中間的なゲームへの欲求が強まっていったと考えられる。

(3) ゲーム雑誌とゲームフェア

1981年には、ドイツでボードゲームの専門雑誌、「シュピール・ボックス (Spielbox)」が創刊された (発行社は W.Nostheide Verlag GmbH)。これは現在も発刊され続けている。この前々年の1979年からは「ディー・ペッペル-レビュー (Die Pöppel-Revue)」という雑誌が発行されているが、こちらは個人発行のミニコミ誌に近い (2001年に終刊となった)。こうした

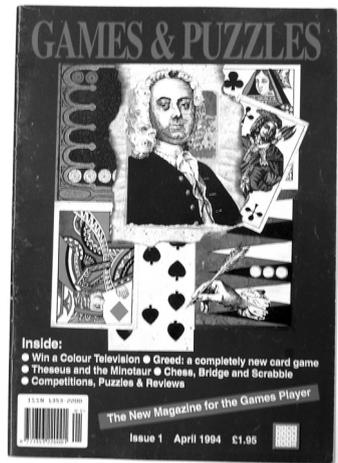
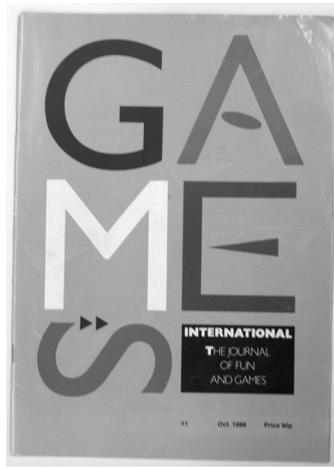
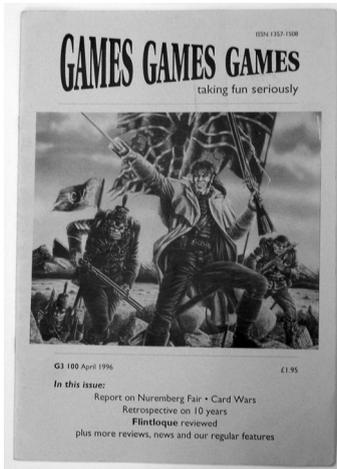
雑誌の存在もドイツがボードゲームについては最も進んだ国であることを証明している。

アメリカでは1977年に「ゲームズ (Games)」という雑誌が創刊している。名称はゲームだが、内容は大半がパズルであり、ゲームの情報は巻末に2ページほどあるだけであった。当初はプレイボーイ社から刊行されていたが、PSC Publishing (1987~1990)、Bits & Pieces (1991~1995)、Kappa Publishing (1996~) と何度か出版社が変わっている。シミュレーションゲーム誌の「General」やロールプレイングゲーム誌の「Dragon」の方がしっかりと続いているが、これはこれらのゲームプレイヤーの方が圧倒的に多く、また情報を求めているからである。

イギリスでは1985年頃から「ゲームズ・ゲームズ・ゲームズ (GAMES GAMES GAMES)」(SFC Prss) がほぼ月刊で発行されている。1988年に「ゲームズ・インターナショナル (Games International)」が発刊されたが2年で「ストラテジー・プラス (Strategy Plus)」というコンピュータゲーム中心の雑誌に変わった。1994年には「ゲームズ&パズルズ (Games&Puzzles)」が発刊されたがこれも短命だった。雑誌の存在は、一つのジャンルに興味を持つ人間がどのくらいいるかの指標となるが、その意味では、囲碁、将棋、チェスといったごく一部の伝統ゲームを除けば、ボードゲームの人口はそれほど多くはないのである。

1983年からはエッセン (Essen) 市で国際ゲームの日 (Internationale Spiel Tage) というイベントが開催されるようになった。ゲイリー・ガイギャックスが始めたジェン・コンのように、人々が集まってゲームをしようというイベントで、近年では4日間にわたって行われる巨大なイベントである。

1989年には、ドイツゲーム大賞 (Deutch Spiel Preis) が制定された。批評家が選ぶシュピール・デス・ヤーレスと異なり、こちらは一般のプレイヤーたちが投票して選出するもので、エッセンのゲームの日の前日に発表される。



【図84 GAMES GAMES GAMES】 【図85 GAMES INTERNATIONAL】 【図86 GAMES & PUZZLES】

(4) ドイツからイギリスへ

イギリスのフランシス・トレシャム (Francis Tresham) は1970年代にゲーム制作を初め、1971年にハートランド・トレフォイル (Hartland Trefoil) 社を設立して自作の1829というボードゲームを販売した。1829はイギリスを舞台に鉄道を敷設して会社を運営するビジネスゲームで、ボードに線路の描かれたタイルを置いていくことにより、次第に鉄道が発展していき、車両も発展していくという、時代の流れの要素も入れたゲームである。このゲームはプレイヤーたちに大いに評判となり、後にアメリカを舞台にした1830、ドイツを舞台にした1835など多くの同工ゲームが作られ、18xx というシリーズ名で知られている。トレシャムはまた、1980年にシヴィライゼーション (Civilization) を作り、同社から販売した。プレイヤーは古代文明を担当し、技術を発達させ、都市を建設し、文明を進化させていく。このゲームも好評で、翌1981年にはアメリカのアバロンヒル社から販売された。いずれも内容が複雑で時間も長く、ドイツ風ゲームではなく、ストラテジーゲームの範疇であるが、これまでにない斬新なゲームであった。それまでのストラテジーゲームは抽象的な盤と駒によるものが多かったため、地形を描いたボードや豊富な駒やカードは、人々に大きくアピールしたと考えられる。

1973年にはイギリスのデイビッド・ワッツ (David Watts) がレイルウエイ・ライバルズ (Railway Rivals) を作り、ロスザーン・ゲームズ (Rosthern Games) を設立して販売した。これはラミネートのシートが盤になっており、ここに描かれた地図の上に水性のサインペンで線を引いて線路を敷いていく鉄道ゲームであったが、こちらも高い評価を受け、多くの地

域版が作られた。1983年には、ドイツの大手ゲームメーカーである F.X.シュミット社からダンプフロス (Dampfross) という名前で発売され、1984年のシュピール・デス・ヤーレスを受賞している。



【図87 1829】



【図88 レイルウェイ・ライバルズ】

(5) ヨーロッパからアメリカ、日本へ

1980年代に入ると、次第にこれらのゲームがアメリカなどに入ようになっていった。当初はシミュレーションゲーム愛好家が、戦争以外のゲームに手を出す感じで広まっていった。

アメリカでは国内に大手のゲームメーカーが複数あり、またアパロンヒルなどの専門メーカーもあって十分な量が供給されていたが、卸や小売りがイギリスやドイツのゲームに目を付けるようになり、販売するようになった。日本でも主にアメリカのゲームが販売されており、ヨーロッパのゲームはごく少数であった。

1985年にはアメリカでパーカー・ブラザーズに勤めていたアラン・ムーン (Alan.R.Moon, 1951～) が北海岸ゲームクラブを設立し、1986年には筆者が東京でボードウォーク・コミュニティというゲームの会を立ち上げた。1979年に始まったシュピール・デス・ヤーレスが5年を経過し、ドイツで各社が良質のゲームを作り始めた時期で、アメリカではゲームメーカーがヨーロッパで発売されていたドイツ風ゲームの英語版を出し始め、日本ではドイツ製の鉄道模型の輸入販売を行っていた株式会社不二商がドイツ風ゲームの輸入販売を始めた時期であった。それほど数量が売れたわけではないが、バブル景気の最中ということもあり、ゲームメーカーや問屋何社かが海外のゲームの輸入販売を行った。筆者もルールの邦訳化やテストプレイなどを行い普及に努めた。ボードゲームに人気が出て来たことにはマスコミも注目し、1988年、株式会社フジテレビジョンはプレイ風景を見せボードゲームを紹介する「ゲーム名人戦」という番組を半年間放映し筆者も何度か解説を務めた。

アラン・ムーンは1990年にホワイト・ウインド (White Wind) という会社を立ち上げ、アメリカでドイツ風ボードゲームの製造販売を行った。ホワイト・ウインド社は1997年に売却されたが、彼がデザインしたエルフェンロードというゲームは、その後ドイツのアミーゴというゲーム会社からエルフェンランドという名称で販売され、1998年度のシュピール・デス・ヤーレスを受賞している。ムーンはその後、2004年にチケット・トゥ・ライドというゲームでシュピール・デス・ヤーレスを受賞しているが、昨今ではドイツ風ボードゲームを作るデザイナーは世界各国に存在する。ただ生業としている者はほとんど存在しない。それはボードゲームの大半が一度きりの生産で、生活できるほどの収入にはならないからである。

1991年のバブル崩壊により、日本国内の業者は海外のゲームの輸入を行わなくなったため、筆者はロンドンにあったゲームの小売店、ジャストゲームズよりゲームの輸入を行うようになった。店主からゲーム愛好家のマイク・スイギンズ (Mike Siggins) を紹介され、彼が1990年から発行し始めたミニコミ誌、「スモウ・カラオケ・クラブ」を購読するようになった。同誌はスイギンズを始めとするゲーム愛好家によるゲーム紹介とレビューを行う季刊誌だったが、この雑誌により良いゲームを選んで購入することができた。インターネットが普及していない時代であり、ゲームの情報はほとんどなく、購入して遊んでみるまで面白いかわからないために、つまらないゲームを購入することがないよう、ゲームに関する情報が要求されるようになっていったのである。

(6) インターネットによる変化

その後、インターネットの普及により、海外のゲームの情報が次第にネット上で交わされるようになった。1991年にはアメリカのケン・ティッドウェル (Ken Tidwell) がゲーム・キャビネット (Game Cabinet) というウェブサイト²²⁾を立ち上げ、ドイツゲームの英訳ルールとゲームのレビューを掲載するようになった。他にも個人でゲームに関する情報をウェブサイトに載せる者が現れ、ゲームの情報が広まった。まだSNSは存在しなかったが、インターネット上にはニュースグループというものができた。特定のジャンルごとに分かれて、その話題について発言する掲示板であったが、ゲームに関するグループもでき、この上で情報交換が行われた。ゲームに限ったことではないが、このようなことで事前に情報を把握できるために質の悪いゲームを購入せずに済むようになり、それがメーカーに一層良質のゲームを作らせるようになったと考えられる。

このようなことからそれまでゲームに関心のなかった層も、ゲームに関心を示すこととなっ

ボードゲームの近現代史

たが、それはデジタルゲームの力が大きかったと考えられる。デジタルゲームが普及したことで、ゲームをする大人が増え、そういった者たちがボードゲームにも手を出すようになったと考えられる。

1995年にシュピール・デス・ヤーレスとドイツゲーム賞を受賞したカタンの開拓者 (Siedler von Catan) というゲームは、ちょうどアナログゲームに関心を持ち始めた者たちに大きく受け、世界的なヒット商品となった。2015年時点で220万セットを販売している。カタンの開拓者はゲーム愛好者にとってはそれほどの評価を受けない普通のゲームであったが、それまでボードゲームに触れたことのない層に強烈にアピールし、多くの人間をドイツ風ボードゲームのファンにしたのである。これはこのゲームの良さだけではなく、ちょうどインターネットが普及し、情報が広く行き渡った時代であったことに起因していると考えられる。

2000年には、スコット・アルデン (Scott Alden) とデルク・ソルコが (Derk Solco) ボードゲーム・ギーク (Boardgame Geek) というウェブサイト²³⁾を立ち上げた。約84,000点ものボードゲームについて紹介が行われており、現在も新しいゲームが紹介されている。



【図89 カタンの開拓者】

(7) ゲームの賞・その2

ドイツ風ボードゲームは徐々に世界的に広まり、現在では各国でゲームの賞が制定されるようになった。現在では多数の賞が実施されており、ボードゲームの人気と質の高さがうかがえる。主な賞には下記のようなものがある。

- ・ A la Carte ドイツ 1991年より。カードゲームの賞。
- ・ Alet Spel スウェーデン
- ・ Canadian Toy Testing Council Award カナダ
- ・ Concours de Createur フランス 1988より

- ・ CSR Award アメリカ 1974より
- ・ Games 100 アメリカ 1980より
- ・ Graf Ludo ドイツ 2009より
- ・ International Gamers Award ドイツ
- ・ Major Fun Award イギリス
- ・ Mensa Select アメリカ 1990より
- ・ Nederland Spellenprijs オランダ 2001年より
- ・ Origins Award アメリカ 1987年より

(8) 現在の状況

ドイツ風ボードゲームは、大きな広まりを見せている。現在では、日本でも各地にこのジャンルのゲームをするサークルが数多く存在し、毎週どこかでゲーム会が開かれているような状態となっている。しかし、趣味といえるほどの位置付けにはなっていない。元々、こういったゲームに興味を持つ若者は一定数存在した。そういった者たちがインターネットの普及のためウェブサイトや SNS など情報発信するようになったのである。もちろん、以前よりは増えているが、それはボードゲームの世界に限ったことではないだろう。

これらのゲームは余暇の娯楽として行われるものである。一人の人間が余暇に多くの時間や金や情熱を注ぐ、いわゆる趣味と呼べる領域にもゲームは存在するが、それは囲碁・将棋・チェスなどの奥の深いゲームである。ドイツ風ボードゲームは人と楽しい時間を過ごすための道具であって、趣味とまでしている人間はまだ非常に少ない状況と見て良いだろう。また、ドイツ風ボードゲームは毎年何百と発売され、一つのゲームを遊ぶ時間がおよそ30分～90分であることから、遊ぶ側も次々とゲームを変えていくのが普通で、一つのゲームにこだわるということが少ない。その点からも、シミュレーション・ウォーゲームやロールプレイングゲームのようなのめり込みは発生しづらく、特定のゲームに熱狂的になる人間はそれほど多くはない。

第6章 トレーディングカードゲーム

1. ゲームの概要

20世紀末に突如登場したのが、トレーディングカードゲームという新ジャンルである。マジック：ザ・ギャザリング（Magic: The Gathering、以下マジックと略する）という一つのカードゲームに始まったものであるが、瞬く間に世間を席卷し、一つのジャンルを築き上げた。

これまでカードゲームというものは、何枚かのセットで販売され、遊ぶ時はそのセットを使用するのが当然であった。マジックはその概念を完全に覆した。マジックは2人で遊ぶゲームである。一回のゲームでは双方60枚のカードを持ち、交互に手番を行い、ポイントを競う。その際に使うカードだが、これは数百枚のカードがある。60枚入りのセットでも販売されているが、他に15枚入りの中の見えないパックでも販売されている。いずれも中身は同じではない。プレイヤーは一人で何枚のカードを所持しても良く、ゲームの際には自分の持つカードの中から60枚のカードを選び、そのセット（デッキと呼ぶ）でゲームに臨む。当然、多くのカードを持つ方が有利なため、ゲームに勝つには多数のカードを買い求めることになり、製造会社、販売会社に大きな利益をもたらした。

2. トレーディングカード

トレーディングカードは英語圏ではコレクタブルカードとも呼ばれる。収集を目的としたカードである。コレクションの種類を増やすために、余っているカードを他の収集家と交換することからトレーディングカードと呼ばれる。プロマイドと同様、歌手や俳優などの芸能人、スポーツ選手などをファンが好んで所持するために作られた。日本ではキャラクターもののカードを菓子の景品とすることで購買意欲をあおった。また全種類収集（コンプリート）という収集家の欲求を利用した行為も行われた。これでカードゲームを行えるようにしたのがトレーディングカードゲームである。

17世紀前半、ロンドンでは商店の目印として、店頭に吊り看板が下げられ、人目を引くように精巧で装飾的なデザインが用いられるようになった。その後、紋章的なデザインのカードが発行されるようになった。これは店のカードを持ち続けてもらうために、店に関係するデザインではなく、人が持っていたいと思うようなデザインになっていった。

19世紀になり、商品の販促のため商品自体にカードを封入するようになった。紅茶、チョコ

レート、パン、たばこなどにカードが入れられた。人々はこのカードをコレクションするようになり、中にはアルバムを作る者も現われた。カードの内容としては有名人、動物、鳥、スポーツ選手などが用いられた。特に顕著なのはタバコであった。タバコは補強材として厚紙が必要だったからである。特にテレビやラジオのない時代、外国の風物などを見る重要な機会だった。カードの表に写真を印刷し、裏に100語程度の解説を付けるカードは、1878年にエドワード・ボク（Edward Bok）という男が提案したといわれている²⁴⁾。

アメリカでは19世紀半ばに野球や写真が人気を博し、球団が野球選手の写真を撮るようになった。1868年、ニューヨークの野球用品店、ペック&シュナイダー（Peck & Snyder）が野球選手のトレーディングカードを発行し、これが野球カードの最初といわれている。またタバコカードにもよく用いられた。

19世紀の終わりには、25枚や50枚のシリーズで発行された。そのためのアルバムも発行され、裏面に粘着性を持つシールタイプのもも作られるようになった。第二次世界大戦になり、紙不足となってカードは発行されなくなった。しかし、1950年代、60年代にはまた紅茶やガムに封入されるようになった。

日本では、1922（大正11）年に、江崎グリコ株式会社が、自社の菓子に絵カードをつけた²⁵⁾。グリコのおまけの最も初期のものである。株式会社永谷園ではお茶漬けの素などに1965（昭和40）年～1997（平成9）年、東海道五十三次カードを入れた。安藤広重の描いた東海道五十三次の宿場絵を一枚の厚紙に印刷したものだが、人気を博し平成28年より復刻キャンペーンを実施している²⁶⁾。1971～1973年には、カルビー株式会社の仮面ライダー snack のカードがヒットしたが、カードだけ取って商品を捨てる者が出たことから社会問題化した。カルビーは、1973年にはプロ野球チップスというスナック菓子を販売した。購入すると選手カードがも



【図90 カルビー仮面ライダー snack】



【図91 カードダス】

らえ、さらにラッキーカードが出ると、カードファイルがもらえるというものであった。1988年には大手玩具メーカーのバンダイが、カードダスという専用のカード自動販売機を使ったトレーディングカードを発売した。人気の漫画やテレビアニメーションのキャラクターを取り入れ人気商品となった。当初はゲーム性の無いものであったが、トレーディングカードゲームの人気のに伴い、ここで販売されるカードもゲームに使用できるものになっていった。

3. トレーディングカードゲーム

トレーディングカードによるゲームとして、ペンシルベニア大学の大学院生だったリチャード・ガーフィールド (Richard Garfield, 1963～) が考案したのがマジック：ザ・ギャザリングである。1990年、ピーター・アドキソン (Peter Adkison, 生年不明) が設立したウィザーズ・オブ・ザ・コーストという会社はロールプレイングゲームを発売する会社だったが、これに興味を示し1993年に発売したところ、たちまち大ヒットとなった。6ヶ月で売る予定だった100万枚が6週間で売り切れ、4ヶ月で1000万枚が売れたといわれている。

マジック：ザ・ギャザリングの最大の特徴は、多数のカードが販売され、その中から60枚を自由に選んで持つということにある。これまでのカードゲームの場合、カードのセットはあらかじめ決められており、それをプレイヤー間で使用するものであった。マジックはその概念を根底から覆した。ガーフィールド自身も、このシステムを思いついた契機は「プレイヤーが皆同じカードを持たなくても良いのではないか」という発想だったと語っている²⁷⁾。



【図92 マジック：ザ・ギャザリング】

プレイヤーは強いカードを求めて多数のカードを購入し、自分のデッキの強化を図ることが

できた。ただゲームはじゃんけんのように絶対に強いというカードが存在しないため、デッキの作成の仕方によっては金のかかっていないもので、大金をつぎ込んだプレイヤーに勝つことができる。内容的には、ファンタジーの世界が背景になっており、魔法やモンスターが登場する。このためか、まずファンタジー・ロールプレイングゲームの愛好者が飛びついたようである。日本では、1996年に日本語版が発売されたが、それ以前から話題になっており、インターネットなどで文章の翻訳や情報交換が行われていた。マジック：ザ・ギャザリングは1995年には5億枚以上のカードを売り、発売10年後には世界50カ国で遊ばれ、プレイヤーは600万人に達したといわれる。

1996年には日本初のトレーディングカードゲームであるポケモンカードゲームが発売された。任天堂のゲームソフトのポケットモンスターをテーマにしたもので、海外でも広く販売されている。1999年にはコナミデジタルエンタテインメント社から遊戯王カードゲームが発売された。集英社の漫画週刊誌「少年ジャンプ」に連載されていた「遊戯王」（高橋和希作画）をモチーフにしたトレーディングカードゲームで、これも海外でも広く遊ばれ、2011年には販売枚数が251億枚超となり、世界で最も販売枚数の多いトレーディングカードゲームとして、2013年には最も参加人数の多いトレーディングカードゲームとしてギネスブックの認定を受けている。

その後も多くのトレーディングカードゲームが発売されている。これまであったテレビアニメーションや漫画をモチーフにしているものも多く、新しいものも電子ゲームやアニメーション



【図93 ポケモンカード²⁸⁾】



【図94 遊戯王カード²⁹⁾】

ンを同時に出すなど、複合的な展開が計られている。また現実のカードではなく、デジタルゲームとしてプレイされる、実物のないトレーディングカードゲームも作られている。

考 察

コンピュータゲームの進化は著しい。しかし、ボードゲームもまた、この数十年の間に著しい変化を遂げている。その変化を辿ってみると、20世紀以降大きな変化が起きていることがわかる。特に20世紀中盤以降の変化は著しい。新しいゲームのジャンルが先進国で生まれていることは、技術の発達により、様々な作業の効率化が図られて人々の余暇が増え、ゲームの質や量に対する需要が増えたことによる。これまでのゲームに飽き足らなくなった人や会社が新しいゲームを生み出していった。そして大きな変化の多くが個人によって引き起こされた。世間ではこういった人物を天才扱いするが、彼／彼女らは決して天才というジャンルではなく思い付きを実行しただけで、その思い付きは多くの人間に訪れているのではないかと考える。近年はボードゲームも一般的になり、道具を作るのも便利になったため、自分でゲームを制作する個人や団体も多い。しかし、その割には目新しいジャンルは誕生していないようである。20世紀後半から個人がコンピュータを使う時代となり、大勢の人間がゲームやゲームの情報に触れるようになった。ボードゲームの人口増は、これとは無縁ではなく、むしろコンピュータゲームによってゲームに抵抗のない人間が増えているためではないだろうか。

それでも、囲碁や将棋やチェスといった一部の有名ゲーム以外のゲームは、趣味としては認知されているとは言い難い。ボードゲーム全体を趣味としている人間はごくわずかであり、非常に狭い世界である。人間の生活時間の中で、生きるために必須なことをする時間以外を余暇と呼ぶが、余暇に行うものの中で、その人間が特に思いや時間や金をかけているものを趣味と呼ぶ。それ以外が本当の余暇であるが、その余暇を楽しく過ごすために、人間は多くのゲームを生み出し、遊んできた。ボードゲームは多くの人間にとって余暇を過ごすための良き道具であり、趣味とするほどのものではないのである。ボードゲームは万人向けの趣味とはならないだろうが、余暇の過ごし方としては一つのジャンルを形成していることは否定できないだろう。しかし、多くの人間は、既存のボードゲームで満足しており、製作者の情熱は徐々に電子ゲームの方にシフトしていっていると考えられる。しかし新しいゲームを遊びたい、新しいゲームを作りたいという人間の思いは消えることはないだろうし、消えない限り、また新しい

ジャンルのボードゲームが誕生するのではないかと考える。

近世以降、ゲームを作ることは職業になり、産業になり、多くの人間がゲームに携わるようになり、単純に余暇産業とは呼べないものになっている。最も大きな変化は、技術の進化、特にIT技術であろう。これにより、本来、余暇にしか遊べなかったゲームは、機械化のために専用の道具は不要となり、小型化により自由に持ち運びできるようになり、通信技術の発達により一人でも他人と遊ぶことができるようになり、さらに、いつでもどこでも可能な状態となった。以前は、ゲームを作る人間は、どうやって人々を楽しませるかに主眼を置いてゲームを開発していた。しかし、ゲームが利益商品となった現在では、仕事も寝食も忘れてゲームをさせるべく、最先端の技術を駆使して人々にゲームをさせようとしている。人間生活を便利にすべく発達した技術が戦争兵器を生み出してしまったように、ゲームもまた人間を害する道具にならないか、考えなければならない時代に来ているように思える。ボードゲームは人々を幸福にする精神を忘れずに作られ続けることを願いたい。

【注】

- 1) l'official Galeries&Musees, <http://www.official-galeries-musees.com/musee/musee-du-jeu-de-l-oie> (2018年1月21日)
- 2) <http://www.rambouillet.fr/-Musee-du-jeu-de-l-oie-.html> (2018年1月21日)
- 3) Seville Adrien, Giochi dell'Oca e di percorso, http://www.giochidelloca.it/dettaglio_storia.php?id=35 (2018年1月21日)
- 4) Seville Adrien, The geographical Jeux de l'Oie of Europe, 2008, <https://journals.openedition.org/belgeo/11907?lang=en> (2018年1月20日)
- 5) Boardgamegeek, <https://boardgamegeek.com/image/1002454/laurie-whittles-new-moral-and-entertaining-game-ma> (2018年1月18日)
- 6) wikipedia, https://en.wikipedia.org/wiki/The_Mansion_of_Happiness (2018年1月18日)
- 7) Boardgamegeek, <https://boardgamegeek.com/image/472880/travellers-tour-through-united-states> (2018年1月22日)
- 8) Hagley Digital Archives, http://digital.hagley.org/TradeCat_1886#page/1/mode/1up (2018年1月22日)
- 9) Whitehill Bruce, The Big Game Hunter, <http://thebiggamehunter.com/company-histories/milton-bradly/> (2018年1月22日)
- 10) Snakes and ladders, https://en.wikipedia.org/wiki/Snakes_and_Ladders (2018年2月1日)
- 11) Per Gioco.net, <http://www.pergio.net/annexation.html> (2018年2月5日)
- 12) Landlordsgame.info, <http://landlordsgame.info/articles/Anspach-Collection-Description.pdf> (2018年1月23日)
- 13) National Toy Hall of Fame, <http://www.toyhalloffame.org/> (2018年1月23日)
- 14) Alphonso X Book of Games, <http://games.rengeekcentral.com/> (2018年1月25日)
- 15) ancient chess, <http://ancientchess.com/> (2018年1月23日)
- 16) kriegspiel (War Games)-> In Situ, <http://opendoclab.mit.edu/interactive> (2018年1月22日)
- 17) Pan-kai, <https://boardgamegeek.com/boardgame/12183/pan-kai> (2018年1月22日)
- 18) Chainmail, [https://en.wikipedia.org/wiki/Chainmail_\(game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Chainmail_(game)) (2018年1月22日)

ボードゲームの近現代史

- 19) dnd, <https://www.uvlist.net/game-160118> (2018年1月22日)
- 20) zork, <https://en.wikipedia.org/wiki/Zork> (2018年1月22日)
- 21) Moritz Eggert Plays Board Games in Munich, Germany, <http://spotlightongames.com/interview/eggert.html> (2018年1月22日)
- 22) Gamecabinet, <http://www.gamecabinet.com/> (2018年1月22日) ※2000年10月以降は更新されていない
- 23) Boardgamegeek, <https://www.boardgamegeek.com/> (2018年1月22日)
- 24) Sam Whiting, What is it that we collect?, <http://www.card-world.co.uk/collect/>, 26th October (2018年1月22日)
- 25) 「食べる」と「遊ぶ」を一箱に！グリコの歴代おもちゃを振り返る, <https://www.glico.com/jp/enjoy/contents/omocha01/> (2018年1月22日)
- 26) キャンペーン・プレゼント | 永谷園, <http://www.nagatanien.co.jp/cp/tokaido.html> 2018.1.21
- 27) StarCityGames.com - God Of Magic: An Interview With Richard Garfield, http://www.starcitygames.com/article/34714_God-Of-Magic-An-Interview-With-Richard-Garfield.html (2018年1月22日)
- 28) ポケモンカードゲームトレーナーズウェブサイト, <http://www.pokemon-card.com/card-search/> (2018年1月22日)
- 29) 遊戯王オフィシャルカードゲーム, http://https://www.db.yugioh-card.com/yugiohdb/card_search.action?ope=1&sess=1&pid=2201000&rp=99999 (2018年1月22日)

【参考文献】

- 岩瀬香織、菅谷真澄編、「2013ゲーム産業白書」メディアクリエイト、2013
- ウィットワー マイケル、「最初のRPGを作った男 ゲイリー・ガイギャックス」柳田真坂樹・桂令夫訳、ポーンデジタル、2016
- スポーリン ヴァイオラ、「即興術－シアターゲームによる俳優トレーニング」大野あきひこ訳、未来社、2005
- ダニガン ジェームズ、「ウォーゲーム ハンドブック」鈴木正一訳、ホビージャパン、1982
- 松田道弘、「ボードゲーム」筑摩書房、1981
- 松田、「遊びの世界の味覚地図」社会思想社、1988
- 山本悠作編、「ロールプレイングゲームサイド」マイクロマガジン社、2015
- Curry John, *Fletcher Pratt's Naval Wargame*, John Curry, 2011
- Bell R.C, *Board and Table Games from Many Civilizations*, Dover Publications, 1979
- Parlett David, *The Oxford History of Board Games*, Oxford University Press, 1999
- Pritchard David, *Modern Board Games*, Game s Puzzles Publication, 1975
- Quarrie Bruce, *Tank Battle in Miniature*, Blackfrairs Press Ltd, 1975
- Rick Polizzi・Fred Schaefer, *Spin Again*, Chronicle Books, 1991
- Sackson Sid, *Gamut of Games*, New York Random House Inc, 1969
- Scarpone Desi, *More Board Games*, Schiffer Publishing Ltd, 2000
- Stephanie Lane, *Board Games of the 50's, 60's & 70's*, L-W Books Sales, 1994
- Stewart Culin, *Korean Games*, General Publishing, 1991
- Thole Bernward, Werneck Tom, *Spiel des Jahres*, Heinrich Hungendubel Verlag, 1988
- Walsh Tim, *The Playmakers*, Keys Publishing, 2004
- Woods Stewart, *EUROGAMES*, McFarland & Company Inc, 2012

