

ゲームにおける歴史との親和性

くぼ ひでき

依頼タイトルは「ゲームの歴史と親和性」であったが、あいまいさを排し少し変更した。この稿では児童文学を離れて、ゲームがどう歴史と親和性を持っているかを述べる。最初にゲームというものを概念的に説明し、次に歴史を取りこんだサブカルチャーとしてのゲーム、主に二種類について触れる。最後に親和性の面について考えてみた。

ゲームとは

最近、アナログゲームが流行しているのをご存知だろうか。パソコンやスマートフォンが隆盛のこの時期に、盤や駒、カードやチップ、筆記具などを使って、二人以上の集団で遊ぶゲームが流行っている。各地にボードゲーム・カフェなるものがある、そこには夜な夜な老若男女が集まってゲームに興じているのである。

この老若男女が嘘ではない。実際、集まりにいないのは、現役のゲームデザイナーでは最高齢が鈴木銀一郎

氏の八十一歳だ。そしてゲームによっては一歳からでも遊べるというものもある。ゲームが若い人たちのための一過性の流行ではないということを示す例と考えていただきたい。

こうしたゲーム会には女性の参加率も多い。この数年、テレビや映画などにも枠を広げた『人狼』というドイツ生まれの古いゲームを発端とした、心理的駆引きが主体のゲームをする会では、ゲーマーともいえない人々が遊んでいるのだ。デジタルゲームも衰えは見えはじめたものの、火は消えないし、新たな流行が生まれるだろう。とくに子ども向けに作られていくメディアでは、なんらかのゲーム性を考慮に入れていたほうが、大きく広がっていく。たまごっち、ポケモン、遊戯王、妖怪ウォッチなどなど。

そもそもゲームとは何だろうか。歴史を辿ると奈良時代には囲碁も双六もあった。もっと遡れば紀元前三千年以上前のエジプトにやはり双六に類するものがあった。

ゲームは遊びだろうか。その通りだが、通常の遊びと異