

*EUROGAMES—The Design, Culture and Play of Modern European Board Games*

*Stewart Woods*

# ユーロゲーム

—現代欧洲ボードゲームの  
デザイン・文化・プレイ

スチュワート・ウッズ著  
沢田大樹・山本拓訳



# EUROGAMES

*The Design, Culture and Play of Modern European Board Games*

Stewart Woods

# ユーロゲーム

現代欧洲ボードゲームのデザイン・文化・プレイ

スチュワート・ウッズ 著

翻訳：沢田大樹、山本拓  
合同会社ニューゲームズオーダー

Squad Leader (SL) / Advanced Squad Leader (ASL) are trademarks of Avalon Hill Games, Inc., a Hasbro affiliate.  
All rights reserved.

Wizards of the Coast and Magic: The Gathering are trademarks of Wizards of the Coast LLC in the U.S. and other countries.  
Images are used with permission of Wizards of the Coast LLC.

Copyright © 2012 Stewart Woods. All rights reserved.

Published by special arrangement with McFarland & Company, Inc., Publishers, Jefferson, North Carolina, USA.

ユーロゲーム

現代欧州ボードゲームのデザイン・文化・プレイ

著 スチュワート・ウッズ

翻訳：沢田大樹、山本拓

- ◆発行所：合同会社ニューゲームズオーダー（東京都立川市柴崎町3-10-6 イチカワビル2F）[www.newgamesorder.jp](http://www.newgamesorder.jp)
- ◆発行者：山根敬弘◆編集・レイアウト：沢田大樹◆印刷業務：西山昭憲（タチキタプリント）
- ◆電子書籍版 Ver.1：2021年7月31日発行／Ver.6：2021年8月31日発行 ISBN978-4-908124-56-3 C3876 ¥2000E
- ◆冊子版 第1刷：2021年9月30日発行 ISBN978-4-908124-57-0 C3076 ¥3000E

著作権法上の例外を除き、本書の無断転載・複写・複製等は禁じられています。

カバー：『さまよえるオランダ人』(Teuber 1992) 日本語版 (ママダユースケ画、ニューゲームズオーダー刊)

## 本書について

本書は Stewart Woods 『Eurogames — The Design, Culture and Play of Modern European Board Games』(McFarland Press, 2012) の全訳である。原著は Woods による博士論文「Convivial Conflicts: The Form, Culture and Play of Modern European Strategy Games」(陽気な闘争：現代欧洲戦略ゲームの形式、文化、プレイ)(2010)を書籍化したものであり、この翻訳においても、データ等に関して同論文を参照している部分がある。

著者 Stewart Woods は 1967 年生（原著の書誌情報に記載）。2002 年に Curtin University（オーストラリア）卒業後、2010 年に同大学で博士号取得、原著が刊行された 2012 年に University of Western Australia の Communication Studies 助教。2017 年の DiGRA 〈Digital Games Research Association〉 Conference でワークショップ Boardgame Studies Round Table Workshop のオーガナイザーを務めた際は独立研究者として紹介されている。その他の経歷については序章を参照。

翻訳は、はしがき～第一章を山本拓が、第二章～結びを沢田大樹が担当した。

### 凡例：

- [] は原文にある補足・省略を意味する。
- () は訳者による補足を意味する。特に、() の中に※が書かれているものは、訳注を意味する。
- 脚注はすべて原注。
- 『』は引用符内引用符であるとともに、書名や作品名等を記す際に用いる。なお、原著では民俗ゲームについても頭文字を大文字で表記している。翻訳もこれに基づき、民俗ゲームについても『』で括って表記する。
- 書名や作品名を記す際、本文では原則として原題ではなく訳題を記載する。著者クレジットがなく原著における題名が文献一覧内の見出しとして採用されている場合、原著における題名を () 内に併記する。参考文献一覧に記載がなく、かつ正規の邦訳が出版されていないものについても同様、() 内に原著での題名を併記する。なお、民俗ゲームに関しては、『チェス』や『バックギャモン』など極めて著名なものについては日本語表記のみとする）。正規の邦訳が日本で商業流通している場合、原則としてその邦訳の邦題を採用する（そのような邦訳の題名が複数種類存在する場合は、2021 年現在広く認識されていると思われるものを適宜採用する）。そのような邦訳がない場合、書籍については翻訳者が原題を翻訳した形で表記する。ボードゲームに関しては、日本のボードゲームデータベースサイト「play:game (<https://www.gamers-jp.com/playgame/>)」または「ボドゲーマ (<https://bodoge.hobby.net>)」に登録されている作品についてはこれらのサイトにおける訳題を優先的に採用し、そうでないものについては翻訳者が原題を翻訳した形で表記する。コンピューターゲームについては原題表記とする。

# 目次

はしがき	8
<b>序章</b>	<b>12</b>
ゲーム研究	14
ユーロゲーム — デザイン、文化、プレイ	19
ゲームを理解する	19
プレイヤーを理解する	19
プレイを理解する	20
全てを結びつける — 日常の参与観察	21
<b>第一章 ホビーゲームの概要</b>	<b>23</b>
アブストラクトを超えて — ボードゲームと卓上ゲームの分類	24
古典ゲーム	25
一般市場ゲーム	26
ホビーゲーム	28
ホビーゲームのジャンル	29
ウォーゲーミング	31
ロールプレイングゲーム (RPG)	36
コレクタブルカードゲーム (CCG)	40
プレイのコミュニティ	43
<b>第二章 アングロ＝アメリカン・ホビー・ボードゲーム 1960-1995</b>	<b>45</b>
現代ユーロゲームの起源 — 3M Games	46
ボードゲームデザイン 1970-1980	49
ボードゲームデザイン 1980-1995	57
袋小路の暗がりに差す光	63
<b>第三章 社交ゲーム — ドイツにおけるゲーミング</b>	<b>65</b>
世界の玩具の首都	66
ゲームとドイツのメディア	69

ゲーム賞	69
ゲームデザイン文化の養成	72
ゲームショー	76
戦後のウォーゲームへの態度の影響	78
遊びの文化	82
ホビーゲーマーのためのファミリーゲーム	85
第四章 ドイツゲームからユーロゲームへ .....	87
初期ドイツゲーム（1980-1994）	88
カタンの開拓者たち	99
ドイツゲームの興隆	101
ドイツゲームからユーロゲームへ	107
第五章 ユーロゲーム・ジャンル .....	111
応用ゲーム学におけるゲーム要素	112
ユーロゲームのシステム的要素	113
ユーロゲームの複合的要素	115
ユーロゲームのルールセット	115
ユーロゲームのメカニクス	118
ユーロゲームにおける一般的なメカニクス	123
タイルプレースメント	123
オーケション	125
トレード／交渉	127
セットコレクション	128
エリアコントロール	130
役割選択／ワーカープレースメント	131
メカニクスを織り上げる	134
ユーロゲームにおける目標	137
マルチプレイヤー・ソリティア — プレイヤーと目標	140
ユーロゲームのテーマ	142
ユーロゲームにおける情報	151
偶然が果たす役割	153
プレイヤーの関与の維持	157
抑制されたプレイ時間	159

ジャンルの主観性	160
<b>第六章 ホビーゲーマー .....</b>	<b>165</b>
Boardgamegeek	166
Boardgamegeek の人口統計	167
年齢、性別、交際状況	167
教育	168
国籍	168
職業／収入	168
プレイ習慣 — 頻度とスタイル	168
プレイ習慣 — 環境	169
概要 — 歳を重ねた男性ゲーマー	170
「教育されすぎた人の趣味」	172
ゲーマー・ギーク	174
取得、蓄積、収集	182
共有された文化 — デザイナー／出版社／プレイヤー	188
ゲーミングの伝道者	196
ゲーミング・ホビイスト	201
<b>第七章 プレイの快 .....</b>	<b>203</b>
プレイ、ゲーム、動機	204
プレイヤーの悦び — メカニクス	207
プレイヤーの悦び — ゲームの特色／要素	209
リプレイアビリティ	211
知的挑戦 — 戦略と戦術	213
ゲーム内インタラクションの重要性	215
ユーロゲームにおけるインタラクション	219
内容物とグラフィクス	224
テーマとメカニクス	226
運とカオス	229
要約 — プレイヤーが得るゲーム特性／メカニクスの悦び	230
プレイヤーの悦び — プレイの全般的な体験	231
プレイであってゲームではない	235

第八章 目標と結果 .....	240
目標、結果、そして予測可能なプレイヤー	240
目標の促進的性質	245
社交的文脈と目標の追求	249
社交的遊びにおけるセルフ・ハンディキャッピング	251
相克の合理化	258
「良い」結果と悦びとの間の薄い関係	261
目標としての悦び	263
社交的プレイヤー	265
第九章 切り離された行為？ .....	267
チート	267
切り離された行為	270
メタゲームのブレイング	274
口出しと欺き	276
キングメーキング	280
プレイしないわけにはいかない	284
ゲームの社交的構成	286
結び .....	289
参考文献 .....	297
付録：ユーロゲームの複合的要素 .....	335
索引 .....	341

“我々がゲームを論じるとき、我々は行動学的にありそうなことについて論じているのではあっても、生物学的に不可避な事象を論じてはいるわけではない。むしろ我々は、それが適用される文化的目的も様々であり、そしてこのように理由が様々であるがために数多の概念分析システムを本来的に許容する、多次元的現象を論じているのだ。” (Sutton-Smith and Avedon 1971a:4)

# はしがき

---

## Preface

当時は知る由もなかったが、記憶にある初めてのテーブルゲームは、おおまかに言えばドイツ起源のものだった。祖母は質素な女性で、リヨンにあるフルーツパイの店の箱を集めて、その絵を丁寧に切り抜いていた。妹と私が訪ねたとき、切り抜きはイギリスで『コンセントレーション』〔Concentration〕とよばれるマッチングゲーム（神経衰弱）のカードになるのだった。巧妙なことに、祖母のデザインはふたつの遊び方ができた。ひとつは単純に同じパイを当てるもの。もうひとつは、パイとそれに合ったフルーツを組み合わせるもの。もちろん、これは民俗ゲームとして遅くとも 16 世紀あたりから遊ばれてきたものだ。だがこれは、1959 年のニュルンベルク・トイフェアに William Hurter が出品し、Ravensburger が代表的ゲームメーカーとなる基礎を固めたゲーム、『メモリー』(Hurter 1959) でもあるのだ。祖母が私たちのために、時間をかけてつくってくれたことを思うと、愛しさがこみ上げてくる。

多くの大人のゲーマーと同様に、私は人生を通じて、何かしらのかたちでゲームをプレイしてきた。今でも平凡なプレイヤーでしかないが、幼い頃には父から『チェス』を習った。子ども時代の一番の思い出は、『トトポリー』(Palmer and Lee 1938)、『バミューダ・トライアングル』〔Bermuda Triangle〕(1976)、『バッカニア』(Bull 1938) といった主<sup>メインストリーム</sup>流のボードゲームを遊んだことだ。ナポレオン時代に強い関心を抱いていた父が、Waddingtons 社の『キャンペーン』〔Campaign〕(1971)を持ち帰ってきた姿は、今もまだ目に焼きついている。このゲームは私が慣れ親しんできたものよりもはるかに複雑で、正直言って完全にプレイできたかは怪しい。だが箱の縁に書かれた、「大人と年長の子ども向け」ということばははっきりと覚えている。美麗なボード、繊細な用具、豪華なルールブックとあいまって、ゲームは子どもだけのものではないと言われている気がした。ボードゲームは、大人が遊ぶものもあるのだと。

1970 年代の終わり、ティーンエージャーになっていた私に友人が『ダンジョンズ・アンド・ドラゴンズ』(Gygax and Arneson 1974a) を教えてくれた<sup>\*1</sup>。よくあるよう

---

<sup>\*1</sup> もちろん、『アドバンスド』(Gygax 1977) のほうだ。

に最初はボードがないゲームというものにとまどったが、虜になるのはすぐだった。この頃には複雑さはもはや問題ではなく、深遠なチャートやマジックアイテムリストがつまつた最初のダンジョンマスターガイドを熟読し、尽きない喜びを味わっていた。学校の友だちと小さなプレイグループをつくり、3年間を熱狂的信者として過ごした。とりわけ寒かったイギリスのひと冬をかけ、今では『蜘蛛の女王』〔Queen of the Spiders〕として知られるモジュール<sup>\*2</sup>を完走した。『恐怖の墓所』〔Tomb of Horrors〕すらクリアしたような覚えもあるが、記憶違いの気もする。熱中が最高潮のころ、初期のUKコンベンションで故Gary Gygaxと同卓する幸運にも恵まれた。ゲームは私の人生のかなりの部分を占めていた。

しかし多くのゲーマーと同じく、十代後半の関心事がゲームをしばらくの間、二の次に追いやった。私はロールプレイングゲームはほとんどやめていたが、ハマースミスの Games Workshop には通い続けた。そこで『タリスマン』<sup>\*3</sup>や『コズミック・エンカウンター』<sup>\*4</sup>、その他もろもろのホビイスト向けゲームを発掘しては友人たちに押しつけ、まちまちの結果を得るのだった。当時の私は違ったが友人の多くは大学生で、多種多様な陶酔の詰まった深夜の『タリスマン』（もちろん全拡張入り）はまさに伝説だった。5時間ぶつづけてプレイして、結果は「恐怖の暗黒空間」に落ちるだけという経験がなければ、『タリスマン』を本当にプレイしたとは言えないのだ。

その後の人生では、多少の糾余曲折はあったが、可能な限りゲームを生活に組み入れようとしてきた。オーストラリアに移住してからすぐに、小さなゲーミンググループを始めた。資金不足のため、ぼろぼろの『リスク』<sup>\*5</sup>に、地元のリサイクルショップで見つけたもの全てを加えたものが、私たちのゲーム資源だった。こうした方法でのゲーム入手がもたらす問題のひとつは、持って帰ってきた時点ですでに、箱からルールが失われている傾向があることだった。あるゲームのルールを探索中にウェブサイト boardgamegeek を見つけ、そして間もなく、まとめてユーロゲームと呼ばれる現

<sup>\*2</sup> 『アゲインスト・ザ・ジャイアンツ』〔Against the Giants〕(G1-3)、『ディセント・イントゥ・デブス・オブ・ジ・アース』〔Descent into the Depths of the Earth〕(D1-2)、『クイーン・オブ・ザ・デーモンウェブ・ピット』〔Queen of the Demonweb Pits〕(Q1)。

<sup>\*3</sup> Harris (1983)。

<sup>\*4</sup> Eberle, Kittredge, and Olotka (1977)。

<sup>\*5</sup> Lamorisse (1959)。

スタイル

代の多様な作品群に出会った。多くの人と同じく、私はただちにそのデザイン様式に魅了された。より多くのゲームを積極的に探し求め、グループにたどり着いた人々で増え続ける対戦相手たちと楽しんだ。いつの間にか私のゲームコレクションは飛躍的に増え、West Australian Boardgaming Association の設立にも加担した。これはコミュニティ内のゲーム活動の支援と、ゲームをすることで得られる利点への認知の向上を目的とする非営利組織だ。なので、学位論文の研究題目を決める時期が来たとき、向かうべきは明らかだった。あなたが手にしているこの本が、研究の成果である。

この前書きの長さには理由がある。祖母のテーブルで遊んだフルーツパイの『メモリー』から、息子と楽しんだ昨晩の『ドミニオン』(Vaccarino 2008)まで、私がプレイしてきた全てのゲームが、この本の力になっていると考えたいのだ。ゲームを理解するにはプレイしなければならず、私は幸運なことに、これまでの人生で多くの素晴らしい人々とゲームをプレイしてきた。残念ながら全員に個別に感謝を述べるのは不可能だ。なのであなたと私がゲームをともにプレイしたことがあり、下の謝意にあなたの名前がないときは、ここで感謝を。ありがとう。楽しんでくれると嬉しい。

そして、より直接的にこの本を完成に導いてくれた人たちに。

まず指導教官である Mather Allen に。その学問的厳密さと、学位論文の段階で何度も読み返してくれたことに感謝を。その熱意はゲーマー仲間を思わせるものだった。Mia Consalvo と Lewis Pulsipher には多大な恩を負っている。2人ともに新しい論文を懇切丁寧に評価し、貴重な意見を与えてくれた。私はそれをこの本に組み込もうと努めてきた。

調査研究のインタビューを受けてくれた以下の人々に、その対応と助力に感謝する。Greg Aleknevicus、Michael Barnes、Eric Burgess、Derek Carver、Ted Cheatham、Dominic Crapuchettes、Bruno Faidutti、Stephen Glenn、Joe Huber、Mark Jackson、W. Eric Martin、Nicholas Sauer、Greg Schloesser、Zev Shlasinger、Derk Solko、Ken Tidwell、Tom Vasel、Tom Werneck、Steve Zamborsky へ。また Rudolf Rühle、Seth Owen、そして Bruce Whitehill と Sybille Whitehill にも感謝を。特に、イギリスにおける初期のボードゲーミング文化の詳細を私に教えるため、多大な労力を払ってくれた Stuart Dagger に感謝したい。

boardgamegeek のコミュニティに集う全てのメンバーに、とりわけ私の調査への回答に時間を割いてくれた人たちに感謝する。Aldie と Derk はインターネット上に栄える無類の場所を作り上げた。この物珍しい小さな趣味のための素晴らしい家を持った私たちは、皆とても幸運である。

West Australian Boardgaming Association のメンバーたちに感謝する。特に以下の面々に。ともにゲームができて幸運だった。Warren Adams、Renato Bruno、Richard Cheng、Terry Chilvers、Michael O'Brien、そして Tim Tryhorn に。

「木曜夜のゲーム会」に長年参加した多くの人びとがいなければ、この本は書けなかつただろう。あなたたちがくれた交友と友情と競争に感謝する。常連たちの、次々に新しいゲームをやろうとする尽きない意欲には、加えて感謝したい。Warren Adams (2度目だ)、Tauel Harper、Monika Herold、Ulli Keck、Adrian McMillan、Peter Ramm、David Savat、Tiffany Scotney に。そして特に、最初からのメンバーである Naveena Roden に。

研究期間中、ゲームについて全く話したくない時が何度もあった。欲しいものは仲間とビールだけ。そんな時は銃士たちに助けられた。John Boyle、Ameeta Doyle、Paul Featherstone そして Paul Roberts。良い友人たちだ。

家に持ち込まれるゲームが増え続け、どんどん邪魔になっていくの大目に見ててくれた家族に感謝を。一時的にビデオゲームから遠ざかっていた私に最新情報を提供してくれた Ali に、どんなゲームを持ってきても私に楽勝して謙虚さを教えてくれた Louis に、私を落ち着かせインスピレーションを授けてくれた Julia に感謝する。

最後に、ここで謝意を述べるだけでは不十分な人がいる。本当に重要なただひとつ のゲームでの私の美しい相手がくれた、持続的で揺るがない、知的、日常的、精神的 支援がなければ、この本の一言一句も書かれることはなかっただろう。

ありがとう、Helen。

## 序章

### Introduction

“ボードゲームの調査研究は、多くの人にとって「死んだ学問」と見なされているのかも知れない。十分に発達した双方向型デジタルメディアが、「ビデオゲーム」が非常に有望な市場であることを見出した現在においては特にそうだろう。ボードゲームを対象とした大規模な研究が実施されたことはない。研究者がときおり現れては消えていき、その成果を体系的に追いかける者はまれだった。”  
(Ortega-Grimaldo 2008:34)

多くの人びとにとって、ボードゲームは時代錯誤<sup>アナクロニズム</sup>である。テーブルの周りに集まつてボード上のコマを動かすというのは、コミュニティ意識が浸透し、家族が一緒に遊び、ポーチのドアは常に開いているような、過ぎ去った時代を思い起こさせる。こうした人たちも、子どもたちと、また家族の集まりでボードゲームをプレイすることもあるが、ほとんどのときは、こういったゲームは技術進歩によって必然的に生じる無駄の犠牲者とされ、タイプライターやダイヤル式電話と同じ収納にしまい込まれている。しかしながら一部の人びとにとっては、ボードゲームは無駄からはほど遠い。この人たちにとってのボードゲームは趣味<sup>ホビー</sup>であり、情熱であり、執着<sup>フオーム</sup>でさえある。そのような人びと、そのプレイするゲーム、そのプレイ体験が、この本の主題である。具体的には、一般的にユーロゲームと呼ばれる形式のボードゲームをプレイする、ホビイストゲーマーたちの研究である。

本書の目的のため、私はボードゲームという言葉を、卓上でプレイする全てのゲームを指すものとして使っている。しかし本書に登場する多くのゲームはボードを使用しない。実際、相当数はカードゲームだ。それでもなお、「ボードゲームおよびテーブルゲーム」と繰り返し言及する不自然さを回避するため、ボードゲームという言葉を用いた。本文中に記載がない場合、そのゲームについての情報は巻末のリファレンスリストにある。「ホビーゲーム」という言葉については、詳細は本書の第二章で詳しく説明している。大まかに言って、過去 40 年の間に出現し、特定の観<sup>オーディエンス</sup>衆の心を掴んだ、いくつかのゲーム形式を指している。例としてウォーゲーム、ロールプレイングゲーム、コレクタブルカードゲーム、そして本書の主題であるユーロゲームがある。

本書はユーロゲームの形式、それを取り巻くホビイスト文化、そしてホビイストたちがユーロゲームのプレイをどのように体験しているのかを分析する。これまで述べてきた個人的な参与を除けば、私がこのジャンルに興味を持ったのは、ふたつの関連した見解からきている。一つめは、ユーロゲームはゲーミング・ホビイストたちが一齊に参入した最新のゲーム形式であること。二つめは、恐らくこちらの方がより興味深いことだが、ユーロゲームの出現と人気の獲得は、デジタルゲームの興隆とほぼ同時期であること。これに何らかの因果関係があると言いたいわけではないが、(先進国で) デジタル遊びの豊穣な世界がゲームの支配的形式になったそのとき、ユーロゲームのなにがプレイヤーの興味をひいたのかと、考えずにはいられない。これが本書の中核をなす最初の問題である。なぜホビイストたちはユーロゲームをプレイするのか?

本書の第二の問題は、概して私自身のゲームの遊びかたに起因する。この研究に取り組むなかで、<sup>ソーシャル</sup> 社交ゲームのプレイに明白に見られる矛盾に、私は次第に惹かれていった。表面上は、競争的プレイを特徴づける要素は勝利の価値化である。それ故に、プレイヤーは勝つためにプレイする。だが、様々な場面での私のプレイ経験からは、プレイヤーたちは勝利で得られるどんなステータスよりも、ゲームの社交的な結果をはるかに重視しているように思われた。そこでは明らかにふたつの力が働いていた。勝ちたいという欲望と、人と一緒に楽しみたいという欲望である。ここから引き出される疑問はこうだ。競争的プレイの構造と親睦的欲求との間で、プレイヤーはどのようにバランスをとっているのだろうか?

ユーロゲームとは定義上、社交的体験であるという見解は、最後の研究課題につながる。1938年、Johan Huizinga <sup>プレイ</sup> が遊びを「切り離された行為」(Huizinga 1950:10)、「マジックサークル」によって「日常生活」から分離された領域 (ibid.:13) と説明したのは有名である。Roger Caillois もゲームを「分離した」と記述している (Caillois 1958:10) し、ゲームは「閉じられた形式システム」であるとした Chris Crawford もそうだ (Crawford 1982:7)。だが Jesper Juul が言うように、ゲーム世界と現実との境界は完全なものではなく、むしろ「常に交渉下にある曖昧な領域」(Juul 2005:36) なのだ。私のゲーム経験から言って、プレイされる状況により、同じゲームが全く違う体験を生み出すことがあり得る。プレイヤーたちとその相互行為が<sup>ソーシャル</sup> インタラクション 体験に重大な影響を与えることは、ボードゲームのシステムが閉じたものではないことを示唆している。私が本書で追求する最後の問題がこれだ。ゲームの出会いにおける社

交的背景は、ゲームプレイの体験をどの程度形成するのだろうか？

ここに挙げた問題から、本書の扱う範囲が広汎であると同時に特異である理由がおわかり頂けるかと思われる。特異であるというのは、特殊な種類のゲームと、非常に特殊なプレイヤーたちに着目しているということだ。私の問題に対して、どのような形式のゲームやプレイヤーにも広く適用できるような解答を与えるには、何冊もの本と、何年もの民族誌的・学際的研究が必要とされるだろう。ホビイストとユーロゲームに対象を明確に絞ることで、限られた範囲ではあるけれども、少なくとも解答へとたどり着くことは可能だ。

それと同時に、本書が扱う範疇は広汎だ。このような遊び活動の特定部分を考察するには、学際的な研究が必要となる。例えばユーロゲーム形式について、その歴史と他のボードゲーム形式との関係を考慮に入れずに、有意義なことは言えない。同じように、サブカルチャーの特質と、ホビイスト文化の功績を考慮に入れずに、ホビイストについて語ることはできない。従って、本書の主眼は遊びについてではあるが、特定のゲーム形式、プレイヤーのアイデンティティ、ホビーゲーミング文化に着目しなければ、可能なのは大ざっぱな一般化だけになってしまうだろう。これらの要素の十分な探求には、多岐にわたる学問分野と手法を必要とした。本書では、歴史学、文化研究およびサブカルチャー研究、余暇研究、ルドロジー、遊び理論から、ある程度採用している。こうした学際的方法を採ることで、この研究の中心問題への適切な解答が可能になったのではないかと考える。

## ゲーム研究

ここ40年ほどの間に、ポピュラーカルチャー内でのゲームの位置づけは大きな変化を遂げた。ビデオゲームの台頭は急速かつ継続的で、商業的にも、そして議論の余地はあるにせよ芸術的にも、映画に匹敵するまでのメディアとなっている。ビデオゲームが多く的一般の人びとに人気を博すにつれ、学者たちの注目も集めるようになった。学者たちはゲームを批評的に鑑賞し、ビデオゲームの美的要素、物語表現要素、システム的要素を分析し、デジタル遊びの進化を記録し、この新たなメディアの興隆を象徴するかのような熱意をもってビデオゲーム形式の特性を検討してきた。この関心か

ら生まれた学問分野は、ルドロジーと呼ばれている。

Gonzalo Frasca が最初に現代ルドロジーを構想したとき、それは単に「ゲームと遊び活動を研究する学問分野」(Frasca 1999) とされていたが、これまで主としてビデオゲームに重点が置かれてきた。とは言え、デジタルと非デジタルゲームの共通点を認め、より包括的な研究を行う学者の数も少なくはない。例えば Markku Eskelinen はビデオゲームを「<sup>re</sup>mediated game……雑多でメディア横断的なゲーム生態系のなかの、いくつかの種のうちの 1つ」(Eskelinen 2005:93) であると主張した<sup>1</sup>。ゲーム研究を独立した学問分野とすることを初期から主唱していた Jesper Juul は、「古典的ゲームモデル」は「少なくとも 5000 年のゲームの歴史」の把握を試みていると記述した (Juul 2005:23)。Aki Järvinen は、著書『境界のないゲーム』(Järvinen 2009)において、デジタルであろうがなかろうが、全てのゲーム形式に適用可能な広範囲のゲーム分析手法を探っている。Katie Salen と Eric Zimmerman による教科書『ルールズ・オブ・プレイ』(Salen and Zimmerman 2004) も同様に、あらゆるゲームの種類を包含している。以上が、ゲーム形式全体を相手取ったゲーム分析を行っているライター・学者の例である〔※この翻訳では、肩書きとしての writer には原則「ライター」の訳語をあてる〕。

残念なことに、こうした包括性の宣言にもかかわらず、新しいルドロジー内でボードゲームが占める位置は、進化形態の未熟で原始的な祖先という、一般文化内での位置と変わらないように見える。Eskelinen (2005:10)、デザイナー Greg Costikyan (1998; 2011)〔※正確には Costikyan (1998) と Costikyan and Spector (2011)〕、学者の Janet Murray (2003) に代表される、ゲーム形式の共通性を認識した多くの論者が、非デジタルゲームの研究価値を主張してきたことは事実だ。しかしながら、学者がこうした分析に手を出すときは、ビデオゲームとの関連性やビデオゲームにつながるデザイン特性を確立するために、ボードゲームについて議論するというのが通常なのである<sup>2</sup>。従って、近年の

\*1 Eskelinen (2001) も参照のこと。

\*2 Zagal, Rick and Hsi (2006) は、協力ゲームのコンピュータ実装の良い方法を探るために、ボードゲーム『ロード・オブ・ザ・リング』(Knizia 2000a) のプレイを分析した。また、ボードゲームの本質的な社会性を電子ゲームに活用しようとする例もある (Björk et al. 2001; de Boer and Lamers 2004; Peitz et al. 2005)。Patrick Crogan はウォーゲームの長い歴史を「現代のモデル化とシミュレーションの先駆者」と見なした (Crogan 2003)。ビデオゲームデザインとの関連性に主眼を置いたボードゲーム分析は、私も過去に行っている (Woods 2009)。

ゲーム研究が加速している一方、ボードゲームという特定の分野への学術的関心は、比較的希薄なままである。

座って行うゲームを初めて本格的に研究したのは民族学者の Stewart Culin で、全く異なる文化から多種多様なゲームを収集し比較する多くの研究プロジェクトに従事した (Culin 1891; 1894; 1895; 1899; 1900; 1907)。卓上ゲームに限れば、多様な例に取り組んだ最初の本は H. J. R. Murray の『チェス以外のボードゲームの歴史』(Murray 1952) だ。Murray は多くの抽象的位置ゲームを分析し、分類のための図式を提示した。同様の手法を採用した R. C. Bell の『様々な文明のボード／テーブルゲーム』(Bell 1979) も、やはり位置ゲームに限定されている。Murray と Bell 両者の分類法を踏襲した David Parlett の『オックスフォード版 ボードゲームの歴史』(Parlett 1999) もまた、アブストラクト位置ゲームに重点が置かれている。Fernand Gobet, Alex de Voogt, Jean Retschitzki の『ムーブズ・イン・マインド：ボードゲームの心理学』(Gobet, de Voogt and Retschitzki 2004) は、この分野におけるより近年のものではあるが、焦点は伝統的なアブストラクトゲームのプレイにおける認知的・心理的側面である。こうした伝統ゲームの重視は International Society for Board Game Studies の活動内容にも見られる。1990 年代初頭に設立されたこの学会は毎年総会を開催しているが、そこでは現代の商業ゲームについての報告は稀であり、ほとんどが伝統ゲームに限られている。

一般市場向けボードゲームに目を向けると、Bruce Whitehill がアメリカにおけるゲーム進化の記録に多大な貢献をしてきた (Whitehill 1992; 2004)。他の多くは、いくらかの懐古的調子をもって、特定の専売ゲームや製造会社だけに着目するのが常だった<sup>3</sup>。David Pritchard 編著の『Games & Puzzles 現代ボードゲームの本』(Pritchard 1975) は注目すべき例外で、『モノポリー』(Darrow and Magie 1935) や『クルード』(Pratt 1948) のような主流のタイトルから、知名度の下がる『ディプロマシー』(Calhamer 1959) や『コンfrontation』(Confrontation) (1974) まで、まさに同時代のプロプライエタリ・ゲームの数々を扱っている。

ホビーゲームがゲーム研究者の興味をひくのはごくたまのことで、出版物も学界発

---

<sup>3</sup> 例えば、Schwarz and Faber (1997)、Anspach (2000)、Orbanes (2003)、Orbanes (2007)。

よりはこの趣味の内部から多くが生まれている。ウォーゲームが良い例で、熱心なファンの視点からこのゲーム形式を考察した本が多数ある<sup>\*4</sup>。特筆すべきものとして、Nicholas Palmer による初期の『ボード・ウォーゲーミング総合ガイド』(Palmer 1977) および『ベスト・オブ・ウォーゲーミング』(Palmer 1980)、Jon Freeman の『ウォーゲーム全書』(Freeman 1980)、Jim Dunnigan の『ウォーゲーム ハンドブック』(Dunnigan 1980a) がある。より近年の批評的分析としては、Matthew Kirshenbaum (2009) および Patrick Crogan (2003) のものがある。

対照的に、ロールプレイングゲームは誕生時から研究者の関心を集めてきた。なかでも疑いなく最も著名なものは、この趣味の初期に Gary Fine が行ったサブカルチャー的分析、『シェアード・ファンタジー：社交メディアとしてのロールプレイングゲーム』(Fine 1983) である。Daniel Mackay の『ファンタジー・ロールプレイングゲーム：新しいパフォーマンスアート』(Mackay 2001) は、このジャンルのパフォーマティブな側面について、より新しい知見を提供している。また Jeniffer Cover (2010) と Sarah Bowman (2010) の近年の仕事は、それぞれ物語の創造やアイデンティティの構築といった多岐にわたる論点を扱っている。Pat Harrigan と Noah Wardrup-Fruin による一連の論集 (Harrigan and Wardrup-Fruin 2004; 2007; 2009) でも、多くの論文がロールプレイングゲームの物語的側面を研究している<sup>\*5</sup>。スカンジナビアではとりわけ活発なロールプレイングゲームに関する学術コミュニティが発達しており、最大規模のロールプレイングコンベンションを 4 カ国持ち回りで開催し、毎年書籍を出版している<sup>\*6</sup>。全体的に見ると、他のホビーゲームと比較して、ロールプレイングゲームの研究は活況を保ってきたと言える。

ビデオゲームとホビーゲームの間隙を埋める重要な文献に、論集『文化としてのゲーミング：ファンタジーゲームのリアリティ・アイデンティティ・体験』(Williams et al. 2006) がある。ファンタジーゲーム全般を主題としたこの本には、コレクタブル

\*4 初期ウォーゲーミングのより詳細な歴史については、Owen (1990) および Perla (1990) も参照。

\*5 例えば、Borgstrom (2007)、Czege (2007)、Mona (2007)、Cook (2009) を参照。

\*6 この活動の例としては Montola and Stenros (2004) を参照。ロールプレイング分野における他の著作の例としては、Edwards (2001)、Waskul and Lust (2004)、Copier (2005)、Dormans (2006)、Beattie (2007)、Tyschsen et al. (2007) 参照。

カードゲームのプレイと文化に関する多くの啓発的論考が収められている<sup>7</sup>。コレクタブルカードゲームに関する他の研究として、ゲーマーのアイデンティティを扱った Mark Bordenet の修士論文 (Bordenet 2000)、『マジック：ザ・ギャザリング』(Garfield 1993) のプレイがもたらす有益な社会的影響に関する John Lenarcic と James Mackay-Scollay の議論 (Lenarcic and Mackay-Scollay 2005) がある。

ユーロゲームそのものを主題とした批評的文献はとりわけ希少だ。Greg Costikyan や Drew Davidson らによる論集『テーブルトップ：アナログゲームデザイン』(Costikyan and Davidson et al. 2011) には様々な評論が収録されており、いくつかはこの分野から例を採っている<sup>8</sup>。Sybille Aminzadah はドイツのプレイヤーへのインタビューを通して、『カタンの開拓者たち』(Teuber 1995) が大ヒットした原因を探っている (Aminzadah 2004)。一方 Britta Stöckmann と Jens Jahnke はドイツのゲーミング文化一般について、また文学とドイツボードゲームの交わりについて論じている (Stöckmann and Jahnke 2008a; 2008b)<sup>9</sup>。最後に挙げる 2009 年の Board Game Colloquium での Yehuda Berlinger の発表は、ユーロゲームの特徴のいくつかを明確に提示した (Berlinger 2009b)。

この簡単な概観から明らかなように、現代ボードゲーム、ましてユーロゲームを対象とした本格的な批評は今にいたるまで存在しない。Francisco Ortega-Grimaldo の言葉を借りれば、ボードゲーム研究は「死んだ学問」のままである (Ortega-Grimaldo 2008:34)。ゲーム全般への興味の復活にもかかわらず、ボードゲームとそれが育むプレイ体験については、驚くほどに薄い関心しか払われていない。本書の目的のひとつはこの間隙を埋めること、および大人がゲームをプレイすることへの理解の広まりに貢献することである。

<sup>7</sup> 例えば、Weninger (2006)、Williams (2006) を参照。

<sup>8</sup> 特に興味深いものとして、Kevin Jacklin による Reiner Knizia 作品のデザイン分析 (Jacklin 2011)、John Kaulfield のランダムネスに関する議論 (Kaulfield 2011)、Ira Fay による Uwe Rosenberg『アグリコラ』(Rosenberg 2007) 拡張の開発〔※ Ira Fay は『アグリコラ：ゲーマーズデッキ』(Rosenberg et al. 2010) 著者の一人〕概観記録 (Fay 2011) がある。

<sup>9</sup> Martin Krause (2007) は修士論文で、ドイツにおけるボードゲームの成功について、より経済志向的な手法をとっている。

## ユーロゲーム — デザイン、文化、プレイ

本書は三つの部分からなり、それぞれが全体の結論を構成する個別の要素を探求している。それはゲーム形式、ホビイスト・プレイヤー、そして前二者の結合から生じるプレイ体験である。

### ゲームを理解する

本書の最初の部分は、特にユーロゲームに重点を置きつつ、卓上ホビーゲーミングの進化を扱っている。ユーロゲームと、ホビーゲームの中心的ジャンルというその位置づけについて論じるために、ここでは英米のホビーゲームの歴史と進化、ユーロゲームの本質、ユーロゲームが出現した地理文化的場所、ホビイストたちのユーロゲーム受容について考察する。調査を補完するため、多くのデザイナー、出版社、ホビーゲーム文化内で「有名人」と呼ばれるであろう人々にインタビューを行った。ここで関心事は、ゲームとしてのユーロゲームのより深い理解と、ホビーゲームという広汎なスペクトル内でのユーロゲームの位置づけである。当然に、ゲームという参加型形式についていかなる研究を行うにしても自らのプレイ経験は必須であり (Aarseth 2003; Lammes 2007)、研究中に私が公的・私的な場所でプレイしたボードゲーム、テーブルゲームは 300 近くに及ぶ。大部分はユーロゲームの枠内に収まるが、ホビーゲームの進化に直接的間接的に寄与した多くのゲームについてもプレイするように努めた。こうしたゲームのプレイ経験は、そのデザインへの影響の検討や、文化活動としての卓上ゲームの歴史的考察とともに、ユーロゲームの本質の状況的理解の助けとなつた。

### プレイヤーを理解する

本書の二番目の部分はボードゲームホビイストと、この趣味を育て維持するゲーミング文化についての論考からなる。この趣味コミュニティの特質を把握するため、プレイヤーが生み出したテクストを趣味のメタ的側面として分析した。主要な情報源は

オンラインフォーラム Boardgamegeek での議論や、ホビーゲーム全般、特にユーロゲームを扱った多くの出版物だ。例としてはアマチュアの同人誌 (*Sumo*、*Counter*)、商業雑誌 (*Knucklebones*〔※アメリカ Jones Publishing 社発行の隔月誌。2005年11月号～2008年3月号の全15号で終刊〕、*Games International*)、インターネットのメーリングリストやディスカッショングループ (rec.games.board、Spielfrieks)、個人のウェブサイトやブログ、たまに出るこの話題に触れた学術論文等がある。これに加え、多数のプレイヤーやコミュニティの有名人にインタビューを行った。

2007年11月には Boardgamegeek のウェブサイトを通したネット調査を実施した。個々の質問への回答率にばらつきはあるが、平均しておよそ650件の回答が得られた。調査の前半は全て定量的質問で、人口統計データとプレイ習慣の基本情報（頻度、場所など）の抽出に使われる。この定量的データと、趣味内部での議論や説明の分析を組み合わせることで、明確なプレイヤー像と、ホビーゲーミング文化に関するプレイヤーの理解、文化内部でのプレイヤーの活動について明らかにすることができた。

## プレイを理解する

本書の最終部となる第三部では、ゲームをプレイするという体験について考察する。先に述べたように、いくつかの疑問がこの探求を動機付けている。

- プレイヤーはユーロゲームのプレイからどのようにエンジョイメント<sup>エンジョイメント</sup>を引き出しているのか。
- プレイヤーは競争的プレイの構造と親密な社交の要求との間で、どのようにバランスをとっているのか。
- ゲームの出会いの社交的背景は、ゲームプレイ体験をどの程度形作るのか。

この疑問への答えを追求するため、調査の後半は、特に上記の問題に重点を置いたプレイ体験についての様々な自由形式の質問を載せた。本書ではこの質問への回答をRつきの数字で示している（例えば「R567」のように）。この調査方法によって、観察

では集められなかつた結果が得られた<sup>\*10</sup>。全体的な調査の一部分を成すこれらの回答から多くの結論が導かれ、非公式な参与観察によって裏付けられた。

## 全てを結びつける — 日常の参与観察

“研究対象が創発的で、理解が不完全で、それゆえ予測不可能であるゲームスタディーズのような分野において、参与観察は特に有用である。”(Boellstorff 2006:32)

本書の問題、調査、分析は、私自身のゲーミング<sup>ホビー</sup>趣味への参加と、ゲームをプレイしてきた個人史からきたものだ。もちろん、社会科学の広汎な領域では、調査対象となるサブカルチャーの「内部」の研究者による民族学的調査の長い歴史がある<sup>\*11</sup>。一部の参加型文化については、活動の美意識と意味を正確に理解するために、積極的な参加が推奨されてきた<sup>\*12</sup>。研究戦略としての参与観察の起源は Bronislaw Malinowski や Franz Boas といった人類学者の研究であり、対象文化がどう状況を認識しているかを把握するため、日常的かつ長期的な接触を行わねばならないとする考えが導入された (Nader 1996)。本書の場合、参与観察は私的、地域的、世界的という三つのレベルで使われている。

この 13 年間、私は毎週ゲーム会に参加してきた。ここ 10 年は主に自宅で行った。マス・マーケット プレイしたゲームは多岐にわたり、一般市場向けもホビイストゲームもある。本書の調査に着手してからはホビーゲーム、特にユーロゲームの数が圧倒的に増えた。地域コミュニティのレベルでは、西オーストラリアのコミュニティにおけるホビー・ボードゲーム普及のための非営利組織、West Australian Boardgaming Association (WABA) の会長を 2007 年から務めている<sup>\*13</sup> (※ 2012 年まで)。ここには約 100 人の会員があり、定例会には 50 人以上のプレイヤーが集まる。ホビーゲーマー向けの毎月の例会に加え、地元の図書館や学校への奉仕活動を通じ、地域社会でのゲーム普及促進に

\*10 一例として、セルフ・ハンディキャッピングのような問題を、意図と内面意識の明確な理解抜きに評価しようとするのは非常に困難である。

\*11 例えば、Redhead (1993)、Giulianotti (1995)、Wheaton (2002)。

\*12 例えば、Doyle and Sorenson (1993)。

\*13 詳しくは <http://waboardgamers.org.au/> [※ <https://wabainc.com/> へ移転]

も取り組んでいる。つい最近には、ボードゲームの社会的利益の振興を目的とした全国団体である Boardgames Australia の委員に就任した<sup>\*14</sup>〔※2016年まで〕。この団体はまた全国的な賞を創設し、良質なゲームを表彰している。最後に世界レベルでは、私は2005年以来、boardgamegeek オンラインコミュニティの活発なメンバーである。〔※そのほか、

DiGRA Australia の創設（2012年）に携わり、2015年までボードメンバーを務めている〕

この3つの手段によって、他の方法よりも遙かに深い、研究対象についての洞察が得られた。だが、この参与観察は完全に非公式なものであることは強調しておきたい。そのため本書では参与観察について明確な言及はほぼないが、本書でなされる主張や観察の多くが、他人とゲームをプレイした経験やホビーゲーミングコミュニティの一員であることを基礎としている。特にゲームプレイの社交的文脈とプレイヤーによるその扱い方についての後半の議論では、個人的観察が全ての行間に息づいていると言える。調査で得られた匿名の質的データを使うとき、データ解釈の全局面で、こうした個人的経験が役に立つ。後述するように、ゲーミング<sup>ホビー</sup>趣味を理解するには、単にゲームをプレイするだけでは全く足りない。この独特なサブカルチャーへの熱中こそが、ホビイストのゲームへの取り組みと、ゲームのプレイから得られる喜びを理解する唯一の方法なのだ。これが本書の最も重要な目的である。

---

\*14 詳しくは <https://www.boardgamesaustralia.org.au/>

# 第一章 ホビーゲームの概要

## 1. A Brief Introduction to Hobby Games

“ゲームは魅力的な歴史的工芸品だと思われるかも知れないが、社会的価値や慣習の反映でもある。” (Brown 2004)

ユーロゲームは「ホビーゲーム」と称されるもののうち、最も新しいものである。この言葉の意味は一見自明だが、過去半世紀にわたって特定の層を引きつけることで、他と差別化されてきた様々なゲームを指すようになっている。余暇理論家の Robert Stebbins は競争的ゲームのプレイを「シリアル・レジャー」の四形態のひとつとして大まかに位置づけており、そこには多くのスポーツとともに『ブリッジ』『シャフルボード』、コンピュータゲーム等の座って行うゲームが含まれている (Stebbins 1992:13-14)。しかし、このような娯楽への没頭を趣味と言ふことはあっても、こうしたゲームが趣味のゲームと呼ばれることはまずもってない。本書の主眼がホビー・ボードゲームという特殊な形式にある以上、議論の対象となるゲームを明確に説明する必要がある。さらに、ホビー・ボードゲームという呼称はこの趣味の中から生じたものであるから、過去 50 年間に出現したホビーゲームの様々な形式について説明することが、その意味するところを明らかにする上で最も効果的だろう。

この目的のため、まずは伝統的ボードゲームの過去の主要な分類法について議論し、その図式を現代ボードゲームデザインへ適用するには限界があることを示す。そこで代替案として、現代ボードゲーム市場を伝統ゲーム、一般市場ゲーム、ホビーゲームの 3 つに区分することを提案する。ホビーゲームはさらにウォーゲーム、ロールプレイングゲーム、コレクタブルカードゲーム、ユーロゲームという 4 つの主要ジャンルに分けられる。本章ではこのうち最初の 3 ジャンルについて扱うが、そこでは過去 50 年間に出現したホビーゲームの性質と多様性について記述するだけでなく、なぜこうしたゲーム形式にホビーゲームという言葉があてられるようになったのか、そして趣味のコミュニティおよび産業によって、これらのゲームが事実上ひとまとめのものとして扱われているのはなぜなのかについて、明確な答えを与えたい。

## アブストラクトを超えて — ボードゲームと卓上ゲームの分類

過去に行われてきたボードゲームの主な分類法は、プレイの中心的メカニクスもしくはゲームの目的によってゲーム類型を定義するものだった（Murray 1952; Bell 1979; Parlett 1999）。『チェス』『マンカラ』『バックギャモン』といった伝統的ボードゲームの範囲内においては、この方法は十分に有効だった。最近の例として David Parlett の権威のある研究書『オックスフォード版 ボードゲームの歴史』(Parlett 1999) では、ゲームの分析は著者のいうところの「ポジショナル位置的ゲーム」にほぼ限定されている。

“これらの特徴はボード上でプレイされることではなく、チェッカー状のマス配列や線と点のネットワークといった、意味のある印のパターン上でプレイされることにある。その目的は、互いに対するコマの動きや位置を規定することだ。”(ibid.:6)

この制約は Parlett の研究ではうまく機能しているが、現代商業ゲームの相当数が必然的に除外されることになる。彼はこうしたゲームが位置的要素を取り入れることもあると示唆するものの、現代のプロプライエタリ・ゲームは「ボードを超えた、プレイヤー自身の心中」に主眼を置いたプレイを引き起こしがちであると述べている (ibid.:7)。こうした変化をうけてか、Parlett は現代ボードゲームの進化について、厳選タイトルをざっと紹介する以上のことをしていない。ホビイスト・ライターである Mike Siggins が指摘するように、過去 40 年に起こったボードゲームデザインの重要な進展が省略されているのだ (Siggins 2000)。

ここでの問題は、伝統的アブストラクトゲームは類似のメカニクスや目標の検討によって効率的に枠組みに当てはめられるが、複雑さと多様性が増している現代商業ゲームは往々にして複数のメカニクスを織り交ぜており、こうした単純な分類を拒むことである。過去半世紀の間に市場に出現した多種多様なゲームに対し、純粋に中心メカニクスと目的だけに基づいた分類法は、扱いにくく不適切であることは間違いない。さらに言えば、現代ゲームは伝統ゲームとは異なり、製造された商品であること。歴史上の特定時期にデザインされ、出版され、特定の市場向けに、基本的に商業的理由によってつくられたこと。これを認識することが重要だ。こうしたゲームの性質は特定の集団によってプレイされることであり、従ってその出現時期とプレイヤーのアイデンティティおよび余暇選択を反映した、文化形成の発展に資するものである。どの

ような分類をとるにしても、この歴史的、文化的、経済的背景は無視できない。これを念頭に置いた有用な方法は、ボードゲームを古典ゲーム<sup>クラシカル</sup>、一般市場ゲーム<sup>マス・マーケット</sup>、ホビーゲーム<sup>ホビー</sup>という3つの主要な種類に区分する単純な図式である。

古典ゲームとは概して非専売<sup>ノン・プロプライエタリ</sup>の、古代から受け継がれてきたものを指しており、長い年月にわたる何度も変化の末に作者が出現したと見なされている。一般市場ゲームとは毎年大量に生産・販売される商業作品を指し、商業ボードゲームについての共通認識を形成している。最後にホビーゲームとは、一般市場を対象とせず、ホビーマーと呼ばれるであろう特定集団を対象としたものを指す。『チェス』のような古典ゲームの、また『スクラブル』(Butts 1948)のようなプロプライエタリ一般市場ゲームのプレイヤーの多くが、自分たちは趣味の一員だと考えるかも知れない。しかしこでのホビーゲームは、特定の商業ゲーム形態に強い関心を持つ人を引きつけやすいゲームからなる、市場の一区分を意味する。この区別を明確にするため、ボードゲームの各形式について簡単に解説しよう。

## 古典ゲーム

作者がおらず、会社や団体が所有権を主張していないため、古典ゲームの識別はたやすい。明確なテーマをもつものもあるが、ほとんどの古典ゲームはアブストラクトである。Parlett (1999) は H. J. R. Murray (1952) および R. C. Bell (1979) の研究を下敷きにし、こうしたパブリックドメインまたは「民俗」<sup>folklore</sup>ゲームを、ゲームの目標によって次の4種類に分類している。レースゲーム=プレイヤーが最初にゴールすることを目指してトラックを進むもの(例えば、『ウンノリ』〔Nyout〕『パチーシ』)。空間ゲーム=プレイヤーが駒の位置を操作し、一列に並ぶ、連結させる、ボードを横断するといった規定条件を達成するもの(例えば、それぞれ『マルバツ』『ツイクスト』(Randolph 1961)<sup>\*1</sup>『ハルマ』)。追跡ゲーム=初期配置と目的が非対称で、プレイヤーが追う側と追われる側になるもの(例えば『ネファタフル』〔Hnefatafl〕『狐とガチョ

---

\*1 Parlett が Alex Randolph の『ツイクスト』(Randolph 1961) や Piet Hein の『ヘックス』(Hein 1942) といった商業アブストラクトゲームの多くを含めているのは注目に値する。本書の分類ではこうしたゲームは古典的とは見なされないが、Parlett が説明するメカニクスの例としては有効だ。

ウ』)。取替ゲーム=対称的状態のプレイヤーが互いの駒を捕獲し排除するもの(例えば『チェス』『ドラフツ』)。これらのゲームは本書の主題ではないが、一般市場ゲームと多くのホビーゲーム形式が共に中心に据えるテーマ的要素ではなく、ゲームシステムがプレイヤーの注目をひく点で、現代ユーロゲームの近親者と言える。

## 一般市場ゲーム

一般市場ゲームとは大手玩具店の棚を独占しているプロプライエタリ・ゲームであり、一般層にとってのボードゲームはこれのことだ。一般市場ゲームには3種類ある。第一は、19世紀から20世紀にかけて生み出され、大きな成功を収めたファミリーゲームの数々だ<sup>\*2</sup>。例として『スクラブル』、『モノポリー』(Darrow and Magie 1935)、『人生ゲーム』(Klamer 1960)、『クルー』(Pratt 1948)、『キャンディーランド』(Abbott 1949)は、最初の出版から長期間、高い売上を続けている。こうしたゲームのルールは長い年月を経て西洋の文化目録の一部となり、世代間の継承もたやすく行われてきた。その結果として大規模小売店の棚は、多くが半世紀以上前にデザインされたゲームで占められている。ボードゲームとテーブルゲームの文化的理解の中で中心的位置を占めているという意味では、これらのゲームは「古典的」<sup>クラシック</sup>と言えるかも知れないが、その地位は疑いなく、人工的郷愁と効果的マーケティングの複合によって得られたものだ。

一般市場ボードゲームの第二の形式は、1980年代初頭の『トリビアル・パースト』(Haney and Abbot 1981)の成功を承けて大人気となった「パーティゲーム」だ。概してヴィクトリア期のパーラーゲームに類似し、パフォーマンスと社会的交流をプレイの主目的とする傾向がある。よって通常はルールが簡単で、多人数で遊ぶのに向く。成功したゲームの例に『ピクショナリー』(Angel 1985)、『アウトバースト!』(Hersch

<sup>\*2</sup> 複数のテクストが、19世紀後半から20世紀初頭にかけての商業ボードゲーム生産の発生について論じている。特に、Bruce Whitehill『アメリカの箱入りゲームとその生産者たち 1822-1922』(Whitehill 1992)、『アメリカノボリーゲームを通じて見るアメリカ』(Whitehill 2004)、Kenneth Brown『英国の玩具ビジネス—1700年からの歴史』(Brown 1996)、Margaret Hofer『我々がプレイしたゲームたち』(Hofer 2003)、R. C. Bell『ゲームズ・トゥ・プレイ』(Bell 1988)。より特定の会社に絞ったものとしては、『ゲームメーカーズ—パーカーブラザーズの歴史。ティドリー・ウィンクスからトリビアル・パーストまで』(Orbanes 2003)、『ミルトン・ブラッドレー』(Miller 2004)、『ゲームズ・ウィ・プレイ—J.W.スピア&サンズ社の歴史』(Schwarz and Faber 1997)がある。

1986)、『クラニウム』(Alexander and Tait 1998)、『タブー』(Hersch 1989)がある。

一般市場でよく見られるゲームの最後の種類はライセンスゲームであり、その起源は大きく言って1950年代のテレビの登場にさかのぼる。テレビの出現は一般家庭の余暇時間の使い方に重大な影響を与えた。ゲーム製造業者はこの新しいメディアを敏速に活用し、Parlettが言うところの「パルプゲーム」(Parlett 1999:347)の創造の源とした。ゲーム製造業者が創作のひらめきを得るために、現在のトレンドや流行へ関心を寄せることはよくあったが、テレビの登場はそれまでの文化的トレンドをはるかに上回る影響をゲームビジネスにもたらした。テレビ番組が新しくなるたびに、なじみのメカニクスに新たなテーマをのせてパッケージしなおす機会が与えられるからだ。

“50年代には、多くのゲーム会社が[...]テレビ番組のライセンスをますます取得するようになった。かつては定番のゲームを何十年も売り続けようとしていた会社が、今では原作の番組が放送されなくなればすぐに時代遅れになるものを作っている。箱の中身よりも、箱に書かれた名前やキャラクターに注目が集まつた”(Whitehill 1997)

一般的にこうした作品は社会-文化的に限定されたものであり、元となった番組や映画と同様、すぐに忘れ去られてしまう。本稿執筆時の例では『デクスター・ボードゲーム』(Dexter: The Board Game) (2010)、『グリー・ボードゲーム』(Glee Board Game) (2010)、『ゴシップガール〈ネバー・ハブ・アイ・エバー〉ゲーム』(Gossip Girl Never Have I Ever Game) (2009)、『ダンシング・ウィズ・ザ・スターズ・ボードゲーム』(Dancing with the Stars Board Game) (2008)がある。この種のゲームのメカニクスは大抵なにかの模倣で創造性はなく、Parlettは「基本的に平凡、短命で、退屈で、最終的には魂を損なうほどの無価値さ」とまで評している(Parlett 1999:7)。

ライセンスとクロスオーバーブランド戦略の成長から、これら3つのゲーム形式のハイブリッド交雑物が生じており、その普及は顕著だ。かつては大規模ゲーム製造業者は、独創性に欠けるとしても新しく作られたものではあるデザインを一時的トレンドに適用していたものだが、今では単に既存のゲームライセンスと組み合わせる傾向がある。玩具メーカーの巨人であるHasbro社の2010年のボードゲームの取り揃えには以下が並ぶ。『モノポリー — スパイダーマン3・エディション』(Monopoly — Spiderman 3 Edition) (2007)、『モノポリー — スポンジボブ・スクエアパンツ・エディション』

〔Monopoly — SpongeBob Squarepants Edition〕(2005)、『モノポリー — トランسفォーマーズ・コレクターズ・エディション』〔Monopoly — Transformers Collector's Edition〕(2007)、『人生ゲーム — パイレーツ・オブ・カリビアン』〔The Game of Life — Pirates of the Caribbean〕(2004)、『人生ゲーム — シンプソンズ・エディション』〔The Game of Life — Simpson's Edition〕(2004)、『キャンドィーランド — くまのプーさんエディション』〔Candyland — Winnie the Pooh Edition〕(2008)、『キャンドィーランド — ドーラといっしょに大冒険エディション』〔Candyland — Dora the Explorer Edition〕(2005)。ほとんどの場合、交雑ゲームは元ゲームと同一のメカニクス要素をそのまま保持する。ブランド化は、対象の市場を惹きつけるためのうわべの装飾に過ぎない。

現代の一般市場ゲーム産業は基本的に 20 世紀のプロプライエタリ・ゲームやパーティゲームの再パッケージ化で成り立っており、加えて特定のメディアライセンスのファンに向けて毎年出されるオリジナル作品がいくつかある。デザイナー兼出版者の Mike Petty が指摘するように、Hasbro 社や Mattel 社のような巨大ゲーム企業は新たなスタイルのゲームの可能性を探求する意欲をほぼ失っており (Petty 2006)、少数の開発者以外からの企画を検討することすら躊躇している (Verbeten 2007:31)。業界のご意見番デザイナーである Greg Costikyan が雄弁に主張するように「Hasbro は満足しきっていて、イノベーションをいじくるなんてまずない」のだ (Costikyan 1998)<sup>\*3</sup>。

## ホビーゲーム

テレビの台頭が大手玩具製造業者に苦戦を強い、最終的には斬新なゲームの発想の欠乏へと至ったのに対し、ホビーゲーミング産業とそれを取り巻く文化は 20 世紀後半に誕生し、繁栄した。実際、大規模小売店の棚から受ける印象とは逆に、過去 50 年間でゲームデザインは飛躍的進歩を遂げた。全く新しいゲームジャンルが出現し、一般市場の外部で進化してきたため、現代のボードゲーム・テーブルゲームの光景は、「平均的消費者を永久に満足させられるだけの良いゲームがある」と大企業が判断した

\*3 アメリカの一般市場の制約、特にゲームの複雑さに関する制約と、大量生産を行うには多数のゲームを売る必要があることを考慮に入れると、Hasbro 社をこのような形で概括するのはアンフェアだろう。

1950 年代とは根本的に異なるのである。

『オックスフォード版 ボードゲームの歴史』の最終章で Parlett は現代商業ゲームについて簡単に論じており、そこでは自身の分類を拡大し、「スペシャリスト・ゲーム」というジャンルについて記述している。

“これは技能と戦略のゲームと見なせる。概して大人で、真面目で、教育を受けた、知的なプレイヤーを惹きつけるものだ。こうしたゲームの多くが古典的ゲームと特徴を共有しているが、その分類から除外されているのは、市場の専門的区分に支持されるものだからに過ぎない” (Parlett 1999:347)

ここで Parlett が指しているのは、古典的なアブストラクトゲームとも一般市場を支配するゲームとも異なるゲームに興味を抱く、20 世紀後半に現れたゲーム愛好家である。こうした愛好家がプレイするゲーム形式を、より一般的にはホビーゲームと呼ぶ。

## ホビーゲームのジャンル

ホビーゲームは市場の特定層の希求という共通性を持つとはいえ、過去 50 年間に誕生したいくつかの明確な形式については、概してジャンルと見なすことが可能だ。ジャンルという言葉は、特に文学と映画研究の分野で多くの批判的議論の源泉となっており、問題をはらんでいる。本来の意味では、ジャンルとは種類内に類似する特徴を見出すことにより、テクストを個別の種類に分類することを指す。しかしながら、映画理論家の Robert Stam が指摘するように、ジャンルに関する議論は様々な基準に依拠しがちであり、その基準はしばしば相互に対立し、また交差しあう (Stam 2000:14)。さらにジャンルの区分は、一見うまく確立されていても、新たなテクストが登場し、境界が変化することにより、本質的に修正の可能性を除去できない。

ゲーム研究においても他分野と同様、ジャンルの境界を定めることは困難であり、ゲーム間の類似と差異を表すため様々な方法がとられてきた。前述したように、Murray、Bell、Parlett の古典ゲームの研究では、ゲームの目的によって分類する傾向があった。だが Parlett はカードゲームに関する議論で、メカニクスの組み合わせの類

似による「ゲームファミリー」<sup>\*4</sup> に言及している (Parlett 2000)。またデザイナーの Reiner Knizia は『ダイスゲーム百科』(Knizia 1999d) において、主に運で決まるもの、運を軽減できるもの、戦略が必要なもの、ブラフを用いるものにゲームを分けているが、これはメカニクスとその他の共通特徴を混ぜ合わせた分類である。

ビデオゲームに目を向けると、多くの学者がゲームジャンルの理解のための枠組みを確立しようと試みてきたが、その成功度合いは様々だ。David Myers は、ホームコンピュータゲームに関する初期の議論 (Myers 1990) で「コンピュータゲームの『感覚』は何に拠っているのか」と問い合わせ (ibid.:294)、プレイヤーとゲームの間の本質的なインタラクティヴィティ<sup>イントラクティヴィティ</sup> 双方向性が基本的特徴だと結論づけた。同様に Mark J. P. Wolf は、テーマの類似はプレイヤー経験の多様性を反映していないのだから、テーマはゲーム分類の基礎として不適切であると主張した (Wolf 2002:115)<sup>\*5</sup>。Wolf のビデオゲームのジャンル図式は、「インタラクティブな経験の支配的特徴およびゲーム目的」に重点を置き、様々な基準を用いている (ibid.:260)。その結果できあがったジャンル一覧は、Stam が映画研究に見た混乱と矛盾の、事実上の再現となっている<sup>\*6</sup>。

ゲーム研究者 Espen Aarseth は、ジャンルとビデオゲームに関する議論の問題を、ビデオゲームが非常に多様な形式だという事実に求めているが (Aarseth 2004)、これは他の形式のゲームも同様だ。実際 Myers はビデオゲーム内でのジャンル構築に影響する様々な要因を認めており、デザイナーにとっての特別な美的魅力や、成功した形式が再利用される商業的パターンを、他の要因とともに挙げている (Myers 2003:97)。

ホビーゲームについて言えば、このような小さな領域でさえ、様々な基準に基づいた非公式の分類ができているのは意外ではない。ゲームライターでホビイストの Greg Aleknevicus は、現在のホビーゲーミング市場はウォーゲーム、ロールプレイングゲーム、コレクタブルカードゲーム、ユーロゲームの「四柱」からなるとした (Aleknevicus

\*4 例えば「ハーツ・ファミリー」、「ホイスト／ブリッジ・ファミリー」、「ラミーのゲームたち」。Arnold Marks は自身の本でカードゲームの話題の際、同様のカテゴリー化手法を用いている (Marks 1995)。

\*5 興味深いことに Stam は映画について同様の指摘を行っている。「主<sup>サブジェクト</sup>題はどう扱われているかを考慮に入れることができないため、主題は包括的分類の基準としては最も弱いものである」(Stam 2000:14)

\*6 例えば Wolf は、プレイヤーの主なインタラクションに基づいて「撃ち合い」や「身かわし」を挙げる一方、別の例では「スポーツ」(テーマ)、「逃走」(目標)、「カードゲーム」(由来となった媒体) を出している。

2008)。コレクタブルカードゲームとロールプレイングゲームはメカニクス寄りの定義で、ウォーゲームの場合はテーマの役割が大きい。しかし、多くのコレクタブルカードゲームが戦争テーマを利用しているという事実は、ジャンル境界の議論にはつきものの、共通部の存在を示している<sup>7</sup>。従って他のメディアと同様、ジャンルはコミュニケーションを短縮する一連の慣習だと考える方が生産的だろう。それにより作者は観察<sup>オーディエンス</sup>衆が一定の予期と知識を持つもの期待できる。ゲームスタディーズの文脈では、こうした慣習をよく理解しているプレイヤーにより、ゲームへの自分たちの反応を反映したフォークソノミーが作られる (Myers 1990:289)。このことから、ユーロゲーム登場以前のホビーゲームの主要形式の要約に、Aleknevicus の図式は有用だと言える。

## ウォーゲーミング

最古のホビーゲーミングであるウォーゲーミングの起源は、軍が採用した初期シミュレーションゲームにある<sup>8</sup>。20世紀初頭、主にミニチュアゲームとして<sup>9</sup>進化していっ

\*7 例えば、『ウォーハンマー 40000 コレクタブルカードゲーム』(Peterschmidt and Miller 2001) や『ウォーロード：サーガ・オブ・ザ・ストーム』(Williams 2001)。

\*8 この活動の始まりは 1780 年、Brunswick 公爵の宮廷員であった Helwig によるウォーゲーム開発まで遡る。このゲームは 1666 のマスで区切られた卓上で行われ、ユニットによって異なる能力、地形効果、要塞や塹壕の初期ルールなどが盛り込まれていた (Sutton-Smith and Avedon 1971b:273; Freeman 1980)。同時期に民間人が『チェス』や『ドラフト』といった既存のゲームのルールを、当時の戦争により適合するよう改変していたという証拠もある (Dunnigan 1997)。通常、近代的軍隊によるゲーム活用の発端は 19 世紀初期のプロイセン軍とされる (Freeman 1980; Dunnigan 1997; Jones 1998)。当時の教育形態に不満があったプロイセン（および後の統一ドイツ）は戦略思考のモデルとしてゲームを使用した。これら初期のゲームは地形効果や詳細な軍用地図までも備え、軍事情報の効果も取り入れていたのが特徴である。ゲームによっては審判の存在により、プレイヤーは敵の位置や狙いを必ずしも知ることができなかった。中立の審判がこうした情報を保持し、論理的に「知り得ること」のみを指揮官に伝えるのである。『クリークシュピール』〔Kriegspiel〕として知られるこの一群のゲームは、戦術に精通した審判が失敗と成功の判定を下す「自由な」クリークシュピールの登場によって、全ての判定が複雑な表で厳密になされる「厳格な」クリークシュピールとのふたつに分割されることとなった。

\*9 1913 年、SF 作家 H. G. Wells が『リトル・ウォーズ』(Wells 1913) を上梓した。鉛のミニチュアを用いたウォーゲームの詳細なルールセットであるこの本は、現代ミニチュアウォーゲーミングの先駆者と位置づけられる。40 年余りの間、Wells のルールは海軍史の研究者 Fletcher Pratt によるルール (Pratt 1943) とともに唯一の娛樂的ウォーゲーミングの形式を成すものだった (Freeman 1980:14)。

たこの趣味は、1950 年代にアメリカ人 Charles S. Roberts が最初の現代ボードウォーゲーム『タクテクス』(Roberts 1954) をデザインしたとき、再び注目を集めていた<sup>\*10</sup>。最初の 2000 個を売り上げた 1958 年、ウォーゲームへの関心の高まりをうけた Roberts は Avalon Hill 社を創立した。具体的戦争を描いた一連の作品の成功により、この会社は前電子時代のウォーゲーミングの主要原理の大半を開発することとなる<sup>\*11</sup>。

Avalon Hill 社の成功と、同社の戦争シミュレーションへの熱狂的反応に刺激され、他のデザイナーたちも追随していった。Avalon Hill 社の他、Simulation Publications Incorporated (SPI)、Game Designer's Workshop (GDW)、Simulations Design Corporation (SDC) といった会社によって 1970 年代の「ウォーゲーミングの黄金時代」が到来した (Dunnigan 2000)。そのなかでも雑誌 *Strategy and Tactics* を発行し、コミュニティによる貢献と評価の水準を確立した SPI 社は群を抜いて重要である<sup>\*12</sup>。この時期の典型的ボードウォーゲームは以下のものを用いていた。様々な地形を表す六角形のグリッド、能力が印刷されたボール紙トークンで表されるユニット、統計データとデザイナーの直感をもととした、戦闘結果決定のための洗練された確率ベースの表などである。一般市場ゲームとは対照的にパッケージにデザイナーネームが載っていることが多く、実際「ゲームデザイナー」という言葉は SPI 社の Redmond Simonsen によって作られたものだ (Costikyan 2006)。

Roberts が初期の作品に取り組んでいたその頃、ハーバードでヨーロッパ史を学んでいた Alan Calhamer は、第一次世界大戦前夜のヨーロッパにおける外交の駆け引きに題材をとったゲームを考案し、改良を重ねていた。そのゲーム『ディプロマシー』(Calhamer 1959) は Roberts の戦略シミュレーションとは全く異なり、複数プレイヤーの対人交渉力を主軸に、比較的単純なボード上での対立の解決を図るものだった。

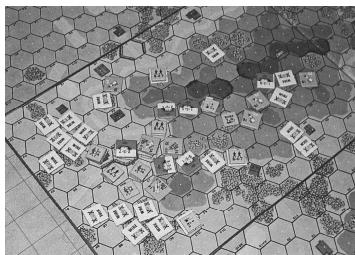
\*10 これに大きく寄与したのが、ゴム鋳型からのフィギュア製造法を開発したアメリカの Jack Scruby と、イギリスの Don Featherstone である。両者はともに初期のニュースレターである *War Game Digest* を作っていた (Beattie n.d.; Gray 2008)。

\*11 例えば、『ゲティスバーグ』(Roberts 1958a)、『ワーテルロー』(Shaw and Schutz 1962)、『D-DAY』(Roberts 1961)。

\*12 もともとはアメリカ軍人の Chris Wagner によるアマチュア同人誌であった *Strategy and Tactics* は、どのような類のゲームを望むかプレイヤーから意見を募り、SPI 以外のゲームについても活発な議論の場を提供することで、この趣味を取り巻くコミュニティの形成に貢献した (Costikyan 1996)。

大手ゲームメーカーから拒絶された Calhamer は 1959 年に最初の 500 部を自費出版した。それ以来このゲームはほぼ途切れることなく出版され続けている (Sharpe 1978)。厳密にはウォーゲームとは言えないが、『ディプロマシー』<sup>ホビー</sup>はそれ自体が趣味となっており、郵便、後には e メールを用いたプレイが大きな成功を収めている。

Avalon Hill 社の成功は 1970 年代を通じて続いた。初の戦術級ウォーゲームとされる『パンツツアーブリッツ』(Dunnigan 1970) は様々なシナリオに対応できるよう、ゲームボードの再構成を可能にした地表マップを導入した。この発明は後の人気シミュレーション『スコードリーダー』(Hill 1977) で発展し、洗練された。これは今まで最も売れたウォーゲームであり (Costikyan 1996)<sup>\*13</sup>、ファンたちのサブカルチャーも生まれている。70 年代は「モンスター GAME」が誕生した時期でもあり、この名前はシミュレートしようとする対象の壮大さを示している (Palmer 1980:19)。GDW 社の『東方への衝動』(Chadwick and Banner 1973) はこのジャンルの最初の作品で、キャンペーンの完遂に少なくとも 50 時間を要した (Owen 1990)。一方 SPI 社の『ウォー・イン・ヨーロッパ』(Dunnigan 1976a) は、兄弟作『ウォー・イン・ザ・イースト』(Simonsen and Dunnigan 1974) および『ウォー・イン・ザ・ウェスト』(Dunnigan 1976b) と共に、100 時間以上続くキャンペーンを提供した (Palmer 1980:171)。



**写真：『スコードリーダー』** ……現在まで最も売れたウォーゲーム (Wesley Williams 撮影、Multiman Publishing の厚意による)

1975 年、Avalon Hill 社はボルチモアのウォーゲーミングクラブと協力して最初の Origins コンベンションを開催した。その後 Origins は SPI 社との共同開催となり、この趣味の成長に貢献した。1970 年代は多産の時期であり、Avalon Hill 社は年に 5 本

\*13 Costikyan の主張はいくぶん古いものではあるが、ウォーゲーミング趣味の衰退を考えると、Squad Leader を超える売上を記録したゲームはありそうもない。

の新作ウォーゲームを発表し、SPI 社は年間平均 27 本という驚異的な運営を行っていた (Owen 1990)<sup>\*14</sup>。最盛期を迎えた 1980 年にはヒストリカル・ウォーゲームの総売上は 220 万本に達した (Dunnigan 1997)。

だが数年のうちに、ロールプレイングゲームの人気の高まりとパーソナルコンピューターの登場がウォーゲーミング<sup>ホビー</sup>趣味に多大な影響を及ぼし始めた (Owen 1990)。ウォーゲーミングで地歩を固めてきた多くの会社がロールプレイングに手を出す一方、新たな<sup>ホビー</sup>趣味の爆発的成長との競争に敗れた者たちもいた。加えて、多くのゲームに必須の複雑なマニュアル操作に代わる魅力的な選択肢を、パーソナルコンピューターが提供了。当初はプラットフォームの互換性や処理能力の問題に阻まれたが、コンピューターベースのウォーゲームは発展し続け、デジタルに乗り換えるプレイヤーを次第に増やしていった。

1982 年、ロールプレイングゲーム『ダンジョンズ・アンド・ドラゴンズ』の成功で今や大企業となっていた Tactical Studies Rules (TSR) が SPI 社を買収した。TSR 社は SPI の成功したゲーム<sup>\*15</sup>をいくつか再販したが、同社のロールプレイングの出版ラインの盛況に比べれば売上はぱっとしなかった (Owen 1990)。同年には玩具業界の巨人である Milton Bradley 社が『ブロードサイズ・アンド・ボーディング・パーティーズ』(Harris 1982)<sup>\*16</sup>をリリースした。このゲームは単純化したウォーゲームを高品質で提供するシリーズの第 1 作だったが、Lauwence Harris の『アクシズ・アンド・アライズ』(Harris 1981)〔※ Milton Bradley 社版の発売は 1984 年〕を例外として、主流の観<sup>オーディエンス</sup>衆から本格的には受け入れられなかつた<sup>\*17</sup>。この流れに追随し、1980 年代後半には TSR、

\*14 Avalon Hill 社はまた Sports Illustrated Games、3M Games、Battleline 等の企業を買収して製品ラインを増強した。Battleline の成功作には『帆船の戦い』(Taylor 1975) や、『ディプロマシー』に影響を受けた『マキャベリ』(Taylor and Wood 1977) があり、これも Avalon Hill 社の製品ラインに組み込まれた。見逃せないのは Avalon Hill 社が『ディプロマシー』の権利も取得したことで、おかげで広範囲に行き渡るようになった。

\*15 例えは、『テリブル・スウィフト・ソード』(Berg 1976) や『スナイパー！』(Dunnigan 1973)。

\*16 『ブロードサイズ・アンド・ボーディング・パーティーズ』は、元々は紙とチットのウォーゲームとして Citadel Game Systems から 1981 年にリリースされた Harris のゲームの、精巧に製造された版だ。

\*17 「ゲームマスター」シリーズとして知られるこのラインは、『アクシズ・アンド・アライズ』、『ブロードサイズ・アンド・ボーディング・パーティーズ』、『コンクエスト・オブ・ジ・エンパイア』(Harris 1984)、『フォートレス・アメリカ』(Gray 1986a)、『ショーグン』(Gray 1986b) で構成される。最後の作品は後に『サムライソード』(Samurai Swords) に改題された。

Avalon Hill、GDW が単純化したゲームを制作したが、結果はまちまちだった<sup>\*18</sup>。Avalon Hill 社が 1985 年に発売した『アドバンスド・スコードリーダー』(Greenwood 1985) は元のゲームより単純であるにもかかわらず瞬く間に多くの支持者を獲得した。

1980 年代から 1990 年代初頭のボードウォーゲーミング趣味の劇的な衰退の理由については多くの指摘がなされている。Greg Costikyan は崩壊の原因を TSR 社に求め、ウォーゲーミングコミュニティの根幹となっていた SPI 社の *Strategy and Tactics* 誌の終身購読権を認めなかつたことで同社が「ウォーゲーミングの頭を撃ち抜いた」のだと主張する (Costikyan 1996)。だが Dunnigan は、崩壊の主因はコンピューターゲーミングだったと指摘している。

“ウォーゲームの定義を単に変えてやれば、ウォーゲームの売上は向上していると主張できる。それが市場が需要に応えてやってきたことだ。だがそれは、歴史書を買って読む人はもはや少数だから、歴史小説を歴史書に再分類すべきだと言っているようなものだ。そうではなく、歴史ウォーゲームが情報と分析を重視するあまり娯楽を犠牲にしたせいで、常に小さな市場だったのが問題なのだ。ウォーゲーマー以外のゲーマーなら誰でもすぐわかることだ。今ではコンピューターにより多くの人がウォーゲームをプレイできるが、そのほとんどがトレーニング抜きで楽しませてほしいと思っていることに驚くべきではない。” (Dunnigan 2000)

戦争シミュレーションという分野は現在でも活発ではあるが、ウォーゲーミングは 1960～70 年代の人気を取り戻すことはできなかった。主に Games Workshop 社とのファンタジーおよびサイエンスフィクション・ゲーム「ウォーハンマー」連作によってミニチュアゲーミングは若いホビリストたちを惹きつけ続けてはいるが、大きくこの趣味を見れば、全盛期から著しく凋落している。

Dunnigan の説明によれば、ウォーゲームのデザイナーは通常、詳細な情報を用いて重要な紛争を再現することで、歴史上の特定時をシミュレートしようとする。ゲームの多くはある程度シミュレーション的ではあるが、ウォーゲームはこれを極限まで

<sup>\*18</sup> 例えば、TSR 社の『オンスロート』(Niles 1987) に、本および映画と繋がった『レッド・オクトーバーを追え』(Niles 1988)、GDW 社の『バトル・フォー・モスクワ』(Chadwick 1986)、そして Avalon Hill 社の『プラトーン』(Taylor 1986) や『ゲティスバーグ』(Taylor 1988)。

進めており、複雑なルールと労力をかけて作成された戦闘解決表（CRT）を用い、ダイスとその確率の組み合わせによってあらゆるイベントの可能な結果を近似的に表現する。ゲーマーが「クローム」と呼ぶこの要素は、極めて長大できめ細かいルールを生み出しがちだ。実際、ゲーム中に起こり得る全ての特殊状況に対応するため膨大な量の例外規定を設けたルールは「アヴァアロン語」なる言葉で呼ばれる。1970年代から80年代にかけてウォーゲームの舞台が代替<sup>オルタナティブフューチャー</sup>未<sup>オルタナティブフューチャー</sup>来やサイエンスフィクション、ファンタジーにまで広がったとき、ゲームはシミュレーションであるという観念が根強く、従って複雑さも存続した。その結果こうしたゲームのプレイは、長大なルールブックを読み進められる根気と素質を併せ持つ者に限られるようになった。このようなシステムの複雑さは、これらのゲームが一般人向けではないことを意味する。これは「ゲーマーズゲーム」だったのである。大抵の場合プレイヤーはカジュアルな参加者ではなく、発展中のホビーゲーム文化の熱心な一員であった。

## ロールプレイングゲーム（RPG）

1970年、ウォーゲーマー Gary Gygax は、友人 Jeff Perren のルールシステムをもとに、中世モチーフのミニチュアゲーム開発に取り組んでいた。Guidon Games から 1971年に出版されたこのシステム『チェインメイル』(Gygax and Perren 1971) は「ドラゴン、ヒーロー、マジックソード、スペル」を取り入れる追加ルールを含んでいた (Bimbaum 2000)。Gygax のシステムのプレイヤー、Dave Arneson はウォーゲーム愛好家仲間だったが、このジャンルの慣習にやや飽きていたため、体験を活気づけようと様々なプレイスタイルを試し始めていた<sup>\*19</sup>。彼はまず、中世を舞台にし、各プレイヤーが小集団のリーダーを担当する継続キャンペーンという考えを導入した。実験を重ねた後、Arneson はゲームに魔法を取り入れ、プレイヤーがそれぞれ個別の冒険者となり、協力して敵の城に潜入するゲームを行った。彼はこれが初のファンタジーロールプレイングゲームだとしている (Fine 1983:13)。間もなくして Gygax が Arneson の 1 プレイヤー 1 キャラクターのアイデアに触れ、二人は 1970 年代始め、後に最初の

---

\*19 『ダンジョンズ・アンド・ドラゴンズ』の「発明」に至るまでの一連の出来事の話は、関与した多くのプレイヤーそれぞれの解釈や記憶があるため、複雑なものとなっている。このゲームの起源についてのより詳細な記述が Fine (1983)、Mason (2004)、Mona (2007) にある。

商業ロールプレイングゲーム『ダンジョンズ・アンド・ドラゴンズ』(Gygax and Arneson 1974a)となるルール開発に取り組んだ。Gygaxは少数のホビイストにしか受けないだろうと考えていたが<sup>\*20</sup>、『ダンジョンズ・アンド・ドラゴンズ』の人気の高まりは驚異的で、このゲームの名前はロールプレイング趣味の代名詞となった。

一般的に、ロールプレイングゲームにおいてプレイヤーは個別のキャラクターを担当する。各キャラクターの特徴と能力はルールで規定されるが、動機と目標はゲームの物語によって変化し得る。ゲームマスターはプレイヤーが直面する出来事を物語り、ゲーム世界を描写し、行動の結果を伝える。典型的なゲーム構造として、多様な経験の積み重ねがキャラクターの能力値を変動させ、それにより世界とキャラクターとの関係性も変化するようにルールが定められている。初期のロールプレイングゲームの多くは一連の継続するセッション……キャンペーン……形式でプレイされ、個々のセッションはより大きな冒険の一部をなしていた。

1970年代後期、『ダンジョンズ・アンド・ドラゴンズ』の成功は、それに続こうとするロールプレイングゲームの奔流を生み出した<sup>\*21</sup>。文芸や映画の多くが題材となつた<sup>\*22</sup>。さらには、ロールプレイングが発達するにつれ、この趣味が初期にウォーゲー

\*20 このゲームは複数のゲーム会社に断られ、Gygax自身のゲーム会社 Tactical Studies Rules (TSR) が生産した最初の1000部を売るのに11ヶ月を要した。(Fine 1983:15)

\*21 なかでも最初期のものとして、『トンネルズ・アンド・トロールズ』(Andre 1975) は比較的単純なゲームであり、ソロルール〔※正確にはルールではなくソロナリオ〕の存在で有名。Chaosium社の『ルーンクエスト』(Perrin et al. 1978) もファンタジー作品で、精巧に設定された架空の青銅器時代を舞台とし、キャラクタースキルシステムを最初に取り入れた (Jaquays 2007)。Marc Millerの『トラベラー』(Miller 1977) はサイエンスフィクション作品で、何十万年もの歴史をもつ架空宇宙、第三帝国の緻密な設定で知られる (Pondsmith 2007)。

\*22 TSR社はポストアポカリプス (Jaquet and Ward 1978)、西部劇 (Gygax and Blume 1975)、さらにはスペースイリマー (Rasmussen 1980)まで手を広げ、他社もすぐ新たな題材を求めて追随した。スーパーヒーローは1980年代にHero Games社の『チャンピオンズ』(MacDonald et al. 1981)とTSRの『マーベル・スーパーヒーローズ』(Grubb 1984)でゲーム化された。『チャンピオンズ』はキャラクター作成に均衡ポイント制を使用した最初のRPGだ(初期のゲームはランダムなダイスロールだった) (Bridges 2007)。一方『マーベル・スーパーヒーローズ』はMarvelコミックの世界を再現するため、キャラクターに全く不均衡な能力を与えるという正反対の方法をとった (Kenson 2007)。ホラーテーマのゲームはすぐに現れたが、最も成功したのはChaosium社の『クトゥルフの呼び声』(Peterson 1981)だ。H.P. Lovecraftの神話体系に基づいた『クトゥルフの呼び声』は、キャラクターの漸進的成長というおなじみの概念を、狂気にゆっくりと落ちていくことへと置き換えた。

ミングから引き継いでいた戦闘の重視が、より想像的で演劇的な試みに道を譲った<sup>\*23</sup>。それまでゲーム審判たちは、プレイヤーが冒險し征服するための大規模で自己完結的な環境を作り上げ、戦闘要素を強調することに満足していたが、そこから脱却することで、プレイヤーの主要な動機づけとしての物語が注目されるようになった（Mason 2004:6）。結果として多くのゲームが、初期のゲームを特徴づけていた重厚なルールを放棄し、より自由な形式へと向かっていった。

1980 年代中頃には、ロールプレイングが手をつけていない虚構世界はほぼないようと思われた。Steve Jackson の『ガープス』（Jackson 1986）〔Generic Universal Role Playing System〕（GURPS）は、理論的にはどのような架空設定にも適用できる統合システムを提示することで、様々な環境で冒險したいというプレイヤーの要望を簡単に実現できるようにした。この方法は成功し、総称的なものからライセンスものまでを網羅した、無数のソースブックを生み出した。

1990 年代を通じ、パーソナルコンピューターで行うロールプレイングゲームによって、卓上ロールプレイング業界は甚大な影響を被った。実際の役割演技はほぼ要求されないものの、キャラクター成長と確率による事象の結果判定という基本的な仕組みは、このメディアに最適なものだった。だが重要なことに、卓上ゲームに不可欠な要素である社会的因素もまた、一人でプレイすることで失われてしまった。

“紙の RPG は電子のそれとは違い、社会的なものだ。プレイのために定期的に集まり、純粋な構造的見地から自分のキャラクターの有用性を最大化しようとする以上の時間を、友人とのロールプレイに費やすのだ。友人グループが何年も一緒に、同じ世界を、同じキャラクターで、同じゲームマスターのもとでプレイするのにはありふれたことだ。その過程でキャラクターの長い履歴がつくられたり、世界背景が具体化されたりしていく。長い時間を経たプレイヤーにとって、自分たちが作り出す物語は小説や映画と同じくらい、恐らくはそれ以上に感情に響き、

---

<sup>\*23</sup> ロールプレイングゲームの柔軟性を十分に示すものとしては以下の作品がある。『バラノイア』（Costikyan et al. 1984）はコンピューターに支配されたディストピア社会を舞台とした陰気でユーモラスな作品で、秘密目的を与えることでプレイヤー間の対抗をうながす。『トゥーン』（Costikyan and Spector 1984）はカートゥーンのめちゃくちゃな世界を再現する喜劇的試みであるのと同時に、ロールプレイングゲームというジャンルが持つ深刻さへの巧妙な揶揄でもある。

個人的に意味深いものとなるだろう。プレイヤー自身が直接に、創造に携わっているのだから。” (Costikyan 2007:9)

コンピューターロールプレイングの人気が高まるにつれ、卓上プレイでの協力的・社会的ストーリーテリングも重視されるようになった<sup>24</sup>。1991年、アメリカのゲーミング雑誌／同人誌 *White Wolf*<sup>ファンジン</sup> は、小規模だが有力なゲーミング会社である Lion Rampart 社と合併し、White Wolf Inc.を設立した。このゲーム会社の最大の功績である「ストーリーテラーシステム」は多くのゲームの土台となっている。最も有名な『ヴァンパイア：ザ・マスカレード』(Rein-Hagen 1991) はモダンゴシックホラーのゲームで、氏族と血統の複雑な政治的背景世界を確立し、このジャンルを没入型ストーリーテリングにまで推し進めた (Appelcline 2007)。『ヴァンパイア』の成功を受け、White Wolf 社は同じ世界を扱ったゲームシリーズ<sup>25</sup>である「ワールド・オブ・ダークネス」を発売した。このシリーズの拡大は、恐らく商業的に成功した唯一のライブアクション・ロールプレイングゲーム『マイinz・アイ・シアター：ザ・マスカレード』(Rein-Hagen et al. 1993) を出すまでになった<sup>26</sup>。

コレクタブルカードゲーム『マジック：ザ・ギャザリング』(Garfield 1993) の登場により多くのゲーマーがロールプレイングゲームから去っていき、業界に衝撃を与えた (De Rosa 1998)。多くの RPG 会社が『マジック』の成功に続こうと、コレクタブルカードゲームの制作に注力した (Appelcline 2006b)。結果として世紀の変わり目には、最も革新的なロールプレイングゲームの大部分は独立系開発者の手になるものと

\*24 Lion Rampart 社の『アルス・マギカ』(Tweet and Rein-Hagen 1987) がこの進化をよく示している。このゲームではプレイヤーたちがゲームマスター（ストーリーガイド）役を交代で務め、物語の進行に合わせてキャラクターを切り替える（最初に各プレイヤーにつき 3 キャラクターを作成する）。Erick Wujcik は『アンバー・ダイスレス』[Amber Diceless] (Wujcik 1991) の導入部で、この傾向をより一層重視している。Roger Zelazny による SF シリーズ「真世界アンバー」[The Chronicles of Amber] の世界を舞台としたこのゲームは、題名が示すようにダイスを完全に排除している。

\*25 『ウェアウルフ：ジ・アポカリプス』(Rein-Hagen 1992)、『メイジ：ジ・アセンション』(Wieck et al. 1993)、『レイス：ジ・オブリビオン』(Rein-Hagen et al. 1994)、『チェンジリング：ザ・ドリーミング』(Rein-Hagen et al. 1995)、『ハンター：ザ・レコニング』(Rein-Hagen et al. 1999)、『マミー：ザ・リザレクション』(Achilli et al. 2001)、『デーモン：ザ・フォールン』(Stolze and Tinworth 2002)。

\*26 ライブアクション・ロールプレイングゲーム (LARP) とは、その名の通り卓上環境から離れ、より大きな演劇的規模でプレイするロールプレイングゲーム形式である。

なり、こうした紙ペンゲームの流通にはインターネットが大いに活用された。同時に、ロールプレイングゲームへの批評的関心によって理解が洗練されていき、より繊細な作品が生み出された。『ダンジョンズ・アンド・ドラゴンズ』のようなおなじみの作品は新たな観<sup>オーディエンス</sup>衆<sup>ゲーミズム</sup>のため改訂と更新を繰り返していたが、最も興味深いデザインは Ron Edwards の言う「ゲーム主義」から離れ、物語的方法へと移行している<sup>27</sup> (Edwards 2001)。ロールプレイングは早くも 1983 年には学術的関心の対象ではあったが (Fine 1983)、Edwards (2001) や Daniel Mackay (2001) たちの研究や、とりわけ活発なスカンジナビアの LARP とロールプレイングゲームの研究コミュニティは、ロールプレイングゲームの特質を、ゲームとパフォーミングアートの両方として理解することに寄与してきた<sup>28</sup>。

## コレクタブルカードゲーム (CCG)

1993 年、ゲームデザイナーの Richard Garfield は、『ロボラリー』(Garfield 1994)<sup>29</sup> という名の最新作ボードゲームを、アメリカのゲーム会社に売り込もうとしていた。比較的新興のロールプレイング会社である Wizards of the Coast の創業者 Peter Adkison は興味を示したが、ボードゲームの高額な制作費に懸念を感じていた。ともに『ロボラリー』の開発を進めていた最中、より安価で携帯しやすいゲームを要望した Adkison に、Garfield は数年前から取り組んでいた『マナクラッシュ』〔Manaclash〕を見せた。そのデザインはベースボールカードのトレーディング要素をゲームに組み入れたものだった (Appelcline 2006b; Weisman 2007)。コンセプトは比較的単純だった。莫大な種類のカードと個々のカードの希少性の調整により、カードパックを買足すことで無限に拡張が可能な 2 人用カードゲームである。『マジック：ザ・ギャザリ

\*27 「ゲーム主義は参加者（現実の人間）間の競争によって表され、個々人の実際のプレイ戦略からくるキャラクターの短期的・長期的な勝利敗北条件を含む。ここに挙げた要素が競争の場をもたらす」(Edwards 2001)

\*28 革新を続ける独立系ロールプレイングゲームの作品としては以下がある。『ダスト・デビルズ』(Snyder 2002) はマカロニウエスタン RPG で、イベント解決に革新的なボーカーメカニクスを用いている。『マイ・ライフ・ウィズ・マスター』(Czege 2003) はコメディ風のゴシックホラーであり、プレイヤーは悪の主人の召使いとなる。『ドンジョン』(Nixon 2002) は初期ファンタジーロールプレイングゲームを再考する興味深い試みでありつつ、プレイヤーに強い権限が与えられており、ゲームマスターと共同でゲームを作り出すものだ。

\*29 このゲームは Wizards of the Coast 社から 1994 年に発売された。

ング』へと進化したこのゲームは 1993 年 8 月に発売され、一夜にしてホビーゲーミングの世界を一変させた。

“1993 年から 94 年に CCG がどれだけ RPG 業界を変えたかについては、何を言っても過言ではない。発売日にはゲーマーが店の前に列をなし、新しいセットを 100 ドルのケース単位で購入した。ブームに一枚噛むためだけに新たなゲーム店が湧いてくるほどに、大量の金が飛び交っていた。印刷部数は増え続けていたものの、予約注文は各リリースの数ヶ月前で締め切られ、Wizards 社はそれ以上を刷る余裕があまりなかったため、発売日までには要望は跳ね上がっていたが、小売店も卸業者も購入を制限されるのが常だった。”(Appelcline 2006b)

ロールプレイングゲーマーも戦略ゲーマーも、継続的に発売されるゲーム拡張セットが生み出す複雑な世界に引き込まれた。最も重要なのは、こうした継続的リリースとカードの収集性によって、デッキ構築という全く新しいメタゲームが生まれたことだ。プレイヤーが様々なプレイスタイルや新たなカードに熟達するにつれ、効果的なデッキを作るというメタゲームが、この趣味に一段階上の楽しみを与えた。正確な数字は入手できないが、Wizards of the Coast 社はゲーム発売から 2 年のうちに 10 億枚以上のマジックのカードを売り上げたとされる (Giles 1995)。Wizards of the Coast はホビーゲーミング店でのトーナメント開催を通じてプレイヤーのコミュニティを積極的に育成し、1994 年には趣味の成長に対応して専門誌 *The Duelist* を創刊した。1996 年には最高 4 万ドルの賞金が与えられるプロツアーサーキットが設立された。

『マジック：ザ・ギャザリング』は後にコレクタブルカードゲーム (CCG) として知られるようになったジャンルの最初の、そして疑いなく最も成功した作品である。このゲームの驚異的な成功はすぐさま明らかになり、他の出版社も直ちに潮流に乗り出した。その第一陣には Decipher 社の『スタートレック：ザ・ネクスト・ジェネレーション カスタマイザブル・カードゲーム』(Braunlich et al 1994)、TSR 社の『スペルファイア』(1994)、Wizards of the Coast 社の次作でありこれもまた Garfield 共同デザインの『ジハード』(Garfield et al. 1994)<sup>\*30</sup> がある。1995 年末の市場は CCG で溢れたが、最終的に『マジック』の人気を凌ぐものは出なかつた。こうした初期の作品

---

\*30 1995 年に『ヴァンパイア：ジ・エターナル・ストラグル』[Vampire: The Eternal Struggle] に改題された。

中で重要なものとしては、功夫／サイエンスフィクションテーマの『シャドウファイスト』(Laws and Garcia 1995)<sup>\*31</sup>、Tolkien から着想を得た『指輪物語 CCG』(Charlton 1995)、そして恐らく『マジック』に次いで世評の高い CCG である『レジェンド・オブ・ザ・ファイブ・リングス』(Seay et al. 1995) がある。1995 年は TSR の『ドラゴンダイス』(Smith 1995b) が発売された年でもあり、このコレクタブルダイスゲームは後のコレクタブルミニチュアの登場を予見させるものだった。



写真：『マジック：ザ・ギャザリング』はジャンル全体を産んだ (Simon Holding 撮影。©Wizards of the Coast LLC. 画像は許可のもと使用)

1990 年代後半を通じ、CCG は途切れることなく発売され続けた。『マジック』の例に倣って独自の神話世界を下敷きにゲームを作る会社もあれば<sup>\*32</sup>、既存ブランドの拡張やライセンスを受けることで、背景世界の人気を活用しようとする会社もあった<sup>\*33</sup>。1990 年代末までには最有力のライセンスのほとんどは CCG 化され、市場は落ち着き始めた。1999 年には日本の子どもも向けメディアフランチャイズをもとにした『ポケモンカードゲーム』が北米で発売され、『マジック』にとって初の手強い相手が思いも寄らないところから現れた。本格的な CCG であるもののポケモンの主要対象は若年層であり、程なくしてこれも日本から参入してきた『遊☆戯☆王オフィシャルカードゲーム』(Takahashi 2002) と人気を争うこととなる。

\*31 RPG『風水』(Laws 1996) のゲーム世界からの派生作。

\*32 例えば、『ネットランナー』(Garfield 1996)、RPG『デッドランズ』(Hensley 1996) の翻案『デッドランズ：ドゥームタウン』(Williams 1998)、『レジェンド・オブ・ザ・ファイブ・リングス』と同じフィクション世界を舞台にした『レジェンド・オブ・ザ・バーニング・サンズ』(Williams and Lau 1998)。

\*33 例えば、『ハイランダー TCG』(Sager 1996)、『ジェームズ・ボンド 007 ゴールデンアイ』(Winter 1995)、『X ファイル』(Macdonell and Kent 1996)、『ジーナ：ウォリアー・プリンセス CCG』(1998)。

新しいCCGは発売され続けており、市場に1990年代中盤ほどの勢いがないのは確かだが、革新的な注目作もときおり出現している。最近ではオンライン版の登場により、コレクタブルカードゲームは仮想空間に進出している。最初の完全オンラインCCGである『クロンX』(Moromisato et al 1997)はDarkend Sky Studios社が開発し、1997年に発売された。その後、『マジック』やDecipher社の『スターウォーズ』(Darcy et al. 1995)のような絶版ゲームも含め、多くの成功したCCGがオンライン化された。コレクタブルカードゲームの他の派生物にコレクタブルミニチュアがある。これはCCGのマーケティングモデルとミニチュアウォーゲーミングの物体性を融合させたもので、最初の作品は『メイジナイト』(Weisman and Barrett 2000)である。後続の成功作に『ヒーロークリックス』(Weisman et al. 2002)、『アクシズ・アンド・アライズ・ミニチュアズ』(Tweet et al. 2005)、『ヒーロースケープ』(Van Ness et al. 2004)、『スターウォーズ・ミニチュアズ』(Grubb et al. 2004)がある。こうしたゲームのなかでも最も包括的なものは恐らく『ダンジョンズ・アンド・ドラゴンズ・ミニチュアズ・ゲーム』(Elias et al. 2003)であり、その狙いはウォーゲーム、ロールプレイング、コレクタブルゲームのプレイヤーを同時に惹きつけることだ。

## プレイのコミュニティ

エッセイ集『ホビーゲームズ：ベスト100』(Lowder 2007a)の編者であるJames Lowderはホビーゲームを「戦略や周りを取り巻くコミュニティにプレイヤーが打ち込めるようにデザインされたもの」(Lowder 2007b)だと言う。多くの人が古典ゲームを定期的にプレイするし、時には家庭で一般市場ゲームをプレイすることもある。だがホビーゲームが作り出す集団の関心は特殊なもので、ゲーム形式についての考察やコミュニティへの参加が、ゲームのプレイそのものと同じくらい重要なのである。

ルールが固定されていることから、大人の遊びは規範的なものになりがちだと言われるが(Pagliari 2005)、ゲーミングホビリストはその初めからルールを検証する傾向を明らかに持っており、好みのゲームが生まれる助けとなることを期待していた。こうした検証作業は熱中の一部をなしていた(Costikyan 1996)。このように、初期ウォーゲームは大人の娯楽ゲームの可能性を生み出したのと同時に、最初のホビーゲーマー・

コミュニティも形成したのである。(Dunnigan 1997)。この業界に入ってくる者は、大抵は教育を受けた西側の男性であり、この趣味自体の熱狂的参加者であった。この特徴は今日のコミュニティの全体文化にまで影響しており、消費者と生産者の間の継続的なコミュニケーションやアマチュア作品の増殖によって、消費者と生産者の区分が曖昧となっている (Winkler 2006:14)。

プレイヤーを想像の環境に置かれたキャラクターとし、創発的柔軟な目標を与えたロールプレイングは、ゲームに対する理解と、ゲームの想像的・表現的芸術としての可能性について再考を迫った。ロールプレイングゲームは大量の新規参加者をゲーミング趣味へと連れてきたが、その多くが積極的にジャンルの発展に貢献した。ロールプレイングゲームとは対照的に、コレクタブルカードゲームは慎重なリソース管理と戦略プレイを前提とした、明確な勝敗条件が設定されていた。加えて、デッキ構築のメタゲームやトーナメントによってコミュニティの形成を促していた。実際、もとの出版社が打ち切ったコレクタブルカードゲームが、活発なプレイヤーコミュニティを維持している (Bisz 2009)。ユーロゲームの出現に先立ち、これら各ジャンルが文化とそれを支える産業の発展に影響を与え、現代ホビーゲーミングを作ってきたのだ。

## 第二章 アングロ=アメリカン・ホビー・ボードゲーム 1960-1995

### 2. Anglo-American Hobby Board Games 1960-1995

20世紀後半を通じてホビーゲーミングを定義づけたゲームは、典型的には、プレイの中でインタラクションの源として直接対立に焦点を絞っていた。ウォーゲームは明示的に歴史上または想像上の闘争をモデル化していた一方、ロールプレイングゲームはプレイヤー対環境という概念を導入した。後にロールプレイングの表現はこのプレイヤーとゲームの敵対的関係から離れることになるものの、かなりの期間、このモデルはこのジャンルで支配的だった。コレクタブルカードゲームは、ウォーゲームや初期ロールプレイングを特徴付けていた本らしさの重視を概ね捨ててはいるものの、典型的には同様の直接対立のモデルの中でひとりのプレイヤーを別のプレイヤーと闘わせるものだ。これら三つのジャンルは大人向けゲームの市場を、そしてより重要なものとして、活発なゲーマーのコミュニティを確立し育むのに決定的な役割を果たしたものだが、そのいずれも現代ユーロゲームの直接の前身とは見なされない。

これらの特定のゲーム形式の成長とともに、より広いボードゲームデザインの分野も、後にユーロゲームの形式に反映されるような形で、進化し続けた。1960年から1995年の間、アメリカやイギリスでは、大人のホビリストの市場を狙って、広い多様性を持った戦略ボードゲームが出版されてきた。そのいずれも、前章で述べたホビーゲーミングのどのジャンルにもうまく適合しないものだが、それらは同じ小売チャネルを通じて供給され、同様の観衆によってプレイされた。デザイナーが一般市場の制限の外でゲームを開発するにつれ、革新的なタイトルが徐々にボードゲームデザインの境界を押し広げ、そしてそうする中で、続くヨーロッパ様式のデザインの基礎のうちいくらかを築いた。あるケースでは、これらのゲームがユーロゲームへ与えた影響は極めて明白であり、別のケースでは微妙なものでしかないかもしれない。全体としては、この時期に出版された相当な数のゲームが、位置に関するメカニクスに重点を置かず、対人スキルや推論を頼みにする傾向を示していた。より重要なことは、この章で議論するタイトルが、メカニクスとテーマの両面で直接対立から徐々に離れていく兆しをみせたことだ。これは後に現代ユーロゲームを定義付ける特徴になる。

## 現代ユーロゲームの起源 — 3M Games

1962年、Minnesota Mining and Manufacturing Company (3M) が歳入を増やす手段を模索していた時、従業員が大人向け戦略ゲームの連作を生産するアイデアを考え出した (Babinsack 2007)。ドイツにおけるその人気と後のゲームデザイナーに与えた影響から、これらのゲームはユーロゲームの性質を理解するにあたってとりわけ重要だ。作品が認められてこの新設された3M社のゲーム部門から出版されたゲームのデザイナーの中に、アメリカ人のAlex RandolphやSid Sacksonがいる。1960年代前半、Sacksonは、自らの発明をデザインしプレイテストすることに焦点を絞ったニューヨークのゲーミンググループに参加していた (Sackson 1969)。一方 Randolphは、ゲーム開発者としてのキャリアを選んで、広告業界を最近辞めたところだった (Wolf 1988)。3Mは伝統的なアブストラクトのタイトルをいくつか生産すると共に (『バックギャモン』や『チェス』や『囲碁』など)、自らの「Bookshelf〔書棚〕」シリーズの新作ゲームを作るため、SacksonやRandolphを参加させた。このシリーズ名は、直立させた書籍サイズの箱に内容物が収まるようにした外見の形から名づけられたものだ<sup>\*1</sup>。

この二人は、3M社に最初に任命された何人かのうちの二人であり、彼らの作品はボードゲームの歴史における重大なターニングポイントとなった。

“これより前に出版された全てのゲーム、そしてこれより後の多くのゲームを、ボードゲームの第一世代と見なせるだろう。この第一世代のゲームでは、手番は厳格なパターンで交替するもので、プレイヤー間のインタラクションはほとんどなく、手番の選択肢は最小限、そして僅かな例外を除いて、プレイヤーが自分の手番でない時にテーブルに残っている必要は本当はないものだった。” (Shapiro 2003)

この第二世代のゲームの最初期の作品の中に、Sacksonの『アクワイア』(Sackson 1962)がある。ビジネスと投資をテーマにした、タイル配置と投機のゲームだ。『アクワイア』と並んで、3M Bookshelfの一連の作品の中には、Randolphのアブストラク

---

<sup>\*1</sup> 興味深いことだが、これはゲームに書棚のデザインが用いられた初めての例ではない。McLoughlin Brothers社が1875年という早い時期に、一連のゲームに同様のデザイン様式を採用している。(Whitehill 1992:165)

ト戦略ゲーム『ツイクスト』(Randolph 1961) や、『スキヤッタゴリーズ』[Scattergories] (1988) のようなトリビア・ゲーム分野の先駆者と見なされている Rick Onanian のトリビア・ゲーム『ファクツ・イン・ファイブ』(Onanian 1967)、Sackson による需要と供給のゲーム『エグゼクティブ・デシジョン』(Sackson 1971) などがあった<sup>\*2</sup>。非常に成功した Bookshelf シリーズに加え、3M 社は 1975 年にこのラインの権利を Avalon Hill 社へ売却するまでに、「Gamate」シリーズ〔※ A4 判を基本とする Bookshelf シリーズよりも小さい箱のシリーズ〕や一連のスポーツゲームおよび紙のゲーム〔※「3M Paper Games for Travel & Leisure」シリーズ。印刷されたメモパッドの形で販売された。ペンで書き込んで遊ぶ〕にも取り掛かった。Filib Frederick が述べるところでは、3M 社の成功の絶頂期には、この会社は年に 400 から 600 種類のゲームの投稿を受けていた (Babinsack (2007) 内の引用による)。

3M は 1966 年、評価の高い全国紙 Die Zeit にゲームの批評を載せていた影響力のあるライター Eugen Oker をドイツの編集者として雇い、ヨーロッパでゲームのマーケティングを開始した (Oker 2004; Whitehill 2004)。Randolph も Sackson もさらに数多くの成功作を作り続けたが、ドイツにおけるゲームデザインへの彼らの影響から、彼らの名前はアメリカよりもこの国のはうで遙かに讃えられることになる<sup>\*3</sup>。ゲーム

\*2 3M Bookshelf シリーズの全作品は、独自にデザインされた『アクワイア』(Sackson 1962)、『バザール』(Sackson 1967)、『ブレイクスルー』(Randolph 1965)、『チャレンジフットボール』(Herschler 1972a)、『チャレンジゴルフ ペブルビーチ』(Herschler 1972b)、『コンティゴ』(Thibault 1974)、『イベンツ』[Events] (1974) 『エグゼクティブ・デシジョン』(Sackson 1971)、『ファクツ・イン・ファイブ』(Onanian 1967)、『フェューダル』(Buestchler 1967)、『フォイル』(Herschler 1968)、『ハイビッド』(Winters and Winters 1962)、『イメージ』(Szwarce 1973)、『ジャンピン』(Uncredited 1964)、『ミスター・プレジデント』(Carmichael 1967)、『オワリ』(Randolph 1962) (『マンカラ』の変型ゲーム)、『フラウンダー』(Bennett 1962)、『ブロイ』(Thibault 1970)、『ポイント・オブ・ロー』(Lipman 1972)、『クイント』(Quinto) (1964)、『ストックス・アンド・ボンズ』(Stocks and Bonds) (1964)、そして『ツイクスト』(Randolph 1961)。それから 3M 版の『バックギャモン』、『チャレンジ・ブリッジ』(変形『ブリッジ』)、『チェス』に『囲碁』。加えて、〔正規には〕リリースされなかった『ジェティ』(Havens 1965) と『マッド・メイト』(Randolph 1972)。

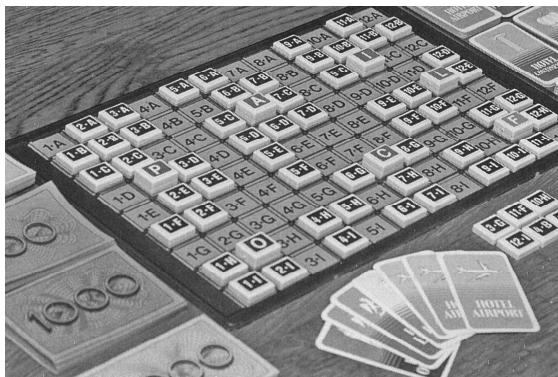
\*3 Randolph は、日本に短期間住んだ後ヴェニスに移住し、デザイナー Leo Colovini そして Dario de Toffoli と共に、1995 年に出版社 Venice Connections 社を設立する。彼は 2004 年に没するまで生涯にわたり、Spiel des Jahres 候補作をいくつもデザインした。Sackson もゲームデザインコミュニティの活発なメンバーとして、2002 年の死去までに相当数の Spiel des Jahres 候補作を産んでおり、また世界最大の私蔵ゲームコレクションを作った点でも名高い。Sackson は作品のデザインの他にも、1970 年代には *Strategy and Tactics* 誌で非ウォーゲームについて論じる短いコラムを連載し、またアブストラクトゲームのルール集『シド・サクソンのゲーム大全』(Sackson 1969) を著している。この著作に書かれたうちのいくつかは後に箱入りのゲームとして出版された。

ライター Stuart Dagger は、1990 年代に初めてエッセン・ゲームフェア〔Essen Spiel〕へ旅行した時のことを以下のように述懐している。

“心を打ったことのひとつは、Sid Sackson と Alex Randolph の両名が尊敬を受けていたこと、また中古ゲーム屋台で 20 年前の 3M のゲームが上段に飾られていたことだ。これらのゲームは明らかに多くのコレクションにおいて最高の位置を占めていた。そしてもちろん、両デザイナーへの敬意は、これらのゲームへのそれと共ににあるものだ。というのは、3M のタイトルのはほとんどは両者のどちらかが手がけたものだからだ。”(Dagger 2008)

以来、『アクワイア』は、ドイツ様式のゲームデザインの根源だと評価されている (Shapiro 2003; Eggert 2005)<sup>\*4</sup>。Dave Shapiro は以下のように書いている。

“『アクワイア』のインパクトの重大さはどれだけ強調してもしすぎることにはならないだろう。40 年後にドイツ様式のゲームと見なされることになるものの最初の作品だ。ゲーミングにおけるひとつのジャンル全体が、この種から育ったものだ。Sid Sackson が、このドイツ様式のゲームの創設の父だ。”(Shapiro 2003)



写真：初期の Schmidt Spiele 版『アクワイア』(Simon Holding撮影。Amigo Spieleの厚意による)

『アクワイア』は本質的に、後にユーロゲームを典型付けることになる特徴のほと

<sup>\*4</sup> Klaus Teuber、Wolfgang Kramer、その他多数が、Sackson を自分の作品に影響を与えたものとして挙げている (Catan Online 2005; Vasel 2005a)。

んどを備えていた。テーマよりも抽象化されたシステムのほうに重点を置くこと、比較的短く明解なルールセット、ほどよいプレイ時間、プレイヤーの途中排除が無いこと。なぜ Sackson と Randolph の作品がこのように強い影響を与えたのか、考えられる理由については少し後で議論しよう。1970 年代初頭の時点でドイツのデザイナーが彼らの作品から手掛けりを得始め、それが遂にはそれと識別できるようなゲームデザインの様式に結実することになる、と確認しておけば今のところは十分だ。

## ボードゲームデザイン 1970-1980

<sup>\*5</sup> イギリスでは活発なボードゲーミングコミュニティが 1970 年代初頭から形成されており、これは部分的には、イギリス最初のゲーミング専門誌 *Games and Puzzles* によるものだ。1972 年に南アフリカ人 Graeme Levin が創刊したこの雑誌は、伝統的なアブストラクトゲーム、『スクラブル』(Butts 1948) や『モノポリー』(Darrow and Magie 1935) のようなプロプライエタリ・ゲーム、そしてウォーゲーミングを取り扱った。重要なのは、*Games and Puzzles* 誌は目抜き通りの新聞売場で買った雑誌であること、そしてプレイバイメールの健全な『ディプロマシー』コミュニティの成長に貢献したことだ〔※プレイバイメールは郵便を介して遠隔で行うゲームのこと。『チェス』などのゲームで盛んに行われていた。『ディプロマシー』のゲーム手順は遠隔で行うのに適したものになっている〕。このコミュニティは British Diplomacy Society [英国ディプロマシー会] の旗の下に定着した。*Games and Puzzles* 誌はまた、イギリスのゲーマーが最近のリリース作のレビューを読める主要な手段だった。これらのレビューは概して、Waddingtons 社や Spears 社のようなブランドが確立されたイギリスの会社のゲームについてのもので、それに加えてアメリカの Avalon Hill 社がリリースするウォーゲーム、そして時々 3M 社のゲーム、という具合だった。*Games and Puzzles* 誌の 4 号には、ロンドンの店で通販業も営む Games Guild (これも Levin の運営) についての最初の言及がある。ここは最初はイギリスの会社のものだけを宣伝していたが、後にアメリカ物の中で目立って 3M Games を取り上げるようになる (Dagger 2008)。1976 年には、バーミンガムでの最初の年次コンベンションの開催を十分に支えられるほど、この趣味は大きくなっていた。このイベントは年一回開

---

\*5 イギリスの初期のゲーミング趣味について論じるこの項の情報の多くは、ゲームライター Stuart Dagger <sup>スチュアート・ダガーリー</sup> の一連のインタビューで得られたものだ。彼に深く感謝する。

催され、様々な土地で開催された後、バーミンガムに戻って ManorCon となった (Dagger 2007)。この趣味コミュニティの建設要素として専門誌の存在と定期コンペションの創立が計り知れないほど重要なものだということが示されている。

興味深いことに、この趣味が拡大するのと同時に、大会社によるイノベーションは衰えていった。

“イギリスにおけるボードゲーム業界の巨人は Waddingtons 社と Spears 社の 2 社で、両社はかつてのようなクリエイティブの先端には最早いなかった。イギリスでは……アメリカでもそうだと思うが……テレビの興隆によりボードゲーム離れが起きた。家庭は 50 年代以前にそうしていたほど一緒にゲームを遊ぶようなことはもう全く無くなったりし、ボードゲームは子供用のクリスマスプレゼントとして買ってくるだけのものになった。衰退する市場に直面し、両社は永年のベストセラーへと退却した……『モノポリー』『クルード』『スクラブル』へ。10 歳以下の子供に向けた、別段傑出してもいい新作ゲームは出ていたが、年上の市場に向けた物が何か出ることはほとんどなかった。” (Dagger 2008)

アメリカのホビー [ゲーミング] を突き動かした闘争のシミュレーションに重点を置かない戦略ゲームのタイトルを複数の小企業が提供したことで、確立されたブランドが大人向けの市場を放置したことによる喪失感はすぐ埋められた。このような小企業の中で最初に出てきたうちの一社に、Intellect Games がある。この会社の初期のタイトルには、イギリスが舞台の政治ゲーム『エレクション』(Drakes et al. 1972)、David Parlett の競走ゲーム『うさぎとカメ』(Parlett 1973) の初版、Eric Solomon デザインの二人用タイル配置アブストラクト『ソートウェーブ』(Solomon 1974)<sup>\*6</sup> がある。この時期の Solomon 作品には他に、独創的な『シグマファイル』(Solomon 1973)<sup>\*7</sup> がある。これは盤上にスパイを表した駒がいくつもあり、全員がどのスパイ駒でも動かせるのだが、各スパイが誰に忠誠を誓っているかは秘密裏に決定されるというものだ。

イギリスのゲーム会社 Ariel は 1970 年代にいくつか成功したゲームを出版しており、そのうち最も重要なものが、Andrew McNeil による薔薇戦争のシミュレーション

<sup>\*6</sup> 後にドイツで Parker Brothers 社から『ウルトラ』〔Ultra〕の題で出版された。

<sup>\*7</sup> Milton Bradley 社やその他の会社から『コンスピラシー』〔Conspiracy〕の題で出版された。

ン『キングメーカー』(McNeil 1974) だ<sup>\*8</sup>。表面的には軍事的闘争のゲームだが、『キングメーカー』は政治的策謀の要素を取り入れており、シミュレートされた議会とランダムイベントが、ゲームの流れに劇的に作用する。このゲームの権利はアメリカで Avalon Hill 社が素早く獲得し、デザイナー Don Greenwood と Mick Uhl の手で McNeil と連絡しながら相当に改訂された (McNeil 1979)。ウォーゲーミングの観点からは、『キングメーカー』は「アメリカのホビー〔ゲーミング〕に嵐を巻き起こした最初の輸入ゲーム」(Avalon Hill 1980) だった。Ariel 社による特筆すべきゲームとしては他に、Robert Abbott の 2 人用アブストラクト『エパミノンダス』(Abbott 1975) や、核戦争シミュレーション『コンフロンテーション』〔Confrontation〕(1974)、ダイスを振って進むタイプのビジネスゲーム『フォーチュン』(Fenwick 1979) がある。

おそらくドイツのボードゲームデザインに対するイギリスからの影響として最も大きなものが、Francis Tresham のゲームだろう。Tresham の最初の作品『1829』(Tresham 1974) は、南イングランドの鉄道網拡大のシミュレーションをプレイヤーに供するもので、開発と株式保有を同時に組み込んでいる。『1829』はボードゲームデザインにおける重要な分岐点であり、「18xx」シリーズとして知られるサブジャンル全体を産んだ。サブジャンルの中で多数のデザイナーがシナリオのスコアやルールセットを(しばしば自費出版で)開発し、トリニダード〔『1876』〕(Jacobi 1996)、マレーシア〔『18MY』〕(Lau 2006)、ナミビア〔『1895』〕(Ohley and Romoth 2004) といった多様な地域での鉄道開発が見られるようになった。しかしこれらの定型の中で最も成功した物は、どれもブランドの確立した会社によるものであり、Avalon Hill 社が発注した『1830』(Tresham 1986) や Mayfair Games 社の『1870』(Dixon 1994) がそれにあたる。

いくつかのイギリスのゲームにおいて革新の兆候が明らかであった一方、アメリカのゲーム開発においても、ユーロゲームに後に現れる特徴のいくつかについて予兆が見え始めた。この時期のアメリカのゲームに関して、メカニクスの観点で特筆に値するほど革新的なものとして際立つのは、James St. Laurent の『原油王』(St.Laurent 1974) だ。『原油王』は石油採掘と生産のゲームで、元々はアメリカで 1974 年にリリースされているが、このゲームは成功を認められなかった (Rossney 1994)。興味深いことに、このゲームは後に、デザイナーに知らされる事なくドイツの出版社 Hexagames によっ

---

\*8 Ariel 社は、1960 年代にボードゲームへ業務拡大したカードゲーム製造者、Philmar Ltd.のいち小部門として生を受けた。(Bloomfield 2005)

て『マックマルチ』〔McMulti〕の題名で再発<sup>リイシュー</sup>されている。このゲームの主要な発明は、生産ダイスを一回だけ振るとそれで全員の利益が決まることで、このメカニズムは約20年後、非常に成功した『カタンの開拓者たち』において極めて称賛されることになる。1970年代の他の重要な非ウォーゲームには、James Koplowによる交渉と集團暴力のゲーム『オーガナイズド・クライム』(Koplow 1974)、そして Vincent Tsao による『ディプロマシー』を思わせるまたひとつの交渉スキル頼みのゲーム『ファンタ』(Tsao 1978) がある。

ボードゲームデザインにおける革新は独立小企業だけの領分ではない。会社の世評に反して、Avalon Hill 社はウォーゲームだけに関わる会社だったことは一度もない。実際、この会社の最初期のゲームのなかには、法廷シミュレーション『バーディクト』(Roberts et al. 1959a) や、二人用鉄道ゲーム『ディスペッチャー』(Roberts 1958b) がある。3M 社のゲームの買収といくつかのゲームの再発、数多く存在する一連のスポーツシミュレーションと共に、この会社の最も売れた作品のひとつである Dunnigan の『アウトドア・サバイバル』(Dunnigan 1972)<sup>9</sup> や、鉄道をテーマにしたまた別の初期のゲーム『レイルバロン』(Erickson and Erickson Jr. 1977) も、1970年代に大人向け戦略ゲームの出版社としての Avalon Hill の名を確立させたゲームだ。

この時期、他のアメリカのウォーゲーム会社は、メディアのサイエンスフィクションやファンタジーの増加する人気に刺激され、この趣味を産んだ本当らしさを重視しないゲームを生産はじめた。Nicholas Palmer は1980年に、このようなゲームの出現についてこう論じている。

“価格が需要を超はじめ 1978 年に峠を過ぎたモンスターサイズのゲームと異なり、SF ゲームの流行は非常に長続きしそうに見える。というのは、カラフルだが安価なデザインを使ったゲームが数時間でプレイできるということに、プレイヤーは大変満足しているからだ。遅かれ早かれモンスターサイズの SF ゲームがいくつか登場することを見ることになるだろうが、概して言えば、戦闘のシミュレーション

<sup>9</sup> 奇妙なことだが、この議論の余地はあれども平凡なゲームの成功は、Gygax と Arneson による『ダンジョンズ・アンド・ドラゴンズ』の初期の版に包摶されていたことに拠っている。荒野における遭遇を扱った〔『ダンジョンズ・アンド・ドラゴンズ』の〕ブックレットにおいて、著者達はプレイヤーがこの Dunnigan のゲームを利用できることを前提に置いている。(Gygax and Arneson 1974b)

ンにおいて標準的であるようなものよりも遙かに軽量なゲームが選好されているようだ。”(Palmer 1980:10)

SPI 社はサイエンスフィクションの人気を活用した最初のウォーゲーム会社のひとつで、銀河スケールのヘックス&カウンター式ゲーム『スターフォース』(Simonsen 1974)<sup>\*10</sup>、スターウォーズ由来の『フリーダム・イン・ザ・ギャラクシー』(Butterfield and Barasch 1979)、片方が 1950 年代物から着想を得たモンスターを操りもう片方が作品と同名の街の市民・警察・軍隊を操るという内容で評価の高い Greg Costikyan 作『シーボイガンを喰った怪獣』(Costikyan 1979) 等の作品がある<sup>\*11</sup>。ファンタジーも SPI 社のデザイナーに着想を与えており、初期には J. R. R. Tolkien 『指輪物語』に基づいたゲーム三部作<sup>\*12</sup>、後には『ソード・アンド・ソーサリー』(Costikyan 1978) や『ドラゴンスレイヤー』(Simonsen and Hessel 1981) といったタイトルに結実している。

Avalon Hill 社における同様のシフトも、いくつかの特筆に値するゲームを産み出した。この時期の最も不朽のタイトル二作が、ファンタジーゲーム『タイタン』(McAllister and Trampier 1980) と『マジックレルム』(Hamblen 1978) だ。『タイタン』は基本的にはマルチプレイヤーの戦術ウォーゲームで、神話的生物の軍勢を召喚し、その後に様々な種類の土地でこれを交戦させる、というものだ。面白いのは、兵力の召集は全員共通の主ゲーム盤で行うのに対して、戦闘は何枚か用意された「戦地」盤で発生することだ。『タイタン』は人気であり続け、2008 年に Valley Games 社から再版<sup>リブリット</sup>されている。『マジックレルム』は幾分複雑なボードゲームという形式を取っているが、Avalon Hill 社によるロールプレイングゲームへの最初の進出作だ。このゲームは地形を毎回変えるためにモジュール式のヘックス盤を用いている。ルールの

\*10 『アウトリーチ』(Hardy 1976)、『スターソルジャー』(Walczak 1977) と合わせて三部作を成す。

\*11 サイエンスフィクションにテーマをとったこの時期の SPI 社のゲームとしては他に、『バトルフリート・マーズ』(Simonsen 1977)、『タイタン・ストライク』(Kosnett 1979)、『火星の大元帥ジョン・カーター』(Herman and Goldberg 1979)、『BSM バンドラ号の難破』(Dunnigan 1980b)、『ソード・アンド・スターズ』(Smith 1981)、『ステンレス・スチール・ラットの帰還』(Costikyan and Simonsen 1981)、『スタートレーダー』(Simonsen 1982) などがある。もっと多くのゲームが、SPI 社のサイエンスフィクションおよびファンタジー・ゲーミング専門誌 Ares で〔雑誌付録ゲームとして〕出版されている。

\*12 『ウォー・オブ・ザ・リング』(Berg and Barasch 1977)、『ゴンドール』(Berg 1977)、『サウロン』(Mosca 1977)。

書き方が拙かったせいで最初は躊躇いたものの、以降は小カルトの地位を保っている。

1970 年代後半から 1980 年代初頭のゲーミング趣味におけるまた別の重要な勢力が Metagaming Concepts 社で、「マイクロゲーム」……ビニール袋（後期には小箱）にパッケージされた小さくて安いゲーム……の創出と普及で最も良く知られている<sup>\*13</sup>。この形でリリースされたゲームは数多くあるが、『オーガ』(Jackson 1977b) ほどの成功を収めたものは他に無かった。『オーガ』は大雑把に言えば『ネファタル』系のアブストラクトゲームを思わせる非対称シミュレーションゲームで、巨大な武装車両を小地上部隊との戦いに放り込むものだ。『オーガ』は後に Steve Jackson の同名の会社〔Steve Jackson Games〕により再版され、現在もホビーゲーマーの間で敬意を集めている<sup>\*14</sup>。マイクロゲームのコンセプトは後に、SPI、TSR、Task Force Games といった複数の会社で流用された。

この時代のこれらのタイトルの多くはメカニクスにおいてウォーゲーミングの修辞から多くを引いているが、ゲームプレイの観点から見た特記すべき差異として、2 人よりも多い人数を許容するゲームが増えているという点がある。この特徴は、ゲーム内の外交的交渉の存在に繋がる傾向がある。

“これら [マルチプレイヤーゲーム] は、この SF 競争において人気で優位に立っているようだ。おそらくは SF シミュレーションと政治的いんちきの両面において、ウォーゲーミングの「楽しい」面が支配的だからだろう。” (Palmer 1980:18)

\*13 Metagaming 社のマイクロゲーム全作品を挙げると以下のようになる。『オーガ』(Jackson 1977b)、『キン：I』(Thompson 1977a)、『メレー』(Jackson 1977a)、『ワープ・ウォー』(Thompson 1977b)、『リベッツ』(Taylor 1977)、『ウィザード』(Jackson 1978b)、『オリンピカ』(Willis 1978)、『GEV』(Jackson 1978a)、『アイスウォーター』(Gross 1978)、『ブラックホール』(Taylor 1978)、『スティックス・アンド・ストーンズ』(Ray 1978)、『エアイーターの侵略』(Gross 1979)、『ホーリー・ウォー』(Willis 1979)、『アニヒレーター・アンド・ワンワールド』(Armintrout 1980)、『ホットスポット』(Armintrout 1979)、『アーティファクト』(Williams 1980)、『次元の悪魔』(Askew 1981)、『地底の王』(Gross 1981)、『ヘルタンク』(Kosnett 1981)、『トレインブレイザー』(Costikyan 1981)、『スターリーダー：アサルト！』(Thompson 1982)、『ヘルタンク・デストロイナー』(Kosnett 1982)。

\*14 『デスレース 2000』や『マッドマックス』といった映画にテーマ面で影響を受けた Jackson の『カー・ウォーズ』(Jackson and Irby 1981) は、いくつも成功した拡張を産み、ついには箱入りのゲームとして再版された点で、特筆に値する。

この発展の好例であり、この時代で群を抜いて重要なゲームが、Eon 社の『コズミック・エンカウンター』(Eberle et al. 1977) だ<sup>\*15</sup>。共同デザイナー Peter Olotka がこのゲームは「アンチ『リスク』」(Olotka 2010:285) と受け取られてきたと述べているように、『コズミック・エンカウンター』は、何人かのプレイヤーが各々エイリアンの一種族に扮し、それぞれが一星系を支配するという単純な前提から始まる。ゲームの間じゅう、各プレイヤーはランダムに決定される相手への攻撃を続けていくことで、他のプレイヤーの惑星に基地を建てていこうとする。他プレイヤーからの助力を求めることで、攻撃側も防御側も自分の目標の助けになるよう戦力を強化できる。しかしこのゲームを独自のものにしているのは多様なプレイヤー能力の導入であり、これはゲームデザインの主要な教義のひとつを劇的にひっくり返すものだ。

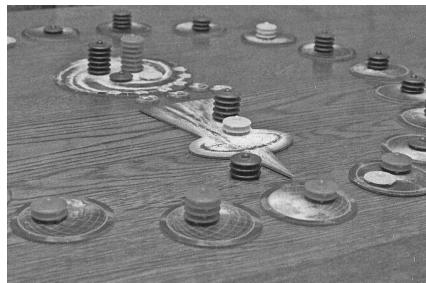
“『コズミック・エンカウンター』の影響は、単純に、無視できない。このゲームが導入した独自のコンセプトは、ウォーゲームからカードゲームからビデオゲームまであらゆるジャンルに浸透している。それは単一の、シンプルなアイデアだ。どのプレイヤーも、各々が特有の方法で、ルールを破ることができる。『コズミック・エンカウンター』以前は、全員が毎ゲーム、同じルールセットでプレイしており、均等性が保証されていた。『コズミック・エンカウンター』では、各々が同じ道具一式を受け取り、その後ゲームのルールのうちひとつを「破る」ことを認める〔多様な〕カードから 1 枚を配られる。これは革命だった。”(Shapiro 2003)

『コズミック・エンカウンター』はボードゲーム一般の進化に顕著な影響を与えており、複数のデザイナーが早い時期に影響を受けたものとして言及している<sup>\*16</sup>。プレ

\*15 興味深いことに、『コズミック・エンカウンター』は元々は Parker Brothers 社にライセンスされていた。しかし交渉が失敗に終わり、Eon 社のチームはこのゲームを自分で出版することにした。(Vasel 2005b)

\*16 例えば Bruno Faidutti は「コズミック・エンカウンターは後に私自身のゲームデザインに最も大きな影響を与える事になる」(Faidutti 2007)、Richard Garfield は『マジック』に何らかの形で直接的な影響を与えたゲームは 1 ダースほどあるが、このゲームに最も影響を与えた先行作は、私が無限の敬意を抱くゲーム、『コズミック・エンカウンター』だ」(Mulligan (2002) の引用による)、そして Steve Jackson は『イルミナティ』(Jackson 1983) のデザインについて「私は Eon の『コズミック・エンカウンター』を大いに賞賛する者だ。私は同じ自由奔放な裏切りのプレイスタイルを追求することに決めた。他の『コズミック・エンカウンター』との類似として、各々のプレイヤーが自分自身の特殊能力を持つ点があった」(Jackson n.d.) と語っている。

イヤー能力の発明以上に、このゲームは実物のゲーム盤の周囲や上空で行う外交的交渉を前面に持ち込んだ。そこではプレイヤーは、個々の戦闘に参加する権利を求めて小突き合うのだ。『コズミック・エンカウンター』は9つの拡張と3回の英語版の再版を産み<sup>\*17</sup>、ファンが作った数多の変形版がさらに大きなリプレイアビリティをこのゲームに加えている。



**写真：**2008年Fantasy Flight Games再発版の『コズミック・エンカウンター』。(Simon Holding撮影。Fantasy Flight Gamesの厚意による)

『コズミック・エンカウンター』の初期の成功のすぐ後、Avalon Hill社はEonのチームに、Frank Herbertの本『デューン』のフィクション世界を舞台としたゲームの開発を発注した。『コズミック・エンカウンター』と同様、『デューン』(Eberle et al. 1979)も各々のプレイヤーに対して、フィクション世界における独自の派閥でプレイする機会を与えている。このそれぞれの派閥が特有の能力を持っており、これが元の小説との関係を効果的に強化している。Bill Eberle、Jack Kittredge、Peter OlotkaのEon社デザインチームはこのゲーミングコミュニティ内である種伝説的なステータスを獲得しており、このステータスは、進化をテーマにした『クーアクス』(Eberle et al. 1980)<sup>リソースマネジメント</sup>や、資源管理・トレード・外交の複雑な混交物『ボーダーランド』(Eberle et al. 1982)といった後年の革新的なタイトルによりさらに強化されている。『ボーダーランド』はラウンドごとに初手番プレイヤーが〔時計回りに〕移り替わっていくというアイデアを導入している。このメカニクスはカードゲームから借りてきたもので、ヨーロッパのデザインにありふれたものとして残っている。(Levy 1999)

\*17 1986年のWest End Games版、1991年のMayfair Games版、2000年のAvalon Hill版。2008年後半にFantasy Flight Games社がこのゲームを再発している。

## ボードゲームデザイン 1980-1995

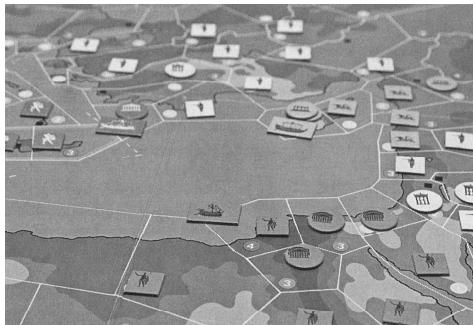
ユーロゲームの全面的な出現に先立つ時期、ホビー・ボードゲームはテーマとメカニクスの両面で革新を続けていた。1980年、Francis Treshamの会社Heartland Trefoilは、彼のゲームのなかで最も大きな影響を後続に与えた、『シヴィライゼーション』(Tresham 1980)をリリースした。8000年の歴史をたどり、フルゲームには最低6時間 を要するこのゲームは、この時期の出版物としては多くの理由でユニークだった。最も重要な点は、古代文明の発展をたどるというこのゲームのテーマ的な重点が、主として闘争ではなく文化と技術の進歩に置かれていたことだ。この進歩は、後に多数のコンピューターゲームや卓上ゲームに現れることになる革新的なシステム、「技術ツリー」を通じて表現されている。このゲームに軍事的闘争が出てこないというわけではないが、それよりも域内の発展やトレードや外交のほうが、勝利のための有効な鍵となることが多い。Treshamの鉄道開発の作品と比べても更に、『シヴィライゼーション』はホビイストの間でアイコン的なゲームと見なされている。不名誉にも、同一テーマのコンピューターゲームがこのゲームから酷く多くの借用を行っており、そちらは数多くの続編を生んでいる<sup>\*18</sup>。『シヴィライゼーション』はAvalon Hill社により1981年に再版され、拡張も後にTresham自身(Tresham 1982; 1988)やAvalon Hill社のデザイナー達(Harper et al. 1991)によってデザインされている。

1980年代のイギリスで注目に値する他の会社として、Gibson Gamesがある。The International Card Co.として1903年創立したGibson Gamesは、1911年、『ストラテゴ』(Mogendorff 1959)の先行者である、『ドーバー・パトロール』(Gibson 1911)

---

\*18 奇妙なことに、コンピューターゲーム『シヴィライゼーション』(Meier 1991)第一作の開発者であるSid Meierは、自分がTreshamの作品を遊んだことがないと主張している。しかしMicroprose社におけるMeierの共作者Bruce Shelleyは元Avalon Hill社の従業員でTreshamの『1829』のローカライゼーションの仕事をしており、[Treshamの]『シヴィライゼーション』を頻繁にプレイしていた(Edwards 2007)。このコンピューターゲームの一連の続編の成功の後、2002年にEagle Gamesは、[コンピューターゲーム]『シヴィライゼーションIII』(Briggs and Johnson 2001)の翻案『シドマイヤーズ・シヴィライゼーション: ボードゲーム』(Drover 2002)を出版している。2010年には、Fantasy Flight Gamesが同名の全く異なるゲーム(Wilson 2010)を出版しており、これは[コンピューターゲーム]『シヴィライゼーションV』(Schafer 2010)の翻案だ。

という名のゲームを手がけている<sup>\*19</sup>。1970 年代、この会社は概ね他の会社から作品のライセンスを受けていたが、1980 年代初頭、経営の変更に伴い、自らの作品の出版を始めた。その作品の中でも最も重要なものの、アメリカ人 Lewis Pulsipher による文明発展と戦争のマルチプレイヤーゲーム『ブリタニア』(Pulsipher 1986) がある。『ブリタニア』は大きな影響を後続に及ぼした作品で、複数の派生作を産み、1987 年には Avalon Hill 社、2006 年には Fantasy Flight Games により再版されている<sup>\*20</sup>。



写真：Francis Tersharn の『シヴィライゼーション』(Simon Holding 撮影)

ロールプレイングの人気は、限定的にではあるものの、様々な興味深いボードゲームが開発される土台となった。様々なデザイナーや出版社が、ボードゲーム形式の中でロールプレイング体験のいくつかの側面を再現しようと試みている。この動きは遅くとも 1975 年には始まっており、これは TSR 社が『ダンジョン！』(Gray et al. 1975) を産み出した年だ。『ダンジョン！』は、『ダンジョンズ・アンド・ドラゴンズ』の初步的なシナリオを非常に単純化した翻案で、ゲームマスターの必要なく、プレイヤーが財宝の蓄積を目指して互いに争うものだ<sup>\*21</sup>。

\*19 『ドーバー・バトロール』が典拠にしているゲームが、フランス人女性である Hermance Edan のデザインした『ラタック』(Edan 1909) だ。

\*20 Pulsipher の作品を別の歴史的文脈で再実装した作品として、『マハラジャ』(Sandercock and Martin 1994) や、Chales Vasey の『チャリオット・ロード』(Vasey 1999)、より近年では『龍と真珠』(Richardson 2004) などがある。

\*21 『ダンジョン！』は後に、Parker Brothers 社その他から出版されており、1989 年と 1992 年に、より協力的なプレイを促進するよう、それぞれ『ニュー・ダンジョン！』(Grubb et al. 1989)、『クラシック・ダンジョン！』(Grubb et al. 1992) として改訂されている。

Games Workshop 社の Steve Jackson〔※イギリス人。前述『オーガ』作者のアメリカ人 Steve Jackson とは別人〕と Ian Livingstone は、他社と協働して既存のゲームをイギリス市場向けに再版すると共に、イギリスやアメリカのデザイナーによる多くのゲームを産み出している。この会社の最初の自社タイトルのひとつが、<sup>ショートストーリー</sup>『短い物語』(Pulsipher 1980) だ。デザイナー Derek Carver は、この会社で商業ゲームデザインの世界へ最初の一歩を踏み出した時のことについて述懐している。

“大人のボードゲーミング市場へ誘う新作が欠乏していたから、私は自分自身で考え出し、作ることを始めた。そして当時 Ian Livingstone と Steve Jackson は [...] ときどき我々と一緒にいたから、彼らは私のゲームを知ることになった。そのころの Games Workshop は非常に小さい組織だった。しかしその後、彼らは自分達自身でゲームを出版することに決め、そして彼らは私のゲームのことを良く知っていたから、そのうち 3 作が Games Workshop の品揃えに入ることになった。”  
(Carver 2008)

Carver の最初のゲームは、元々は『ダンジョンズ・アンド・ドラゴンズ』からインスピライアされた、ダイスを振って駒を動かすゲームで、プレイヤーに宝石を収集させるものだったが、その頃 Games Workshop 社が BBC のテレビドラマシリーズ『ドクター・フー』のゲームを出す権利を取得したばかりだったため (Carver 2007)、テーマが変更されて『ドクター・フー：ザ・ゲーム・オブ・タイム・アンド・スペース』(Carver 1980) になった。しかし、Carver のゲームで人気がより長続きしたのは、『ウォリアー・ナイト』(Carver 1985b) や『ブラッド・ロワイアル』(Carver 1987) のほうだ。中世を舞台にした交渉と闘争のゲームである『ウォリアー・ナイト』の長きにわたる人気は、2006 年に再実装されている (Faidutti et al. 2006) ことからも証拠付けられる<sup>\*22</sup>。『ブラッド・ロワイアル』(Blood Royal)<sup>\*23</sup> はロールプレイング要素のあ

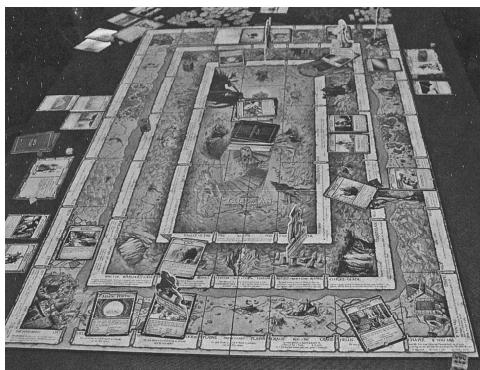
\*22 特記すべきこととして、この 2007 年の再実装では、いくつかメカニズムが追加され、ゲーム時間が相当短くなっている。変更点はヨーロッパ人デザイナー Bruno Faidutti と Pierre Clequin、そして Fantasy Flight 社の Corey Konieczka によるものだ。(Carver 2006; Dagger 2006a)

\*23 あるいは『ブラッド・ロイヤル』(Blood Royal)とも。Carver はこの余計な「e」は誤りだと力説している。(Carver 2008)

る長時間の政治交渉ゲームで、Carver はゲームシステムをロールプレイングゲームに見られるのと似たものにすることを意図していた。

しかし、Games Workshop 社のボードゲーム出版進出で最も成功したのは、また別のロールプレイングとの交配種である『タリスマン』(Harris 1983) だ。元々は『タリスマン』は、ロールプレイングという形式に普通ついて回る大量の準備なしにロールプレイングの体験を楽しめるための手段としてデザイナー Robert Harris が考え出したものだ。

“キャラクター作成やマップ書きの一切の苦労無しにロールプレイングの冒険の興奮を全て得られる方法を提案しようと思っていたんだ。私の脳裏にあったのは、私がまだダンディー〔※スコットランドの地名〕の Morgan Academy の生徒だった時にデザインしたゲームだ。それは「Retrocacy」と呼ばれていて、各プレイヤーが教師のうちのひとりの役に扮するものだった。盤の周囲を進みながら徐々に中心へ向かっていき、そこでレクター（校長のこと）になろうと試みるのだ。同様なレイアウトでファンタジー冒険ゲームを作れるという考えだった。” (Harris 2007)



写真：Fantasy Flight Games 社の『タリスマン』第4版。(David Dudley撮影。Fantasy Flight Games の厚意による)

本質的にはダイスを振って進む単純なゲームなのだが、アメリカとイギリス両方で多くのゲーマーが『タリスマン』を愛情と共に記憶している。おそらくこれは、それがファンタジー・ロールプレイの馴染み深いテーマと主流ファミリーゲームを思い起こさせるメカニズムを混ぜ合わせたその形のためだろう。このゲームの最初の版

は 6 種類の拡張<sup>\*24</sup> を産み、さらに 3 回の改版が行われた。その最も新しいものは Fantasy Flight Games 社が 2008 年に出版している。独自の作品に加え、Games Workshop 社はスウェーデンの作品『ドラクボーゲン』(Bonds and Glimne 1985) のライセンスも受けている。これは表面的には TSR 社の『ダンジョン!』と類似した競争型ダンジョン探索ゲームで、英語圏の市場向けに『ダンジョンクエスト』(DungeonQuest) と改題された。

この会社はまた、アメリカを拠点とする Eon 社と協力して『コズミック・エンカウンター』と『クアーカス』の Games Workshop 社版を出し、また David Watts による 1973 年作品『レイルウェイ・ライバルズ』(Watts 1973) の同社版も出している。『レイルウェイ・ライバルズ』は一般に最初の現代鉄道ゲームとみなされるもので、アメリカでいくつもの類似作を産んでいる。中でも目立っているのが、Mayfair Games 社によるクレヨン鉄道ゲームのシリーズだ。1980 年の『エンパイア・ビルダー』(Bromley and Fawcett 1980) に始まる Mayfair 社の鉄道ゲームは、『レイルウェイ・ライバルズ』同様、特別なラミネート加工が施された盤の上で、プレイヤーが自らの鉄道網を作れるようになっている。Tresham の 18XX シリーズが株式主導型であるのと異なり、クレヨン鉄道シリーズの重点は、ネットワーク上で品物を効率的に運ぶ点にある。このシリーズは多くの変形版を見ることになり、新作もリリースされ続けている<sup>\*25</sup>。

Games Workshop 社のような会社がアメリカの作品を再版する一方、アメリカの会社もヨーロッパの成功したタイトルを流通させている。1980 年代には Avalon Hill 社は Tresham の『シヴィライゼーション』や『1829』<sup>\*26</sup> のようなタイトルと共に、政治

\*24 『タリスマントラベル』(Harris 1986)、『タリスマントラベル：ジ・アドベンチャー』(Merrett et al. 1986)、『タリスマントラベル：ダンジョン』(Harris 1987)、『タリスマントラベル：タイムスケープ』(Bourque 1988)、『タリスマントラベル：シティ』(Morrow and Friedman, 1989)、『タリスマントラベル：ドラゴンズ』(Morrow and Friedman 1993)。

\*25 例えば、『ブリティッシュ・レイルズ』(Henninger et al. 1984)、『メキシカン・レイルズ』(Fawcett 1989)、『ノースアメリカン・レイルズ』(Henninger et al. 1992)、『ユーロレイルズ』(Bromley 1990)、『ニッポン・レイルズ』(Roznai and Roznai 1992)、『オーストラリアン・レイルズ』(Roznai 1994)、『インディア・レイルズ』(Fawcett 1999)、『アイアン・ドラゴン』(Bromley and Wham 1996)、『ルナー・レイルズ』(Stribula 2003)、『ロシアン・レイルズ』(Soares 2004)、『チャイナ・レイルズ』(Dreiling 2007)。

\*26 アメリカ市場向けに改訂され、『1830：鉄道と泥棒男爵のゲーム』(Tresham 1986) となった。

交渉ゲーム『クレムリン』(Hostettler 1988)<sup>\*27</sup> も再版しており、これは現代のドイツ語のゲームが英語で再版された最初の例と見なされている (Scherer-Hoock 2003)。この時期の Avalon Hill 社の特筆すべき作品としては他に、古き西部の銃闘を 1 秒単位でシミュレートした『ガンスリンガー』(Hamblen 1982) や、戦車競走ゲーム『キルクス・マクシムス』(Greenwood and Matheny 1979)<sup>\*28</sup>、それから Derek Carver の自費出版オーケションゲーム『ショウビズ』(Carver 1985a) の 1990 年版再版がある。

アメリカの小さい会社が手がけたゲームにおいても、この趣味に革新的で記憶に残るゲームプレイの要素を導入した作品の数は増えてきていた。デザイナーの Steve Jackson は Metagaming 社を辞して自身の会社を作り、世界的陰謀論の風刺ゲーム『イルミナティ』(Jackson 1983) を産み出した。これは『コズミック・エンカウンター』のルール破壊的例外を徹底して利用し、個人ごとに異なる勝利条件の概念をこの配合物に加えたものだ<sup>\*29</sup>。Tom Jolly の『ウィズ・ウォー』(Jolly 1983) は、ゲーマーの間で相当規模の信奉者を集めるカルトになったまた別のタイトルだ。元々はジップロック袋に入った自費出版だったこのゲームは、典型的なダンジョン的迷宮を舞台に、単純なルールシステムでカードのプレイを通じてカオス的戦闘における魔術師たちの丁々発止を効果的にシミュレートしたものだ<sup>\*30</sup>。合計 7 つの版を通じて、『ウィズ・ウォー』は人気であり続け、遂に絶版となった後、行動力のあるファンが自らこの「ビール&プレツツェル」ゲーム<sup>\*31</sup> の古典の私家版を作り始めるまで、さしたる時間はかからなかった。

『ウィズ・ウォー』のようなゲームに見られる対決的な様式のゲームプレイと強い対照を成すのが、West End Games 社の『テイルズ・オブ・ジ・アラビアン・ナイト』

\*27 元々はスイスの Fata Morgana 社が出版した作品。(※ 1986 年、原題は『Kremli』。Fata Morgana 社は同作の著者 Hostettler 自身が設立に携わった会社。)

\*28 Avalon Hill 社は Battleline 社の『キルクス・マクシムス』の権利を、この会社を買収することで獲得した。このゲームはその後改訂され、ふたつのゲームに分割された。闘技場での戦闘に焦点を絞った『グラディエーター』(Matheny 1981) と、競走ゲーム『キルクス・マクシムス』だ。

\*29 有名なこととして、このルールは認可裁定されるルール破壊についての章がある。

\*30 デザイナー John Wick はこのゲームのこの要素を『マジック：ザ・ギャザリング』と比較している (Wick 2007)。

\*31 「ビール&プレツツェル」は、大量のランダム要素と気軽なテーマを特徴とするゲームを説明するのに一般的に使われる用語。

(Goldberg 1985) だ。このゲームは、パラグラフを単位としたシステムを使って千夜一夜物語世界での冒険へプレイヤーを導く、ストーリーテリングの要素をボードゲームに持ち込んだ。ゲームの開始時に、プレイヤーはそれぞれ、勝利条件である〔目標〕物語点と〔目標〕運命点の配分を自分自身で決める。プレイヤーがステータスを向上させつつ盤上を動くと、対戦相手がそのプレイヤーに、結果として起こる遭遇を描いた「物語の本」を朗読する。インタラクティブな物語表現とボードゲームプレイのクレバーな配合物である『テイルズ・オブ・ジ・アラビアン・ナイト』は、2009年にZ-Man games 社から改訂され再発された。これほど明白なものではないとはいえ同様な物語表現の重視は Richard Launius の『アーカム・ホラー』(Launius 1987) にも見られる。クトゥルフ神話を舞台とする協力ゲームで、プレイヤーは同名の街を走り回り、悪夢の異形どもが異次元から漏れ出てくるのを止めるべく奮闘するのだ<sup>\*32</sup>。

## 袋小路の暗がりに差す光

この章で述べたホビー・ボードゲームは、ホビーゲームの見てわかる各ジャンルを説明するとともに、ボードゲームデザインの漸進的進化を説明するものでもある。ライター Richard Huzzey はこの時期の英米のデザイナーを「袋小路の暗がりでじたばたし、クオリティの光は薄く儂くしか差し込まない」と退けているが (Huzzey 2002)、ここで論じた多くのタイトルが近年になって再版されていることは、ゲーマーの間でその魅力が保たれていることの証拠だ。ホビー・ボードゲーム・デザインの発展はほぼ疑いなく、後に現れるヨーロッパのデザイン様式に影響している。デザイナーであり出版者の Morgan Dontanville は以下のように述べている。

“ユーロは魔法のように現れたものではない。実のところ、ユーロはこの原初の混合物 (Sid Sackson や Alex Randolph のゲームのあれこれ全て) から産まれたものだ、という議論は可能なのだ。私にとっては、3M (『フューダル』)、Avalon Hill (『デューン』『ブリタニア』『ギャングスターズ』〔Gangsters〕『金星の商人』〔Merchant of Venus〕『ガンスリンガー』)、Mayfair (『ザ・キープ』〔The Keep〕

---

\*32 『アーカム・ホラー』は再デザインされたものが、2005年に Fantasy Flight Games 社からリリースされた (Wilson 2005)。

『デモ・ダービー』(Demo Derby)、Eon (『コズミック・エンカウンター』)『ボーダーランド』『クァークス』)、Hartland Trefoil Ltd. (『シヴィライゼーション』)『スペニッシュ・メイン』(Spanish Main)) のような会社は、そして Wizard Magazine (『卓上の王』(King of the Table Top)『外宇宙からの縁のもの』(The Awful Green Things from Outer Space)) ですら、闘争のゲームの合理化と現代化の実際を掴んでいた。”(Dontanville 2006)

Sid Sackson と Alex Randolph は、後からユーロゲームとして参照されることになる最初のタイトルのいくつかのデザインを手がけた。重要な点は、それらのデザインは武力闘争のシミュレーションに焦点を合わせず、テーマよりもゲームシステムに重点を置いたより抽象的なゲームプレイを有していたという点だ。Francis Tresham も、直接対立に頼らない深い魅力のあるゲームを作り出し、アナログとデジタルの両方で無数の模倣者を産んだ。ウォーゲームデザイナー達はこの<sup>ホビー</sup>趣味の成長に呼応して、統計的確からしさよりも交渉と外交を促すマルチプレイヤーゲームを作り出した。既出の通り、ヨーロッパのデザイナーは、『コズミック・エンカウンター』のチームの仕事が、自らのデザインへのアプローチにとって重要なものだったと認めている。1970 年代と 1980 年代を通じて、ホビー・ボードゲームのデザインは、長時間の二人用ゲームから、シミュレーションよりも社交性とプレイアビリティに重点を置いたマルチプレイヤーゲームへ移行していった。Huzzey の主張はおそらく一般市場向けゲームについては正しいが、ホビー・ボードゲームのデザインはボードゲーミングの現代文化に永続的な跡を残している。おそらくより重要なのは、ここで論じたタイトルの人気と多様性が、ホビーゲーミング・セクターの全体的な成長を伴う、ボードゲームの市場の成長を示しているということだ。この大人のゲーマーの確立されたコミュニティは、1990 年代後半のユーロゲームの普及にとって理想的な環境を提供するものとなる。

## 第三章 ゲゼルシャフツシュピーレ 社交ゲーム－ドイツにおけるゲーミング

### 3. Gesellschaftsspiele — Gaming in Germany

“小説と同様、ゲームは青天の霹靂のごとく不意にやってくるものではない。あるデザイナーにより、ある時、ある社会的状況の中でもたらされるものだ。”— Bruno Faidutti, in Appelcline (2006a)

20世紀後半を通じて、アングロ＝アメリカンのボードゲームデザインは、主として拡大するホビーゲーム市場の影響の下、発展していった。同時に、この時期の西ドイツでは、後にユーロゲームのジャンルを支えることになる、ゲームデザインの特徴的なアプローチが現れようとしていた。1995年<sup>スタイル</sup>の『カタンの開拓者たち』以前に広域のホビーゲーム市場がこのデザイン<sup>スタイル</sup>のインパクトに触れるることは無かったものの、このアプローチの種子はドイツで1970年代後半に出版されたゲームに既に見られる。このデザイン様式の地理的な限定性と、1995年以前にこれらのゲームが形成した国内の熱狂的反響が示すのは、ドイツのゲームデザイナーとプレイヤーに与えた影響は、他のどこでも見られないものだった、ということだ。

特定の歴史的文化的状況と特定の人<sup>アーティファクト</sup>工物との間に因果関係を割り振るのはどれほど入念な研究をもってしても明らかに不可能ではあるものの、Bruno Faidutti が上記の通り認めているように、ゲームは文化的空白の中から生まれるものではない。実際、そのような影響がドイツにおけるユーロゲームの出現に役割を果たしていることについて疑いの余地は少ない。高品質な玩具とゲームを生産するドイツの長く続く伝統は、専門の博物館やアーカイブの尽力を通じたこれら的人工物の積極的な保全に繋がっている。同時にドイツは、座って行うゲームは正当な余暇の営みであるという観念を反映し補強する、メディア環境を発達させてきた。実際、ドイツ国内の活発なゲーミング文化は、デザイナーや出版社に、オリジナルのボードゲームおよびテーブルゲームを創ることを奨励し、報いてきた。最後に、戦後における闘争というもののへの姿勢は、ほぼ間違いなく、ドイツで仕事をするデザイナーの、競争的ゲームを創るという挑戦へのアプローチの形に相当な影響を与えていただろう。これらの特定の文化的商業的考慮事項は、ドイツにおけるゲーミングの発展に影響しただけでなく、産み出すゲームの形にも影響を及ぼした。これらが合わさって、なぜドイツはボードゲームデザイ

ンの世界的な革新の中心と認識されるに至ったのかについて、洞察を与えてくれる。

## 世界の玩具の首都

ドイツは長い間、高品質な玩具の生産に結びつけられてきた。〔ニュルンベルク玩具博物館長の〕Helmut Schwarz はニュルンベルクにおける玩具生産（とりわけ粘土人形）の始まりを 14 世紀後半までさかのぼるとしており (Schwarz 2003)、またこの都市は長い間「世界の玩具の首都」の称号を自任してきた (McCafferty 1999)。1400 年のものと記された税務書類には木製人形製造者についての記述があり、16 世紀中葉の絵には木像を彫る職人が描かれている。18 世紀の終わりには、ある店のカタログには八千種類の玩具がリストされており、店主の言うところによればそれらは全て、この都市で産まれたものだった。

“この文書に掲示されたニュルンベルクの玩具と教育用品の膨大な取扱対象には、  
 玩具の馬、積木や木の <sup>フィギュア</sup>像、十分な家具が付いたドールハウスとキッチン、店の  
 ミニチュア、ブリキのフィギュア、子供用の陶器類や楽器、パーラーゲーム、磁石玩具、光学や機械を用いた不思議なもの、といった諸々がある。”(Schwarz 2003)  
 (強調は筆者による)

Schwarz が記すように、産業以前のこの時代においてこれだけ製品の幅が広いのは、国際的取引が相當に存在していたことを示している。ヨーロッパの文化の中心として、そしてカトリック教会の庇護の下、ニュルンベルクはドイツにおける「技術の誕生地」として有名だった。周辺地域の家内制手工業との広汎な繋がりが、木から玩具その他のミニチュア品を作る大規模な木工業界の発展に寄与した。「ニュルンベルク物」として知られるこれらの品は、工芸品生産の中心地としてこの都市の世界的名声を固める一助となった。同時にドイツ人の家庭生活の世界では、18 ~ 19 世紀に支配的だった理想から、結果として親が子供をより広い社会の影響から隔離したいという欲求が高まっていったと〔歴史学者の〕David Hamlin により示されている (Hamlin 2003)。この子供の社会環境をコントロールしようとする強い要求は、玩具の需要を増す結果になった。さらに、19 世紀の全般的な産業化傾向の結果として、ニュルンベルクはバイエルンの主要な産業的中心となっている。このシフトの帰結として、社会が技術の

重視を強めていくことを反映し、ブリキから作られる玩具の数が増えていった。この都市は「金属玩具生産の異論無き中心」となるほどに発展し、Gebrüder Bing 社や Schuco 社といった会社の本拠地になった。(Schwarz 2003)

19世紀中葉以降は、玩具市場の成長に、畑の近いボードゲームやテーブルゲーム〔の市場〕も連動していった。1883年、バイエルンの書店主 Otto Robert Maier は、建築家や職人に向けた説明書に特化した出版社を設立した (Hanson 2006:44)。早くからの成功の後、Maier はゲームの生産を始め、最初は大人向けに 8 種のゲームの連作、続いて 1884 年には、Jules Verne の小説『八十日間世界一周』に基づいたボードゲーム『世界一周旅行』〔A Trip Around the World〕の製作を発注する (Hauser 1993)。このゲームは間もなくドイツ市場で人気となり、その理由の一部は、Maier が複数の独立サプライヤーに発注した印刷のゲーム盤やブリキのフィギュアの質の高さによるものだった。1892 年には、Maier は自分の書店を売却、Ravensburger の名で登記した繁盛している出版業への専念を決めた。ドイツのゲーム市場の成長を見た Maier は、1900 年に子会社 Ravensburger Games を登記 (Hauser 1993)。1902 年には、Ravensburger 社のカタログは既に確立された書籍のラインに加えておよそ 100 種類のゲームを取り上げ、そして 1912 年には、他のヨーロッパの言語へゲームを翻訳し始める。一般の玩具業界で成功している会社と競争せず、Maier はボードゲームとパズルに焦点を絞る道を選んだ。

第一次世界大戦の時点まで、ドイツは世界的に玩具生産を支配していた (Burton 1997:9)。この戦争は生産の停止をもたらし、工場は武器生産用に転換させられ、国際市場はアクセス不能になった。ドイツは何とか回復はしたもの、終戦までに世界の玩具市場における支配性は失われていた。その後、回復が見えたまさにその時、大恐慌の発生と国家社会主義党の権力の高まりがこの業界にさらなるダメージをもたらし、人種政策で多くのユダヤ人製造者が国を離れることを強制された。ドイツの玩具は多くの国でボイコットされ、第二次世界大戦の発生により、まだ残っていた工場は再び武器生産に転用され、玩具生産の全面的禁止が 1943 年に発布された (Schwarz 2003)。

戦争が終焉を迎えた 1945 年までには、ドイツの工場の多くは破壊されており、それは以前は玩具やゲームを作っていた工場についても例外ではなかった。しかし回復は比較的迅速に進み、西ドイツの玩具業界は 1948 年から 1953 年にかけて、輸出額で 800 万ドイツマルクから 1 億ドイツマルク以上への伸びを示した。1950 年には第一回国際

ト イ フ ェ ア 玩具見本市がニュルンベルクで開催され、世界の玩具業界の中心としてこの地域およびこの国の名声を固めることになった（Spielwarenmesse 2008）〔※輸出額等については Schwarz (2003) を引いている〕。1950 年代を通じてこの上出来な成長は持続し、この 10 年の間に、Schuco 社はヨーロッパ最大の玩具製造者になった（Schwarz 2003）。1959 年、William Hurter の『メモリー』（Hurter 1959）がニュルンベルク・トイフェア（Nürnberg Spielwarenmesse）でヒットし、Ravensburger 社はファミリーゲームで国際的なプレゼンスを確立した（Hanson 2006:45）<sup>\*1</sup>。1970 年代には、ドイツが概ね玩具輸入国となるのに十分な数の競合がアジアおよびアメリカから来るのを見ることになったものの、ドイツの製造者たちは引き続き国際市場で良質な製品を提供していた（Schwarz 2003）。ドイツ文化が戦後の急速な経済回復における鍵だったと見られていること（Carter 1997:22）、そしてゲーム業界がこれほど早く回復したことを鑑みれば、これはゲームがドイツの国民的アイデンティティの極めて重要な一部を成すものと理解されていることを示している。

しかし 1970 年代までに、ドイツのゲーム会社はある問題に直面していた。Stuart Dagger が以下のように記す通り、イギリスとアメリカの大会社は〔市場の〕実証済のファミリーゲームへの依存を徐々に強めていったのに対し、ドイツの出版社にはその選択肢が使えなかったのだ。

“ドイツの会社の中で最も大きな Ravensburger 社が『モノポリー』や『クルード』や『スクラブル』等のドイツ語の権利を持っていないというのは重大なことだった。だから彼らには、このようなゲームにだけ焦点を絞るという防衛的なビジネス上の選択肢は与えられていなかったのだ。生き残るためににはクリエイティブでなければならなかった。だから彼らは、Spiel des Jahres やエッセン・ゲームフェアがドイツのボードゲームを向上させ活性化しようと尽力し始めたとき、喜んで耳を傾け後援者になったのだろう。”（Dagger 2008）

主としてファミリーゲームの生産者である Ravensburger 社は、ドイツ人原産のゲームを開発すべく、社内のデザインチームを養成し始めた。多国籍企業達に徐々に支配されつつある闘技場で地域のアイデンティティを保つためには、地域の創意工夫が必

---

<sup>\*1</sup> 『メモリー』はその後、およそ 5000 万部を売り上げた。（Hanson 2006:45）

要だった。幸いなことに、ゲーム会社の努力はメディアによって支援された。これはドイツにおいて確立されたゲームの文化的重要性を反映している。

## ゲームとドイツのメディア

おそらく、他国と比較してドイツの現代ゲーミング文化に最も大きな影響を及ぼしたのは、ゲームを扱うメディアの大きな存在感だ。ゲームはラジオでレビューされ、デザイナーは最新作を携えてテレビのショーに現れ、多くの新聞紙にボードゲームの定期コラムがある (Kramer 2000a; Heli 2007)。加えて、複数の専門のゲーム雑誌が、専らボードゲームやカードゲームを扱うことに集中しており、多数の読者を抱えている。最初の専門誌 *Die Pöppel-Revue* は 1977 年創刊、誌名は当時の Ravensburger 社のゲームで極めてよく用いられたアイコニックな木駒から名づけられた (Eggert 2006a)。プレイヤーメールの議論の媒介手段として始まったこの *Die Pöppel-Revue* 誌は、簡単な同人誌だったのが、ドイツのゲーミング文化の多くの面を含んだものへ急速に成長していった。その最終号は 2001 年 12 月に発行された。Reiner Müller が 1981 年に創刊した *Spielbox* 誌は、新作ゲームのレビューと共に、ゲームの解説、ゲームフェアからのニュース、そして時には Reiner Knizia、Sid Sackson、Alex Randolph ら世間に認められたデザイナーによるオリジナルのゲームや拡張を提供している。約 13000 部を発行する (Galanti 2005) この雑誌は、単一のデザイナーやゲームに焦点を絞った特別号も出版している<sup>2</sup>。同様の雑誌には、年に一度 Hippodice ゲームデザイン・コンペティションを主催する *Spielerei* 誌や、1987 年創刊の *Fairplay* 誌がある。*Fairplay* 誌は Deutscher Spiel Preis の投票の引受を行うほか、エッセン・ゲームフェアの新リリース作品に対する消費者の関心を測る出口投票 Fairplay poll を実施している。

## ゲーム賞

しかし、ゲーミング文化に対するドイツのメディアによる支援の結果として最も明白なものは、疑いなく世界で最も影響力のあるボード／テーブルゲームの賞、Spiel des

---

<sup>2</sup> 2010 年から、*Spielbox* 誌は英語版の同時刊行を始めている。

Jahres（ゲームオブザイヤー）だ。実際、Spiel des Jahres を獲得したゲームは、賞に伴って十倍の売上増加が期待できることが示されている（Kramer 2000b）<sup>\*3</sup>。この賞は1978年、専門のジャーナリストの集団により、「文化的資産であるゲームを普及促進し、家族や友人とゲームをプレイするという発想を刺激し、多様なゲームが手に入る中で指針を与える」（Spiel des Jahres 2008）目的で設立された。共同設立者で審査団の活動的なメンバーのTom Werneckは、この賞の発端を以下のように説明している。

“我々のビジョンは、競争的市場において可能な限りで最高レベルの品質のものでもたらす努力をするよう、ゲーム業界に対する圧力を強くかけることだった。30年経ったいま振り返れば、うまく機能したことが見て取れる [...] うまく機能したというのは、このSpiel des Jahresは売上に強い影響を及ぼし（100倍にもなる！）、この一突きによって彼らの競争の炎を燃え上がらせたからだ。”（Werneck 2008）<sup>\*4</sup>

賞の進行に加え、この組織Spiel des Jahres e.Vは、メディアでの積極的な普及促進活動、ゲームを受け入れる社会制度の下支え、ゲームデザイナーや学者の表彰を通じて、ドイツのゲーミングコミュニティに貢献している。賞の審査団は、ゲームを評価するにあたっての「審査を行う能力と力量を立証した」ドイツのメディアのメンバーで構成され、このゲーミング業界に直接かかわる者は明示的に構成者から除外されている（Spiel des Jahres 2008）。この賞は金銭的報酬を差し出してはいないが、受賞ゲームの出版社は栄誉あるSpiel des Jahresエンブレムを宣伝のため、またゲームの外箱に付けるために使うことができ、そうするためには出版社はこの組織にライセンス料を払う必要がある。このライセンス料がこの組織の主要な収入源となっている。2月

<sup>\*3</sup> Scott Tepper〔※当時のボードゲームニュースサイト [www.boardgamenews.com](http://www.boardgamenews.com)（後にboardgamegeekに吸収された）のコラムニスト〕は、Spiel des Jahres受賞ゲームが売上30万～50万部を期待できるものと見積もっており（Tepper 2007）、いくつかの作品はこの数字を易々と越えている（『カルカソヌ』や『カタンの開拓者たち』など）。

<sup>\*4</sup> 一方で、より最近のインタビューでは、Werneckはこの「ゲーム業界に対する圧力」が概ね付随的なものだったとしている。「Spiel des Jahresの創始者達はゲーム批評家だったし、今でもそうだ。我々は自らの『顧客』、つまり我々のコラムの読者に対して責任がある。商業や業界に対しては責任がない。従って我々の狙いは、良いゲームに集中させることだった。事実、我々の裁定によって販売者や製造者の利益が生み出されるということは進んで受け入れられた。というのは、彼らが良い製品に投資できるのは、それによって以前よりも金を稼いだ時だけだ、と解っていたからだ」（Yu 2011a）

のニュルンベルク・トイフェアのすぐ後に受賞資格を有するゲームのリストが作られる。そして Spiel des Jahres 審査団が、最終候補作 5 作と、何作かの推薦作品のリスト (Auswahlliste) を作り、受賞作が同年 6 月か 7 月に公表される。受賞資格のあるゲームは前年にドイツで出版されたゲームに限られるが、古いゲームのリメイクについては時々例外が発生する。審査基準は以下のように定められている。

1. ゲームコンセプト (独自性、プレイアビリティ、遊び甲斐)  
ゲームバリュー
2. ルール構造 (構成、明瞭さ、わかりやすさ)
3. レイアウト (箱、盤、ルール)  
デザイン
4. 意匠 (機能性、細工)

1991 年から、審査団は Kinderspiel des Jahres (子供向けゲームオブザイヤー) の授賞も行うようになり、これは別個の選定プロセスによって決定されている。加えて審査団はしばしば、ゲームのある一要素を表彰するための特別賞 (Sonderpreis) を授賞する。例えば、Sonderpreis Schönes Spiel (美的ゲーム特別賞) は 1997 年までは頻繁に授賞されており、他にも Sonderpreis Literatur im Spiel (ゲームにおける文芸のための特別賞)<sup>\*5</sup>、Sonderpreis Komplexes Spiel (複雑ゲーム特別賞) などがある。2011 年には新たな賞 Kennerspiel des Jahres (熟練者向けゲームオブザイヤー) が、「既に長くゲームをプレイしており新たなルールを学ぶ経験を積んでいるような人々へ指針を与えるため」(Spiel des Jahres 2011) に設立された。

ドイツでの Spiel des Jahres の重要性の真価を英語圏の国で正しく認識するのは難しい。アメリカにも賞はある (International Gamers Awards<sup>\*6</sup> や Origins Awards<sup>\*7</sup> など) ものの、これらはホビーゲーマー指向になりがちであり、一方 Spiel des Jahres

\*5 2001 年に、Tolkien の『指輪物語』に基づいた協力ゲーム、Reiner Knizia の『ロード・オブ・ザ・リンク』(Knizia 2000a) に与えられた。

\*6 International Gamers Awards [国際ゲーマーズ賞] はアメリカで 2000 年に、「傑出したゲームとデザイナーを、また同じく出版した会社を、表彰する」(Schloesser 2008b) ために設立された。

\*7 元々は 1974 年に Charles S. Roberts Awards として設立された、このアメリカの Origins Awards [オリジンズ賞] は、Academy of Adventure Gaming, Arts and Design のメンバーの投票で決定され、年一回の Origins Game Fair で発表される。この賞は 1987 年に分割され、Charles S. Roberts Awards が別に World Boardgaming Championships (旧 Avaloncon) で授賞されることになった (Game Manufacturers Association 2008)。

はゲーミング趣味の外側へ広汎にアピールするゲームに焦点を合わせることで評価を確立している。従って、審査団は家庭内で遊べるようなゲームに授賞し、過度に複雑なゲームやテーマ性で対象者層が限定され得るゲームを避ける傾向にある。より複雑なホビイスト向けゲームは *Deutscher Spiele Preis* [ドイツゲーム賞] が明示的に扱っている。これはドイツの雑誌 *Die Pöppel-Revue* によって 1990 年に設立された別の賞で、ドイツ中のゲーミングクラブや業界人から投票を集め、2001 年からは *Fairplay* 誌読者やインターネットを通じて世界中から投票を集めている<sup>8</sup>。エッセン羽根賞 [Essener Feder] はゲームのルールの明瞭さや体裁に重点を置いた賞で、*Deutscher Spiele Preis* と同じセレモニー内で授賞が行われる (Friedhelm Merz Verlag 2008a)。

リードするドイツを追って、他の国々も *Spiel des Jahres* や *Deutscher Spiel Preis* と似た賞を作っている。言及したとおり、アメリカには *International Gamers Awards* [国際ゲーマーズ賞] がある。ゲームライター Greg Schloesser が始めた賞で、*Deutscher Spiele Preis* と似た所に焦点を絞り、賞の名前が示す通り、ゲームライター達による国際的な審査団により審査される。オーストリアの *Spiel der Spiele* は 2001 年に始まり、複数のカテゴリーに分けてゲームの推薦を行うことで、別のドイツの賞との冗長性が伴う可能性を回避している<sup>9</sup>。フランスのふたつの賞、1988 年から Cannes Games Festival (カンヌゲーム祭) で授賞が行われている *As d'Or* と 2003 年に始まった *Jeu de l'année* は、2005 年に合併され、*Spiel des Jahres* と似てファミリーゲームに重点を置いている。しかし、どの賞も *Spiel des Jahres* ほどの威信を得るには達していない。

## ゲームデザイン文化の養成

メディアでの紹介の多さや幅広い顧客層に加え、ドイツのゲームデザイン文化そのものも、議論の余地こそあれほぼ間違いなく、アメリカやイギリスのそれとは大きく異なっている。ドイツでは、ゲームの創造者は「発明者」ではなく「著者」として示

<sup>8</sup> *Spiel des Jahres* の審査団はより複雑なゲームについては Sonderpreis Komplexes Spiel (複雑ゲーム特別賞) と、より最近では Kennerspiel des Jahres (熟練者向けゲームオブザイヤー) で表彰している。

<sup>9</sup> *Spiel der Spiele* は本賞と共に、家庭向け、友人向け、子供向け、万人向け、二人向け、熟練者向けの推薦ゲームを出している。(Spielen in Österreich 2008)

される。他の文化のほとんどと比較してみれば、このゲームデザイナーへの見方の微妙な差異は、デザインプロセスの性質と、真に創造的なゲームシステムに達する際に関係する創造性、その両方についての理解の違いを反映していると言える。Tom Werneck は以下のように説明している。

“ゲームの開発は [...] 第一には創造的なプロセスだ。いくらかシステムティックな仕事やハードワークが必要なのは間違いない。しかし、創造性と比べれば、勤勉性が要素として占めるところはだいぶ小さいはずだ。もしゲームが純然たる分析に基づいて「発明された」ものだったなら、あなたはそれを感じ取るだろう。そのようなゲームは大抵は血の通っていないもので、プレイの魅力に乏しい。そのようなゲームには創造的な勢いが欠如している。機械的勤勉性を突き破って輝かしい天才的アイデアに向かって進る、その勢いが。” (Werneck 2004)

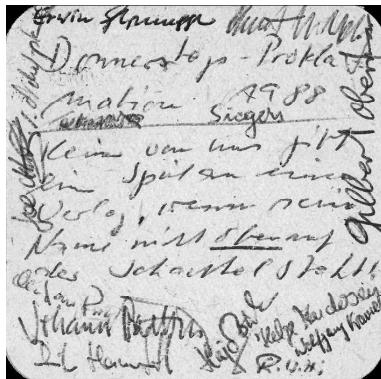
時を経る中で、ゲームデザインに関する創造性への認識は、事実上全てのドイツのゲームに著者名が付くところにまで至った<sup>\*10</sup>。ゲームデザイナーの名前が外箱に記されるべきだという考えは、最初はゲーム会社からほとんど顧みられなかつたが、Werneck の示唆するところでは、いくつかの要因を理由として徐々にシフトしていく。ゲーム会社が自らを出版業の会社だと認識し始めるにつれ、著者名を付けるのは自然な工程だと見なされるようになった。小規模な企業も、急速に拡大する市場において著者の名前が他から際立たせる要素として機能すると実感し始めた。この他から際立たせる機能は著名なデザイナーだけでなくデビュー作を出すデザイナーであっても効果がある。というのは、そのデザイナーのデビュー作が成功したら、消費者は後のリリースに遙かに惹きつけられやすくなるからだ (Werneck 2004)。ゲーム出版者はまた、個々のデザイナーからの圧力に屈服する必要もあった。1988 年、ニュルンベルク・トイフェアに参加した何人かのゲームデザイナーが、今や有名になった「コースター宣言」に署名した。これは、箱にデザイナーの名を記さない会社には自分のゲームを売らない、という誓約だ (Spiel-Autoren-Zunft 2010a) <sup>\*11</sup>。これらの要因が全て

\*10 とはいって、前述の通り、この慣習はウォーゲームでも普通に見られるものだった。

\*11 最初の宣言がビールのコースターの裏に署名されたことからこう呼ばれる。Reinhold Wittig により発議。Wittig, Helge Andersen, Hajo Bücken, Erwin Glonegger, Dirk Hanneforth, Knut Michael Wolf, Wolfgang Kramer, Joe Nikisch, Gilbert Obermair, Alex Randolph, Johann Rüttinger, Roland Siegers、そして今も判明していないデザイナー 1 人が署名〔※後に Ilse Dreher-Plonka と判明〕(Spiel-Autoren-Zunft 2010b)。

合わさった結果、1990 年代には、ゲームの表紙にデザイナーの名前を載せる慣習は普通のものになっていた。

とはいっても、デザイナーが著者として商業的に認められるだけでは、ゲームデザインの活発な文化を作るには不十分だ。1970 年代以降そして Spiel des Jahres の設立以降、ゲームの著者を大いに支えるコミュニティが発展した。1983 年にデザイナーでアーティストの Reinhold Wittig<sup>\*12</sup> は、ゲッティンゲンで発足させた「Spieleautorentreffen」（ゲーム著者会議）への招待に際して、「ゲーム著者 Spieleautor」の語を導入した。それ以来毎年、新規およびベテランのデザイナーや出版社そしてゲーム編集者が、集まってゲーム業界内の重要な問題について議論し、アイデアや工夫を交換し、プロトタイプを有望な出版社に見せている。



**写真：コースター宣言。署名者は（左上から縦に）Reinhold Wittig、Helge Andersen、Hajo Bücken、Erwin Glonegger、Dirk Hanneforth、Knut Michael Wolf、Wolfgang Kramer、Joe Nikisch、Gilbert Obermair、Alex Randolph、Johann Rüttinger、Roland Siegers、そして現在も判明していないデザイナー 1 人（※その後、Ilse Dreher-Plonka と判明）。（Christian Beiersdorf とゲームデザイナー協会 Spiele-Autoren-Zunft の厚意による）**

1991 年には、ゲッティンゲンのイベントで生まれた需要に応え、Spieleautorenzunft

\*12 Wittig がこのふたつの職を組み合わせていることは、彼が「美術賞」を 5 回も受賞していることからも証拠付けられる。5 回の受賞を時期の順に挙げると、281 個のダイスから成るゲーム『ダス・シュピール』(Wittig 1980)、子供ゲーム『カバの子供にエサをあげよう』(Wittig 1983)、製粉所の建設をテーマにした、ダイスを振って移動する二人用ゲーム『粉屋の息子』(Wittig 1986)、貝殻と木の船を使った海洋が舞台のセットコレクションゲーム『クラクラ』(Wittig 1993)、美しいアブストラクトゲーム『ドクターファウスト』(Wittig 1994)となる（※ここでは作品の年は発表年ではなく Spiel des Jahres 美術賞の獲得年を表している）。

(SAZ [ゲーム著者協会])<sup>\*13</sup> が、ゲーム著者の同業者団体として設立された。このギルドの目標は以下の三つ。

- 文化財としてのゲームの普及促進
- ゲーム著者間およびゲーム業界内でのアイデア交換の促進
- ゲーム著者の利益の保護

SAZ は現在、世界最大のゲームデザイナー組織であり、現在はゲッティンゲンで開かれるワークショップ Spieletreff の準備に責任を負っている。過去のチアマンには、Wolfgang Kramer、Reiner Knizia、Marcel-André Casasola Merkle といった著名なデザイナーがいる。メンバーは年一回のニュルンベルク・トイフェア（このイベントは業界のメンバーにしか開かれていない）や、ハールで開かれる International Game Designer Conference [国際ゲームデザイナー会議]、その他年間を通じて開催される多数のイベントへの参加が認められる (Spiele-Autoren-Zunft 2008)。その発足以降、ゲッティンゲンで出版社に見せることから始まったゲームが数多く成功しており (Alden 2008)、Inno-Spatz (革新の雀。ゲッティンゲン市により授賞される)、Förderpreis für Nachwuchsauteuren [若手著者奨励賞] (新人の著者に対して Spiel des Jahres e.V. によって与えられる賞)、加えて「Alex」(Alex Randolph から名を取った、メディアにおけるゲーミングの普及促進を表彰する賞。Spieleautorenzunft によって授賞される) といった複数の賞を獲得している。

重要視されているまた別の賞に、Hippodice Autorenwettbewerb (ヒップボダイス著者コンペティション) がある。起源を 1986 年に遡る Hippodice [Hippodice Spieleclub e.V.] は、元々は同人誌 Spielerei 誌の発行体だった。1988 年、このクラブはゲームデザインのコンペティションを立ち上げ、これは後に、このゲームデザインコミュニティ内で重要な賞になった。この賞は業界の人士で構成される審査団の投票により受賞作および入賞作が決まり、そのいくつかは首尾良く出版されている。最も目立った作品として、交渉ゲーム『チャイナタウン』(Hartwig 1999)、Spiel des Jahres を獲得した Werner Hodel の『ミシシッピ・クイーン』(Hodel 1997)<sup>\*14</sup>、Christwart Conrad

\*13 興味深いことに、国際メンバー向けの訳語としては「Game Designer's Association [ゲームデザイナー協会]」が提案されている。

\*14 元々の題名は『ラフティング』(Rafting)。

によるワイン業界の商品投機ゲーム『フィノ』(Conrad 1999)<sup>\*15</sup>、そしてより最近の作品では、Thomas Odenhoven の『ポートベロー・マーケット』(Odenhoven 2007) がある。これは<sup>エリアムーブメント</sup>エリアコントロールの短いゲームで、元々は東インドの鉄道をテーマとしていた。(Aleknevicus 2001a; Hippodice Spieleclub 2008)

## ゲームショー

“ゲームを愛する者にとって、The Spiel は他に例えられないものだ。” (Schloesser 2008c)

ドイツにおける消費者の注目とデザイナー志向文化の両方についてまた別の物差しになるのが、一年を通じて開かれる様々なゲーミングショーであり、その最大のものがエッセン・ゲームフェアだ。正式には Internationale Spielstage [国際ゲーム日] という名前だが、ホビーゲーマーの間では単に「ザ・シュピール」や「エッセン」と呼ばれている〔※本書では「The Spiel」や「Essen Spiel」の略称が主に用いられる。Essen は開催都市名。なお公式では、「SPIEL '19」のように、「SPIEL」に開催年を付けたものを主な略称として用いている〕。このエッセン・ゲームフェアは非デジタルのゲーミング集<sup>コンベンション</sup>会として世界最大のものだ。1983 年に創立されたこのフェアは、元々は German Games Con と銘打たれており、その目的は人々が「集まって共に遊び、ゲーミングがドイツ文化の不可欠な部分であると実証」できるイベントを提供することだった (Schloesser 2008c)。公の関心の度合いに関する懐疑論が初期にはあったが、イベントは著しく成長し、ついには増大する人数を収容するためエッセン展示場（メッセ・エッセン）に開催地を移動した。The Spiel は伝統的に 10 月後半に開催され、2 月のニュルンベルク・トイフェアと共に、世界中のボードゲーム新規リリースの主要なショーケースとなっている。ニュルンベルクと異なり、このショーは消費者に開かれており、結果として 4 日間で〔のべ〕15 万人に迫る観衆を惹きつけている (Friedhelm Merz Verlag 2008b)。

ゲーミング文化において、The Spiel はこの世界の<sup>プレミア</sup>主要なボードゲーミング・イベントとして、ある種神話的な名声を集めている。多くの国々からの出版社を引き寄せる

\*15 元々の題名は『葡萄畠のゲーム』(Das Spiel der Weinberge)。

このイベントはまた、Deutscher Spiel Preis、エッセン羽根賞、そして近年は、International Gamers Awards も、このイベントで催されている。エッセンの成功に引き続いて、開発の様々な段階にあるゲームを消費者に試遊してもらう機会を提供する、他のフェアがいくつか現れた。シュトゥットガルトの Süddeutsche Spielemesse は、いつも 10 万人に及ぶ来場者を集めており (Werneck 2004; Süddeutsche Spielemesse 2008)、似たイベントはミュンヘン<sup>\*16</sup> やオーストリアのウィーン<sup>\*17</sup> でも行われている。



写真：エッセン・ゲームフェアのゲーム屋台。2009年。

重要なのは、ゲームフェアは新進のボードゲームデザイナーが新作を大会社と同じ現場に展示できる場だと見なされていることであり、またアメリカと異なり（アメリカでは、Hasbro のような会社は、要求していないのにゲームを提出されても、ふつうこれを避ける (Verbeten 2007:31)）、大会社が創造的なデザインを積極的に求めている。Friedemann Friese、Andrea Meyer、Peter Prinz といったデザイナーには皆、エッセンに自費出版出したものが、結果大きな会社に拾われた、そのようなゲームがある。ゲームフェアは商業の現場であるのと同じくらい、出版社とデザイナーの両方が良質なゲームを生みだすことの文化的な誇りを湛えており、これが利益の追求と同等にドイツのゲーム業界において大きな部分を成すものであるのはおそらく間違いない

\*16 Münchner Spielwies'n (MPA 2008)。

\*17 Spielefest (2008)。

だろう。

“利益の機会こそがゲームを作る主な理由だという考えは、ドイツのゲーム会社の耳には奇妙なものに響く [...] アメリカの会社と（今年エッセンで私がそうしたように）話をする時、必ず売上を語る際にある種の目の輝きが見られるのだが、私が知っているほとんどのドイツのゲーム会社は、もっと理想主義的な人々に見える。もちろん彼らもゲームを売る必要があることは解っているが、彼らはまた製品自体に、その売上にかかわらず、誇りを持っている。彼らはこの市場がトレーディングカードゲームやその他のものに支配されていることを知ってはいるものの、「彼らの」ゲームを作ることに確かな <sup>プレジャー</sup>快を見いだしているのだ。” (Eggert 2005)

ゲームライター Moritz Eggert がここで述べているこの理想主義は、ドイツの文化の中で商業的 possibility を越えてゲームに置かれている固有の価値についてのさらなる証拠だ。

## 戦後のウォーゲームへの態度の影響

“ドイツはウォーゲームに対して極度に批判的だ。これは歴史と第二次世界大戦の経験から来ている。多くの人々は、ファミリーゲームの文化で、ウォーゲームを遊ぶのを本当に好まない。彼らが遊びたいのは現代のお伽噺だ。” — Reiner Knizia (Glenn 2002)

ドイツでは毎年およそ 300 から 400 種の新作ボード／テーブルゲーム作品が出版される (Stöckmann and Jahnke 2008a:94)。過去 30 年かそれ以上にわたって、ドイツのデザイナーは一貫して、世界の他の場所で現れるのとは顕著に異なったゲームを、多数作ってきた。この時代のデザイナーへのインタビュー<sup>フレイ</sup>や業界人による説明が示唆しているのは、闘争をテーマとする遊びについての戦後の法と文化的タブーの影響が、この時代に現れたゲームデザインを形成する一要因となっている、ということだ。(Huzzey 2002; Heli 2007)

アメリカでは20世紀後半にウォーゲームが非常な成功を示した一方、戦後の西ドイツでは、戦争関係の製品に対する公衆のそして政府の嫌悪が、エンターテイメント製品におけるナチの記号の使用を禁じる厳格な法と組み合わさって、他の国々ではホビイストの間で人気を博したようなタイトルがここでは注目を得られない、という状況を生じさせた。ゲームライター Moritz Eggert が述べるように、「ぶちのめされた『帝国』<sup>ライヒ</sup>の残骸の中で育った世代は、反抗的なティーンエイジャーになった時、『Kriegsspiel』<sup>クriegsspiel</sup><sup>\*18</sup>のことは頭に浮かばなかった」(Eggert 2006b)。この嫌悪に対するゲーム製造者の反応を表すものとして最もよく言及される例が、主<sup>メインストリーム</sup>流のウォーゲームである『リスク』(Lamorisse 1959) だ。世界の他の地域ではこのゲームは「世界征服」のサブタイトルが付いていたが、ドイツ語版はプレイヤーに対して「世界を解放（する）」ことを課していた。(Freund 2005)

おそらく闘争を取り巻く文化的タブーと同じくらい影響を及ぼしているのが、戦争関係の玩具の輸入を禁止するドイツの法だ (Varney 2000:387)。ドイツにおいてウォーゲームは入手可能ではあるものの、デザイナーは歴史的に正確な記章の描写に関して綱渡りを行ってきており。これを証拠付けるのがゲームデザイナー Harry Rowland と Greg Pinder のケースであり、彼らのゲーム『デイズ・オブ・デシジョン III』(Harry Rowland and Greg Pinder 2004) は、ヒトラーを描いたカウンターに小さな鉤十字が入っていたため没収され破壊された (Eggert 2006b; Lanza 2006:20)。この文化的ステイグマと法的な禁止が合わさって、アメリカのウォーゲームを運び込むことを選んだ小売店は「なにか違法な事との境目でぐらついている」ように感じており、一部の特に物議を醸したゲームは全国放送のテレビで議論されたりもした (Eggert 2006b)。イギリスのゲームライター Brian Walker は、1998年のEssen Spiel のレビューで、この影響を以下のように述べている。

“では Das Spiel のスタンドへ出向こう。ハンブルクを拠点にするこの会社は、ドイツで最も知られたゲームショップのひとつだが、彼らのスタンドは自国の製品を欠いている。彼らの専門はイギリスとアメリカのゲームの輸入翻訳だ。数多のアメリカのウォーゲームから成るセレクションが、カウンターの裏に慎重に囲われている。君の地元の新聞販売場で扱っている 18 禁のビデオのように。〔※ニュースエー

---

\*18 ウォーゲーム。

ジェントは、新聞や雑誌を中心に、菓子や雑貨なども扱う小商店。日本で直接的に該当するのは駅のキオスクだが、ここで想定されているのはどちらかといえば街中の店舗で、日本で言えばキオスク・コンビニ・小型書店の折衷的な業態）”  
 (Walker 1988)

Aki Järvinen が述べるように、どの戦争テーマのゲームも「民族の闘争に関するディスコース説をゲームにしたもの」だ (Järvinen 2009:283)。ドイツにおける近年の歴史の重みからすれば、政治歴史学者 Thomas Berger が広汎な「反軍国主義の文化」(Berger 1998) と述べたものの中で育った大志あるデザイナーがその作品を形作るに際して、商業と文化の両面での配慮が一定の役割を果たしているのは理解できる。

おそらく間違いなく、この直接対立のテーマおよびメカニクスに対する嫌悪が、ドイツで 3M 社の一連のゲームがリリースされた時の人気に繋がっている。3M 社のゲームは大人向けの市場にアピールするものではあったが、テーマやメカニクスで直接対立を求める作品はほとんどなかった。ライター Rick Heli は、これらのゲームが大志あるデザイナーに与えたであろう影響をこのように指摘している。

“ Sackson の『アクワイア』をモデルに、彼ら [ドイツの出版社] は彼らが  
ゲゼルシャフツシュピール  
 社交ゲームと呼ぶものを作った。そのメッセージは明白だ。これらは戦争の無法と混乱に関するゲームではなく、文明社会の平常運転に関するゲームなのだ。”  
 (Heli 2004)

ここで議論した影響を鑑みれば、ドイツのゲームデザイナーは、戦争や闘争の明白なテーマを避けたボードゲームを開発することが暗黙のうちに課されていると言える。デザイナー Franz-Benno Delonge が説明する通り、これは簡単な仕事ではない。

“古典的にはほとんど全てのゲームの核である対決というアイデアから離れようと思ったら、代替案として何か本当に新しいものを考え出さないといけない。” —  
 Franz-Benno Delonge, in Freund (2005)

Delonge が述べているこの代替案が、ユーロゲームのジャンルを典型付けるものとなったデザインの感性の中にあることは明白だ。この時期この場所で現れたゲームは、この時代のアングロ=アメリカンのデザインを典型付ける直接対立ではなく、個々の発展と相対的な成果に焦点を合わせている。複数のデザイナーが作品の中でこの傾向

を仄めかしている。Wolfgang Kramerは、自分の作品における指針となる原則のひとつについて、以下のように述べている。

“ [...] 自分の結果を改善するため、プレイヤー達が建設的に活動する。彼らは破壊的に活動したり対戦相手のプレイングを壊したりしない。私のゲームでは、プレイヤーが他のプレイヤーにダメージを与えるのは、自分自身にとって良い手を打った時だけだ。彼の手の感じは自分自身を助けるものであり、他のプレイヤーのゲームにダメージを与えるものではない。” — Wolfgang Kramer, in Yu (2011b)

Klaus Teuberは、自作『カタンの開拓者たち』の魅力をこんな風にまとめている。

“私は [...] 世界のほとんどの人々が、破壊的活動より建設的活動に携わるほうが好きだと信じている。『カタン』の世界は戦争と暴力ではなく平和的な建設の哲学の上に築かれている。だから、生の建設的側面を信じる多数派の人々が、たぶんそれを理由に『カタン』を好んでプレイしてくれるのだろう。”(Catan Online 2005)

最後に、デザイナー Reiner Kniziaは、自らの闘争の嫌悪についてより直接的に説明している。

“私は血生臭いゲームを好みない。人々を互いに撃つよう動機付けるよりももっとましなミッションを、若者や高齢者のためのゲーミングの世界に入れ込むことができると思う。” — Reiner Knizia, in Alden and Solko (2009a)

先に記した通り、特定の文化的状況と特定の結果の間に因果関係を結ぶどのような主張であれ、憶測による部分が大いに残るものだ。それでも、ドイツのデザイナーがゲーム内での闘争のテーマに対する自らの嫌悪を語っているという事実は、このような題材を避ける広汎なデザイン哲学を示唆するものだ。とりわけ、ドイツの会社がゲームを国内のファミリー市場へ売り込んでいることを考えれば、ドイツから現れたゲームデザインの様式が文化的にセンシティブな話題を避けて他国と異なる道を探究しているのを見ても、これは驚くべきことではない<sup>\*19</sup>。

---

\*19 この暴力嫌悪がビデオゲームにも適用されているのは興味深い。ドイツはヨーロッパで「最も厳格な反暴力の法」を持っていると言われている (Thayer and Kolko 2004:486)。

## 遊びの文化

“ドイツのゲーム市場の大きさそれ自体が、ゲームがドイツ文化の重要な一部であるという事実の証拠となっている。”(Stöckmann and Jahnke 2008a:101)

世界中のホビイストが今日遊んでいるようなユーロゲームがどのドイツの家庭にも見られるものだと想像するのは不適切だろうが、ドイツ人はどの他の国の住人よりも、一人あたりで見てボード／テーブルゲームを多く購入している(Curry 2009)。その購入の大部分は他の国その鏡映しで、Hasbro 社や Mattel 社が支配する一般市場のマス・マーケット主要産物だ。それでも、ドイツにおけるゲームの広い認知は平均的な玩具店のゲーム棚に反映されており、様々な大人向け戦略ゲームの在庫があるのが普通だ……世界の他のどこでも専門店にしか居場所を見つけられないようなゲームが。Bayerische Spiele-Archiv [バイエルン・ゲームアーカイブ] のキュレーターである Tom Werneck は、ドイツのゲーム市場をアメリカのそれと以下のように比較している。

“アメリカのボードゲームの文化はマーティングや取引と密接に繋がっている。ドイツでは「Spielwarenhandel」[玩具商]がある。あらゆる種類の玩具とゲームが見つかる店だ。さらに、どの主要なデパートにも、品揃えの良い玩具ゲーム部門がある。ふつうは、最低でもゲームについての十分な基礎知識を持った、販売員がいる [...]だから知識のある消費者もいるし、[そうでない消費者も]消費者は尋ねれば良い助言も得られる。アメリカにはゲーム批評の文化は無く、箱の中に何が入っているか知っている小売業者を見つけるのは困難だ。アメリカでは市場のコミュニケーションは別的方法で行われる。つまりテレビだ。複雑なボードゲームを 12 秒 (スポット CM の最低秒数) から 30 秒 (これを超過すると莫大なプロデューサー金がかかる) で説明するのはほとんど不可能だから、合衆国の全ての主要な生産者は、数秒でデモンストレーションできる非常に単純なゲームか、テレビで見せるに足るある種のメカニクスを備えたゲームに焦点を絞っている。”(Werneck 2008)

ドイツの文化がゲームに対してより協力的だという意見が、この業界のライター、デザイナー、出版社の言葉から裏付けられる。ゲームライター Mario Lanza は、ほと

んどのドイツ人がゲームを「健全な良い娯楽」(Lanza 2006:20)と見なしていると書いており、デザイナーの Reiner Knizia も、家庭環境におけるゲームの重要性について同様の認識を示している。

“ドイツにおいてゲームをプレイするのは「家族の伝統的価値観」の類義語だということを理解する必要がある。ゲームをプレイするのは良いことであり、ゲームは極めて頻繁に、プレゼントとして購入される。ゲームは家族として共に時を過ごす非常に有益な手段だと見られている。子供はゲームを自然に学習して育ち、その成長と共にもっと多くのゲームを見て、そしてそれらに魅了されるようになる。私が思うには、それこそがドイツのとても価値ある文化であり、多くのデザイナーと多くのゲーム会社からすれば、この文化がこの大きな市場を作っているのだ。” — Reiner Knizia, in Glenn (1999a)

この姿勢の結果として、大人の商業的ボード／テーブルゲームの遊びは、他の西洋諸国で典型的に見られるような周辺化に苦しんでいない。アメリカやイギリスでボードゲーミングがふつうホビリストの小さな集団に限定されているのに対して、ドイツでは市場ははるかに多様だ。ゲームジャーナリスト Rick Thornquist は、アメリカとドイツのコンベンションでの体験を通じて、その違いを以下のように述べている。

“Origins や GenCon [アメリカのコンベンション] に行けば、それはゲーマー・タイプのコンベンションで、主に見かけるのはゲーマーのギークだろう。しかしエッセン<sup>20</sup>では、まったくそうではない。非常に多くの一般人、家族、ティーンエイジャー、子供、[…] あらゆる人がいる。そしてその人々がみな、我々がいつもプレイしているようなゲームをプレイしているのを見れば、これは驚くべきことだ。

ドイツ人はゲームをとてもよく遊ぶから、それはゲーミング・ギークのためだけのものではなく、本当にみんなのためのコンベンションなんだ。” — Rick Thornquist, in Alden and Solko (2004a)

ドイツ文化内でゲーミングが広く受け入れられていることを説明するため、様々な

---

<sup>20</sup> Thornquist はここで、本章で論じているエッセン・ゲームフェアについて言及している。

議論が提出されてきた。GAMA<sup>\*21</sup> のエグゼクティブ・ディレクターである Gordon Calleja は、二度の世界大戦を生き延びる困難さを指摘し、安価なエンターテイメントの選択肢を求める経済的動機を言っている (Alden and Solko 2009b)。ゲームライターの Moritz Eggert は、ゲーミングに対するドイツ人のこの傾向は強いホスピタリティの文化に由来するものと言っている。

“なぜドイツ人はゲームが好きなのか？ 私はいくつかの要因がここで同時に働いているものと考えている。ひとつはドイツの *Gemütlichkeit*（ゲミュートリヒカイト。翻訳が難しいが、大まかには「ホスピタリティ、居心地良さ」を意味する）概念で、これはご近所や友人から招かれてタベを過ごすことが社交的に望ましいものと見られていることを意味する。” — Moritz Eggert, in Heli (2007)

このような交際の重視はどの文化でも見て取れるものではあるが、Richard Huzzey が主張するところによれば、「家族で最新の（ゲームの）デザインを味わう」のはドイツだけだ (Huzzey 2002)。この深い理解の理由がなんであれ、結果としては、Weiland Freund が「おそらく他のドイツの文化産業は、相対的に見れば、ボードゲームほどにはうまくやっていない」(Freund 2005) と書くほどのものになっている。

ドイツ文化がボード／テーブルゲームのプレイと独特な関係を結んでいるのは明らかだ。ドイツ人は他の国より一人頭で多くのゲームを買うというだけでなく、この文化の価値は、Deutsches Spiele-Archiv〔ドイツ・ゲームアーカイブ〕、Bayerische Spiele-Archiv〔バイエルン・ゲームアーカイブ〕、Deutsches Spieldemuseum〔ドイツ・ゲーム博物館〕などが行っているゲームの収蔵にもあらわれている。マールブルクの Deutsches Spiele-Archiv は Spiel des Jahres e.V. の後援を受け、ボードおよびカードゲームの研究と収集のための研究所として 1978 年に設立された<sup>\*22</sup>。非デジタルゲームの世界最大のコレクション（およそ三万）を収めるこのアーカイブはまた、主に戦後のカタログやパンフレットを含む、関連文献の膨大なライブラリを保持している。このアーカイブは下記の目標を持って設立されている。

<sup>\*21</sup> Game Manufacturers Association。〔※ゲーム製造者協会。Origins コンベンションの運営を主目的として 1977 年に設立された団体〕

<sup>\*22</sup> 2010 年、ニュルンベルク市が Deutsches Spiele-Archiv のコレクションを購入した (Helldörfer 2010)。

- ・1945年以降のドイツ語圏におけるゲームの発展の記録
  - ・ゲームおよびゲーミングの分野における研究と科学の促進
  - ・家庭内および社会におけるゲームの普及促進
  - ・ゲームについて報道するメディアの支援
- (Deutsches Spiele-Archiv 2008)

ゲーミングと家庭の結びつき、そしてメディアを通じてゲームのこの側面を普及促進することについて、この組織が特別な重点を置いているのは上記の目標から明らかだ。Deutsches Spiele-Archiv と並行して存在するのが、これよりは小さい、ハールにある Bayerische Spiele-Archiv だ。元々は遺失を防ぐための保険として大きなアーカイブの機能を二重にするために設立されたものだが、現在はこのふたつのアーカイブは独立に機能している (Werneck 2008)。これらのアーカイブと密接な関係にあるのが、ケムニッツの Deutsches Spieldemuseum だ。5世紀遡ったカタログや文献と共に世界中から五万種類のゲームを収めるこの博物館は、1986年にハンブルクで始まり、1994年に現在の場所に移転した。この博物館は同市で特別展を主催すると共に、ヨーロッパ中に露出する巡回展を運営している (Deutsches Spieldemuseum 2008)。

## ホビーゲーマーのためのファミリーゲーム

現代のゲームがそのなかで発展していった、ドイツの文化的文脈の特殊性は、独立したジャンルとしてのユーロゲームが創発した理由をどうにか説明するに至るものだ。玩具およびゲーム生産における卓越の長い歴史に加え、確立されたゲーミングへの文化的傾向が、ファミリーゲーム市場における国内での革新の必要性の認識に至った。このゲームデザインにおける独創性への衝動は、ゲームデザインコミュニティとこの  
ホビー  
趣味一般の両方から制度化された幅広い水準の支援によりさらなる影響を受けさらに強化された。活動的なゲーミングコミュニティ、そしてこのポジティブな認知へ主要な影響を及ぼしてきたのが、文化的人工物としてのゲームの価値を反映するメディア、ゲーム賞、活発なゲームデザインコミュニティ、ゲームショー、そして諸機関の存在だ。(Kramer 2000a; Werneck 2004)

ドイツ人が子供と大人が同様に楽しめるゲームを重視している点は、どれだけ強調

してもしすぎることにはならないだろう。その始まりから、ドイツのゲームデザイナーは、だれもがプレイできるゲームをデザインする文化的商業的配慮を……従って短く簡潔なルール、ほどよいプレイ時間、文化的に許容可能なテーマを……義務づけられてきた。アメリカやイギリスでファミリーゲームはオリジナリティの観点から言えば相当に停滞した市場のままだったのに対して、ドイツでは国内の会社が新作を産み出し続けていたという事実が、結果として革新を受け入れる文化に繋がった。

“ドイツ語圏の国々におけるボードゲームの市場は巨大だ。というのは、消費者は多分に関心を寄せるし、新しい（形態の）ゲームへの大いなる需要が存在するからだ。知的要求のあるボードゲームと共に育った現在の世代は、審美眼を持ち、より洗練されたゲームに喜んで取り組んでいる。”（Stöckmann and Jahnke 2008:100）

“良質なゲームの数が増え始めるにつれて、増加する「システムの革新の価値を認める」観衆の要求と期待について行くため、ゲームデザインの水準は革新的な方向へさらに進んでいった。”（Costikyan 2004）

アメリカとイギリスではファミリーゲームの市場は概ね反復とブランドのライセンスの場だったのに対し、ドイツでは対称的に、そこは革新の場であり駆動力だった。より洗練されたタイトルが受容されたことの重大さは、この時期までにドイツの「ファミリー」ゲームがアメリカやイギリスで注目を集めたのは、十分な経験を積みゲームのクオリティの価値を認めるホビーゲーマーの小さな集団の間でのことだったという事実に見ることができる。従って、ドイツのゲームが世界のステージに徐々に現れるようになったのは、主にホビーゲームコミュニティ内の口コミによるものだった。さらに言えば、このゲーム形式を愛するようになり、このジャンルを現在の地位に押し上げたのは、ゲームプレイヤーの働きだけでなく、すぐ後にユーロゲームと呼ばれるようになるものから手掛かりを得ようとする、世界中で仕事をするデザイナーの働きでもあった。

## 第四章 ドイツゲームからユーロゲームへ

### 4. From German Games to Eurogames

“十年ごとに新しいホビーの形式が出現し、大量の新しいゲーマーを補給してきた。1960年代にはその熱狂はウォーゲームだった。1970年代はRPG、コンピューターゲームは1980年代に爆発し、1990年代はCCGをもたらし、そしてこの新世纪はドイツゲーム現象を目撃した。” — Peter L. de Rosa (De Rosa 1998)

1970年代を通じて、ドイツにおけるゲーミングホビーの状況はアメリカやイギリスのそれとまるきり異なるというわけではなかった (Dagger 2003)。しかし、前章で説明した影響の下、1982年から1994年までの間ドイツゲーム市場はしばしば年10%に届くほど強力な成長を経験した (Kramer 2000a)。新たな屋号のうちあるものは確立された出版社によるもので<sup>\*1</sup>、あるものはこの成長市場に参入する新会社によるものだった<sup>\*2</sup>。

この時代を通じてドイツのデザイナー達は、創造的な、かつ国内で成功を収めたタイトルを、連続的に産み出してきた。より広い英語圏のゲーミングコミュニティは1996年に至るまでこれらのゲームに簡便にアクセスする方法を持たなかつたものの、ゲーム狂による複数の小集団が、最初はイギリスで、後にはアメリカで、ホビイスト文化の主要商品になる遙か以前から、このドイツゲームの発展を追ってきていた。重要なのは、このムーブメントの噂がこのホビーゲーミングコミュニティを通じて拡がっているとき、1990年代後半のインターネットの興隆がグローバル規模での情報の流布を可能にしていた、ということだ。

ドイツのゲームのワールドワイドな人気は、申し合わせたマーケティング的努力の結果というよりは主に口コミによって生じたもので、出版社は熱狂的ホビイストが生んだ需要に応えていた。これらのホビイストコミュニティは、ゲーミング文化の大黒

---

\*1 例えばKosmos（旧Franckh Spiele-Galerie）はFranckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. の屋号であり、GoldsieberはSimba Toysが1995年に作った屋号。

\*2 例えば、Amigo Spiel (1980)、Queen Games (1992)、Drei Magier Spiele (1994)、Adlung-Spiele (1990)。

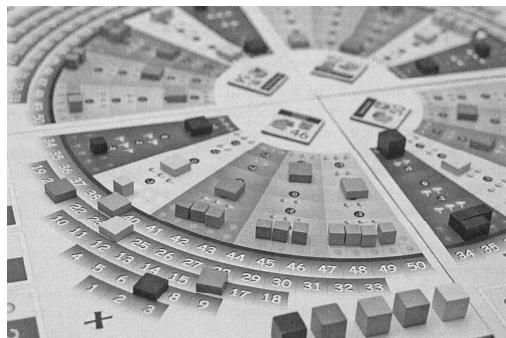
柱としてのユーロゲームの出現において根本を成すものだった。

## 初期ドイツゲーム（1980-1994）

新たに設立された *Spiel des Jahres* を獲った最初のいくつかのゲームは、ドイツ起源のものではなく、外国でデザインされたもののドイツ版だった。David Parlett は英 *Games and Puzzles* 誌に度々寄稿していたイギリスのゲーム史家だが、彼が戦略的レースゲーム『うさぎとカメ』〔ドイツ語版〕(Parlett 1979) で初回の受賞者となっている。1980 年の賞は Ephraim Hertzano の『ラミーキューブ』(Hertzano 1977) に与えられ、翌年は Sid Sackson が Parker Brothers 社から出したアブストラクトゲーム『フォーカス』(Sackson 1964) が受賞した。1982 年は、アメリカ人デザイナー Alex Randolph とドイツの Michael Matchoss が子供向け記憶ゲーム『ザーガランド』(Randolph and Matchoss 1981) で *Spiel des Jahres* を受賞し、1983 年の賞は、全員 Ravensburger 社のドイツ人で構成されたチームによる、推理と追跡のゲーム『スコットランドヤード』(Burggraf et al. 1983) に与えられている。このゲームは後にアメリカで Milton Bradley 社により再版された。この 1983 年は、最初にイベント Essen Spiel が開催された年であり、ドイツゲームの新たな波が始まった年だと広く認識されている。この年の *Spiel des Jahres* ノミネート作は全てドイツ人の作品で構成されている。『スコットランドヤード』の……少なくともドイツ国内における……人気は、この成長を証拠付けるものだ。Moritz Eggert は「ある時期『スコットランドヤード』は本当にどこの家庭にもあるものだった。このゲームを持っていなかった家庭、時々このゲームを遊んだりしなかった家庭を、私は知らない」と述懐している (Eggert, in Heli 2007)。

『ダンプフロス』(Watts 1984) は、イギリス人 David Watts による『レイルウェイ・ライバルズ』(Watts 1973) のドイツ版で、これが 1984 年の *Spiel des Jahres* を獲った。翌年は推理をベースにした疑似ロールプレイングゲーム〔※ゲームブック〕『シャーロック・ホームズ 10 の怪事件』(Edwards et al. 1981) が受賞した。1986 年、*Spiel des Jahres* は（単独名義では）初めてドイツ人ゲームデザイナーに与えられた。Wolfgang Kramer が、ブラフと推理のゲーム『アンダーカバー』(Kramer 1984) で受賞したのだ。Kramer は 1974 年からゲームデザインを行っていたが……彼の『ニキ・ラウダの F1』(Kramer 1980) は 1980 年にノミネートされている……彼が 1987 年も再び運送ゲーム『アウフ・

アクセ』(Kramer 1987)<sup>\*3</sup>でこの賞を獲ったことで、彼はドイツゲームデザインの「最初のスター」になった(Levy 2001c)<sup>\*4</sup>。当時は比較的気付かれていないことだったが、1986年は Karl-Heinz Schmiel によるドイツ政治のゲーム『ディ・マッヒヤー』(Schmiel 1986)が出版された年としても記録付けられる。これは新興ドイツ様式の深いポテンシャルの兆候を示したゲームであり、「ゲームプレイと希少性の両面から、その神話的なステータスが太平洋の両側で徐々に育っていった」(Scherer-Hoock 2003)。一方1988年は、新たなる気鋭のデザイナー Klaus Teuber のデビューを目にすることになった。彼が粘土細工のパーティゲーム『バルバロッサ』(Teuber 1988)で受賞している。



写真：Valley Games が再版した 2006 年版『ディ・マッヒヤー』(Simon Holding 撮影。Valley Games の厚意による)

この時期のイギリスでは、ロンドンの小売店 Just Games の経営者 Mark Green が、よりポピュラーなドイツのタイトルのいくつかを輸入し、自作の翻訳を箱に挿入していた。この店は、もっと大人志向のゲームを探し求めていたイギリスのゲーマーの間で瞬く間にメッカとなった。同様にアメリカでは、マサチューセッツ州ケンブリッジにある Games People Play の Carol Monica が、『1829』『シヴィライゼーション』『レイルウェイ・ライバルズ』のようなヨーロッパのタイトルの輸入に成功していた(Scherer-Hoock 2003)。すぐ近くのボストンでは、元 Avalon Hill のデザイナーであつ

\*3 元はドイツの道路運送会社からの依頼で作られた作品(Walker 1989)。

\*4 この2つの Spiel des Jahres 受賞作の間に、Kramer と彼の妻 Ursula はまた、高い敬意を払われている作品『ワイルドライフ・アドベンチャー』(Kramer and Kramer 1985)をデザインしている。このリメイクである『エクスペディション』(Kramer 1996b)は、後の1996年の本賞にノミネートされることになる。

た Alan Moon が、主に *The General* 誌<sup>\*5</sup>への広告を通じて、North Shore Gaming Club を設立した。Moon は Avalon Hill 在籍中にドイツのデザインに興味を持つようになり、その後、ドイツから来る最近増えつつあるゲームに詳しいイギリス人ゲームライター Brian Walker とコンタクトを取るようになった。1980 年代後半を通じて、この North Shore Gaming Club は拡大し続け、Moon のグループは次第にもっとドイツの作品をプレイするようになった。

“ドイツのゲームは間違いなく最初からそこにあった。このクラブは *Avalon Hill* のゲームがだいたい三分の一、もう三分の一が『アクシズ・アンド・アライズ』(*Axis and Allies*) 系のゲーム、そして残り三分の一がドイツのゲームだった。その当時、私はドイツのゲームに最も興味を惹かれていた。最初に『クレムリン』を遊ん以来、私のウォーゲームへの関心は下がっていった。” — Alan Moon, in Scherer-Hoock (2003)

1988 年、Brian Walker は、ドイツのゲームを包括的に取り扱った初めてのイギリス誌である *Games International* 誌を立ち上げた。Walker はこの雑誌を 16 号まで出版したが、商業的失敗から 1990 年に雑誌を (*Strategy Plus* 誌へと) 改称し、コンピューターゲームの雑誌へと取扱範囲を変える決断を行った。しかし当初の時点では、*Games International* 誌はドイツのゲームを対象範囲とする点でユニークだったのであり、主に Walker のこのジャンルへの関心から生まれたものだった。

“私は本当には「マーケティング・アプローチ」というものを取ったことがない。その当時、私にはドイツのゲームは最良の物だと思われたから、これを取扱範囲に入れた。こういうゲームを発見していくことは個人としてとても興奮することだったから、私を興奮させるものであるなら読者をも興奮させるだろうと判断した。” — Brian Walker, in Haag (2003)

「楽しさとゲームのジャーナル」とサブタイトルが付けられたこの雑誌はまた、年一回開催の Essen Spiel イベントの情報を英語圏へもたらした最初の媒体でもある。レビューに加え、この雑誌はデザイナーへのインタビュー、戦略記事、そして「アメ

---

\*5 *The General* 誌は *Avalon Hill* 社内製の雑誌。

リカ人編集〔※原文「American editor」、ただし雑誌の実際のクレジットは「American Desk」。1～5号まで〕名義の Moon の寄稿を扱っていた<sup>6</sup>。Games International 誌はピーク時には定期購読者およそ 400 人と印刷部数 8000 部に達し（ただし Walker は、実際に売れたのはたぶんそのうち 2000 部程度だろうと認めている）、イギリスのニューススタンドやゲーム専門店、そして一部のアメリカの店でも売られていた（Haag 2003）。

Alan Moon は短い期間 Parker Brothers 社で働いた後、ドイツの市場を念頭に置いて独自の作品を出版し始めた<sup>7</sup>。デザイナーにとって重要なこととして、ドイツの出版社の関心は個々のゲームデザインの価値にあり、これはライセンスで動くアメリカ市場の性格と著しい対照を成すものだった。

“ゲームをデザインすると、そのゲームを見てプレイし、それを理由にそのゲームを出版するか否か決める人がいてくれる、これは素敵なことだった。” — Alan Moon, in Batty (2006b)

Moon のゲーミングクラブの参加者の一人である Mike Gray は、彼の雇用主 Milton Bradley 社の代理人としてエッセンのフェアに頻繁に出かけるようになった。Gray は 1990 年代に、雇用主の注意を惹くようなタイトルをいくつか持ち込んだ。その中には Kramer の『ニキ・ラウダの F1』(Kramer 1980)、Reiner Knizia の『フリンケ・ピンケ』(Knizia 1994b)、手先の器用さを問うゲーム『バウザック』(Zoch 1987)、子供向け記憶ゲーム『にわとりのしっぽ』(Zoch 1998) があり、これらは全てアメリカで再版されている (Scherer-Hoock 2003)<sup>8</sup>。

\*6 2004 年に Walker は一時的に Games International 誌を冊子版およびオンライン版の両形態で再開したが、2006 年に再び止めている。

\*7 Moon は 1990 年、ドイツで 3 つのゲームを出している。『ヴェア・ハット・メア』〔誰がもっと持ってる?〕(Moon 1990c) は後に『ボブズハット』〔Where's Bob's hat?〕として再版された。『ゲシュベンスター』〔おばけ〕(Moon 1990b) は、彼がアバロンヒル在籍時にデザインした『ブラックスピイ』(Moon 1981) の再リリース版。そして『エアラインズ』(Moon 1990a) は『ユニオンパシフィック』(Moon 1999) としてリメイクされ、1999 年の Spiel des Jahres にノミネートされた。

\*8 それぞれ、Milton Bradley 社により『Daytona 500』『Quandary』『Bandu』『Dragon Tales Matching Game』として再発されている。

1990年、Klaus Teuberは『貴族の務め』(Teuber 1990a)で2回目のSpiel des Jahresを獲得した。同年に設立された初回のDeutscher Spiele Preis〔ドイツゲーム賞。Deutscher Spielepreisとも綴られる〕も獲得したこの『貴族の務め』は、広範囲で国際的な出版が行われた最初のゲームとして特筆に値する<sup>9</sup>。

“これらの版の多くは(Avalon HillやGibsonsのような)「ハードコアな」出版社によって行われたものだったため、よりシリアスなプレイヤー達がこのゲームを目につくことになった。そして彼らが見たものが……短いプレイ時間、上等なプレイヤー・インタラクション、魅力的かつ機能的な内容物……ドイツが産み出した得るものについての最初の論調を形作るのに非常に大きな影響を与えた。世界中の多くのプレイヤーにとって、『貴族の務め』は最初の「ドイツのゲーム」であり、業界に資するところ極めて大きいものだった。”(Levy 2001a)

一方、消滅したGames International誌のライターのひとりだったMike Sigginsは、別の雑誌に向けたアイデアを出し始めた。Sigginsがドイツのゲームを知ったのは1988年、Brian Walkerがイギリスの小さなゲーム会で彼にWalter Toncar作『6日間レース』(Toncar 1986)<sup>10</sup>を見せた時のことだった。元々はウォーゲーマーだったSigginsは、直ちにドイツのデザインに魅了された。

“その時点から私は後ろを振り返ったことはないし、幾百のうち本当の最初の1個であるこのドイツゲームに与えられた感覚は、まだ忘れずにいる。ヨーロッパのゲームが与えたインパクトを定量化するのは今でも難しいが、しかしそれらが無ければ、私はいまでも『シヴィライゼーション』のような長大で膨れ上がったものを遊んでいただろう。” — Mike Siggins, in Vassel (2005c)

<sup>9</sup> アメリカではAvalon Hill社が、最初は原題『Adel Verpflichtet』のまま(「ドイツから来た最高のブラフゲーム」とサブタイトルを付けて)発売し、後に『By Hook or Crook』〔どんな手段を講じても〕(Teuber 1990b)に改題された。イギリスではGibsons Games社が『Fair Means or Foul』〔正当であれ不正であれ〕(Teuber 1990c)の題で発売した。また、Überplay社は2004年に『Hoity Toity』〔高慢〕(Teuber 2004)の題で国際的に販売している。

<sup>10</sup> 興味深いことに、『6日間レース』は専門のゲーム会社ではなく、サイクリングを普及促進する団体であるHoltmann VIPによって出版されている。

Siggins は 1989 年 10 月、英国におけるドイツ式ゲーミングの普及促進において最も強い影響を与えた出版物である、*Sumo* 誌を立ち上げた。その年の Essen Spiel を紹介した創刊号は、A5 サイズのコピーをホチキス留めした同人誌で、郵便で配布された。Siggins は創刊号で、*Sumo* 誌の存在理由を明言している。

プロモーション

“最近イギリスのゲームシーンに流入してきているヨーロッパのゲームを取り扱うニュースレターを出版することを、時々考えてきた。我々のゲームをプレイする習慣や期待において、『6 日間レース』や『ディ・マッヒャー』のような良質なゲームは疑いなく相当な影響を与えているはずだが、これらのゲームを詳細にレビューしたり、ルール翻訳のような関連サービスを提供したりする者は極めて少ない。”  
 (Siggins 1989)

Charles Vasey、Mike Clifford、Stuart Dagger、Derek Carver、David Farquhar、Alan How がレギュラー執筆者兼レビューで、この雑誌は結局 8 年間 44 号にわたって続くことになった<sup>\*11</sup>。興味深いことに、Siggins は定期購読の四分の一がドイツからのものだと記している (Siggins 1990)。*Sumo* 誌は直ちに大西洋の両側で注目を集め、通信欄は、アメリカの Richard Berg、Don Greenwood、Alan Moon やイギリスの Richard Breese<sup>\*12</sup>、Francis Tresham といった活動的なゲームデザイナーと熱狂的愛好家による活発な論評の場となった。Siggins が *Sumo* 誌と並行して 1989 年に運営開始したのが、輸入ゲームの翻訳ルールをゲームに提供するサービス Siggins' Rules Bank だ。彼は正確な翻訳を探し求め、そしてこれを求めるに応じて、切手と宛名のついた封筒だけを代価に送った。Siggins はピーク時には、Just Games の Mark Green やその他の人々から提供された翻訳を付けて、週に 50 通の封筒を送っていた。*Sumo* 誌への一通の通信は、このサービスが大変に必要とされたものであることを物語っている。

“ドイツのゲームについて出回っている「翻訳」のいくつかは、正直、ゴミだ。私

\*11 Vasey は人気ウォーゲームレビュー誌 *Perfidious Albion* の共著者だった。Farquhar は後に Reiner Knizia のプレイテスターになり、とりわけ『ロード・オブ・ザ・リング』や拡張性カードゲーム『ブルームーン』(Knizia 2004c) に大きく貢献している。

\*12 Breese は『リーフ・エンカウンター』(Breese 2004) や、成功したヨーロッパ風ゲーム連作「キー」シリーズ……『キーウッド』(Breese 1995)、『キーダム』(Breese 1998)、『キータウン』(Breese 2000)、『キーセラル』(Breese 2002)、『キーハーベスト』(Breese 2007) ……のデザイナー兼出版者。

が見たいくつかは、ドイツ語を読めない人間が、誰かから聞いた誰かから言われた誰かから……が憶えていることに頼って書き下したものだ。”(Key 1991)

一方、1980 年代のインターネットの成長は、圧倒的に多い英語圏のゲーマーに、この趣味について議論する別の場を提供した。1987 年に設立されたニューズグループ *rec.games.board* は、ホビイスト専用の最初のフォーラムだった。最初の二年間は人もまばらだったが、1989 年には栄えはじめ、幅のある議題が、ほとんどはウォーゲーミング、アブストラクトな戦略ゲーム、そしてプレイバイ e メール (PBEM) を巡って、立てられた。ドイツのゲームへの最初の言及は、Avalon Hill 社のデザイナー Jennifer Schlickbernd による『ディ・マッヒャー』の長文レビュー (Schickbernd 1989) で、1989 年 10 月にこのニューズグループに現れたものだ。このレビューは概ね気付かれずに素通りされたようだが、1992 年までには、ヨーロッパのゲーム、特に『ディ・マッヒャー』、『フルメタル・プラネット』(Delfanti et al. 1988)、それから Karl-Heinz Schmiel による別の作品『エクストラブラット』(Schmiel 1991) のルール翻訳に関する問い合わせが現れ始めた。



写真：Mike Siggins の Sumo 誌 (Mike Siggins の厚意による)。

Alan Moon は 1990 年、ヨーロッパのデザインのニューウェーブに興味を持つゲーマーのための招待制非公式集会、Gathering of Friends を初めて開催する

(Scherer-Hoock 2003)<sup>\*13</sup>。マサチューセッツ州チコピーで開かれたこのコンベンションは今日まで続いている、増え続ける数のプレイヤー、デザイナー、そして最近では出版社を、アメリカやヨーロッパから引き寄せてきている。Moon は 1991 年には、自分のゲームを出版する手段として White Wind 社の設立も行った。ここから出版されたゲームの 80 ~ 90% はドイツで売れている。(Batty 2006b)

“私は自分のゲームの限定版を出版したかったんだ。他の誰かがこれを出版しようと決めるのを待つ必要なく自分のゲームを実際に出版できるように。そうすれば出版したゲームを一度に全ての会社に送ることができるし、ディスクロージャーに関するあらゆる法的な争い<sup>\*14</sup> も、こういうものは出版済みのゲームには適用されない以上、避けることができる。私が望んだのは、後で他の会社がこれらのゲームの権利を買って、ずっと大きい部数で再版することだった。もちろん、こういうことは起きなかった。少なくとも直ちには。” — Alan Moon, in Tidwell (1997)

[※ 1997 年のインタビューである点に注意。後に本文で述べられるように、Moon が自社 White Wind から 1992 年に限定出版した『エルフェンローズ』は、1998 年に『エルフェンランド』として単純化されたリメイクが Amigo 社から出版され、Spiel des Jahres を獲得している]

1991 年、Klaus Teuber はプラット要素の目立つて大きいタイル配置ゲーム『ドリュンター・ドリューバー』(Teuber 1991) で、3 回目の Spiel des Jahres を獲得した。Deutscher Spiele Preis は、旧来のファミリーゲーム『ラビリンス』(Kobbert 1986) をより進化させた実装である『マスター ラビリンス』(Kobbert 1991) に与えられた。この移動式の迷路を組み込んだ創造的なデザインは、同じメカニクスに基づくシリ

\*13 Bob Scherer-Hoock (Scherer-Hoock 2003) は、このイベントで遊ばれたゲームには以下のものがあると記している。『脱獄ゲーム』(Bücken 1988)、『キャッシュ』(Kramer and Grunau 1990)、『シヴィライゼーション』、『ディ・マッヒヤー』、『ドラゴンの微笑』(Wittig 1984)、『ファボリーテン』(Müller 1989)、『うさぎとカメ』、『ハイタブ』(Ross 1975)、『ホーマスツア』(Bontenbal 1979)、『ジャンプ・ザ・キュ』(Riedesser 1989)、『キャラバン』(Bartl et al. 1990)、『キャリア・ポーカー』(Grähnke and Walker 1988)、『マックマルチ』、『ニキ・ラウダの F1』、『オガララ』(Hoffmann 1975)、『レイルウェイ・ライバルズ』、『サハラ』(Bücken 1990)、『繫駕速歩ダービー』(Urack 1989)、『アップ・ザ・リバー』(Ludwig 1988)、『ワイルドライフ・アドベンチャー』、『貴族の務め』。

\*14 ゲームデザインの送付に関する厄介な問題のひとつとして、後で著作権侵害のクレームを受けないよう、出版社が未出版のプロトタイプを見ることをしばしば拒否する、というものがある。

ズ作品を成功裏に産み出した<sup>\*15</sup>。翌年の Spiel des Jahres は Rob Bontenbal の自転車競走ゲーム『サイクルレース』(Bontenbal 1991) に与えられ<sup>\*16</sup>、Deutscher Spiele Preis は Teuber が再び『さまよえるオランダ人』(Teuber 1992) で獲った。注目すべき事として、1992 年は Spiel des Jahres の審査員がはじめてデザイナー Reiner Knizia を見いだした年でもある。Knizia の名前はその後すぐ、ドイツゲームデザインの同義語になる。初期のカードゲーム『ゴールドラッシュ』(Knizia 1990) が 1990 年の Deutscher Spel Preis で票を集めてはいたものの〔第 5 位〕、Spiel des Jahres にノミネートされたのは、この年に出版された政治的交渉ゲーム『クオ・ヴァディス』(Knizia 1992b) が初めてのことだった。

1992 年は「[Reiner] Knizia がブレイクした年」(Levy 2001b) とみなされており、極めて称賛されたオークションゲーム『モダンアート』(Knizia 1992a) が、翌年の Deutscher Spiele Preis を獲ることになる。1993 年の Spiel des Jahres の勝者は、既存のパブリックドメインのダイスゲーム<sup>\*17</sup>を再加工した、アメリカ人デザイナー Richard Borg で、題名は『ブラフ』(Borg 1993)。1994 年の Deutscher Spiele Preis を争った作品のリストは、この時期に現れ始めたゲームの一貫した質の高さの証左となるものだ。勝者である Wolfgang Kramer のカードゲーム『ニムト』(Kramer 1994) と並んでいるのは、Spiel des Jahres を獲った Andreas Seyfarth の『マンハッタン』(Seyfarth 1994)、Stefan Dorra の策略ゲーム『イントリーゲ』(Dorra 1994)、Ronald Wettering による社交的交渉のエクササイズであり沈み行くライフボートにおける生き残りのゲーム『逃げろや逃げろ』(Wettering 1993)、そして Knizia の数学に基づくタイルプレースメントゲーム『市場のお店』(Knizia 1994a) だ。

1993 年までには、rec.games.board 上でもドイツのデザイン・ムーブメントの出現が知られ始めたことが明らかになっており、これは主に Avalon Hill 社による『貴族

\*15 『ジュニア・ラビリンス』(Kobbert 1995)、『リングラビリンス』(Kobbert 1998)、『ラビリンス・カードゲーム』(Kobbert 2000)、『3D ラビリンス』(Kobbert 2002)、『指輪物語：ラビリンス』(Kobbert 2003)、『ラビリンス：髑髏と財宝』(Baars 2005)、『マスター・ラビリンス』(Kobbert 2007)。

\*16 『ホーマスツアー』(Bontenbal 1979) の再版。

\*17 この Borg のゲームの元を巡っては若干の混乱が見られる。元々は『ライアーズ・ダイス』〔Liars Dice〕の題名で Milton Bradley から 1987 年に出版されたもので、このゲームは『デュード』〔Dudo〕や『ペルード』〔Perudo〕として知られるパブリックドメインのゲームに似ている。

の務め』の再版に支えられたものだ。この会社は 1992 年には Karl-Heinz Schmiel の『ティラノ EX』(Schmiel 1992) も出版している。これはこのデザイナーの旧作『ディ・マッヒヤー』からメカニズムを流用した、恐竜同士の闘争のゲームだ<sup>\*18</sup>。これらのドイツのタイトルが最初の英語の感想を受けているのと同じ時期、アメリカにおけるこの趣味の現状に対する幻滅の感覚が大きくなってきていた。これは、「ボードゲームの黄金時代」が過ぎ去ったことを悼む、以下の投稿にもあらわれている。

“いま私達のもとにあるものと言えば、Avalon Hill の貧相で凡庸な提供品……この会社はプレイよりもルールを愛する人々に向けてゲームを作っている……と、ヴィクトリア時代のパーラーゲームの再パッケージ品（『スキャッタゴリーズ』や『トリビアル・パスト』）、あなたのお子様にユーゴスラビアはどこにあったか教えましょう式の脳死した地理クイズ、それから、驚くべきことに、もうあまり売れないゲーム達 [...] 悲しいことに、直近三年間でアメリカの会社が産み出した最も面白くオリジナルなゲームは、とても面白いわけでもオリジナルなわけでもない『セット』<sup>\*19</sup>なのだ。” (Rossney 1993)

このような不平はボードゲーミングサークルではいつの時期でも聞けるものだが、rec.games.board ではこれに続いて、ドイツのタイトルへの関心のレベルが目に見えるほど上がっていった。Knizia の『クオ・ヴァディス』と『モダンアート』(Knizia 1992a) に対してなされた 1993 年 5 月のレビューは、どこでこれらやその他のドイツのゲームを手に入れられるのかという問い合わせのちょっととした嵐を引き起こした。その飢餓感を示すものとして圧巻だったのは、ある投稿者が、Ravensburger 社の『ワイルドライフ・アドベンチャー』(Kramer and Kramer 1985) が何個かサンディエゴ動物園で売っているのを発見したと興奮して知らせてきた一件だ (Pedlow 1993)。アメリカにおけるドイツのゲームの広い露出、そしてこのニュースグループを介した販売促進に加え、1992 年は、Games International 誌や Sumo 誌の様式と内容を模した Peter Sarrett によるアメリカ拠点のニュースレター Game Report の創刊号が発刊された年でもある。さらに、1993 年 8 月のこのニュースグループへの投稿で、Sarrett はヨーロッパ旅行で集めた広汎なゲームのリストとレビューを投稿している (Sarrett 1993)。

\*18 元はドイツの会社 Moskito から出版されたもの。〔※ Moskito はデザイナーの Schmiel 自身が運営するブランド〕

\*19 Falco (1991)。

1994年6月、カリフォルニア人Ken Tidwellが、インターネットベースの月刊雑誌兼ルール翻訳オンライン保管庫*The Game Cabinet*を設立した(Tidwell 2000)。イギリスを訪れMark GreenのJust Gamesに行った後、TidwellはSumo誌の寄稿者になった。*The Game Cabinet*は実に、当時まだ比較的知られていなかったワールドワイドウェブにおける最初の1000サイトのひとつだった。

“ふたりの共同作業者Danfuzz BornsteinとCharlie Reimanが、Mosaic〔ブラウザ〕と初期のワールドワイドウェブを私に紹介してくれた。私はこれを、ドイツのゲームについての情報を流すのに素晴らしいプラットフォームだと考えた（そのころはユーロゲームという概念は無かった。我々はそれらをドイツのものだと考えていた）。”(Tidwell 2008)

*The Game Cabinet*の創刊号は、Reiner Kniziaの『モダンアート』およびKlaus Teuberの初期のファミリーゲーム『ティンバーランド』(Teuber 1989)のレビューに加え、『ディ・マッヒャー』のルール翻訳、Teuber『貴族の務め』そしてChristian Beiererのピラミッド建築ゲーム『王家の谷』(Beierer 1992)のルール明確化記事を載せていた。*The Game Cabinet*は急速に、英語話者のゲーマーの間で、ヨーロッパのゲームの情報の中心的保管庫になっていった<sup>20</sup>。

1990年代初頭、概してアメリカのGames People PlayやイギリスのJust Games、あるいはドイツやイギリスで個人的伝手によるトレードを通じて、ドイツのゲームを集め始めるアメリカの熱狂的ゲーマーの数は増えていった(Scherer-Hoock 2003; Huber 2008; Sauer 2008)。しかし、ドイツのタイトルをどうやって確保するかという問題は、難しいものであり続けた。ボルチモアのゲーマーRay Pfeiferは、MoonのGathering of Friendsへ行ったことに触発され、MoonのWhite Wind社におけるビジネスパートナーであるPeter Gehrmannとの取引協定を成功裏に打ち立てた、最初の何人かのうちのひとりになった。1994年、ディーラーとして『マジック：ザ・ギャザリング』の成功に対して投資しようと考えたPfeiferは、1994年のGathering of Friendsで通信販売の輸入業社R&D Gamesを立ち上げた。増大する、しかし未だ少数の、アメリカにおけるヨーロッパ・ゲーミングの熱狂的愛好者たちは、これでドイツのリリー

\*20 ついには、Mike Sigginsがこのサイトに寄稿するようになり、その際の協定でTidwellはSumo誌の旧刊の多くをThe Game Cabinetに転載できることになった。(Tidwell 2008)

ス物を得られる専用のチャネルを手にしたことになった (Scherer-Hoock 2003)。

一方、*Sumo* 誌 1995 年夏号は、通常のゲームレビュー、そして Siggins および他のレギュラー陣による活発なレビューを載せていた。しかし今から見ると、ある Spiel des Jahres 候補作を切り捨てている点が目立つ。Siggins は Klaus Teuber の新しいゲーム『カタンの開拓者たち』に特段の感銘を受けてはおらず、このゲームに対して「このゲームを勝者とするような深みも精妙さも戦術的柔軟性もない」と論評している (Siggins 1995)。Siggins のようなホビイストはドイツから現れるゲームをしっかりと追っていたが、その誰も、『カタンの開拓者たち』がホビーゲーミングに与えることになるインパクトを予知することはできなかった。この趣味の内部におけるドイツのゲームへの認知をドラマティックに変え、ヨーロッパのゲームデザインの時代の到来を記したのは、この資源集めと開発のゲームのリリースだったのだ。

## カタンの開拓者たち

“カオス理論を探査する数学の分科がある。この理論の成果のひとつの喻えとして、蝶が中国で羽ばたくと結果として世界のどこか別のところで嵐にもなり得る、というものがある。1995 年、ドイツで「蝶」が羽ばたくと、北米市場で嵐が解き放たれ、これは今日も広がり大きくなり続けている。” (Shapiro 2003)

1995 年、Kosmos 社は Klaus Teuber の新作『カタンの開拓者たち』をリリースした。このゲームは開発とトレードと少々の運を組み合わせ、プレイヤーに架空の島カタンの探検者の役を割り振るものだった。リリースされたこのゲームはドイツで計り知れない成功を収め、1995 年の Spiel des Jahres、Deutscher Spiele Preis、エッセン羽根賞、加えて翌年にはアメリカの賞 Origins Award を獲得した。リリースから 5 年後の 2000 年時点でも、このゲームはドイツで未だベストセラーのままだった (Levy 2001a)。その後、様々な拡張や関連作品を生み出し、世界中で 1500 万部以上を売り上げ、現在まで最も広く知られたベストセラーのユーロゲームとなっている (Curry 2009)。

アメリカに持ち込まれた最初の『カタンの開拓者たち』は、Ray Pfeifer の R&D Games

が1995年に輸入したもので、その年のAlan MoonのGathering of Friendsで販売された。PfeiferはAvalon Hill社の年一回開催のコンベンションAvaloncon用にさらに輸入を行い、そこでこのゲームは即座に熱狂的な反応を得た。

“この年、Avalonconで最もプレイされたゲームはAvalon Hillのゲームではなく、「Settlers〔開拓者たち〕」<sup>\*21</sup>だったのを憶えている。私はこれを、コンベンションの駐車場で、自分の車のトランクに積んで売っていた。記憶にあるのは、ある時、いったい何が起きているのか見ようとして、Jackson Dott<sup>\*22</sup>がやってきたことだ。” — Ray Pfeifer, in Scherer-Hoock (2003)

『カタンの開拓者たち』は多くの英語圏のゲーマーにとってドイツのゲームへの誘いとなった(Levy 2001a)。このゲームのリリースから数週間で、rec.games.boardやKen TidwellのThe Game Cabinetを通じて口コミが拡がった。英語圏のゲーマーをまとめて虜にした最初のドイツのゲームとしての『カタンの開拓者たち』への認知は、このゲームによってこのジャンルへ導かれたといま甘く思い返しているようなプレイヤーの数と同じだけの反響を起こしていた。小売商でゲームライターのMichael Barnesは、このインパクトを以下のように述べている。

“私達は吹き飛ばされた。我々がプレイしたことのある中で最良のボードゲームだった。ダイスがあり、カードプレイがあり、トレーディングがあり、インタラクションがあり、ドラマがあり、ソリッドな文明構築と発展のテーマがあり、そして単純に、妥当な長さの時間の中にプレイする楽しさが潤沢にあった。私はインターネットでいくらか調査して、ユーロゲーム愛好者のサブカルチャーの始まりがそこにあったことを知った[...] むろん当時は「ドイツのゲーム」と呼ばれていたのだが。” (Barnes 2008b)

ゲームライターのGreg Schloesserも、この同じ心情を述べている。

“私の人生は変わった[...] 地元のホビーストアで『カタンの開拓者たち』を見つけた時に。我々は虜になり、私は他の「ヨーロッパの」タイトルを探し始めた。『エ

\*21 『カタンの開拓者たち〔Die Siedler von Catan〕』の英題は『The Settlers of Catan』。

\*22 Dottは当時のAvalon Hill社長。

ルグランデ』、『チグリス・ユーフラテス』、その他のクラシックがすぐに私のコレクションに加わり、私は強く胸打たれた。”(Schloesser 2008a)

『カタンの開拓者たち』のリリースとほとんど同時期に、アメリカのゲーム製造者 Mayfair Games 社は、人気あるドイツのタイトルのいくつかについて英語版を生産することの可能性を調査しようと決めた。社主でゲームデザイナーの Darwin Bromley はドイツのゲームに心奪われ、1991 年からこれを輸入してアメリカ市場で売るようになっていた (Scherer-Hoock 2003)。Mayfair 社の鉄道ゲームとの繋がりを反映して、Bromley は『1835』(Tresham and Meier-Backl 1990)<sup>\*23</sup> と『ダンプフロス』を、オランダのゲーム会社 Flying Turtle のいくつものゲームと共に、輸入していた。輸入費用のためゲームの価格は高く、またルールの英訳も無しで売っていたことから、これはかなり限定された市場に向けたものだった。これらの要因の結果セールスが華々しくなかったので、ロールプレイングコミュニティでの活動歴を持つ従業員の Jay Tummelson がゲームにルール翻訳を同梱することを提案し、後にこの会社は英語版の出版を検討するようになった (Glenn 1999b)。その後 Tummelson は、ドイツの生産者からライセンスを得る任についた。ヨーロッパを廻った彼は、『ニキ・ラウダの F1』の変形版 (Kramer 1996a)<sup>\*24</sup>、『モダンアート』、『マンハッタン』、『1号線で行こう』(Dorra 1995)<sup>\*25</sup>、そして幸運にも、最近 Spiel des Jahres を獲得した『カタンの開拓者たち』のライセンスを確保した。Tummelson は元々のドイツ版の表象を維持すべきだと主張したが、Bromley はグラフィックがアメリカ市場に合わないと感じ、1996 年にこれらのゲームをリリースする前に、新しいアートワークを委託した (Alden and Solko 2005)。

## ドイツゲームの興隆

一方ドイツでは、『カタンの開拓者たち』の成功が、このゲーム業界にさらなるモチベーションを産み出した。

\*23 『1835』は Tresham の鉄道ゲームのドイツ版 (※ドイツを舞台にした版)。

\*24 『デトロイト・クリーブランド・グランプリ』として再版された。

\*25 『Streetcar (路面電車)』の題で再版された。

“『カタンの開拓者たち』の大成功は、良い戦略ゲームがある種の金銭的報酬を生みだし得ることを懷疑派に対して示した。その結果、社交的戦略ボードゲームをサポートしてきた著者や出版者や小売は、いっそう努力を惜しまないようになつた。”(Kramer 2000a)

この一新された努力の証となった、翌年の Spiel des Jahres と Deutscher Spiel Preis の勝者が、Wolfgang Kramer と Richard Ulrich との共同作業によって生まれた『エルグランデ』(Kramer and Ulrich 1995) だ。ルネサンス期スペインの支配権追求をテーマとし、最初のエリアマジョリティ・ボードゲームと見なされている〔※エリアマジョリティについては、第五章の「エリアコントロール」項を参照。なお、ここでの「最初」は、これ以降多数作られるようになったエリアマジョリティゲームの基本形を確立した作品、の意。単にエリアマジョリティのメカニクスを中心に置いて批評的または商業的に一定の成功を収めたドイツのゲームという意味であれば、Kramer 自身が既に 1988 年に『フォルム・ロマヌム』(Forum Romanum) を発表し、Spiel des Jahres にノミネートされている〕。『エルグランデ』の Spiel des Jahres 受賞はサプライズだった。というのは、それまでの受賞作と比べると、このゲームは比較的複雑なものだったからだ。にもかかわらずこのゲームは、1990 年代後半を通じて続いた、良質なデザインの極めて豊かな時代の画期となった。

“『エルグランデ』出版の重要性はどれだけ強調してもしきれない。プレイヤー達がボード上の様々な地域において、置いた駒の個数の最も多を競うという、ボードゲームの新種は、基本的にこのゲームが確立したものだ。「ゲーマーズゲーム」が人気商品になり得ると証明し、今日まで続くこのような挑戦しがいのあるゲームの流行の発端となった [...] 最後に、途方もない成功を収めた『カタンの開拓者たち』の直後に続いて出された『エルグランデ』が、ワン・ツー・パンチの二発目となり、世界最高のゲームの産地としてのドイツという地位を最終的に確立したのだ。”(Levy 2001c)

間違いなく、その後数年間にわたるドイツの主要賞受賞作は、ボードゲームのシステムとメカニクスの境界を拡大し続けた。1997 年の Spiel des Jahres と Deutscher Spiele Preis はそれぞれ、Werner Hodel の外輪船競走ゲーム『ミシシッピ・クイーン』(Hodel 1997) と、Teuber のタイル配置および探検ゲーム『エントデッカー』(Teuber

1996) \*<sup>26</sup>に与えられた〔※後者『エントデッカー』は誤り。正しい1997年Deutscher Spiele Preis受賞作は『レーベンヘルツ』(Teuber 1997)。『エントデッカー』は1996年Deutscher Spiele Preisの第二位〕。翌年の両賞のノミネート作は、ドイツの様式で仕事をするゲームデザイナー達が急速なイノベーションの時代を体験していたことの十分な証拠となるものだ。Alan Moonの『エルフエンランド』(Moon 1998)は、過去にWhite Windから出版された『エルフエンローズ』(Moon 1992)を単純化したバージョンで、Spiel des Jahresを獲った。Reiner Kniziaによる、文明の搖籃期を舞台にした開発とタイル配置のゲーム『チグ里斯・ユーフラテス』(Knizia 1997a)には、Deutscher Spiele Preisが与えられた。さらに1998年のノミネート作には、Kniziaによる薄くテーマ付けされた『囲碁』を思わせるエリア囲い込みゲーム『砂漠を越えて』(Knizia 1998a)、KramerとHorst-Rainer Rösnerによるエリアマジョリティ・ビジネスゲーム『タイクーン』(Kramer and Rösner 1998) \*<sup>27</sup>、そしてHans im Glück社がKarl-Heinz Schmielの1986年のゲームを再版した『ディ・マッヒヤー』がある。

皮肉なことに、ドイツのゲームがまさに英語圏の市場に向けて跳躍せんとする同じ時期に、Mike SigginsのSumo誌は終わりを迎えており。仕事の責務の増大、またゲームをプレイする事に幻滅し始めたことから、SigginsはSumo誌の権利を仲間のゲーマーTheo ClarkeとPaul Evansに売り渡すことを申し入れられた。ClarkeとEvansはもっとプロレベルの雑誌として自らの雑誌Games, Games, Games誌を立てようと計画しており、Sigginsは友人の助言に従って、この申し出を受諾した(Dagger 2008)。多くのイギリスのゲーマーをドイツのゲームへ注目させたこの奇妙な同人誌は、もう無くなってしまったのだ。

“まとめて言えば、人々はあの雑誌を好きだったんだ。彼らは間違いなく通信欄が好きだった。平均的な一号の巨大さが好きだった [...] コンピューターゲームの不在が好きだった。リストが好きだった。Mike Cliffordが好きだった。それから概

\*<sup>26</sup> 興味深いことに『エントデッカー』は、TeuberがKosmos社に提出した、もっと大きなゲームの一部だった。出版社はそのような拡大主義的作品の出版を嫌がり、Teuberに対して、そのゲームを各構成部分に分解するよう勧めた。『エントデッcker』はそのゲームの冒頭の探検部分から生まれたもので、『カタンの開拓者たち』は開発に焦点を絞った終盤から来ている。(Catan Online 2005)

\*<sup>27</sup> 2007年に『エル・カピタン』(Rösner and Kramer 2007)の題名で、アップデートされたものが再発されている。

して言えば、その雑誌が人気があったのは、正直で、興味深く、他にそういうものが無かったからだ。他のものもドイツのゲームをレビューしていたが、Sumo には狂的なレベルの熱があって、さらながら、同類の 600 人のゲーマーが束になってお喋りのために集まつたようだった。間違いなく 90 年代初頭のドイツゲーマー拡大の原因の多くを担っていた。知らないけどね。” — Mike Siggins, in Vasel (2005c)

*Games, Games, Games* 誌は、財政的失敗で畳むまで、2 年間継続した。一方、*Sumo* 誌寄稿者の Mike Clifford と Stuart Dagger と Alan How は、「*Sumo* の子」の計画を準備していた (Dagger 2008)。結果、Dagger を編集の舵手に置き、*Sumo* 誌同様の見た目と内容で、1998 年に *Counter* 誌の創刊号が日の目を見ることになる。およそ 700 ~ 800 人から成る定期購読者を抱え（その多くはアメリカ人）<sup>\*28</sup>、*Counter* 誌は主にヨーロッパのゲームの市場について詳細なレビューと批評的解説を提供し続けている。驚くべき事ではないが、読むと *Sumo* 誌との類似を思い起こさせるような雑誌だ。（※ *Counter* 誌はその後、本書の原著が発行された 2 年後の 2014 年末に冊子版の発行を停止。2015 年からオンライン版に以降した後、2018 年 1 月の 78 号をもって終刊）

一方アメリカでは、マイフェアの元従業員だった Jay Tummelson が、アメリカ市場におけるドイツのゲームのポテンシャルを見て、自分自身の会社をやってみることに決めた<sup>\*29</sup>。Tummelson のアプローチは、これまで築いてきたドイツのゲームの業界との接点を活用して、さらなる人気タイトルの英語版を出版する彼らのパートナーとなる、というものだった。彼の会社 Rio Grande Games は、このようなゲームをヨーロッパで手に入るのと同一の内容物とアートワークで英語圏の市場に持ち込んだ、最初の会社だった。1998 年 4 月に最初の 6 種のゲームをリリースし、そのなかで Klaus Palesch の『フォッシル』(Palesch 1998) は早くから成功を収め、1999 年に *Games*

\*28 Clifford (2000)。

\*29 Tummelson は、Stephan Glenn のインタビューの中で、この決定を以下のように論じている。「Bromley 家は Mayfair を離れて会社を売る決断を下した。私はアメリカに、ドイツ様式のゲームが存在する……あるいは存在するべきだと本当に考えていたから、自分の会社を作つてそれをやることにした。最初にやろうとしたのは Mayfair を買つことだったが、Bromley 家はこの会社に高すぎる代価を欲してきた。だから自分の会社を始めて、前に進むことにしたんだ。Mayfair で学んだことを生かしてね。つまり、再版の過ち、ドイツ人と協力しなかつたことの過ちだ。」 Tummelson, in Glenn (1999b)

*Magazine* 誌 Game of the Year [ゲームオブザイヤー] を獲得した<sup>\*30</sup>。この時点では、Tummelson は既存のゲームの追加生産の交渉と、ルール翻訳も自分自身で行っていた。1999 年の終わりまでに、Rio Grande は市場に 20 種のゲームを出していた。当時の新規リリースに加え、Tummelson は英語で手に入らなかったゲームの権利を交渉し、拡大する取扱作のなかに『エルグランデ』や『マンハッタン』といった成功したタイトルも加えた。2000 年には、*Games Magazine* 誌のトップ 100 ゲームリストのうち 21 作が Rio Grande の出したものになっていた。その中には、同誌のベスト記憶ゲーム賞<sup>\*31</sup>、ベストファミリー戦<sup>ストラテジー</sup>略ゲーム賞<sup>\*32</sup>、そしてゲームオブザイヤー<sup>\*33</sup>受賞作も含まれている。Rio Grande は 1998 年以来、300 種類以上のゲームをリリースしている。その多くは比較的少部数の生産で、ドイツ様式のゲームを奉ずる、増えてきた熱狂的愛好者に供するためのものだ。

ヨーロッパのゲームの入手性が良くなるにつれ、より広いゲーミングコミュニティにおける関心も大きくなった。他の多くの関心集団と同様、ゲーマー達もいま初めて、情報共有活動のプラットフォームとしてのインターネットを全面的に認め、利用し始めた。1999 年、アメリカ人デザイナー Stephen Glenn は、ゲームデザイナーと業界の人士達の私的メーリングリストに触発され、もっぱらドイツ様式のゲームを議論するためだけの公開メーリングリスト Spielfrieks を設立した。2000 年 7 月には、カナダ人 Greg Aleknevicus とアメリカ人 Frank Branham<sup>\*34</sup> が、*Sumo* や *Counter* といった同人誌と似たところに焦点を絞ったオンラインジャーナル *The Games Journal* を創刊した。このサイトは、Larry Levy や Greg Schloesser といった著名なゲームライターによる複数の記事を、Lewis Pulsipher、Wolfgang Kramer、Bruno Faidutti といったデザイナーの寄稿と共に載せていた。アナログ期の先行者を思わせるその通信欄と共に、*The Games Journal* はインターネット上のゲーマーに、勃興するドイツゲーミングシーンの最新のレビューとオピニオンを提供するものだった。

\*30 『フォッセル』、『ミシシッピ・クイーン』、『ミシシッピ・クイーン拡張セット ブラックローズ』(Hodel 1998)、『エジソン&コー』(Burkhardt 1998)、『レーベンヘルツ』(Teuber 1998)、『移動』(Weber 1998)。

\*31 『マンマミーア』(Rosenberg 1999)。

\*32 『ティカル』(Kramer and Kiesling 1999)。

\*33 『トレス』(Kramer and Kiesling 2000a)。

\*34 活動的なゲームデザイナー兼ライターの Branham はまた、オンライン上のルール貯蔵庫 The Gaming Dumpster の責任者でもあった。

Wolfgang Kramer と Michael Kiesling は、1999 年と 2000 年両方の Spiel des Jahres を、アクションポイント制<sup>\*35</sup> ゲーム『ティカル』(Kramer and Kiesling 1999) と『トレス』(Kramer and Kiesling 2000a) で受賞した。この 2000 年には、Kramer と Richard Ulrich による高く評価されたオーケーションゲーム『フィレンツェの匠』(Kramer and Ulrich 2000) 、Knizia の『タージマハル』(Knizia 2000d) 、Gerd Fenchel の入り組んだ都市開発ゲーム『ラ・チッタ』(Fenchel 2000) もリリースされている。2001 年はしかし、Klaus-Jürgen Wrede によるタイルプレースメントおよびエリアマジョリティのゲーム『カルカソンヌ』(Wrede 2000) が、ドイツの主要賞を獲得しただけでなく、『カタンの開拓者たち』に迫るほどの規模で巨大な国際的成功を収めた。『カルカソンヌ』は数多くの拡張<sup>\*36</sup> や関連作品の塊を生み、その一部は Leo Colovini や Knizia<sup>\*37</sup> といった他の著名なゲームデザイナーが手がけたものだった。『カルカソンヌ』は『カタンの開拓者たち』と同様、ドイツ様式のゲームを非ゲーマーに紹介する時に使える特に取っつきやすいゲーム、「ゲートウェイ・ゲーム」として扱われた。また 2001 年では、Reiner Knizia の協力ゲーム『ロード・オブ・ザ・リング』(Knizia 2000a) のリリースも特筆に値する。「ロード・オブ・ザ・リング」映画三部作の成功の波に乗ってアメリカでは Hasbro 社が出版したこのゲームは、大部数が印刷され、複雑なヨーロッパ式デザインが英語圏の一般市場に広く露出した最初の例となった。

アメリカにおけるユーロゲームの入手性の向上やインターネットによってもたらされた可視性の増大、それらのまたひとつの結果として挙げられるのが、アメリカを拠点とするゲームデザイナー達がこの特徴的な様式の勃興を認知し、そしてこの様式を真似るのは追求する価値があるかもしれないということを認知するに至ったことだ。アメリカ人 Stephen Glenn、Dominic Crapuchettes、Mike Petty が、ドイツ様式のゲー

\*35 アクションポイントは、手番のプレイヤーに何種類かの行動が提供されるが、それらの各行動の実施にはアクションポイントを消費するという形で制限がかかっている、というメカニクス。

\*36 『カルカソンヌ拡張 1：湖畔の宿と大聖堂』(Wrede 2002)、『カルカソンヌ拡張 2：商人と建築士』(Wrede 2003a)、『カルカソンヌ追加キット V：王女とドラゴン』(Wrede 2005)、『カルカソンヌ追加キット VII：塔』(Wrede 2006)、『カルカソンヌ追加キット VIII：修道院と市長』(Wrede 2007b)、『カルカソンヌ追加キット IX』(Wrede 2008)。

\*37 『カルカソンヌ：新たな地』(Wrede and Colovini 2005)、『カルカソンヌ：ディ・ブルグ』(Wrede and Knizia 2003)。

ムに重点を置いてゲームデザイナー達がゲームのテストプレイをできる場である、Protospiel の第一回を 2001 年に開催している。

“目標は、ゲームデザイナー達が一緒にゲームアイデアのワークショップを実施することだった。このコンベンションの名前は、ヨーロッパ（ほとんどドイツ）から生まれていた良質なボードゲームを真似ようとして付けられたものだ。我々は、最新版の『モノポリー』やダイスを振って動かす式のゲームを持ってこのコンベンションに来て欲しくない、と極めて明確に打ち出した。Protospiel は、子供ではなく大人のためのゲームを創りたいゲームデザイナー達のために作ったものだった。”(Crapuchettes 2008)

初回のイベントは少数のデザイナーしか参加しなかったが、後に Protospiel は、Spiel des Jahres にノミネートされた Glenn の『バルーンカップ』(Glenn 2003) や、Crapuchettes による莫大な成功を収めたパーティゲーム『ウィット・アンド・ウェイジャー』(Crapuchettes 2005) といった、いくつもの成功したゲームの開発拠点を提供することになる。

## ドイツゲームからユーロゲームへ

2000 年代初頭までには、ドイツ様式のゲームが単なる東の間の流行ではなく、グローバルなホビーゲーミング市場で持続的な位置を確保したことが徐々に明らかになっていった。このジャンルはドイツに起源を持つものだが、他のヨーロッパの国々のデザイナーも、このデザインコミュニティの中で長きにわたり積極的に活動していた<sup>38</sup>。さらに多くのデザイナーがこの普遍的な様式を採用し続けるにつれ、かつて「ドイツのゲーム」だったものは、いまや広く「ユーロゲーム」として言及されるようになった。

Rio Grande が同時出版モデル適用のための業務提携確立を拡げていく (Alden and

---

\*38 例えば、Martin Wallace や Richard Breese (共にイギリス)、Bruno Faidutti (フランス)、Leo Colovini (イタリア)、Philippe Keyaerts (ベルギー) といったデザイナー。

Solko 2005) につれ、このジャンルの成長する需要を満たすため、新しい会社が現れ始めた。2002年、アメリカ／フランスに拠点を置く Days of Wonder 社は、独自のヨーロッパ様式のゲームを、英語版・フランス語版・ドイツ語版・韓国語版で同時に出版し始めた<sup>\*39</sup>。2004年、この会社は Alan Moon による鉄道テーマのセットコレクションおよび接続のゲーム『チケット・トゥ・ライド』(Moon 2004a) で Spiel des Jahres を受賞、このゲームはその後桁外れの国際的成功を収め、いくつものシリーズ作品<sup>\*40</sup> や拡張<sup>\*41</sup> を生んだ。2003年、ユタ州に拠点を置く Überplay Entertainment 社は、『ラー』(Knizia 1999a) や『アルハンブラ』(Henn 2003)、『チャイナ』<sup>\*42</sup>、そして Teuber 『貴族の務め』の再発である『Hoity Toity』(Teuber 2004) といった、ヨーロッパの人気タイトルをそのまま翻訳した物の出版を開始した<sup>\*43</sup>。元々は絶版のコレクタブルカードゲームを復活させるために創られたアメリカの会社 Z-man Games は、成功したドイツのゲームの翻訳出版を 2004 年に始め<sup>\*44</sup>、後にはヨーロッパの様式に強い影響を受けたアメリカのデザイナーによるタイトルも組み入れるようになる<sup>\*45</sup>。アメリカで働くデザイナー達は徐々に、両方のデザインアプローチを組み込んで、アングロ＝アメリカン的テイストの高度にテーマ的なゲームプレイと、ヨーロッパのメカニクスに感じられるエレガンスを混合したハイブリッドなゲームを生みだすことを選択するようになっていった<sup>\*46</sup>。このゲーミング業界を通じてこのジャンルの影響が拡がるに

<sup>\*39</sup> 韓国には特に活発なボードゲームコミュニティがある。

<sup>\*40</sup> 『チケット・トゥ・ライド：ヨーロッパ』(Moon 2005)、『チケット・トゥ・ライド：メルクリン』(Moon 2006)、『チケット・トゥ・ライド：北欧の国々』(Moon 2007a)、『チケット・トゥ・ライド：カードゲーム』(Moon 2008a)。〔※原著ではこれに加えて『Ticket to Ride: The Dice Game』(Moon 2008c) が掲載されているが実在不明〕

<sup>\*41</sup> 『チケット・トゥ・ライド：ミステリートレイン』(Moon 2004b)、『チケット・トゥ・ライド：スイス』(Moon 2007b)、『チケット・トゥ・ライド：ダイス拡張セット』(Moon 2008b)。

<sup>\*42</sup> Michael Schacht の『王と枢機卿』(Schacht 2000) のリメイク。

<sup>\*43</sup> Überplay の子会社 Inspiration Games は、人気ゲームの宗教テーマ版を出版している。例えば『ザラヘムラの開拓者たち』(Teuber 2003) や『契約の箱』(Wrede 2003b) はそれぞれ、『カタンの開拓者たち』と『カルカソヌス』のリメイク。

<sup>\*44</sup> 例えば、『原始スープ』(Matthäus and Nestel 1997) (原題『Ursuppe』を『Primordial Soup』に改題)、『サンチアゴ』(Hely and Pelek 2003)、『君主論』(Ornella 2005)。

<sup>\*45</sup> 例えば、『バルテノン』(Parks and Hawkins 2005)、『パンデミック』(Leacock 2008)、『ワサビ』(Gertzbein and Cappel 2008)。

<sup>\*46</sup> 例えば『トワイライト・インペリウム：第3版』(Petersen 2005)、『バトルロア』(Borg 2006)、『ブートレガース』(Beyer et al. 2004)、『ネクサス大作戦』(Catino 2005)。

つれ、ホビーゲーム一般が、このヨーロッパのデザイン様式を反映したものになり始めた。アメリカの主<sup>メインストリーム</sup>流の製造者ですら、この影響を免れなかつた。2006年にMattel社はヨーロッパ<sup>ヨーロッパ</sup>様式のデザインを2作リリースしており<sup>\*47</sup>、Hasbro社は古典的な『リスク』(Lamorisse 1959)を改訂し、プレイ時間を短くしてプレイヤー途中排除の重視を止めている<sup>\*48</sup>。

ゲーミング・ホビイストの間でユーロゲームの人気が高まるにつれ、デザインは初期のドイツのゲームの特色だった家族志向の内容から離れ、徐々により複雑になっていった。この典型はAndreas Seyfarthによる新大陸を舞台にした植民と開発のゲーム『ペルトリコ』(Seyfarth 2002)だ。2002年のSpiel des Jahresを受賞するには複雑すぎ、同賞は初めて器用さを競うゲームである『ヴィラ・パレッティ』(Payne 2001)に与えられる事になったが、『ペルトリコ』はDeutscher Spiele Preisを難なく受賞し、驚くべきことに、ドイツ国内よりも国際的ゲーミングコミュニティでより人気があることが確かめられた(Alden and Solko 2009b)。Spiel des Jahresは引き続き、複雑さの物差しにおいて軽量側に位置するゲームへの授賞を続け、家庭にフレンドリーな『ナイアガラ』(Liesching 2005)、Karen SeyfarthとAndreas Seyfarthによる初期ドイツ郵便局にテーマを取ったセットコレクションと接続のゲーム『郵便馬車』(Seyfarth and Seyfarth 2006)、Michael Schachtが自身の旧作カードゲーム『コロレット』(Schacht 2003a)のメカニクスをボードゲームに拡張した『ズーロレット』(Schacht 2007)が勝者となった。審査団は常に複雑性の低いゲームを好んだが、より込み入ったゲームに対しては別個に複雑ゲーム特別賞(Sonderpreis Komplexes Spiel)によって認められ、William Attiaの『ケイラス』(Attia 2005)、Uwe Rosenbergの『アグリコラ』(Rosenberg 2007)が、それぞれ2006年と2008年の特別賞受賞作となつた。複雑になっていく新興のユーロゲームを認めるための恒久的な賞の必要から、2011年にはKannerspiel des Jahres〔熟練者向けゲームオブザイヤー〕が設立された。

2009年、ヨーロッパのデザインの影響は一周し、Spiel des Jahresは、アメリカ人

\*47 『ボルテージ』(Yu 2006a)、『デザート・バザール』(Yu 2006b)。(※注意すべき点として、Mattelはドイツでは、1980年代から本書が取扱対象としている意味での「ドイツのゲーム」を複数出版している。例えば、Hans im Glück社創業者Bernd Brunnhoferが自社から1985年に出版したゲーム『Greyhounds』は、Mattelによって西ドイツ等で1987年に再版されている)

\*48 『リスク(改訂版)』(Daviau 2008)。デザイナーのRob Daviauは、より最近のHasbro社のタイトルの開発においても、ユーロゲームの影響を認めている(Vasel 2005d)。

がデザインしアメリカ人が出版した『ドミニオン』(Vaccarino 2008)に与えられた。このゲームはコレクタブルカードゲームのデッキビルディングのメカニクスを利用していいるところが非常に大きいものだが、一方でユーロゲームのデザインの広義の美意識を組み込んでもいる<sup>\*49</sup>。同時期、『カタンの開拓者たち』や『カルカソンヌ』といった人気ユーロゲームは、アメリカの主流ボードゲーム市場へ相當に食い込み始めていた(Muller 2009)。最も人気のあるユーロゲームである『カタンの開拓者たち』は、The Washington Post 紙 (Eskin 2010)、The Wall Street Journal 紙 (Tam 2009)、The Atlantic 誌 (Keys 2011)、Wired 誌 (Curry 2009) で取り上げられた。2011年6月には、このゲームの関連作品が Amazon の売上トップ 10 ボードゲームリストのうち 2 つを占めた……この週のリストは『モノポリー』や『リスク』といった常連の不在という点でも特筆すべきものだった(Keys 2011)。2000 年代後半を通じて、いくつものユーロゲームのタイトルが、ビデオゲーム・コンソールへ成功裏に移植された〔※『カタンの開拓者たち』(Teuber 2007a)、『カルカソンヌ』(Wrede 2007a)、『ズーロレット』(Schacht 2009) など〕。より最近では、タッチを用いるモバイル・デバイスの興隆、そして同時に起きた業界の社交志向のゲームへのシフトにより、広い多様性を持つヨーロッパ様式のゲームがこれに理想的に適合するものであることが証明されている。15 年を経て、当初は少数のホビイストの関心でしかなかったゲームが、いまや主流に入らんとしているようだ。

専門のゲーミング・ホビイストがドイツで現れたこのデザイン様式に気付くのがそうだったのと同様、これらのゲームがより広いゲーミングコミュニティに拡がって行くのも、主に口コミ、コミュニティの持ち上げ、そして小さな新設企業たちによるものだった。これらのゲームへの認知がこのような形で拡がったという事実が示唆するのはこれが、これらを産み出した会社よりもむしろ、これらのゲーム自身に触発された革命だということだ。ファミリー層向けに創造的なゲームを産むよう整えられた市場および文化的文脈から現れた、このドイツ原産の美意識が、拡大してボードゲーミングというニッチな趣味における大きな力になった。これは今日広くユーロゲームとして言及されるジャンル内のみならず、より一般に、卓上ゲームデザインの広い分野で明白になっている。多くのホビイストが引き続き最新のリリースを求めてヨーロッパのほうを見続けているが、このジャンルの影響の広がりは、これがホビー・ボード／テーブル・ゲーミングを全世界的に一変させた、その在り方に見ることができる。

<sup>\*49</sup> デザイナーの Donald Vaccarino は過去に『マジック：ザ・ギャザリング』のカードの開発に関与していた。

## 第五章 ヨーロゲーム・ジャンル

### 5. The Eurogame Genre

“今日の世界には、ヨーロゲーム・デザインと呼ばれるゲームデザインのムーブメントがある。その起源は 1960 年代に遡り、80 年代に隆盛しはじめて、90 年代には世界中に広まった。” (Berlinger 2009a)

1980 年代初頭にドイツに登場したそれらのゲームは、その後、卓上ゲームのデザインやプレイの世界に影響を与えることになるが、そこには他のホビーゲームや一般市場向けゲームと一線を画する特色がいくつもあった。またヨーロゲームは、個々の事例に基づく傾向として、テーマよりもメカニクスの役割を重視する取つきやすいゲームだと言える。直接対立ではなく間接的な対立を促進し、運の要素を弱め、プレイ時間を予測可能なものとし、多くの場合、ゲームを構成する内容物の質と演出の点で非常に高い水準にあった。

本章では、このケーススタディ的な要約から一步進み、合計 139 個のタイトルを分析することで、ヨーロゲームに分類されるゲームの姿を明らかにしていきたい。取り扱うゲームのリストは、『カタンの開拓者たち』の初版が発表された 1995 年の Spiel des Jahres 受賞作および最終候補作としてノミネートされたものから、10 年後、ヨーロゲームがグローバルなゲーミング文化に多大なる影響を与えるようになった 2005 年までのものを取り扱う。このリストには、ヨーロゲームに分類されるタイプのゲームが反映されているだけでなく、ジャンルの人気の上昇を示すものと審査員に見なされた顕著な作例も含まれる<sup>\*1</sup>。ヨーロゲームは、実際には様々な特色を有するものだが、プレイヤーの多くはそれを共通のヨンペンション 手法によって特徴付けられるジャンルのことだと思っている。そのため、ここでの分析の多くは、ジャンルの議論では共通して行われるような、必要な一般化による類型から構成されるものだ。本章では、ヨーロゲームが、そのメカニクスや目標、テーマにおいて、いかに理解しやすさや個々人の達成

\*1 この標本に含まれるタイトルのいくつかは、ホビイストや出版社からヨーロゲームとみなされなさそうなものだ。例えば、『ミラーズホロウの人狼』(Davidoff et al. 2001) や、Kris Burm の「ギプフ」シリーズ、『ギプフ』(Burm 1997) と『デュポン』(Burm 2001) などだ。標本からこれらを除外してしまうと、分析を始める前にヨーロゲームの定義を押しつけることになり、やや見かけ倒しなアプローチになってしまふ。

を重視しているのかを取り上げる。本章の目的は、ホビーゲーマーがこれを指して「これこそヨーロゲームだ」と言えるような、ヨーロゲームの明瞭な特徴を明らかにすることである<sup>\*2</sup>。

## ヨーロジカル・ゲーム学におけるゲーム要素

ヨーロゲームを他のジャンルと区別する識別子として機能し得る、様々なゲームの特徴を割り出すため、ゲーム学者 Aki Järvinen の枠組を用いて分析を進めたい。この枠組は、2009 年に出版された『境界のないゲーム：ゲーム研究とデザインのための理論と手法』(Järvinen 2009) で提示されたものだ。このモデルを使う主な理由は、これがどんな形式のゲームを分析するにも使えるものだからだ。Järvinen が描くこの体系的モデルは、ゲームのレトリックや心理学、感情の分類やプレイヤーの体験を扱う、高度に成熟されたスコープの広いものだ。本章では、この種の形式分析に最も相応しいこの概念の一部を用いる。

Järvinen の仕事の中心にあるのは、ゲームを分析して理解できるよう構成要素まで分解する枠組を提供して、ゲームの内に見受けられる様々な要素を特定することだ。重要なのは、Järvinen はそういう要素が全てのゲームにおいて見つかると主張しているわけではないということで、単に Järvinen は、あるゲームにおけるそういうものの性質や存在（あるいは不在）が、そのゲームの構造や形式に関する洞察を提供してくれる、と主張しているのだ。Järvinen は分析をゲームシステムという中心部から始めてプレイ体験という周縁部へ進めていき、9 つの要素を割り出して、これを 3 つの分類に分けている。システム的、振る舞的、複合的の 3 つだ。図 5.1 に、これらの構成要素の概略を示した。

Järvinen の用語においてシステム的要素とは、使用され布置されるべき要素や空間的特性といった観点で、ゲーム世界を構成するものを意味する。複合的要素、これはルールセットやメカニクスやインターフェースや情報やテーマを含むものだが、これ

---

<sup>\*2</sup> Damon Knight への謝意を込めて。（※ SF 作家 Damon Knight による SF の定義についての言葉を意識した言い回しなっている）

はシステム的要素と振る舞い的要素を繋ぎ、ゲームのダイナミックなプレイをもたらすものだ。振る舞い的要素は、「ゲームを本質的に人間的な現象にする」(ibid.:29)、ゲームのプレイヤーと文脈を指したものだ。これらの人間的要素については本書の後半で詳しく取り扱うため、ここでは触れないでおく。

#### システム的要素：

- ・コンポーネント 内容物
- ・環境

#### 複合的要素：

- ・ルールセット
- ・メカニクス
- ・テーマ
- ・インターフェース
- ・情報

#### 振る舞い的要素：

- ・プレイヤー
- ・コンテクスト 文脈

図 5.1 : Järvinen (2009) のゲーム要素

## ヨーロゲームのシステム的要素

Järvinen はシステム的要素を、ゲーム世界を作りだすものと定義している。これらはボードゲームにおいては「コンポーネント 内容物」つまりプレイ中に流れの中でプレイヤーが動かす対象物であり、また「エンゲイジメント 環境」つまりゲームの空間的な配置を定義するものだ。内容物の観点から言えば、ヨーロゲームでは普通、プレイを通じて管理する様々なトーカンや貨幣、ボード、カードを必要としている。この点に関しては、他の形式のテーブルゲームも大して変わらない。プレイ環境においても、ヨーロゲームは他のボードゲームやテーブルゲームと異なるものではない。ゲームは、環境がないもの、ミニチュア化した表象を環境としたもの、そして完全に抽象的な環境のものにカテゴリ一分けできる。環境のないゲームとは、典型的には、テーブルベースの環境的内容物を必要

としないカードゲームやダイスゲームだ<sup>\*3</sup>。鍵となるメカニクスを視覚的に表示する<sup>\*4</sup>、あるいは他の要素を置く場所を決める<sup>\*5</sup> ものとして、ゲームのプレイの補助のために抽象的なボードを用いるようなゲームも、こうしたゲームに近い。

しかし多数派のヨーロゲームは、現実世界の地理をミニチュア化して表現したものや<sup>\*6</sup>、想像上の舞台設定を様式的に描き出したもの<sup>\*7</sup> の上で行われる。こうしたゲームは多くの場合、位置を参照する目的でマップを使い、そこでは空間的な関係がゲームに重要な役割を果たす。ほとんどの場合、このゲーム世界は、ゲーム中ずっとプレイヤーからアクセス可能なものだ。ただしタイル配置ゲームの多くにおいては、このゲーム世界というものはプレイの流れの中で立ち現れていくものではあるのだが<sup>\*8</sup>。これらのヨーロゲームにおける環境は、ウォーゲームやアングロ＝アメリカン系のホビー・ボードゲームが空間を重視していることと共鳴しているものだが、普通は相当な抽象化や様式化が施されており、表現される環境への忠実度という点においては、しばしば伝統的アブストラクトゲームにより近いものになっている。特筆すべきこととして、いくつものゲームが、現実の場所も想像上の場所も表現していない、完全に抽象化されたボードを通じた空間性を用いている<sup>\*9</sup>。

ヨーロゲームにおける内容物の種類もゲーム環境の性質も、その他の形式のテーブルゲームとほとんど変わることはないが、美的観点では、ヨーロゲームはこの趣味のホビーの中でほとんど象徴的と言えるステータスを得ている (Eskin 2008)。

ヨーロゲームの内容物は概して、その他の商業ゲームで広く見られるようなものに比べ、遙かに品質が高い (Sigman 2007)。主な内容物にプラスチックではなく木を用いることで品質の感覚が吹き込まれており、これはヨーロゲームのデザインの顕著な

<sup>\*3</sup> 例えば、『ボーナンザ』(Rosenberg 1997)、『バン！』(Sciarra 2002) のようなカードゲームや、『レース・フォー・ザ・ギャラクシー』(Lehmann 2007) などがある。

<sup>\*4</sup> 例えば、『アグリコラ』(Rosenberg 2007) のメインボードや、『ラー』(Knizia 1999a) など。

<sup>\*5</sup> 例えば、『ブルームーン』(Knizia 2004c) や『ロストシティ』(Knizia 1997b) のカード配置など。

<sup>\*6</sup> 例えば、『エルグランデ』(Kramer and Ulrich 1995)、『ラインランダー』(Knizia 1999b) など。

<sup>\*7</sup> 例えば、『ゴールドブロイ』(Delonge 2004) や『モールワールド』(Mayer 2004) など。

<sup>\*8</sup> 例えば、『カルカソンヌ』や『ゲオス』(Wiersma 2006) など。

<sup>\*9</sup> 例えば、『ゴア』(Dorn 2004) や『ワサビ』(Cappel 2008) など。

特徴になっている。また、ゲームのテーマをその内容物に結びつける、視覚的表象の品質水準もふつうは非常に高い。この、パッケージおよび内容物のグラフィックデザイン品質への配慮は、ゲームのイラストの分野内で仕事をしている特定のアーティストが認知されていることにも映されている<sup>\*10</sup>。美的魅力はゲームの公式なシステムの一部を成すものではないという議論も可能だが、高い製造品質をあてがっていることは、ヨーロゲームを定義づける特色のひとつであり、以降のアングロ＝アメリカン系作品に強い影響を与えている (Sauer 2008)。

## ヨーロゲームの複合的要素

複合的要素は、ゲームのシステム的要素と振る舞い的要素をつなぐものだ。しかし、今回の分析の目的においては、相互に分離した形で議論できる。Järvinen のモデルに従えば、ゲームの複合的要素は「ルールセット」「メカニクス」「情報」「インターフェース」「テーマ」から構成される。本章ではこの後、インターフェース以外の各要素について論じていく。ゲームの内容物自体がインターフェースを構成していると考えることは可能だと認めた上で、私は Järvinen と同様、この内容物への接触は程度の差はあれ直接的なものと考える (Järvinen 2009:79)。そのため、今回の議論からは除外することにした。

## ヨーロゲームのルールセット

ルールはゲームを作るものであり、より自由意志的な遊びの形式からゲームの行為を分ける抽象的原材料だ。広義においては、ルールが<sup>プレイ</sup>ゲームだ (Parlett 1999:3)。Järvinen は、Katie Salen と Eric Zimmerman がやっているのと同じように (Salen and Zimmerman 2004:126)、いくつかの異なったルールの形を割り出している。ルールの中にはゲームの初期設定（環境）を定義するものもあれば、プレイヤーがシステムとやり取りするあり方（メカニクス）や、システムのロジックが内部で機能するあり方（ボードゲームの場合、環境内での内容物の振る舞いを司る手続き）を定めているも

---

\*10 例えば、Franz Vohwinkel, Doris Matthaus, Michael Menzel など。

の、そしてゲームの最終目標もある。この説明からわかるように、これらの各種のルールはゲームの別の要素に組み入れられ、Järvinen に「ある一つのゲーム要素に対して、あらゆる種類のルールが関係している」と述べさせたような結論を導く (Järvinen 2009:66)。この言説に従うなら、個々のルールがそれ自身でゲーム要素なのではなく、ルールセットがシステム内の他の要素の振る舞いを記述し制約することでゲーム要素を構成しているのだ。

他の要素を通じたルールの体現について議論する前に、ヨーロゲームにおけるルールセットの一般的な特徴について記しておく必要がある。つまり、初期のホビーゲームのデザインに比べた時の、ルールセットの相対的な単純さのことだ。ヨーロゲームを説明または定義するとき、ライターはほとんど常に、ヨーロゲームのルールがふつう比較的短い時間で習得できる簡潔なものであることを強調している (Pulsipher 2006; Berlinger 2009b)。この特徴は、ヨーロゲームを他のホビーゲームの形式と比較する際、特に顕著になる。ウォーゲームは大抵の場合、現実あるいは想像上の争いをうまくシミュレートするという発想に基づいているので、シミュレートされる争いに固有の状況や影響を司るために複雑なルールを大量に必要とする<sup>\*11</sup>。ロールプレイングゲームは成熟につれて時にルールに縛られないようなものになってきているが、元々はウォーゲームと同じような考え方に基づいていた。つまり、初期の『ダンジョンズ・アンド・ドラゴンズ』のキャラクターは幻想世界で架空の獣と戦っているかもしれないが、このジャンルのシミュレーション的なルーツは、妨害物をチェックする必要性やダンジョンの曲がり角で 10 フィート棒を操るロジスティクスに見ることができる。コレクタブルカードゲームは、シミュレーション的なデザインのアプローチから導かれたものではないものの、ほとんど完全に例外ルールの実装に依存しており、そこでは大抵のカードが何かしらの方法でゲームの基本ルールを改変している。これらのジャンルはどれも明確に、そのゲームのプレイを楽しむために複雑なルールを喜んで吸収するような、コアなプレイヤー集団に向けて販売を行っている。

これらとは対照的に、ヨーロゲームは比較的単純で遊びやすいルールセットを持つ傾向にある。Nick Sauer によると、

---

<sup>\*11</sup> このディテールへの注力の最もユーモラスな例はおそらく、Richard Berg の『ザ・キャンベーン・フォー・ノース・アフリカ』(Berg 1978) に見られるものだろう。このゲームでは、イタリア軍はパスタを堪能するために余計に水を必要とする。

“ヨーロゲームのデザイナーたちは複雑なルールコンセプトを取りあげてマッサージを施し遙かに簡単なルールセットに落とし込むという技巧へと進んでいったようには私は感じている。アメリカの作品が手間の掛かるものだったのは、やはりウォーゲームの遺産を引き継いでいたからだろう。ゲームはまずシミュレーションであるべきであってゲームはその次だ、という見方は根強かった。私の考えでは、ドイツのゲームデザイナーは頭の中のその順番を逆にすることで、あるルールがもしどうしても存在しなければならないと感じたのであれば、そのルールをより洗練させゲームの流れによく合ったものにしなければならないと自らに強いたのだ。”(Sauer 2008)

「ゲーム」としてのゲームをシミュレーションとしてのゲームよりも重視する考え方には、アングロ＝アメリカン系のデザインをヨーロッパ式のものと比較して議論するときにしばしば引き合いに出される。ゲーム・ブロガーの Mr.Bistro (※ボードゲーム出版社 Plaid Hat Games のメンバーであり、同社の2011年作品『ダンジョン・ラン』(Dungeon Run) の著者でもある) は、この転換が「新しい美意識」へ向かうものだと説明している。

“この新しい美意識は、古いゲームデザインへの固執を否定し、代わりにゲームのメカニクスへ焦点を合わせた。ルールはプレイアビリティ向上とプレイ時間短縮のために合理化された。今や、ゲームのテーマはルールを中心としたその周りに築かれていて、新しい美意識のゲームにとって上辺だけのものに感じられるような諸々のシミュレーションを与える必要性に苛まれることがない。プレイヤーはこれに気づき、その後じきに「洗練」のような言葉がゲームのルールを表現する言葉として使われるようになった。”(Bistro 2009)。

複雑なタイトルも確かにはあるが、典型的なヨーロゲームのルールセットの複雑さは『モノポリー』と同程度だ。これは、ヨーロゲームというジャンルが深みに欠けるということを意味しない。実際、少ないルールで深みと魅力あるプレイを創発するのは多くの古典的アブストラクトゲームの特色だ。このことは、ヨーロゲームの本質を他のホビーゲームと比較して理解する上で重要なふたつの要素へと目を向けさせる。ひとつはヨーロゲームが、それまでホビイストの興味を惹きつけていたゲームに比べ遙かに取っつきやすいということである。ふたつめは、ヨーロゲームのデザイナーは一般的に、対象のシステムの振る舞いを設計するにあたり、テーマとメカニクスの間の

関係を気に掛けることがずっと少ないとのことだ。これから見ていくが、後者はヨーロゲームにおけるメカニクスとテーマの関係に影響するもので、特に重要な点だ。

## ヨーロゲームのメカニクス

Järvinen が記すように、ゲーム研究やゲームデザインの分野内では、メカニクスという単語の用法に関して、意味論上の混乱がいくらか存在する (Järvinen 2009:247-250)。ゲームデザイナーやゲーム学者は、一般的にメカニクスという単語を漠然と、ゲームのプレイ中にプレイヤーが行うことを示すために使っている。Katie Salen と Eric Zimmerman はゲームのコアメカニクスを「ゲームの中でプレイヤーが繰り返し実施する、本質的なプレイの活動」のことだとしている (Salen and Zimmerman 2004:316)。これらの用語法においてゲームメカニクスとは、ゲームシステムや他のプレイヤーと行う主要な機能的インタラクションの形を表すものだ。マルチプレイヤーの競争的ゲームでは、このインタラクションは第一にはゲームの目標の成就に関するもので、そのため Järvinen は、

ゲームメカニクスとは、それを用いてプレイヤーが諸ゲーム要素と相互作用しゲームの状態に影響を与え目標到達へと向かう、あり得たり望ましかったり推奨されたりする手段を表す機能上のゲームの特徴だ (Järvinen 2009:251-252)

としている。ここで定義されている意味では、全てのゲームにおいて、プレイヤーはゲームの結果に影響を与えるメカニクスをひとつまたは複数携えていることになる。Järvinen は反復分析のプロセスを通じて、ゲーム内に一般的に見られる 40 個のメカニクスをリスト化した。さらにこれらを、プライマリー・メカニクス（常にプレイヤーが使えるもの）、サブ・メカニクス（プライマリー・メカニクスを補佐するもの）、モディファイア・メカニクス（条件付きで、または特定のタイミングでプレイヤーが使えるもの）に線引きした (ibid.:260-263)。

ヨーロゲームを他と区別する特色のひとつは、メカニクスがレイヤー化され、様々なサブ・メカニクスから比較的複雑なシステムが構成されている、そのあり方だ。そのため、また明確化のために、私はこの分析において、ゲーム目標を追求する手段と

して用いられる、ゲームを定義付ける主要なメカニクスとサブ・メカニクスに焦点を絞ることにした。Järvinen の 40 個のメカニクスリストから、分析対象の各ゲームのプライマリー・メカニクスおよびサブ・メカニクスを最も良く特徴付けるものを選び出した。図 5.2 と図 5.3 に、ヨーロゲームで主に用いられるメカニクスの概要を示す。

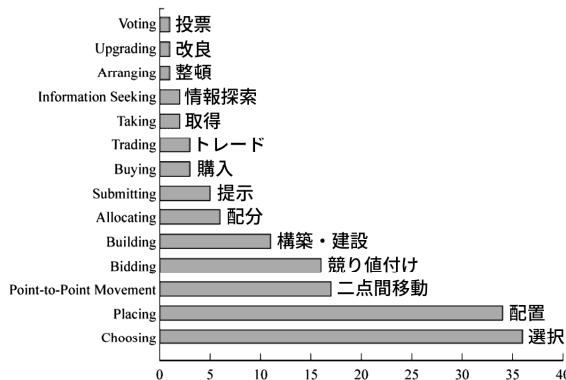


図 5.2. ヨーロゲームのプライマリー・メカニクス

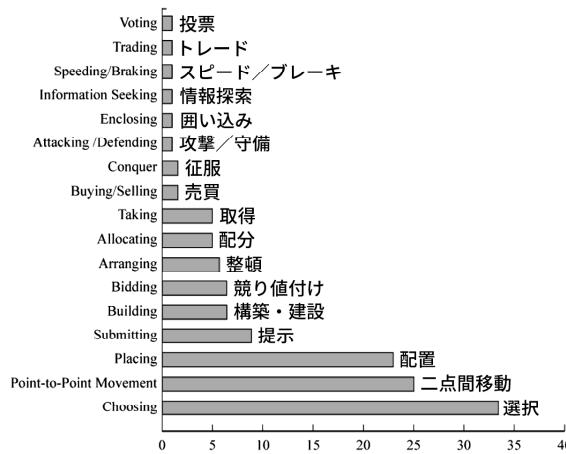


図 5.3. ヨーロゲームの主要なサブ・メカニクス

これらの結果からすぐ言えるのは、分析したゲームにおいて特定のメカニクスがどれだけ支配的かということで、最も顕著なのは選択、配置、二点間移動だ。実際、選択は、今回のリストの中で〔プライマリー・〕メカニクスにおいてもサブ・メカニクスにおいても最も多く見られた。配置と二点間移動はほとんどの様式のボードゲーム

において一般的に見られるものだが、ヨーロゲームにおける第一のメカニクスが選択であると確認されたことは、ヨーロゲームを他のジャンルとどのように区別できるかということに関する洞察を与えてくれる。ヨーロゲームでは普通、一手番にプレイヤーが行えるアクションの数が比較的少なく、各アクションの間でバランスを取っていくような作りになっており、この種の意思決定はこのジャンルを定義づける要素だと見なされている。(Saari 2003; Pulsipher 2006; Berlinger 2009b)。

明らかに、座って行うゲームのほとんどは、ゲーム状態に影響を与えるような意味のある選択を含んでいる。しかしここでは私はこの用語を、特定のゲームメカニクスを説明するために用いる。例えば『チェス』では、プレイヤーが無数の可能性の中からひとつの手を選択する。しかし、プレイヤーがその時間のほとんどを選択ということに費やすとしても、選択が『チェス』の中心的なメカニクスだと考えるのは誤解だろう。『チェス』は取  
ディスクレースメント替のゲームであり、その目標は主に二点間移動と捕獲のメカニクスによって成し遂げられる (Parlett 1999:12)。無数の可能性から 1 つの手を選択するのはゲームのルールが包含するものではあるが、その選択は主要なメカニクスが与える可能性から生じている。Järvinen の言葉を使えば、メカニクスとしての選択は、ルールの中で選択が明示的に具体化されるあり方から識別されるものだ (Järvinen 2009:385)。この区別はとりわけ重要なもので、というのは、これは制限された選択をヨーロゲームのデザインの鍵となる要素のひとつとして強調するものだからだ。

例として、『ティカル』(Kramer and Kiesling 1999) というゲームでは、プレイヤーは中央アメリカのジャングルを探索し、寺院を発見して、宝を見つけ、自分自身でその宝を確保することで、得点を稼ごうと試みる<sup>\*12</sup>。このゲームではいくつもの異なるメカニクスが用いられている（例えば、配置、二点間移動、探検、交換、支配、競り値付けなど）<sup>\*13</sup>。プレイヤーは自分の手番において、これらのメカニクスのいくつかを選択する。しかし実行するアクションの選択には「アクションポイント」という名の費用による制約があり、毎手番、プレイヤーはこのポイントを 10 点しか持っていない。

<sup>\*12</sup> ヨーロゲームに詳しい人なら、制限された選択を強調していることが最も明らかであるようなタイトルを私が選んでいることに気づくだろう。それでも、私が確認したように、この種の選択主導型のプレイは、ヨーロゲームのジャンル全体に極めて広く行き渡ったものだ。『ティカル』をここで使ったのはまさに、このメカニクスが非常に明示的に実現されているためだ。

<sup>\*13</sup> この競り値付けのメカニクスは、このゲームの上級ルール「競売バージョン」でのみ用いられる。

ない。手番にどのアクションを実行するかという選択がこのゲームのコアメカニクスなのであり、これは制限された選択として明示的にプレイヤーに提示されている。つまりここでの意思決定は、特定のいちメカニクスをどのように用いるかではなく、どのメカニクスを用いるかの中にある。

ヨーロゲームの性質はまた、ほぼ不在であるようなメカニクスを考えることでも理解できる。実際、今回分析した 139 ゲームにおいてもこれは顕著で、征服を含むゲームは 2 つだけ<sup>\*14</sup>、攻撃／守備を含むのは 1 つだけだ<sup>\*15</sup>。直接対立がヨーロゲームに皆無だと結論するのは誤りだろうが<sup>\*16</sup>、他プレイヤーに間接的にのみ影響するメカニクスによって闘争がもたらされるという特徴は、ヨーロゲームというジャンルを定義づける特色だ。逆に、1980 年代、1990 年代の典型的なアングロ＝アメリカン系ホビーゲームは、他のプレイヤーの順位に直接影響を与えられる可能性に強く依存している。

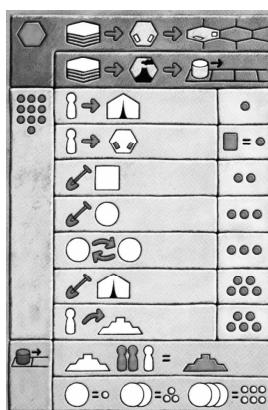


図 5.4. 『ティカル』の早見表カード。可能な選択と、付随する費用「アクションポイント」が示されている。  
(Wolfgang Kramer, Michael Kiesling, Ravensburger, Rio Grande Games の厚意による。©Franz Vohwinkel)

ヨーロゲームの誕生は、ホビーゲームを直接対立の遊びから、より広い意味で競争

\*14 Marcel-André Casasola Merkle の『フェレータ』(Casasola-Merkle 1998) と、Phillipe Keyaerts の『ヴィンチ』(Keyaerts 1999)。

\*15 『チェス』や『チェック』からの派生である、Richard Morgan による戦略ゲーム『ラ・トレル』(Morgan 1994)。

\*16 例えば『チグリス・ユーフラテス』(Knizia 1997a) を参照。

的と見なせる様式へと変えるきっかけとなった。ゲームポッドキャスト配信者の Eric Burgess とホビイストの Nick Sauer は、1990 年代の中盤時期について語り、この変化をはっきりと証言している。

“私たちは当時、『ウィズ・ウォー』『ディプロマシー』『マキャベリ』〔Machiavelli〕『アップフロント』〔Up Front〕『マジック・ザ・ギャザリング』『TV ウォーズ』〔TV Wars〕『ファミリービジネス』〔Family Business〕『マン・トゥ・マン』〔Man-to-Man〕『ニューカリア・ウォー』〔Nuclear War〕『ネイバーワーク』〔Naval War〕『ダンジョンクエスト』〔Dungeonequest〕『タリスマン』『魔法の軍団\*』〔Kings and Things〕『イルミナティ』をプレイしていた。そう、『アウトポスト』〔Outpost〕『アクワイア』『キャント・ストップ』〔Can't Stop〕やその他のゲーム（『シャーク』〔Shark〕もだ）も持っていて、これは対決的というよりは競争的に感じられるものだったが、それでもそのほとんどには「これでもくらえ」的メンタリティがあった。”（Burgess 2008b）

“はっきりと憶えている私の頭の中の転換は、「闘争も伴わずにどうやってゲームができるのか」から「闘争を伴うゲームしかできないなんてことがあるのか」への跳躍だ。”（Sauer 2008）

Järvinen の研究に基づく典型的コアメカニクスの分類は、直接対立からの退出を強調している点で興味深い一方、これはあらゆる種類のゲームに広く適用可能な図式なので、他のボードゲームやテーブルゲームと比較したこのジャンルの特徴を表すような具体的なインタラクションの形を明らかにするという点では、この図式には限界がある。様々なゲームのニュアンスを汲み取ることに慣れているゲームプレイヤーは、メカニクスという語を使う際、特定のインタラクションの形に名前をつけるため独自の語彙を確立させる傾向にある。これらの非公式な合意による分類は予め定義された図式にはうまく当てはまらないかもしれないが、プレイヤーによって体験され了解されたものである以上、ヨーロゲームの力<sup>メカニクス</sup>学の特徴に遙かに強く光を当ててくれる。そういうわけで、プレイヤーたちが描く一般的な「メカニクス」のいくつかについて説明すれば、典型的なヨーロゲームについてより明瞭な像を結ぶ助けになるだろう。

## ヨーロゲームにおける一般的なメカニクス

ライター兼ゲームデザイナーの Yehuda Berlinger は、ヨーロゲームに関係するものと考えられるようになったゲームメカニクスの 6 つの例をリスト化している。つまり、タイルプレースメント〔タイル配置〕、オークション、トレード／交渉、ワーカープレイスマント〔労働者配置〕／役割選択、セットコレクション〔組合せ作り〕、そしてエリアコントロール〔領域支配〕だ (Berlinger 2009)。これらの記述はアカデミックな視座ではなくこの趣味の中から生まれたものである以上、これらのメカニクスの一部が Järvinen のフレームワークと直接の相関関係を持たないのは驚くべきことではない。オークションは競り値付けと直接にリンクし、タイルプレースメントとワーカープレイスマントは配置および選択にリンクし、トレード／交渉はトレードと会話にリンクする。エリアコントロールとセットコレクションは、Järvinen のシステム的要素の観点から見ると、メカニクスというよりも目標だ。それでもこれらの不一致は、より形式主義的なアプローチを下支えするような制限を受けずに、ゲーマー達がゲームシステムについて自分達自身の説明を作り出している、そのあり方を示している。このあり方は、彼らの勧めるゲームデザインやプレイのスタイルを、分析用の厳密な分類法的アプローチよりも良く伝えてくれる。このホビーゲーミングコミュニティ内での理解としてこれらの用語が典型的には何を意味しているのか、簡潔に説明しよう。

### タイルプレースメント

タイルプレースメントという用語は、特定のゲーム用具を、ゲーム盤または他のゲーム用具との関係から来る制約のもと、空間上へ配<sup>プレースメント</sup>置することを説明するために用いられる。この特定の用具とは、最も一般的にはタイルであるものの、一定の形で布置されるいくつかのゲーム用具を説明する際もこの用語が使われるようになっている<sup>\*17</sup>。タイルプレースメント自身は特別創造的なゲームメカニクスというわけではなく、中國式ドミノのプレイ記録は少なくとも 10 世紀まで遡る (Kelley and Lugo 2003:10)。20

\*17 例えば、ホビイストは Reiner Knizia の『チグリス・ユーフラテス』(Knizia 1997a)、『サムライ』(Knizia 1998b)、『砂漠を越えて』(Knizia 1998a) の 3 作をタイルプレースメント三部作と呼んでいるが、『砂漠を越えて』ではゲーム中にタイルを置くことはなく、代わりに立体のラクダ型トーケンを置く。

世紀中盤にも作例が時おり出現しており、その最も明白かつ成功したものが、ワードゲーム『スクラブル』(Butts 1948) だ。

現代ホビーゲームに関して言えば、Sackson の『アクワイア』が、タイルプレースメントにより企業合併をシミュレートするという創造的な用法で際立っている。Sackson の作品がヨーロゲームのデザイナーに与えた影響を考えると、このメカニクスがこのジャンル内で頻繁に用いられるのは驚くべきことではない。『アクワイア』は、共通のゲーム盤と個別のタイルとの関係によって制約を受けるというタイルプレースメントの作例だ。各タイルには、盤上のどこにそのタイルを置くべきか指定する、グリッド参照番号が割り振られている<sup>\*18</sup>。『チグ里斯・ユーフラテス』(Knizia 1997a)、『メトロ』(Henn 1997)、『チャイナタウン』(Hartwig 1999) といった作例では、先んじて存在する盤〔の状態〕による制約が存在する。これらの作例のいずれにおいても、別のルールによって、タイルが特定の形に布置されるよう律したり導いたりされている。『チグ里斯・ユーフラテス』では、プレイヤーは縦横にタイルを繋げてタイルのグループを大きくしていく。その際、プレイヤー駒を置いている場所に応じて、プレイヤーの誰かに得点が与えられる。『メトロ』におけるタイルは、予め盤上で指定された拠点間の接続を確立するために配置される<sup>\*19</sup>。最後に『チャイナタウン』におけるタイルの配置は、タイルをどのマスに置けるか指示するカードを一緒に出し、必ずそこにタイルを置く、という制約がある。この種の空間的制限付きタイルプレースメントの作例は、このジャンル内に数多く存在する。

タイルプレースメントの別の形態として、ゲーム盤を予め置いて制限を設けるうことなしに、ゲームの流れを通じてプレイヤー達が置いていく複数のタイルそれ自身がゲーム環境を形作っていく、というものがある。この種のゲームの最も良く知られた例が『カルカソンヌ』だ。『カルカソンヌ』では、接続先のタイルと接する辺の図形を合わせなければならないという制約のもと、プレイヤー達が置いていく複数のタイルが、中世の地形の地理的な表象を形成していく。このメカニクスを一步先に進めた例として、既存のタイルの上に新たなタイルを積み置いて三次元の地形を展開できる『タルバ』(Casasola Merkle 2006) や『ゲオス』(Wiersma 2006)、展開していく

\*18 似たような制約は、Richard Breese の『キーハーベスト』(Breese 2007) にも見られる。

\*19 これは接続のゲームに共通するメカニクスだ。例えば『1号線で行こう』(Dorra 1995) や『通路』(McMurchie 2005)、その他数多の輸送をテーマとするゲームが、接続のゲームに該当する。

地形を後で全員で横断し探検できる『ロストバレー』(Goslar and Goslar 2004)などがある。Klaus Teuber の『エントデッカー』(Teuber 1996) や Kramer と Kiesling の『ジャワ』(Kramer and Kiesling 2000b) は、両方の形式を混合した例で、プレイヤーはタイルを引いて、制約つきのゲーム盤上にこれを置く。そしてそれによって地理的な環境の表象が形作られていく。タイルプレースメントのゲームの最後の形式は、これは徐々に一般的になりつつあるものだが、各プレイヤーがタイルをそれぞれ自分専用のプレイ空間に置いていくというものだ。共有のゲーム盤に置いていく場合と同様、この空間は境界つきであることもあるし<sup>\*20</sup>、境界がないこともある<sup>\*21</sup>。



図 5.5: 『チグリス・ユーフラテス』におけるタイルプレースメント (Simon Holding 撮影。Hans im Glück 社の厚意による)

## オークション

オークションはヨーロゲームのジャンルの要であり、様々な形を取って存在している<sup>\*22</sup>。オークションがゲームのコアメカニクスだという場合もある一方<sup>\*23</sup>、より一般的にはオークションは複数の組み合わされたメカニクスのうちのひとつとして実装さ

\*20 例えば、『ズーロレット』(Schacht 2007) や『アグリコラ』(Rosenberg 2007)。

\*21 例えば、『アルハンブラ』(Henn 2003)。

\*22 ゲームライター Shannon Appelcline は、ほとんどのゲームメカニクスはオークションの一形式として抽象化できると論じているが (Appelcline 2005a)、ここでは私はオークションの種類を、ビッディングのメカニクスのよりわかりやすい実装に限っている。

\*23 例えば『モダンアート』(Knizia 1992a)、『ハイソサエティ』(Knizia 1995a)、『フォーセール』(Dorra 1997)。

れている<sup>24</sup>。オークションには、ゲームシステム自体からリソースを購入するものや<sup>25</sup>、他プレイヤーからリソースを購入するものがある<sup>26</sup>。またオークションには、ゲーム内における様々なアドバンテージやアクションを調達するものもあり<sup>27</sup>、手番順に影響する種類のものも一般的だ<sup>28</sup>。一部には、アクションとリソースの両方がオークションのプロセスを通じて提供されるものもある<sup>29</sup>。オークションのほとんどは単一のリソースに対して行われるが、リソースのグループに対して誰から順に取っていくかを決定するためにオークションが用いられることがある<sup>30</sup>。最後に、オークションにかけられているリソースに負の効果があり、そのリソースを受け取らないためにプレイヤーがビッドする、ということもある<sup>31</sup>。

最も一般的に使われるオークション形式はイギリス式オークションの一種で、競り値を払う用意のあるプレイヤーひとりだけが残るまで、プレイヤー達がビッドを続ける、というものだ。ただし、古典的な競り上げ式のオークションとは異なり、典型的には各プレイヤーは手番順にビッドを行っていく<sup>32</sup>。このオークション形式については、各プレイヤーに1回しかビッドの機会が回ってこない制限された形も一般的で、これはふつう「一巡」オークションと呼ばれる<sup>33</sup>。典型的なイギリス式オークションはオープニングビッドである一方、FaiduttiとSchachtの『フィスト・オブ・ドラゴンストーン』(Faidutti and Schacht 2002)やAlex Randolphの『ハゲタカのえじき』(Randolph 1988)のようなゲームでは、ビッドを一斉公開する秘密入札を用いている。いくつかのゲームではダッヂオークション（逆オークション）を用いており、

\*24 例ええば『蒸気の時代』(Wallace 2002)、『電力会社』(Friese 2004)。

\*25 例ええば『ラー』(Knizia 1999a)、『フィレンツェの匠』(Kramer and Ulrich 2000)。

\*26 例ええば『ワイルドライフ』(Kramer 2002)、『モダンアート』(Knizia 1992a)。

\*27 例ええば、『蒸気の時代』(Wallace 2002)、『レーベンヘルツ』(Teuber 1997)。

\*28 例ええば、『ディ・マッヒヤー』(Schmiel 1986)、『セレニッシマ』(Ehrhard and Vitale 1996)、『インドネシア』(Doumen and Wiersinga 2005)。

\*29 例ええば、『ニューイングランド』(Weissblum and Moon 2003)、『エルグランデ』(Kramer and Ulrich 1995)。

\*30 例ええば、『ケープからカイロへ』(Burkhardt 2001)、『ニューイングランド』。

\*31 例ええば、『ハイソサエティ』(Knizia 1995a)、『グシェンク』(Gimmler 2004)。

\*32 デザイナーShannon Appelclineは、このイギリス式オークションの変種を「手番ベースの連続ビッディング」と呼んでいる(Appelcline 2004)。

\*33 例ええば、『メディチ』(Knizia 1995b)、『インダストリア』(Schacht 2003b)。

これは誰かが最初に購入を宣言するまで価格が下がり続けるというものだ。CathalaとFaiduttiの『クイーンズ・ネックレス』(Cathala and Faidutti 2003)ではプレイヤーが購入を宣言するまで手番ごとにカードの価格が下がっていく。一方Kniziaの『アムステルダムの商人』(Knizia 2000b)では、機械式タイマーを用いて表示される価格が一刻一刻と下がっていき、このタイマーを止めたプレイヤーが落札となる<sup>34</sup>。

ヨーロゲームで見られるオークション・メカニクスの種類の豊富さは圧倒的で、このメカニクスはそれ自身ほとんどこのジャンルを指し示すものと見なし得る。オークションの使用は、プレイヤー間の間接的な闘争と個人間のインタラクションとを結びつけるものであり、またゲーム内のバランス調整メカニズムとしても機能している。というのは、プレイヤー達がいくら払う準備があるかによって価格が決まるからだ。

## トレード／交渉

長きにわたりトレーディングと交渉はビジネスをテーマとしたゲームに属するものであったのだが、一般市場においてもホビーゲーミングにおいても、いくつかのヨーロゲームが革新的な方法でこのメカニクスを実装している。ヨーロゲームのジャンルの観点からトレーディングを議論する場合、このメカニクスは単にゲームシステム自身を相手にアイテムの等価交換を行うことを指すのではなく、ゲーム内に生きた市場を生み出す、プレイヤー間の交渉とトレードの組み合わせのことを指す。

ヨーロゲームでは、トレードの対象は典型的には、他のデザイン上の特徴によってプレイヤーごとに異なった価値を持つようにされている、特定の〔複数種の〕ゲームリソースに限定されている。例えば『カタンの開拓者たち』では、プレイヤーは特定の建築物やアクションのために必要な核となるリソースを集めねば、自分の手番に他プレイヤーとトレードを行うことができる。プレイヤーのポジションや戦略によって、個々のリソースの持つ価値は様々だ。同様に、カードゲーム『ボーナンザ』(Rosenberg 1997)では、プレイヤーは自分の手番に様々な種類の豆をトレードするのだが、ゲームのメカニクスによる制約により、自分にとってはほとんど役立たずの

---

<sup>34</sup>若干ヨーロゲームらしくなく、テクノロジーに頼っている。

ものが他人によっては価値を持つということになるため、不利な交渉や無料で相手に引き渡すという事態にさえ頻繁に追い込まれる。このようなゲームでは、トレーディングはコアメカニクスのひとつと見なし得るもの、そのトレーディングはふつう、ある特定の〔複数種の〕ゲームリソースに限られている。したがってプレイヤーは、各プレイヤーにとってのアイテムの価値に関する合理的な認識のもと、個々のトレードが利を生むものか否か評価する必要がある。

もっと面白いのはおそらく、『ジェノバの商人』(Dorn 2001a) や『クオ・ヴァディス』のようなゲームに見られるタイプの交渉だろう。そこでは、他のプレイヤーのアクション自体が交渉可能だ。ある意味で、プレイヤーはグッズだけでなく、サービスもトレードに持ちかけられるわけだ。この場合、個々のプレイヤーにとっての様々な種類のリソースの価値を測るだけではなく、個々のアクションの価値も測らなければならない。『クオ・ヴァディス』はこの種のゲームのアーキタイプ的な例で、プレイヤーの手番のアクションは、後の手番でお返しとなるアクションを取る約束のためにトレードに出される。

オークションと同様、トレーディングと交渉はテーブルに一定量の競争的個人間インターラクションを持ち込むものだ。またこれは、手番外でアクティブにゲームへ関与することを全プレイヤーに認め、他プレイヤーを待って過ごす時間を減らすものもある<sup>\*35</sup>。最後に、個々のトレード条件をプレイヤー達自身が決めるのを認めて、交渉はゲームバランス調整機能としても働く。先へ進んでいるものと認識されたプレイヤーは、他プレイヤー達が吹っ掛けてくるトレードの性向により押さえつけられることがあるからだ<sup>\*36</sup>。

## セットコレクション

Järvinen の図式に従えば、セットコレクションはより正確にはメカニクスではなく

<sup>\*35</sup> ホビリストはこれを「ダウンタイム」と呼んでいる。

<sup>\*36</sup> 『カタンの開拓者たち』はこの良い例だ。他を引き離す首位のプレイヤーはふつう、自分に利のあるトレードを行うことの困難に直面する。

目標を説明するものであり、ルールで決められた関連するゲームリソースの組を集めるという目的を説明するために用いられる言葉だ。それでも、このゲームコミュニティ内ではこの言葉は一般にメカニクスとして言及される。おそらくこれはその実装が、ゲーム全体の目標に至る多くの段階を飛ばしたものになっているからではないか。セットコレクションをコアメカニクス／目標として使用しているゲームの中で、『コロレット』や『ボーナンザ』といった例はほぼ完全に、得点やゲーム内通貨を産み出す、組合せの入手へ焦点を絞っている。しかし他のメカニクスと同様、セットコレクションもふつうは、より複雑なデザインの一部を構成するにすぎないものだ。セットコレクションを中心的メカニクスのひとつとして取り上げたゲームの中で、Knizia の『ラー』はセットコレクションをオークションと混ぜており、Bernd Brunnhofer と Michael Tummelhofer の『ストーンエイジ』(Brunnhofer and Tummelhofer 2008) (※ Michael Tummelhofer は Hans im Glück 社創業者 Bernd Brunnhofer のペンネーム。初版では Tummelhofer 名義で出版されていたのが、後の版で本名に切り替わったものであり、連名の形で出版されたわけではない) はワーカープレイスマントと、Dirk Henn の『アルハンブラ』(Henn 2003) ではタイルプレイスメントと混ぜている。この例のいずれも、特定の組合せをため込むことが主要な得点基準となっている。

BUILDING COSTS			
Road	0 pts.		
(LONGEST ROAD - 2pts.)			
Settlement	1 pt.		
(LARGEST ARMY - 2pts.)			
City (REPLACES SETTLEMENT)	2 pts.		
Development Card	? pts.		
(LARGEST ARMY - 2pts.)			

Buildings & Production			
Built of	Building	Area	Product
Woodcutter	woods		
Oil rig	sea		
Quarry	rock		
Clay pit	shore		
Mine	mountains		

Built of	Building	Input	Output (Max.)
Sawmill			(6)
Coal burner		/	(6)
Papermill		/	(1)
Stone factory			(6)
Mint		/	(1)
Stock Exchange		/	(6)
Wagon factory			(1)
Truck factory			(1)
Raft factory			(1)
Rowboat factory			(1)
Steamer factory			(1)
not needed			research

■ requires research  
■ only on shore

図 5.6: 『カタンの開拓者たち』(左) と『ローズ＆ボーツ』(Doumen and Wiersinga 1999b) (右) の、セットコレクション要件早見表 (Catan GmbH および Splottter の厚意による)。

多くのヨーロゲームは経済的技術的発展のモデルを中心に作られており、そこでは基礎的なリソースを、もっと価値あるものに変換するため、特定の組み合わせでため込む。これらのリソースを集める方法について多岐にわたるもの、基本原則は変わらない……リソースの入手によりさらなるリソースの生産を可能にしていくことを通じて、プレイヤーは独自の発展経路を追い求めていく。このプロセスについて、基

基礎的リソースから入手すべきアイテムまでの間に 1 階層ぶんしか分かれていないような例もある<sup>\*37</sup>。しかしより複雑な例では、この発展のプロセスは拡張され、組み合わせにして入手リソースで更にリソースを生産することになる<sup>\*38</sup>。

## エリアコントロール

エリアマジョリティ、エリアインフルエンス、マジョリティコントロールとも呼ばれる。エリアコントロールは、リソースを特定のゲーム要素へ振り分けることで、そのゲーム要素の支配権を得ることを指す。支配下に置かれるもの、振り分けるリソース、振り分けの手法はゲームごとに異なる。セットコレクションと同様、エリアコントロールもより正確には副次目標と見なすべきものかもしれない。デザイナー Shannon Appelcline は、支配下に置くべき要素に基づいて 3 種類のマジョリティコントロールゲームを割り出している。つまり、株式ベース、エリアベース、タイルベースだ (Appelcline 2005b)。おそらくこれらのうち後者 2 つは同一形式の変種と見なし得る。タイルベースというのは、ゲームを通じて徐々に発展していく、支配下に置かれるべき領域のことを指しているからだ。時間を掛けて振り分けていったリソースによって支配権が確立されるという場合、このエリアマジョリティはオークションメカニズムの発展形と見なすことができる。

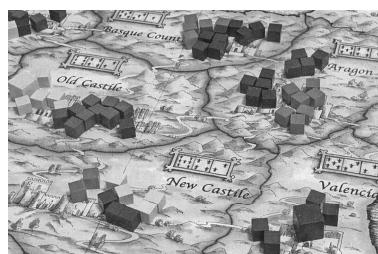


図 5.7: 『エルグランデ』のエリアコントロール (Simon Holding 撮影。Hans im Glück の厚意による)。

株式ベースのマジョリティコントロールゲームは、ゲーム要素の支配権が、資金を

<sup>\*37</sup> 例えば、『カタンの開拓者たち』や『古代』(Gerdts 2005)。

<sup>\*38</sup> 例えば、『ローズ&ポーツ』や『ケイラス』。

振り分けて所与のゲーム内存在に対する株式を蓄積することで決まるようなものを言う。このモデルはアングロ=アメリカンのゲームデザインで長い間人気だったので、最も明白なゲームは『18XX』シリーズだ。またヨーロゲームも、鉄道テーマの作品では株式ベースのマジョリティを使っている<sup>\*39</sup>。とはいえ、このメカニクスはヨーロゲームでは時おり実装されるものの、このジャンルに強く結びついたものとは言えない<sup>\*40</sup>。

ヨーロゲームにおいては、株式ベースのモデルよりも、直接的なエリアベースのコントロールゲームのほうが遙かに一般的だ。もっと早い作例も見られるものの<sup>\*41</sup>、通常は、Wolfgang Kramer と Richard Ulrich の『エルグランデ』が、エリアベースのマジョリティ・メカニクスを用いた最初の成功例とされている。『エルグランデ』においてプレイヤー達は、中世スペインの騎士をあらわす複数の駒をゲーム盤上にある複数の領域に配置していくことで、領域の支配権確保を目指す。駒の配置の選択肢は配置に先立つオーケーションのフェイズによって決定され、ゲームの流れの中、特定のラウンドにおいてプレイヤーはそれぞれ点数を得ることができる。

疑いなく、エリアベースのマジョリティを使用して最も成功したゲームが、『カルカソンヌ』だ。このゲームはタイルベースのエリアマジョリティの一例であり、プレイヤーの対象となる地表にタイルを連続して足していくことで、徐々に拡がるゲーム盤を形成していく。プレイヤーはタイルを配置したら、続けて、形成されたゲーム盤の特定領域に対する支配権を主張するためのプレイトークンを置くことができる。領域が完成したかゲームが終了したら、『エルグランデ』に似た方法で得点が入る。エリアベースのコントロールゲームの他の作例として、『王と枢機卿』(Schacht 2000)、『ティカル』、『ルイ 14 世』(Dorn 2005) などがある。

## 役割選択／ワーカープレースメント

ヨーロゲームの登場の直接的な結果として生まれたものと主張できるようなゲーム

\*39 例えば、『ユニオンパシフィック』(Moon 1999)、『スティーブンソン・ロケット』(Knizia 1999c)。

\*40 〔鉄道ゲーム以外の〕例として、『インペリアル』(Gerdts 2006)、『ゴールドブロイ』(Delonge 2004)。

\*41 例えば Andreas Seyfarth の『マンハッタン』(Seyfarth 1994) は、エリアコントロール要素を入れている。

## ロールセレクション

メカニクスが一種類あるとすれば、それは役割選択およびワーカープレースメントだ。最初は役割選択として現れ後のゲームではワーカープレースメントとなったこの用語は、手番中に特定の種類のアクションを選択するメカニクスを指している。重要なこととして、この選択は全員同時には行わず<sup>\*42</sup> 順々に進めていく形を取るので、あるプレイヤーの選択が後手番プレイヤーの取れる選択肢に影響を及ぼすことになる。

個々のプレイヤーがゲーム内で別々の役を担うという発想は、『ネファタフル』系の戦略アブストラクトゲームに遡るもので、またホビーゲームの他の形式においても広く見られる<sup>\*43</sup>。だが、各プレイヤーが個々に自分の手番にそれぞれの役割を選んでいくという、役割選択を実際的なものとして最初に実装したのは、Marcel-André Casasola Merkle の『フェレータ』(Casasola Merkle 1998) だと一般に見なされている<sup>\*44</sup>。このゲームでは、ラウンドの特定のフェイズで効果をもたらす五枚の〔役割〕カードの束から、各プレイヤーが順番に一枚ずつ選んでいく<sup>\*45</sup>。重要な点として、それまでの他のゲームと異なり、役割は順番に選んでいくので、誰かが選んだ役割は、もう他のプレイヤーが選ぶことはできなくなる。Bruno Faidutti の極めて成功した作品『あやつり人形』(Faidutti 2000b) では、ほとんど同じ型のメカニクスを採用している<sup>\*46</sup>。役割選択はその後、様々な形で現れており、その最も著名なものが、『プエル

\*42 とはいっても、アクションの同時選択も、ヨーロゲームで広く見られるメカニクスだ。例えば、『マハラジャ』(Kiesling and Kramer 2004)、『ニムト』(Kramer 1994)、『ダイヤモンド』(Moon and Faidutti 2005)、『海賊の入り江』(Randles and Stahl 2002) などを参照。

\*43 ウォーゲームは一般ゲームの最初の段階から非対称的な役割を各プレイヤーに与えている。ロールプレイングは各プレイヤーが差異ある別個のキャラクターの役を担うという考えに立脚している。

\*44 興味深いことだが、既述の通り、これは初期のヨーロゲームで直接対立を伴う数少ない例である。

\*45 Kramer and Ulrich の『エルグランデ』は非常に似たメカニクスをより早く採用しているが、アクションカードがラウンドの特定のフェイズに結びついていない。

\*46 由来を認めて、Faidutti は自身のウェブサイトに以下のように書いている。「私のゲーム『あやつり人形』のキャラクターシステムを『フェレータ』から取ったことについて、私には歳を食ったティーンエイジャーの Marcel-André Casasola Merkle に恩義がある〔※『フェレータ』は Casasola Merkle が 21 歳の時に出版された作品〕。私は建設システムと得点システムのほとんど、それにキャラクター効果のいくつかを抱えていたが、そのキャラクター達をブラフ要素もいくらか含めた戦術的な方法でどうプレイヤーに割り振ればいいか分からなかった。私はその後『フェレータ』のルールを読み……ゲームを遊びさえしないうちに……彼のゲームのそのキャラクター選択システムを私のゲームに直接持ち込んだ」(Faidutti n.d.)

トリコ』<sup>\*47</sup>、およびそのカードゲームへの翻案である『サンファン』(Seyfarth 2004)だ。いずれの作例でも、手番プレイヤーが役割を選択し、それを全員が実行する。またこのとき、手番プレイヤーには追加の利益が与えられる。

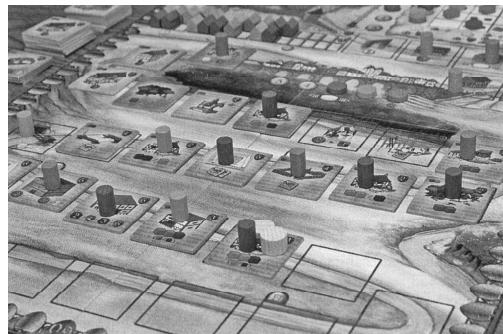


図 5.8. 『ケイラス』におけるワーカープレースメント (Simon Holding 撮影。Ystari Games の厚意による)

ワーカープレースメントは、数個のトークンを持ち、定められたアクションを供給する盤上の個々のマスへそのトークンを割り振る、というメカニクスを指す。役割選択メカニクスが発展したものと一般には認識されているが、ワーカープレースメントが最初に登場したのはほぼ同時期、Richard Breese の『キーダム』(Breese 1998) だ<sup>\*48</sup>。『キーダム』では、プレイヤー達は各々数枚のワーカートークンを、盤上にある、諸々のリソースやアクションを供給するマスへ置いていく。各マスには誰でも何枚でも望む限りトークンを置けるが、そのマスから誰が利益を得られるかについては、トークンの裏側に書かれた秘密の数字を後で用いて決められる<sup>\*49</sup>。このメカニクスの後の用例では、例えば極めて成功した作品『ケイラス』のように、ある特定の場所に誰かが先に入ったら、他のプレイヤーはだれももうその場所には入れないようになった。

\*47 『プエルトリコ』では、プレイヤーは自分の手番に役割を 1 つ選び、そうしたらその役割を全プレイヤーが実行するのだが、役割を選択したプレイヤーには追加の特典が与えられる。その後、その役割はラウンド終了まで選択不可になる。

\*48 Splotter Spellen 社の『バス』(Doumen and Wiersinga 1999a) や、Martin Wallace の『ウェイ・アウト・ウェスト』(Wallace 2000) も、このメカニクスの初期の例と見なせるだろう。

\*49 Breese は後の作品『キーセドラル』(Breese 2002) で、ワーカープレースメントのメカニクスをより純粋な形で採用している。(※ある特定の場所に誰かが先に入った場合、他のプレイヤーは誰ももうその場所には入れない、少なくとも入ることに強い制限がかかるのがワーカープレースメントの典型であり、そうではない『キーダム』は純粋なワーカープレースメントの作品ではなく、ワーカープレースメントを用いた作品と見なされないことが多い)

ヨーロゲームの最も一般的なふたつのメカニクスである選択と配置を組み合わせたワーカープレスメントは、『ケイラス』の成功を契機に、急速にこのジャンルの中心となった。そのことは『ストーンエイジ』、『大聖堂』(Rieneck and Stadler 2006)、『アグリコラ』(Rosenberg 2007)といったタイトルから明白だ。

## メカニクスを織り上げる

ヨーロゲームで頻繁に用いられるこれら 6 つのメカニクスを説明する中で、私は明確な表現を追求せず、そのジャンルの特色を表す共通のデザイン要素いくつかを提示するようにした。個々のメカニクスを強調するために特定のゲームを用いはしたが、多くの場合、ゲームはそのデザインの中で複数のメカニクスを組み合わせて採用している。先に述べた通り、タイルプレースメントやセットコレクションといったメカニクスは独創的なものとは言いがたい。しかし、これらのメカニクスを組み合わせた使用と、それを実装する様々なやり方が、ライターをしてヨーロゲームの革新的な性質と言わしめてきた。デザイナー Larry Levy は以下のように記している。

“ヨーロデザイナーの天才は、自らのゲームのメカニクス・ヘビーな基本的基盤にサブシステムを加える能力にある。これによりゲームに深みと色が加わり、少なくとも私の中では、純アブストラクトよりも相当に面白いものになる。” (Levy 2007)

このメカニクスの重層化の例として、Järvinen のモデルを改めて参照し、『カタンの開拓者たち』のような比較的単純な（しかし原型的な）ヨーロゲームを分析することができる。『カタンの開拓者たち』は 3 ~ 4 人ゲームで、プレイヤーは架空のカタン島に入植し、開発しようとする。<sup>overarching goal</sup> 最終目標は誰よりも早く 10 勝利点を蓄積することであり、これは Järvinen の用語では、競走という目標を成すものだ。勝利点の蓄積は様々な方法により成し遂げられる。建物の建設および改築、騎士カードの収集、長大な道路網の建設、そして勝利点を供する特定のカードの所有だ。

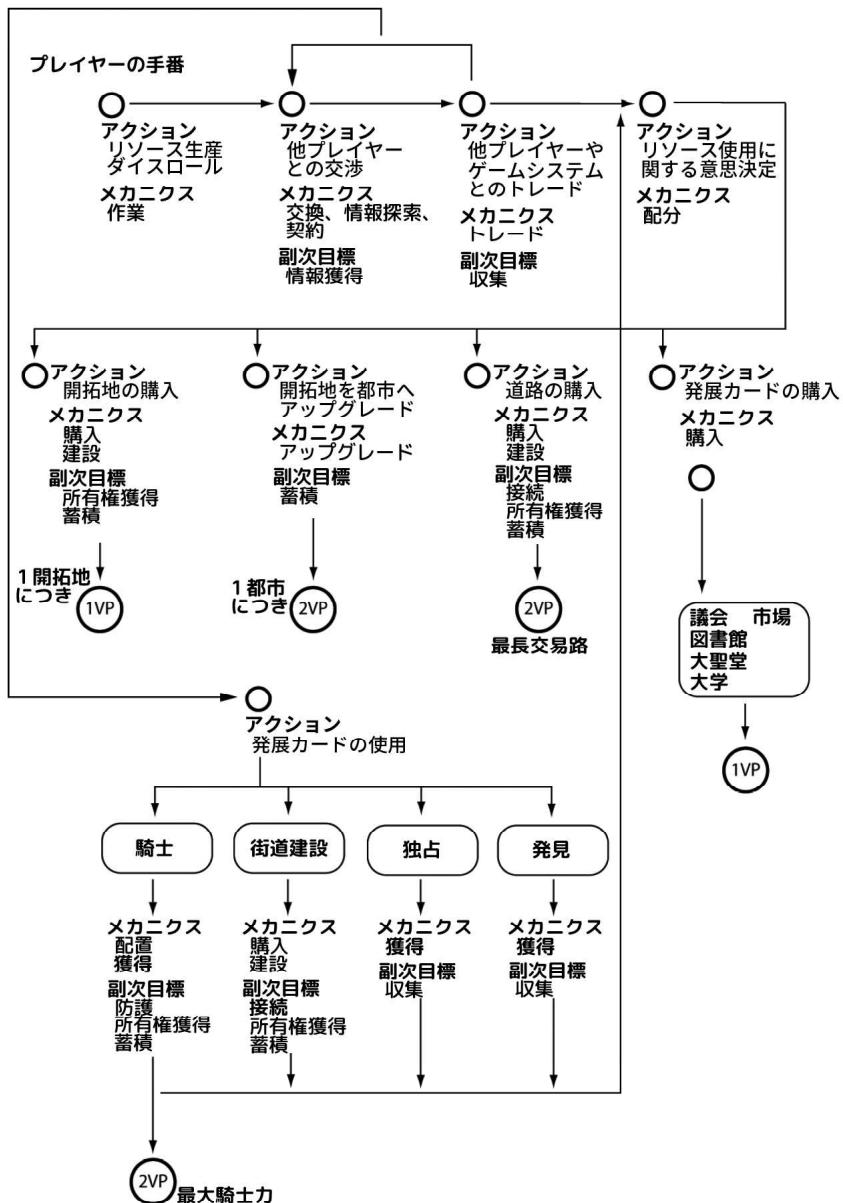


図 5.9. 『カタンの開拓者たち』のメカニクスおよび副次目標を単純化した図。

図 5.9 は、このゲームの通常の手番に登場する、様々なメカニクスおよび副次目標を詳述している。ここに見られるように、いずれ最終目標へと至る副次目標を追求する中で、プレイヤーは幅広く様々なメカニクスを実行する。どの所与の手番においても、プレイヤーはダイスを転がし、交渉の形式において会話し情報収集し合意を交わし、他プレイヤーやゲームシステムと取引を行い、そしてゲーム要素の購入や建設のためにリソースを割く。ここに合わさるのがリソース生産のランダム決定で、これによりゲームのなかに変動する市場が生じる。結果として、結びついたメカニクスの組み合わせが固有の全体的体験を生みだすことになる。ゲームライターの Jonathan Degann が記すように、

“『ペルトリコ』『電力会社』『ゴア』『カタンの開拓者たち』のようなゲームは、構成要素である一つ一つのメカニクスという観点では容易に理解することはできないし、他のすべてを駆動する単一の中心的メカニクスに集約させるのも容易ではない。個々のメカニクスの歯があまりにもタイトに噛み合っているのだ。”

(Degann 2008)



図 5.10. ゲーム中の『カタンの開拓者たち』の盤面。(Simon Holding撮影。Catan GmbH の厚意による)

このゲームを脱構築する第一の理由は、メカニクスの多様性、そしてメカニクスと目標の間の複雑な関係を明らかにすることだった。この点を改めて強調するために触れておくと、この観察を意味あるものにしているのは、プレイヤーの視点からいえば『カタンの開拓者たち』は少数の鍵となる選択で成り立つ比較的単純なゲームだということで、ここではゲームシステムの複雑性は覆い隠されている。多くのヨーロゲームではこのようなメカニクスの混合を革新的なやりかたで用いているが、デザイナーは通常、ゲームプレイ 자체を比較的単純なものに保つべく、このように多くの部分か

ら成るシステムを隠してしまう。取つきやすさの強調は、ヨーロゲームというジャンルを定義づける特性だ。

## ヨーロゲームにおける目標<sup>ゴール</sup>

“ゲームの目標は、形式的な構造にとって中心となる要素だ。プレイヤーたちが、一緒にゲームをしようというとき、ゲームの目標が魔法円の中心にあり、ゲームという円形テントを高いところで支えている支柱なのである。プレイヤーたちは、その構造物の中にいて一緒に遊んでいるというわけだ。目標は、プレイヤーたちの関心や参加や願望を維持させるものだ。”(Salen and Zimmerman 2004:258)

[※山本貴光訳 2019年版第2巻 p.100]

ゲームの理解とプレイのどちらにおいても最も有用な要素がひとつあるとするなら、それは目標だ。目標は、ルールセットに規定されているように、ゲームを前に動かす駆動力となる挑戦の感覚を提供する。動機付ける力として、目標はゲームのメカニクスと交わる第一の内在的理由を成す。プレイヤーが最終目標を成し遂げたか否かが量的結果に帰着するという点は、非形式的な遊びと構造化されたゲームとを分けるものだ<sup>\*50</sup>。

何かのゲームの目標について議論する時、通常はそこで検討の対象になっているのはゲーム終了時の目標だ。すべての競争的ゲームの最終目標が表面的にはゲームメカニクスを利用して勝利条件を成し遂げることである一方、ゲームの流れの中では、ルールによって（暗黙のうちにまたは明示的に）、またはプレイヤー達自身のうちに、多くの副次目標が生じている。例として、『チェス』における最終目標はキングを獲る（あるいは動けなくする）ことだが、プレイヤーはこれを成し遂げる道程に多くの副次目標があることを認めるだろう（相手のクイーンを獲るとか、自分のキングを守るとか）。ゲームの進行中ずっと、プレイヤーは様々なゲームメカニクスの使用を通じてゲーム

---

\*50 ゲーム学者 Jesper Juul は、ゲームの目標へと向かうプレイヤーの動きがゲーム結果への感情的こだわりによって強化されると論ずることで、プレイヤーのこの最終目標との関係を明示的に前景化させている。この主張については後の章で詳細に論じる。

の目標へと向かう機会を与えられる。斯様に、ゲームの目標はこれらメカニクスの特定の用法を際立たせるものであって、プレイヤーがそのゲームを体験するありかたを形作る。Staffan Björk と Jussi Holopainen の仕事 (Björk and Holopainen 2005) に基づき、Järvinen はゲームで広く出くわす 32 種類の目標のカテゴリーについて述べている。これらのカテゴリーをこのヨーロゲームの例に適用すると、このジャンルの中では、数量化された終了時目標として、蓄積という目標がいたるところにあるのが頗るになる。

〔次に示す〕図 5.11 から明らかな通り、多くのヨーロゲームの最終目標は特定のゲーム要素の蓄積であり、通常はその要素とは勝利点やゲーム内通貨のことだ。特筆すべき点として、この蓄積は、特定の量に到達することでプレイヤーに勝利をもたらすもの……これは Järvinen の用語で言えば競走目標<sup>レース</sup>と言えるだろう……という趣旨のもとで数量化されているわけではなく、ゲームの結びに際して他者と比較する尺度として数量化されている。特定のゲーム要素を蓄積するための副次目標の組み合わせというものは、一般にヨーロゲームが特徴的に用いているもので、普通これは得点システムの形に抽象化されている。実際、このジャンルにおけるこのデザインアプローチの遍在性は、しばしばゲーム盤を取り囲む形になっている得点トラックを指して一般に使われる「kramerleiste〔クラマーの枠縁〕」<sup>\*51</sup> という用語として現れるまでになっている。この考課表はすなわち、ほとんどのヨーロゲームが条件達成〔の先着〕よりも成績の相対的な比較によって勝敗を判定することの産物である。

ヨーロゲームの典型的な最終目標は達成ではなく蓄積だ、と言うと、ゲームの副次目標を見逃してしまうことになる。Björk と Holopainen が記すように、ゲームにおける目標は階層構造を成しており、最上位の目標は多様な副次目標によって支えられているのであって、その副次目標はゲームルールの中で明示されてたりプレイの中で出会う戦略的可能性という形で暗黙的に含まれていたりするものだ (Björk and Holopainen 2005:321)。だから、ほとんどのヨーロゲームの目標は蓄積だと示唆するのは正確ではあるかもしれないが、それによって目標を下支えする副次目標やメカニズム（このジャンルを特徴付けるものだ）について示せることは少ないし、従って、それらが可能にするゲームとプレイ体験の多様性について示せることも少ない。

<sup>\*51</sup> 「クラマー・トラック」と翻訳される。Wolfgang Kramer の『天然ガス大事業』(Kramer 1982) で初めて実装された。

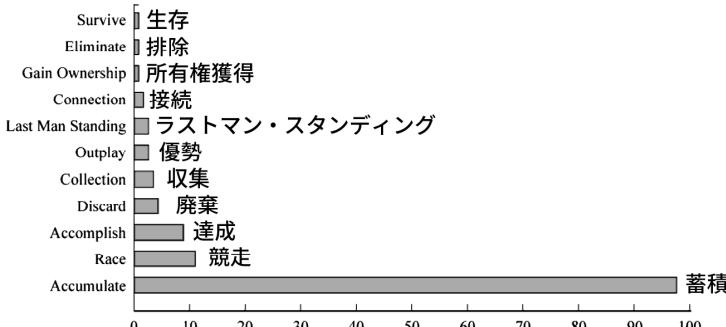


図 5.11. ヨロゲームにおける（終了時）目標の数量化。

ゲームはふつう多様な副次目標を使うものだが、これが主要な副次目標だと同定できるのは、コアメカニクスによってもたらされる可能性を通じて暗黙的に示される目標のことだろう。図 5.12 では、コアメカニクスによってもたらされる主要な副次目標の同定において、Järvinen による目標の分類が用いられている。

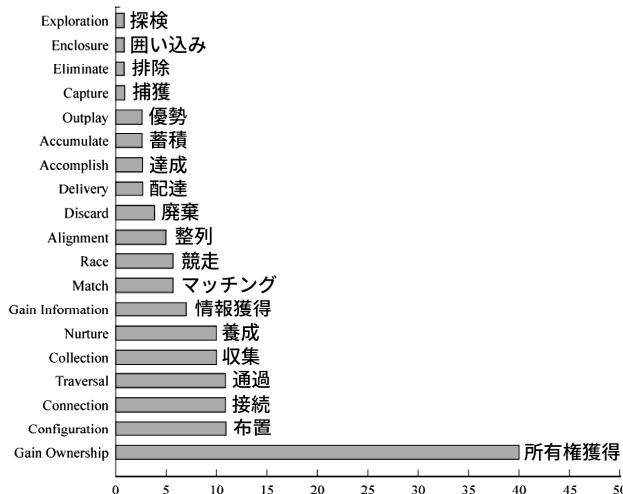


図 5.12. ヨロゲームの主要な副次目標

この分析から観察できることは、前に確認した蓄積という最終目標を下支えする幅広い種類の副次目標の存在だ。これらの目標の多様性は、ゲームにおいてしばしばみられるものとして Järvinen が示した目標のカテゴリー 32 種類のうち 19 種類も入って

いるという事実により、さらに際立つ。注目すべきこととして、ゲーム内要素の所有権獲得という目標は、これらの副次目標の中で最も共通して見られるものになっている。ここで示されている目標の動詞のいかに多くが、他のプレイヤーとの関係よりもゲームシステムとの関係において成し遂げられることを説明するものであるかというその度合いも、注目すべき興味深い点だ。所有権獲得、布置、接続、通過といった副次目標は、蓄積という最終目標と組み合わざって、コンフリクト競争よりもコンペティション競争を強調する。ということは、プレイヤーの副次目標は一般に、互いと直接対立するものではない。この特質は、プレイヤーが体験するものとしてのゲームの本質に対する〔姿勢の〕重要な分かれ目であり、そしてこの特質は、そしてこの対比はヨーロゲームのジャンルを象徴するまたひとつ重要な特徴でもある。

## マルチプレイヤー・ソリティア — プレイヤーと目標

Björk and Holopainen (2005:277-338) による、特定の種類の目標形式がゲームにおけるプレイヤー間の関係を形作るそのありかたについての調査が、いくつかの目標の構造の間に違いを形づけている。私が示したように、ヨーロゲームにおける目標は、他のプレイヤーとの直接対立を通じたものではなく、ゲームシステム自身の文脈における成果に焦点を定めているという点で、差別化されている。一般論として、ほとんどのヨーロゲームにおける最終目標は対称形だ。これは「何人かの別々のプレイヤーが持つ目的であって、個々の目標の定義の構造を変えることなく同じ定義に適合する、と一般化できるようなもの」(ibid.:333) と説明できる。典型的なヨーロゲームの場合、この目標は「ゲーム終了までに、リソース X を最も多く蓄積すること」かもしれない。明らかに、この状況では、プレイヤーの目標は対称的なだけでなく非両立的もある。つまり、全員がこの目標を同時に成し遂げることはできないのだ。

しかし、プレイヤーはそのゲームを進めるにつれ、最終目標の追求のために自分自身の副次目標を立てることが求められる。最終目的をどのようにして成し遂げるかについてはふつう選択に相当な自由があるので、用いられる戦略や戦術は非対称的になる傾向がある (ibid.:334-335)。注目すべき点として、これらの目標は対立し得る一方、競争相手のポジションに直接影響を及ぼせるようなメカニクスが払底しているということは、プレイヤーがゲーム内における自らの成果に集中できることを意味して

いる。Järvinen (2009:131) が『チケット・トゥ・ライド』の例を用いて記すように、プレイヤーが個別の最適化を追求する中で、対立する高次の目標のことは脇に置かれがちだ。

例として、人気ゲーム『カルカソンヌ』を考えよう。前に触れたとおり、『カルカソンヌ』はタイルプレースメントとマジョリティコントロールのゲームだ。このゲームでは、プレイヤーは順々に手番を行い、手番では正方形のタイルを一枚、布置のための特定のルールに従ってテーブルに置く。タイルが置かれていくにつれ、平原や都市や道や修道院といった各種の地域が形成される。プレイヤーはタイルを置いた後、その地域の所有権を主張するため、自らが持つ限られた数のトークンのうちひとつをそのタイルに置く選択肢が与えられる。後のターンを通じて、プレイヤーはこれら個々の地域を広げていき、最終的なゲーム終了時の得点はその大きさに応じて与えられる。重要な点として、すでにほかのプレイヤーの支配下にある地域には、プレイヤーはトークンを置くことができない（ただし、後でふたつの地域を接続することで他のプレイヤーと支配権を共有するのを狙うことはできる）。



図 5.13. 『カルカソンヌ』(Simon Holding撮影。Hans im Glück の厚意による)。

このケースでは、ゲームの副次目標は地域の所有権と拡張で、これによってゲームの最終目標である、他者と比較した最終得点を増やしていく。ゲームのプレイが展開していくにつれ、個々のプレイヤーに立ち現れる副次目標は、だんだんと競争相手のそれとは分かれたものになっていく。ゲームの戦術と戦略が現れてくるのはこの非対称的な副次目標を通じてだ。複数の地域を繋げて、地域に結びついた点数を両方から得ようとすることを指向する長期戦略を採用することもできる。しかし、他プレイヤーの得点を直接減少させるような機会は存在しない。プレイヤーの副次目標は他のプレイヤーのそれと潜在的には対立し得る……実際、『カルカソンヌ』は、対戦相手の得点

機会を制限していく極端に苛烈なやりかたでも遊べる……しかし本質的に直接対立のゼロサムモデルが決定づけられているわけではない。ふたり以上のプレイヤーが地域に結びついた点数を共有しようと協働して地域を広げるのは、ゲームの中で普通に見られることだ。

興味深いことに、この種の創発する非対立的な目標の非対称性は、ヨーロゲームのデザインの特質のひとつであって、このジャンルへの主要な批判のひとつにも結びついている。『フィレンツェの匠』や『ゴア』(Dorn 2004) のような極端な例では、他プレイヤーとのインタラクションを可能にするメカニクス<sup>\*52</sup> の構成する部分が個人的最適化のコアシステムと比較してあまりに小さい部分しか占めていないことから、このホビーゲーミングコミュニティにいる者の多くが、これらのゲームをマルチプレイヤー形式の一人遊びだと提唱している。

これらの例はやや極端だが、他者と比較した成果という最終目標、そして〔他プレイヤーに〕間接的な影響を与えるようなメカニクスは、多くのヨーロゲームで一定程度は見られるものだ。これらの所見は必要があって若干一般化しておりその点への留意が重要なのは明らかだとはいえ、これらが合わさって、破壊的な対決よりも創造的努力をという全体的な感覚を確立する働きをしているのだ。驚くべきことではないが、この感覚は概して、ほとんどのヨーロゲームのテーマにも持ち込まれている。

## ヨーロゲームのテーマ

“ヨーロゲームでは、メカニクスがゲームの心臓で、テーマはゲームのマーケティングを補助する糖衣だ。” (Berlinger 2009b)

テーマとメカニクスの相対的重要度については、ボードゲーミング<sup>ホビー</sup>趣味の中で今も続く論争がある。この論争は、アカデミックなゲームスタディーズの分野で21世紀初頭に勃発した理論的な対立を鏡映ししたものだ。この、いわゆるナラトロジー・ルドロジー論争は元々、デジタルゲーム……そしてより一般のゲーム……をどのように

---

<sup>\*52</sup> どちらのゲームの場合も、オークションだ。

研究すべきかについてのふたつの異なるパースペクティブから発生している。この長大かつ広範囲な議論を要約すると、ナラトロジー的<sup>\*53</sup>な立場では、ゲームは物語表現の一形式として、テーマとプレイ中に産み出される物語<sup>ストーリー</sup>に焦点を合わせて研究され得るものだと提議されている。反対に、ルドロジスト<sup>ルドロジスト</sup>の学者の主張は形式主義的なもので、ゲームはゲーム自身の言葉で……つまり、ゲームが含んでいる抽象的なシステムを通じて分析される必要がある<sup>\*54</sup>。文学理論のレンズを通じたゲームの研究を斥けて、いわゆる「ラディカルな」ルドロジストのMarkku Eskelinenはこのように論じている。

“ストーリーはゲームにとって面白みの無い装飾かギフト用のラッピングでしかなく、この種のマーケティングツールの研究に重点を置くのは単なる時間とエネルギーの無駄だ。”(Eskelinen 2001)<sup>\*55</sup>

Eskelinen が示すように、テーマと物語<sup>ストーリー</sup>は明らかにゲームの構成的要素ではない。スポーツや無数のアブストラクトなテーブルゲームが明示的なテーマを欠いているにもかかわらずプレイ可能で楽しめるものになっているのがその証拠だ。しかし、Järvinen が論ずるように、ゲームのテーマの装飾的な性質は、プレイヤーの体験と重要な関係がある「ある」(Järvinen 2009:21)<sup>\*56</sup>。彼はテーマを「ルールセットのメタファー」と評して、そのようなメタファーを作る中で「ゲーム内で起こる全てのこと」に

\*53 あるいは、より正確には、ナラティヴィスト。(Frasca 2003)

\*54 この論争の詳細については、他にも数多くあるが、特に以下を参照。Cameron (1995)、Murray (1997)、Frasca (1999)、Finn (2000)、Eskelinen (2001)、Frasca (2001a)、Juul (2001a)、Juul (2001b)、Carlquist (2002)、Jenkins (2002a)、Atkins (2003)、Frasca (2003)、Eskelinen (2004)、Murray (2005)、Pearce (2005)、Brown (2007)、Stern and Mateas (2007)。

\*55 この言葉を文脈外で持ち出す学者のことをEskelinen が過去に批判していた(Eskelinen 2005)のは知っている。彼の立場を彼自身が明確化している限りで、私は、ゲームの本質を「ストーリーとは異なる、表現とコミュニケーションの文化的ジャンルでありメディア横断的モード」として理解する観点においてはテーマや物語表現<sup>ナラティブ</sup>の研究が資するところはほぼ無い、というEskelinenに同意する。しかし、ヨロゲームにおけるマーケティングツールであるテーマ要素は、ここで精査するに足るという以上のものだ。

\*56 具体的な例としては、ロールプレイングゲームは例外なく、テーマ的没入と物語表現<sup>ナラティブ</sup>の概念の上に築かれている。これらのゲームの魅力の鍵のひとつを提供しているのは、ゲームのテーマとストーリーであり、「ファンタジーの共同的な創造」(Fine 1983:230)だ。多くの作例では抽象的なダイスロールまで還元することができるかもしれないが、その還元のプロセスのなかで、前述の惹きつける要素は失われるだろう。

(ibid.:74) 追加の意味のレベルが作られるのだと提議している。さらに、このメタファーの存在は、プレイヤー自身にも密接に関係する。というのは、プレイヤーはこのメタファーの中で役者として位置付けられており、概して、機能上の目標と重なり合ったテーマ的な目標に責任を負っているからだ。

“実践的には、テーマ化とは、ルールセットおよびそれに決定づけられる諸要素を、追い求める [...] 意味へと枠組付ける、コミュニケーションの技術の集合のことだ。” (ibid.:76)

先述の目標に関する検討の中で、多くのヨーロゲームの機能上の目標はゲーム要素、典型的には貨幣や点数の蓄積だと記した。これらのゲーム内要素の蓄積は、ゲームシステムの文脈においてプレイヤーがゲームの諸々のメカニクスを遂行することに相対的に成功したか失敗したかを測るものだ。これらのメカニクスや目標にテーマを適用するのは、厳密に言えば必要なことではないが、ゲームをより容易に理解できるようになるだけでなく、プレイヤーに役を与え、その役を中心としてゲーム内のアクションを文脈付けられるようにするものもある。短く言えばテーマは、プレイヤーに対してゲーム内で取るあらゆるアクションに意味の感覚を吹き込むもので、またさらに重要なこととして、これらのアクションを別のシステムの観点から枠組付けるものだ。結果として、このテーマを基礎付ける指示物のシステム、そしてプレイヤーが追い求めるテーマ的な目標は、個々のゲームのデザインの重要な要素になる。

テーマは、ボードゲームに存在する際は、多くのゲーム要素によって仲介されるものであり、そのゲーム要素の第一は箱やルールが供する文脈的なパックストーリー、またパッケージおよび内容物のグラフィックデザインだ<sup>57</sup>。グラフィック表現に加え、

---

<sup>57</sup> 前に触れたとおりヨーロゲームのグラフィックデザインの品質は特筆すべきほど高いものの、デザイナー Mike Doyle はこのジャンルにおける箱のデザインの幾分画一的なアプローチを批判している。「ボックスカバーを作るための、基本的には不变な一般的公式が何世代にもわたって存在している。例えば、テーマのあるヨーロ<sup>イタリア</sup>様式のゲームなら、通常はテーマに関係した出来事を描くイラスト化された肖像、上部には大きくゲームの名前、下部……通常は右下隅……には出版社のロゴ。イラストの様式は様々で、時代の装いを写し出すものをよく見る。[…] ではなぜ私がこの公式を再考する必要があると考えているのか。片方の手にゲーミングの新世代がある一方、その視覚言語は前のものと変わらない……これでは何か新しいことがここで起きていると伝達できない」(Doyle, in Bretsch 2005)

ゲームの箱は普通、テーマの描写やプレイヤーの役目および目標を通じて、プレイヤーへゲームのバックストーリーを紹介している。例えば、『ジェノバの商人』の英訳ではこうなっている。

“十六世紀中葉のジェノバは地中海の最も大きな貿易都市です。多くの商館が最も豊かで最も有益な者の座を競い合います。しかし成功のためには、時に協力が必要となります。

プレイヤーはジェノバの商人に扮します。注文をこなし、手紙を届け、この都市の重要な建物の所有権を握るのです。無論、これは他の商人の協力がなければできないことです。それにはお金が……それから諸々の価値ある商品が必要になります！”(Dorn 2001b)

実際のゲームプレイについて言えば、『ジェノバの商人』はゲームのテーマ設定を比較的色濃く反映している。プレイヤーは、ジェノバの街の形式化された俯瞰的表象を示す盤<sup>\*58</sup>の上をまわって、商品と手紙を特定の建物のところへ届け、また建物では買い物もできる〔※このようにアイテムを受け取って配達するメカニクスは、Pick-up & Deliver（ピック&デリバー）と呼ばれる〕。ゲームを通じてプレイヤーには、一連の交渉ルールにより、特定の場所を訪れるよう賄賂を払うことで他プレイヤーのアクションに影響を及ぼすのが認められている。この意味で、このテーマはこのゲームのメカニクス的側面を補助する役に立っており、片方なしでもう片方を想像するのは難しい。

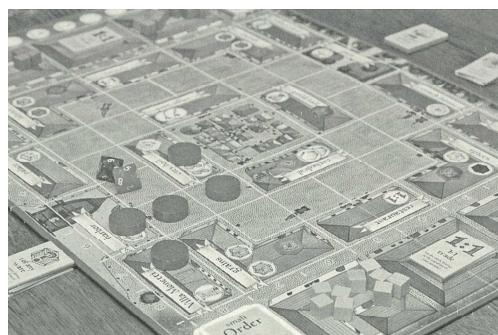


図 5.14. 『ジェノバの商人』における、商品と手紙の配達。(Simon Holding撮影。Alea および Rüdiger Dorn の厚意による)

\*58 このゲームのグラフィックデザインは Franz Vohwinkel の手によるものだ。

『ジェノバの商人』の例は、テーマがゲームのメカニクスと目標を補う働きをするありかたを述べるのに有用だったが、ここで述べたような密な融合はヨーロゲームとしてはいくらか非典型的なものだ。最終目的としての蓄積を抽象化することが、デザイナーをこのようなテーマとの密着から解放したように見える……多くの人がヨーロゲームのことを概ねアブストラクトゲームでありデザインプロセスの後半でテーマを後付けしたものだと分類している程度には（Aleknevicus 2004; Faidutti 2005b; Pulsipher 2006）。なかんずく、Greg Aleknevicus は、ヨーロゲームにおけるテーマの雑な適用を欺瞞的だと記すところまで行っている<sup>59</sup>。

“メカニクスの集合にテーマを十把一絡げに接ぎ木することは、これらのメカニクスがそのテーマと実世界上での繋がりを持たない限り、不誠実だ。あるゲームのテーマが簡単にフランス革命の恐怖へ差し替えられるというとき、そのゲームは本当にアマゾン探検についてのものであり得るのか？既に存在する摩天楼へフロアを単純に足すのは現実的か？古代の探検者は本当に自分が発見した島々の位置を定めたのか？”（Aleknevicus 2004）

この手法の典型としてよく言及されるのが、數学者から転じたデザイナーの Reiner Knizia で、彼のゲームは共通して抽象的なエクササイズに見え、アートワークや背景によって持ち出されているテーマとは偶発的な関係しかもたないよう見える。Knizia のルドグラフィの中に数多く見つかる〔そのようなゲームの〕例の一つが『ラー』だ。英訳版のボックスカバーには、このゲームとプレイヤーの役について、以下のように書かれている。

“このゲームはエジプトの歴史 1500 年間にわたって行われます。ファラオに影響を及ぼし、モニュメントを建設し、ナイルの潤いに耕し、神に貢物を捧げ、人民の文化や技術を発展させて、自らの権力と名声を拡げましょう。”（Knizia 2005）

歴史年代記を一撫でしてはいるが、『ラー』は比較的わかりやすく競り値付けとセットコレクションのゲームであり、バックストーリーに描写されている様々な業績は、

<sup>59</sup> ここでの Aleknevicus はいくらか軽はずみに喋っているのだが、それでもこの批判は有効だ。

一連のオークションを通じてプレイヤーが集めようとするタイルのセットのことを指している。このテーマとメカニクスの間の関係がいくぶん周縁的である証拠として、『ラー』の5年後に出版された別のKniziaのゲーム『ラツティア！』(Knizia 2004b)を挙げることができる。『ラツティア！』では、プレイヤーはマフィア・ファミリーの頭に扮し、ゲームラウンドを終わらせる警察が到着する前に富を蓄積することを狙う。両者のテーマは相容れないもののように見えるが、『ラー』と『ラツティア！』は、若干の小さな変更はあるものの、メカニクスの観点では本質的に同じゲームなのだ<sup>\*60</sup>。同様の、ヨーロゲームにおけるゲームメカニクスとテーマの間の緩い関係は、新しい  
リイシュー  
テーマで再発される多くのゲームに見られる<sup>\*61</sup>。

ヨーロゲームの広い範囲に及ぶメカニクスを考えると、そのメカニクスの多様性がヨーロゲームに適用されるテーマの幅にも反映されるものと人は考えるかもしれない。ヨーロゲームにおける支配的なテーマを同定する目的で、私はテーマの分析を二つの要素に分解した。第一に、ルールセットを枠組付ける広いテーマ的文脈がある。私はこれを「テーマ的モデル」と呼ぶ。次に、このテーマが含意する動機、プレイヤーをゲームの世界に引き寄せプレイヤーのアクションに文脈を与える暗黙的な役割というものがある。これを私は「テーマ上の目標」と呼ぶ。別の言葉で言えば、テーマ的モデルはプレイヤーが運び込まれる先の世界のことであり、テーマ上の目標は、ゲームの目標を追求するフィクション的動機を与えるものだ。呼応したこれらの要素により、ヨーロゲームのジャンルの性質の多くが明らかになる。

\*60 この所見にもかかわらず、Kniziaは繰り返し、自分のデザインにおいてテーマが重要な要素だと主張している。「ゲームにおいてテーマとメカニクスと物品はひとつの単位として作用しなければならず、私の考えでは、一体にならないとゲームは完成しない。人々が時々、私のゲームがいくらかアブストラクトだと言うことがある。私はより科学的な人間だ。私のアプローチは、ゲームのルールは非常に単純であるべきで、プレイの深さはこの単純かつ統一的なルールから来る、というのだ。細部の細工は色々とあり得るが、私の場合、こういう付加物については普通、テーマ上の良い理由がある。(Knizia, in Batty 2006a)」また、Glenn (2002)、Knizia (2004b)も参照のこと。

\*61 これらの変更には比較的小さいものもあれば（例えば、戦車競走ゲームである『アベカエサル』(Riedesser 1999)は、日本市場向けに宇宙船レースゲーム『Q-Jet 21XX』(Riedesser 2005)へテーマ変更された）、完全なテーマ差し替えになったものもある（例えばQueen社による、Dirk Hennの劇場運営ゲーム『ショーマネージャー』(Henn 1996)の、外洋航海ゲーム『アトランティックスター』(Henn 2001)へのテーマ変更）。

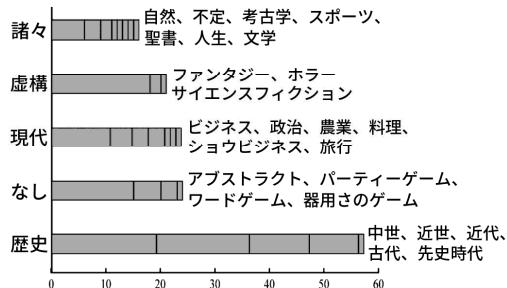


図 5.15. ヨーロゲームのテーマ的モデル。

図 5.15 は、ここで分析しているゲームに見られる様々なテーマ的モデルの一覧図だ。この分析の目的上、これらのモデルは概ねゲームのグラフィックデザインと文脈上のバックストーリーから取っている。我々がテーマをヨーロゲーム・ジャンルの構成要素……少なくとも部分的には……として検討するとき、このサンプリングから直ちに観測できることは、多くのタイトルにおいて歴史がテーマ的背景となっている、その割合だ<sup>\*62</sup>。いかなる形でもテーマづけられていないようなゲームを脇に置くと、残りのゲームの 65%が歴史テーマだ。ファンタジーテーマがタイトルの相当数を占める<sup>\*63</sup> アングロ＝アメリカン形式のホビーゲームと比較すると、サイエンスフィクションは特筆すべきほど少ない<sup>\*64</sup>。それでもなお、歴史テーマのタイトルが支配的であるとはいえ、ここに現れているテーマ的な枠は折衷的な混交を成している。

\*62 この分析の目的上、歴史の時代区分は、先史時代、古代、中世、近世、近代で区切っている。重要なこととして、中世テーマに分類したゲームについて、これは中世という用語にふつう結びつけられる特定の地域（つまりヨーロッパ）を指しているわけではなく、単に時期（おおよそ西暦 400 年～1500 年）だけを意味している。したがって、『マハラジャ』（Kiesling and Kramer 2004）のようなゲームも、インドを舞台にしていても、このゲームが対象としている時期である、中世という時代区分に分類している。

\*63 ただしこれ〔ヨーロゲームにおける「ファンタジー」テーマ〕は典型的には、アングロ＝アメリカンのデザインで支配的な、Tolkien の流れを汲む古典的なファンタジーではなく、ありふれた中世的舞台にファンタジー要素を入れ込んだもの、例えば『あやつり人形』や『アミュレット』（Weissblum and Moon 2001）といったものか、あるいは『カタンの開拓者たち』の場合ならフィクション上の歴史的舞台設定がこれにあたる。

\*64 ドイツのライター Moritz Eggert は、サイエンスフィクションがドイツでゲームのテーマとして稀であることを、ナチ体制が「自らをある種の未来的な美と定義づけた」ことの文化的記憶によるものだとしている。（Eggert 2005）

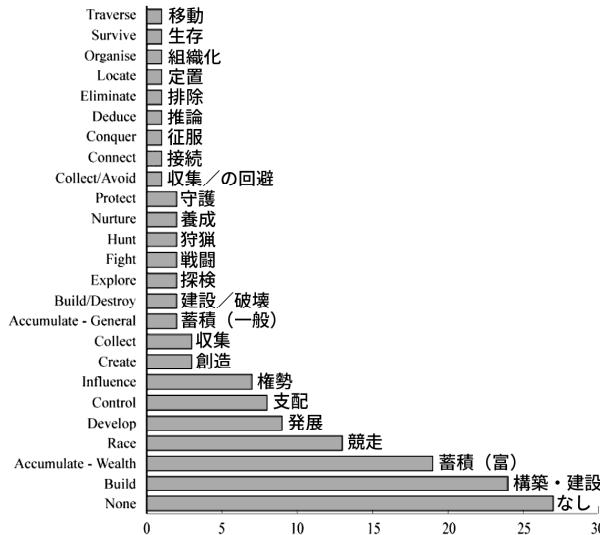


図 5.16. ヨーロゲームのテーマ上の目標（バックストーリーを通じてプレイヤーに提示されている目標）。

図 5.16 は、文脈上のバックストーリーを通じてプレイヤーに提示されるテーマ上の目標と、ルールが提示するテーマ的な狙いを示している。これはルール自体の中で提示されているものから取った情報ではなく、典型的にはゲームの箱やルールセットの導入部として書かれた説明から取ったものだ。このデータから直ちに明らかなことは、ゲームのテーマ的モデルの文脈における目標を明示的に説明しないタイトルの多さだ。完全アブストラクトなゲームを再度脇に置くと、ここで分析したゲームの多くが、メカニクスとの一貫性を持たないテーマを上被せしており、したがってテーマ上の目標がない。このケースでは、テーマは単に「ギフトラッピング」として機能しており、ゲームシステム自体は示されたテーマと概ね恣意的な関係しかない。『ハゲタカのえじき』『ニムト』『コロレット』といった作例では、動物がパッケージとカードに登場するが、テーマの適用は本質的にはこれで終わりだ<sup>65</sup>。Bruno Faidutti が記すように、

\*65 『ニムト』『ハゲタカのえじき』の場合、テーマを据え付けるのにドイツの口語の遊びを用いている。『ニムト』にオクセン [牛] がいるのは、よくある罵倒語であるホルノグゼン [馬鹿野郎] の地図だ。「Hol's der Geier」（『ハゲタカのえじき』の原題）はドイツにおける叫びの言葉〔畜生！」〕だが、「Geier」の語はゲームのカードに取り上げられているハゲタカを意味するものもある。『コロレット』におけるカメレオンの採用は、このゲームの目標、つまり様々な色のカードを集めることを参照したものだ。

これらのゲームはデザインのスペクトルのうち単純なほうの端に位置する傾向がある。

“一部のゲームは……そのほとんどは単一の単純なメカニズムに基づいたものだが……舞台設定を簡単に変えることができる。というのは、それは単に設定に過ぎず、本当のテーマではないからで、テーマを機能させる必要がないのだ。[...] ゲームがより複雑になり、多くのゲームシステムを含むものになると、テーマは単なる背景設定よりずっと大きいものになる。テーマはゲームのアクションに意味を与えるものになり、ゲームに一貫性を作るものになる……このことは、テーマから先にデザインしたのではないようなゲームについても言える。”(Faidutti 2005a)。

Faidutti の主張に沿えば、今回分析した複雑なゲームにおいて一様にテーマが存在するのは、驚くべきことではない。テーマ上の目標を提供するこれらのゲームでは、機能上の目標のルールにおいて明らかになった個人的業績の強調が、補強される。例えば建設や発展や富の蓄積といった、自分自身に関する目標であることを強調するテーマ上の目標は、ごくありふれたものだ。さらに、機能上の目標やその根底にあるメカニクスにおいてそうであると同様、直接対立を示唆する〔テーマ上の〕目標も、はっきりと少ない<sup>66</sup>。典型的なヨーロゲームにおいてテーマは粗にしか全体構造へ組み入れられないものだとはい、圧倒的多数のケースで、相対的な業績の強調がメカニクスからテーマ上の目標へと運び込まれている。ヨーロゲームのテーマは様々で折衷的でありつつ、プレイヤーへ自分自身に関する目標を課し、相対的な成果を通じて解決するという、ゲームの中心的なエッセンスはそのままだ。

---

\*66 『カフナの島々』(Cornett 1998) と『バケツくずし』(Dorra 2002) というふたつのゲームは、プレイヤーに対して、建設と他プレイヤーの成果の破壊を同時に推し勧めてくる。『カフナの島々』はファンタジーテーマでプレイヤーは魔法の使用を通じて争う一方、『バケツくずし』のテーマは、農家の庭で行われる和気藹々とした競争の舞台にいる子供達の役をプレイヤーに与えるものだ。どちらのケースでも、破壊の対象になるのは人や動物ではなく建築物だ。『フェレータ』や『ダビデとゴリアテ』(Staupe 1998) は明示的にプレイヤーに對して戦うことを課している。もっとも、伝統的トリックティギングカードゲームの変種である『ダビデとゴリアテ』におけるテーマ上の目標と機能上の目標の関係は極めて薄いものだが。征服をテーマ上の目標として持つゲームは『傭兵隊長』(Ehrhard and Vitale 1995) ひとつしかなかった……注目すべきことに、フランス人のデザインだ。最後に、『ミラーズホロウの人狼』(Davidoff et al. 2001) は Spiel des Jahres の最終候補作リストに載ったためにこの分析の範疇に入っているのだが、これは Dimma Davidoff によるプレイヤー脱落要素ありのパーティーゲーム『マフィア』(Mafia) の商業版だ。

ゲームシステムの振る舞いを分析するにあたってテーマというものは恣意的なものとみなされるかもしれないが、これはマーケティングの面でもプレイヤー体験の面でも重要な要素だ。出版社にとっては、テーマは対象となる愛好者を惹きつけ個々のタイトルを購入させる重要な因子であり、プレイヤーにとっては自分達をゲームの世界に引き入れプレイヤー体験を向上させるように機能し得るものだ。メカニクスと同様、ヨーロゲームにおけるテーマの存在に関して最も特筆すべき所見は、特定の題材がいかに現れないかだ。とりわけ、テーマ上の目標としてプレイヤーを動機付けるために直接対立が用いられるることは稀だ。代わりに典型的には、個人の業績に重点が置かれ、建設、発展、富の蓄積といったテーマ上の目標が広く用いられる。ヨーロゲームは一般に歴史をテーマ上の背景として採用しているが、イデオロギー的ないし政治的対立よりも、その時代の行政および経済面を引き出す傾向がある。またヨーロゲームが、アングロ＝アメリカンのホビーゲームでは一般的な、サイエンスフィクションやファンタジーといったフィクション的設定には近寄らないということも注目に値する。

歴史および経済テーマの重視は、ヨーロゲームの顕著な特徴だ。というのは、これは市場におけるヨーロゲームの位置付けに影響するからだ。しばしばニッチな関心事に焦点を合わせるアングロ＝アメリカンのゲーム（歴史的対立、サイエンスフィクション、その他）と異なり、ヨーロゲームのテーマはほぼ間違いなく、より広い市場にアクセスする。サイエンスフィクションやファンタジーといった舞台設定で密にテーマ付けされたゲームを遊ぶには、これらのフィクションのジャンルへの不断の関心がおそらく要求されるのに対し、歴史やビジネスや自然界といったありふれた題材をゆるく適用していれば、プレイヤーはゲームへの参加のためにテーマ上の背景に傾倒することをほとんど求められない。ヨーロゲームのルーツがファミリーゲーミングにあることを考えれば、この取っつきやすいテーマの重視は驚くようなことではないが、これまで議論したように、テーマへのこのアプローチは、このジャンルへの主要な批判のひとつとなっている。

## ヨーロゲームにおける情報

ヨーロゲームの圧倒的多数は本質的に逐次的だ。つまり、プレイヤーは順番に、他

のプレイヤーのアクションや、環境および内容物が表す現在のゲーム状態から受け取った情報に基づいて、意思決定を行っていく<sup>\*67</sup>。それ自体で、プレイヤー個々の観点からすると、手番ごとに新しい情報がゲームシステムに加わっていることになる。シミュレーションデザイナー Richard Duke が「パルス」と評した反復的パターンだ (Duke 1974:40)。Järvinen のフレームワークの文脈では、これら複数のパルスが、ゲームの情報と他のゲーム要素の間で徐々に発展する関係を確立し、自身と他者とゲームシステムの間に撒かれる「意味の燃料」を組成する (Järvinen 2009:71)。

ゲームの性質について議論する際、ライターは一般に、完全情報と不完全情報の区別に言及する。この用語は数学的ゲーム理論から借用されたものだ。完全情報ゲームは、プレイヤーがゲーム状態に関するすべての情報にアクセスできるだけでなく、他のプレイヤーの取り得るアクションや過去に起こしたアクションとそれに関連する結果すべての情報にアクセスできるというものだ<sup>\*68</sup>。完全情報ゲームの例としては、『チェス』や『囲碁』など、伝統的なアブストラクトゲームがある<sup>\*69</sup>。ヨーロゲームのジャンルにおいては、完全情報ゲームは、存在するものの稀だ。ほとんどのヨーロゲームは不完全情報ゲームだ。隠蔽される情報の種類とその方法は極めて幅広いが。

ゲームシステムが情報を隠蔽するようなゲームでは、変化を増すためにランダム要素が持ち込まれる。これは同時にそのゲームを、どのような確証的分析もしづらくするものでもある。伏せられたカードの山やタイルが、その一般的な例だ。『カルカソヌ』では、プレイヤーは伏せられた山からタイルをめくり、これを置いてこのゲームの環境を作っていく。『ペルトリコ』では、毎ターン購入可能なプランテーションタイルは、最初はランダムで隠蔽されており、毎ターンの冒頭になってはじめて明らかにされる。『アグリコラ』では、プレイヤーが取ることのできる一連のアクションが、ラウンドごとに徐々に明らかにされていく。これらの各アクションの性質はプレイヤーが知っているものだが、どの順番で各アクションを実施できるようになるか、その正確な順番はプレイヤーに知らされないため、他の点では比較的手続的なゲームに予測

プローシャル

\*67 とはいって、いくつものヨーロゲームが、同時アクションを採用している。例えば『貴族の務め』や『ヴァレンシュタイン』(Henn 2002) など。

\*68 ゲーム理論では「利得」と呼ばれる。

\*69 ゲーム開始時の盤の準備が終った後での『ケイラス』は完全情報ゲームとみなすことができる。『それはオレの魚だ!』(Jakeliunas and Cornett 2003) や『蒸気の時代』(Wallace 2002) も同様。

不可能性が加わっている。

プレイヤー個々が特定の情報を握っている時、ゲームは遙かに論理的分析不能なものになる。他プレイヤーのアクションの選択肢とその結果について全て把握することができないからだ。個々のプレイヤーに配られるゲーム要素は、ゲーム中その個々のプレイヤーが前進していくにつれ、可能な戦略的または戦術的可能性を形作っていく。多くのヨーロゲームでは、リソースカードやタイルの中身を保持する非公開手札〔という秘匿要素〕を採用し<sup>\*70</sup>、別のゲームでは貨幣<sup>\*71</sup>や得点<sup>\*72</sup>やボーナスカード<sup>\*73</sup>といった秘匿要素を採用している。ケースによっては、プレイヤーの副目標も非公開だ<sup>\*74</sup>。Appelcline が記すように、非公開で保持する情報の性質により、ゲームプレイにメタコミュニケーション的解釈のレベルが加わる傾向がある。というのは、ゲーム内での他プレイヤーの振る舞いやアクションから、プレイヤーは一定の情報を演繹したり推測したりしようと試みることができるからだ (Appelcline 2003)。重要な点として、ある情報をゲームシステムが握っている時、これはそのゲームにとって純粋なランダム要素となり、運がシステムに入ってくる。

## 偶然が果たす役割

運と技能の関係はゲーム学者にとって長いこと関心の対象であり続けてきた。Roger Caillois はゲームを相異なる複数の種類に分類する中で、技能の競争のゲームを「アゴーン」と呼んで言及し、この性質に満ちたゲームはその存在理由として「どの競争者にとっても、一定の分野で自分の優秀性を人にみとめられたいという欲望」(Caillois 1958:15)〔※多田・塚崎訳 学術文庫版 p.48〕があると記した。彼は偶然のゲームについては、ダイスゲームのラテン語から取った「アレア」という語に帰着させた。Caillois はほとんどのゲームがこのふたつの形式を組み合わせて供するものだと認めており、そして

\*70 例えば、『アッティカ』(Casasola Merkle 2003)、『エルフエンランド』、『ノートルダム』(Feld 2007b)。

\*71 例えば、『ゴア』、『アメン・ラー』(Knizia 2003)、『サンクトペテルブルク』(Brunnhofer and Tummelhofer 2004)。

\*72 例えば、『ラー』、『ロストバレー』、『チグリス・ユーフラテス』。

\*73 例えば、『カタンの開拓者たち』、『海賊の入り江』(Randels and Stahl 2002)。

\*74 例えば、『チケット・トゥ・ライド』、『エルフエンランド』。

大部分において、ヨーロゲームも技能と偶然の両方の要素を採用している。技能はもちろん、これまで議論した様々なメカニクスにより要求されるもので、プレイヤーがゲーム内での自分の位置に影響を及ぼそうとするのを可能にするものだ。〔一方、〕他のホビーゲーミングの形式と比較した際の、ランダム要素の実装の方法は、いくらかの細密な検討にたえる。

Greg Costikyan は、ゲーム結果の決定に際して偶然が持ち込まれるほどそのゲームの価値を下げる傾向にある西洋文化の態度について議論している (Costikyan 2009)。純粋な運のゲームについては、賭けの機会を提供する限りにおいて、あるいは幼い子供に本式のゲームのプレイの練習機会をもたらす目的にかなう限りにおいてのみ、関心を引くものとして扱われる<sup>\*75</sup>。Costikyan はヨーロゲームを「戦略と計画を重んじる」ジャンルだと明確に述べているが、おそらく驚くべき事に、一定の偶然の要素を含まないようなヨーロゲームの作例は稀にしか見つからない。注目すべき点は、ヨーロゲームにおいて偶然が実装される独特の方法であり、この方法がヨーロゲームと他の形式との潜在的な区別をもたらしているのだ。

ヨーロゲームにおける偶然の役割は、プレイヤーにもたらされるランダムイベントの時系列上の位置をずらすことによって、通常は軽くなっている。ライターの Greg Aleknevicus はこのアプローチについて、アメリカ式のゲームとの明示的な比較により示している。

“アメリカのホビーゲームでは、プレイヤーはアクションを実行し、その後でランダムな偶然が結果を決める。例えば『リスク』では、私は北ヨーロッパからウクライナを攻撃することを意思決定し、その後でダイスを振って、誰が勝ったか決める。ヨーロッパのゲームでは、ランダムな偶然が選択肢を決め、プレイヤーはその後で選択する。例えば、『カタンの開拓者たち』では、私はダイスを振って私が受け取るリソースを確認し、その後でどのように私がそれらのリソースを取りしたり消費したりするか意思決定する。私の考えでは、これはふたつのゲームのスタイルを区別する遙かによい方法だ。” (Aleknevicus 2008)

---

<sup>\*75</sup> 例えば、『蛇と梯子』(Snakes and Ladders) や『キャンディランド』。

Aleknevicus がここで作った区分は便利だが、最もよく知られたヨーロゲームとしてのアイコン的ステータスとは裏腹に、『カタンの開拓者たち』は、ダイスをランダム生成器として採用する比較的稀な作例だという点で問題がある……ごく最近まで、典型的なヨーロゲームのデザインにおいては、ダイスの含有は好まれなかったのだ（Pulsipher 2006）<sup>\*76</sup>。『リスク』との比較は有効であり、実際この比較は初期のロールプレイングゲームやホビー・ウォーゲームの多くの典型的構造まで含める形で拡張可能だが、コレクタブルカードゲームが同様の〔ゲーム進行〕時系列を示していることを Aleknevicus は考慮していない。それでも、この小さな難点にかかわらず、Aleknevicus の所見は圧倒的多数のヨーロゲームについて真であり、ランダム要素がプレイヤーが意思決定を行う前に持ち込まれることで通常は運の要素が軽くなっている。Berlinger が書いているとおり、

“多くのヨーロゲームが、毎ラウンド、あるいは毎ゲーム、入手可能なリソースをランダム化している。使える土地やリソースが通常は自分がアクションを取る「前に」わかっていて、だからこの情報を使って自分の戦略を計画できるという点に注目しよう。自分がアクションを取った「後で」あるいは「その時に」ダイスやカードや回転矢印が成否を決めるのではなく。”（Berlinger 2009b）

重ねて言うが、この異なったアプローチは、アングロ＝アメリカンのホビーゲームにおけるシミュレーションというルーツに根差している。武力対立の本質として、少なくとも戦略あるいは作戦のレベルでは、どの程度の確実性をもってあれ、個々のアクションの結果を預言することはできない。特定の戦闘や作戦を正確にシミュレートするために、ウォーゲームはこの予測不可能性の不足について説明する必要があった。無論、これはウォーゲームの結果がランダムに決定されることを示唆するものではない。というのは、プレイヤーは少なくとも抽象的には、個々の意思決定の基底にある統計的確率を認識しているからだ。しかし、どの所与の意思決定についても、短期的な結果は完全に明らかにはなり得ない。ホビーゲーミングが発展しロールプレイ

\*76 2005 年頃から、ヨーロゲームにおいてダイスはずっと一般的なものになり始めた。例えば、『王への請願』（Lehmann 2006）、『イスファハン』（Pauchon 2006）、『キングスブルク』（Chiarvesio and Iennaco 2007）、『天空の巨人』（Seyfarth 2007）など。もっと最近では、出版社は既に人気のある知財の知名度を強化するためにダイス版のゲームを出版し始めている。例えば、『アルハンブラダイス』（Henn 2006）、『カタンの開拓者たち ダイスゲーム版』（Teuber 2007b）、『ラー：ダイスゲーム』（Knizia 2009b）など。

ングゲームが現れたとき、この戦闘のモデル……意思決定とその後でランダムに決定される結果……は支配的なモデルになっていたのだ<sup>\*77</sup>。

一方で初期のヨーロゲームのデザイナーは、シミュレーションをデザインしていたのではなく、ファミリー市場に向けてゲームをデザインしていた。それゆえに、ランダム要素は可変性を増して意思決定プロセスを装飾するために採用された。バランスが取れていれば、これらのランダム要素の全体としての効果は、理想としては技能的なプレイにより軽減され得る。Costikyan は『トーレス』の例を用いて、カードのランダム引きが過度に最終結果に影響を及ぼすことなく如何に意思決定に彩りを加えているかを強調している。

“『トーレス』のアクションカードはプレイヤーが様々なことをするのを可能にするものであり、しかし少なくとも先駆的には、それが可能にするアクションは、これが他のものより明らかに良いとか悪いとかいうものは存在しない。加えて、新しいアクションカードを引くには、プレイヤーはゲーム内で他の何かのアクションを取るのを諦めなければならず、従ってカードを引くか否かという命題は戦略的関心事となる。この制度においてはしかし、偶然の要素は完全に排除されているわけではない。ある戦略的状況においては、新たなアクションカードを引くことでまさにその瞬間に必要としていた能力がもたらされるかもしれないし、あるいはすぐには何の利ももたらさないようなものが来るかもしれない……だから運の要素は引き続き存在しているのだ。”(Costikyan 2009)

運はほとんどのゲームに存在し、ここで議論されているものについても例外ではない。選択のメカニクスにとりわけ重点が置かれているヨーロゲームでは、意思決定を下す前にランダムプロセスの結果を吟味できることが、プレイヤーがゲームの中を自ら進んでいくにあたって自分が制御しているという感覚を担保している。重要な点として、このデザイン要素は特定のゲームにおいて技能が果たす役割と直接相関するわけでは必ずしもない<sup>\*78</sup>。ないが、Katie Salen と Eric Zimmerman が指摘するように、ランダム要素についてのプレイヤーの認識は、基底にある確率の数学によって決まる部分が大きいわけではなく、これらのイベントが実装される方法によって決まるところ

<sup>\*77</sup> 当然、初期のホビーゲームには反例が数多くあるが、しかしこの一般論は成り立つ。

<sup>\*78</sup> これが一部のホビーゲーマーから異議を唱えられるかもしれない立場ではあるとしても。

ろが大きいのだ (Salen and Zimmerman 2004:175)。ヨーロゲームの場合、ランダム要素の構造の変更および時系列の変更によってもたらされた制御の知覚が、このジャンルを定義づける特徴となっている。

## プレイヤーの関与の維持

多くのヨーロゲームでは、成績不良によりプレイヤーがゲームから脱落したり興味を失ったりすることに関する問題について、デザイナーは慎重に救済を試みているよう見える。前者〔の脱落〕に関しては、多くのホビーゲームや主流の作品では一般的な、プレイヤーの脱落を要素として含むゲームは、このジャンルでは非常に稀だ。圧倒的多数のヨーロゲームでは、全プレイヤーがゲームの終了までプレイに関与する。ヨーロゲームのデザイナーはプレイヤーのゲームへの関与を終了の瞬間まで維持するために多くのテクニックを採用しているのだ。

特定の目標の達成に焦点を合わせたゲームでは、終戦の遙か手前の段階で最終勝者が容易に断定できてしまうことがしばしばある。ヨーロゲームのデザイナーは、目標を蓄積へと移行させてはいるが、得点を公開するゲームにおいて、他のプレイヤーが遅れて後ろのほうにいるのに一部のプレイヤーが飛ぶように先に行ってしまっている、という同様の問題に直面している。この問題への最も単純な解は、蓄積すべき要素（得点や貨幣など）を非公開にすることだ。この方法の明らかな問題点は、これらのリソースは配る時点ではふつう公開なので追跡が可能であり、ゲームに邪魔な記憶要素が導入されてしまうことだ。多くのゲームがこの方法を用いている<sup>79</sup> 一方、別のゲームでは、一部の得点要素を秘密裏に配り、プレイヤーが結果に関する完全な確証を得られはしないままに競争相手の順位について粗い見当はつけられるようにすることで、部分的にこの問題を解決している<sup>80</sup>。最後に、顕著な数のゲームが、得点計算を終戦の段階まで遅らせている。このケースでは、他のプレイヤー達の位置取りを注意深く観察すれば得点の計算は可能ではあるものの、そのために必要な計算が、よほど決意の

\*79 例えば、『チグ里斯・ユーフラテス』『サンクトペテルブルク』、『電力会社』(Friese 2004)。

\*80 例えば、『海賊の入り江』、『カタンの開拓者たち』、『チケット・トゥ・ライド』。

固いプレイヤー以外の誰にとってもこの仕事をうんざりするものにしている<sup>\*81</sup>。

この問題への別の解は、Berlinger が「階段式得点」と名づけたものだ (Berlinger 2009b)。これはゲームの序盤で配る点数は少なくし、ゲームが進行するにつれて得点を配る頻度または配る量をエスカレートさせていく、というものだ。ゲームが進むにつれて手に入る得点を増やしていく単純な例としては、『ユニオンパシフィック』や『アルハンブラ』があり、ここでは山札の中に得点計算をもたらすカードが入れ込まれている。どちらのゲームでも、ゲームの終了が近付くにつれてより頻繁に得点計算が発生するような方法で、得点計算のカードが山札に差し込まれている。

多くのヨーロゲームがプレイヤーに対して、「得点エンジン」とでもいうべきものを構築することを要求している。これはゲーム開始時には少量の点数しか稼げないが、ゲームがクライマックスに近付くに従い、その得点量が増加していくものだ。『ペルトリコ』や『蒸気の時代』(Wallace 2002) といった作例では、プレイヤーは品物を出荷するためのシステムを構築していく。ゲームの最初の段階では、動かせる品物の数は比較的少ない。ゲームが進むにつれ、プレイヤーの品物を動かす能力は増大していく、大きな出荷が可能にする大きな得点機会によってエンドゲームの緊張がもたらされる。この種のゲームシステムにおける認識されている問題の一つは、より効率的なエンジンを開発した者が他のプレイヤーよりも先へ先へと引き離してしまって、『逃げ馬』問題として言及されている。これと闘うため、多くのゲームが意図的に、下位の（あるいは首位を妨害した）プレイヤーに利を与えることで緊張を維持している。例えば、『電力会社』(Friese 2004) では、各ラウンドの開始時点でもっとも得点の少ないプレイヤーが、最初にリソース購入や電力網の建設の機会を得るようになっており、これは使える空き経路やリソースの価格の面で有利に働く。同様に、Teuber の『カタンの開拓者たち 宇宙編』(Teuber 1999) では、閾値として設けられた一定の点数を下回るプレイヤーは、ゲーム内で建設のために使える資源をボーナスとして受け取れる<sup>\*82</sup>。

これらのデザイン要素の多様性や〔採用〕頻度が示唆するのは、全プレイヤーをブ

\*81 例えば、『ズーロレット』、『アグリコラ』。

\*82 このシステムの変種は広汎なゲームで見られる。『うさぎとカメ』、『貴族の務め』、『原始スープ』(Matthäus and Nestel 1997)、『トーレス』、『ザヴァンドールの笏』(Drögemüller 2004)、その他諸々。

レイ中ずっとゲームに積極的に関与させつづけるという課題が、ヨーロゲームのデザイナーの注目をとらえ続けているということだ。広汎なデザインテクニックの実装を通じて、全体の体験としては通常、ゲームの結果はゲーム終了ぎりぎりまで預言できないようになっている。各プレイヤーが常に積極的にゲームに関与すべきだというこの信念は、このジャンルのもう一つの特徴の形でも成就している。つまり、抑制されたプレイ時間だ。

## 抑制されたプレイ時間

ヨーロゲームを説明する際、ジャンルの属性として広く言及されるもう一つの点が、通常は最大二時間で遊べる、ということだ。無論この一般化には例外がある。『ディ・マッヒヤー』や『ローズ&ボーツ』といったより複雑な作例ではしばしば三時間を超える。それでも全体としては、ヨーロゲームはより短い時間枠に収まる傾向がある。さらに言えば、あるゲームのプレイ時間は、プレイヤー人数が決まれば概して予測可能だ。

他方、『チェス』はゲーム時間が予測できない例だ。初心者がグランドマスターと対局すれば数分のゲーム時間を超えることなく終局を迎えるだろうが、実力の拮抗したプレイヤー間での対局は24時間もの長さにもなることが知られている<sup>\*83</sup>。目標となる条件に特定条件の達成が含まれているようなゲームのほとんどにおいて、プレイ時間の予測不可能性は共通だ。点数を蓄積するゲーム、とりわけスポーツでは、プレイ時間を制限する最もふつうの方法は、『サッカー』や『テスト・クリケット』のように任意の制限時間を設けることだ。

ヨーロゲームにおいて、ゲーム時間は通常、固定ラウンド数の実装か、あるいはより広く採られる方法として、特定のゲーム要素の枯渇をゲーム終了条件に取り付けることによって制限される。『タージマハル』や『ドラゴンイヤー』(Feld 2007a)といった前者の例では、ゲームは定められた数のラウンドで行われる<sup>\*84</sup>。これらのゲームにおける緊張は、プレイヤーには制限された数の手番しか与えられずそこで得点を蓄積

\*83 Stepak 対 Mashian による、1980年のイスラエル・チャンピオンシップ準決勝。Krabbé (2009) 参照。

\*84 どちらのケースでも12ラウンド。

しなければならないことが初めからわかっている、という点からもたらされる<sup>\*85</sup>。特定のゲームリソースの枯渇はゲームに終了をもたらすごく一般的な方法だ。さらには、一部のケースでは機能上は固定ラウンド制と論理的に同等なものになっている。例えば、『カルカソンヌ』ではプレイヤーがテーブルからランダムにタイルを一枚ずつ引いていく。引いたタイルを置けないということは極めて稀なので、タイルの残り枚数を数えてプレイ人数で割れば、ゲームの残りラウンド数について合理的な見積が取れる。

ほとんどの場合、要素を使う量は手番ごとに異なる。残量が公開情報であれば、これが枯渇していくごとに、プレイヤーは残り手番数について粗い見積を取ることができ、これは特定の要素が痩せ細るにつれて緊張が高まるよう仕向けるシステムになっている。この種の終了条件を持つ作例はジャンル内に豊富にある<sup>\*86</sup>。最後に、これら二つのアプローチを混ぜたものがある。オークションゲーム『ラー』は、三つの「時代」（「ラウンド」のテーマ的な婉曲表現）にわたってプレイされ、各ラウンドは盤上のあるトラックに空きマスが無くなった時点で終了する。空きマスが枯渇した瞬間に、その時代の得点が計算され、次のラウンドが開始する。

プレイ時間を制限するためのこれらの技法は特段革新的でも独特でもない……あらゆる種類のカードゲームがラウンドと枯渇を採用している……けれども、ヨーロゲームにおいてこれらがここまで一般的であるという事実は注目に値する。これが圧倒的多数のタイトルに見られるので、予測可能で比較的短いプレイ時間はヨーロゲーム・ジャンルを識別する特徴となっているのだ。

## ジャンルの主観性

“良い議論を始めたいと思うなら、人々の集団に対して、ヨーロゲームが何を意味するものなのか合意を取って欲しいと尋ねるだけでいい。” — Steve Jackson, in Burgess (2008a)

<sup>\*85</sup> この技法を使う他の例としては、『エルグランデ』、『海賊の入り江』(Randles and Stahl 2002)、『ノートルダム』(Feld 2007b)、『アグリコラ』、『イスファハン』(Pauchon 2006)。

<sup>\*86</sup> 例えば、『ティカル』、『チグリス・ユーフラテス』、『チケット・トゥ・ライド』、『ブエルトリコ』。

私はここで、ヨーロゲーム・ジャンルのものとして識別されるようになった一連の特徴と性質を強調してきた。しかし冒頭段落で言及したように、この分析は、ジャンルの識別を非常に主観的なものにする諸々の一般化が撒き散らかされたものだ。この章で言及したどの性質にも反例が存在する。直接対立のメカニズムを持つヨーロゲームの作例も、戦争テーマの作例も、内容物の貧弱な作例も、プレイ時間の長い作例も、運を大量に盛った作例も存在する。しかし、ここで挙げた性質を合わせれば、あるゲームをこのジャンルに入るものとホビイスト達が識別できるような評価基準は形作られる。図5.17は、これらの特徴をまとめたものだ。

内容物	通常は高品質だが、そうでなければ他ジャンルのボードゲームやテーブルゲームと同等。
環境	存在する場合は、ふつう具象的。
ルールセット	通常は短く、比較的単純。
ルール（目標）	通常は、広汎な副次目標の上に、相対的蓄積量が目標として重ねられる。
メカニクス	通常は非対決的。選択、配置、二点間移動が一般的。
情報	通常は不完全情報ゲーム。
テーマ	通常は歴史に重点を置き、テーマ上の目標は個々人の達成を強調。
ランダム要素	通常は存在するが、軽減されている。
プレイ時間	通常は1～2時間。

図5.17. ヨーロゲームの特徴（要約）。

ヨーロゲームは、他ジャンルのボードゲームやテーブルゲーム（プロプライエタリなものも非プロプライエタリなものも）と比較すると、二点間移動や配置といった共通メカニクスの使用において類似性が存在する。そうではありつつも、取り得るアクションの集合が制限された中から選択することに重点を置く点や、直接対立を促進するメカニクスの不在は、ヨーロゲーム・ジャンルを定義づける特徴と見なし得る。相対的蓄積を最終目標として採用している点と合わせて、この直接対立からの逸脱が、建設・発展・相対的業績を闘争よりも優先させるヨーロゲーム・デザイン・ムーブメントに、独自かつ識別可能な感性を与えている。

ヨーロゲームのデザイナーには明らかに、創造的で興味深いメカニクスの開発を、

創造的で興味深いテーマの開発よりも優先する強い傾向がある。この観点の変化は、<sup>マス・マーケット</sup>一般市場向けやアングロ＝アメリカンのホビー〔ゲーム〕のデザインをヨーロッパ様式と比較した時、最も一般に言及される要素だ (Hardin 2001)。一方で、アングロ＝アメリカンのデザインにおけるテーマの強調は、ゲームにおける没入感を増進するものと考えられており、これはビデオゲーム研究におけるナラティヴィストの議論を想起させる主張だ。他方、メカニクスがゲームを定義づける要素として、テーマは単に基底となるメカニクスをプレイヤーが理解するのを簡単にしたり文脈付けを行ったりするための装飾と見るのは、強くルドロジー的なアプローチだ。

フランスのゲームデザイナー Bruno Faidutti はこれらのふたつの美学を識別する中で、明示的に文化地理的分断に触れている。

“ゲームデザインのドイツ学派は、これは Sid Sackson や Alan R. Moon といった一部のアメリカのデザイナーも含むものだが、明らかにシステムにより高い重要性を置いている。彼らはテーマを、単にルールをより明瞭かつ効果的な方法で記述するための実用品として見ている……黄色と緑のカードと言うよりも小麦と木材と言ったほうが話の通りが良いからだ。これは、しばしばゲームが完全にデザインされた後でテーマが選択され、時にあまりうまくはまらず、一部のルールが「テーマから外れた」ものに感じられることを意味する。これはそのようなゲームが素晴らしいものであることを妨げはしない [...] ゲームシステムは素晴らしいゲーム体験を作るのに十分なものだ。ただしそれは、ほとんどの CCG やアメリカ式ウォーゲームのようなテーマ滴るバロック様式ゲームとは極めて異なったものになる。” (Faidutti 2008)

ゲームデザイナーの Reiner Knizia は、このデザイン哲学における差異を、同様の切り分けで理解している。

“アメリカではテーマこそがゲームだと見られるように、ヨーロッパではゲームメカニクスとゲームシステムこそがゲームだと見られる。” — Reiner Knizia, in Batty (2006a)

ここで Faidutti や Knizia が関心を引いているテーマの強調は、アングロ＝アメリカンのウォーゲームの進化において十分に明白なものだ。1970 年代後半のメディア・サ

イエンスフィクションの人気に伴い、ウォーゲーム会社は素早くサイエンスフィクションやファンタジーテーマのゲームを出版し始めたが、これは基底となるメカニズムにおける顕著な革新なしに行われた。これらのゲームの遺産は、シミュレーションが「美意識の主要部分」(Costikyan 2009) を成すウォーゲーミング<sup>87</sup>趣味の中に横たわっている。この趣味の歴史の比較的早い時期に据えられた、闘争のシミュレーションという原則は、新しい文脈への移行にあたってメカニクス的な革新をほとんど要求しなかつた。Boardgamegeek ユーザーの Leo Zappa が説明するように、ウォーゲームにおいて革新的メカニクスがデザインの優先事項とならなかつたことには理由がある。

“ウォーゲーマーは大体の所、メカニクスの独自の組み合わせを体験するためにゲームを遊ぶものではなく、歴史上の戦闘や会戦についての独自の成果を体験するためにゲームを遊ぶものだ。実のところ、新しいゲームにおいて、広く理解された実証済みのメカニクス（ヘクスマップ、ゾーンオブコントロール、スタック制限、等々）はしばしばウォーゲーマーからは美点と見なされる。ゲームシステムをどう遊ぶかという原則を学ぶのに時間を浪費する必要が無く、代わりにモデル化されたその状況独自の戦略面および戦術面に焦点を絞れるからだ。” (Zappa 2007)

シミュレーション的なデザインモデルとは結びついていないが、コレクタブルカードゲームは Faidutti と Knizia が言及しているテーマ性の強調のもうひとつの例だ。これらのゲームは『マジック：ザ・ギャザリング』のコアメカニクスを大いに利用しており、人気メディアのライセンスをたのんだテーマの適用を通じての市場差別化に依存している。結果として、他のものではなくある特定のゲームを遊ぶと決める際は、テーマが顕著な役割を果たしているように見える。Mark Bordenet (2000:38-39) は、『マジック：ザ・ギャザリング』のファンタジーテーマの強い魅力と、プレイヤーが『スター・ウォーズ：CCG』(Darcy et al. 1995) を選んで遊ぶ際にテーマを熟知している点が重要であることを、明らかにしている。

ヨーロゲームのデザイナーがメカニカルなシステムを開発しているとき、おそらく特定のテーマが頭にあるはずだが、最終的なテーマについて決定するのは、しばしばゲームの出版社だ<sup>87</sup>。テーマとメカニクスの両方がタイトルの成功に役割を果たすよ

---

\*87 例えば、Faidutti (2006) 参照。

うな特定の文化的文脈の中で、ゲームは市場に持ち込まれる。ゲームライターの Andrew Hardin が指摘するように、ほとんどのホビーゲーマーは、テーマと基底となるメカニクスの質の両方を重要とみなしている (Hardin 2001)。デザイナーの心の中での最優先事項ではないとしても、ヨーロゲームではテーマを持ったゲームが多数派だ。だから、デザインにおいてテーマよりメカニクスに優先順位を置いているのが目には明らかであっても、テーマは単なるショーウィンドウの飾り付けと斥けてしまえるようなものではない。とりわけここで明らかにした、テーマ上の目標とメカニクス上の目標の密な関係を考えれば尚更だ。

典型的ヨーロゲームのテーマ上の目標もメカニクス上の目標も共に建設・発展・蓄積の感性に染められており、これはアングロ＝アメリカンのホビーゲーミングの基礎を成す、闘争によって駆動するシミュレーションと鋭い対称を形作っている。この、直接対立と排除を通じた成就よりも協調的な競争を通じた個人的達成を強調する点は、おそらく、より社交性指向のデザイン哲学を含意している。ヨーロゲームを典型的に表す、単純なルールセット、予測可能なプレイ時間、ありふれた開発テーマのゆるい適用の組み合わせは、これがとりわけ取っつきやすさに焦点を絞ったゲーム形式であることの証拠だ。それでもなお、これを書いている時点では、ヨーロゲームは大部分が熱心なホビイストの愛好者にのみ知られたニッチなジャンルに留まっている。次の章では私の関心を、この愛好者、プレイヤー達へと振り向ける。

## 第六章 ホビーゲーマー

### 6. Hobby Gamers

“どんな種類のホビーゲーミングも、美的な枠組、倫理のパノラマ、そして社交的ダイナミズムの体系化された感覚をプレイヤーの人生に付け加える。その帰結として、個人の探求と表現のはけ口、そしてコミュニティへの関与と精神的成长の機会が供給される。”(Lenarcic and Mackay-Scollay 2005)

前章までは、ホビーゲーミングの歴史と、ホビーゲーミング文化の進展に貢献した個々のゲーム形式に、主に焦点を合わせていた。既に記したように、広いホビーゲーミング文化の中の独立したジャンルとしてのユーロゲームの出現は、出版社の側で申し合わせて行われた商業的努力によるものというよりも、むしろ概ねこの文化内の口コミで引き起こされたものだ。ここで重要な疑問は、本質的にヨーロッパの家庭を対象とした市場から発展したそれらのゲームが、なぜそれほどホビーゲーマーの間で人気になったのか、ということだ。これに答えるためには、まず第一にホビーゲーマーとはどのような人々のことか、そして第二にボードゲーミング文化への参加が一般に何を伴うかについて、明瞭な理解が必要となる。

そのため本章では、余暇の営みにおいてボードゲーミング趣味が中心を占めているようなプレイヤーの動機と活動について検討する。ウェブサイト Boardgamegeek のメンバーたちは特に活動的かつ容易に近付けるゲーミングコミュニティであるという見定めのもと、プレイヤーとプレイの振る舞いについての私の分析は、同サイトのメンバーへの大規模な調査に基づいている。サイトのメンバーの基本的な人口統計を概観した後、メンバーを特定の種類のボードゲームプレイヤー……すなわちゲーミング・ホビイストとして明白に位置付ける、ボードゲームへの熱狂の程度について論じる。この熱狂は様々な形で明確に示されるが、このホビイスト文化への積極的な参加、ゲームの入手と蓄積、そしてこの趣味への伝道的熱意の度合いを通じて示される熱狂は、最も特筆に値するものだ。このレベルでのゲーミング趣味に携わっているという点で、これらのプレイヤーは、時折ホビーゲームを遊ぶような広汎な人々の典型から外れている。この区別には、この本の後半で行う遊びの議論のための重要な派生がある。

## Boardgamegeek

過去二十年〔1990～2000年代〕のインターネットの急速な成長は、特定のトピックに中心を置き、特定の文化的産物や活動への熱狂を共有する、バーチャルな「関心のコミュニティ」を出現させた(Armstrong and Hagel 1996)。結果としてこのようなコミュニティは、個々のコミュニティの性質とその関心の対象との両方を探求するに理想的な空間を提供してくれる。一心にボードゲームおよびテーブルゲームのカタログ化と議論を行うウェブサイト Boardgamegeek はそのような関心のコミュニティであり、そのメンバーは大まかに、ホビー・ボードゲーム、とりわけ現代ユーロゲームに強い関心を持つプレイヤーを代表するものと見なせるだろう。この特定の形式への熱狂を反映して、ゲーム自身のみならず、ゲーマーが体験したものとしての遊びの本質やこの趣味を取り巻く文化の諸要素についても活発な議論が行われている。

アメリカのゲーマー Scott Alden〔※通称 Aldie〕とDerk Solkoによって2000年に開設されたBoardgamegeekは、インターネット上のボードゲームホビリストの中核になっている。2011年半ば現在、このサイトは40万人ものメンバーと、5万タイトル以上のゲームを収めたデータベースを誇る。alexa.comによれば、「boardgamegeek.com」は2010年のインターネット上で最も頻繁に訪れる上位7000サイトに入っている(alexa.com 2010)<sup>\*1</sup>。ゲーミング・ホビリストはこのサイトを使ってゲームとゲーミング文化のあらゆる面を議論している。このサイトの機能には、個々のゲームの表示、ゲームのランキング、議論用掲示板、コレクション管理ツール、ゲーム関連のファイルの保管庫、メッセージングサービス、トレード機能などがある。このサイトは2010年に、ゲッティンゲンで開かれたゲームデザイナー会議において、「ゲームの世界における格別の業績」に対し贈られるInno-Spatz賞を与えられている(Drude 2010)。勃興するユーロゲームのジャンルに対する共通の関心と、情報共有及び議論のためのプラットフォームを提供したいという欲求から創設された(Alden and Solko 2004b; Vasel 2005e)。このBoardgamegeekは、関心のコミュニティがインターネット上で新たな生をうけるありかたの模範であり、文化学者Henry Jenkinsが「現代ポピュラーカルチャーの様々な所産に応答する、意味や解釈や幻想の集合的な生産・討議・流通

\*1 英米の中では上位4000サイトに入る。

に焦点を合わせた、広範な自己組織的グループ」(Jenkins 2002b:159) と描いたようなものになりつつある。

## Boardgamegeekの人口統計

2007 年に私は、Boardgamegeek メンバーに関する基本的な人口統計情報と、彼らのプレイ体験の性質に関するより質的な情報についても引き出せるよう設計した、広範囲にわたるオンライン調査を実施した。この本で議論される回答を位置付けるため、ここでこの統計を通じて収集した基本的な人口統計データを概観しておこう。このデータは Boardgamegeek コミュニティの人口構成を提供するもので、質問ごとの平均 650 人からの回答に基づいている。これらの回答者たちは〔回答することを〕自主的に選択した集団なので、このサイトの頻繁な利用者やこのサイトへの貢献者を代表するものとみなすことができる。より広い趣味のコミュニティの中での Boardgamegeek の中心的役割を考えると、この回答者たちは、ボードゲームに対する特に強い関心を持つサンプルだと言える。

### 年齢、性別、交際状況

男性が回答者のおよそ 92%を占めており、Boardgamegeek コミュニティへの女性参加の水準は極めて低い（約 7%）〔※本書の元になった 2010 年の博士論文に付記された統計データでは男性 92.4%、女性 7.6%。本書で調査結果について示されたパーセンテージは、原則として小数点以下切り捨てになっている〕。回答者の平均年齢はおよそ 36 歳であり、かなりの割合が 40 歳以上（28%）となっている。別の調査で明らかになっていることとして、回答者の 62%が結婚しており、さらに 16% が「真剣な交際をしている状態」にある。自分を独り身とみなしているのは 17%だけだ。回答者の 48%に子供がいる<sup>2</sup>。

\*2 この婚姻状況に関するデータは、2008 年に [Boardgamegeek の] ユーザー LankyEngineer が実施した非公式の調査から引いたものだ。このデータは 2010 年 1 月時点の 2256 人の回答に基づいている。

## 教育

回答者に最終学歴について質問した。回答者の 68%が学士号または修士号を有していると回答し、10%を若干超える回答者は博士号を有していた。〔※高校未満 0.4%、高校 3.8%、カレッジ 17.3%、学士 44.2%、修士 24.3%、博士 10.1%。カレッジはここでは専門学校や二年制大学を主に指すものと考えられる〕

## 国籍

Boardgamegeek は合衆国に拠点を置き、ユーザーの多数は北米人（68%）であるものの、コミュニティのメンバーは全世界から、うちかなりの数がヨーロッパから参加している（25%）。〔※北米 68.5%、欧州 25.3%、豪州 3.6%、アジア 2.1%、南米 0.5%〕

## 職業／収入

メンバーの職業はこの調査では取得していないが、2008 年に [Boardgamegeek の] ユーザー LankyEngineer が、このサイトの明確にこの質問を扱ったフォーラムページ上で非公式な調査を実施している (LankyEngineer 2008b)<sup>\*3</sup>。ユーザーの 38%が IT またはエンジニアリングに関係する分野で働いていた。その他の特筆すべき雇用分野としては、教育（9%）と経営管理職（6%）がある。サイトのメンバーの平均年収はおよそ 50000 USD で、調査時点での合衆国における平均 (US Census Bureau 2006) よりも 10%高いものとなっている。

## プレイ習慣 — 頻度とスタイル

当然のことながら、Boardgamegeek のメンバーは、主<sup>メインストリーム</sup> 流の文化において「普通」

---

<sup>\*3</sup> 2009 年 2 月 20 日時点の、2957 人の回答に基づく。〔※質問の設置は 2008 年だが、質問は期間を限定せず設置したままになっているので、設置から時間が経ったあとも回答がある〕

であると考えられるよりも頻繁にボードゲームをプレイする。調査の回答者が最も一般的にプレイするゲームはユーロゲームで、47%が少なくとも週に1回プレイし、85%が少なくとも月に1回プレイする。Boardgamegeek を選んだのはここがユーロゲームプレイヤーの中核だという理由によるものであり、この結果は完全に予想されたものだ。さまざまな形態のビデオゲームも、一定の頻度でプレイされている。とりわけ、家で一人で遊べるもののが遊ばれている（一人用 PC ゲーム、MMORPG、家庭用機のゲーム）。他の形式のホビーゲーム〔のプレイ〕についてはこの調査ではあまり示されなかったが、疑う余地なく、一般の集団においてよりも頻繁にプレイされている<sup>\*4</sup>。他の形式のホビーゲームの中では、アメリカ様式のボードゲーム〔のプレイ〕が最も多く示されており、ユーロゲームのプレイ頻度よりは遙かに低いものの、33%が少なくとも月に1回プレイしている。

## プレイ習慣 — 環境

大部分のゲーミング<sup>ホビー</sup>趣味と同様、ストラテジー・ゲーミングはプレイヤーの自宅の家庭的空間で主に行われる。70%が家族とプレイするのに対して、85%のプレイヤーは頻繁に自宅で友人とプレイすると回答している。プレイヤーの 36%は、個人の家を拠点とする、組織立ったゲームグループに所属している。従って、驚くべき事ではないが、ほとんどの回答者の最も一般的なプレイ環境は家だ (76%)。Richard Butsch が述べるように、20 世紀における余暇のさらなる商業化はまた、余暇活動がますます家という私的空间に集中する時代を作り出しているのだ (Butsch 1990)。プレイヤーにとってもうひとつ的一般的なプレイの場は、公共の場所で運営される地域のゲームグループであり、それが最も一般的なプレイ場所だとしたのは 21%しかいないものの、47%が、そのような独立した会場で催されるゲームグループに参加していると回答している。回答者の 34%がオープンなゲーミング<sup>コンペティション</sup>集会に参加すると答えているものの、組織立ったトーナメントに参加すると言っているのは回答者の 12%しかいなかつ

---

\*4 例えば、一般的な集団におけるゲーミングのデータは業界によって固く防護されているものの、Wizards of the Coast 社の 2000 年の報告が示すところでは、ロールブレイングゲームを少なくとも月 1 回プレイするのは約 3% であり (Dancey 2000)、一方で今回の調査では 16% がそのように答えている。

た<sup>\*5</sup>。〔※最も一般的なプレイ場所については、本文で触れられている「ゲームグループ…独立した場所で」21.3%のほか、「家で友人と」40.2%、「家で家族と」22%、「ゲームグループ…家で」14.2%、「コンベンション…オープンに遊ぶ」1.2%、「教会やコミュニティグループ」0.7%、「コンベンション…トーナメントプレイ」0.3%〕

## 概要 — 歳を重ねた男性ゲーマー

ここから典型的な Boardgamegeek メンバーとして浮かび上がる人物像は、30 代中盤の、教養があり、比較的裕福な既婚のアメリカ人男性だ。興味深いことに、Gary Fine がロールプレイングゲームに関する 1983 年の研究において、ロールプレイングゲームの参加者が「ほとんど完全に男性」で「典型的なゲーマーは 10 代後半または 20 代前半」との見解を示しており、Fine は「多くの余暇活動『シーン』」の参加者と同様、大部分のファンタジーゲーマーは若者だ」と言っている (Fine 1983:39-41) <sup>\*6</sup>。Fine は、

---

<sup>\*5</sup> Origins や Gencon のような全国的なゲーミング集会では、プレイヤーはトーナメントプレイにも参加できるし、地域の会と同様、オープンなゲーミングのための場所も脇に用意されている。通常は業界人や一般大衆が参加する、これらの大きな集会は、企業がターゲットとなる愛好者たちにリーチし、近づいているリリースをデモし、特定のゲームへの認知を増やすためのトーナメントを開催する手段としての役を担っている。通常、大きな集会はこの広いゲーミング文化のあらゆる側面をカバーするもので、一方で地域の小規模な集会では一般にジャンルを限定している。合衆国のふたつある全国的集会のうち、Origins はカジュアルな／オープンなゲーミングの機会をより多く提供していることから、ゲーマーに焦点を合わせたイベントという解釈で扱われている。GenCon はより大きく、多くの企業が新しいタイトルを発表する、業界寄りのイベントだと認識されている。どちらもトーナメントプレイの開催を呼び物にしている。地域の集会は合衆国には大量にあり、そのほとんどは地域のゲーミングクラブにより開催されているものだ。

大規模なトーナメントとしては、ペンシルベニア州ランカスターで World Boardgaming Championships (WBC) が開かれている。これは非営利団体 Boardgame Players Association によって開催されているボードゲーム専門のイベントで (Boardgame Players Association 2009)、1999 年に Avalon Hill 社の専門の集会の後継として始まり、以降毎年 1300 人前後の愛好者を集めている。より広いゲーミング趣味一般においてと同様、集会の当初に比べ、ヨーロッパ式のゲームへの移り変わりが顕著になっている。この移りわりの反映として他にも、Boardgame Players Association は Games Club of Maryland と共に、WBC にリンクしたトーナメントイベントを含む、ヨーロッパ式のゲームに特化した集会である EuroQuest を開催している。

<sup>\*6</sup> Fine は 1978 年に行われたふたつの調査に言及している。ひとつは Judges Guild Journal のもので、RPG プレイヤーのうち女性は 2.3% というものだった。もうひとつは Metagaming 社の The Space Gamer によるもので、ここでは回答者のうち女性の割合は僅か 0.4% だった。

この若い……大部分が学生だと Fine は記している……人口統計について、若い大人はより多くの時間を余暇に割けるためだとしている。

ヤングアダルト

“青年や若い大人は自由な時間を持っており、社会的責任がほとんどなく、ファンタジーに対して比較的オープンだ。プレイヤーは、この趣味から離れる理由として、結婚、常勤の仕事、大学院を挙げており、これはこのようなゲームへの参加のために必要な自由時間が、社会的責任によって影響されることを示している。”  
 (Fine 1983:40)

Bordenet は、2000 年のコレクタブルカードゲームに関する研究で、同じような年齢層を特定している<sup>7</sup> (Bordenet 2000)。しかし、ホビーゲーマーに関する人口統計データは比較的乏しいか少なくとも産業によって厳重に防護されているとはいえ、Wizards of the Coast 社による 2000 年の調査では 19 歳以上のゲーマーが 50% 以上であり (Dancey 2000)、ゲーマーの年齢が着実に上がっていることが確認されている<sup>8</sup>。さらにこの調査が示すところでは、高校の時にゲーミング趣味を始めたプレイヤーはこの娯楽を続けている一方、「既存のプレイヤー集団は歳を重ねており、かつてほどの割合では、若いプレイヤーによって更新されていない」とも示唆されている。私の〔調査対象者の〕回答が示しているのは、boardgamegeek メンバーが、Fine や Bordenet の調査の回答者よりもかなり歳を重ねた人口構成をしているということだ。このふたつの集団がリンクしているという確固たる証拠はないものの、一般にゲーマーの人口動態が高齢化を示しているという見解は、ビデオゲームについてプレイヤーの平均年齢が過去 20 年にわたって上昇していることを示した研究 (Entertainment Software Association 2008; Juul 2010) によって裏書きされている。同様の移り変わりは、別の主要なギーク文化であるコミックブックの読者層においても観察されている (Deppey 2004)<sup>9</sup>。

Fine がロールプレイングゲーマーの年齢に関する人口分布の一部を、若い大人が余暇に多くの時間を費やせることに起因しているものと考えているのは興味深い。Jesper Juul は、ビデオゲーマーの人口統計の移りわりと「カジュアルゲーム」の人気の上

\*7 回答者の 83% が 35 歳以下で、既婚者は 40% どまりだ。

\*8 この調査は、ロールプレイングゲーム、ウォーゲーム、コレクタブルカードゲームのプレイヤーを含む。

\*9 Deppey は 2004 年に、コミックブックの読者の平均年齢が 34 歳だと報告している。

昇に鑑みて、ゲーマーの生活環境の変化をひとつの可能な説明として示唆している（Juul 2010:10）。ゲームをプレイする習慣が部分的には年齢に応じた責任の移り変わりによって形作られるという考えは、この話題に関する彼の本の重要な焦点だ。時間的制約とその他の年齢に関連する責任がプレイヤーのゲーム習慣を形作る役割を果たしているという考えは、Boardgamegeek の議論にも反映されており、とりわけ、プレイヤーたちは人生の初期に他の形式のホビーゲームをプレイしていると証言している。ボードゲームは一般に、またユーロゲームは特に、プレイヤーが年齢を重ねるにつれ、はるかに心地よく彼らの生活に合うようになるものと、しばしば認知されている。

“私は自分の経験から、短時間ゲームが自分をこの趣味に引き戻してくれることを知っている。一人のヤングアダルト（大学生または大学卒業後すぐの人間）として、私はかつては『1830』、『アクシズ・アンド・アライズ』、『シヴィライゼーション』、『ステラ・コンクエスト』（Stellar Conquest）、『フンタ』等、多くの長時間ゲームをプレイしたものだ。これらが、『アクワイア』のような多少の例外を除けば、何かトイザらスで売っているものよりも良いものが欲しい時に当時手に入ったほとんど全てだ。私はそれらのゲームを愛していた（そして、未だに『1830』と『シヴィライゼーション』のことを愛している）が、一旦私が大変な仕事に就き、結婚し、家を管理し（持ち家はアパートよりも遙かに手間がかかる）、子供ができると、本当に私は、5 時間以上かかるゲームは年に 1、2 回しかできなくなってしまった。私のグループの他のメンバー全員が同じだった。私達は本当にもっとプレイしたかったのだけれど、長時間のゲームのために全員をまとめるのは私たちのスケジュールからするとあまりに難しいものだった。”（Hamburg 2005）

初期のアングロ＝アメリカンのデザインやその他の形式のホビーゲームと比べて現代のヨーロッパのボードゲームでは必要な時間の投資量が相対的に少ないので、比較的単純なルールと短めのプレイ時間のためだ。その結果が、遥かに簡単にプレイヤーの生活に取り入れられるゲームだ。

## 「教育されすぎた人の趣味」

合衆国の調査データは、総人口の 1%が博士号を取り、28%が大学の学士過程を完遂

すると示している (Bergman 2006; Nettles and Millett 2006)。ここで調査回答者との比較が示すのは、boardgamegeek メンバーが人口のうち非常に高い教育を受けたセグメントを成しているということだ。78%以上が学士号を取得し、10%が博士号を取得しているというのは注目に値するように見える。しかし、この結果は一見して思うほどには非凡なものではないことを、他のホビーゲーミングの形式に関する初期の研究が示唆している。ロールプレイングゲーマーに関する Fine の研究も、プレイヤーたちが受けている教育が高水準であることを示しており (Fine 1983:41)<sup>\*10</sup>、同様のことはコレクタブルカードゲームのプレイヤーに関する分析で Bordenet も示している (Bordenet 2000)<sup>\*11</sup>。SPI 社の *Strategy and Tactics* 誌で 1970 年代と 80 年代に行われた一連の調査も、ウォーゲーマーの教育水準について、さらに高いとは言えないにせよ同様の水準を示しており、Jim Dunnigan をしてこの趣味を「教育されすぎた人」のものだと言わしめている (Dunnigan 1997)。

ホビーゲーマーが概して社会における高度な教育を受けたセグメントを代表しているという考えは、職業と収入に関するデータに支えられている。前述のように、調査回答者の平均収入は合衆国の平均収入よりも 10%高い。より露出度の高いことを言えば、おそらくこの収入をもたらしているのは職業適性だ。Boardgamegeek メンバーの 45%が、IT 関連分野、エンジニアリング、または教育で生計を立てている。とりわけ関心を惹くのは、コンピューターまたは数学に関連する分野で働いている人々のことだ。サイトの共同所有者である Solko は、コンピュータ関連の分野で働いている人々がメンバーのかなりの部分を占めることを示唆している。確かに、戦略ゲーミングとコンピューティング文化との関係は、このウェブサイトで時折議論されるものだ。

“この趣味の基底にあるシステムデザインの性質のために、コンピューター族がこの趣味に惹きつけられることが理解されよう。ゲームにおける良くデザインされたエレガントなシステムへの敬意がそこにはあり、ちょうどそれは、良くデザインされたエレガントなコンピューター処理への敬意と同様のものだ。ゲームはそ

\*10 Fine が記すところによれば、21 歳以上のゲーマーのうち、51%が学士号以上を取得している。

\*11 Bordenet の調査では学士号を取得したのは参加者の 11%だけだと示されているが、調査対象者集団の年齢がかなり低い。「何かの種類のカレッジ」の課程を修了した回答者を勘定に入れると、この数字は 51%まで上がる。彼の調査における年齢層を考えれば (38%が 25 歳以下)、回答者の相当な割合が、調査の時点で学生だったものと想定したほうが無難だろう。

の本質において手続き的なもので、コードを設計したり書いたりするのと同じ思考プロセスを行使するものだ。ある意味で、それはちょうどコードを書くようなもので、しかしロジックの実行には人と厚紙が用いられるわけだ。”(Beyer 2005)

手続き的プロセスとしてのゲームとコンピュータープログラミングの比較は、ボードゲーミングと他の関心事との親和性に光を当てるものだ。おそらく驚くべきことではないが、その関心は知的なものに向かう傾向がある。結局のところ、このウェブサイトの名前は *Boardgamegeek* なのであり、特定の社会-文化的含みを持った題名なのだった。

## ゲーマー・ギーク

ここで示される *Boardgamegeek* の基本的な人口統計……特定の知的レクリエーションに対して過大な関心を持つ、教育水準の高い男性……は、このサイトの名称、そしてその略称の適切さを強調している。つまり「The Geek」だ。ホビーゲームは、まとめて大雑把に「ギーク文化」と呼ばれるものを構成する、互いに関連のある幅広い諸々の趣味や関心事の一部だ。一般的な感覚では、ギークという単語は「知識と空想の不明瞭な領域に、ことによると憑かれたかのように、魅惑されている」個人を指す (Konzack 2006)。しかし、Lars Konzack が述べたように、この魅惑の対象は、虚構世界の構築を通じた個人的充足を重視したものへと向かいがちだ (Konzack 2006)。サイエンスフィクション、ファンタジー、ゲーム（デジタルなものと非デジタルのもの両方）、コミックブック、広汎なコンピューティング文化が、この範疇に含まれる。

ギークという単語の使用にはいくらか侮蔑的な起源があるものの (Smith 1995a:12)、William Svitavsky が述べたように、情報技術の勃興とそれに付随する文化の移り変わりがこのレッテルを「打倒し [...] 誇り高い自己認識へ変えた」(Svitavsky 2001:101)。Konzack は、この一貫した代替現実の内省的追求を指して、「第三の反体制文化」と言った (Konzack 2006)。長い教育期間、増加した余暇時間、専門知識の共有を促進するインターネットの性質等に言及しながら、Konzack はギークとゲーミング文化の一般的な親和性を強調する。

“古典的なロールプレイングゲーム、LARP、戦略的ボードゲームからトレーディングカードゲームや高度に発展したビデオゲームに至るまで、ギーク文化は楽しさ<sup>フリアンス</sup>を実<sup>サブスタンス</sup>体に混ぜ込んでおり、我々の文化における文化そして美学の認知のあり方を急速に変えつつある。”(Konzack 2006)

明らかに、Boardgamegeek というネーミングには、ゲーミングとギーク文化の相関があらわれている。加えて、メンバーの間には、ギークという認識について一定の誇りを持っているという証拠がある。つまりこのレッテルはたぶん、ゲームを極端に重視することを示しているのだ。今回の調査に自ら参加したサンプルは、ゲームに対する関心がカジュアル・プレイヤーのそれよりもはるかに大きいような、熱狂者の専心的な集団を構成している。実際、ときおり卓に着いて現代ボードゲームをプレイするだけの人々と、自分自身が「この趣味」に没頭しているものと認識している人々との間には、際立った違いが存在する。この所見はまた、サイトメンバーの性別という文脈においても重要だ。今回の調査の回答者において女性が構成する部分は非常に小さいが、これはボードゲームのプレイ一般への女性の参加水準を示すものと捉えるべきではなく、それよりも、この趣味<sup>ホビー</sup>のあらゆる側面に集中的に参加することについての水準とみるべきだ。ゲームライターの Greg Aleknevicus は、Boardgamegeek のメンバー一般に関して以下のようにコメントしている。

“私は、ヨーロッパ様式のゲームを実際にプレイするのは人口のごく小さな割合だけだと考える。Boardgamegeek よりも役に立ちかつ興味深いウェブサイトを想像するのは難しいが、それでも私が共にプレイする人のうちの多数派は、頻繁にはここを訪れないか、あるいは全く訪問しない。彼らは情報を他のプレイヤーから入手するか、あるいは地元のゲームショップで入手することで、完全に満足している。ネットの最も大きな影響は、「スーパーファン」に情報を与えるという点にある。このスーパーファンが、より従来型の手段によってその情報を伝達するのだ。つまり、口コミで。”(Aleknevicus 2008)

Boardgamegeek のユーザーである Tim Kilgore は、それらの「スーパーファン」の役割について、彼らが如何にカジュアルなプレイヤーのプレイ習慣を形作るかという観点から説明している。

“ゲームを買う人々と、ゲームをプレイする人々がいる。大部分のゲームグループ

では、アルファ・ギーク（ゲームの半分以上を買う人）が 1 人か 2 人だけいるということになりがちだ。この人々は伝道者になる傾向がある。”(Kilgore 2005)

ここでの「アルファ・ギーク」や「スーパーファン」という認識は、ボードゲーミンググループに関する私自身の経験を裏付けるものだ。典型的には、この趣味と密接な繋がりを持つ 1 人か 2 人のメンバーが、リリース情報を追い、購入の決定をし、そして究極的には、よりカジュアルなホビイストがプレイするゲームを決める。このアルファ・ギークはほとんど常に男性だ。

この文脈での Aleknevicus の「ファン」という単語の用法も、とりわけ合っているものだ。Gordon Bruner と Scott Thorne はファンとファンダムの性質に関する文献の広範囲にわたる再検討を実施し、ファンというものについて以下のように述べている。

“特定の人物、グループ、トレンド、アートワーク、アイデアに対して極度の嗜好・関心を持っている人々のこと。彼らの振る舞いはふつう他人からは風変わりまたは型破りなものとして見られるものの、それは一般的社会的規範に反するものではない。”(Bruner and Thorne 2006:53)

ここでの興味深い見解は、ファン文化の概念は必ずしも、社会規範に挑戦するカウンターカルチャー的立場を示すものではないということだ。ファンは、相当な熱意をもって自身のファンダムの目的を彼ららしく追い求めるものの、彼らが社会において見た支配的なイデオロギーを脅かしたり、破壊的な代替案を提示したりすることは滅多にない。しかし過去には、目に見える奇妙さを原因として、ファンコミュニティはふつう周縁に追いやられていた。概してこれは献身の強さがもたらしたものではなく（献身の強さは無論、スポーツのような主流の活動の熱狂者も共有しているものだ）、個々の題材に関する「価値」の理解の欠如によるものだった (Jensen 1992)。このことの反映として、ゲームライターの Rick Heli は、合衆国のボードゲーミング文化をサイエンスフィクションのファンダムと効果的に比較している。

“これらのゲームのほとんどがカウンターカルチャー的なものだった。思慮深く、精密で、分析的であるような人々は、この国においてしばしば無視されてきており、そのことが、サイエンスフィクション、つまり相応に扱われることを切望する賢い人のための文学の興隆をもたらした。超知性化した新人類が旧人類の中に

隠れ潜んでいるという題材の、A.E. van Vogt の『スラン』を読むと良い [...]。ゲームは多くの場合、非常に似た種類の魅力を持っている。”(Heli in Eggert 2005)<sup>\*12</sup>

ゲーミング文化における共同体意識はサイエンスフィクションのファンダムのそれに比すべきもので、それは両方とも知的ギーク文化の伝統を共有しており (Konzack 2006)、主流から外れたところにあるためだ<sup>\*13</sup>。より重要なのは、David Hartwell が記したように、サイエンスフィクションのファンダムへの参加は、テクストの消費よりも遙かに多くのものを伴うということだ。Hartwell はファンを、サイエンスフィクションを読むという事実に基づいてではなく、コンベンション 集会 [への参加] や同人コレクション収集および制作など、関連する活動への参加に基づいて識別している (Hartwell 1984:158-159)。デザイナーの Rick Holzgrafe は、ゲーミング趣味の文脈における同様のレベルの関与について述べている。

“実際にこいつをプレイするのは、この趣味のごく一部でしかない。収集、掘り出し物とかレアゲーム探し、戦略の議論、レビュー読み、レビュー書き、セッションレポート書きとか感想戦、ルール弁護士活動、バリエーションのデザインと議論、匠がどうやってその御業を成したのか見るためデザインを分解すること、新リリースを気に掛けること、大会でデザイナーと喋ったり最新のブツを見たりすること、プレイヤーエイドとか移動用キット作り、手に入らないゲームの手作りコピー、それから自分でゲームを作りさえする。ゲーム自体を実際に遊べない時でも、ゲームで遊ぶ百の方法がある。” (Holzgrafe 2006)

Holzgrafe がここで示すように、ホビーゲーミングはゲームの熱心なプレイだけで

\*12 ここでの「スラン」への言及は特筆すべきものだ。サイエンスフィクションのファンダムの内部において「スラン」の概念は、自らの関心が周縁化されていることを認識しそれを転覆しようとする態度が、自らが「外部の者には否定されているような真実を所有する」コミュニティに属するものと見なすようなところまで行っているような、特定の種類のファン、あるいは少なくとも特定の部分集合のその態度を指すものだった (James 1994:135)。より広汎な文化に利をもたらし得るような真実をゲーマーが所有しているという発想は、この章の後半で探る論題になっている。

\*13 両方のコミュニティが重なり合うこともよくあるだろう。実際、私の地域のゲーミンググループである West Australian Boardgaming Association は、西オーストラリアのサイエンスフィクションのファンダムと顕著な重なりを見せている。

はなく、この形式についての議論や批評に適用できる専門知識の入手も伴うものだ。ホビーゲーミング産業が比較的小さいということも相まって、この専門知識は消費者と制作者の境界線を不鮮明にする傾向がある。とりわけホビイストが知識と文章をこのコミュニティに循環させるときには。カジュアルな関心を超える形で活発にこの趣味や互いと携わる熱心なゲーマーとしてのホビイスト達は、受け手の中にあってその熱狂が目立つどころか異常とさえ映る特異な集団を形成するという点で、他のファンコミュニティに比肩している。

ボードゲーミング趣味は普段着のサブカルチャーとして説明するのが最も良いだろう。私はこの言葉を、ふたつの理由で、ロールプレイングゲーマーに関する Gary Fine の仕事 (Fine 1983:237) から借用している。第一にこの語句は、サブカルチャーのもっとカウンターカルチャー的な形式に往々にして結びつけられる政治的含意を適切に回避している。ホビイストの場合、この趣味に携わることに伴う、共有された政治的要素は存在しない。ホビーゲーマーは、特定の余暇活動の追求に惹きつけられ、互いを求めて共有された関心事にまつわる緩い集合体を形成する、個人たちだ。カルチュラル・スタディーズ学者 Lawrence Grossberg が述べるように、

“人々の集団があるテクストに対する好みを共有しているという事実は、実のところ、彼らの好みの共通性が彼らの共通の関係性のあらわれであるということを保証しない。好みは単に、特定のテクストの集まりに他のものよりも快を見いだす、人々の様々に異なった能力を示しているだけだ。” (Grossberg 1992:42)

この語句を使用する第二の理由は、この文化の焦点が娯楽の追求にあることから、他のもと政治的な集団への如何なる傾倒もこの趣味への参加によって覆い隠されることないと強調するためだ。普段着のサブカルチャーは、例えはユース・サブカルチャーのようなカウンターカルチャー的典型がそうであるようには、めったに個人を支配しない (Fine 1983:237)。

ゲームホビイストはサブカルチャーの政治的かつ凝集的な概念から距離を置いているが、余暇活動がその場しのぎ的に選ばれているわけではない点に留意するのは重要なことだ。ふつうは包括的な選好が存在し、その中で個人は「相互に依存するいくつかの要素から構成される、余暇の行きの広汎な諸システムを作り出す」 (Roberts 1978:37)。前述したように、ホビーゲーミングへの関心を惹起する「広汎な諸システ

ム」のひとつが、ギーク文化のシステムだ。個々のボードゲームを正統的で称賛に値する文化的産物として奉じるのは、Konzack が論じるように、この典型だ。

“ギーク（少なくともよく教育されたギーク）は何に対しても単に驚嘆するだけではなく、これらの文化的産物のクオリティを追い求める。全てのゲームが同じように良いというわけではないのだ。同じことが、映画、漫画、文学作品等についても言える。「何でもあり」とは言わないわけだから、その意味でこれは実際のところ反ポストモダンだ。それどころか、彼らはこれらによる美的貢献を真剣に受け取る必要があると言い、細部にわたる批評と真性の研究を要求しているのだ。”  
 (Konzack 2006)

この種の「細部にわたる批評」の証拠は、Boardgamegeek に豊富にある。ゲームのレビューと比較、個々のデザイナーの長所に関する議論、メカニクスのニュアンスとテーマの相対的重要性に関する議論……これらはこのウェブサイトの内容を定義づける、中心的な活動の一部だ。関心のコミュニティとして Boardgamegeek はホビリストにボードゲームのデザインや製造物やプレイのあらゆる面を徹底的に分析するためのフォーラムを提供しており、これはひとつの特定の論題へ厳格に焦点を絞るギークの傾向に理想的に適合した環境だ<sup>\*14</sup>。

必ずしも政治化はされないとはいえ、多くのサブカルチャー同様、ゲーミングは自らを、従来型の相当物に対抗するものと位置付ける。この場合、それは主流ボードゲーム市場だ。回答者の多数派は、自分がめったに、もしくは全く主流のゲームをプレイしないことを示しており（59%）、さらに 35% の回答者も時折しかプレイしていない<sup>\*15</sup>。

\*14 ここでも、Bruner と Thorne によって「自らの時間エネルギーとリソースを特定の関心領域へと一心に焦点を絞る」（Bruner and Thorne 2006:53）と描写されるファンとの比較は不可避だろう。

\*15 2011 年 8 月現在、Boardgamegeek のトップ 100 ゲームのうち、主流の製造会社によって作られるゲームはたった一つ、Hasbro 社が再版する Sid Sackson の『アクワイア』だけだ。この主流ゲームの全体的な棄却については、いくつかの例外が存在してきた。興味深いことに、そのうち最も特筆すべきふたつの例は、器用さのゲームの領域から来たものだ。『くるりんパニック』（Wiseely 1992）は Milton Bradley 社が製造する子供向けの器用さのゲームで、1994 年の Kinderspiele des Jahres を受賞している。このゲームは、Alan Moon 主催のイベント Gathering of Friends で 1990 年代末に非常によくプレイされたことから、ゲーマー間での人気を拍車がかっている。主流ゲーム『ソーリー！ スライダーズ』（Van Ness 2008）は 2008 年に、高く評価されてはいるが高価なパブリックドメインのゲーム『クロキノール』（Crokinole）の代替物として、似た注目を集めている。  
 デクスター

マス・マーケット  
この一般市場向けボードゲームの棄却は、このウェブサイト上の議論ですぐに確認できる。主流のゲームが「間違っている」とゲーマーが認識しているあらゆることの一例として、遍在する『モノポリー』が往々にして取り上げられている。

“組み合わさって今日的観点における駄目なゲームデザインが出来上がるようないくつかの事柄……首位の独走、トレードを行うほど「スケールアップ」する大きな運要素（そしてほとんど唯一に近い意味ある意思決定がこのトレードだ）、プレイヤーの途中敗退、そして意思決定の量に比して長いプレイ時間のため、〔『モノポリー』は〕却下される。”（Van Zandt 2009）

“誰が勝つか決める最も重要なことは財の配分で、そしてそれはダイスを振ってそれらの財の上に移動することでランダムに配分される。勝つための最も重要な方法が、一組のダイスを振って正しい目を出すということ、そんなゲームは本当に決して面白くなどなり得ない。”（Spencer 2008）

ここで示したように、主流のボードゲームが棄却される第一の理由として言及されるのは、それらがめったに、ゲームの結果に影響を与えるような意味ある意思決定をプレイヤーに提供しないからだ。この選ばれし少数者に向けた批評は、エンターテインメントの手段としてのゲームについてホビイストが批判的に考えるその流儀を反映したものだ。非ゲーマーにはボードゲームというのはあまり多くを考えることなく無為に数時間過ごすための手段と見られているかもしれないが、ホビイストにとってはゲームは往々にして、意味ある意思決定と結果を産むシステムへプレイヤーを携わさせてくれる程度によってのみ評価されるものだ。多種多様なゲーム経験を通じて、プレイヤーは主流のゲームに対して、エリート的立場と皮肉交じりに呼ばれるかもしれないものを発現させている。それはまさしく、ホビーゲーマーがゲーム経験において求める種類の快を、主流のゲームが提供しないからだ。典型的なホビイストのゲーム経験の豊かさを考えると、この視点の発現は概ね、活動的かつ継続的に携わることに起因するものと言えるだろう。社会学で人気のある視点では、美的嗜好には社会的な起源があると考える<sup>\*16</sup> が……確かに、これはギークの余暇活動の選好の広汎な発達における一要因ではある……熱狂者たちが特定の文化的産物の価値や特質を認識でき

---

\*16 特に、Bourdieu (1979) (※『ディスタンション』) を参照。

る「競い合う教育的エリート」(Jenkins 1992:86) として動いているそのあり方を認めるのは重要なことだ。フランスの社会学者 Antoine Hennion は、この個人と嗜好の反射的な関係を以下のように説明している。

“嗜好は所与のものでも確固たるものでもなく、その対象物もまた然りだ。繰り返しの試行を通じて人はそれらを共に出現させ、継続的に調整しなければならない [...] 比較、反復その他を通じて、出現させるには慣性の足りなかったものが、より存在を顕わにするようになる。” (Hennion 2007:101)

もちろん、特定のゲーム形式を他のものより好むという選好の形成において、他に影響する要因がないと言っているわけではない。友人や同僚の意見は認識に大きな影響を及ぼし得る。この効果は、Boardgamegeek のような関心のコミュニティの中で、ただ増幅される。様々なゲームの賞もまた、選好の形成の一助となり、購入の決定を手引きする。加えて、ライター兼レビューの Michael Barnes が述べるように、ユーロゲームの独特の出自も、現在の人気に一役買っているかもしれない。

“こういうエキゾチシズムやら骨董かぶれやらの蓄積が、「ドイツゲーム」への耽溺を通じて今の世代のゲーマーに「舶来品」が「上等」だみたいなマインドセットを作り上げた。今じゃそういうコンセプトに根ざした美学にそっくり刷新されてしまってる。” (Barnes 2006)

社会的起源、友人の意見、コミュニティの仲間の見方、社会的資本の蓄積、これらの要因の全てが疑いなく、特定の種類のゲームをプレイする傾向に寄与している。それでも、ボードゲームホビイストが自らの趣味に熱烈であるという事実、そしてこの娯楽への傾倒のなかで彼らが他の多くの文化的産物のファンに比肩する献身をもってゲームを分析し、批評し、議論しているという事実には変わりがない。もちろん、この水準まで専門知識を発達させるためには、ホビイストは大量のゲームをプレイしなければならず、従って購入しなければならないのだ。

## 取得、蓄積、収集

“いくつかの点で、我々はビール、ワイン、スコッチの熱狂者により似ていると思う。それぞれに異なった多くのゲームを知るのは楽しいものだ。それらがどのように似ており、または異なっているか、ゲームがデザイナー、出版社、出版された時代や国をどのように反映しているか。異なる年代で、また異なるプレイ人数で、どれくらいゲームが機能するか。”(Dubin 2008)

ホビーゲーマーは概して、この趣味への参加を通じて多くのゲームを購入する。ゲームの入手と蓄積は、この娯楽に関する彼らの悦びの重要な部分だ。古典的なアブストラクトゲームと異なり、特定のひとつのゲームがあるプレイヤーの興味をそれだけに集中させ他の全てを排除する、というようなことはめったにない (Aleknevicus 2001b)。例外はある（例えば、鉄道ゲーム「18XX」シリーズだけに集中するプレイヤーなど）ものの、大部分においてボードゲームホビリストは、様々に異なったゲームの間を行き来し、新規リリースを強く重視する。『チェス』や『囲碁』のような「ライフスタイル」ゲームによく見られるような集中的な専心はないものの、この多角化はおそらく、ゲームに対するより全体的な理解をもたらすだろう。

“モノゲーミング文化（同じゲームを何度も何度もプレイする文化）においては、あなたはそのゲームをプレイするための戦略の専門家になるだろう。より多角化したゲーム環境においては、あなたは様々なルール／メカニクスが如何にして様々なゲームの感覚を形作るのか比較し、より普遍的にゲームデザインについて考えはじめるだろう。個々のゲームについての時間は短くなるかもしれないが、依然としてあなたは、長時間にわたるプレイ、勉強、経験、思考の結果としての、ゲーミングの蓄積的な知識を発達させ続けているのだ。”(Hemberger 2005)

多様化と蓄積に向かう傾向は、2009年に行われた Boardgamegeek の活動的メンバーに対する非公式の調査にも反映されている。そこでは、およそ 57% が 1ヶ月に 1つ以上のゲームを購入し、三分の一以上は 2つ以上購入するということが示されている (Williams 2008)<sup>\*17</sup>。この蓄積に向かう衝動については、ある程度までは、以前より

---

\*17 2010年1月10日時点での137人の回答に基づく。

も遙かに多くのゲームが市場で入手可能になった事の結果だと言えるかもしれない。

“生涯の内に全てを読むには、世の中には良い本が多すぎる。「問題」は、良いゲームは今やほとんど良い本のようなものだということだ、と考えている。かつて、どの良いゲームをするかという点について、比較的少ない選択肢しかゲーマーが持っていないような時代があった。現在、我々は選択肢に甘やかされている。そのことが〔様々なゲームの間を〕飛び回る傾向をもたらしている。”(Witt 2005)

齢を重ねるプレイヤーの人口統計と、それに結び付けられる収入の上昇もまた、関係のある要素だ。ゲーマー Ken Mixon が記すには、「今日では、私達はみな大人になり、大なり小なり可処分所得を持ち、より簡単に物欲に屈することができる。」(Mixon 2005)

多くのプレイヤーを新しいタイトルの入手に驅り立てるのは、新しいゲームを体験したいという欲望であり、これは「新しい物<sup>カルト</sup>崇拜」として知られるようになっている。往々にしてこれは、特定のシステムやテーマを持つものだったり、特定人数のプレイヤーに対応できるものだったり、より一般的に言えば、あらゆる社交的状況について対応したゲームを供給できるような、最適なゲームの組み合わせを求める継続的探求の一部になっている。一部のプレイヤーは漠然とした「理想的」ゲーム体験を追い求めているのだ、という意見もまた存在する。

“理想的には、私はゲームをひとつだけ持っていたい。そしてそれは、私が知っている全員（私も含め）が絶対的に愛しており、決してそれに飽きることがなく、それに疲れたり卒業したりしてしまうことのないゲームであって欲しい。幼少期のあらゆる不思議な魔法を呼び戻してくれ、毎回、全員が良いゲームのプレイの興奮も呼び戻してくれるようなゲームだ。私が新しいゲームを買う時はいつも、それがそのような究極のゲームであってほしいと願っている。”(Carroll 2008b)

このゲームの習慣的な入手は、単に不必要に度を超した消費の例と捉えることもできるが、もう一つの視点として、現代のゲームは繰り返しのプレイには適していないということが挙げられる。議論の余地はあるものの、ユーロゲームには、古典的なアブストラクトゲームや、旧世代のもっと複雑なホビーゲームには備わっているような

戦略的深みが、不足している。よくある批判は、新たな作品が往々にして以前のタイトルのバリエーションに過ぎず、単に馴染みのメカニクスをリミックスして脚色しただけだ、というものだ。結果として、オリジナルなデザインが出現した時には、創造的なメカニクスを重視するヨーロッパのデザインは、繰り返しプレイするには適していないのではないかという意見が出てくる。

“私が思うには、ほとんどの新しいユーロゲームは使い捨てのもので、たぶんあなたは 5 回から 7 回くらいプレイするつもりで、価格もそれに見合ったものだから、それで OK だ。時には、何度も何度もプレイする素晴らしいゲームに出会うこともあるけれども、そういうものに出会う回数は少ないだろう。ある程度までは、私にとってゲームの悦びの相当部分が、プレイして、それがどのように機能するか観察する体験そのものの中にある……あたかも美術や映画を体験するようにゲームを体験するわけだ……そして、明らかに 2 回目（または 3 回目でも）には初回ほどには印象的なものではなくなってしまう。[...] それら〔ドイツゲーム〕は、単純に、いつまでもプレイするようには設計されていないのだ。”(Farrell 2005)

初期の *Sumo* 誌の記事において、Charles Vasey はゲームを集める理由について質問し、そのなかで読者に対し、所有するゲームのうち 5 回あるいは 10 回プレイしたもののがいくつあるか調べるよう促した (Dagger 2006b)。結果として出てきた「5 回と 10 回」リストは、反復的にプレイされるゲームが如何に少ないかを示す指標となるものだった<sup>\*18</sup>。それにもかかわらず、Boardgamegeek においてはゲームの価値に関する議論は日常的なことであり、そこではユーザーは他の形態の消費財や活動をよく引き合いに出して比較するのだ<sup>\*19</sup>。

“ボードゲームについてほんとに話してるのは、金に見合う価値のことだ。50 ドル以上のボードゲームだって、夜に外に出るコストに比べれば有利なもんで、夕飯

\*18 ゲームの価値を測るこの方法は、この趣味別のメンバーによって「ファイブ＆ダイム〔安物雑貨店〕リスト」という形で取り上げられている。しかしこの転移の中で、元々の目的の大部分は忘れ去られ、このようなリストは現在、個々のゲームの経時的な人気の指標として見られている。Jackson (2006) 参照。

\*19 例え、「私のコレクションの CCP（プレイ毎コスト）見積」(Kobra1 2005)、「ひとつのゲームを何回プレイしようって期待してる？」(Jome 2008)、「ボードゲーム。君が考えているよりエンターテイメント的価値は高いよ！」(flabber23 2007) といったスレッドを参照。

と映画の夜よりは悦びがずっと長持ちするし、ビデオゲームに比べれば有難くないくらいの長持ちはしない。” (Jenkins 2008)

ホビーゲーマーに多数のゲームを購入する傾向があるという事実は、最も一般的には、新たなゲーミング体験に携わりたいという欲望の結果だ。この観点から考えると、<sup>アキュムレーター</sup> ホビイストはマーケティング理論家が「蓄積者」<sup>ロール</sup> と呼ぶものに相当する (Belk et al. 1988:548)。つまり、自らの実利的価値や美的価値のために、相当な量の関連物品を取得する人のことだ。しかし Russell Belk が述べるように、この蓄積者はもうひとつの役に密接に関係している。つまり、<sup>コレクター</sup> 収集家の役だ (Belk 1995:67)。ゲームの入手においては、これら二つの役の間のずれは、往々にして意識されない。

“ゲーマーの多くが、コレクターではないにしても、定期的に「収集」の衝動に屈しているのではないかと疑っている。彼らは遊ぶためだけにゲームを買い、すでに十分以上のゲームを持っているのだが、しかし光り輝く新しい何かが出てくると、まだ欲しくなってしまうのだ。そしてある時点で、彼らは結局私のようになる……遊ばれていないゲームでいっぱいになったクローゼットを見て思うのだ、私は何を考えていたのだろう?” (Carroll 2008a)

Boardgamegeek ユーザー LankyEngineer が 2008 年 8 月に実施した調査では、半数近く (48.7%) の回答者が、100 以上のゲーム以上を所有していると報告している (LankyEngineer 2008a)<sup>\*20</sup>。しかし、もっとこの「新しい物崇拜」について多くを物語るのは、2009 年に実施された同様の調査だろう。そこでは boardgamegeek メンバーの四分の一以上が、自分のコレクションの中に未プレイのゲームが 50 個以上あると言っているのだ (Seldner 2009)<sup>\*21</sup>。

Boardgamegeek のほとんどのホビイストが、集めた自分のゲームを「コレクション」と称しているが、機能的価値や美的価値を超えた要因に駆り立てられてゲームを入手するようなメンバーもいる。このようなホビイストにとって、ゲームの蓄積はプレ

\*20 2009 年 1 月 9 日時点での、2834 人の回答に基づく。

\*21 2010 年 1 月 10 日時点での、421 人の回答に基づく。この「未プレイのゲーム」現象から、オーストラリアのユーザー John Farrell が、BGG から取ったプレイヤー統計を分析し、コレクションのうちどれだけがどの程度の周期であれプレイされているか示す「ほっち基準」等を決める、補足サイトを作っている (Farrell 2009)。

イへの関心に付随する単なる副次的影響ではない。これは、この趣味に取り組むまたひとつの形なのだ。<sup>アキュムレーター コレクター セット</sup>蓄積者と収集家の区別は重要なものだ……彼らは、収集物が文庫の一部分を形成する道程を通じて、収集した物に実用を超えた価値を認めているのだ(Belk et al. 1988; Baudrillard 1994:7-8)。収集は自発的で組織的な活動である以上、プレイそのものの一形態であると考えることもできる(Katriel and Danet 1994:222)。

J. Patrick Williamsが、ホビーゲーミング・サブカルチャー内で消費がどのように機能しているのか突き止めている(Williams 2006)。彼はFineの仕事(Fine 1989)に統いて、出版社が新製品の恒常的な供給を通じてサブカルチャーを育てる、その組織化の程度を割り出している。Williamsが議論しているコレクタブルストラテジーゲーム〔※コレクタブルカードゲームや、『メイジナイト』(Weisman and Barrett 2000)のようなコレクタブルミニチュアゲームなどの総称〕ほどには、ボードゲームの収集性は公然と認識されたものではないが、一部のゲーム出版社はホビリストの収集衝動を販うものを提供している。ゲームのシリーズには通しナンバーがつけられ<sup>22</sup>、あるいはもっとよくあるのは、似たようなパッケージングと体<sup>プレゼンテーション</sup>裁で関連付けられているもので、このため一連のゲームが「文庫」を成しているという認識を増進する<sup>23</sup>。さらに明示的な点として、成功したゲームにひとつずつ拡張も出ないという点は非常に珍しいことだ〔※ドイツゲーム～ユーロゲームに限定すると、拡張の発売が標準的になったのは『カタンの開拓者たち』以降である点に注意〕。実際多くのホビリストが、お気に入りのゲームに関連した拡張を蓄積する事への衝動を証言している。

この消費が機能しているもっと微妙なありかたを、ゲームの収集がこのコミュニティの中でのアイデンティティそして文化資本に寄与するさまに見て取ることができる(Williams 2006)。消費の文化的理解に関心のある理論家たちは、商品入手するこ

\*22 例えば、Aleaは通し番号を付けたシリーズを3つ持っている。大箱、中箱、小箱だ。これらのほとんどはRio Grande Gamesによって英語版として再版されている。しかし、『チャイナタウン』と『貴族の務め』の英語版は〔Rio Grande GamesからAleaのものと同じ体裁では〕出ていないので、収集家はこれらのタイトルのドイツ語版を珍重している。Gryphon Gamesが最近〔2008年〕リリースした「ブックシェルフ・シリーズ」のタイトルも、通し番号が付いている。

\*23 これはたぶんほとんどの場合は経済上の利便性のためだが、出版社はおそらく、「ライン」を作ることでこの類似性にレバレッジをかけている。例えばKosmosの2人用ゲームのラインなどだ。明らかに、類似した体裁の使用によって会社の製品群に統一性が確立されており、グループが「集合体」として認識されるという幸運な副次効果がこれに伴っている。

とが個人のアイデンティティの感覚を確立する方法として働くと主張している(Featherstone 1991; Friedman 1994; Mackay 1997)。これらの著者にとっては消費財の価値は、有用性の中に見られるだけでなく、自分のセンスを定義する能力とそのアイデンティティを他者に示す能力の中にも見られる。ゲーマーの Gabe Alvaro が以下のように述べている。

“大量のゲームの入手は他人から見られるものとしてのアイデンティティに包含される活動だろうか、という疑問が [...] 出てくるかもしれない。例えば、あなたは「常に新しいクールなゲームを持っている人だろうか」？ もしそうなら、そしてそういう認識で注目されるのが好きなら、その評判を維持するために大量の新しいゲームを買っているということもあり得るだろう。” (Alvaro 2008)

ボードゲームホビイストの場合、そのような者として認められることは、コミュニティ内での文化資本の確立において重要な役割を持ち得る。多数のゲームの所有と新規タイトルの継続的な入手は、この趣味に対する没入と理解の程度が高いことを暗示のうちに示すものなのだ。加えて、非常に価値があったりレアだったりする特定のゲームを所有することは、この文化へのコミットメントを他のホビイストに対して示すものであり、これによりその個人に一定の正統性が与えられる。

ゲームの蓄積は、プレイヤーがこの文化の中で資本を確立する方法として役立つだけではなく、より広い社会に対して自分がゲーマーだと識別させるものもある。大量のゲームのコレクションは家の中に顕著な広さの空間を必要とし、家庭の空間を相当に変容させ得る。一部のプレイヤーは、プレイと保管の両方に対応した専用のゲミングルームを所有しており、インターネットサイト上でその部屋を公開すると、ふつう熱狂的な称賛で迎えられる<sup>24</sup>。Russell Belk と Melanie Wallendorf が述べるように、収集家のアイデンティティは往々にして彼らのコレクションを通じて明かされる。

“コレクションはコレクターのアイデンティティと密接な関連がある。人はコレクションについて、「ええと、それは偶然どこから拾ってきたんだ」とか「誰かがくれたんだ」というような言い訳はできない。なぜなら、コレクションは意図的

---

\*24 この趣味の性質である性別の偏りを反映して、このような空間は「男の秘密基地」と呼ばれる。

な入手と保有の結果で、所有する他の諸々のものよりも遙かな明解さと確実性をもってアイデンティティの特色を告げるものだからだ。”(Belk and Wallendorf 1994:240)

Boardgamegeek におけるコレクション管理ツールの存在とその人気は、ホビイストにとってゲームのプレイングと収集の間に関係があることの明らかな証拠だ。ゲームの保管場所とコレクションの管理に関する議論はこのサイトにおいて一般的なもので、いっぽう大量のゲームのコレクションの写真は「ゲーム <sup>ポルノ</sup>pr0n」と呼ばれる……大量のゲームを所有する望ましさに対する明らかな当てこすりだ<sup>\*25</sup>。

大部分のホビイストはゲームの蓄積者と見なせる一方、「本物の」収集家と見なせるかもしれない人と重なる部分も存在する。蓄積者と収集家の両方で、その関心は単にゲームをプレイすることを超えて関連する他の活動まで拡がっており、Boardgamegeek 上でそれらを報告することが、このコミュニティ内における文化的な「糊」になっている。多くのファン文化の中に見られる活動である収集と蓄積は、専門知識を伸ばすのに資するもので、その専門知識は後でコミュニティに循環して戻ってくる。

## 共有された文化 — デザイナー／出版社／プレイヤー

Henry Jenkins は、影響力ある著書『テクストの密漁者』(Jenkins 1992)において、メディアのファンとコンテンツ製作との関係を調査している。そこでは、如何にして個々のメディアのテクストがファンによって改変され修正されて新たな意味を作られ、しばしばその派生作品がファンカルチャーの中に循環され戻ってくるかが描かれている。メディア理論家の John Fiske は、このプロセスを「テクスト的生産性」と呼び、それらの派生的産物と「正統的な」テクストとを区別する重要な区別要因として、動機と循環を挙げている。

<sup>\*25</sup> 「pr0n」はポルノグラフィを意味するインターネットスラングで、元々は Usenet のグループで言葉のフィルタを回避するために用いられた言葉。

“ファンはしばしば、公式の文化のいかなるものにも比肩するほど製品価値のあるテクストを作り上げ、自分達の間で循環させる。〔公的な文化とファンの派生作品という〕それら二つの間にある重要な違いは、力量よりもむしろ経済にある。というのは、ファンはそれらのテクストを金銭のために書いたり作ったりしているわけではないのだ。それどころか、彼らの生産性は彼らの金銭を費やすものだ。

循環においてもまた違いがある。ファンのテクストは利益のために作られたものではないため、一般市場を必要としておらず、なので公式の文化とは全く異なり、ファン文化はそのテクストを自らのコミュニティの外で頒布しようとは試みない。”(Fiske 1992:39) <sup>\*26</sup>

Fine は、一部の普段着のサブカルチャーが「著作権保護」されたものと認識できるようになる道筋を議論する中で、特定の文化のメンバーによって製造され購入される消費財としてのゲーム……ゲームをプレイするルールを企業家が提供しているようなゲームに特に注目している (Fine 1989)。しかし Fine が記すように、ゲーミング・サブカルチャーの共同体の性質は、しばしば権限の理解を複雑なものにする。というのも、プレイヤーは自分がゲームの所有権を持っていると認識しており、それゆえルールに手を入れテクストに創造的に交わる自由を持っていると認識しているからだ。このことを反映して、ホビーゲーミング文化の歴史は、インターネットの興隆のずっと前から、創造的なテクスト的生産性の例に溢れている。多くのホビーゲームが熱狂者を代替的なルールやマップやシナリオの開発へと駆り立てており、初期のウォーゲーム雑誌は変形ルールの提案に満ちている。この伝統は Sumo 誌や Counter 誌のような同人誌に引き継がれたものだ。とりわけロールプレイングゲームは、多様なシナリオやプレイヤーの産み出す物語表現へ適用可能なルールシステムを提供することで、創造性を刺激している。

積極的な一般参加型の文化の存在は特段デジタル通信技術の存在に基づけられているというわけではないが (Jenkins 2002b; Merrick 2004)、インターネットが提供するコミュニケーション手段は、ゲーマーが地理的に分散した多くの愛好者にファンプロジェクトを頒布することを可能にし、ゲーマーのコミュニティを育てる助けになってきた。デジタルなデザインツールが広汎に入手可能であること、そして画像ファイ

\*26 Fiske はこれをワールドワイドウェブの到来以前に書いている。彼のコメントは原則としては依然として正しいが、ファン創作によるテクストがコミュニティの外側の読者に届く潜在的可能性は大きく上昇している。

ルをダウンロードしてプリントアウトするだけという単純さにより、Boardgamegeek のファイル〔保管庫〕部を介して多様な補足文書を入手できる状態が作り出されている。

ファンによって作られる、このサイトでダウンロード可能なコンテンツのうち最も一般的な形は、出版されたゲームに不足があるという認識から生み出されるものだ。プレイヤー補助物<sup>エイド</sup>、つまり一目でプレイの流れが分かるようまとめた要約のことだが、これは多くのゲームで手に入る。手軽な参照用ツールとしてのみ作られた単純なテキスト文書もあれば、元のゲームのグラフィックスを精巧に取り込み、プレイを補助するだけでなくその出版されたゲームの増補にもなるような文書もある。場合によっては、ゲームに付随するルールブックが不十分と考えられるとき、熱狂者たちはそのゲームが他の人にとって理解しやすいものにするため、ルールを完全に書き直すことさえある<sup>27</sup>。多くのゲームがヨーロッパ発祥のものであるため、ルールの翻訳も一般的なものだ。

これらの形のコンテンツ製作は必要性が認識されたことで行われたものだが、より凝ったテクスト的生産性の例を、ファンが作る多数のゲーム拡張に見ることができる。例えば、『カルカソンヌ』の大量の拡張<sup>28</sup>、『蒸気の時代』『レイルロード・タイクーン』(Drover and Wallace 2005) のような鉄道ゲームにおけるファン手製マップ、『ドミニオン』や『レース・フォー・ザ・ギャラクシー』(Lehmann 2007) のようなゲームのための新カードの開発などが挙げられる。

興味深いことに、おそらくユーロゲームが往々にしてテーマとシステムの間の関係が薄いことを理由として、ファン製コンテンツの一般的な形に含まれるもうひとつの

<sup>27</sup> 例として、ファンタジーを題材にした冒険ゲーム『英雄の帰還』(Stepponat 2003) の英語版には、ゲーム内のプレイヤーキャラクターたちが議論中であるという体裁で書かれたルールセットに問題がある。極めてユーモラスではあるが、ルールの明瞭性の観点からは失敗だと一般に見なされている。ユーザーの Christopher Young が、このルールセット全体を書き直し、ゲームを遙かに理解しやすいものにしている (Young 2007)。このフィードバックループの例では、デザイナーの Lutz Stepponat が、このウェブサイト上での議論に教えられ次の版でルールを書き直すことに決めた、と言っている (Stepponat 2008)。

<sup>28</sup> 例えば、『カルカソンヌ：井戸と驢馬』(Exit191 2006b)、『カルカソンヌ：竜騎兵と竜殺し』(Exit191 2006a)、『カルカソンヌ：果物商』(Wu 2005)、『カルカソンヌ：トレジャーハント』(Wu 2008) など。

形としてあるのが、テーマをギーク文化の別のアイコンに差し替えたゲームだ。Days of Wonder 社の人気協力ゲーム『キャメロットを覆う影』(Cathala and Laget 2005) は『モンティ・パイソン・アンド・ホーリー・グレイル』の世界で再創造され、エジプトをテーマとした Reiner Knizia の競りゲーム『ラー』は H. P. Lovecraft の超現実的ホラー世界に置き換えられ『ラトゥルー』[Rathulu] になる。古代の戦争をテーマとしたカードゲーム『バトルライン』(Knizia 2000c) ……このゲーム自体が元々の『ショッテン・トッテン』(Knizia 1999e) のテーマ替えなのだが<sup>\*29</sup> ……の全てのカードをテレビシリーズ『ザ・シンプソンズ』のキャラクターで差し替えたファイルも、このサイトでダウンロードできる。ゲームが長きにわたって絶版になっている場合、一部のファンはゲームの丸ごと製作に打って出て、内容物である図画を専用に描き起こしたり著作権フリーのデータを流用したりした上で、無料でダウンロードできるようにしている<sup>\*30</sup>。

この種類のファン活動が大部分は妨げられることなく行われるという事実は、ゲームホビイストとその要求を満たす小産業との間にある関係を物語っている。Richard Butsch が述べるように、20世紀に余暇の営みが家庭内の圏域へと移行した結果、余暇は社会の支配的価値観の影響を受けづらくなつた (Butsch 1990)。<sup>ホビニ</sup> 趣味ビジネスは、大抵ホビイスト自身の働きでできたような、小さな企業家的基盤から生じる傾向が特に強い。それゆえ、この移行から生じたマイクロ産業は、「一枚岩の資本の押しつけ」(ibid.:19) では全くなく、消費者と制作者の間にうまく処理された関係を体系立てるべく出来上がったものだ。このホビーゲーミング産業で働く個人の多数派は自らがこの文化のメンバーであるため、この産業は大部分において、典型的な資本主義的ビジネスのそれとは全く異なる流儀で運営されている (Winkler 2006)。

英語圏の国々においてホビーボードゲーミングはかくもニッチな立場にあるため、口コミのマーケティングに相当な価値が置かれている。ゲームの成功が、集中的な広告キャンペーンだとか入念に考え抜かれたコーポレート・マーケティング技術に起因するというようなことは、仮にあったとしてもほとんどない。それゆえビジネスオーナー

\*29 このゲームの元の版では、プレイヤーはスコットランドの部族の長にそれぞれ扮して反目しあう。

\*30 このレベルのコミットメントの典型例は、Rechard Hamblen のファンタジーゲーム『マジックレルム』(Hamblen 1978) を Karim Chakroun が再デザインしたもので、このプロジェクトの作業には 300 時間以上を要している (Chakroun 2009)。

ナーたちは、個々のタイトルの成功にゲーマーが重要な役割を果たし得ることを知っている。このため会社としては、購入の意思を決定づけこの趣味の「流行発信者」役を演じる傾向にあるこれらのホビイストと、効果的にコミュニケーションを取る特に強い必要がある。このため、数多くのデザイナーや出版社が Boardgamegeek をより広いゲーミングコミュニティの交流点として利用し、そして彼らの多くがこのウェブサイト上で活動的なアカウントを維持している<sup>\*31</sup>。デザイナーの場合、問い合わせに對してルールを明確化させたり、デザインしたゲームに関する個々の質問に答えたりするためにこのサイトに投稿し、また一部は、ゲームの起源やデザインプロセスの性質についてのエッセイや逸話を寄稿している。ゲーム再版の際にこのウェブサイトからのフィードバックをデザイナーが取り入れる場合がある、ということも知られている<sup>\*32</sup>。

ゲーマーとゲーム制作者個人および会社との間にあるこの関係の、特に有用な一側面として、販売に全力を投入するよりも前にその製品に対する潜在的な需要を測れる点が挙げられる。Z-Man Games が 2008 年の Spiel des Jahres 特別賞受賞作『アグリコラ』を英語で再版したときのように、ヨーロッパで成功したタイトルを英語版に翻訳するという意思決定の際、この発行者が効果的に消費者の関心を測れる点が役に立つ。いくつかのゲーム会社は、ホビーゲーマーの間で崇拜されているということを明確な理由として、ゲームの再版を行っている。このモデルの良い例が小出版社 Valley Games で、Karl-Heinz Schmiel の『ディ・マッヒヤー』や、長い間絶版になっていた Avalon Hill 社のタイトル、『ハンニバル：ローマ vs カルタゴ』(Simonitch 1996) や『タイタン』を首尾良く再版している。

ホビーゲーミング産業とその顧客の間の緊密な関係は、往々にしてホビイストが出版社より公式な関係を持つという結果に繋がる。プレイテスト、つまりプレイのセッ

\*31 Andrea Angiolino、Bruno Faidutti、Friedemann Friese、Richard Breese、William Attia、Jeroen Doumen、Martin Wallace、Marcel-André Casasola Merkle、Kevin Wilson、Bruno Cathala、Lewis Pulsipher、その他大勢のデザイナーが、このサイトへの寄稿者だ。

\*32 例ええば 2009 年に、デザイナーの Rüdiger Dorn は、自身のゲーム『ゴア』の再版に先立ち、積極的にこのサイトのメンバーを変更点に関する議論に巻き込んでいる (Dorn 2009)。同様に、Avalon Hill の『丘の上の裏切者の館』(McQuillan et al. 2004) のデザイナーのひとりである Bruce Glassco は、第二版に入れるためのアイデアや意見の提供を求めている (Glassco 2009)。

ションの反復を通じての開発と改良のプロセスのことだが、このプレイテストは、社内のリソースが限られていることを理由として、ゲーミンググループによく外注される。翻訳は、熱狂者が貢献できる、また実際に貢献している、もう一つの領域だ。アマチュアによる翻訳は Boardgamegeek において一般的なものだが、その翻訳文がそのゲームの販売されるバージョンに使われることが時々ある<sup>\*33</sup>。また集会では、見込客に向けてゲームを実演するのはしばしばホビイストだ。

ホビイストが概して得ているゲームデザインや業界一般に関する見識を考えれば、その多くが自らの関心をさらに進めて、自分のゲームをデザインしたり出版したりするところまで行くのも、驚くべきことではない。その最も簡単な段階としては、Boardgamegeek 上で無料ダウンロードできる「プリント・アンド・プレイ」のゲームの開発がある。既存の出版社に自分のゲームが拾われるデザイナーもいれば、自分でゲームを自費出版するデザイナーもいる。ゲームデザインの議論で最も人気のあるインターネット上のサイトは Board Game Designers Forum(2009)だが、Boardgamegeek にも活発なゲームデザインコミュニティが存在する。このサイトがデザイナーや出版社の予備軍に提供している最も重要な役割は、ホビイストに情報を広められる点にある。『ポケットの中のゾンビ』(Lee 2009a) のデザイナー Jeremiah Lee は、当初は無料のプリント・アンド・プレイのゲームだったものへの認知を広げるにあたって、コミュニティが重要であることを強調している。

“「The Geek」は、私のプロセスに大きな影響を与えた。私はここにくるまで、PnP (プリント・アンド・プレイ) ゲームについて聞いたことが無かったし、それから、ZimP (『ポケットの中のゾンビ』) をプリントしプレイし愛し評価してくれたあらゆる人々がいなかつたら、出版社も見つけられなかっただろう。” (Lee 2009b)

自分のゲームへの認知を広げるのに Boardgamegeek のコミュニティが重要な役割を果たした独立出版社の例として、Reiver Games の Jackson Pope がいる。

---

\*33 例えば、Uwe Rosenberg の『アグリコラ』の最初の独英翻訳は、ドイツ語版へのホビイストの関心から、オーストラリアの Boardgamegeek メンバー Melissa Rogerson が行っている。Z-man Games が出版したこのゲームの英語版では、Rogerson の翻訳が使われている。Rogerson は続けて、次の Rosenberg のゲームである『ル・アープル』(Rosenberg 2008) の翻訳も担当した。

“『ボーダー・リーバーズ』<sup>\*34</sup> をデザインしたのは「The Geek」を見つける何年か前だが、自費出版への刺激は間違いないく、ここに来て与えられたものだ。私は手で100個を作り、大部分がGeekのおかげで、11ヶ月の間に完売した。それで、これも手作りで、Yehuda の『生きてる！』<sup>\*35</sup> を300個作って出版し、これも1年の間に完売した。以来、私はフルタイムでこれに取り組むようになり、『生きてる！』の再版を大規模製造に出して、それからTed Cheathamと私が作った3番目のゲーム『カルペ・アストラ』<sup>\*36</sup> も製造に出した。”(Pope 2009)

ホビイストコミュニティと業界の関係についての素晴らしい例が、Steve Zamborsky のゲーム『クレオパトラ鉄道』(Zamborsky 2010) だ〔※カープースは車掌車の意。車掌車が貨物列車の最後尾に連結されていることから、「クレオパトラの尻」の意味も含んでいる〕。2005年に、Boardgamegeek のユーザー Chuck Uherske<sup>ホビー</sup> は、ゲーミング趣味の中でとりわけ使い古された修辞を風刺して「うんざりする諸々」という題の皮肉を始めたギークリスト<sup>\*37</sup> を作成した(Uherske 2005)。そこに挙げられた中には、エジプトを題材にしたゲーム、競りゲーム、そして鉄道ゲームといったものがあった。そのリストに対する反応の中で、アマチュアのデザイナー Zamborsky が、いま「古代エジプトで列車のオークションをするゲーム」を製作しているとコメントした。他のユーザーは調子を合わせて、そのゲームに付けるべきタイトルは「クレオパトラのどん尻車掌車」だと（これも皮肉交じりに）提案した。Zamborsky はこのゲームがどのようにしてできたかを以下のように説明している。

“そのギークリストを読んだ時、その要素のいくつかを組み合わせたゲームをいま作っているとコメントすれば、かなり面白おかしいんじゃないかと考えた。実際には作っていなかったとしても。どうやら、私の潜在意識は違うことを考えていて、私の精神は私が気づいていない事を処理していたらしい。というのは、次に

\*34 Pope (2006)

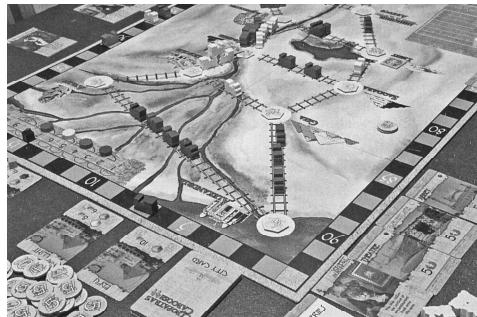
\*35 Yehuda Berlinger の作品。これはホビイストがデザイナーになった、また別の事例だ。(Berlinger 2007)

\*36 Pope and Cheatham (2008)

\*37 ギークリストはこのサイトの機能で、ユーザーが複数のゲームのリストをそれぞれに対するコメント付きで作れるというものだ。当初は何か共通のものをもったゲームをグループ化する手段として設けられたものだが、その後この機能はユーザーによって無数に創造的な方法で使われることになった。ギークリストはコミュニティを築き文化資本を開発する装置として運用され、このサイトの中心的な機能になっている。

気づいた時には、起きて『車掌車』のためのメモを書いていたところだったからだ。もっと後のことについて言えば、私はアイデアをテストするための試作品を作り、思いついたものが機能するのを確かめる必要があることを理解した。あとは、よく言われるように、歴史だ。”(Zamborsky 2009)。

このケースにおいては、Z-man Games がこのゲームを拾って開発を行い、歴史上の鉄道王とエジプトの神々<sup>\*38</sup> から名前を取ったキャラクターを用意した点に、歴史を見ることができる。2010 年の後半にリリースされた『クレオパトラ鉄道』は現代の戦略ゲームにインスピライアされたパロディという内輪受けの凝ったジョークで、これはホビイストとゲーム出版社の密接な関係を反映するものだ。



写真：『クレオパトラ鉄道』—古代エジプトで鉄道ネットワークを築け！（Gary James撮影。Z-Man Games の厚意による）。

ニッチな趣味では一般的なことだが、ボードゲーミング趣味においては、消費者と制作者の間の境界線は熱狂者の活動によって頻繁に不鮮明になる。それが既存製品のための補足的素材の製作の形を取っていようと、あるいは業界へのより公式な参加を通したものであろうとだ。ボードゲームホビイストは、自らの関心を支える業界からも独立した存在であり、受動的な消費者ではない。彼らは、ゲーミングの活動への互いの熱狂によって生み出された「アイデンティティの感覚と受容性の感覚」を共有しているのだ (Winkler 2006:148)。そうすると驚くべき事ではないが、彼らはこの熱狂をこの趣味の外側にいる人々とも共有する傾向がある。

\*38 もうひとつある間テクスト的な参照として、このゲームで使われる通貨はフローリン金貨で、これはユーロゲームでとりわけ頻繁に見る通貨だ。

## ゲーミングの伝道者

“我々の趣味は口コミで成長している。ひとりが入ってくれば、その人がもうひとり連れてくる。その人たちは家族を引き入れ、その子供たちは友達を連れてくる。そしてその友達はその両親を連れてくる。私は『テイク・イット・イージー』を、私の上マネージャー司にプレイするよう勧めた。彼女の息子がこれを気に入った。彼女は友達全員にこれをプレイさせた。その子供たちは気に入って、買った。彼女は部門を去った後でも、どこで入手すればいいか私に聞いてくる。”(EYE of NIGHT 2005)

ボードゲーミング文化の特色のうち、主流との関係性の観点において最も興味深いのはおそらく、ホビーゲーム……とりわけユーロゲーム……のメンバー多数が共有する、遙かに広汎へ訴える潜在的魅力があるはずだという信念だ。どのような趣味であれそれを共有することについて一定の熱意は期待されるものではあるが、周縁化されたサブカルチャーへの関与ということが一定程度求められる他の形式のホビーゲームと異なり、ここにはユーロゲームが十分な露出さえあれば相当な人気を獲得できるはずだという認識がある。結局のところユーロゲームのルーツは熱心なホビイストよりも家庭で遊ばれるためにデザインされたタイトルのほうにある以上、ユーロゲームがアメリカの主流のゲームに取って代わるべきだというのは一部のホビイストにとっては自然なことのようだ。結果として、多くのプレイヤーは自らが伝道的役割を持つものと認識しており、全ての人間をこの趣味の潜在的な新人であると考えている。

Boardgamegeek のメンバーは、新しいプレイヤーを呼び込む際に経験した成功と失敗について話し合い、友人や家族を引き込んでこの趣味の快感への認識を共有するためのより効果的かもしれない方法について議論するのが通例だ。新たなプレイヤーを取り込むのにどのゲームが最も効果的かということに関する頻繁な議論から、美的な魅力があり比較的取つきやすいゲームを表現するため「ゲートウェイ・ゲーム」という単語が生まれている。共通の信念としてあるのは、多くの非ゲーマーはボードゲームに対して否定的な見方をしていて、それは過去に主流のゲームに身を晒した経験に基づいている、というものだ。

“私は TGOO<sup>39</sup> を、どの駒を動かせるのか聞いてきて「どれでも動かせるよ！」どちらの方へ？「どっちでも」云々みたいなやり取りになって顔を覗くとどうも完全な満足を得られてはいなさそうだ、みたいな人々に引き合わせようとした結果だろう。世の中には、ダイスを振ってマス目を数えて止まったマスに指示されたことをやるのだと本当に信じている（なぜなら他の種類のゲームを見たことがないから）人々がいるのだ。” (Russell 2008)

ホビイスト Scott Russell がここで言っているように、プレイヤーをこの趣味へ引き合わせるというのは、単に彼らを不慣れなゲームの前に座らせることではなく、もっと多くを含んだものだ。アメリカ合衆国では、ボードゲームは子供の領界だという根強いイメージがある。現代のホビイストは自分の選んだゲームを他の様式のゲームと隔離された世界だと見ているかもしれないが、この認識は一般には共有されていない。あるホビイストは以下のようにコメントしている。

“ボードゲームは、合衆国で社会的に認められたものとして存在するものでは全くない。要約すればそういうことになる。一方で、壁を埋め尽くすほどの映画やテレビ番組やドキュメンタリーやコンサートの DVD コレクションを保有するのは、それほど悪いことではない。フェイスペイントをして、審判に向かって叫び、スポーツゲームのシーズンチケットのために簡単に数百ドルから数千ドル費やすのも、「社会的におかしな」ことではない。” (Yao 2008)

別の視点から見ると、ボードゲームはそれ自体が問題だと認識されているわけではなく、しかしホビイストが示す熱狂や関心の程度は問題視されている。ゲーミングやその他「ギーク」的関心事への熱狂的な追求に対して歴史的に貼り付けられてきた否定的ステレオタイプは、根強く残っている。このステレオタイプ化への認識の結果、一部のメンバーはそのような含意への恐れから自らの趣味に言及しないと証言しており、一方また別のメンバーはこのイメージから自らを遠ざける独創的な方法について説明している。

“私は常に、自分がプレイするのはドイツ製の輸入ゲームだと強調している。そう

<sup>39</sup> TGOO は、今ではめったに使われないが「These Games of Ours〔俺達のゲーム〕」の頭字語で、rec.games.board 上の古い議論でドイツ式ゲームの別称として使われたことに由来する。

すると本当にエキゾチックなものに聞こえるから、それほど異常でギーク的なもののように聞こえなくなる。返ってくる反応はいつでも「ふーん、それは面白そうだね」で、だから私はアメリカとドイツのゲームの違いについて*スペイ*<sup>spiel</sup>をふるうことができる。「ドイツのゲームは洗練されていて、素晴らしいダイナミックな社会的経験をさせてくれるものなんだよ……云々」。重要な点は、それについて話そうとする時には、あたかも洒落たワインやアンティークについて話しているかのようにすることだ。”(Carr 2005)

合衆国における、大人がゲームをするのは社会的に容認されないものだという発想は、過去三十年間にビデオゲーム人口が爆発的に増加したことで、複雑なものとなっている。特にこの十年間においては、大人がゲームをするというだけではなく、他の娯楽媒体に匹敵する水準で自らの生活にゲームを取り入れることも、より一層受け入れられるものになってきている。奇妙なことだが、このようなゲームを日々プレイする数百万人の人々がゲームの普遍的な人気を証明している一方で、友人同士が集まって物理的な構成物<sup>コンボーネント</sup>を使ってプレイする事については若干「ギーク的」すぎる何かが依然として残っているように見受けられる。

ボードゲーミングがまっとうな余暇の営みだと認められないことについて、一般に行われるひとつの説明としては、ギーク文化一般に対して、そしてボードゲームに対してはとりわけ当てはまる、知性偏重という認識が挙げられる。ホビイストの間でのこの種の考えは、ボードゲーミングはこれほど相対的に教育水準の高い愛好者を惹きつけるものである以上、多数派はこれを楽しむんだろうと予測できる、という方へ向かう。

“世界については話せないが、ここアメリカ合衆国では、大多数の人々は考えることを本当に好まない。深掘りしたくないんだ。疲れていたり、忙しかったり、ストレスを感じていたり、あるいは単に無知だとかで、「普通」以外のものを一切求めない。人気の音楽、人気のテレビ、人気のニュースチャンネル、人気の政治コメントーター、人気の本、人気の何かを見てくれ。圧倒的多数の「私を考えさせないでくれ」を目の当たりにするだろう [...] 人々（の大部分）は、自分のエンターテインメントをスプーンで食べさせて欲しいんだよ。彼らも時には考えさせられるような対話や活動に取り組むけれど、普通は例外的なことで、それが標準であるなんてことはめったにない。ゲートウェイ・ゲームでさえ頭は使う。気分

転換としてなら、それは良い転換だ。しかし彼らはそれに留まる。スプーンから食べさせてもらう物と物の間に一瞬だけ挟まった転換だ。”(Winter 2008)

この態度は、サイエンスフィクションのファンダムにおける「スラン」の概念との比較を生むものだ。スランは語られない真実を上位の知性から授けられたものと自らをみなすような人々であり、特定のテクストに精通している。しかし、スランが自らの拠り所を、科学と、世界を変える潜在的 possibilityを持つ技術への暗黙の理解に置いている (James 1994:136) のに対して、伝道師的ゲーマーは遙かに保守的な位置を取っている。社会における主流のエンターテインメント媒体が受動的で多くを求めてこない、そのような社会に対比されるものとしての、知的挑戦や社交的趣味への積極的参加から得られる利益が、ここで称賛される「真実」なのだ。ゲーマー Nikodemus Solitander が述べるところによれば、現代のボードゲームが主流のものとして受け入れられることが仮にあるならば、それにはおそらく社会の価値観の根本的変化が要求される。

“「どうすれば書籍産業で同性愛文学を主流にできるか」という質問 [...] と同じ事だと分かっている。時に同性愛文学がブレイクしているのを目にすることがあるだろうけれど、社会的な価値観の変化なしにジャンル全体を主流にするのは難しいだろう。この価値観の社会的变化をボードゲームに換算すると、準備も早くルールブックも不要で持ち運びも要らないコンピューターゲームから人々を離れさせ、その代わりとして、定期的に良質な家族の時間や友人との会合を持ち（ルールブックを読むための）忍耐とルールの学習（および指導）の意思を育むことを選ばせる、というくらいになるだろう。こんなことが起きるなら歓迎するが、そういうことは長きにわたって起きないままだろう。”(Solitander 2008)

驚くべき事ではないが、不足しているのは知性または教育ではなく新たなゲームのルールを学習する素地のほうだ、とする Solitander の評価は、他の人々も共有するものだ。

“思うに我々の多くは、このサイトの人気ゲームのほとんどを理解するのに要求される忍耐と集中を当然のことと見なしている [...] 私は教育水準の高い知的な（ただし非ゲーマーの）人々と卓を囲んだことが（複数回）あるけれども、私が『カルカソンヌ』のルールができるだけ「単純に」説明しようと試みたとき、そこに

座っていた人々は苛立っていた。”(King 2008)

“私が好んでプレイするほとんどのゲームには(パーティゲームいくつかを除いて)、大抵の非ゲーマーにとって読解の手間を取るにはあまりに込み入った難しいルールがある。彼らが能無しということではない。断じてない。しかし、もしテレビに説明書がついてきて、起動する前にこれを 20 分間かそこら注意深く読まないといけないなら、人はテレビを見るだろうか？ チャンネルを変えるたびにそうしなければいけないとしたら(新しい番組=新しいゲームだ)、ほとんどの人がそれをスキップすると思わないか？”(Cox 2008)

十分な露出があればユーロゲームが主流の人気を獲得し得るという確信は、現代のボードゲーミング文化の性質のうち最も興味深いもののひとつだ。一部のホビイストはボードゲームの潜在的な魅力に否定的ではあるもの、私の経験ではそのほとんどが、ある程度積極的にこの趣味を他人に伝道することに関与している。これは部分的には、ボードゲームのプレイには対戦相手の変わらぬ供給が必要だという事実に帰するものかもしれないが、もっと一般的に、この趣味の <sup>ホビー</sup><sub>プレジャー</sub> 快 を共有したいという真性の欲求に駆り立てられたものだ。

おそらく皮肉なことに、ユーロゲームが主流のゲーミング文化に顕著に食い込んでいるひとつの領域は、人気タイトルの様々なビデオゲーム・プラットフォームへの移植だ。前に言及したように、『カタンの開拓者たち』や『カルカソンヌ』といったタイトルは Xbox コンソールに成功裏に展開されており、そこまで知られていないゲームも、スマートフォンやタブレットデバイスという新たな家を得ることが増えてきている。これらの実装をそれでもボードゲームと考えられるかどうかは議論の対象ではある。確かに、プレイヤーが場所を共有していないようなところでのプレイは、社交的活動としてプレイが展開するあり方に顕著な副作用があるだろう。とはいってこれらのタイトルの成功は、ヨーロッパ式デザインの媒体間を跨ぐる弾力性を示すものだ。『カタンの開拓者たち』がファミリー向けの中心製品として『モノポリー』に取って代わる可能性はおそらく小さい一方、以前はニッチな愛好者に知られているのみだったゲームがホビイストのサークルの外側からの注目を得はじめている兆候がある。

## ゲーミング・ホビイスト

“余暇世界への関与は知識の蓄えを前提としている。つまり、その活動を十全に実施することを可能にする情報のことだ。” (Fine 1989)

Boardgamegeek のようなサイトに関与するホビイストというのは、インターネットが可能にした新しい現象と見られているかもしれないが、特定の関心分野を中心とするゲーミングコミュニティの存在は、デジタル環境にのみ限定されたものではない。ゲーミング集会コンベンションと同人誌ファンジンは、インターネットの出現の遙か前から存在し、Benedict Anderson が「想像の共同体」と呼ぶものをつくるのに役立っている。想像の共同体とはつまり、地理的な場所ではなく、親近感を認めるメンバーたちが持つ精神的イメージから生じるコミュニティのことだ (Anderson 1983)。自らを「ゲーマー」と呼ぶ人々は長きにわたり存在していた。それでも、Bruner と Thorne が述べるように、自身の熱狂に関して議論する社会的のはけ口のない孤立したファンにとって、オンライン空間は他の人と交わり共有された文化に積極的に参加する非常に便利な媒体を提供するものだ (Bruner and Thorne 2006)。ゲーマー Marshall Miller は以下のように述べている。

“ゲームをプレイする人口の割合はこの 30 年おそらく変わっていないと思う（ここで 30 年と言うのは、ビデオゲームが巻き戻せないほどの量のゲームプレイヤーを持っていったからだ）。しかし私の信じるところでは、インターネットによって、ゲーマーはもはや孤立していない。以前は、ゲーマー〔の活動〕は彼らが個人的に知る人々の数に制限されていた。現在、我々はゲーマーの相互接続性に関する新たな局面を目の当たりにしている。簡潔に言えば、我々は現在、互いの存在をより認知しており、間違いなくもっと多くの我々がいるだろうということだ。” (Miller 2008)

ここで Miller が言及した相互接続性は、Boardgamegeek を支配する、ゲームやプレイに関する議論や評価や批評や比較を見れば明らかだ。さらに議論はゲーム自体に限らず、この業界、ホビイストとより広いコミュニティの関係、その他おびただしいほどの関連する関心事にまで広がっている。

本書の調査回答者は概して、ボードゲームおよびテーブルゲーム専門ウェブサイトの活発な参加者であり、ホビイスト的ボードゲーマーの典型としてみなすことができる。彼らが幅広い範囲のゲームを熟知しこの趣味に積極的に参加していることは、時々しかプレイしないようなプレイヤーと彼らを区別するものであり、これは様々な点で明らかだ。この趣味への積極的な参加は、ゲームの各種形式に関する専門知識の蓄積を伴うものだ。結果として、主流のゲームを避ける傾向が生まれる。プレイに意味ある意思決定が欠けているものと認識されるからだ。熱狂は新しいゲームの継続的な入手によって典型的に表されるものだが、ホビーゲームの他の形式でも普遍的にそうであるように、プレイヤーは業界との関係を持っており、単なる消費者としてよりも遙かに関与している。ホビイストは自ら変形ゲームを開発したり、既存のゲームを拡張するコンテンツの作成に参加したり、また時には、自身のゲームの創作を通じてこの趣味に貢献することもある。この製作者と消費者の間の不鮮明な境界線を反映して、ホビーゲーム産業のメンバーは大抵が自分自身ゲーミング・サブカルチャーのメンバーだ。驚くべき事ではないが、この共有されたボードゲーミングへの熱狂は……とりわけユーロゲームにおいては……この文化内において明らかであるだけでなく、より広いコミュニティへと積極的に伝道される。

この章でゲーミング文化への関与の程度を強調したのは、Fine が記すように、余暇世界への積極的な参加が専門知識の蓄積を伴うもので、その専門知識はこの活動についてのものだけでなくこの活動を如何に十全に実施するかに関するものもあるからだ (Fine 1989)。もちろん、あるゲームをプレイする「正しい方法」があるという考え方や、プレイを形作る正式な一連のガイドラインがあるとする考えは不実である。ホビイストのボードゲーマーは幅広い人々の中の特定の小集団なのであり、彼らがゲームをプレイする態度と経験は、この文脈の中で理解されるべきものだ。ホビーゲーマーは典型的なボードゲームプレイヤーではないという理解のもと、以降で行うプレイヤーの動機、期待、経験に関する分析により、この特定のグループが競争的で社交的なプレイをどのように理解しているのかに関する洞察が与えられる。

## 第七章 プレイの快

### 7. The Pleasures of Play

“ゲーミングはダイスを転がしてトラック上で駒を動かすことじゃない。ゲーミングというはインタラクションと意思決定と社交スキルのことだ。” — Alan Moon, in Aleknevicus (2002)

前の複数の章で、ボードゲームホビイストの人口統計を略述し、そこで彼らが誰であるか、彼らが遊ぶゲーム、そしてホビーゲーミングの文化に彼らが積極的に参加する様々なかたについての概要を出した。調査回答者たちをこのホビーゲーミング文化の中のとりわけ活動的な参加者だと確認し、私はこのグループを、ただ時々の気晴らしとしてボードゲームで遊ぶ人々と区別しようとした。多くの人々がホビーゲームを遊ぶものの、「ホビイスト」であるかもしれないのはそのうちのわずかな割合だけだ。これらの人々にとって、ホビーゲームはとりわけ強い魅力を持っている。大まかに言って、ホビーゲームはその個人の余暇の習慣において重要な部分を成している。これらのプレイヤーにとってのこの趣味の悦びにおいて、ゲームを遊ぶ以外の活動が重要な構成部分となっているのは明らかだ。ここでは、この重要な区別を心に留めつつ、現代ボードゲームのプレイからプレイヤーは如何に悦びを引き出しているのか、という特定の質問へ注目を向けることにしよう。

この目的により本章では、プレイヤーがそこから悦びを引き出すような、ボードゲームの要素およびプレイの体験について調査している。まず始めに、一般にゲームに関係する、動機と悦びについての過去の理論を検討する。この検討により、現代ボードゲームで共通に使われている特定のメカニクス、そしてそれらとプレイヤーの悦びとの関係について議論するための文脈がもたらされる。続いて、複数のボードゲームに共通に見受けられる様々な要素を同定のうえ議論し、またこれらの要素がゲームの悦びに寄与する程度についても議論する。調査回答を使い、私は特に、ゲームが引き出すゲーム内インタラクションのあり方から見たプレイヤーの選好に焦点を合わせている。最後に、ボードゲームのプレイの一般的な体験と、現代ボードゲームのプレイから引き出される快の全体の中でこの体験の諸相をどれくらいプレイヤーが重要なものとして見ているかについて、議論する。

## プレイ、ゲーム、動機

**プレイ**遊びはそれ自身が本質的に自己動機性のものだと理解されてきた（Verenikina et al. 2003）。子供の遊び（初期の理論家を夢中にさせた議題だ）について多くの学者は、その内在的な魅力から、遊びの目的を本能的かつ機能的なものだと理論化してきた。驚くべき事ではないが、これらの初期の考え方は、仕事の活動に携わる大人が持っていないような余剰エネルギーを持つと想像されていた、幼い子供の物理的な遊びに基礎を置いて立てられたものだ<sup>\*1</sup>。後続の理論においても、子供の心理学的<sup>\*2</sup>、認知的<sup>\*3</sup>、

\*1 例えば、進化論者で政治理論家の Herbert Spencer は、余剰エネルギーを消費し、そのエネルギーをその個人に固有の関心の対象となる活動に向ける方法として、遊びを捉えていた（Spencer 1855）。この考え方の別の提案者であるドイツの詩人 Friedrich von Shiller は、遊びの機能を、合理的天性と靈的天性の間で取られる均衡にあるものと見ており、「このふたつの [...] 天性の二重の行為は、精神的にも物質的にも、ひとつの心に同時に留まっている」（von Shiller 1954）。対照的に、Moritz Lazarus と George Patric が提示した「リラクゼーション」あるいは「レクリエーション」の理論では、遊びの機能を第一には回復的なものだと提唱されている（Lazarus 1883; Patrick 1916）。

\*2 例えば Karl Groos の道具主義理論において遊びは、大人としての生活への準備を行うための子供の方法となっている（Groos 1898; Groos 1901）。それどころか、初期の心理学者の何人かは遊びを、文化における道徳的慣習の各段階を子供に「演じ」させる、文化の発展の再演だと見ていた（Wundt 1902; Hall 1906）。より最近では、社会心理学者 Kurt Lewin は遊びを、現実と非現実の間をうつろう幼児の心の構造化されていない状態を反映したものと解釈している（Sutton-Smith and Herron 1971）。同様に Frederick Buitendijk は、この一貫しない認知的および感情的状態から、遊びを子供だけができる活動だと示唆している（Helms and Turner 1981）。精神分析理論は、人間の精神が成長する中での遊びの空想的要素に焦点を当てる傾向がある。Anna Freud と Sigmund Freud は、遊びは現実世界では制御を及ぼせない問題へのネガティブな感情を表現させられるものだ、と提唱している（Freud 1959; Freud 1968）。

\*3 最も有名なものとして、Jean Piaget の認知発達理論は、〔未発達の段階から発達した段階へ順に〕感覚運動的、前操作的、具体的操作的、そして形式的操作的な思考プロセスに重点を置いた遊びを通じて子供が成長し、漸次的に通過していく、そのような一連の発達段階を割り出している。各段階では子供は、調節（環境と相互作用し、模倣を試みること）と同化（外部の規則や行為を取り込もうとすること）によって均衡を取らねばならないイントラクトのような認知的不均衡状態を通じて、新しい知識を発達させるものとされている（Gruber and Voneche 1977）。

社交的<sup>\*4</sup>な発達に重要な役割を担うものとして、この機能的目的〔という考え方〕が保たれていた。

人類における遊びの性質をより広く議論する中で、Johan Huizinga は機能の強調を斥け、代わりに遊び……より特定的に言えば、例えば競争のような、高級な形式の遊び……が儀式の世界で機能していると提唱した (Huizinga 1950:46-75)。Huizinga は、完全に内在的に動機付けられている以上、遊びの活動から利益が得られる必要はない、と論じている。「[遊びは] 一時的行為として割って入る。遊びはそれだけで完結している行為であり、その行為そのもののなかで満足を得ようとして行なわれる」〔※高橋英夫訳 文庫版 p.32〕(ibid.:9)。従って、遊びから生じるかもしれない社交的、認知的、あるいは物理的利益は、遊びの動機において不可欠な成分とは見られず、むしろ純粹にそれが提供する体験のためにこの活動に加わるのだ (Rodriguez 2006)。

ある種の活動はそれが提供する体験だけのために加わるものだという発想は、心理学者 Mihaly Csikszentmihalyi の独創的な仕事『フロービークス 喜びの現象学』(Csikszentmihalyi 1990) で精緻化されている。元々は 1970 年代に進められた Csikszentmihalyi の仕事では、フローを、注意を集中する必要のある明確な目標を持った挑戦しがいのある仕事によってもたらされる「最適の体験」の状態としている。

“ある出来事がフロービークスの可能性をもたらすには、アクターにとってその出来事そのものが内在的に報いのあり満足できるものでなければならぬ。フロービークスにおいては、自意識は排除される。行為<sup>アクション</sup>と意識は堅くかつ反射的に絡み合い、共に溶け合う。” (Mitchell 1988:55)

何人かのライターが、フローをビデオゲームのプレイや (Holt and Mitterer 2000;

\*4 例えば Lev Vygotsky は、学習の対人関係的性質や、言語のような記号的手段の使用を通じて理解が発達するそのあり方に、強い力点を置いていた (Crawford 1996)。Vygotsky にとっては、遊びの形式は第一にはいかなる内在的な要素で決まるものではなく、子供が近接して育つ文化、社会的施設、個人の反映だ (Vygotsky 1962; Goldfarb 2001)。とりわけ興味深いのは、遊び活動の中で子供が自らを規制するありかたについての、Vygotsky の所見だ。一例として、徒競走に参加する子供は、社交的遊びの快を体験するため、合意された瞬間よりも前に始めてしまいたいという衝動に抵抗する。このようにして、この遊びのルールが、最も強い推進力になる。つまり、「ルールを実行することが快の源だ。」 (Vygotsky 1976:549)。

Sherry 2004; Cowley et al. 2008) ゲーム一般 (Koster 2005:98; Salen and Zimmerman 2004:336-339) とも関係する状態だと論じている。この最適の経験の追求は……「それ自身を理由として満足できるもの」……遊びの内在的な動機に関する Huizinga の主張を反映している。ゲームは内在的に動機づけられるものだというのは広く理解されているが、悦びの理由は無数にあり、ゲームごとに、そしてプレイヤーごとに非常に多岐にわたる。しかし一般的に言って、ある形の悦びへの予感が、特定の余暇活動に人々が携わる一要因として寄与しているものとは想定できる。唯一の要因ではないものの、これは確かにプレイの動機の重要な要素だ。

ゲームデザイナー Raph Koster は、ゲームのプレイの快を「問題に精神的に熟達する行為」と要約できるものだと言い、あらゆるゲームの内在的な楽しさを、知的な問題解決の活動に帰すものだとしている (Koster 2005:90)。Nicole Lazzaro は、ゲームにおけるプレイヤーの悦びの主要な源としての感情に焦点を当てている (Lazzaro 2004)。その中で彼女は、彼女の提案するところによればプレイヤーの内なる感情を開放する、「4つの鍵」を割り出した。問題解決の中に見いだされる「ハードファン」、没入から引き出される「イージーファン」、内的体験から産まれる「変性意識状態」、そしてゲームを社交的体験のためのメカニズムとしてゲームを見ることから来る「人的要因」だ。Marc LeBlanc は更に一般化された枠組みとして、ビデオゲームから共通して引き出される以下の「8種の楽しさ」を提案している。感覚刺激、幻想、物語表現、挑戦、親交、発見、表現、出現、服装だ (LeBlanc 2005)。

これらは、プレイヤーにとってのゲームの悦びを説明するために提案されているモデルの、いくつかの例に過ぎない<sup>5</sup>。これらのモデルを検討すれば、快というものがゲームのプレイにおいて生じる多様な感情と体験から引き出されることは明らかだ。それでは、多様なゲーム形式がひとつの社会の中にあるとしたとき、なぜ個人は特定のゲームまたはゲーム様式を選んで遊ぶのだろう？

<sup>5</sup> この疑問の複雑さを反映して研究者たちは、ゲームの様々な形式の中にあるプレイヤーにとっての潜在的な快の源として、支配 (Barnett et al. 1997; Grodal 2000; Vorderer 2000; Newman 2002)、競争 (Vorderer et al. 2003)、現実逃避 (Barnett et al. 1997)、社交 (Jansz and Martens 2005)、自己効力感 (Klimmt and Hartmann 2006)、プレイヤーキャラクターとの同一化 (Hefner et al. 2007)、サスペンス (Klimmt et al. 2009) などを割り出している。

現代ボードゲームとの関連において考えられる理由を同定する手段として、プレイの快に関するいくつかの質問に答えるよう、調査回答者たちに尋ねた。まず、特に楽しまれている共通のボードゲームメカニクスについてプレイヤーたちを調査した。次に、いくつかの特定のゲーム要素がプレイヤーたちの悦びにどれほど寄与するものか尋ねた。最後に、ボードゲームのプレイの体験一般から引き出す快に関して聞いた。この徐々に対象が広くなる一連の質問は、この章にあるプレイヤーの悦びのモデル（図7.1）の基礎を成している。これらの質問への回答は、ホビイストが他のゲームよりもあるゲームのほうを選ぶのはなぜか、そしてなぜボードゲーム一般をプレイすることを選ぶのかについて、明瞭な像を提供している。

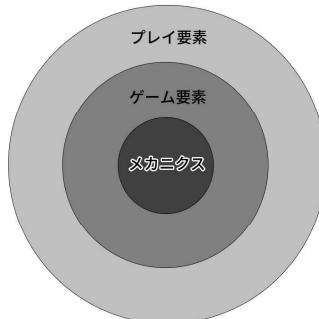


図7.1. プレイヤーの悦びの段階。

## プレイヤーの悦び — メカニクス

議論してきたように、ユーロゲーム、およびボードゲーム一般には、コアメカニクスの共有プールを利用する傾向がある。この項では、プレイヤーが自分の悦びをどれくらい特定のメカニクスの実装と結びつけているのか探りたい。Jesper Juulは、ゲーマーであるという体验を、「ゲームを見ること、そしてそれを遊びたいと思うことの、単純な引力の感覚だ」と述べ、「その〔ビデオ〕ゲームの引力は、これまでプレイしてきたゲーム、個人的な好み、ゲームに求められた時に喜んで時間を注げるか否かに依存する、主観的な体验だ」と注釈をつけている (Juul 2010:2)。この「引力」の説明は幾分曖昧なものだが、遊びの選好が過去の他のゲームの体验や主觀的な好みに依存す

るという考え方<sup>6</sup>は、ボードゲームにも適用できる。ゆえに、プレイヤーをユーロゲームに惹きつけるものは何か議論する開始地点として、ゲームの中で特定のメカニクスを楽しんでいるその度合いを示すよう回答者達に求める質問を入れた。使用する言葉が回答者達に馴染みのあるものになるよう、メカニクスの説明は Boardgamegeek のカテゴリーから取った。図 7.2 に、この質問への回答データを「普通は、またはいつでも悦ばしい」と「悦ばしいことがあるとしても極めて稀」の 2 値に落とした<sup>7</sup> サマリーを示す。

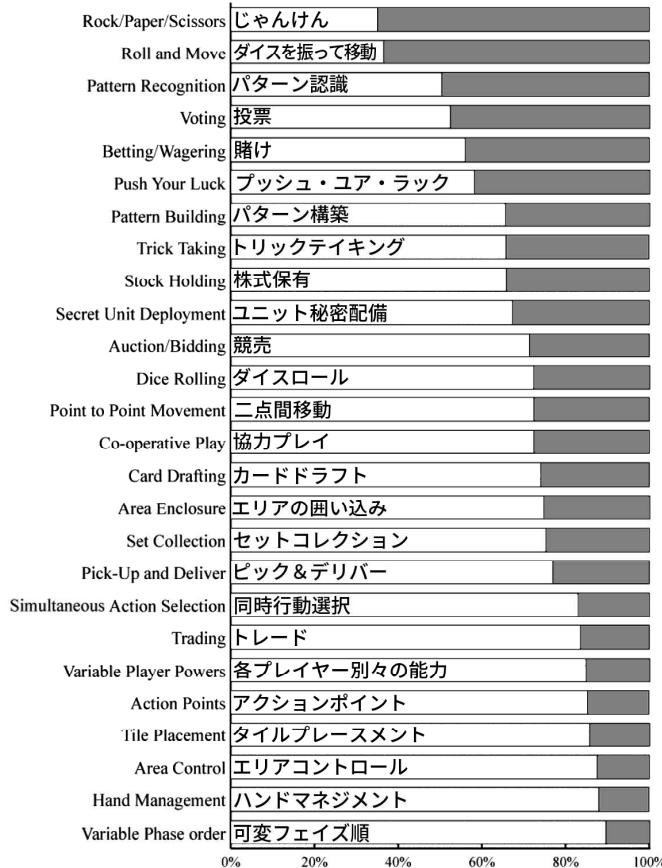
この図からすぐに言えるのは、人気において傑出する特定のメカニクスの不在だ。ここにあるのはどちらかといえば、運に基づくメカニクスを避ける傾向を示す、ゆるやかな傾斜だ。驚くべき事ではないが、最も楽しまれているメカニクスは、ユーロゲームのジャンルと密接に結びついたものだ（例えば、可変フェイズ順<sup>8</sup>、エリアコントロール、タイルプレースメント、アクションポイント）<sup>9</sup>。対照的に、最も人気のないメカニクスは、プレイヤーの意義ある意思決定を行う能力を限定するもので（例えば、ダイスを振って移動、じゃんけん、パターン認識）、前に議論した、主流<sup>メインストリーム</sup>のゲームが避けられるのは、この影響の反映だ。

\*6 Juul の述べる時間を費やすことへのコミットメントの問題は、ビデオゲームの場合ほどは束縛的なものではないのだが。ビデオゲームは完遂までにプレイヤーの人生を何日も持っていくのだ。既に私は、ホビイストの間でゲームの長さがゲームへの選好に与える一般的な影響を割り出している。

\*7 この調査で元々用意した選択肢は「悦ばない」「稀には悦ぶ」「普通は悦ぶ」「いつでも悦ぶ」。

\*8 可変フェイズ順は、ターン内で実施する各手順が毎ターン違った順番になり得るようなゲームを指す用語。これは厳密に言えば「メカニクス」ではないとはいえ、通常は役割選択やワーカープレースメントといったメカニクスの使用から発生するものだ。

\*9 手机マネジメントはユーロゲームで共通して使われるメカニクスだが、これはアメリカの多くのホビーゲームや、もちろんコレクタブルカードゲームにも存在するものだ。



□普通は、またはいつも悦ばしい ■ 悅ばしいことがあるとしても極めて稀

図 7.2. 上記のボードゲーム・テーブルゲームのメカニクスまたはゲーム様式を、あなたは一般にどれくらい楽しんでいますか？（明確化のため要約済）

〔※「ブッシュ・ユア・ラック」は、『坊主めくり』のように、プレイヤーが一步進むごとに、そこで止めてそれまでに得た利益を確定させるか、確率で全てを失うリスクを取ってでももう一步先に進むか、プレイヤーに選択させるメカニクスのこと〕

## プレイヤーの悦び – ゲームの特色／要素

前述の回答への全体的な印象は、プレイヤーは一般に特定のメカニクスを好むわけ

ではなくその実装が提供する全体的体験を好んでいる、というものだった。あるプレイヤーが説明するように、

“ゲームメカニクスは、それがどう実装されているかほどには重要なことじゃない。状況に応じてコーヒーもソーダもビールも好きで飲む。けれどもコーヒーは良いコーヒーじゃなきゃいけないし、ビールは良いビールじゃないといけない。” — R330

先に議論したとおり、ユーロゲームは典型的には、複数のメカニクスの混合を伴うもので、それを結びつけて全体としてのゲーム体験を産みだしている。続いて別のアプローチとして、全体の体験のうちどの要素が悦びに寄与しているか、回答者たちに尋ねた。ホビイストにとっての重要度を測定するため、調査の準備の一環として、現代ボードゲームに共通して見られる要素や特色のリストを作った。この構成要素のリストは私自身の観察と、様々な情報源から取ったこの趣味に関する批評的言説の分析から引き出したものだ。これらの要素および特色の意味はほとんど明白だが、一部にはボードゲーミング<sup>ホビー</sup>趣味内の領界<sup>ドメイン・スペシフィック</sup>固有的な名称があり、これについては、プレイヤーにとっての重要性を議論する項で詳細に説明する。これらの要素の存在がどの程度、自らのボードゲームおよびテーブルゲームの悦びにおいて重要なものか、調査回答者たちに質問した。この質問への回答を、図 7.3 に図解した。

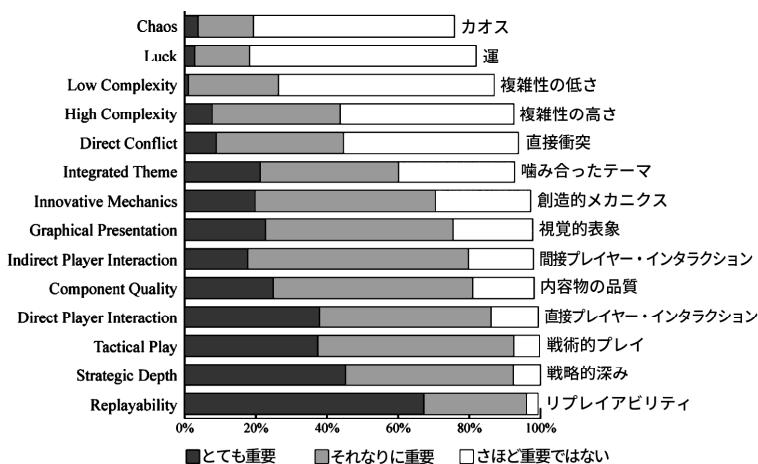


図 7.3. 上記の要素はあなたのボードゲームやテーブルゲームの悦びにとってどれくらい重要ですか？

## リプレイアビリティ

“そのゲームをもっとプレイすれば、その深みをもっと見つけられる。” — R512

これらの結果からまとめられる最初の所見は、回答者達が繰り返し遊べる可能性をゲームの悦びの最も重要な要因と見なしているということだ<sup>\*10</sup>。理論的にはルールで繰り返し可能になってさえいればあらゆるゲームはリプレイアブルだが（Salen and Zimmerman 2004:123）、様々な姿を取るゲームは、繰り返しのプレイにより向いている。この可変性に光を当てて、Juulは彼の用語でいう「進行のゲーム」と「創発のゲーム」の基本的な差異を割り出した（Juul 2005:67-83）。前者において出される課題の線形かつ連続的な性質は、プレイヤーが必ず「あらかじめ用意された一連の出来事」を進んでいく、という結果につながる。ホビーゲーミングにおける最も典型的な例はロールプレイングゲームで、これは1970年代初頭に、進行と、そしてはっきりとした物語をゲームの構造的な特性として最初に持ち込んだものだ。

進行のゲームの性質上、ルールは繰り返し可能なものだとしても、ゲームでデザインされた課題をいったん越してしまったら、一連のイベントを繰り返そうという動機が湧くことは稀だ。ロールプレイングゲーム……これははっきりとした一連の課題というよりは遊びの枠組を提供するものだ……ならば、プレイヤーはひとつの冒険を完遂したら別の冒険に乗り出すだろう。進行型のビデオゲームの場合はしかし、課題を越したら、プレイヤーはその課題にもう一度挑もうという強い動機を持つことは滅多にない<sup>\*11</sup>。結果として、こういうゲームは遊びの可能性に限界があり、「他のほとんどの消費財と同様、購入され、使用され、いつかは捨てられる。」（Hunicke et al. 2004）

一般的に言って、ボードゲームはJuulの用語でいう「創発のゲーム」だ<sup>\*12</sup>。

\*10 回答者の96%が、リプレイアビリティをとても重要(67%)またはそれなりに重要(29%)と回答した。

\*11 「最短時間攻略」（Lowood 2005）や、マルチ・エンディングを用意するゲームのような例外はあるが、一般論としては妥当だろう。

\*12 ボードゲームの中には進行の要素を持つものもある（『テイルズ・オブ・アラビアン・ナイト』（Goldberg 1985）など）が、ほとんどは概ね創発的だ。Juulは、マルチプレイヤー・ボードゲームを、この創発というゲーム形態の最も純粋な例だとしている（Juul 2005:71）。

“創発は原初より存在するゲーム構造で、ここではゲームは少数のルールで規定される。このルールは組み合わさってゲームに大量の変化を産み出し、プレイヤーはそれを扱うために戦略を立案する。” (Juul 2002)

創発は、システム理論と科学そして哲学に由来するもので、比較的単純なルールの組から複雑なパターンが生まれるあり方を述べたものだ。Juul が記すように、ほとんどのマルチプレイヤーゲームは創発的なもので、(進行のゲームのそれに比べれば) 比較的単純なルールセットで構成され、プレイを通じて複雑なパターンを見せる (Juul 2005:73-75)。調査回答者にとって、この創発が供する繰り返しのプレイの可能性が、ゲームの悦びを議論する際に最も重要なものと見なされていた。

“勝利へと至る道筋と選択肢に関する真の洞察を得るのに十分なほど、ひとつのゲームを頻繁にプレイしたい。” — R404

“たくさんのリプレイをもたらすイノベティブなメカニクスを、その戦略や戦術をつかんだと感じるまで [楽しむ]。” — R130

“新しいゲームを始終試すよりもひとつのゲームに精通したい。だからゲームにはリプレイの価値がいっぱいないといけないけれど、理想的には初心者を脅かしうきないものでもないといけない。熟練ゲーマーじゃない友達とよく遊ぶから。” — R744

“最初の数ゲームを遊んだ後でなお楽しむにはあまりに単純なものよりも、長くプレイするほどに成長してゲームの成分に習熟できる、複数の層を持ったゲームが好きだ。” — R469

先に観察した、大量のゲームのコレクションをため込むゲーム・ホビイストの習性を考えると、ここでのリプレイアビリティの強調は何か皮肉だ。それでも明らかに、調査回答者はゲームが提供する繰り返しプレイの機会を高く評価している。

## 知的挑戦 — 戰略と戦術

“知的挑戦。これが、勝とうと努力し、しかし負けを気にしない理由だ。重要なのは挑戦なんだ。” — R735

ホビイストは共通して、リプレイアビリティの重要性を、個々のゲームへの精通が与えてくれる、戦術や戦略の探究の機会の点から議論している。そうであれば、個々のゲームからの彼らの悦びにおいて戦略的深みの存在と戦術的プレイの機会を大いに重要なものとして調査回答者が言及するのは、驚くべきことではない。ゲームの文脈においては、戦略とは所与の目標の追求において長期の計画を立案し遂行することだと広く理解されており、一方で戦術とは短期の（低次の）目標を成し遂げるための時々刻々の意思決定を指して言うものだ (Järvinen 2009:146)。戦術的プレイの機会と戦略的深みにより、プレイヤーは長期ないし短期の結果を伴った意思決定を行える。プレイヤーがこれらの要素の存在を楽しんでいることは、彼らがゲーム内での意味ある意思決定から引き出される知的挑戦を重んじていることの反映だ。

所与のゲームにおける戦略的深みの存在は、アブストラクトゲームのシステムの創発的特性に直接結びついている。ゲームがプレイヤーに意味ある意思決定を供するには、長期的計画を作りあげられないほど予測不可能性に陥ることなくプレイヤーがゲームの目標を追求できるような、多様な戦略を供給するのに十分な複雑性を持つ必要がある。ゲームシステムの振る舞いの予測可能性は、長期的戦略を作りあげるには不可欠のものだ。この長期的計画の考案と実行の機会は調査回答者にとってゲームの悦びにおける重要な要因と見なされている。回答者の 92%が、自らのゲームの悦びにおいて戦略的深みをそれなりに重要 (47%) またはとても重要 (45%) だと示した。

“戦略的深みと意味ある選択は最も重要な。私のお気に入りのゲームは、シンプルなルールを使って深みを提供してくれるものだ。” — R111

“ゲームが戦略における創造性を鼓舞し、全員の油断の隙をとらえたビッグ・ムーブのチャンスをくれる時、私は本当に楽しんでいる。” — R742

“高いレベルの社交的インタラクションを持つ戦略ゲームが、私が最も快を引き出

されるタイプのゲームだ。過度に複雑である必要はないけれど、マスターするのが難しい程度には十分な深みがあるべきだ。” — R180

“私は勝利を成し遂げられる複数の戦略があるようなゲームが楽しい。色々な戦略を試してみるのが楽しい。ゲームは十分に挑戦し甲斐もあるべきだ。私はすぐに勝てるようなゲームよりも、最初のプレイで負け、さらに後のゲームでも、というゲームの方が普通は楽しい。” — R280

ボードゲームの文脈において戦術は、プレイヤーの目下のポジションを上げたり、他のプレイヤーがポジションを上げる可能性を制限したりする、特定のアクションの実施だと理解されている。回答者の 92%が、戦術的プレイの機会を、それなりに重要（55%）あるいはとても重要（37%）だとみなしている。戦術的プレイはより広い戦術の一部を担うものでも、あるいは単発的なアクション……好機をとらえる手でもあり得る。戦術は通常、ゲームシステムの振る舞い、あるいは他のプレイヤーの振る舞いから誘発される。この種の反応的なプレイは、調査回答者にとって、個々のゲームの悦びに大きく寄与するものとみなされている。

“[私が楽しんでいるのは] 計画を作りあげて盤上で実行すること、相手の手や戦略に応じて必要な調整を行うこと。” — R500

“[私が楽しんでいるのは] 相手のプレイやゲームの運からもたらされたその状況でベストを尽くそうとすること。” — R642

“実際の相手によってもたらされた戦術的課題を、それが複雑なものであれ単純なものであれ、解くのが楽しい。” — R667

ユーロゲームは概ね戦術的なものもあり得るし、また高度に戦略的でもあり得る。ジャンルを説明するのに「戦略ゲーム」という言葉がよく使われるが、実際には古典的なアブストラクトゲームがそうであるように、ユーロゲームが典型的に提供しているのは戦略と戦術の混交だ。このふたつの要素を特徴付ける共通の要素は、これらの要素を実行するあり方が、個々のゲームにおいてプレイヤーに意味ある選択をもたらしている、という点だ。戦略的および戦術的な選択は、意思決定自身が難しいものである限りにおいてのみ、重要性を持つ。ある戦略が明らかに他のどれよりも成功する

ものであれば、ゲームのプレイは予測可能で面白くないものになる（Juul 2005:59）。同様に、ある戦術的プレイが他のどの代替案よりも明らかに利のあるものだったら、ゲームは「筋書きのある」ものに……つまり、そのゲームのプレイはプレイヤーの側にいかなる意思決定も要求しないものに感じられる。

典型的なユーロゲームが戦略的および戦術的プレイの混交を含むものだとすると、調査回答者が一般にゲームの複雑さの程度を比較的重要でないものと見なしているのは興味深い。ここから示唆されるのは、プレイヤーはゲームシステムの内在的な複雑性（ないしその欠如）よりも、ゲームがもたらす意思決定の枠組の観点から、ゲームを評価しているということだ。だからこそ、『ケイラス』のような徹底して戦略的なゲームが、『カルカソヌ』のような戦術のエクササイズと同じジャンルの中に位置付けられる。効果的に実装されていれば、戦略も戦術もプレイヤーに知的挑戦のある選択の機会を供し、意味あるプレイをもたらす。しかし、根がファミリーゲーミングにあるので、ユーロゲームは一般的に比較的単純なルールセットを志向する。ユーロゲームでは挑戦課題がゲームシステム自身の運用から引き起こされることは稀で、それよりもゲームが形作るプレイヤー間のインタラクションから生まれる意思決定によって挑戦が引き起こされることになる。

## ゲーム内インタラクションの重要性

“我々がプレイする時、我々はゲームをプレイしているのではない。我々は対戦相手をプレイしているのだ。そのゲームはたまたま、プレイのアリーナとして合意されたものなのだ。”（Hermosa 2007）

\*<sup>13</sup> 個人間の特定の形のインタラクションを通じて意思決定を刺激するそのあり方は、ユーロゲームのプレイの際立って特徴的な要素だ。目標に関して蓄財に焦点を合わせていることや、ゲーム要素を保有できるようになっているメカニクスが多数を占

---

\*<sup>13</sup> この項で議論する見解のいくつかは、元々は私の文章「他者とのブレイング：マジックサークル内の倫理」（Woods 2007）で提出したものだが、そこでの考えは後に、Lewis Pulsipher のブログ投稿「ゲームのシステムと心理」（Pulsipher 2009b）の読解を通じて具体化された。

めていることにより、プレイヤーたちが同一のゲーム要素の所有権を得ようとして起きる対立が主な対立の発生源であるようなゲームができあがる。これは他のゲーム形式にも広げて言えることではあるが、これらの諸々の対立が非同期的に解決されるそのあり方は、ユーロゲームにおけるインタラクションの間接性という説明に繋がる。

ユーロゲームでは、抽象的なゲームシステムへの熟達は、ほとんどの場合とりたてて入り組んだ挑戦課題にはならない。ファミリーゲーミングというジャンルの根本と、それに関連する親しみやすさの重視を考えれば、ゲームシステムの運用ルールがふつう比較的直観でわかるものなのは驚くことではない。運用ルールを総合的に熟知するためにそのゲームへの一定の献身がふつう要求されるウォーゲームやコレクタブルカードゲームといった例とは対照的に、Lewis Pulsipherは、ほとんどのユーロゲームのシステムは1回だけ遊べば理解できると言っている(Pulsipher 2009b)。かようにユーロゲームのデザインでは、知的挑戦の核を、プレイヤー間のインタラクションから生じるものだと考えている。あらゆるマルチプレイヤーのゲームがこの要素をある程度は利用しているものの、ユーロゲームにおいて二人を超える人数向けにデザインされたゲームが支配的であることは、ゲームの結果の決定要素としてのプレイヤーのインタラクションの重要性を上昇させている。Boardgamegeek創設者Derk Solkoは、二人ゲームと比較した際のマルチプレイヤーゲームの効果を以下のように説明する。

“いかなるマルチプレイヤーの状況でも、どのプレイヤーが取るどの手も、そのプレイヤーのアクションであることを超えた効果を持つ。この面で二人ゲームは「ゼロ和」だと言われる。自分にとって良いどのアクションも、相手にとって悪いことだ。だが他のプレイヤーたちの存在はこの等式を混乱させる。これが、プレイヤーがよく「私は自分の状況を良くするためにプレイしている」とだけ言う理由だ。しかし、プレイヤーが否定するほどに [...] ゲーム中に他のプレイヤーがすることが、自分がすることよりも自分の成績により大きく影響する。”(Solko 2005)

ユーロゲームにおけるプレイヤー・インタラクションの重要性は、特定のメカニクスがプレイヤーに挑戦を与えるために競争的プレイの心理学を利用する、そのあり方に由来している。ゲームシステムの理解に熟達することが完遂への道であるような進行型シングルプレイヤーゲームと異なり、マルチプレイヤーのゲームでは、システムというものは一般に、他の参加者との競争においてプレイヤーが戦略や戦術を実行する、そのような枠組として機能するものだ。Pulsipherはこの特徴について、ゲームの

**システム**全体組織的そして心理学的な要素を議論する中で述べている。

“ゲームのプレイングのふたつめの部分は、プレイヤーたちがシステムと如何に  
相互作用するか理解すること、プレイヤーが何をやろうとしているのか理解する  
方法を学ぶこと、そして最後に、他のプレイヤーを予測し、操る方法を理解する  
ことだ。我々はこれを、システムを知ることと対照して、ゲームの心理学を知る  
ことと呼んでいいだろう。”(Pulsipher 2009b)

ここで Pulsipher は、表面的には極めて明白であるような区別を行っている。しかし、この社交の遊びと一人の遊びの区別という見解には、ひとつ重要な派生がある。マルチプレイヤーゲームにおいて、プレイヤーの意図を読み、相手のプレイを予測し、他プレイヤーの心像を操るのは、成功裏にプレイするための不可欠な構成要素だ。ゲームシステムを理解すればプレイヤーはそのゲームを立派にプレイできる一方、そのゲームの主要な挑戦課題を供するのは、そのゲームが引き起こす個人間の心理学なのだ。回答者の一人が認めるように、

“あらゆるゲームにはある不明の要素があり、それでそれぞれのプレイヤーは勝利条件にたどり着くために異なった道を通る。ゲームを面白く、これほどにリプレイアブルなものにするのは、この暗黙的な混沌だ。ゲームは戦略や戦術についてのものであるのと同じくらい、社交的インタラクションと人を「読む」能力についてのものだ。” — R77

現代ユーロゲームにおいて間接的インタラクションをもたらすメカニクスが支配的であることを考えると、間接的インタラクションと直接的インタラクションの両方が重要だと見なされており、しかし後者の方が若干より好まれている、というのは興味深い<sup>\*14</sup>。特記すべきこととして、これは、プレイヤーの悦びにおいて比較的重要性の低いものとみなされた種類のインタラクションである、直接対立への選好<sup>\*15</sup>を示すものではない。これが示すのはそれよりも、直接的にあれ間接的にあれ、ゲームの文脈の中で互いと相互作用できるのをはっきりと楽しんでいる、ということだ。

\*14 回答者の 86%が自らの悦びにおいて直接的インタラクションをそれなりに重要（48%）かとても重要（37%）と回答した。80%が間接的インタラクションをそれなりに重要（62%）かとても重要（18%）とした。

\*15 回答者の 45%のみが、自らの悦びに直接対立の存在がとても重要（9%）かそれなりに重要（36%）とした。

“私はボードゲームのインタラクションに価値を置いている。コンピューターゲームでもマルチプレイヤーのほうがシングルプレイよりもずっと好きなのと同じで、私は椅子に座ってソリティアのボードゲームを自分でプレイしたいわけではなく、他人とプレイする機会を求めている。” — R93

<sup>インタラクト</sup> “他人と相互作用する機会が、私の最も基本的な快だ。別の面で甲斐があるのは、参加している他の全員が同じ事をやろうとしている中で、計画を作りあげて、その計画を成功裏に遂行することだ。ゲームでコンピューターの相手に挑戦して打ち負かすのもひとつのことだが、相手を負かそうという同じ目標を持った考える存在を相手に勝利するのはエキサイティングなことだ。” — R722

“協力的なものであれ競争的なものであれ、強いインタラクションのあるゲームを楽しんでいる。コンピューターゲームにはマルチプレイヤーのものであってすら欠けている、社交的側面を愛している。” — R352

“ゲームにおける他の人たちの選択とのインタラクション、そしてプレイヤーたちが互いに張り合うその様 [を楽しんでいる]。” — R371

先に論じたように、ユーロゲームにおけるインタラクションはしばしば間接的で、多くの古典的なアブストラクトゲームやアングロ＝アメリカン・ホビーゲームから連想されるような種類の直接対立を促進するようなことはめったにない。Pulsipher の記すところでは、ユーロゲームのデザイナーは、プレイヤーのインタラクションを制限し、ゲームの流れを通じて比較的孤立した状態でプレイヤーに経済的な「エンジン」を作りあげさせることに徐々に焦点を絞るようになってきている。Pulsipher がこのスタイルを論じて言うところでは、「心理的要素は存在しないか僅かに存在するだけで、このゲームには、伝統的ビデオゲームの如く、システム的要素しかない」。(Pulsipher 2009b)<sup>\*16</sup>。調査回答者の多数がユーロゲームのプレイから引き出されるインタラクショ

---

\*16 初期のユーロゲームは強くインタラクティブだった一方、Michael Barnes が記すように、『プエルトリコ』『フィレンツェの匠』そして『ゴア』は、インタラクションが非常に弱いものと一般に受け止められているようなゲームの様式を先導した (Barnes 2008a)。注目に値する点として、これらのタイトルはユーロゲーム作品のスペクトルのうち複雑なほうの端にある。

ンへいまだ非常に大きな重点を置くと述べていることを考えると、直接対立を通じたものではないにせよ、ユーロゲームはそのメカニクスにおいてこのプレイの心理学的側面をどのように促進しているのか、という疑問が生じる。

## ユーロゲームにおけるインタラクション

前に〔第五章で〕、ユーロゲームにおいて広く見つかるような、インフォーマルに定義した「メカニクス」のいくつか〔六種類〕について説明した。そのうちセットコレクションやエリアコントロールは、より正確にはメカニクスというよりも目標の種類として定義されるものだ、という事実も示した。この理由でこの二種類を除外すると、タイルプレースメント、オークション、役割選択／ワーカープレースメント、そしてトレーディング／交渉という一般的なインタラクションの形式が残る。これらのインタラクションの形式はそれぞれ、何かのゲーム内要素、環境の一部やリソースやアクションなどだが、その所有権を得ることに関するものだ。興味深いのは、これらの四種類の中で、トレード／交渉のメカニクスは最も直接的なインタラクションの形式でありながら、唯一概ね協力的な性質を持つものもある、ということだ。この理由から、このトレード／交渉のメカニクスについては、残りの三種類のインタラクション形式について考察した後で、個別に議論しよう。

タイルプレースメントは、ゲーム環境の一部分の所有権を得ることに最も一般的に関係するものだ。ひとりよりも多くのプレイヤーが特定の部分の所有権を求めるとき、対立が生じる。この対立は、特定のタイルを置くというプレイヤーの選択を通じて非同期的に解決される。この選択はゲームシステムを通じて提供される機会によって制約を受けるかもしれないが（例えばランダム要素などがある）、しかしプレイヤーに課される責任は、自分自身の優先順位を評価し、同時に他プレイヤーがその環境を形作ろうとする意図を評価することだ。この評価プロセスは、あるタイルを特定の瞬間に、あるいは特定の場所に置くという意思決定のための情報をもたらす。

役割選択とワーカープレースメントはタイルプレースメントと同様の作法で運用され、プレイヤーは特定のゲーム内アクションの権利を得ようとする。ここでも、プレイヤー自身の優先順位と、他プレイヤーの意図の評価の両方が同時に、アクションを

選ぶ意思決定のための情報をもたらす。役割選択／ワーカープレースメントとタイルプレースメントのどちらにおいても、プレイヤーが直面する意思決定は、意図の評価と優先順位付けをめぐるものだ。役割選択とワーカープレースメントは概して順序的<sup>プロシージャル</sup>な性質のものなので、Pulsipher が記すように、この種のインタラクションは「相手がやるよりも前に、正しい選択を下す」(Pulsipher 2009a) ものと特徴づけられる。

ゲームにおけるオークションは、ゲーム内要素の各種幅広い取り合わせの所有権を得るメカニズムとして使われる。オークションが単純な「一声のみの一回」である場合、これは意思決定の性質の観点からはタイルプレースメントや役割選択／ワーカープレースメントとの明白な類似がある。ここではプレイヤーは特定のゲーム内要素の価値について、他のプレイヤーがどれくらいの値踏みをしているのかについて明確な情報を必ずしも持たないまま、評価するよう求められる。より一般的なイギリス式オークションの形式では、他のプレイヤーたちの競り値を通じて対象物の価値についての知識をもっと得られるものの、それでも他プレイヤーにとっての価値と自らにとっての価値のバランスを取る必要はある。

これらのどのメカニクスから生じるインタラクションも、プレイヤー間のいかなる対立も非同期的に解決される以上、間接的なものだ。この所見の後であれば、プレイヤーがエリアコントロールを目標であるよりもメカニクスと見なしている理由も、もっと言えば、なぜ Appelcline がこの形式をオークションに極めて近いものと見なした (Appelcline 2005a) のかも、明らかだ。盤上のある領域<sup>エリア</sup>へ諸々のゲーム要素を順次的に置いていくというのは、ここで議論した三種類のメカニクスに類似している。プレイヤーに対して特定の領域<sup>エリア</sup>の価値を見積もることを要求し、そしてそれ自体、相手の置く意図を読む必要性を誘発するものだからだ。

重要なのは、トレーディングと交渉のメカニクスは、概してタイルプレースメントやオークションや役割選択／ワーカープレースメントやエリアコントロールのそれと明確に異なる仕方で運用される、ということだ。第一に、トレーディングや交渉は典型的には、ある結果を追求する中で複数のプレイヤーが同時に携わるものだ。第二に、前述のメカニクスと異なり、他のプレイヤーとの交渉の実行は、複数のプレイヤーが最適な結果を得る、協力的なものだ。つまりところ、ユーロゲームでは一般に、対立を解決するのに間接的インタラクションを用い、協力を促進するために直接的インタラクションを用いている。

この対立と協力の形式の差異に光を当てるには、『カタンの開拓者たち』が使える。ゲームの流れを通じてプレイヤーたちは、限られた大きさの六角ベースのマップ上で、入植地、都市、街道を建設していく。他プレイヤーの建築物のある所には侵入できないので、空いている場所が誰かに使われる前にすばやく道路や入植地を設立する……それによってそのゲーム環境要素の所有権を得る……ための、プレイヤー間の対立がここにはあることになる。プレイヤーが各自の手番を実行していく以上、この対立は、各プレイヤーが「相手がやるよりも前に、正しい選択を下す」ことを追い求め、非同期的に解決される。しかし、これらのゲーム要素の建設には、プレイヤー間の分配が不均衡であるようなリソースが必要になるため、プレイヤーたちは建設のためにトレードの交渉を行わなければならない。ここで、このインタラクションは同期的、したがって直接的なもので、しかしこれは対立の種ではなくむしろ協力の機会なのだ。

上記で説明したどのメカニクスにおいても、適切なゲームプレイにはプレイヤーの意図の継続的な評価が必要になるのは明らかだ。ゲーム内要素の相手プレイヤーにとっての重要性を踏みきるためにには、そのゲーム内での未来のアクションに関する、その相手の意図のメンタルモデルを組成する必要がある。同様に、オークションやトレードの文脈における特定要素の価値の評価は、他プレイヤーがそのアイテムについての想定に依存するものだ。これらのスキルは、Pulsipher がゲームの心理学について説明する時に言及したもの的一部だ。これらは確かに、調査回答者が楽しんでいるプレイヤー間インタラクション要素なのだ。

“他のプレイヤーが何をやっているのか、何故やっているのか見分ける力 [を楽しんでいる]。そこで動いている様々な戦略を見るのはとても楽しい。” — R190

“戦略を立案し、他プレイヤーの戦略を推測し、他プレイヤーを驚かせミスリードすること [を楽しんでいる]。” — R1

“新しい戦略を試すこと、ゲームに勝てるような本当に良い戦略を思いつくこと [を楽しんでいる]。普通は素早く対応されるから、さらなる新しい戦略を試すか、あるいは自分の意図を偽装することを強いられる。私は多くのゲームにおける、<sup>ムーブ カウンターミューブ</sup>打ち手／対抗する手、という思考を愛している。相手がやるだろうことを正しく予測し、一方でこちらの意図について相手を欺けたら、これはとても満足のいく

ことだ。” — R395

この種の評価を行う能力は、部分的にはそのゲームシステムへの習熟に依存する。プレイヤーはそのゲームシステムと利用可能な戦略に対する自らの知識を使って、相手プレイヤーのあり得る意図を推論する。ユーロゲームにおいてプレイヤーに与えられる選択肢の数は通常は限られており、ゲームシステムの複雑性は比較的低いので（ゲーム状態の分析で導出される限りにおいては）、この意図の予測は『チェス』のようなゲームにおいてよりは遙かに容易だ。

ボードゲーム、とりわけユーロゲームのジャンルに属するそれが段々と非インタラクティブなものになってきており、個々で達成したものへより焦点を合わせるようにになっている、という Pulsipher の所見を考えると、このジャンルの熱狂者がゲーム内インタラクションの存在にこれほどの重要性を置いているのは興味深い。ここから示唆されるのは、プレイヤーはゲームがもたらすインタラクションの量よりも、単純にインタラクションの存在に価値を認めているということだ。『プエルトリコ』『フィレンツェの匠』『ゴア』はこのデザイン様式の模範だが、これらのいずれも、インタラクションを全く欠いてはいない。Greg Aleknevicus が示したように、いかなるインタラクションもないようなボードゲームは極めて稀だ（Aleknevicus 2002）<sup>\*17</sup>。何人かの調査回答者が示したように、本当に一定量のインタラクションないと、本当に小さいゲームになる。

“私はマルチプレイヤー・ソリティアに反対するものではないが、混じりけのない純然たるそれは退屈なものになり得る。私が言いたいのは、互いに影響を及ぼせるというのは、ゲームを本当に楽しくダイナミックにするということだ。” — R640

---

\*17 Aleknevicus はアメリカのゲーム『セット』(Falco 1991)、Alex Randolph の『ハイパーロボット』(Randolph 1999)、Bruno Faidutti の『ボンゴ』(Faidutti 2000a)、イギリスでデザインされた『テイク・イット・イーイジー』(Burley 1983) を、マルチプレイヤー・ソリティアの例として挙げている。Splotter Spellen 社の『オラクロス』(Wiersinga and Jannink 2002)、Friedemann Friese の『ターボ・タクシー』(Friese 2000)、最近では Reiner Knizia のゲーム『フィッツ』(Knizia 2009a) のような類似のゲームも、この作品リストに加えられるだろう。これらのタイトルのいずれも、より正確には、数人が同時に解くパズルだと説明できる。さらに言えば、多くはパターン認識をプレイヤーの側に要求するが、このメカニクスは調査回答者に評判の良くないものだ。

“私は他のひとり、あるいは他の複数人との知的な競争を楽しんでいる。パズルを解くという側面が鍵だから、強いプレイヤー間インタラクションのあるゲームも楽しいが、インタラクションの弱いゲームでも満足だ。けれども、一定のインタラクションは必要で、そうでないと人に相対してではなくルールに相対して遊んでいることになってしまう。” — R447

多くの学問的定義においてある種のインタラクションがゲームの構成的要素として重要性を持つ一方<sup>\*18</sup>、ここでのプレイヤーたちがゲームシステムとではなく他プレイヤーとのインタラクションに限定して言及しているのは、注意すべき重要なことだ。

“プレイヤー間のインタラクションがたくさんあるゲームが好きだ（直接でも間接でも）。友達と遊びたいんであって、システムとだけ戦いたいんじゃない。マルチプレイヤーの場でソロでプレイしたいわけじゃない。” — R35

“私は直接的に他のプレイヤーと相互作用するようなゲームを楽しんでいる。<sup>インタラクション</sup> オークション、交渉、トレード、取引のあるゲームがお気に入りだ。” — R192

“プレイヤー間インタラクション〔を楽しんでいる〕。一緒に頑張るのであっても、互いに争うのであっても、プレイの諸相を通じて全員が最大限に引き込まれるのが、私には最も大事なことだ。” — R262

“プレイヤーの間にちょうど良い量の議論とインタラクションがあるようなゲームが最良のゲームだ。過剰な量のではなく [...] 人と喋らずにプレイしたかったら、家にいてオンラインで遊んでいただろう。” — R145

ユーロゲームは概して直接対立の機会をほとんど提供しないが、ふたつの階層で、プレイヤー間の社交的インタラクションを促進する作用を持っている。第一に、所有権の獲得に焦点を当てた非同期的なメカニクスが、相手の意図を慎重に評価することをプレイヤーに要求している。この形のインタラクションがプレイの焦点をゲーム空間から他プレイヤーへシフトさせている。Parlett が現代のゲーム一般について述べて

---

\*18 例えば、Haddon (1981)、Crawford (1982)、Zagal (2000)、Costikyan (2002)、Björk and Holopainen (2003) を参照。

いるように、そのプレイは「盤上を超えて、プレイヤーたち自身の心の中」(Parlett 1999:7) に中心が置かれている。第二に、トレードのような同期的なインタラクションを通じて、プレイヤーたちは互いに利のある結果を追求する中で協力をしている。調査回答者にとってこの種の鼓舞的かつ仲裁的なインタラクションが依然として個別の作品の悦びにおける重要な要素であるのは明らかだ。

## 内容物とグラフィクス

プレイヤーはボードゲームの物理的および美的性質に高い価値を置いている。  
グラフィカル・プレゼンテーション  
 視覚的表象は、回答者の 76% に、とても重要 (23%) またはそれなりに重要 (53%) とみなされていた。コンポーネント 内容物の品質は、回答者の 81% が、とても重要 (25%) またはそれなりに重要 (56%) とみなしていた。ほとんどの場合、プレイヤーはゲームの一般的な製造品質が、自らの悦びに大きく寄与すると触れていた。

“美しい盤や内容物や、新しい箱を開けて厚紙から駒を型抜くことを愛している。”

— R50

“愛らしい駒が載った、魅力的でうまくレイアウトされた盤が本当に好きだ。”

— R377

“美しいゲーム盤、美しい駒、それから品質全般を愛している。” — R517

“巧く製造されたゲームは視覚で上げてくる。” — R97

視覚的表象と高品質な内容物の両方の要素が、Robin Hunicke 等の言う「感覚の快としてのゲーム」(Hunicke et al. 2004) に寄与する。とりわけ、デザイナー Jesse Schell が記すように、物理的なゲームのプレイの触覚的性質は、玩具で遊ぶ快に密接に関係している (Schell 2008:109)。この関係を反映して、調査回答者の何人かが、悦びに寄与する要因として、ボードゲームおよびテーブルゲームの触覚的な美的特徴を明示的に挙げている。

“いくつかのゲーム、Days of Wonder 社のタイトルや『ギップフ』シリーズのようなゲームでは、私はそこにある細々したものを見たが、私はそれをただ愛している。そういうものを扱うのは快というもので、ゲームプレイのまことに取り繕ってくれる。” — R369

“私がプレイするゲームで好感を持っているのは、単純なルールのシステムの中で操作できる触覚的で物理的な複数の物体だ。” — R120

“単純に、駒を扱って動かしたりすることからも、大きな快を得ている。” — R79

回答者がリプレイアビリティやインタラクションに置いている相当な重さからゲームのプレイの重要性は明らかである一方、ボードゲームの視覚的要素や内容物の触覚性が高く評価されているのは明らかだ。Greg Costikyan は、表象と内容物の品質がゲームの経験に及ぼし得る顕著な影響を認めている。

“單なる感覚刺激が作り出し得る違いの例として、ボードゲーム『アクシズ・アンド・アライズ』を考えよう。私はこれを、Nova Games 社から出版されたときに最初に買った。無名のホビーゲーム出版社だ。そこに入っていたのは、極端にけばけばしい盤に、軍事ユニットを表すための醜い厚紙のカウンターだ。一度遊んで、これはどうしようもないと思って、すぐに片づけてしまった。数年後、このゲームは新しいエレガントな盤に、飛行機や船や戦車や歩兵の形をした何百ものプラスチック駒を連れて、Milton Bradley 社から再版された。私はそれから、このゲームを何度も遊んでいる。小さな軍隊のフィギュアを盤上で振り回す触覚の絶対的な愉悦が、このゲームを遊んで楽しいものにしているのだ。” (Costikyan 2002:26-27)

ボードゲームはこの玩具に結びついた触覚の快を利用している。Costikyan が示した「小さな軍隊のフィギュアを盤上で振り回す」という描写は、Chaim Gingold がビデオゲームのプレイにおける満足感の源として位置付けた、箱庭世界で遊ぶ子供遊びの快を思わせる<sup>\*19</sup>。注目すべき点として、このボードゲームの触覚性、そしてボードゲームによって提供される、ゲーム世界と直接に相互作用する機会について、回答者

\*19 実際、Gingold の論はほとんど全てビデオゲームを扱ったものだが、彼はボードゲーム『囲碁』を「箱庭」の例だと明示的に言及している (Gingold 2003:7)。

の何人かがビデオゲームの非実体性と明示的に比較している。

“コンピューター／ビデオゲームと比べて、ボードゲームの物理的性質が好きだ。ダイスを振ること、カードを手に持つこと、木のキューブを集めること。” — R580

“ボードゲームの「アンプラグド」な性質を愛している。私の生活にある他のあらゆるもののがデジタルであるように思えるなか、何人かの友人とテーブルに座って、木と紙でできた単純な細々したものだけと共に良い時間を過ごすのは本当に素敵のことだ。” — R735

視覚的表象と内容物の品質は、美的な快を提供し、またゲームと物理的に相互作用する機会を通じて触覚的な快を提供しており、明らかにユーロゲームにおけるプレイヤーの悦びに寄与している。回答者がこの特性を、きちんと噛み合ったテーマや創造的なメカニクスの存在よりも自らの悦びにとってより重要なものとして言及したという事実は、ゲームのプレイがホビイストの議論や批评の通常の焦点であり重視されていることを考えると、おそらく驚くべき事だ。明らかにこの美的側面は重要なもので、ホビーゲーム産業における他の領域からの注目を免れず、それらの領域における製造品質の向上がユーロゲームの品質によって誘発されたという事実がある。<sup>インタラクト</sup>

## テーマとメカニクス

きちんと噛み合ったテーマや創造的なメカニクスがプレイヤーの悦びに寄与する部分は、これらふたつの要素がホビイストの間に産み出す議論の量から予想されたほどには大きくなかった。これらの要素は相当数のプレイヤーにとって重要なものである一方、既に記した通り、いずれもゲームの製造品質ほどには重要だと見なされていない。

ユーロゲームのジャンルの中で新しいメカニクスの実装に重点が置かれるなどを考えると、この特性をとても重要とみなす回答者が 20%しかおらず、それなりに重要だとしたのが 51%だったというのは驚くべき事だ。創造的メカニクスの実装に価値を置く回答者は一般に、ゲームの創発的性質の探究を快の源と考えていた。

“私は本当に創造的なメカニクスが好きだ。新しいゲームを探究して何か新しいものを見つける、新しさの要素は本当に魅力的だ。” — R404

“ゲームのルールとメカニクスがどのように機能するか見るのが好きだ。メカニクスの新しい使い方を見ると、それがそのゲーム上で合法なものであってもそうでなくとも、いつでも興奮する。もちろん、それがゲーム上非合法なのであれば、ハウスルールでそれを合法ということにしない限りは、実際にはやらないけれども。私は単に、メカニクス、そしてその可能性と相互作用に関心があるだけなんだ。” — R576

前に議論したように、ユーロゲームにおいてテーマは往々にして、ゲームのメカニクスに付随するものとしてしか語られない。それにもかかわらず、この調査からは明らかに、テーマ的な前提は依然としてプレイヤーの悦びにおける重要な要素なのだ。実際、何人かの回答者はテーマとメカニクスが共に紡ぎ産み出す物語表現<sup>ナラティブ</sup>とストーリーの感覚に明示的に言及している。

“俯瞰して見れば、最良のゲーミング体験は、上端にある「物語表現」<sup>ナラティブ</sup>と下端にある「メカニクス」の間の流動的な繋がりを持つものだ。私の定義では、噛み合ったテーマとは、同じゲームを複数回プレイすることでゲームプレイのメカニズムが様々に異なったストーリーの弧をたやすく産み出すことを可能にする、そのような文脈のことではないか。” — R56

“統合された、とても興味深い、没入できるテーマが、テーマを非常によく溶け込ませたメカニクス、それからいくらかの競争、あと物語表現の感覚に組み合わさったものを愛している。” — R212

この「物語表現の感覚」は、一般にユーロゲームがそれにおいて名高いというものではない。しかし、テーマとメカニクスの関係は概ね主観的なものだと認めるのは重要なことだ。つまり、ある人にとっては良く噛み合ったテーマと思えるものが、別の人にとっては単にメカニクスと疎結合したものにしか見えないかもしれない。この主観性の良い例は Knizia の『チグリス・ユーフラテス』で、このゲームはあるプレイヤーには文明のゆりかごにおける発展を描いた豊かなテーマを持つゲームである一方、他

のプレイヤーにとってはタイルプレースメントの乾いたアブストラクトゲームに見えている。

個別のテーマやメカニクスについてプレイヤーが論じる際は、ユーロゲームのデザインで概して強調される、建設的な努力についての言及がしばしば見られた。

“構築し、改良していくことに関するテーマが好きだ。点を産み出す「エンジン」の構築を含むゲームが、私のお気に入りだ。” — R177

“相手がこちらを助けるほどにはこちらが相手を助けないような手を打っていく、他プレイヤーをあまり害さないゲームが好きだ（例えば『ペルトリコ』の役割選択など）。ゲームの流れを通じて「何かを構築する」のを楽しんでいる。リソースをやりくりしてそれをゲームの終わりまでに最も効率的に点に変換するようなものを。このプロセスを他のプレイヤーが妨げるような形での対立は好きだが（例えば『ケイラス』で、あなたに必要な建物をこちらが押さえてしまうとか、あなたを城で負かすとか）、既に自分のものになったものを奪ったり壊したりするような対立は好きじゃない（例えば『[カタンの] 開拓者たち』で泥棒や独占カードを使ってあなたの資源を奪うとか）。” — R176

<sup>サブジェクト</sup> この主題の成分が往々にして後付けだったり、核となるメカニクスに漠然としかはまらなかつたりするユーロゲームでは、プレイヤーはゲームのルールのテーマ的説明に誘われメカニクスをこのテーマのレンズを通して見るようになるのであり、ゆえに、如何に漠然としか当てはまらないものだったとしても、彼らのそのゲームの体験がそれによって形作られるのは避けられない。他のホビーゲームの形式においてシミュレーションの正確さがゲームのひとつの価値基準と見なされ得るのであれば、ぴったりと噛み合ったテーマのないユーロゲームの人気と優勢は、ホビーゲームのデザインにおけるこのモデルからの離脱を提案していることになる。確かにこの調査の示すところでは、顕著な数のプレイヤーがテーマを反映したメカニクスの効果的な実装を良しとしている一方、そのような真実らしさは、概して悦びの源としてプレイヤーの心に真っ先に浮かぶものではなかった。

## 運とカオス

ゲームにおけるランダム要素の存在は、ゲームの開始地点やゲームの流れが、プレイを繰り返すごとに毎回異なるものになることを担保することで、予測不可能性に寄与している。回答者はゲームにおける運の存在をとりたてて自らの悦びにおいて重要なものと見なさなかったが、これはおそらく、ゲームシステムへのランダム要素の導入が、プレイヤーにとって重要だと見なされるゲームの特性である戦略形成の可能性を減じさせるからだろう。大部分の調査回答者は、運の存在に反対するものではないが、自らの悦びにおいてどちらかと言えば重要でないものと見ていた。最も一般的には、ランダム性は、ゲームの結果を決める中枢にあると感じられるようなものでない限りにおいて、許容されるものと見なされていた。

“ランダム性や運があまりに過剰で、戦略的／戦術的プレイで和らげたり広げたりできないようなもの [は、私は楽しくない]。” — R680

“運がもたらす興奮が好きだから、運の要素を楽しんではいるが、支配的なものになるべきではない。” — R456

“直接的にゲームの勝者に影響しないなら、運の要素は問題ない（例えば、『リスク』の運は大丈夫だ。予測可能で、また考慮していれば、回避もできる）。” — R697

カオスの存在も、自らの悦びに重要でないものとプレイヤーに見なされていた。通常の用語法では、カオスは予測不可能またはランダムな出来事を言う。ゲーミング用語では、カオスは他プレイヤーのアクションによって決まるものの、ランダムな出来事と受け取るに十分なほど予測不可能であるような要素と評される<sup>\*20</sup>。カオスはふたつの要素と密接に結びついている。プレイヤーの人数と、プレイヤーがゲーム状態を変えられる程度だ。『チェス』のゲームにおいて、人は相手のアクションをランダムな

---

\*20 数学的な意味では、カオスという用語は「決定論的システムにおいて起きる確率論的振る舞い」を示すもので、ここで確率論的というのは、正確な予測はできないが分析に確率分布を使えることを言っている。結果としては、その振る舞いはランダムだ (Stewart 1989:17)。決定論的システムにおけるランダムな出来事という明らかな不一致を脇に置けば、ホビイストが用いるカオスの語の使い方は、この定義にごく正確に沿ったものだ。

出来事だとは受け取らない。しかしプレイヤーの人数が増えると……ユーロゲームではしばしばそうであるように……プレイヤーのアクションの総和はランダムであるものという認知が往々にして立ち上がってくる。Salen と Zimmerman はこの要素を「ランダムの感覚」と呼び、『チャイニーズチェッカー』のゲームの体験を描写している。

“目を閉じて自分の手番のときだけ目を開けるとしよう。すると盤自体がシャッフルされたように見えるかもしれない。とりわけゲームの中盤で、盤の中央が最高にごちゃごちゃしているときには。しかしながらこのランダムな感じはまやかしだ。なぜならこのゲームには、形式上、偶然の仕組みはないからだ。完全に理詰めで押してくるプレイヤーなら（そんな人が実際にいるわけではないが仮にいるとして）、これっぽっちもランダムな感じがしないだろう。なぜならそんな人であれば、盤を見ればたちどころにすべての動きについて、それがどんな戦略に基づいて決定されたのか、ということに立ち戻って跡づけられるからだ。”(Salen and Zimmerman 2004:176) (※山本貴光訳 2019 年版第 2 卷 p.43)

Salen と Zimmerman が説明している仮説上のプレイヤーは完全情報のアブストラクトゲームで起きるプレイのパターンを見分けられるかもしれないが、ユーロゲームにおける不完全情報の普及と真にランダムな要素の実装は、そのような出来事がプレイヤーの識別能力を超えるものとして受け取られる一因となっている。プレイヤーが戦略立案に置いて重要な重要性を考えれば、カオスの存在がプレイヤーの悦びの重要な誘因でないのは驚くべきことではない。

## 要約 — プレイヤーが得るゲーム特性／メカニクスの悦び

この章ではここまで、プレイヤーの悦びの源としての個々のゲームの特性に焦点を当ててきた。個別のメカニクスについては、ユーロゲームのジャンルに結びつけられるようなメカニクスへの全体的な選好と、ランダム性に過剰に依存するものと受け取られるようなものへの相対的な反感が見られた。個々のゲームが提供するプレイの全体的な枠組については、プレイヤーは意味ある意思決定とゲーム内インタラクションの機会に価値を置いていた。これらふたつの要素は合わさって、特定のゲームによるプレイヤーの悦びにおいて肝要なものと見られている、リプレイアビリティを与えて

いる。

視覚的表象と内容物の品質の重要性は、ゲームから引き出される全体としての美的な快に寄与するものとして重んじられている。同様に、創造的なメカニクス、噛み合ったテーマ、ランダム性のような要素は、ゲームのプレイの全体的な体験に寄与するものとしてのみ、重んじられている。これらの要素はプレイヤーの悦びに寄与するが、ゲームが提供する意味ある意思決定やゲーム内インタラクションの機会と比べると、概して重要でないものと見られている。

これらの結果を総合すると、戦略的および戦術的プレイが可能な一方ゲーム内インタラクションも提供する、そのようなゲームをホビイストが選好していることは明らかだ。これら両方の要素への選好は、他の形式のゲームとの比較に堪えるものだ。戦略および戦術のみが単独で最も重要ななら、『チェス』や『囲碁』のような二人用のアブストラクトゲームのほうがはるかに相応しいだろう。逆に、ゲーム内インタラクションの機会が決定的な魅力なら、『ピクショナリー』(Angel 1985) や『シャレード』〔Charades〕のようなパーティゲームのほうがよりプレイヤーの好みに合っただろう。調査回答者の回答から、このジャンルの中に見られる個人間のインタラクションと知的挑戦の組み合わせこそが、個々のゲームにおける最も重んじられる要素であるのは明白だ。この知的挑戦があり社交的に相互作用のあるゲームへの選好を所与として、ここで私の関心を個々のゲーム要素から、プレイの全般的な体験そしてそこからホビイストが引き出す快へと移すことにしよう。

## プレイヤーの悦び — プレイの全般的な体験

“私がこれほどゲームを楽しんでいるのは、ゲームが人々に、互いと相互作用するまたひとつの新たな現場を与えてくれるからだ。よく見過ごされているが、人の社交的側面と知的側面の両方を同時に刺激する現場だ。これができる活動は、仮に他にあるとしても、まずほとんどないだろう。” — R419

プレイヤーの悦びに焦点を当てた最後の質問として、ボードゲームのプレイのどの要素を一般に楽しいものと感じるか、回答者達に尋ねた。これまでの質問が予め選択

肢を用意したものだったのでに対して、この質問は自由回答式だ。従って回答者は自分の言葉でプレイから引き出す主要な快について表現できる<sup>\*21</sup>。図 7.4 のこの分析結果が示すのは、ゲームの構成的要素が、プレイの社交的体験全体に比べると二次的なものと見なされている、その度合いだ。

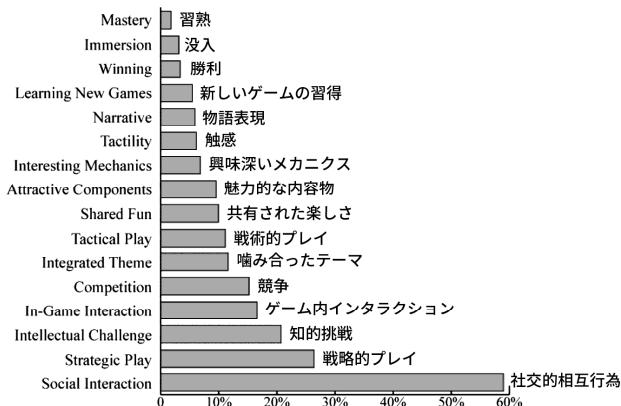


図 7.4. 一般に、あなたはプレイのどの側面から快を最も引き出されますか？（自由回答式）

大部分において、プレイヤーの悦びに寄与するゲーム内要素の順序は、これまでに詳述した所見と同様のものだった。最も明らかな点として、戦略的プレイとゲーム内インタラクションが、再びプレイヤーの悦びにおける重要な要素として言及されている。同様に、テーマ、メカニクス、製造品質も、個別のゲームの要素について確認した際と同等の比較順位を占めた。疑いなく、これらの結果が示すのは、ユーロゲームのプレイヤーの悦びにおける重要な要素は、それが育む社交的体験の全般的な質だということだ。

José Zagal は、マルチプレイヤーゲームの社交的インタラクションのモデルを提出するにあたり、ゲームから刺激されるインタラクションと、自発的で自然発生的な相互行為とを分けることを提案している (Zagal 2000)。Zagal は『鬼ごっこ』や『病気』(Stevens 1998) のようなゲームについて、ゲームのメカニクスがプレイヤーに対

\*21 この質問への回答を、グラウンデッド・セオリー・アプローチ (Glaser and Strauss 1967; Martin and Turner 1986) で用いられているのと類似する手法で分析した。つまり、プレイヤーの回答で言及された鍵となる主題や概念に対して、プレイヤーが重要だと考える要素であることを表すコードを割り振っていった。

して社交的に相互作用することを特に求めてくるものとして言及している。前に確認したように、ユーロゲームで一般に実装されているメカニクスのいくつかは、この種の社交的インタラクションを産み出すものではある（例えば、オークションや交渉など）。しかし、プレイヤーが自らの悦びの本質として社交的インタラクションの快に言及する際に説明しているのは、この形のゲーム内インタラクションではなく、むしろゲームのプレイの副産物として生ずる自発的な相互行為のことだ。

Zagal が示すように、ゲームの個々の実施例の中にある、この種の自発的なインタラクションの存在は、ゲーム自身の性質とは完全に独立したもので、それよりもプレイヤーの気質の産物だ (Zagal 2000:452)。理論的には、いかなるマルチプレイヤーゲームも、何であれ一切の自発的インタラクション無しにプレイすることは可能だ。しかしこれも Zagal が記すように、「どのような種類のボードゲームであれ、他のプレイヤーとの無駄話なしにプレイするというのは想像しがたい」(ibid.:451)。インターネットを介する、そのような自発的インタラクションのないマルチプレイヤーゲームを思い描くことはできるものの、共有された物理空間と内容物は、ゲームの出会いの性質に極めて大きな影響を及ぼす。実際、場所を共有するプレイへの参加は概して、ゲームメカニクスを〔単に〕実演するよりも遙かに多くのことに関与するものだ。

このゲームとインタラクションの関係の理解については、特に社会学者 Erving Goffman の仕事が関連している。彼のエッセイ「ゲームの面白さ」で、Goffman は「焦点の定まった集まり」の一種として、場所を共有するゲームのプレイを描いている。

“参加者にとって、出会いは次のようなものを伴う。それらは、注意を視覚的および認知的な単一の焦点に集中すること、言語的コミュニケーションにおいて自分を相手に対して相互的かつまた優先的に開放しておくこと、行為の相互関連を強化すること、参加者が相互に観察しあっていることを、各参加者に目と目によって十分に知らせるような生態学的な群れかたをすること、などである。” (Goffman 1961:17-18) (※佐藤・折橋訳 p.4)

Goffman は、「ゲームを続行するという公然たる目的のために対面している」プレイヤーの集まり〔で起きるさまざまな相互行為〕である「ゲーミング」と、ゲームのプレイを含む焦点の定まった集まりである「ゲーミングの出会い」との明確な区別を認識している。ここでのこの差異は、Goffman が説明しているように、「前者のよう

な場合〔ゲームをプレイするための場面〕の主題はコード化することが可能で、はっきりと掴むことができる。しかし、後者の場合〔ゲームをする場面〕は非常に扱いにくい」。〔※佐藤・折橋訳 p.27。亀甲括弧は本書『ユーロゲーム』の側で加えた訳注〕

ここで Goffman が説明している区別に明白な類似性があるのが、Zagal が行っている、必須のゲーム内インテラクションとゲームのプレイを取り巻く非公式の社交的  
インテラクション  
相互行為との区別だ。回答者たちは、場所を共にする遊びにはゲームのプレイからもたらされるインテラクションだけではなく、社交的環境の文脈からもたらされる相互行為も含まれるものであるという理解を示しているように見える。Goffman は「自発的関与」という言葉を使って、ゲーミングの出会いの参加者がゲーム自身と同じくらい社交的機会にも引き込まれる、そのあり方を示している (ibid.:37)。彼はそのような関与が重要である理由を三つ示している。第一に、それが焦点を共有していると知らせることが全員に安心感を与えること。第二に、それが互いの関与を通じて関係性を増すものであること。最後に、それが共有された遊びの世界のリアリティを確かにすることであることだ (ibid.:40)。

重要なこととして Goffman は、この自発的関与を他のプレイヤーに知らせることができるのは、対面のプレイにおいてだけだと述べている。彼はこれを、コンピューターを介した遊びの出現よりも前に書いているのだが、しかし遠隔でプレイするゲームに関する Goffman の所見は、コンピューターを介する形態にも同様に適用できる<sup>22</sup>。

“多元的な状況にかかわりのあるゲームやゲームに似た活動も、その参加者のために状況の定義づけを行ない、そして彼らのために世界をつくる。しかし、それは個人にとって緩やかな世界である [...] 関心を欠如させている期間、および態度や感情のかなりな多様性が許される緩やかな世界なのである。多元的に状況にかかわりのあるゲームの世界に労せずして身を向けることができる。そしてそのゲームは状況を定義づけるが、しかし、それは、その状況を生き生きとした存在とはしない。” (ibid.:41) (※佐藤・折橋訳 pp.32-33) (※ここで「多元的な状況にかかわりのある」は「multi-situated」の訳で、遠隔のプレイでは、あるプレイヤーの置かれた状況と相手プレイヤーの置かれた状況が別々に存在し、その意味で状況が複数あることを指している)

---

\*22 対面ではない形でプレイするゲームを議論する際、Goffman は例として、かくれんぼ、「戦争の演習」、郵便でプレイする『チェス』を挙げている (ibid.:36)。〔※郵便チェスの例は p.36 ではなく p.41〕

場所を共有するゲームのプレイを社交的体験として定義するのが、この「生き生きとした存在」だ。我々は「社交的ゲーム」について喋り、多くのプレイヤーでプレイするあらゆるゲームをこの定義の中に組み入れてしまっているかもしれないが、場所を共有するプレイの体験は、そこからプレイヤーが快を引き出せるような、そしてそこで自分の関与を他の参加者に示せるような、自発的相互行為に限定されたものだ。この調査で回答者が示しているように、プレイの快を提供することについては、ゲーム内インタラクションは多くを占めるものではなく、このゲーミングの出会いから生じる関与の共有と社交的相互行為が多くを負っている。

研究者 Nicole Lazzaro は、この豊かな社交的相互行為が産み出す快を「ピープルファン」と呼んでいる (Lazzaro 2004)。ボードゲームやテーブルゲームは、共有された社交的空間の……典型的には家の……中にプレイヤーたちを引き合わせるもので、従って非形式的な社交性の才が要求される。集まって非形式的な環境の中で会話に携わるプロセスは、ゲームをプレイするというより形式的な体験のための文脈を必然的に用意する。Lazarro が示すように、この形の相互行為の魅力は、「中毒性があるのは、ゲームではなく人間のほうだ」と言ったプレイヤーに歴然と現れている (ibid)。

## プレイであってゲームではない

“アンプラグドのゲーミングは社交的相互行為がすべてだ。” — R509

この章の冒頭で、Alan Moon によるボードゲームの説明を引いた。そこで彼が主張していたのは、ゲームが「ダイスを転がしてトラック上で駒を動かすことじゃない」 (Moon in Aleknevicus 2002) ということだった。これがとりわけ伝えているのは、Moon が職業ゲームデザイナーとして、ボードゲームが遊びを定義づけるメカニクスに関するものだという発想を棄却していることだ。代わりに Moon が主張するには、「ゲーミングとはインタラクションと意思決定と社交スキルのことだ」。この章で私が要約してきた調査回答は、Moon の所見を裏書きする長い道のりをたどるものだった。

ゲームから引き出される快の中で特に、意思決定とインタラクションの機会はプレ

イヤー達が最も高く価値を認めているものだった。ビデオゲームの研究の中で大きな位置を占める没入や物語表現といった要素は、ゲームの文脈の中での他プレイヤーとの意味あるインテラクションの機会と比較すれば、相対的に重要性の低いものと見なされていた。この知的挑戦としての意思決定の重要性と、他プレイヤーとのインテラクションへの依存性は、プレイヤーの何人か的回答で強調されている。

“<sup>インタラクティブな</sup>社交的に相互作用のある状況設定のなかで自分の頭を働かせることから、私は最も快を得ている。<sup>インタラクト</sup>（自分の頭を働かせることと、社交的に相互作用すること）どちらも単独でできるけれども、このふたつの間には相乗効果があって、他ではそうそうないほど頭の全体をぶんぶん言わせられる。” — R7

“社交的環境の中での込み入ったゲームを好んでいる。プレイの社交的環境を好んでいるけれども、しかし「パーティゲーム」は本当に楽しめない。私は込み入ったゲーム、そのゲームについて考えないといけないようなゲームが好きだが、そういうゲームをプレイする人の多くが真剣になりすぎ、ゲーム中に談笑もしない。社交的環境を組み合わせることができる一方で相当に込み入ったものもあるようなゲームならどんなものでも、私にはうまくはある。” — R195

“色々な戦略を使うことを強制してくるような挑戦しがいのあるゲームを楽しんでいる。また、こういうゲームを楽しい社交的な雰囲気で体験できるのも好きだ。”  
— R305

“プレイのためにプレイすること、それからボードゲームが生む友人との社交的なインテラクションのためにプレイすることを愛している。コンソールのゲームや〔パーソナル〕コンピューターゲームでプレイするよりずっと良いし、本当に知性と想像力の良いエクササイズになる。これは私の愛する、他に匹敵するものない、知的エクササイズだ。” — R672

個々のゲームの構成的要素の何にも増して、回答者は、ゲームの社交的出来事に参加することでもたらされる、ゲームの出会いと自発的な相互行為の快に価値を置いている。プレイについて何を楽しんでいるのか自分の言葉で説明するよう求められた時、対面のゲーミングがもたらす社交的相互行為に言及する回答者の割合は、ゲーム内要素に言及する回答者の割合よりも遥かに高かった。

“<sup>インタラクション</sup>社交的相互行為はとても重要だ。私がプレイする理由の全ては、集まりになった人と一緒にになって楽しむことだから。自分一人でなにかしたいなら、他のことをやる。” — R13

“私は家族や友人とリラックスして時間を過ごす方法としてゲームをプレイする。これは社交的なゲームだ。” — R143

“<sup>インタラクション</sup>社交的相互行為を楽しんでいる。私はどんなゲームでも試せる週次の定期ゲームグループを持っている。何か新しいものと取組み合う実験もできるし、古いお気に入りを遊ぶ事もできるが、何でも構わない、会話や仲間内のジョークや楽しさは何であっても変わらずあるから。<sup>インタラクション</sup>社交的相互行為がそこになかったら、プレイする意味がない。” — R164

“ボードゲームのプレイで一番好きなのは、それが私に良い社交上のはけ口を与えてくれることだ。これは「遊び」だ。それが全て示している。そして個々のイベントを通じて人々に社交的相互行為をさせてくれるんだ。” — R608

“私が思うのは、私は現時点では、特定のゲーム内体験を見いだすよりも、社交的媒体としてゲームを遊んでいるということだ。ユーロゲームモデルのデザインは人々が一夜の遊びのために集まって、スナックや世間話をしながら、ゲームを楽しみ互いに相互作用することを可能にする。ゲームに私が求めるものからすると、少しばかりアブストラクトでテーマがなさ過ぎる傾向にあるから、〔ユーロ〕ゲーム自身が最も楽しいものだと言うつもりはない。しかし私は時間という現実やその他の義務に折れて、グループに都合の良いゲームから得られるものを得ているわけだ。” — R361

ここに挙げたコメントは、ボードゲームの悦び一般の中でプレイの社交的体験を至上のものとして強調する多くの回答のごく一部だ。このような回答は、なぜ熱狂者がこの趣味を伝道しようとする傾向を持つのかを示している。それは伝道の対象であるゲームに多くがあるのではなく、必ず付随してくる社交性や安心の感覚のほうにある。つまり、それを提供するのは、ゲームではなくゲームの出会いなのだ。この、<sup>ホビー</sup>場所を共有するプレイを通じて自発的に発生する、半構造化された特定の形の社交的相互行為

ホビー  
が、この趣味に携わろうという本能的な動機をもたらしている。

プレイヤーが社交的相互行為<sup>インタラクション</sup>に置いている重要性は、前に確認した、ビデオゲームのプレイに結びつけられたいくつかの快と対照をなしている。Csikszentmihalyi のフローのモデルはゲームの集中したプレイには当てはまるかもしれないが、Penelope Sweetster と Peta Wyeth が記すように、社交的相互行為<sup>インタラクション</sup>は往々にして没入を妨げ、従つてフロー状態を妨げる働きをする (Sweetster and Wyeth 2005)。認知的な問題解決がゲームの面白さを提供するという Koster の示唆は、ある程度はここに反映されているが、プレイから引き出され得る「ソーシャルファン」について Koster が書くとき、それは大きく言って「シャーデンフロイデ<sup>\*23</sup>」の観点から枠組付けされるもので、成されたことへ焦点を当てるというのは、概ね回答においては見られなかった観点だ。社交の快に関する Lazzaro の意見は、共有された目標によってもたらされる友愛を議論している点でこの調査の所見により近いものだが、彼女もシャーデンフロイデに言及している。最後に Hunicke 等による、ゲームを「社交的枠組」として見る親交の概念は、ゲームによってもたらされる陽気な社交的相互行為<sup>インタラクション</sup>を悦びの第一の源として強調する参加者が述べる快の種類に最も近いものだ。Goffman が記すように、「プレーに勝つができるのはプレイヤーとしてであるが、この勝利から面白さを楽しむことができるは〔ゲーミングの出会いの〕参加者としてだけである」。(Goffman 1961:37)

〔※佐藤・折橋訳 p.28〕

ここではゲーミングの社交的側面を強調したが、それでもプレイされるゲーム……この場合はユーロゲーム……に固有のインタラクションの方法は依然としてある、という点は認める必要がある。このプレイを通じて生じるインタラクションは、競争を強調する固有の半構造化された環境の中に位置付けられる。ユーロゲームのデザインは間接的ないし非同期的なインタラクションへ向かう傾向があるけれども、プレイヤーが自らの悦びの源と大いに考えている知的挑戦が、他人との競争に引き込むことによりわけ焦点を当てているという事実は変わらない。形式的なゲームの構造が目標の追求を指示してくるほどに、プレイヤーは競争への参加と、この出会いの心臓である社交性の維持を同時に求められる。

---

\*23 他人の不幸から引き出される 快。  
プレジャー

しかし Goffman が記すように、ゲーミングの出会いの参加者は、純粋にゲームに集中する理想化された合理的プレイヤーというものからは遠く離れている (ibid.:38)。ゲームのルールは現実と切り離された世界を構成するインテラクションの構造を明示的および暗黙的に描いているが、「この世界の性格と安定性はより広い世界にたいしてどのような〔主観的〕関係を選択するかということと密接に関係してくる」(ibid.:80)〔※佐藤・折橋訳 p.79。亀甲括弧は本書『ユーロゲーム』の側で加えた誤注〕。プレイヤーはこのゲーミングの出会いへの自発的関与に引き込まれているのである以上、理想的にはゲームへの参加によって作られるこの切り離された世界は、その出会いが生じる文脈から完全には分離できない。調査への回答から見て取れるように、この自発的な社交性を脇に置いてしまうと、この活動をこれほど楽しくしているものを無視することになるだろう。従ってここで生じる疑問は、如何にしてプレイヤーがそのような環境の中でゲームに義務づけられた競争の意欲を維持できているのかだ。次章では、競争と社交性という、表面上は相容れないこのふたつの動機に注目を振り向けることにしよう。

## 第八章 ゴール 目標と結果

### 8. Goals and Outcomes

ソーシャル・プレイにおいては、真のゲーマーは勝利のためにはプレイしないが、しかしある時は勝とうと努めることがゲームにおける「プロット」を作るのだということを知っている。それゆれに彼・彼女は「全員が勝とうと努める」というプロットを疑いも無く信奉しているわけだが、しかし不首尾に終わってもそのことはすぐに忘れてしまえる。というのは、勝たなかったことの落胆よりもそのプロットによって進行するゲームの悦びのほうが大きいからだ。” — Moritz Eggert, in Heli (2007)

前の章で私は、プレイヤーの悦びに寄与し得るいくつかのゲーム要素について言及し、ホビイストにアピールするボードゲームのプレイの鍵となる側面を突き止めた。一般的に言えばそれは、**最重要的種類の快** を提供する、プレイの社交的側面だ。知的挑戦、ゲーム内のインタラクション、その他様々な要素も個々のゲームの特徴として重要ではあるものの、ゲームから得られる総合的な快は、プレイに伴う社交性の中に見いだされるものだ。現代ボードゲームの大多数が表面上は競争を中心にして組み立てられていることを考えれば、プレイヤー達はどのようにしてゲームの出会いを取り巻く社交的文脈のなかで競争的プレイの折り合いをつけているのか、ということについての疑問が生まれる。短く言えば、プレイヤー達は、そこから快がもたらされるような陽気な雰囲気を維持するために、社交性と競争の間に見える衝突をどのように御しているのだろう？この疑問について検討するには、まずはプレイヤーにとってゲームの目標が何を意味するのか理解する必要がある。

### 目標、結果、そして予測可能なプレイヤー

Jesper Juul は自身の著書『ハーフリアル — 虚実のあいだのビデオゲーム』の中で、彼が「古典的ゲームモデル」と称するもの、ある活動がゲームであると定義できるための基準をつくりあげた。他の学者たちの仕事をもとに、Juul (2005:54) は「ゲームの根底にある抽象的な土台」を共に構成する 6 つの要素を説明している。

“ゲームは、可変かつ数量化可能な結果を持ったルールにもとづくシステムである。そこでは、異なる結果に対して異なる価値が割り当てられており、プレイヤーは、その結果に影響を与えるべく努力をおこない、またその結果に対して感情的なこだわりを感じている。そして、この活動の帰結は取り決め可能である。”(ibid.:36)

〔※松永伸司訳 p.51〕

Juul はこのモデルを、ゲームへの理解がロールプレイングとデジタルゲームによって変容させられているそのあり方を強調するために用いている(ibid.:53)のではあるが、彼は David Parlett の『オックスフォード版 ボードゲームの歴史』(Parlett 1999) と『ペンギン版 トランプ・ゲーム大百科』(Parlett 2000) 所収の全ゲームがこのモデルに収まるものであることを説明している。本質的には、Juul の主張は、最近までゲームの全ての形式はこれらの基準を用いて定義できるものだった、というものだ。

Juul のモデルに従えば、「古典的」なゲームは、プレイ開始時点では概ね未確定であるような結果に向かって進んでいく。可能で可変な複数の結果のなかで、あるものは価値付けがなされ「他よりも良い」ものとみなされる(Juul 2005:40)。マルチプレイヤーゲームの場合は、ここで Juul が言及しているのは、達成できないよりも望ましいこととしての、勝利条件の達成のことだ、と考えるのが妥当だろう……負けるよりも勝つほうが「より良い」のだ。可能な結果に関する Juul の最終的な主張は以下のものだ。「プレイヤーは、ゲームの結果に対して感情的なこだわりを持っている。例えば、ポジティブな結果の場合には勝者になって『うれしい』気持ちになり、ネガティブな結果の場合には敗者になって『みじめな』気持ちになる。」(ibid.:36) 〔※松永伸司訳 p.51〕この主張をおこなう中で、Juul の焦点は「モノ」としてのゲームから「主観的な体験」としてのゲームへシフトしている。「プレイヤーがゲームの結果に感情的にこだわることは、ゲーム活動の心理的な特徴だ」(ibid.:40) 〔※松永伸司訳 p.56〕と主張する中で、Juul は形式論者のゲーム研究の世界から遊び理論の世界へと移動しており、遊びと動機の複雑な性質を取り扱う際の構造主義者のパースペクティブの限界について、いくつかの疑問を呼び起こしている。Markku Eskelinen が記すように、プレイヤーの動機が常にゲームの結果に関連するものだという仮定は「プレイヤーがプレイする理由や個人的なこだわりや動機やスタイルの幅を単なる結果へと狭めてしまうか、一種類のこだわりを他のすべてよりも優先させてしまうリスクがある」(Eskelinen 2005:15-16)。

現代ボードゲームの結果は、少なくとも勝利条件を記載する公式ルールにより、可変かつ数量化可能かつ優劣決め可能なものである〔※ *valorize* は、あるものに対して人為的に価値を載せたり定めたりすることを指す語。Juul はこの語を、「異なる結果に対して異なる価値が割り当て」られることを端的に表現するために用いている。この翻訳では *valorize* の訳語として「価値付け」および「優劣決め」を用いる（勝利に価値を見いだすというニュアンスが強いときは前者、それ以外では後者を用いる）。〕。これらのルールは、それを通じてプレイヤーがゲームの結果に影響を及ぼせるようなメカニズムを説明し、複数の目標の階層を默示的あるいは明示的に示し、そして勝利条件を定める高次の目標を記して終わる<sup>\*1</sup>。前に論じたように、ゲームの目標の重要性は、それらがプレイヤーのアクションを形作るという点にある。ゲームを定義し理解するに際して目標が占める決定的な位置にもかかわらず、プレイ環境内での振る舞いという観点においては、プレイヤーのアクションが目標を志向したものだという概念は「奇妙にも研究が不足」（Heide Smith 2005）している。ゲーム学者やデザイナーは、プレイヤーの動機に対するこの理解を、しばしば先駆的に仮定している。ビデオゲーム学者 Jonas Heide Smith は博士論文で、この当然視されたプレイヤーの目標志向について、重要な調査を実施している。彼の調査は、プレイヤーが勝利を欲するという「ありふれた俗説」（Heide Smith 2006:6）の分析に関するものだ。彼は、プレイヤーの振る舞いの理解に資する 4 種類のプレイヤーモデルを割り出した。この 4 種類のうち 2 種類、「合理的プレイヤー」と「活動的プレイヤー」だけが、プレイ中のプレイヤーのアクションに実際に関係するものだ（ibid.:23–24）<sup>\*2</sup>。

Heide Smith が観察したとおり、この合理的プレイヤーの理想化されたモデルは、数理的ゲーム理論やゲームデザインのプロセスに焦点を合わせたテクストに固有のものだ（ibid.:257）<sup>\*3</sup>。従って、このモデルは、プレイヤーの振る舞いについての非常に計算的なモデルに基づいている。この合理的プレイヤーの振る舞いはゲームの目標によって完全に動機づけられており、専らそのゲームの状態とルールから受け取った情報にのみ基づく選好順序集合を形成している。モデルとしては、この合理的プレイヤー

\*1 勝利条件を司るルールは、「ルドゥス」のルール（Frasca 2001b:9）、「評価」のルール（Egenfeldt-Nelson et al. 2008）、「結果の価値付け」のルール、などとビデオゲーム学者たちにより様々に呼ばれている。

\*2 〔残りの 2 種類として、〕 Heide Smith は、〔ゲームが与える〕影響のことを基本に置いた調査では最も普通に仮定される「感受的プレイヤー」と、メディア選択の予測に使われる「選択的プレイヤー」を割り出している。（Heide Smith 2006:257）

\*3 例えば、Crawford (1982)、Costikyan (1994)、Koster (2005)。

〔のモデル〕はひとつの基準を提供しており、この基準からの逸脱によってゲームとプレイヤーの間の関係の諸側面を照らし出すことができる。Heide Smith が実施した、物理的に同じ場所に置かれたビデオゲームのプレイヤー達の観察<sup>\*4</sup> の結果は、この合理的プレイヤーのモデルで、一般的な目標志向性の観点から「ゲーム内での振る舞いをよく予測できる」(ibid.239) という点で、モデルの有用性を証明している。しかしながら重要なこととして、彼はこれらの振る舞いが「適切なプレイを定義する社交的規範に従属させられている」と認めている (ibid.:242)。実際的な言葉で言えば、Heide Smith が観察したのは、今プレイされているそのゲームに関する有用な情報を共有する機会として社交的文脈が見受けられる一方、ゲーム空間内におけるプレイヤーの振る舞いは概ね目標志向だった、ということだ。これら相違する振る舞いについての一つの可能な動機として、Heide Smith は、プレイヤー達がゲームの出会いに一定量のフェアネスを持ち込もうとしているのではないかと示唆している。この対人コミュニケーションの内容とゲーム中の目標志向性の間の不調和を記す中で、Heide Smith は、合理的なプレイヤーがコミットメントをもって自らの目標を追い求める「ゲームサークル」と、そのゲームの文脈上の社交的期待が満たされる「ゲーミングサークル」との区別を導入している (ibid.:228)。

この区別を作る中で、Heide Smith は、活動的プレイヤー、つまり複雑な実践と社交的相互行為へ「しばしばゲームデザイナーが指定も予想もしなかった」(ibid.:24) ような方法で携わるプレイヤーの存在を強調している<sup>\*5</sup>。記号論と読者反応理論から導出されたこの活動的プレイヤーは、指定された目標に奴隸のように束縛されるゲームのルールの産物であるよりもむしろ、ゲームの解釈や構成に直接参加するエージェントであるものと仮定されている。それゆえに、Espen Aarseth が記す如く、この「活動的プレイヤー」はデジタルゲームを研究する者にとってとりわけ魅力的なモデルであることを示してきた。超越的かつ転覆的なプレイの実例は、「統計的に言えば周縁的」ではあるかもしれないが、「それでもあらゆる種類のプレイとゲームの文化の極めて重

\*4 〔ここで用いられているゲームは〕『FIFA Soccer 2004』(EA Canada 2003)、『Champions of Norrath』(Snowblind Studios 2004)、『Mashed: Drive to Survive』(Supersonic Software 2004)。

\*5 このモデルを引いた研究の例の中には、MUD や MMORPG 内でのプレイヤーの活動に焦点を当てたものや (Bartle 1996; Mortensen 2003; Steinkuehler 2005; Pearce 2006; Taylor 2006)、その他のオンライン・マルチプレイヤーゲーム (Manninen 2001; Boria et al. 2002)、また破壊的な実践について調査したものがある (Foo and Koivisto 2004; Kücklich 2004; Consalvo 2005a)。

要な側面であり、またその文化を理解する鍵でもある」(Aarseth 2007:131)。

目標志向性の観点からは、Heide Smith の研究は、彼がゲームの公的な理解と社交的体験としてのゲームのプレイの間の明らかな不調和を突き止めているという点で、この議論にとりわけ関連が深い。Heide Smith はビデオゲームプレイヤーの研究の中で、プレイヤー達はフェアネスの追求を情報共有に限っている、と述べている。

“プレイヤー達は、アドバイスを出したり情報を共有したりして、他人を喜んで助けている。これが示すのは、強く競争的な振る舞いは関係する情報を他プレイヤーと共有する欲求を伴う限りにおいて正当化されるものだと、プレイヤー達が気づいているということだ。言い換えれば、フェアネスに関する心配はゲーム空間における振る舞いには拡張されないものの、明らかに、ゲームにおける成績はそのゲームがどのようなものかということについての知識の多寡の結果であるべきではない、ということを意味している。”(Heide Smith 2006:242)（強調は筆者による）

この、そのゲームがどのようにプレイされるものかという点についてのプレイヤー間における情報共有により、それぞれのプレイヤーがそのゲームのルールとメカニクスに精通していること、そして互角のプレイングフィールドの維持が担保される。Heide Smith はこの現象を「セルフ・ハンディキャッピング」としているが、これは誤称だ。一般に、プレイの振る舞いの研究の中ではセルフ・ハンディキャッピングは「他のプレイヤーにもっと高い“勝利”的可能性を与える、少なくとももっと互角に交戦させるため、プレイヤーの誰かしらがアクションの腕力や強度を故意に弱めること」(Boulton and Smith 1992:436) と定義されている。前述の通り、Heide Smith は彼の研究において、このように力を弱めがあるという証拠を出していない。

それでも、Heide Smith の研究におけるプレイヤー達が、フェアネス、そして社交的結束を維持するためにコミュニケーションを取っているのは明らかだ。しかしながらビデオゲームにおいては、ゲーム空間と社交的空間の区別は人工的に明確になっていて、ビデオゲームはスクリーンの向こう側で行われるもので、一方それを取り巻く  
イントラクション  
社交的相互行為は「現実世界」に位置するものだからだ。この区別は、Heide Smith の以下の示唆から明らかだ。

“ゲームのプレイングは、人々が自分自身の目標に関する利害だけを気に掛けることが事実上期待され認められている、数少ない圏域だ [...] ソファの中の至近距離で口頭で実行する相互行為は、そういうものではない。” (ibid.:228)

ゲームサークルとゲーミングサークルの間に Heide Smith が引いた区別は、想像上だけのものではなく、プレイヤーの環境とスクリーンに映るゲーム世界の分離という形で実体化している。

私がこの区別を持ち出した理由は、これをボードゲームのプレイの性質と対照させるためだ。ボードゲームでは、プレイヤー達は共に近接しているだけでなく、ゲームの物理的な内容物を介して密接に関与してもいる。またプレイヤー達は、社交的相互行為を明示的にもたらす、現代ボードゲームが用いる多くのメカニクスに携わっている。個人間の心理学と社交的な交渉がボードゲームのルールセットにしばしば組み込まれているまさに鑑みて、ゲームのプレイと、そのプレイによってもたらされる社交的相互行為の区分けは不鮮明になっている。ビデオゲームのスクリーン空間が、そのゲームの目標志向のプレイとそれに付随する社交的期待の間の明確な線引きを可能にしているのに対し、ボードゲームのプレイの中にはそのような境界は、携わる度合いと社交的文脈とによってプレイヤーが築くものを除いては、存在しない。

## 目標の促進的性質

明らかに、典型的なボードゲームのプレイを維持するためには、この活動が競争的ゲームとして機能しなくならないよう、目標志向という立場は表面だけでも維持されなければならない。これを反映して、調査回答者の態度は、まずは合理的プレイヤーのモデルに沿ったものに見える。自分がふつう勝利を追求するか否かという質問では、プレイヤーの 79%が、自分が努力する目標はふつうは勝利である、ということについて全体的または絶対的な肯定を示した。驚くべき事ではないが、この目標志向性を回答したプレイヤーが出してきた最も共通的な理由は、それが競争的ゲームの本来の姿を維持するのに不可欠だから、というものだった。多くの回答者が、競争的プレイを維持するには一定の協力が必要となる点について、明確に自覚していることを示した。それぞれのプレイヤーが指定されたゲームの目標へ向かおうと努力しない限り、ゲー

ムシステムはもちこたえられなくなる。実際、一部のケースでは、プレイヤーは目標の追求とゲームの本質は不可分であると見ていている。

“「勝利の追求」と「ゲームをプレイすること」は同義だから、この質問はトートロジーだ。” — R355

“それがゲームを形作るものだ。全員が勝利をめざす。だれも勝とうとしなかったらゲームにならない。” — R213

“ゲームをプレイするというのは、プレイヤー間での暗黙の契約を伴うものだと信じている。契約には色々な側面がある中でも、勝利の追求へと向かうようなマインドセットが要求される。” — R738

“友人や家族との人づきあいから来る楽しさにもかかわらず、そういうことを促進するためのツールとしてでき、ゲームというのは勝利条件を中心に組み立てられたもので、勝利のためにプレイするのはその文脈において妥当なものだ。” — R158

Linda Hughes が子供の遊びの文脈で記しているように、「競争的な交流を保つには、相当な協力が必要になる」(Hughes 1999:108)。この共犯関係の重要性は、哲学者 Bernard Suits が、ゲームの本質についての議論で明確に突き止めている。Suits は「ふざけ屋」を、『チェス』において「ゲームのルールには従うが、その手はすべて〔ルールに照らし合わせて〕合法ではあるものの、チェックメイトを達成しようとしていない、そのような擬プレイヤー」(Suits 1978:58) だとしている。しかし Suits が、このような目標を捨てたプレイヤーにはプレイに必要な熱意が欠けており実際にはプレイに携わってはいないのだ (ibid.59) と指摘するとき、Suits は独自の合理的プレイヤーの概念を描いてはいない。むしろ彼は明示的に、ゲームである〔と言える〕ような特定の体験を促進するのに資するものであるとして、目標志向性が必要であることを前面に置いている。Suits によるゲームの定義は、目標を含めたゲーム構造の恣意的性質を明白に認めるものだ。

“ゲームをプレイすることは、ルールが認める手段だけを使って、ある特定の事態をもたらすことを追求する活動に携わることである。そこでは、ルールはより効

率的な手段を禁じ、非効率的な手段を推す。そして、そうしたルールが受け入れられるのは、そのルールによってそうした活動が可能になるという、それだけの理由による。”(ibid.:54-55)〔※川谷・山田訳 p.29〕

ここで Suits が提議しているのは、ゲームの目的はそのゲームの過程だ、ということだ。プレイヤーに乗せられるルール、目標、制限は、ただプレイの体験を促進するためだけにそこにあるのだ。これを反映して、何人もの回答者が、勝利という目標の追求について、プレイのプロセスにおいて指示されたものというよりもむしろプレイのプロセスを促進するものだと明示的に言及している。

“勝利は目標を与えてくれ、それによってゲーム終結に至るまでガイドしてくれるものだが、しかし私には、終局時の結果〔自体〕よりもそこに至ることのほうがずっと面白い。” — R140

この、ゲームの目標を単に終局へ至るための手段としか見ない見解は、勝利の追求に関する多くのプレイヤーの回答から直ちに喚起されるものだ。圧倒的多数派のプレイヤーが（勝利を積極的に目指す中で）目標志向プレイの合理的モデルに従っているものの、相当数がその回答において、典型的にはプレイの体験をゲーミングの出会いの主目的として強調しつつ、ある種の手加減を導入する必要性を感じているのは重要なことだ。

この回答者達はプレイの体験を主目的として挙げる態度では共通するものの、言及する体験については様々だ。あるケースでは、その体験はゲームをマスターするにあたって出される挑戦のことだった。

“私は、負けがちなゲームのほうを、うまくいくゲームよりも楽しむ傾向がある。ゲームが私の目の前に出してくる挑戦を楽しんでいるんだろう。上達のためには、そのゲームを最も良くプレイするにはどうすればいいか学ばなければならない。私にとって、そのようなゲームの完璧な例が『電力会社』だ。数多くプレイしたが（ほとんど常に自分達のゲームグループで）、未だに勝ったことがない [...]。このゲームは私に学ぶことを強いてくる。状況に適応し、また自分が失敗したところで他のプレイヤーたちがいかにうまくやったか観察することを強いてくる。このプロセスは素晴らしい。『電力会社』のようなゲームをプレイする時、自分が

生きていて、一個の社会的存在なのだとわかる。” — R163

別の例では、プレイのファンタジー的要素が前景化されている。

“勝利というのはプレイのプロセスほど重要じゃない。特に、例えば『ティカル』みたいなゲームのテーマを体験している時には、勝つことを楽しむよりも、考古学的探検に参加しているというファンタジーのほうを楽しんでいる。” — R396

これらの回答に共通していたのは、ここでもまた、ゲームの目標というのは規範的であるよりもむしろ促進的なものだ、というはっきりとした理解だ。目標志向性を文脈付けるにあたってのqualificationにあたっての但し書きが最も広く共通してつけられていたのは、ゲームの社交的側面に焦点を当てた回答の中のことだった。前に明らかにした、プレイへの社交的な動機を考えれば、多くのプレイヤーが目標の達成よりもゲームの社交的側面のほうに遙かに重きを置いているのは理解できることだ。

“一番大きいのは実際、プレイヤー間でコミュニケーションを確立しようとすることだ。ゲームが他プレイヤーとのトークや議論を勧めてくるのは楽しい。ゲームがもっと楽しくなる限りは毒づいてみるのもありだ、というところも。” — R418

“勝つののは素敵なことだけれど、インタラクションこそがプレイの理由になるものなんだ。” — R224

“私はだいたい、ゲームのプロセスを楽しんでいる。私はゲームをするのが好きだ。勝利は社交的交際に比べれば三次的なものだ。” — R695

これらの回答は指示されたゲームの目標の達成よりもプレイの社交的文脈により関心を持つプレイヤーに典型的なものだ。これらのプレイヤーは、ゲームの主な快を、ゲームが促進する社交に見ている。この回答者たちにとってゲーム自体は概ね、プレイから生じる相互行為の随伴物なのだ。このようなプレイヤーは多数派を形成しているわけではないが、この、目標志向性の追求における文脈の重要性により、こうした社交要素の重大さに更なるハイライトが当たることになる。

## 社交的文脈と目標の追求

“昔、まだ二十代のころ、ブリッジでパートナーが愚かなプレイミスをしたことがあった。僕が渋面になった時彼女が言ったのは、他の三人は楽しむためにプレイしているんだから、僕がそのことを理解するまで彼女は愚かなプレイを続けるだろう、ということだった。その日から、僕はその違いを理解している。” — R603

プレイが生じる社交的文脈の重要性は、プレイヤーの通常の目標志向性に強い影響を及ぼし得る。ゲームの目標を追求することへのコミットメントの度合いは、プレイヤーの振る舞いを形作る多様な文脈的影響に従属して決まるものだ。あるプレイヤーが以下のように述べた通り、

“ここには、「白黒の付く決着」から「体験としての結末」に至る、明らかな一本の軸がある。そして、他のたくさんの軸についてと同様、あるゲームが正確にどの位置に置かれるべきかについて人の意見は一致しないし、更に言えば、一部のゲームの位置付けはプレイしている文脈に完全に依存する。『カルカソンヌ』は、タイトルの構成を完全に憶えていてどうすれば状況がめちゃくちゃになるか完全に理解しているプレイヤー達で極端にカットスロートな形でも遊べる。他のプレイヤーの最良の手について議論しながら社交的に遊ぶこともできる。ある環境では、勝利のためにプレイする。別の環境では、体験のためにプレイする。” — R587

この回答者は、あるゲームのプレイを社交的文脈が形作る、その筋道を強調している。プレイヤーはゲームにおいて慈悲も無くあらゆる優位点を押しつけていこうとすることもあるし、プレイ相手に助けを申し出て可能な手についてオープンに議論することもある。プレイのスタイルはゲームのルールの産物ではなく、プレイが生じる社交的文脈の産物なのだ。Espen Aarseth が記すように、ゲームに対するプレイヤーの理解は、しばしば、最初に晒された社交的文脈によって形作られている。

“潜在的なプレイヤーは、実際のプレイヤーになる前に、ゲーム自身からでもガイドからでも付属する物品からでも、何らかの説明を受ける必要がある。従って、このプレイヤーはそれらの説明によって作られるのであり、また、彼または彼女の最初の学習体験によって作られるのでもある。多くのケースでは、この体験は

社交的なもので、プレイヤーは他の、より経験を積んだプレイヤーから学習している。”(Aarseth 2007:130)

社交的文脈によって、『カルカソンヌ』は協力ゲームに近いものにもできる……手番プレイヤーとの協働を明示的に推奨するルールによってだ……ゲームは競争的なものだという観念に挑戦する観測結果だ。助言を出すというのは、『サッカー』のような競争的スポーツで言えば、最良のプレイヤーが相手チームにボールを出すことと等価かもしれない。この回答者が示している通り、今の局面でどれくらい協力的に行くかについての意思決定は、概ねゲームの文脈そして他プレイヤーとの関係に依存する。プレイの生じる特定の出会いに依って合理的なプレイヤーの目標が如何にぶれるのか、この回答から我々は理解し始めている。注目すべきこととして、ある出会いにおける社交的要求は、純粋なゲーム関連の要件からより広いソーシャルファブリック<sup>ソーシャル機構へと重点を移すことにより、合理的な勝利の追求を上書きさえもする。「私の最優先事項は、テーブルの全員が楽しむことだ。」(R728)</sup>構へと重点を移すことにより、合理的な勝利の追求を上書きさえもする。「私の最優先事項は、テーブルの全員が楽しむことだ。」(R728)

Linda Hughes は、子供の社交的遊び<sup>ソーシャルプレイ</sup>の研究において、グループの構造がゲーミングの出会いの一部を形成する、その筋道を示している。

“ここで示された、事が「如何に」為されるか（「スタイル」）への関心、そして、もっと一般的にそのグループ（例えば「友人たち」など）の社交的生活において基本となる原則に照らし合わせ、ゲームで決められた所へ一心不乱に目指していくのを加減すること（「逃げ道」）への関心は、遊びの全ての出来事を通じて織り上げられる、このプレイヤーたちの間での支配的なテーマだ。”(Hughes 1988:685)

社交的結合と享楽の共有の重要性は、Hughes の仕事において繰り返されるテーマだ。Hughes は特に女子の遊びを観察して、社交的基盤の存在がゲームのプレイの意味するところを上塗りし「ルールに従って個人として競争的にゲームを遊ぶプレイヤーは、完全に不適切かつ容認しがたい行為をしているかのように扱われる」(Hughes 1999:101) と記している。Hughes が子供の遊びに見たような仲間圧力やその他の社交的要因の影響は、大人の遊びにおいてはそこまで目に見えるものではないかもしれないが、彼女が示したような「社交的基盤」は、調査への回答の中に明確に存在する。一定数の回答者が、ゲーム中において社交機構を保全する全員共通の責任を認めている。このようなプレイヤーにとっては、勝利の野放図な追求は一定の状況下では妥当

かもしれないが、そうでない状況における過度に競争的なアプローチは社交上不適切なものと見なされる。

“私は普通はゲームに勝つためにプレイするが、自分にとってもっと大事なことは、ひとが私とプレイし続けたいと思ってくれることだ。私が熱心すぎる嫌な奴だったら、すぐに誰も私とゲームをプレイしたいと思ってくれなくなっていることに気づくだろう [...] ゲームが『チェス』であろうと、『アップル・トゥ・アップル』であろうと、『カタン』であろうと、私とプレイしたくないとは思われたくない。”

— R569

ゲームが生じる個々の社交的背景の規範をどれだけプレイヤーが扱わなければならないか、ここでは明らかだ。留保無くゲームの目標を追求するという意思決定は、このレベルの競争性はある社交的文脈では相応しくないという知識によって抑制される。プレイヤーの多くは一般に目標の追求を証言しているものの、そうしないかもしれないのような状況について問われると、多様な例外的状況が明らかになる。

## 社交的遊びにおけるセルフ・ハンディキャッピング

個々のゲーミングの出会いの社交的文脈がプレイヤーの目標志向性に影響を与える可能性を所与として、積極的に勝利を追求「しない」ような状況を詳らかにするようプレイヤーに求めた。この質問への回答は、この調査で収集された中で最も驚くべきものかもしれない。プレイの文脈にかかわらず勝利を追求するプレイヤーは 15%しかいなかつた。ゲームにおけるプレイヤーの振る舞いの理解について、目標志向の合理的なプレイヤーモデルがどれだけ支配的かを考えれば、前提とされる規範からの逸脱がこのレベルにあるのは、それ自身が特筆に値する。回答者の 85%は、勝利条件の達成を積極的に追わずにゲームをプレイし得るような状況がある、と認めている。

目標を捨てる、他を圧して最も一般的な状況は、特定のゲームについて他の不慣れなプレイヤーをホビイストが教えるというものだ (39%)。Heide Smith がビデオゲームプレイヤーについて示したように、一部のケースでは、プレイヤーは「喜んで他人を助ける」(Heide Smith 2006:242) ことを表明している。つまり、ゲームメカニクス

の理解に格差が見て取れる場合には、この不均衡を矯正してプレイングフィールドの互角化を進めようとする。

“経験の少ないプレイヤーがいるときは、良い手や戦略についてそのプレイヤーをコーチして、私が手を指すときは何故こうしているのか説明する。ゲームはバランスが取れているともっと楽しいから。” — R590

“遊び方を誰かに示すときや、そのゲームに慣れていない人に。いつでも助言をして、プレイしている他の人が自分のやっていることを確実に理解できるようにする。何をすべきかあまり理解していない、あるいは全く理解していないからという理由で誰かを打ち負かすのは、全く楽しくない。” — R470

“私が不慣れなプレイヤーと一緒にプレイしていたなら、彼らがゲームのメカニクスを理解するのを助けないのはアンフェアだと感じていただろう。そのような状況での勝利は、私には報いの少ないものだ。” — R503

ゲームの遊び方の理解に関してプレイヤーを助けるのは利他的に見えるが、これらの言明には明らかに一定の自己利益があらわれている。互角に渡り合うスキルのない相手とのプレイは往々にして、その不慣れなプレイヤーだけでなく、経験を積んでいるほうの参加者にとっても満足できないゲームになりがちだ (Zagal et al. 2006)。〔とはいえ、〕上記の回答はひたむきに勝利を追求するということからの一定の自由を示してはいるが、ゲームのメカニクスの理解についての助力の申し出というのは、ゲームの目標を実際に捨てるというには足りない。より面白いのは、相手が釣り合わない場合に、最適でないプレイを通じて積極的にセルフ・ハンディキャッピングを行っていることを認めた回答者たちだ。そのような状況は新規のプレイヤーを教えるのと一致する場合も多いが、先の例がゲームの理解を助けるという方を向いているのと異なり、ここに示したプレイヤーたちは相手の体験をより良いものにするために積極的にセルフ・ハンディキャッピングを行っている。

“他のプレイヤーたちをこてんぱんに負かせるような状況の場合は、私はアプローチを変える [...] 私が手を緩める、最もよくある状況は、新しいゲームを教える時だ。誰かに新しいゲームを教えて貰って、その後の初戦でその誰かに経験差で散々に打ち負かされることほど、楽しくないことはない。そういう状況では、秘

密裏にハンディキャップを設けたり勝利へのアプローチを迂遠なものにしたりして、自分の技量を調整する。” — R288

“自分が好きなゲームを、誰かそのゲームに心が傾いていないような人に教える場合、私は彼らの初体験がポジティブなものになるようしばしば自制して彼らのレベルにプレイを落とし、あるいは彼らを勝たせさえする。” — R382

“あるゲームをプレイするために誰か一人のプレイヤーを一対一で教えるようなセッションでは、故意にゲームを長引かせるような当たり障りのない手を打って、相手プレイヤーの学習体験がより有益になるようにする。その一環として、向こうがゲームの基本をマスターできたら、そのプレイヤーを勝たせる。これは、そのプレイヤーを再度のプレイへ導き一人一人に自信を築かせる助けになる。これはとりわけ、その相手がボードゲーム経験のない友人や家族の若いメンバーだった場合には重要なことだ。結局のところ、毎回打ち負かされ、あまりにも質の悪いゲーム体験でそのゲームを学ぶこともできず、もっと言えば貶められているように感じられるのに、ゲームをプレイしたいと思うだろうか？” — R494

Heide Smith による物理的に同じ場所に置かれたビデオゲームのプレイの観察結果と対照的に、これらの回答者は、プレイングフィールドの互角化を進めて他プレイヤーの体験がポジティブなものであることを確かなものにするため、喜んでゲームの目標を捨てて非最適な戦略を取ると表明している。これらのケースでは、フェアネスに関する関心が明らかにゲームスペース内へ拡張されている。あるゲームまたはゲーム一般に不慣れな相手に直面した際、プレイヤーは対等の感覚を人為的に維持するために最適なプレイから撤退する傾向を示している。重要なこととして、これらの回答はまた、他のプレイヤーの全体的な体験が、その他プレイヤーというものが子供であるか否かにかかわらず、自分の意思決定の要因になるということも示唆している。

他プレイヤーの体験への理解は、連続して勝った後にゲームの目標の優先順位を下げる少数の回答者（約 1%）からも明白だ。ここでは回答者は、連続勝利がゲーム固有の不均衡へ向かう似たような効果を持ち得ることに気づいていると表明している。

“数ゲーム連続で勝った後は（プレイするどのゲームの組み合わせでも）、勝利の追求を始める前に、非最適な選択を行ってゲームのプレイを始めている（他のプレ

イヤーにチャンスを与えるためだ)。” — R623

“著しい連勝、そうだな、誰かを 30 回連續で負かした時は、1 ゲームは捨ててその相手を励まし、まだ私とプレイしたいと思ってくれるようにする。” — R706

合わせて 60%以上のプレイヤーが、釣り合いの取れていない競争に出くわした際、自発的なセルフ・ハンディキャッピングを認めている。遊び研究の文脈では、このような事象は予想外のものではない。戦いごっここの行為においてセルフ・ハンディキャッピングは「普及した要素」で、対決者同士の非対称性が増すほどにセルフ・ハンディキャッピングも増幅する。このようなことはほとんどが、参加者のひとりが「優位か年長か大きい」時、またセルフ・ハンディキャッピングの行為が相手に競争的優位を与える時に典型的に起きる振る舞いだ (Pellis and Pellis 1998:128)。セルフ・ハンディキャッピングは、類人猿 (Lewis 2005)、イヌ科 (Bekoff and Allen 1998; Bauer and Smuts 2002; Ward et al. 2008)、有袋類 (Watson and Croft 1996)、齧歯類 (Pellis 2002) など、いくつかの動物の集団における競争的な社交的遊びでも確認できる。より重要なこととして、この要素は子供の競争的遊びにおいても共通して見られる (Aldis 1975; Smith 1997; Brown 1998)。今回の調査の質的回答は確実に、大人のホビイストによるボードゲームのプレイにおけるセルフ・ハンディキャッピングの存在を裏付けている。

ここまで、ゲームの目標を非優先化する動機の検討を、全プレイヤーにとって互角のプレイングフィールドがより楽しく……そしてより公平な……体験をもたらすという理解を中心に議論していた。しかし我々は、プレイヤーたちの書いたコメントの中に、より広いプレイの社交的文脈がいかにこの傾向に寄与する要因なのか、見ていくことができる。ゲームに負うこと（あるいは連続して負ること）の意気沮喪効果に触れたコメントは、プレイヤーがセルフ・ハンディキャッピングするという意思決定を行う際に影響を及ぼすものとしての、この社交的文脈の重要性に言及していた。あるケースでは回答者たちは、ゲーミングの出会いの社交機構を、プレイヤーの理解のいかなる不均衡にも関係なく、ゲームの目標よりも重要なものだと指摘している。

“グループの残りの人の悦びのため、私が勝つことや私の攻撃的なプレイスタイルが他の人たちにとって楽しくないものなら、私はそれを控える。” — R371

“私が勝利を積極的に追わないかもしれないのは、私と友人の間に恨みが残ること

になり得る時だけだ。” — R458

“今回のゲームで私が誰かの計画やポジションを台無しにする必要があるのは私が先んじるためであって、その相手が感情面で、前のゲームでも私が同じことをその人にやって勝ったのは今回のとは無関係だと見てくれるのが明らかだ、と明白になっていればね。” — R212

“あるプレイヤーが [...] ついていないのが分かったら、その人が興味や熱中や幸福を失わないよう、私はプレイをその人のレベルまで下げる。私は、自分を苦しめその人を助けるとわかっているような手を打つ。” — R536

これらの回答から明らかなのは、全員ではないにせよ、プレイヤーは全参加者の悦びを、<sup>インタラクション</sup>勝利条件よりも優先するということだ。彼らのゲームの悦びにおける社交的相互行為の重要性を考えれば、一部のプレイヤーにおいて勝利を追求する意思決定の中に社交機構の維持が考慮に入ってくる、というのは驚くべき事ではない。セルフ・ハンディキャッピングする意思決定には長期的な目標があるとするプレイヤーを見れば、ゲームの外部の影響が明らかであることのさらなる証になる。

“初学者に勝たせるのは心理的な効果があって、そのゲームが楽しいと考え、もう一度遊ぼうと思ってもらえる可能性が高くなる。新規のプレイヤーが負けたり、あるいは手強く負けたりしたら、そのゲームは自分には全く合わなかったとか、自分の興味の対象じゃなかったとか考えるのは自然なことだ。” — R418

“初心者と、そのゲームがどういう風に機能しているのか見せるために遊ぶ時は、勝つ必要は無くて、新たなる玄人を生み出せば十分だ。” — R426

これらの言明に明らかに見られるのは、前にも確認された、ボードゲームホビイストの伝道者的傾向だ。ここでは、新規のプレイヤーをこの趣味にいざなう欲望が、<sup>ホビー</sup>勝利の野放図な追求よりも重要だと考えられている。相手との不均衡に気づいたからであれ、社交機構を維持する必要に迫られてのことであれ、新規プレイヤーをこの趣味にいざなうためであれ、ここで議論したこれら全ての、ゲームで指定された目標を捨てる動機は、ゲーミングの出会いの文脈にある程度まで結びついている。これだけでも、プレイヤーが一般に目標志向とは想定できないという指摘として十分だ。しかし

ここにはさらなる証拠がある。社交的文脈と結びつかない理由により、最適でないプレイを着手するプレイヤーたちの調査回答だ。

かなりの数のプレイヤーが（16%）、自分がゲームに勝てないポジションにいると気づいた場合、ゲームの目標を捨て得ると述べている。さらに、リスク回避戦略が勝利を直接的に目指すプレイより有益であるような状況について書いているプレイヤーもいる（約 0.5%）。一部のプレイヤーにとっては（3%）、あるゲームの文脈の中で、個人的な報復の欲望は目標を脇にやるのに十分なものだ。一部の回答者は（8%）、自分自身が学んでいる時には、ゲームの指定された目標を過度に気に掛けない傾向があると認めており、一方で別の回答者たちは（6%）、ゲームのあるプレイを新しい戦略の実験機会として使うことがある。ここではゲームのプレイというのは孤立した出来事としてではなく、継続する<sup>ホビー</sup>趣味の実践の一部として位置付けられている。最後に、いくらかのプレイヤーが、自分が楽しんでいないゲームや（3%）、競争よりも体験に明確な重点を置く軽いゲーム<sup>\*6</sup>では（6%）、ゲームの目標への関心が減ると言っている。

見て取れるように、プレイヤーたちは、ゲームで積極的に勝利を追わないかもしれない様々な理由を示している。ただしこの、目標志向が第一の関心ではなくなり得る状況の存在をプレイヤーが示しているという事実は、そのような振る舞いが通常のものだということを意味してはいない。ほとんどの場合、プレイヤーはルールに指定されたとおりにゲームに勝とうとしてプレイする傾向にある。そればかりか、ルールで明示された勝利条件をプレイヤーが積極的に追い求めていないのだとすれば、それは実際にゲームを「プレイ」していたのか、ということに関する疑問が、ここで書かれたすべての状況において生じてくる。

ここで Heide Smith と Aarseth が提唱した「活動的プレイヤー」の概念（Heide Smith 2006:30; Aarseth 2007）を持ち出したいという誘惑は、ゲーム学者にはとても魅力的だ。しかし、活動的プレイヤーがどれだけ「デザイナーに指示されていないような形で」ゲームに参加し（Heide Smith 2006:24）「撃破りの驚くべき行為」（Aarseth 2007:133）に手を染めた者として認識されているか、という私の読解から判定すれば、ここで回答者達が示した根本的理由や振る舞いと「活動的プレイヤー」には共通するところ

\*6 パーティゲームが例としてここで最も多く言及されている。

は少ない。前述の活動や動機はいずれも、ゲームデザインを掘り崩す故意の「撃破り」ではない。そうすると、これらのプレイヤーが合理的プレイヤーあるいは活動的プレイヤーのモデルに適合しないのではないかという点も議論の余地がある。おそらくこれは、これらのモデルのどちらも概ねプレイヤーとゲームシステムの間の関係についてのものだという事実に拠っている。ユーロゲームでは、社交的文脈とゲームの間の関係が、プレイヤーの動機を形作る際に重要になる。抽象的なルールセットとゲームを取り巻く社交的組織が交差するところに、ゲーミングの行為は構成されるのだ。

ゲーミングという言葉はゲームをプレイする行為一般を表すようになっているが<sup>\*7</sup>、批評的用語としては、この言葉は非常に特定的な意味を持っている。Hughes はゲーミングの活動を「プレイヤーたちが、ゲームの原材料を成型し調整して実際のプレイにする、そのプロセス」(Hughes 1999:94) だと表現している。Hughes が表現したこの実践は、所与のゲームのプレイで起こる個人間の相互行為から生まれるものだ。

“ルールは様々なプレイヤー集団の共同的目標に沿うよう、選好された意義と目的に向けて、準拠か無視か、拒否か遵守か、改変か施行かを取捨されながら、解釈され再解釈される。短く言えば、プレイヤーは同じゲームを手に取り、著しく異なる体験を共同的に作りあげる。” (ibid.:94) <sup>\*8</sup>

ゲーミングの出会いを、指示された連続する合理的インタラクションという理解とは対照的な、他プレイヤーとの社交的に構成された連続的な交流として理解することは、ゲームという形式の理解においてプレイヤーの体験を最上の位置に置く、ということだ。とはいえるが、それは必ずしも、プレイヤーの態度に何か撃破りや逸脱があるという意味ではない。それを取り巻く社交機構の文脈の中にプレイを組み込むと、ゲームを教えること、学ぶこと、そしてゲームの暗黙の社交的契約が、理想的な最適行動者間で行われる〔ものとしての〕ゲームに匹敵するほどに、そのプレイの活動の重点となる。互角のプレイングフィールドの人為的な維持は、様々に異なるレベルの熟練度と社交的期待がひとつの出会いの中に存在することへの、適切にしなやかな反応だろう。自発的なハンディキャッピングが存在するところでは、それは擬アゴーン的なプロトタイマーゲーム<sup>\*9</sup>である。

\*7 より厳密に言えば、この言葉はギャンブルやビデオゲームのプレイを表す際に一般に用いられる。

\*8 Hughes による子供ゲーム「フォースクエア」の研究で、このプロセスが詳細に調査されている。(Hughes 1983; Hughes 1988; Hughes 1989)

レイにプレイヤーたちが期待するようになった互角の競争というものを回復させるだけでなく、ゲームの出会いにおいてプレイヤーにとってこれほどの重要性を持つ社交的結合を補強するものもある。この、ゲームの出会いにおける社交機構の強調は、プレイヤーが相手の利害へ敵対的な影響を及ぼす機会を与えられた際には、さらなる説明を要するものになる。

## 相克の合理化

“勝とうとすることと他人の悦びを台無しにすることとの差は紙一重だ。” — R224

ある種の社交的状況では「何としてでも勝つ」というのは不適切だという考えは、社交的振る舞いへの期待がゲームの形式的な構造に影響するそのありかたにも反映される。各プレイヤーがテーブルに持ち込むこの協力的要素への期待は様々だが、Kathryn Borman と Nancy Lippincott が子供の遊び研究の文脈で「ゲームを維持する切迫性」(Borman and Lippincott 1982:139) と名付けたものがプレイヤーたちをふつう形作っているのは明らかだ。つまり、全員に有益な形でプレイ環境を維持するのは、指示されたゲームの目標を追求するよりも高い優先順位が与えられる。この問題が承知されていることは、プレイヤー間の社交的な繋がりがゲーム仕様上の目標より重要なと主張する回答から明らかだ。

“勝利を追求することで誰かの感情を害するだろうと思う時は、私は勝利を追求しないだろう。他のプレイヤーの勝利の機会に挑戦して潰すのは、建設的なことではないから、やらないだろう。” — R206

“ゲームの楽しさのほとんどは、そのゲームが進展していくのを見るところから来ている。だから、もし望まれるのが勝利だけだったら、ゲームはつまらない「3ターンで勝利、さもなくば」戦略にも開かれていることになる [...] もちろん、相手を挑発することもするし、約束は破ってもよいものだけれど、約束にもレベルというものがあるし、ときどき裏切るのは良いとして、それは何をして勝っても良いということではない。” — R579

プレイヤーがゲームにおいて社交的責任を果たす暗黙の義務を負っているという考え方には、いくつかの形で、ゲーミングの出会いを形作る働きをしている。私が指摘したように、あまりにも熱狂的に勝利条件を追いかけるとその社交的状況の安定性を脅かしてしまう、と一部のプレイヤーは理解している。そうすると持ち上がる疑問は、如何にしてプレイヤーたちは、ある特定の行為が不適切であり、他の行為が完全に妥当なものだと評価するのか、というものだ。理論上はプレイヤーは「合理的」なものだが、現実には社交的文脈への理解がゲームの継続には不可欠なのだから。

直接的あるいは間接的な行為を通じて他人のプレイを意図的に妨害するという選択は、社交組織への理解がとりわけ重要になる領域だ。伝統的な二人用のアブストラクトゲームでは、競争のゼロサム的性質により、プレイヤーは自分の利を最大化し、相手を打倒することを求められる。あらゆる手は実質的に相手の妨害なのだ。しかし多人数ゲームでは、誰かひとりの相手をターゲットにするという決定は、完全に戦略的なものではあるかもしれないが、普通の目標志向のプレイではない要因に動機づけられたものと受け止められるリスクがある。その場合、ひとりの相手をターゲットにするという選択は致命的なものになる。あるプレイヤーの意図をこのように解釈すると、その敵対者の意図しない形で社交機構が破壊され得る。

64%の回答者が他プレイヤーを意図的に妨害することに問題を感じていない一方、顕著な数が、そのような行為が正当な戦術と感じられるような特定の状況を描くことで、その回答を限定している。質問への回答のいくつかでは、この意思決定は特に合理的な言い方で枠組み付けられている。

“四種類の手が取れるなら、私が取る優先順位は以下の通り。自分を利用して相手ひとりを妨害するもの。自分を利用するもの。相手を妨害するもの。誰も利さず妨害もしないもの。” — R753

明らかにこの回答者は、他のプレイヤーを妨げる意思決定を形作る、極めて整えられた論理的な優先序列を持っている。この合理性は、首位だけをターゲットにすると回答したコメントにもあらわれている。この「トップ叩き」と口語的に言及されるアプローチは、他のプレイヤーにとって、ゲームに勝つ機会をもたらし、ゲーム〔の趨勢が決まるの〕を引き延ばすものだ。他のプレイヤーを妨げることの妥当性について限定をつけたプレイヤーのうち、10%がこの見地に同意した。

“明白な首位には攻撃するけれど、最適な手かもしれないと論理的にみなせるような選択肢が他にない場合以外は、常には攻撃はしない。” — R543

“エンドゲームが近くて、明白な首位がいて、自分に勝つチャンスがない時は、その首位を妨害して自分のポジションを〔も〕悪くする。” — R569

対照的に、多くのプレイヤーは、ゲーム自身よりもしろ、個々の社交的状況と他の期待に関する理解に応じた、より微妙なアプローチを取っている。

“同席する人のことは強く意識している。私は勝ちたいけれど、私にとってもっと重要なのは、全員が良い時間を過ごせたかということだ。だから私はプレイヤーたちを見積って、誰なら妨害してもまだゲームを楽しんだままでいてくれるか、同様にそういう戦術が誰の瘤に障るかを決めている。” — R262

“他の人が妨害を受け入れてくれるという確信が必要だ。友人を失うくらいならゲームに負ける方を選ぶ。” — R316

“テーブル上での「卑しさのバランス」を取るようにしている。様々なタイミングで異なったプレイヤーを妨害するようにして、誰かが犠牲者になったと感じないように、それによってその人の悦びに悪影響が出ないようにしている。” — R704

“誰かの家でゲームする一夜に招かれたなら、『チケット・トゥ・ライド』でその人の道を塞いだりはしないよね。” — R591

回答者のいくらかが、他のプレイヤーを妨害する意思決定〔をするかしないか〕は遊んでいるゲームによると言い、そのうちの相当部分がゲームのルールに言及し、ルールがその種のプレイを明示的に認めたり推奨したりしているかによるとした(43%)。この態度は、「そのゲームの精神」に言及したり、そのようなプレイは「スポーツmanship」の意に取れる場合にのみ許容できるという理解を示したりした回答者のうちにも反映されている。

これらの回答からくっきりと現れるのは、個々のプレイヤーの視点、プレイの適切

な形に対する理解、そしてゲーミングの出会いの社交世界とゲームの競争的構造との均衡を取る必要性によって、合理的プレイヤーのモデルが仮定する目標志向性が如何に頻繁に掘り崩されているかだ。これら全ての要素は、プレイヤーが常にゲームの目標を追求して行為する合理的に動機づけられたエージェントだとする一般的な仮定を否定するものだ。おそらくもっと重要なのは、これらのことから、悦びとはこれらの目標の達成から引き出されるものだという観念に疑問を投げかけている点だ。

## 「良い」結果と悦びとの間の薄い関係

“極めて単純なことだ。ゲームをプレイするときは、勝ちたい。勝利はあなたをハッピーにし、敗北はあなたをアンハッピーにする。” (Juul 2009)

“悲痛な敗北や土壇場での幸運な勝利は、私のゲーミングの体験にとって重要かつ価値ある一部だ。それは勝ったからとか負けたからではなく、参加者の反応が理由だ。ゲームセッションの後の陽気な不平や陽気なほくそ笑みは、しばしば後に笑いや浮かれ騒ぎを残す。勝利の追求はこの目的へ至る手段であり、それ自身は目的ではない。” — R643

目標、そして勝利の果実の追求がプレイヤーがゲームに参加する主要な動機であるとする考え方は、よく浸透した抵抗しがたいもので、とりわけゲームデザインに関する著作ではそうだ。Juulにおいては、「より良い」結果（つまり勝利）から得られる悦びは、競争的なゲームをプレイする心理的状態に確証を与えるもので、Juulはこの条件をゲームを定義づける要素として使っている (Juul 2005:40)。ただし、注記すべき興味深い点があり、Juulのモデルは表向きには以前の学者の仕事を蒸留したものだが、プレイヤーが他の結果ではないある一つの結果を出すことにこだわるという提議は、彼が引いた原資料のどの定義にも現れていないものだ。不均衡な結果の存在は Elliott Avedon と Brian Sutton-Smith が提示した定義に含まれており (Sutton-Smith and Avedon 1971b:405)、結果の量化可能な性質は Salen と Zimmerman の定義に存在するが (Salen and Zimmerman 2004:80)、プレイヤーが何かしらその結果へのこだわりを持つという着想は、きわめて推論的なものだ。

ボードゲームホビイストの観点からは、この論題に対するお気に入りの引用句はデザイナー Reiner Knizia のものだ。「ゲームをプレイする時、その目標は勝つことだが、重要なのは目標なのであって勝つことではない。」この声明には競争的ゲームプレイの性質についての一定の理想化が見られるが、ゲームの目標と、その結果についての優劣決めとの間に本質的差異について、多くのプレイヤーが能動的に自覚しているという説を補強するものではある。この、結果よりもプロセスに重点を置くことについては、いくらかの調査回答者が明示的に言及している。

“勝とうとしてプレイするのは不可欠だ [...] 勝利そのものは全く取るに足らないものだ。まったく挑戦のない勝利よりは、最下位になるほうがずっと好ましい。全員楽しめた？ よろしい、ならば他に何の問題もない。” — R162

“勝とうとするのは重要で、楽しむことも重要で、実際の勝利は重要ではない。” — R142

“そこに目標があるのは重要だ。私が勝とうとして取り掛かったのであれば、私が勝ったか否かは重要ではない。” — R174

“それ〔勝利〕はゲームの悦び、そしてそこにいる人達と一緒にいてプレイすることの悦びと比べれば二次的なものだ。” — R206

最後の反応は、我々の注目を、ゲームを定義づける要素のひとつへ引き戻す。つまり、悦びだ。<sup>エンジョイメント</sup> 悅びは定義するにはあまりに捉えどころのない言葉だが、心理学者 Fabio Paglieri は、それを全ての遊びの活動の中に特徴的な目標として見られるものだと提唱している (Paglieri 2003a; Paglieri 2003b)。価値付けされた〔良い〕結果へ至る目標をプレイヤーが捨て得ることについて様々な理由を考えるために、プレイヤーはどれほど的重要性をゲームの結果に置いているのか、という重大な疑問が浮かぶ。もし Juul が正しく、感情的に「より良い」結果へのこだわりを持つことがゲームの特徴のひとつなのであれば、勝利がゲームにおけるプレイヤーの悦びに貢献するだろうと期待できる。これにより、私の調査の一部として、勝利という結果が自分の悦びにおいてどれくらい寄与しているか、プレイヤーたちは尋ねられることになった。

この質問への回答から生じる最初の、そして最も重要な所見は、半分以上のプレイ

ヤー（53%）が、ゲームの結果を自らの悦びの土台に置いていない、というものだ。勝利はゲームの体験に対してポジティブに寄与すると 28%が認めているものの、自らのゲームの出会いの悦びにおいて勝利を重要な要素だと述べたのはわずか 19%だ。これは Juul の「ぶちこわし屋とは、勝ちの喜びを追求することを拒んだり、負けてみじめな気分になることを拒んだりする人のことだ」(Juul 2005:40)〔※松永伸司訳 p.56〕という主張と著しい対照をなす結果だ。より詳細な質的回答をこの質問に返したプレイヤーのうち、36%が自らのゲームの悦びを勝利の結果よりも重要だと言い、15%はゲームが成功だったか否かを判断する際は全プレイヤーの悦びに重きが置かれると指摘している。明らかにプレイヤーたちは、ゲームの結果の相対的重要性について〔Juul と〕異なった理解をしている。この所見は、ゲーミングの出会いの中での悦びとプレイヤーの目標との関係に関する、さらなる疑問を生じさせる。

## 目標としての悦び

Pagliari は、「信念」と「目標」に基づいて精神状態に焦点を当てた認知モデルを提案した認知心理学者 Rosario Conte と Cristiano Castelfranchi の仕事 (Conte and Castelfranchi 1995) を土台としている。プレイヤーがその活動を楽しもうとするという事実を遊びの根本的な特徴と捉えて、Paglieri はこのモデルを使い、様々に異なる目標の種類によって遊びの体験や遊びへの態度が形作られる、そのあり方を示している (Paglieri 2003a)。目標の種類、そしてそれらが遊びの活動を形作るありかたについて、彼はいくつか論じているが、ここではこの調査に最も関連のあるふたつの形式に議論を絞る。Paglieri が「<sup>トゥルー</sup>真のプレイヤー」と書いたものと、「<sup>ヘドニスティック</sup>快樂主義的プレイヤー」と書いたものだ<sup>\*9</sup>。

\*9 挙げられているのは、〔遊びの目標を追うことの〕動機としての悦び、期待した効果としての悦び、究極目標としての悦び、副次目標としての悦び、機能としての悦び (Paglieri 2003a)。〔※ひとつ抜けているが、これについては本文で触れられる。なお、遊びの目標を追うことの、機能としての悦びの例は、為政者の視点から「パンとサーカス」のサーカスに興じる市民を見たもの。期待した効果としての悦びは、職業スポーツ選手にとっての遊びの悦びが該当し、ここでは楽しいことは遊ぶ理由と本質的な関係がない。究極目標としての悦びは、遊びの目標を追う楽しさが人生の究極目標になっている時の楽しさで、動機としての悦びと重複し得るが、究極目標としての悦びの場合は「それが楽しいなら、遊ばなければ『ならない』」となる点が異なる。副次目標としての悦びについては Paglieri (2003a) に明示的な例が挙げられていないが、その遊びの悦びが、何かさらなる目標を得るための手段であり、楽しいのは前提条件だとされている。〕

Pagliari が描く真のプレイヤーは、〔遊びの目標を追うことの〕その悦びがプレイする「動機」になるような人だ。「このプレイヤーは楽しむためにプレイし、その他のどの目標も悦びのための副次目標だ。だから彼女は強く目標志向の態度を示す」。ここには明確な因果関係がある。このプレイヤーが遊びに参加するのは、はっきりと、その遊びが楽しいものだからだ。そしてゲーム体験を、その悦びを提供するものとして認めており、指示されたルールと目標によって遊ぶのが快の源だと了解しているわけで、このプレイヤーは大きく言って目標志向になるものと理解される。従って、このプレイヤーはゲームの目標へのこだわりと結果へのこだわりを見せる。悦びがルールで定義された目標に基礎づけられたものだからだ。結果として、これは「目標を達し損なったら、ひとかけらほどの悦びも得られず終わるという話になり得ることも意味する」(Paglieri 2003b)。合理的プレイヤーと Paglieri の真のプレイヤーとの間には明確な相関がある。どちらもゲームのプレイにおいては強く目標志向だからだ。

Paglieri による二種類目の目標は「メタ目標」としての悦びだ。悦びがメタ目標<sup>ゴール</sup>になるようなプレイヤーは、快楽主義的プレイヤーとして描かれる。〔※動機としての悦びの説明において「悦び=遊びの目標を追うことの悦び (=遊ぶ動機)」であったのと異なり、ここでは「悦び≠遊びの目標を追うことの悦び」であり、「悦び」が高次の目標=メタ目標である一方、遊びの目標を追うことの悦びはその下位にある入れ替え可能な目標として説明されているものと思われる。原注でも触れられている 6 種類の悦びのうち、明白に「悦び≠遊びの目標を追うことの悦び」であるのはこのメタ目標としての悦びだけで、残りの 5 種類については、両者は等号で結ばれる関係にあるか、あるいは両者の関係が問題にならない〕

ファン・ドリブン

“このようなプレイヤーは常に楽しさで動くが、目標志向に乏しいことがある。ルールで定義された目標を捨てるのがより楽しいと請け合えそならいつでも、目標を捨てるなどを問題視しない。私はこのプレイヤーを快楽主義だと描写したい。いつでもより大きな悦びへの道を選ぶからだ。” (Paglieri 2003a)

快楽主義的プレイヤーの実在も、この調査で示唆されている。ルールで定義された目標よりも全体としての快を優先してこれに集中するという回答は、明らかにこのプレイスタイルへの傾倒を示している。〔それらの〕陳述されたプレイスタイルからは、快楽主義的プレイヤーと真のプレイヤーの違いを客観的に決めるのは難しいだろう。というのは、振る舞いという点では大きな逸脱を期待するべくもないからだ。両者の違いは概ね、快楽主義的プレイヤーは悦びの追求と対立する場合に指示された目標を

喜んで捨てるという、プレイ中の態度や性向のことだからだ。眞のプレイヤーだと示唆される回答者たちほどありふれたものではまったくないが、このアプローチ〔野放図に快楽主義的であること〕を示唆する回答は確かにこの調査の中に存在する。

悦びの野放図な追求の結果として、この快楽主義的プレイヤーは、それがゲームをより楽しいものにするならば、セルフ・ハンディキャッピングの考え方によつたく問題を感じないだろう。プレイヤーが互角さを得るためにセルフ・ハンディキャップを付けて自分の悦びを増進するというケースでは、確かにこれは当てはまるだろう。同様に、長期的な期待に基づくものではあるが、不慣れなプレイヤーをゲームにいざなうためにセルフ・ハンディキャップをつけるという意思決定は、交流を社交的行為の推進力とする考え (Homans 1958) を要にして、快楽主義的アプローチを示唆するものになるだろう。つまり、もし経験を積んだプレイヤーがあるプレイでセルフ・ハンディキャップをつけたとしたら、その不慣れなプレイヤーをそのゲームに再び回収できるという可能性は、短期的なゲームの目標の優先度よりも勝る報いになるからだ。

ここで Paglieri のモデルを使うのが生産的であるのは、第一には、なぜプレイヤーがゲームの目標に集中するのか示す筋道による。プレイの主要な動機がその活動から引き出される悦びにあるのなら、その遊びの指示された形式からの如何なる逸脱も、より劣った体験という結果になるだろう。そのゲームのルールと目標が、プレイヤーの悦びの中心にある、ということになる。第二にこのモデルは、なぜ一部のプレイヤーが特定の状況では喜んでゲームの目標を捨てるのかについても説明している。遊びの活動のメタ目標が悦びであるようなプレイヤーは、その遊びの体验の悦びを増進させるため、ルールに指示されていないような形で振る舞うだろう。これらの、プレイに対する特徴的なアプローチの両方が、この章で議論した調査回答の中にはっきりと見えている。

## 社交的プレイヤー

私が確認したとおり、社交的遊びにおける競争への要請と協力への要請の間にある目に見える緊張関係は、助力の申し出やセルフ・ハンディキャッピングという形を取った、コミュニケーションによる行為と振る舞いによる行為の両方を通じて、案配され

る。遊びの出会いのなかで表向きには第一の動機とされている、最終目標の追求は、多くのプレイヤーにとってゲームの規範的な要素というよりは促進的な要素だと理解されている。プレイヤーの一般的な目標志向性は、グループの社交的結合と個人の快を維持したいという欲求によってなし崩しにされる。従ってプレイヤーは大部分において、ゲームの公式な構造で示された目標と、社交的文脈から引き出される結果の価値付けとの区別をはっきりと知っている。章冒頭の Eggert の引用に戻ると、ユーロゲームにおけるゲームの目標は、終了時の状態に対する価値付けとしてよりも、プレイを動機づける装置としてのほうが重要なのだ。

プレイヤーの動機が部分的には社交的文脈によって形作られるものだという知識は、この遊びの分析において、ある重要な要素に光をあてるものだ。つまり、あるゲームの出会いの形や体験は、そのゲームの出会いに固有の社交的構造や、プレイヤーの態度なり期待に強く依存する、ということだ。これらの要素が目標志向性のごとき論点にこれほどの影響を与えるものなのだという理解の中ではっきりと示されるのは、Goffman が提唱するように、ゲーム世界と現実世界の間の境界は、互いに浸透を許す「細胞膜」として想像するのがより正確だということだ (Goffman 1961:65)。ここで合理的なプレイヤーのモデルから逸脱するものとして描かれたあらゆる振る舞いが、この浸透的な侵入の証拠だ。社交的ゲームを一切の社交的文脈の影響なく遊べると言うのは、そのゲームが社交的な体験であるという事実を否定するものだ。ゲーム自身の中に見いだせる明示的なルールと同じくらいに、そのゲームのプレイを取り囲む社交的集まりによって生じる暗黙のルールが、そのゲームの出会いを形作る働きをしている。次章では、このプロセスがゲームのプレイに影響するのみならず、ゲーミングの出会いの規範に大きく依存して、いかにゲーム体験を変えるものであるかという点へと、注目の先を変えることにしよう。

## 第九章 切り離された行為？

### 9. An Act Apart?

“明らかに、我々は単にゲームをプレイしているのでは全く無い。あるいは、別の言い方をするなら、我々はゲームだけをプレイしているのでは全く無い。我々は常に、そのゲームと我々の生きるこの世界との関係、そのゲームが小さな部分を占めているこの世界との関係に意識的だ。” (Sniderman 1999)

〔※「切り離された行為」An Act Apart は、『ホモ・ルーデンス』(Huizinga 1950) に登場する概念。〕

これまで、プレイヤーがふたつの異なる規範に折り合いをつけるやり方を見てきた。ひとつめは、ゲームの構造によって要求されるプレイの競争性で、ふたつめは、ゲームの悦びの主要な源を供給する社交性だ。私の結論は、プレイヤーの多くは勝利を……表向きの「より良い」結果を……自らの悦びの重要な要素とは見なさない、というものだった。プレイヤーの大半は、そのゲームの出会いの社交的結束を維持するためなら、とりわけ「フェアプレー」の観念を再利用することで、規定されたゲームの目標を喜んで放棄するように見うけられる。

ボードゲームのプレイにおけるゲーミングの出会いの社交的文脈の影響をさらに調べるために、このプレイヤー調査には、チート、口出し、欺き、キングメーキングといったゲーム内活動についての質問を含めた。これらの質問への回答により、ゲーム世界の「現実世界」からの分離を保つことにプレイヤーが重点を置いていたのが明らかになった。興味深いことだが、プレイの正しい形というものについてプレイヤー達が持っている様々に異なる期待や理解は、ゲームの明示的ルールが第一にそのゲームの実際のプレイを築くフレームワークとして作用する、ということを示唆している。

### チート

“チートしたら、プレイはおしまいだ。” — R179

マルチプレイヤーゲームの文脈におけるチートとは、ゲームにおいて優位を得るために、ゲームのプレイの明示的ルールの外で行為することにより、他のプレイヤーを意図的に欺く行為のことだ。ボードゲームのプレイでは、ゲームの構造に埋め込まれた競争の観念<sup>センス</sup>によりゲームの目標の追求が強制されるにもかかわらず、ルールに従ってプレイするという暗黙的要件から、プレイヤー間には相互信頼のセンスが要求される。手続き的ルールがゲーム自身のアルゴリズムに埋め込まれたデジタルゲームと異なり、また公平な審判の存在が規則の遵守を保証する組織的スポーツとも異なり、ボードゲームはプレイヤー達に対して、ゲームが機能するために、ゲームシステムの人為的な制約に縛られる点について自主的に合意することを求めてくる。この要件を反映して、回答者の 94%が、そのような活動〔チート〕に手を染めるという考え方や、そういうことをしたプレイヤーとゲームをプレイすることについて、深い不快を顕わにした。

チートについてのよくあった反応は、そのようなプレイヤーはゲームのプレイから排除され、未来においても参加者として歓待されることはないだろう、と力説するものだ（25%）。回答者はとりわけ、相互信頼の概念と、チートがゲーム構造を害するのみならず他のプレイヤーの悦びを損なうものだという見解を強調した。一部の回答者は、社交的ゲーミング環境の文脈において行われるチートを、「重篤な社会的疾患」（R56）の疑念を抱かせる「病的な行為」（R95）だと感じていた。この設問に対するより感情的な回答を以下に記す。

“二度と誘わないだけじゃなくて、そいつを最初に誘った奴も一緒にプールに放り捨てるべきだな。” — R239

“12歳を過ぎてチートする奴は射殺。” — R215

“そいつら火あぶり。” — R184

“チーター？ 石打ちだ。” — R85

“去勢じゃチートへの罰としては温すぎる。” — R117

“つまり貴方が言っているのは、そのチーターの生き残った家族に花やカードを贈るか、ってことかな？ それならノーだね。葬式にも出ないよ。” — R444

これらは、ボードゲームにおけるチートに対する、ホビイストの間での一般的な態度を象徴するものだ。興味深いことに、Mia Consalvo はビデオゲームにおけるチート行為について調査しており、その示すところによれば、ゲーム環境において何がチートとなるかについて、ビデオゲームのプレイヤー達は様々な考え方を持ってはいたものの、その多くにとっては「ゲームは我々に対して、重大な結果を招くことなく自由を体験できる空間を与えるもの」だから「ゲーム空間におけるショートカットやコード改変は許容できる」ものだ (Consalvo 2005b)。この調査に照らして、Consalvo は、チートとは「プレイヤーが、退屈を押し分け、難しさを押し分け、乏しいシナリオを押し分け、雑なパッチを押し分け、あるいは単に出来の悪いゲームを遊び続けるための方法」だと唱えた (Consalvo 2005a)。

ただし、Yasmin Kafai と Deborah Fields が触れているように、ゲームにおけるチート的振る舞いの研究の多くは、ライバルプレイヤーよりもゲームの成り行きに主な関心を置いたものだった (Kafai and Fields 2007)。重要なこととして、ボードおよびテーブルゲームにおけるチートという行為は、シングルプレイヤーのビデオゲームにおけるそれとは、その避けがたい不誠実が他のプレイヤーに影響を及ぼすという点で区別される。マルチプレイヤーゲームにおけるチートは意図的に欺く行為……「客観的現実を知覚的現実に差し替えることで対象の現実の知覚を改めさせんとして成される、意識的かつ計画的な、錯覚の押しつけ」(Bell 2003:244) ……を伴う以上、ゲームの完全性を壊し、またゲーミングの出会いの社交的結合も壊すおそれがある。繰り返し成される、チートの罪で捕らえられたプレイヤーは社会的処罰を受けるだろうという言明からは、ボードゲームのプレイの中にはルール破りの創造的可能性を追求する余地はほとんど無いよう見える。ゲームの出会いの社交的構成を健全なものに保つためには、このような欺きがゲームの制約のうちに禁止される、ということへの暗黙的な理解が大きな重みを持っているのだ。

プレイヤー達の観察結果として他に言えることは、ボードゲームにおけるチートは、プロセスよりも結果のほうに特権を与えてのことの証左だ、というものだ。

“チートというのは、実際のゲームのプロセスに関係なく単に勝ちを記録できれば幸せな人達のためのものだ。” — R723

“ゲームの重要なところは、ゲームをプレイする「プロセス」だ。結果じゃない。意図的にルールに違反するのは非生産的だよ。” — R582

“プレイの体験で無く勝利にとらわれすぎた人々が起こしがちなことだ。” — R161

“チーターはゲーミングが好きなんじゃなく、勝つのが好きなだけだ。” — R203

前の章で議論したとおり、ほとんどのプレイヤーは、ゲームの結果に対する強すぎるこだわりは不適切だと見ている。目標はゲーミング・プロセスの促進剤だと理解されている一方、結果へのこだわりはゲーム自体の外側にある要因に由来するものだ。つまり、ゲームの目標の追求はプレイの要件だが、ゲームの結果へのこだわりの大きさはプレイヤーの特性だということだ。このこだわりは、その最も極端な発露において、チートへ繋がり得る。勝利を通じて優劣決めを行うことへの欲望がゲーム自身のプレイよりも優先されると、現実世界のこだわりがゲームのプレイを破壊することになる。チートほど破壊的ではないとはいえ様々な形でプレイ体験に影響を及ぼし得る他のいくつかの問題においても、この懸念は述べられている。

## 切り離された行為

調査の一環として、プレイヤー達に、プレイの文脈において許容できないものとみなされる振る舞いはどのようなものであるか質問した。多数の回答者が再びチートへの非難を表明したことは脇に置くとして、最も共通する懸念はいずれも、一部のプレイヤーがゲームの手管から「現実世界」を切り分けられないということを反映するものだった。この種の問題の例としては、敗北や攻撃を自分個人に対するものと受け止める、ゲームの状況に対して不平を言う、個人攻撃する、〔不当に〕共謀して動く、勝ち誇る、感情操作、などがある<sup>\*1</sup>。回答者の間で最も共通する懸念は、ゲーム中での活動に対して、プレイヤーが本当にアンハッピーであることを示すような振る舞いに

---

<sup>\*1</sup> [調査によって] 現れたふたつの論題は、ゲームへの集中を壊し適切な流れを妨げる不注意や怠慢についてのものだ（例えば、早すぎる投了、注意不足、プレイの遅さ、不適切な中断など）。この話題自体が本章の焦点に対して似たような妨げになるので、プレイの行為には周縁的な関係しかないものとして脇に置くことにする。

出ることについてのものだった。敗北したり他のプレイヤーを利するような攻撃的な手を打たれたりすることに対して苛つくのは、〔不正〕操縦的でもあり、また破壊的でもあるものと見られていた。ここでも、このような振る舞いは結果へのこだわりが強すぎることを意味するものであり、ゲームのプレイの人為性を勝利がもたらす価値付けと切り離すことができないことを意味するものもある。

“心から怒るのは愚かなだけだ。どれだけ後ろ暗い戦術を取られようと気にしないが、事を真剣に取り過ぎてうまくいかないことに不平を言ったり色々の不運を呪つたりする連中には苛々する。単なるゲームなんだから、負けても楽しむのができないならプレイするな。” — R221

“敗北を個人的なものとして受け取るばかりに他のプレイヤーを露骨に脅したり威嚇したりして非生産的な行為を取らせるようなプレイヤーは嫌いだ。” — R494

“陽気に「しまった！」って言うのは良いけれど、慎重に計算したんだろう所にだれかが割って入って計画を邪魔した時、拗ねてそいつ以外全員のゲーム体験をショッパンくるのはクールじゃない。これはたぶん僕がどうしても勝ちたいからってことじゃないけど、ゲームで負けてぶつくさ言ったり拗ねたりするのは認めがたいもので、よく個々のゲームを僕にとってショッパンくするものだ。” — R288

驚くべきことではないが、多くの回答者は、個人攻撃、勝ち誇り、侮辱といったことを、プレイヤーの現実世界の感情がゲーム内の振る舞いに不適切に影響している証拠と見なしている。この種の、ゲームとそれより広い環境との区別を付けられないことは、不満や忠誠といったものが現実世界からプレイの文脈に漏れてくるというような事例の場合には、とりわけ不適切なものとみなされる。

“メタゲーム効果が存在するような状況は [...] ある。つまり、あるプレイヤーが、自分の状態を良くするためではなく個人的な怨恨から、意図的に他のプレイヤーの展開を悲惨なものにする、というものだ。こういうゲームに巻き込まれるのはふつう気まずいもので、争論になだれ落ちていくこともよくある。そういうゲームには巻き込まれるのが一番だ。” — R196

“チートやキングメーティング [...] を別にすれば、本当に認めがたいのは、（いま遊

んでいるゲームから見て) 内と外の活動をメタゲーム的に一緒にすることだ……例えば現実世界での脅威や約束や個人的関係を使ってゲーム内での意思決定に影響を及ぼそうとすることだ。” — R477

“ボーイフレンドやガールフレンドと、その子が自分のボーイフレンドやガールフレンドだからというだけの理由で同盟を組んだり、あるいは自分にチョコレートをくれたから誰かを攻撃しなかったり、というのは認められない。” — R364

ホビイストはよく、このように現実世界のこだわりがゲームに不適切に侵入していくことをもってメタゲームと呼ぶのだが、それでも、少し後で議論するように、メタゲームのプレイはもっと害の少ない色々な形態を取ることもできる。とはいっても、結託という形であれ独断であれ、ゲームの外側の事情に基づいて他のプレイヤーを標的にとるのであれば、この種のプレイは概して認められないものとみなされる。

こういった反応は、ゲームのプレイが理想的には Huizinga が示すように現実世界から「切り離された行為」(Huizinga 1950:10) であるべきだ、という理解を反映している。Fabio Paglieri は、プレイを取り巻く状況を論じて、ゲームの内部にも規範的なメタルールが存在すると唱えている。

“プレイの文脈の一時的空間的境界の中には、ある（メタ）ルールが存在する。プレイが終わったら、そこでの行為は実際の影響を持てはならない、というものだ。しかしこのルールには関連する附則がある。つまり、あるプレイの行為がプレイの文脈の外に実際の影響を持たないのであれば、余所におけるその性質や倫理的価値にかかわらず、プレイ中はその行為は許可される。” (Paglieri 2003a)

ここで Paglieri は、プレイの中でプレイヤー達はこの共有のメタルールを自発的に守ることが想定されているという、このプレイの義務的な性質を、プレイ中にプレイヤーを制約するものと認めている。このゲームのプレイに一般に割り当てられる空間的一時的境界は、その中でプレイヤー達が規範的制約の集合を共有するような文脈を創るものであると同時に、この活動の範囲を限定するものもある。この規範的境界によって持ち込まれる文脈は、その外側に影響を持たない限りにおいては「遊び」と呼ぶことができる。あるいは、より重要なこととして、ゲーム内の行為はゲームの外側に影響すべきではないものと理解されているのかもしれない。このメタルールを認

知していないプレイヤーは遊び体験を破壊し得る。あるプレイヤーが下記のように説明している。

“ゲームに入ったら、私は伝統的・倫理的なルールを一時停止し、他の人たちは、私はこのゲーム内の状況を道徳的なものとは一切全くもって取り扱わない、と明確にしておく。” — R548

ゲーム世界は理想的には現実と切り離されたものとして理解される必要がある、というここでの観察は、前章での結論によって厄介なことになる。私が論じたように、自らハンディキャップを付ける行為は一般に、ゲーム自身の外側にある要因によって動機付けられている。攻撃的にプレイしたり他のプレイヤーを標的にしたりしないようなどいう意思決定を行うにあたって、プレイヤーがこういった要因に反応する時は、この社交機構を維持するための現実世界への考慮が作用している。これは明らかにデリケートなバランスで、というのは、結果に対する現実世界でのこだわりを積極的に示すように振る舞うプレイヤーは、他のプレイヤーからは問題視され得るからだ。

ボードゲームが社交的文脈の中でプレイされるという事実により、「切り離された行為」の理想的な体験をコミュニケーションの応酬から切り離すことは極めて難しいものになる。あるプレイヤーが観察しているように、「ある程度の泣き言は戦略的なものだ。極度の泣き言は体験を壊す」(R413)。このプレイヤーは純粋な愚痴を煩わしいものと感じているが、ここで暗示されているのは、ゲーム内のメカニクスから離れたコミュニケーションの行為が、場合によってはプレイの流れを形作るにあたって一翼を担い得る、ということだ。実際、あるプレイヤーはゲーム内の状況について愚痴を言うことを問題視する一方で、別のプレイヤーにとっては、愚痴はゲーミングの出会いにおいて期待される部分を構成するものなのだ。

“自分がどれだけへボくやっているのかとお腹を痛くするのは、ごく穏当な、ほぼ予期されたことだ、と私達は考えている。とてもうまくやっていたとしてもだ。そして、自分がどれだけへボくやっているかと泣き言をこぼすことで、誰かが何か自分に対して良くないことを仕掛けてくるのを避けようとするのも、完全に許容される……それはそれというので良くないものを食らったとしても寛容やユーモアで受け入れられるのならば。” — R232

このプレイヤーにとっては、コミュニケーションの行為を通じて他のプレイヤー達を微妙に操作することは、プレイの単なる副作用ではなく、社交的ゲームのプレイの不可欠な側面を形作る別レイヤーの相互行為だということは明らかだ。メタゲーミングとも呼ばれるこの種のプレイは、プレイヤー達が様々な形で表現し、体験するものなのだ。

## メタゲームのプレイング

“賢くあれどか何だかみなさん雑音を立てるけれども、私がこれまで一緒にプレイした中で最も優れたゲーマーというのはたいてい、そのゲームの上のゲーム、つまりメタゲームをコントロールできるゲーマーだった。” (Solko 2005)

“メタゲームが好きじゃないなら、ゲームはコンピューターとだけやることだね。”  
(Pollard 2008)

娯楽目的のゲームという文脈の中で、メタゲームという言葉は様々な形で用いられる。そのほとんどは、この事象に対する Richard Garfield の説明で要約できる。Garfield はメタゲームを「ゲームが自身の外部と如何に接続するか」のことだと言い、所与のゲームのプレイに影響するメタゲームの四つの形を提示している。つまり、プレイヤーがゲームに持ち込む物事、プレイヤーがゲームから得る物事、ゲームとゲームの間でプレイヤーが行う物事、ゲーム中にプレイヤーが行う物事の四つだ (Garfield 2000:16)。ボードゲーミング<sup>ホビー</sup>趣味に関して言えば、これらの要素すべてが所与のボードゲームのプレイに一定の影響を持つことが見て取れる。

プレイヤーは、今回のゲームの出会いに、そのゲームや似たゲームの過去の体験を持ち込み得る。Garfield が提案した説明はとても広いので、過去のいかなるプレイ体験であれメタゲームの一部であり得る、とも言える。前に議論したとおり、ある特定の社交的関係が遺恨や共謀の形でゲーミングテーブルに顕在化するというようなケースについては、その種の影響はほとんどのゲーマーから極めてネガティブな目で視られる。同様に、全体の順位に作用するメタゲーム価値のある競技会の枠組み以外では、プレイは〔他のプレイから〕孤立して行われ、過去の勝利が〔いま遊んでいる〕この

ゲームに作用しないことが期待される。理想的には、プレイヤーは社交的関係をテーブルに持ち込まず、そのような現実世界の関係がゲームのプレイに作用することを許容しない。ゲームとゲームの間で何が起きるかという点については、ホビーゲーミング文化についての以前の議論でもって（プレイヤーがメタゲーム活動に従事するやりかたの証拠付きで）差し替えることができる。実際 Garfiled は、ホビーゲーミングを他のゲームの諸形態と分けるものは、この<sup>ホビー</sup>趣味に熱中することで起こる、抑えがたいメタゲームの姿なのだ（ibid.:16）、と言っている。

私がここで焦点を当てたいのは、Garfield が説明する最後の形である、ゲームのプレイ中に起こるメタゲームだ。焦点を当てるにあたり、あるプレイヤーにとっては社交的遊び<sup>ソーシャルプレイ</sup>の悦びの大切な部分と認識され、別のプレイヤーからは問題視される、ゲーム内で発生する社交的相互行為<sup>インテラクション</sup>を特に取り扱いたい。この種のメタゲーム活動については、Csilla Weninger が、コレクタブルカードゲーム『マジック：ザ・ギャザリング』の社交的出来事を分析する中で明確に述べている。

“このメタゲームは、ゲーム分析を話題の中心として、言語の使用によって特徴付けられる。相手の、あるいは自分の手について、声を出して吟味するのだ。これは行為方針の仮説に関する話も含むもので、第一には、他の手を取っていたらそうなっていたかもしれない結果についてプレイヤーが思案する、という形を取る。”（Weninger 2006:64）

Weninger が暗に言っているように、プレイヤー達がゲームのプレイに関係する会話を携わるのは、社交的ゲーミングの出会いの自然な結果だ。この相互行為<sup>インテラクション</sup>が、ゲームの出会いの多くの意義が生まれる場なのだ。実際、Brian Sutton-Smith の著作を引いて、Eric Boria らは、ビデオゲーム『カウンターストライク』〔Counter-Strike〕の意義が、ゲーム自体にそなわるグラフィカルおよびメカニカルな要素のみに見いだされるのではなく、「互いの話を通じてプレイヤーの間を社交的に取り持ち続ける」ことにも見いだせる、と記している（Boria et al. 2002）。フェイス・トゥ・フェイスのゲームにおいては、この社交的相互行為はよく、パートナー間の〔互いの手札に関する〕討議を指すカードゲーム用語から取って「テーブルトーク」と称される。競争的な環境では眉をひそめられ、また厳しいゲームでは明確に禁止されているものの、社交的ゲーミングの典型的な状況ではテーブルトークはありふれたことだ。しかし、ゲーミングテーブルを超えたところで行われるその会話が、ゲームの結果を動かそうという

特定の目的で用いられる場合、このテーブルトークの存在は面倒なものになる。この活動を表すために広く使われるのが、「口出し」という言葉だ。

## 口出しと欺き

口出しという言葉は、伝統的には、そのゲームのプレイヤーではない者が（通常は望まれない）アドバイスをすることを指すものだが、この用語はいま一般に、プレイヤーの手やゲーム状況に対してコメントするプレイヤーをして使うものになっていく。Wei-Hwa Huang は、口出しには 4 種類の動機があると言っている。つまり、説明、我が専、利他主義、社交だ (Huang, in Vasel et al. 2006)。Huang が記すように、あるコメントの動機を識別するのは極めて難しく、所見を述べるとそれはしばしばメタゲームにおける操作的要素としての口出しだとして解釈される。あるプレイヤーにとっては、テーブルトークや口出しは問題になり得る。

“テーブルトークは私をよく腹立たせる。誰かが何か、別のプレイヤーには見えない何かを見ていて、こういう選択肢もあるよと提案していると [...] たぶん新規のプレイヤーにゲームを教えたりヒントを与えてたりしているのだろうということなら構わないが、経験のあるプレイヤーが他の経験のあるプレイヤーに対して「提案」していると、少々頭に血がのぼる。とりわけ、私の勝機に影響を及ぼそうとしているときには。” — R585

“（許容できない振る舞い） [...] 別のプレイヤーとおおっぴらに、第三者に対する戦略を立てること（「テーブルトーク」）。とりわけ、あるプレイヤーに対して第三のプレイヤーがアドバイスを与え、それがこちらの損失になる場合。新規のプレイヤーが酷い間違いをしようとしている時に、誰かがこのテーブルの全員に対して、「アドバイスしてもいいですか？」と聞いてくるのは構わない。それなら、同意するかしないか、グループで決めることができる。戦略的ヒントを与える許可も得ずに、特にそれによって被害を受けるだろう人間が、アドバイスするのは認められない。” — R308

このようなプレイヤーにとっては、口出しはゲーム内意思決定の自主性を壊すもの

オートノミー

だ。一方で別のプレイヤーにとっては、このコミュニケーションの要素はゲームのプレイにとって不可欠なものだ。

“私達のグループでは狂ったようにメタゲームする。しようとしたときに誰かが苛ついたりしない限りは。ゲーム中は互いに「アドバイス」しあって楽しい時を過ごす。” — R463

“口出しはボードゲーミング体験に欠かせないパートで、コンピューター上でゲームを遊ぶのが私にとってフェイス・トゥ・フェイスのプレイほど価値のないものである大きな理由のひとつだ。ブリッジは明確に口出しを排除している数少ないゲーミング体験で、それ以外のあらゆるゲームでは口出しはほとんど義務であり、そうしないとゲームが損なわれる。” (Young in Vasel et al. 2006)

これらのコメントが示すように、ゲーミングテーブルにおけるテーブルトークと口出しの許容性に関しては、プレイヤーごとに期待が異なる。アドバイスされる側よりもアドバイスする側にとっての利を意図してアドバイスを申し出ることは、ゲームの状態に重大な影響を持ち得る。また、独立した意思決定に関するものだったのをゲーム内コミュニケーションの影響に従属した決定に関するものへシフトさせることで、あるプレイヤーがゲーム体験に期待しているような自主性を破壊する、その代表例でもある。明らかに社交的文脈がゲーム世界の純潔と対立している。これと対照的な立場として、次のプレイヤーの言明を考えよう。

“ゲーム中、自分が取り得る戦略について、自分が〈本当に〉追い求めているものについては黙ったまま提案し、他のプレイヤーをミスリードすることもある。私としては、これは完全に許容されることで（とりわけマルチプレイヤーの闘争ゲームでは）、他人に自分自身を操作されないこと、他人がミスリーディングに意図だと自称しているものの本当のところを見破ることは、ゲームの一部だ。ただし全ては笑いとユーモアの中で、ゲームと現実生活は分けないといけない。” — R351

このプレイヤーはゲーム世界と現実世界を明確に分けており、他の一部のプレイヤーにとっては問題視されるような形の社交的操作が、ゲーム世界についての理解の中にはっきりと含まれている。明白に、あるプレイヤーにとってはゲームとは純粋に機知を戦わせる機会であり理想的にはいかなる操作的あるいは説得的な口出しも省か

れるべきである一方、別のあるプレイヤーはテーブルの周りによく起こる軽口や口出しを自らのゲームのプレイの理解の中に含めている。このばらつきは、相手をミスリードすることはゲームにおける正当な戦略かという設問への反応を見渡すと、より強調される。

ゲームに関する会話という文脈においては、調査した 57%のプレイヤーが、欺きはゲームの有効なプレイに内在する要素である（特にプレイヤーの意思についての欺きは）と見なしている。多くのプレイヤーが、これをゲームのプレイにおける必要な要素だと述べていた。

“意図に関する言明は決して額面通りに受け取るべきではない。というのは、自分の手について明け透けに知らせるのは明らかに勝てる戦略ではないからだ。アブストラクトゲームの多くでは、意図はゲームの中で唯一隠されている側面であり、そのゲームについて完全な沈黙を保つか、自分の目標を達成するためのミスディレクションか、どちらかが求められる。” — R161

この種のプレイを許容できるとした回答者は、典型的には、ブラフ、牽制、注意そらし、ミスディレクションを、一定のゲームズマンシップを反映した戦術として挙げている。ルールセットにはたぶん明示されていないとしても、これらは広いゲーミングの出会いにおける暗黙に示された部分であり、しばしば価値ある技能と見なされる。

“ルールであるとか、そのゲームをどうプレイすべきかという点で嘘をついていい限り、結構なことだ。自分の意図について他人を本当に巧く騙せる人には敬意を持っている。” — R140

“操作は人生の道具箱の貴重な資産だ。” — R343

“欺きはゲーミングにおける重要な部分だ。プレイヤー達があなたの言葉を真剣に受け取りすぎて、実際にはあなたが逆のことをやっているのに気づけないのだとしたら、そのままにしておけばいい。気づく機会ならあったわけだから。こういったゲーム内の欺きは、私の意見としては、チートとは異なる。” — R179

このような態度と対照的な 3%の回答者が、他プレイヤーをミスリードするのを完

全に不適切だと考えていた。

“自分の悪いプレイをごまかしで埋め合わせようとするやり口だ、と考えている。”

— R529

“「チート」ではないが、そうする連中は嫌いだ。他の人が言っていることは聞かないようにしているし、自分でも何も言わないようにしている。” — R538

“ゲーミングは社交的なイベントだと捉えているので、ゲーム中に自らの意図について嘘を言うことについては強く反論したい。ゲーミングで大事なのは、友情や関係性といったものを強化することなのだから。” — R245

この質問に回答を返した 38%のプレイヤーのうちの 88%が、他のプレイヤーへのミスリードを行うかは何のゲームを遊んでいるかによる、と述べている。これらのプレイヤーのほとんどは、そのようなミスディレクションはゲームのルールのうちに明示的に推奨されているものでなければならず、典型的にはそのようなルールには外交術や交渉のメカニクスが伴っている、としている。

“これは完全に、ゲームの種類と、ルールの境界内のことだと見なし得るか否かによる。ほとんどのゲームでは、ブラフが認められるか否かについて、ルールは極めて明快だ。マルチプレイヤーのゲームの大多数においては、自分の意図について他人をミスリードすることが実行可能な戦略であることが、私には極めて明快だ。” — R340

“取引、交渉、その他会話の技能が明らかにゲームの戦略の一部であるようなゲームにおいては、問題は全く無い。そうでないゲーム、例えば「ペルトリコ」のように、プレイヤー間の交渉が直ちにゲームバランスを壊すようなゲームでは、ゲーム内で自分の意図を一切喋るべきではない。嘘を言うべきでないのは言うまでも無い。” — R456

注目に値する点として、このような条件次第という回答を記したうちの 10%が、このような戦術を用いるという判断を行うかはグループ内の他プレイヤー次第だ、と述べている。もちろん、若いプレイヤーとプレイする際やゲームを教える際にはミスディ

レクションは不適切だ、と言及するものもあった。多くの回答者は、このようなメタゲームが認められ適切と見なされる程度を決める明示的な議論や暗黙の理解について触れながら、他のプレイヤーとの親密度に言及した。

“こうしたことの多くは、私がいつものグループで遊んでいて、互いの通常の心理的アプローチについてよくわかっており、したがって他のプレイヤーが行い得る主張について分別のある意思決定ができる、ということに関係している。” — R587

“そういう風に遊びたかったら、私はまず自分のグループで議論して、全員が同じ考え方を持っていることを確かめただろう。ゲーミングのインタラクションには数多くの異なるスタイルがあり、それらは全て、関係する当事者全員がそのプレイのスタイルに同意する限りは、機能し得る。” — R355

この種のプレイスタイルに対するプレイヤーの態度のばらつきと文脈依存性により、ゲーミングの出会いにおいて体験される暗黙のルールセットが、それぞれのプレイヤーによって異なる場合がままあることが示唆される。それならば明らかに、一定の期間を共にプレイしたグループはメタゲーム・プレイのレベルについて共有された理解を形成する以上、あるふたつのグループはゲーム自身については明示的なルールを共有するかもしれないとしても、それぞれの状況における社交的メタゲーム、そしてそこでプレイされるゲームは、相當に異なったものになり得る。

プレイ体験全体との関連で、メタゲームへの理解の多様性を浮き彫りにするひとつ の方法は、プレイの個々の文脈に影響され得る意思決定を強制的に行わなければならぬような状況について分析することだ。そのような状況のひとつは、この趣味の用語で「キングメーティング」と呼ばれている。

## キングメーティング

“完全な勝利を収められる位置にいないなら、メタゲームの犠牲になるにふさわしい。” — R665

ゲーミングの文脈におけるキングメーティングとは、マルチプレイヤーゲームのエンドゲームの状況で、勝てる位置にいないあるプレイヤーが、自分のアクションを通じて誰が勝つか決める機会を持っている、ということを指す。キングメーティングの行為は Boardgamegeek で頻繁に議論されるもので、それは大きくは、このような状況では「なすべき正しいこと」について様々なプレイヤーの認識の形があるからだ。議論を呼ぶこの争点について知り、私は調査項目に、キングメーティングの状況についてプレイヤーがどのように感じるかということについての質問を入れた。回答は全般的に、いかにゲームはプレイされるべきか、そしてメタゲームの役割についての、とても多様な理解を反映したものになった。

この質問は自由回答式にしたので、回答も様々だった。集まった回答を通じて流れる主題は、マルチプレイヤーゲームにおけるキングメーティング局面の不可避性だった。少なからぬ（7.5%）回答者が、ゲームにおけるキングメーティングの潜在性は欠陥のあるデザインの証拠だという意見を持っていた。しかし最も顕著に観察できたのは、この種のプレイへの態度の分断だった。回答者の 30% は、キングメーティングがゲームにネガティブなインパクトを持ち、発生するとしばしば問題を引き起こすものだと感じていた。典型的には、これらの回答はひとりのプレイヤーがゲーム全体の結果に対する支配権を持つてしまうことの専横的な性質に焦点を当てていた。

“この種の状況は誰にとっても楽しくない。勝利を獲得するのではなく手渡されるのは、ゲームにとって無意味でアンチクライマックス的な結末だ。” — R688

“良い戦略をもって勝利を争っていたプレイヤーに対してよくよく不法なことだ。エンドゲームをどうでもいいものにすることで良いゲーミングセッションが完全に壊れてしまう。” — R710

“ゲームの悦びに対して深刻にネガティブな効果がある。通常、これはゲームの罪、あるいは劣悪なプレイをしないよう気を配るのをやめたプレイヤーの罪だ。” — R580

“敗者がゲームにより多くのものを与えることができたと感じられるようにするための、卑しく、劣悪にデザインされた手法だ。” — R552

このような回答と対照されるのは、ほとんど同じ人数のプレイヤー達で、このグループはキングメーリングをあらゆるマルチプレイヤーゲームの内在的な要素であり、プレイの計画に入れておくべきものと思っていた。

“キングメーリングはゲームプレイの不可欠な要素だ。心理学そしていかに相手を操作するかは、盤上で駒を動かすのと同様に重要だ。私はいつも、誰が勝者になるかについて最下位のプレイヤーが影響力を持ったとき、確実に私の望む結果を得られるように努めている。” — R195

“ゲームを通じて、政治的な意思決定をプレイヤーに強制するのは、必要なメカニクスだ。キングメーリングが無かったら、プレイヤーの行動<sup>アクション</sup>為はメタゲーム的な結果を持たないことになる。言い換えれば、〔キングメーリングは〕良いもので、必要だ。” — R344

“このメタゲームはいつでもゲームの一部だ。キングメーカーがあなたの競争相手に勝利を手渡したのなら、あなたがその相手ほどメタゲームをうまくやらなかつたのは明らかだ。” — R133

“他のプレイヤー達がゲームの後半、勝者を決める権利を持つポジションにあなたを着かせることを許したなら、よくやった、成功を祈る！ メタゲームを始めよう！” — R95

これらの回答者は、キングメーリングを、ゲームをプレイするのに必要な心理的スキルセットの一部として見ている。この回答者達にとっては、プレイヤーを読み、その読みにあわせてプレイを調整するのは、ゲームの内在的な要素だ。重要なこととして、これらの回答者の多くが、他プレイヤーの順位を上げるような意思決定を行う際はゲームの外側の要素に動機づけられるべきではない、と但し書きを付けている。

“ゲームの流れの中で起こったことに基づいて意思決定する限りにおいては、特に問題は感じない。ただし、もしその意思決定をしたプレイヤーの動機がゲームの外側にあるのであれば（自分の大切な人を勝たせようとするとか）、それは問題だから、何であれそのような意思決定が行われる前にわからせておく。” — R443

“ゲームの文脈の中で行われるなら、キングメーティングは結構なものだ（例えば、それによって自分の最終順位が上がるとか、自分を攻撃してこなかった他プレイヤーの利になるというのであれば）。ゲームの（あるいはメタゲームの）一部であって、コントロールできるものだから。けれども、ゲームの外側の要因を通じて（例えば怨恨があるとか好意があるとかそういう関係で）行われるのは嫌だ。水平なプレイングフィールドを奪い去ってしまう。” — R468

ここでも、プレイヤーがゲーム世界をより広い社交的文脈から分離することを強く主張しているのは明らかだ。この「切り離された行為」の実施は、ゲームの完全性にとって肝要なものと見られている。しかし、ゲームの内部で実施される行為をどう理解すべきかについては、プレイヤーの理解は様々だ。あるプレイヤーにとっては、ゲーム内の行為がゲームに残留する効果を持つのは適切なことだ。別のプレイヤーにとっては、ゲーム内の行為は現実世界のそれと同様に扱われるべきではない。このプレイヤーにとっては、ゲームの中で過去に行われた行為を勘定に入れるのは、不適切なプレイに等しい。これは、キングメーティング的状況発生時における私心のない合理性を強調する回答に、最も明白に現れている。

“自分の順位にとって最も利のある手を取るべきで、そのシナリオのための計画において利のある者は誰であれ益を得るべきだ。” — R395

“自分の相対的順位を最も上げる手を取る。そういう手がないなら、可能であれば「パス」するし、そうでなければ無意味な手を取る。” — R365

“自分がどん底にいるなら、通常は自分の順位にとって最も「合理的」に見える手にこだわるべきで、またトップにいる連中をだいたい平等に叩くべきだ。” — R281

“自分にとって最も重要なことは、可能な限り意思決定に感情を交えないことだ。” — R445

これらのプレイヤーは、過去の行為が意思決定に影響することを認めないと選択をしている。それどころか、このプレイヤー達は、自分自身を他のプレイヤーから孤立したものと見る。ここには、プレイに対するふたつの一般的なアプローチがはっきりと見て取れる。一方には、競争的プレイにおける個人間の心理を、ゲームの理解

における中心的要素と見るプレイヤーがいる。これらのプレイヤーにとっては、他のプレイヤーを標的にするという潜在的な分岐は、プレイに対する全体的アプローチの中で考慮されるものだ。他方には、ゲームをもっと抽象的かつ合理的な面から観るプレイヤーがいる。これらのプレイヤーにとっては、心理的インタラクションよりもゲームシステム上の巧みな操作に重点を置くのが、主要な関心事となる。そうするとこれは、あるプレイヤーはメタゲームのプレイを選び、別のプレイヤーは選ばない、ということだろうか？

## プレイしないわけにはいかない

“メタゲームのないゲームは、物理学における理想的な物体に似ている。有用な構成概念かもしれないが、現実には存在しない。”（Garfield 2000）

プレイヤーのグループがゲームをプレイするためにテーブルに着いた時点で、社交的メタゲームが始まる。競争的プレイに携わるために一緒に座るというまさにその行為が、ゲームのプレイ自体から決して完全には切り離せない社交的相互行為の枠組を確立させる。子供や不慣れなプレイヤーと座ったら、このメタゲームは、セルフ・ハンディキャッピングとして明示されるだろう。より経験のあるプレイヤーとなら、我々は操作も、口出しや抗弁も、ゲームに活力をもたらす形でできるだろう。あるいは、黙って座って、このゲームの頭上で行われるゲームが起こらないと仮定してみることもできる。それでも、Boardgamegeek のメンバー Mscrivner が説明するように、これは状況を何も変えはしない。

“メタゲームを否定することや、メタゲームへ携わるのを拒否することは、それ自体がメタゲームの手だ。感情的な、あるいは態度としての選好から、カオスや複雑さが低減された（あるいはお好みなら、もっと数学的に調和した）型のボードゲームを求めてメタゲームを無視するかもしれないが、しかしそれはメタゲームが存在を止めることを意味しない。”（Mscrivner 2008）

ここで説明しているようなゲームは、個々のゲームの流れに対する影響を避けがたく与えるような社交的小宇宙の中で起こるものだ。あるプレイヤーはこのメタゲーム

を単に観測するだけで満足する。別のプレイヤーは他者の操作を通じてこれを利用し形作ろうとする。Pulsipher がこう描くように。

“（プレイヤーは）システムとプレイヤー達のインタラクションを楽しむために、また人々がどのように考えどのように一定の方向で考えるよう説得され得るか学ぶために、プレイする。”（Pulsipher 2009b）

人々がどのように考えるか理解すること、そしてそのような思考を形成する技能の発育は、社交的ボードゲームのプレイの肝だ。プレイヤーが他のプレイヤーを読むとか振る舞いを予測するとか、口出しや欺きに加えて「戦術的泣き言」まで使ってのプレイヤー操作について言及するとき、彼らが説明しているのはプレイのこの要素のことだ。これはボードゲームのプレイヤーがプレイしないわけにはいかないゲームなのだ。

困難が生じるのは、何が心理的プレイで何が社交的メタゲームのアンフェアな利用かということについてプレイヤーの見解が対立する時だ。これは、ゲームのルールはふつうプレイに必要な心理的技能について触れないためだ。この良い例としてカードゲームの『ポーカー』がある。ブラフがこのゲームの有効なプレイの中心を占めているにもかかわらず、ポーカーの公式ルールにはブラフへの言及がない（Ciaffone 2004）。この所見は自明のものに見えるだろうが、このゲームの経験が無いプレイヤーのグループを想像すると良いかもしれない。このようなプレイヤーにとっては、ブラフの可能性は直ちに明らかというわけではない。このゲームは、プレイヤーが確率をもとに自らのカードの価値を見積もうとすることで進んでいく。しかしポーカーはブラフの可能性に基づくゲームだ。こういう種類のプレイが現れるかどうかは、そのグループにおいて確立された社交的規範による。実のところ、ブラフの行為が「ゲームの魂に背く」ものとして避けられるのは大いにあり得ることなのだ。

ボードゲームの <sup>パターン</sup> 型 <sup>パターン</sup> は複雑に見えるけれども、プレイヤーが見せる振る舞いの型に比べれば剥き出しで予測可能だ。あるプレイヤーが興味を惹かれるのはゲームの型に熟達することであり、別のプレイヤーが興味を惹かれるのは觀察と心理的プレイを通じて他のプレイヤーに精通することだ。この研究が明らかにしたのは、社交的 <sup>インテラクション</sup> 相互行為 <sup>と</sup> 知的の刺激の両方が、ユーロゲームにおけるプレイヤーの悦びに最も大きく貢献するものだ、ということだ。重要な点として、知的刺激の枠組みはゲームのル

ルで明示される。心理的プレイの枠組みはそうではない。

心理 戰<sup>プレイ</sup>を司る暗黙のルールが決して成文化されないという事実は、プレイヤー達がゲームに対してそれぞれ自分なりの期待を持ち込んでくるということを意味する。ゲームをスムーズに進行させるためには、これらの期待を、ゲーミングの出会いのより広い枠組の中で案配する必要がある。個々のゲームの性質はそれが起こる社交的文脈に大きく依存している以上、この折<sup>ネゴシエーション</sup>衝<sup>アバストラクション</sup>のプロセスから立ち現れる構造が、ゲームを作っているのだ。Garfield の所見にある通り、「完全に同じルールでプレイするひとつのゲームでも、人が違えば違うものになるだろう。」(Garfield 2000:16)

## ゲームの社交的構成

“どのようなゲームもゲーミング<sup>ソサエティ</sup>社会会を必要とする。そしてどのような社会会にも、そのゲームへ侵出する規範と階層がある。ゲームをプレイするグループの生<sup>アバストラクション</sup>から独立してそのゲームについて語るのは、非現実的観念化<sup>アバストラクション</sup>というものだ。”  
(Sutton-Smith 1997:106)

“ボードゲームは真空ではない。現実の生活において現実の人々と起こるものだ。”

— R259

プレイヤーはゲーム中に作用する規範的制約について、自らの理解を持っている。大部分においてプレイヤー達は協働してゲーム世界を作りあげ、その社交的文脈からの分離を施行する。重要なこととして、「本物の」社交的文脈の継続的注視と維持が、プレイの必然的な要件になる。プレイの文脈の外側にこぼれ出る可能性のある振る舞いは何であれ脆いプレイ環境を脅かし得るものだ。そのため、ゲームのプレイの維持のためには通常、相当な度合いの社交的自覚と自己規制が要求される。Matthew Speier<sup>プレイ</sup>が子供の遊びについて所見を述べているように、社交的遊びは、その場の相互行為<sup>インタラクション</sup>に関する高度の適性と、親密な社交的集団の中で役目を果たす能力を要求するのだ(Speier 1976)。

Stephen Sniderman は、ゲームプレイを取り巻きゲームのインスタンスの永続化を

助けるものであるにもかかわらずフォーマルに成文化されない、暗黙のルールについて書いている (Sniderman 1999)。言葉にされない責務がプレイヤーをゲーム内における規範的行動<sup>パフォーマンス</sup>に縛り付けるということは、別に新しい話ではなく、プレイの本質についての多くの議論を反映したものだ。Lev Vygotsky が子供を観察する中で書いているところによれば、発育のある時期において子供は、社交的遊びにおいて内なる衝動を征服することがしばしば「快」<sup>プレジャー</sup>の最大化をもたらすという理解を得る (Vygotsky 1976:549)。この主題は Bernard Suits の著作 (Suits 1978) 全体を通じた主題でもある。著者によってはこのような種類の自己規制をどのような形態のプレイ<sup>テーマ</sup>にも見て取っているが、Fabio Paglieri は、このルール〔と共にプレイすること〕を他と区別する「決定的な点」<sup>アイデンティフィケーション</sup>が、仲間同士の折衝を通じて確立される社交的責務の感覚の存在だとしている (Paglieri 2003a)。

ここで私が確認したように、プレイヤー達は、ひとつのゲームをプレイする適切な「方法」について、多様な期待を持っている。とりわけ、社交的相互行為<sup>インタラクション</sup>がそのゲーム自体をどのように形作るかについては。社交的相互行為をプレイすることの主な理由のひとつとするプレイヤーが多数派である一方、この相互行為がどのような形に作られるべきかについての理解は様々だ。これほど多くのプレイヤーが、ゲームをプレイする明確な目的で定期的に集まるグループを作りがちであることの理由も、この観察から明らかになる。確立したゲーミンググループにおけるコミュニケーションのパターンに慣れていくにつれ、〔ゲームの〕結果がゲームの文脈の外側にこぼれ落ちてしまう可能性も減っていくからだ。同時に、これらの社交的構造をゲームの一部として遊ぶ機会も増える。外部の人間がグループに参加すると、新しいプレイヤーの期待を考慮に入れるため、この既存の社交的構造を再調整しなければならなくなる。

明らかに、ゲーミングという行為は、時々の行為や社交的交渉といったものにより、形式主義者のなしうる解説よりも遙かに複雑な姿をしている。プレイヤーは戦略的競争の示す整然たる合理性の外面を維持するため奮闘しているにもかかわらず、社交的ゲームのプレイは、対人的な、かつメタコミュニケーション的な行為と振る舞いの複雑な網をつくるに至るものであり、その複雑な網はプレイヤーに対して不断の注意を要求する。形式的なゲームシステム、個々のプレイヤーの期待、この出会いの社交的文脈、これらの要素が合わさって、プレイの形でゲームに生をもたらすのだ。ゲームの箱に关心を向けてゲームをその中にあるものとして認識したくなる誘惑はあれども、それは絵の半分でしかない。ゲームを作っているのは、そのゲーミングの出会いの文

脈の中で行為する、プレイヤーなのだ。Erving Goffman の言葉を繰り返そう。「ゲームは状況を定義はするが、その状況を活きた存在へと至らせはしない。」(Goffman 1961:41)

それはプレイヤーの仕事であり快なのだ。

## 結び

### Conclusion

“社交においては [...] プレイの事象が原型的に発生することは稀だ。プレイの事象は通常は様々な振る舞いのパターンが混ぜ合わさり、多くのプロセスが同時に含まれ、より大きな社交的ダイナミクスの中に組み込まれている。結果として、プレイという活動の社交的定義は一定量のバリエーション……そのバリエーションの中で、様々な社交的な意味を持った多様なプレイの活動が考慮に入れられる……を必要とする。” (Paglieri 2003a)

この本で私は、ゲームの特定の一形式とその種のゲームのプレイが、極めて特定的な人々の集団によって実行され、経験され、理解される仕方を分析した。この社交的遊びの研究にこのアプローチを採用するにあたって、私は一つの単純な仮定に従ってきた。より広い文化的社会学的文脈を考慮に入れない限り、その中で発生する社交的遊びを理解することは不可能だ、というものだ。この理由から、私は様々な学問分野から引いて利用した。歴史学、ルドロジー、カルチュラルおよびサブカルチュラル・スタディーズ、レジャー研究、遊びの理論、これらの全てが、社交的遊びを描いた私の絵に寄与している。本書はこれらの領域のいずれについても詳細な探求を割り当てたものではないが、この社交的遊びおよびゲームの研究においては、このようなマルチディシプリン的アプローチが必須だと私は信じている。この広い文脈無しに、大人の社交的遊びへの理解はあり得ない。

結果として私は、戦争シミュレーションの真面目な実践から興ったホビーゲームが、高学歴かつ圧倒的に男性比率の高い、社会における小集団のための娯楽形式になっていく、その道程を遊戲-史的な観点から調査することになった。この趣味の周りに形成されたコミュニティにおける、ルールに対する実験的気風が、ロールプレイングゲーム……その影響を今日のビデオゲームの文彩からもなお感じられる、社交的遊びの革命的発現……の誕生を直接的に導いたのだ。ホビーゲーミングが成長するに従い、強いコミュニティ感覚も生まれていった。これは不可避的に、マイノリティ集団における共通の関心〔の発生〕を伴うものだった。コンピューターゲームの出現はホビーゲーミングに重大な影響を与えたが、しかし 1990 年代のコレクタブルカードゲームの人気は、当時のビデオゲームにおそらく欠けていた、知的に挑戦しがいのある社交的遊び

に参加することの魅力を再確認するものだった。ホビーゲーミングは生き残ったのだ。

この時代を通じて、このホビー〔ゲーム〕産業の成長は、ボードおよびテーブルゲームという形式について様々な側面から実験を行う機会を与えるもので、これは主流ゲーム製造会社によくある「ワンサイズで誰にでも合う」アプローチに対するカウンターとなった。ホビーゲーミングで占められたニッチが、ゲームデザインへの創造的アプローチの開発を許し、それはまた新しいメカニクスや、ボードゲームが何であり得るかという新しい概念を導いた。一方ドイツでは、特定の文化的商業的影響の下にあったデザイナー達が、デザインの美学を進化させはじめ、ホビーゲームのデザインを徐々に洗練させていったが、それは、家庭における社交的遊びを促進させるためのもの、と限定的に考えられていた。この美学が進展するに伴って、ドイツのデザイナー達は、<sup>ファミリー・オリエンテッド</sup>家庭志向のテーマおよびメカニクスに合わせ、直接対立を避けたゲームを作るために、ゲームデザインの中心的な信条の一部を再考することを強いられた。

この創造性豊かな時代から現れたデザイン様式<sup>スタイル</sup>が、ユーロゲームとして知られるようになったゲームの一ジャンルを具現化させた。これらのゲームは、近づきやすいテーマ、単純なルール、抑え目なゲーム時間、そして非対決的なインタラクションを通じて為された成<sup>パフォーマンス</sup>果<sup>ゴール</sup>の相対的な優劣を重視すること、などによって特徴付けられる。これはメカニクスの点からは、直接対立よりも個々人の達成したものに焦点を当てることによって実現されており、この個々人の達成の重視が、プレイのプロセスを通じて非対称的な目標形成につながっていくことが多い。また、ユーロゲームにおいてプレイヤー達に割り振られるこの複数の目標はテーマ的にも、支配や征服などよりも個人的な功績のほうが持ち出されるのが典型である。加えて、プレイヤーの役割とゲームの実際のメカニクスの間の繋がり方が緩いため、攻撃的なロールプレイの必要性や、ゲーム内行為が「現実世界」に侵出してしまう可能性も小さくされている。総合的に見て、ユーロゲームのこれらの特徴は、優劣決めの機会よりもむしろまずは知的挑戦<sup>インタラクション</sup>および社交的相互行為、そのための枠<sup>フレームワーク</sup>組として作動するゲームによる、陽気な社交的遊びという形式に適したものである。

この時代のドイツから現れた、単純なルールセットと創造的なメカニクスに強く重点を置いたゲームを、ホビーゲーマー達は熱をもって歓迎した。これをより身近なものに至らしめたテーマや抑え目なゲーム時間は、特に年嵩のゲーマーとその一党にとっては、その魅力をいや増すばかりだった。最初はイギリス、後にはアメリカで、熱狂

的愛好者の小集団が、アングロ=アメリカンのホビー・ボードゲームに典型的だった複雑なシミュレーション<sup>ドリブン</sup>主導型のデザインに対するオルタナティブとして、これらのゲームを次第に求めだしていった。ユーロゲームに触発された口コミでの関心は、1990年代末のインターネットの爆発的拡大でさらに加速した。まもなく、このジャンルへの要求の拡大に対応すべくアメリカのホビイスト出版者達が現れ、世界中のデザイナー達が次第にユーロゲームの美学に影響されていった。2000年代の初頭までには、ユーロゲームはホビーゲーミングにおける中心となっていた。

この、優劣決めのための機会よりもむしろ社交的かつ知的活動としてのゲームであることを重視する点は、まさにホビーゲーマーに完全に適合するものだった。というのは、ホビーゲームのプレイは常に、結果よりもプロセスに中心的な関心を置くものだったからだ。ウォーゲームは常に、第一には歴史をプレイする機会であり、特定の意思決定がどのように事象の結果を形作ったか見るものであり、そのプロセスを経験するものだった。この、結果よりもプロセスを重視する点は、Matthew Kirschenbaumによる、下記のウォーゲーミング<sup>ホビー</sup>趣味を観測した所見に表れている。

“複雑でしばしば文字通り争いのある事象を手続き的あるいは量的に表現すること、そのプロセスへの傾注に価値を置く同時代のプレイヤーとデザインコミュニティ（ホビイストのものもプロフェッショナルなものも両方）を私は見てきている……ゲーム内経験、その後にはファクトの分析、そして何がなぜ起きたのか討論することに焦点を置くのを、私は見てきている。”（Kirschenbaum 2011）

ロールプレイングゲーム……典型的には勝者と敗者という概念を完全に避ける……においては、協<sup>コラボレーション</sup>力の重視は、Gary Fine をして「ファンタジーを楽しむこと……他の斟酌すべき諸々よりも優先して」（Fine 1983:233）と示唆せしめた。そして最後に、コレクタブルカードゲームは直接競争的なモデルに沿って築かれてはいるが、おそらく間違いないデッキビルディングの魅力的なメタゲームによって人気を確立しているのであり、そのメタゲームはホビイスト達にゲームデザインのプロセスを小さなスケールで試す機会を与えるものだったのだ<sup>\*1</sup>。競争がプレイヤーに動機を与える駆動装置

---

\*1 公的なトーナメント式の優劣決めが活動の刺激になることがよくあるが、そのようなトーナメントの本質は、それが「遊び好きの和合で参加した人々で部屋が一杯に埋まっているということの共同的確認」（Lenarcic and Mackay-Scolley 2005:71）を、ここで説明しているユーロゲームとごく似通った形で提供する点にある。

になるものではあったとしても、John Lenarcic と James Mackay-Scolley が観察したように、「プレイ自体の社交的側面は、どの特定のゲームのメカニズムも超越する」(Lenarcic and Mackay-Scolley 2005:71)。

卓上ゲームのプレイは複雑な社交的活動だ。「バーチャルゲーマーが自室の暗がりに隠れて、自分の選んだサーバーにログオンする」(ibid.:71) ようなビデオゲームと異なり、卓上ゲームにおいては、即時的な社交的舞台設定の取り扱いが、解釈のメタ階層を付け加える。このメタ階層は、プレイのプロセスを補助できる類のものではいが、プレイのプロセスを特徴付けるものだ。ゲームの社交的文脈は、様々な方法でプレイをまさに形作る。というのは、プレイヤー達は常に、ゲームの出会いが発生する社交的環境を念頭に置いているからだ。目標中心主義、フェアネスの理解、ゲーム内での感情がゲームの外に溢れ出る可能性、メタゲームの活用と適切なプレイに関する規範……これらの要因の全てが、プレイのプロセスと体験に影響する。より重要なこととして、これらの要素についての折衝は、プレイの単なる副産物ではなく、この〔プレイという〕プロセスの本質的な側面なのだ。ユーロゲームが戦略ゲームであるということは、ユーロゲームは主にそれが作る社交的構造のことだ、という観察結果とは著しい対照を成している。

戦略ゲームのプレイと社交的振る舞いに関するより広い理解とを繋げるという、私がここで行ったことは、新しいものではない。最も有名なところでは、1959 年に人類学者の John Roberts、Malcolm Arth、Robert Bush が、文化におけるゲームの役割を精査する中で、「戦略のゲームと社交的組織の複雑さの関係」(Roberts et al. 1959:610) を同定している。Johan Huizinga はプレイの集団的な形式を、文化の形成に最も密に繋がるものとして明示的に特權的に扱っており、遊び、とりわけ競争を、祭儀的領域の中で実施される「文明的な儀礼」として描いている (Huizinga 1950:47)。Erving Goffman の下記の議論のように、個人が社会的存在になるのは、これらの儀礼の形式を通じてなのだ。

“人々がいろいろな社会をつくるものであるなら、それらの社会はその成員たちを社会的出会いへの自制心をもった参加者として動員するはず、という事実に目を向けるべきである。その目的に向けて個人を動員するための一つの方法として、儀礼によって動員することがある。[...] いろいろな道徳的ルールにしばられている一般的資質は個人のものもあるのだけれど、ただし、その人を人間的存在に

する特定のいくつかのルールは、社会的出会いを儀礼として編成するなかで出てくるいろいろな必要性から生まれてくるものである” (Goffman 1967:44-45) [※浅野敏夫訳 p.44]

ゲームに見られる構造化された相互行為の儀礼は、集団共通の社会的アイデンティティをもたらす役を担う。結果として、ゲームの出会いにおいて、社会機構の完全性を保つための圧力が、フォーマルなルールセットで定義された目標をしばしば押しのける。この観察は、ゲームの社会構造と社会が機能することとの間の相関を示唆するものだ。というのは、どちらも「この結合の行為は、契約者個々の人格の代わりに、社会的で集団的な一つの団体を作りだす」 (Rousseau 1762:24) [※中山元訳 p.42] 一種の社会契約の下で運用されるものと仮定されるからだ。この結合はゲーム研究者によって頻繁に言及されるものである一方、深く調査されることが稀なものでもあった。本研究で議論されたプレイヤーの集団にとっては、ゲームプレイの遂行における暗黙的な社会契約の存在は明白である。

ホビイスト達はゲームプレイの社会的プロセスのほうをゲームの結果よりも上に見る、という考えは、この本の中ですぐ見つかるだろう。ホビイストのプレイヤー達の多くは、ゲームの目標……典型的には勝敗と結びつくものだが……を、自分達に提供されていると想定される優劣決めという意味では、最重要なものとは考えない。これは、ゲーマーというのはほとんど定義上、ゲームの形式とプレイのプロセスに関心を持つ人々だからだ。ゲーマーとは、目標というものを、楽しさの主要な源というよりもむしろ、自分達が求める体験の促進剤と捉えるプレイヤーだ。ホビイストは、勝つのが楽しいからというよりも、勝つためにプレイするのが楽しいから、勝つためにプレイしているのだ。

ゲームの理解においてプロセスの優越性を論じたのは、私が初めてというわけではなくない。前に言及したとおり、Bernard Suits のゲームの定義は、ゲームの目標および制約が「受け入れられるのは、それによって可能になる活動のため」(Suits 1967:154) [※『キリギリスの哲学』川谷・山田訳に基づく] だという見解に依っている。哲学者 Hans Gadamer は「ゲームの目的は本当はタスクの解決ではなく、ゲームの律動を調整し形作ることそれ自体にある」と論じた (Gadamer 1960:107)。これはゲーマーが直感的に理解していることだ。ゲームライターの Tom Rosen は下記のように観察している。

ホビー “真にこの趣味に惚れ込む人々は、終わった瞬間にそのゲームの結果のことを忘れる人々である。スコアを伸ばすため違ったようにやれたかもしれないことについて思案するかもしれないが、それは動転したり苦い思いをしたりしているからではなく、むしろ、このルールの枠<sup>フレームワーク</sup>一組の幅と深さを探究し続けたいためだ。”  
 (Rosen 2009)

ゲームプレイの性質に対するこの理解は、Jesper Juul が彼の古典的ゲームモデルで提唱したことに反駁するものだ。明らかに、ゲームの結果に対する感情的なこだわりは「ゲーム活動の心理的な特徴」(Juul 2005:40)〔※松永伸司訳〕と評せるものではなく、ずっと限定的なものだ。疑いなく、そのようなこだわりは競争的プレイの体験が一般的に持つ性質ではある。私が提案するのは、ある所与のゲームの結果との感情的な関係は、ゲーム自体から部分的に外側に出た所にある要因によってもたらされている、と考えた方が遙かに建設的だということだ。端的に言えば、結果に対する感情的なこだわりは、メタゲームの産物だということだ。

その最も純粹な形態に至ると、あらゆるゲームの目標は、かれらが促進するプレイの外側に追いやられる。しかし、メタゲームがどれでも何かのゲームのプレイを侵すと、〔そのゲームの〕プレイヤーおよび観客が個々の結果に対して感情的なこだわりを持つ傾向が出てくるようになる。これは、ひとつのゲームの意味がトーナメントや地域への忠誠やその活動をサポートする産業を通じて増幅される、職業スポーツにおいて最も明白に現れる。同様に、あるゲームの所与のいち事<sup>インスタンス</sup>例の結果に対する賭けも、結果に対する感情的なこだわりを激烈にする典型だ。明らかにここでは、プレイに着せられたメタゲームがゲームの体験を変えている。

もっとインフォーマルな例としては、ゲームのプレイを取り巻く特定の状況的かつ社会的な文脈が、〔先の例と〕同様にプレイヤーの好みの結果との感情的な関係に影響する、ニュアンスを含んだメタゲームを引き起こし得る。例えば、他のプレイヤー達との積年の競争的な関係、勝利という結果が連続する、特定のプレイヤーが敗北に対して敵意ある反応を示すということがわかっている、といったことが、この感情的こだわりを形成する役割を果たす。これらはいずれも、インフォーマルな……しばしば語られないままに起きる……メタゲームにより、ゲームの結果に対するプレイヤーの関与の仕方に変化がもたらされる例だ。

Richard Garfield による「ゲームが実生活とどのようにインターフェースするか」(Garfield 2000:16) というメタゲームの説明は、あるプレイヤーの人生におけるそれまでのプレイ経験全てがメタゲームに寄与するものと見なし得る、と言えるところまで拡大して解釈できるかもしれない。私はこの本の前のほうでそのように示唆した。この考えを文字通りに取れば明らかに、全てのプレイヤーはある所与のゲームに対して、必ず、プレイ活動の性質を理解するためのその人固有のフレームワーク<sup>フレームワーク</sup>組を持って臨んでいるということになる。そしてこの性向と信念がそのプレイヤーのゲームへのアプローチを、そして結果に対する優劣決めの重要性へのアプローチを形作る。一部の人々にとっては、これは自分がプレイするか否かの意思決定に關係する重要な要因になるが、他の人々にとってはそうではない。敗北する可能性に大きな感情的ウェイトを置いているがためにプレイしないことを選び得る、という可能性も、ケースによっては有り得る。このような態度は、主としてプレイとゲームに関する個人的な経験に由来するものだが、今日の西洋文化が競争的遊びに対してとする分裂症的な扱いによってもこれが形作られているのだ。<sup>スキゾフレニック</sup>

〔その分裂の〕一方においては、ほとんどの子供は、競争的ゲームは第一にプレイの促進のためのものである……つまり、目標の追求はプレイヤーに課せられた義務ありつつ、この目標への感情的なこだわりは全くもって不適切である……ということを理解していくながら育つ。我々は親として、勝敗は重要ではなく、「君がこのゲームをどうプレイするか」が大事なんだ、と子供に教える。この理解にもかかわらず、我々の文化は、他の目標主導型<sup>ドリブン</sup>の努力と同じ考え方でもって競争的遊びの枠を作るのが典型になっている。スポーツやビジネスやその他あらゆる型の競争的分野の言説を通じて成功と勝利と優劣決めに置かれる重要性が、遊びの理解の仕方に浸蝕してきている。事によると、このような態度が普及していることで、競争的な社交ゲームのプレイを多くの人々に躊躇させているのかもしれない。勝利が重要なら敗者は不幸であると期待されるわけで、何故賭けになど出るのだろう？

ゲームは、目標が完全に恣意的である、数少ない文化活動の一つだ。実際、まさに遊びの自己目的的な側面が、ゲームが取るに足らない、無価値な活動であると多くの者に避けられる理由になっている。対照的に、我々の日常生活には、現実世界での明白な結果を持つような目標の追求が詰め込まれている。無理からぬことだが、我々はそのような活動の結果にこだわりを持ち、それらを達成した際には喜びを体験する。しかしゲームにおいては、好ましい結果に対する感情的なこだわりは、楽しさを増加

させ得る一方、純粋に自己目的で執り行われる儀礼としての遊び活動の独自性を細らすことにもなる。ゲームプレイの愉<sup>プレイフル</sup>快な要素は、このプレイヤー達の感情的関心によって危機に晒され得るのだ。

ホビーゲーマーはゲームを愛している。カジュアルな興味の遙か彼方まで突き進んだ情熱をもって、ゲームを購入し、集め、比較し、議論し、分析する。その熱狂の源はしかし、他の人々と卓を囲んでプレイする時にのみ真に実現される。ゲームプレイから立ち現れる社交的状況こそ、この<sup>ホビー</sup>趣味を作り上げるあらゆる周辺的活動の、成就なのだ。プレイヤーが何かにこだわりを持つとするなら、それはこの瞬間を切り取った社交的出会いのクオリティに対してだ。プレイのプロセスの価値をいかなる暗黙的優劣決めよりも上に置く集団として、〔ホビーゲーマーにとって〕このプロセスの維持は最優先となる。ホビーゲーマー達は、ゲームの社交契約により、そのゲームの所定の目標を達成することに自ら積極的に縛られている一方で、他方では、その出会いの社交機構を破壊しかねないような過度なこだわりを結果に対して持つことを避ける傾向がある。このバランスが成されて初めて、ゲーマー達は自分達の悦びの真の源の中に没頭できる……真の源、つまり、恣意的な目標を追い求めることで立ち現れる知的な切り結びを探求できる、陽気な環境の中に。

## 参考文献

---

### Bibliography

- Aarseth, E. *Playing Research: Methodological Approaches to Game Analysis*. Paper presented at the Digital Arts & Culture Conference, Melbourne, 2003.
- Aarseth, E. "Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation." In *First Person: New Media as Story, Performance and Game*, edited by N. Wardrip-Fruin and P. Harrigan, 45–49). Massachusetts: MIT Press, 2004.
- Aarseth, E. *I Fought the Law: Transgressive Play and The Implied Player*. In Proceedings of the DiGRA 2007 Conference—Situated Play, 130–133. Tokyo, 2007. ([※下記URLからダウンロード可能 <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07313.03489.pdf>])
- Abbott, E. *Candyland* [Board Game]. Milton Bradley, 1949.
- Abbott, R. *Epaminondas* [Board Game]. Ariel/Philmar, 1975.
- Achilli, J., T. Avers, A. Bates, K. Blackwelder, P. Boulle, C. Bowen, et al. *Mummy: The Resurrection* [Role-Playing Game]. White Wolf, 2001.
- Alden, S. "The Aldie Show #008: Interview with Friedemann Friese" [Podcast], Boardgamegeek.com, 2008. ([※現存せず])
- Alden, S., and D. Solko. "Boardgamespeak—Interview with Rick Thornquist and Greg Schloesser" [Podcast], Boardgame geek.com, 2004a. ([※Internet Archive上の下記URLから取得可能 <https://web.archive.org/web/20060325012622/http://www.bggfiles.com/boardgamespeak.php?id=8>])
- Alden, S., and D. Solko. "Boardgamespeak—Aldie and Derk Interview" [Podcast], Boardgamegeek.com, 2004b. ([※Internet Archive上の下記URLから取得可能 <https://web.archive.org/web/20060325012622/http://www.bggfiles.com/boardgamespeak.php?id=2>])
- Alden, S., and D. Solko. "Boardgamespeak—Interview with Jay Tummelson" [Podcast], Boardgamegeek.com, 2005. ([※Internet Archive上の下記URLから取得可能 <https://web.archive.org/web/20060325012622/http://www.bggfiles.com/boardgamespeak.php?id=25>])
- Alden, S., and D. Solko. "Geekspeak 2.0: Interview with Reiner Knizia Part One" [Podcast], Boardgamegeek.com, 2009a. ([※現存せず])
- Alden, S., and D. Solko. "Geekspeak 2.0: Interview with Gordon Calleja Part One" [Podcast], Boardgamegeek.com, 2009b. ([※現存せず])
- Aldis, O. *Play Fighting*. New York: Academic Press, 1975.
- Aleknevicius, G. "Hippodice Game Competition." *The Games Journal*, Retrieved 2007, from <http://www.thegamesjournal.com/articles/Hippodice.shtml>, 2001a.
- Aleknevicius, G. "Specialize! Diversify!" *Counter* 15 (2001b) : 20–24.
- Aleknevicius, G. "Player Interaction in Games." *Counter* 16 (2002) : 16–22.
- Aleknevicius, G. "German Games Are Fraudulent." *The Games Journal*, Retrieved August 14, 2008, from <http://www.thegamesjournal.com/articles/Fraudulent.shtml>, 2004.
- Aleknevicius, G. Email Interview, 2008.
- alexa.com. "Boardgamegeek.com." Retrieved January 4, 2010, from [http://www.alexa.com/siteinfo/www.boardgamegeek.com?p=tgraph&r=home\\_home](http://www.alexa.com/siteinfo/www.boardgamegeek.com?p=tgraph&r=home_home), 2010. ([※2010年当時のデータは現存しない。最も古いデータで、2015年の<http://www.alexa.com/siteinfo/www.boardgamegeek.com>])

- a.com/siteinfo/boardgamegeek.comのデータがInternet Archiveに残っている】
- Alexander, W., and R. Tait. *Cranium* [Board Game]. Cranium Inc., 1998.
- Alvaro, G. "Re: My Confession: Some Bothersome Things I've Realized About My Approach to the Gaming Hobby." Retrieved February 15, 2009, from <http://www.boardgamegeek.com/article/2198693#2198693>, 2008.
- Aminzadah, S. M. "Some Reasons Behind the Success of 'The Settlers of Catan': What Makes This Contemporary Board Game so Attractive to Players?" Paper presented at the Board Game Studies Colloquia VII, Philadelphia, 2004.
- Anderson, B. *Imagined Communities: Reflections on The Origin and Spread of Nationalism*. London: Verso, 1983. (※邦訳『想像の共同体』白石さや・白石隆訳、リプロポート、1987)
- Andre, K. S. *Tunnels and Trolls* [Role-playing Game]. Flying Buffalo, 1975. (※第5版[1979]の邦訳『トンネルズ・アンド・トロールズ』清松みゆき訳、社会思想社、1987)
- Angel, R. *Dictionary* [Board Game]. Parker Brothers, 1985. (邦訳『ピクシオナリー』セガ、1989?)
- Anspach, R. *The Billion Dollar Monopoly Swindle*. Philadelphia: Xlibris, 2000.
- Appelcline, S. "Trials, Triumphs & Trivialities #112: Designing Strategy: Hidden Information." Retrieved October 11, 2009, from [http://www.skotos.net/articles/TTnT\\_112.shtml](http://www.skotos.net/articles/TTnT_112.shtml), 2003.
- Appelcline, S. "Trials, Triumphs & Trivialities #144: Strategic Insights: Auction Games." Retrieved May 9, 2009, from [http://www.skotos.net/articles/TTnT\\_144.shtml](http://www.skotos.net/articles/TTnT_144.shtml), 2004.
- Appelcline, S. "Trials, Triumphs & Trivialities #161: Designing Strategy: The Auction Grand Unification Theory." Retrieved March 23, 2008, from [http://www.skotos.net/articles/TTnT\\_161.shtml](http://www.skotos.net/articles/TTnT_161.shtml), 2005a.
- Appelcline, S. "Trials, Triumphs & Trivialities #162: Strategic Insights: Majority Control." Retrieved April 15th, 2008, from [http://www.skotos.net/articles/TTnT\\_162.shtml](http://www.skotos.net/articles/TTnT_162.shtml), 2005b.
- Appelcline, S. "Professor of Chaos." *Knucklebones* (November 2006) : 16–19.
- Appelcline, S. "A Brief History of Game #1: Wizards of the Coast." Retrieved June 1, 2007, from <http://www.rpg.net/columns/briefhistory/briefhistory1.shtml>, 2006b.
- Appelcline, S. "A Brief History of Game #11: White Wolf, Part One, 1986–1995." Retrieved April 2, 2008, from <http://www.rpg.net/columns/briefhistory/briefhistory11.shtml>, 2007.
- Armintrout, W. G. *Hot Spot* [Board Game]. Metagaming, 1979.
- Armintrout, S. *Annihilator & One World* [Board Game]. Metagaming, 1980.
- Armstrong, A., and J. Hagel. "The Real Value of On-Line Communities." *Harvard Business Review* (May–June 1996) : 131–141.
- Arneson, E. "Bruno Faidutti: Jeux sans Strategie." Retrieved March 14, 2009, from <http://boardgames.about.com/library/weekly/aa080100a.htm>, 2000. (※本文における参照箇所不明)
- Askew, F. *Dimension Demons* [Board Game]. Metagaming, 1981.
- Atkins, B. *More Than a Game: The Computer Game as a Fictional Form*. Manchester: Manchester University Press, 2003.
- Attia, W. *Caylus* [Board Game]. Ystari, 2005.
- Avalon Hill. *The Avalon Hill General Index and Company History 1952–1980, Volume 1–Volume 16*. Baltimore: Avalon Hill, 1980.
- Baars, G. *Labyrinth—Die Schatzjagd* [Board Game]. Ravensburger, 2005.
- Babinsack, J. "By the Book." *Knucklebones* (May 2007) : pp. 22–26.
- Barnes, M. "Re: A Tribute to Ameritrash." Retrieved February 19, 2009, from <http://www.boardgamegeek.com/geeklist/16485?commentid=142850#comment142850>, 2006.

- Barnes, M. "Do Eurogames Hate Us for Our Freedom?" Retrieved December 4, 2009, from <http://www.gameshark.com/entertainment/features/525/Cracked-LCD-73-Always-Trust-the-French.htm>, 2008a.
- Barnes, M. Email Interview, 2008b.
- Barnett, M. A., G. D. Vitaglione, K. K. G. Harper, S. W. Quackenbusch, L. A. Steadman, and B. S. Valdez. "Late Adolescents' Experiences with and Attitudes Toward Videogames." *Journal of Applied Social Psychology* 27, no. 15 (1997) : 1316-1334.
- Bartl, A., A. Bernabe, and N. Grill. *Karawane* [Board Game]. Ravensburger, 1990.
- Bartle, R. "Hearts, Clubs, Diamonds, Spades—Players Who Suit MUDs." Retrieved January 3, 2007, from <http://www.mud.co.uk/richard/hcds.htm>, 1996.
- Batty, W. "Reiner Knizia by the Numbers." *The Game Table*, Retrieved March 17th, 2008, from <http://gametable.blogspot.com/2006/04/reiner-knizia-by-numbers.html>, 2006a.
- Batty, W. "The Life and Times of Alan R. Moon." Retrieved June 15, 2008, from [http://www.boardgamenews.com/index.php/boardgamenews/comments/the\\_life\\_times\\_of\\_alan\\_r\\_moon/](http://www.boardgamenews.com/index.php/boardgamenews/comments/the_life_times_of_alan_r_moon/), 2006b.
- Baudrillard, J. "The System of Collecting." In *The Cultures of Collecting*, edited by J. Elsner and R. Cardinal, 7-24. Cambridge: Harvard University Press, 1994.
- Bauer, E. B., and B. B. Smuts. "Role Reversal and Self-Handicapping During Playfighting in Domestic Dogs, *Canis Familiaris*." Paper presented at the Meetings of the Animal Behavior Society, Indiana University, Indiana, 2002.
- Beattie, R. "The Courier Presents a Timeline of the Historical Miniatures Wargaming Hobby." Retrieved May 2, 2009, from <http://www-personal.umich.edu/~beattie/timeline2.html>, n.d.
- Beattie, S. "Voicing the Shadow: Rule-Playing and Roleplaying in *Wraith: The Oblivion. Law, Culture and the Humanities*" 3, no. 3 (2007) : 477-492.
- Beierer, C. *Tal Der Könige* [Board Game]. Kosmos, 1992.
- Bekoff, M., and C. Allen. "Intentional Communication and Social Play: How and Why Animals Negotiate and Agree to Play." In *Animal Play: Evolutionary, Comparative, and Ecological Perspectives*, edited by M. Bekoff and J. A. Byers, 97-114. Cambridge University Press: Cambridge, 1998.
- Belk, R. W. *Collecting in a Consumer Society*. London: Routledge, 1995.
- Belk, R. W., and M. Wallendorf. "Of Mice and Men: Gender Identity and Collecting." In *Interpreting Objects and Collections*, edited by S. M. Pearce, 240-253. London: Routledge, 1994.
- Belk, R. W., M. Wallendorf, J. Sherry, M. Holbrook, and S. Roberts. "Collectors and Collecting." In *Advances in Consumer Research Volume 15*, edited by M. J. Houston, 548-553. Provo, UT: Association for Consumer Research, 1988.
- Bell, J. B. "Toward a Theory of Deception." *International Journal of Intelligence and Counterintelligence* 16, no. 2 (2003) : 244-279.
- Bell, R. C. *Board and Table Games from Many Civilizations*. New York: Dover, 1979.
- Bell, R. C. *Games to Play: Board and Table Games for All the Family*. London: Dunestyle, 1988.
- Berg, R. H. *Terrible Swift Sword* [Board Game]. Simulations Publications Inc., 1976.
- Berg, R. H. *Gondor* [Board Game]. Simulations Publications Inc., 1977.
- Berg, R. H. *The Campaign For North Africa* [Board Game]. Simulations Publications Inc., 1978.
- Berg, R. H., and H. Barasch. *War of the Ring* [Board Game]. Simulations Publications Inc., 1977.
- Berger, T. U. *Cultures of Antimilitarism: National Security in Germany and Japan*. Baltimore, MA: John Hopkins University, 1998.
- Berman, M. Census Bureau Data Underscore Value of College Degree. Retrieved January 12, 2009, from [http://www.census.gov/compendia/statab/cats/education/college\\_degree\\_value.html](http://www.census.gov/compendia/statab/cats/education/college_degree_value.html)

- ensus.gov/Press-Release/www/releases/archives/education/007660.html, 2006.
- Berlinger, Y. *It's Alive!* [Board Game]. Reiver Games, 2007.
- Berlinger, Y. "Games Are Art: 'Eurogames' Is an Art Period." Retrieved April 30, 2009, from <http://jergames.blogspot.com/2009/04/games-are-art-eurogames-is-art-period.html>, 2009a.
- Berlinger, Y. "The Modern Eurogame Revolution." Paper presented at the Board Game Studies Colloquia XII, Jerusalem, 2009b.
- Bermuda Triangle* [Board Game]. Milton Bradley, 1976.
- Bennett, H. *Phlounder* [Board Game]. 3M, 1962.
- Beyer, D. "Re: Is There a Boardgaming Demographic?" Retrieved February 17, 2009, from <http://www.boardgamegeek.com/article/546745#546745>, 2005.
- Beyer, D., R. Eifler, and S. Gross. *Bootleggers* [Board Game]. Eagle Games, 2004.
- Bimbaum, J. "Gary Gygax Interview." *GameBanshee*. Retrieved October 12th, 2007, from <http://www.gamebanshee.com/interviews/garygygax1.php>, 2000.
- Bistro, M. "Art vs. Craft and the Rise of the Mongrel Aesthetic." Retrieved February 21, 2009, from [http://fortressat.com/index.php?option=com\\_content&task=view&id=882&Itemid=551](http://fortressat.com/index.php?option=com_content&task=view&id=882&Itemid=551), 2009. (※下記URLへ移動済 <https://therewillbe.gmes/articles-analysis/882-art-versus-craft-and-the-rise-of-the-mongrel-aesthetic>)
- Bisz, J. "The Birth of a Community, the Death of the Win: Player Production of the Middle-Earth Collectible Card Game." *Transformative Works and Cultures*, 2. Retrieved May 4, 2008, from <http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/90/99>, 2009.
- Björk, S., J. Falk, R. Hansson, and P. Ljungstrand. "Pirates! Using the Physical World as a Game Board." Paper presented at the Human-Computer Interaction Conference—Interact 01, Tokyo, 2001.
- Björk, S., and J. Holopainen. "Describing Games: An Interaction-Centric Structural Framework." In Proceedings of the DiGRA 2003 Conference—Level Up, Utrecht, 2003. (※下記URLからダウンロード可能 <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05150.10348.pdf>)
- Björk, S., and J. Holopainen. *Patterns in Game Design*. Charles River Media, 2005.
- Bloomfield, E. "Confrontation: The Ultimate Endgame." *Counter* 30 (2005) : 62–63.
- Board Game Designers Forum. Retrieved February 20, 2009, from <http://www.bgdf.com/>, 2009.
- Boardgame Players Association. Retrieved February 20, 2009, from <http://www.boardgamers.org/>, 2009.
- Boellstorff, T. "A Ludicrous Discipline? Ethnography and Game Studies." *Games and Culture* 1, no. 1 (2006) : 29–35.
- Bonds, J., and D. Glimne. *Drakborgen* [Board Game]. Alga, 1985.
- Bontenbal, R. *Homas Tour* [Board Game]. Homas Spielen, 1979.
- Bontenbal, R. *Um Reifenbreite* [Board Game]. Jumbo, 1991.
- Bordenet, M. "An Introduction into the World of Gaming and How One Achieves the Identity of a Gamer." Unpublished Master's Thesis, West Virginia University, 2000.
- Bordieu, P. *Distinction: A Social Critique of the Judgment of Pure Taste*. Cambridge: Harvard University Press, 1979. (※1979年は原著*La distinction*刊行年。英訳は1984年。邦訳『ディスタンクション』vol. I, II. 石井洋二郎訳、藤原書店、1990)
- Borg, R. *Liar's Dice* [Board Game]. Milton Bradley, 1987. (※邦訳『ライアーズダイス』ツクダ、1989?)
- Borg, R. *Bluff* [Board Game]. F.X. Schmidt, 1993. (※邦訳『ブラフ』アークライト、2017)
- Borg, R. *Battlelore* [Board Game]. Days of Wonder, 2006.
- Borgstrom, R. "Structure and Meaning in Role-Playing Game Design." In *Second Person: Role-Playing and Story in Games and Playable Media*, edited by P. Harrigan and N. Wardrip-Fruin. Cambridge: MIT Press, 2007.

- Boria, E., T. Wright, and P. Breidenbach. "Creative Player Actions in FPS Online Video Games: Playing Counter-Strike." *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research* 2, no. 2 (2002).
- Borman, K. M., and N. T. Lippincott. "Cognition and Culture: Two Perspectives on 'Free Play.'" In *The Social Life of Children in a Changing Society*, edited by K. M. Borman, 123–142. Norwood: Ablex, 1982.
- Boulton, M., and P. K. Smith. "The Social Nature of Play Fighting and Play Chasing: Mechanisms and Strategies Underlying Cooperation and Compromise." In *The Adapted Mind: Evolutionary Psychology and the Generation of Culture*, edited by J. H. Barkow, L. Cosmides, and J. Tooby, 429–444. New York: Oxford University Press, 1992.
- Bourque, F. *Talisman Timescape* [Board Game Expansion]. Games Workshop, 1988.
- Bowman, S. *The Function of Role-Playing Games: How Participants Create Community, Solve Problems and Explore Identity*. Jefferson NC: McFarland, 2010.
- Braunlich, T., R. Tesh, E. Lorentz, and B. Martinson. *Star Trek: The Next Generation Customizable Card Game* [Card Game]. Decipher, 1994.
- Breese, R. *Keywood* [Board Game]. R&D Games, 1995.
- Breese, R. *Keydom* [Board Game]. R&D Games, 1998.
- Breese, R. *Keytown* [Board Game]. R&D Games, 2000.
- Breese, R. *Keythedral* [Board Game]. R&D Games, 2002.
- Breese, R. *Reef Encounter* [Board Game]. R&D Games, 2004.
- Breese, R. *Key Harvest* [Board Game]. R&D Games, 2007.
- Bretsch, R. "Mike Doyle Interview." *The Games Journal*, Retrieved August 9, 2008, from <http://www.thegamesjournal.com/articles/MikeDoyle.shtml>, 2005.
- Bridges, B. "Champions." In *Hobby Games: The 100 Best*, edited by J. Lowder, 52–54. Renton: Green Ronin, 2007.
- Briggs, J., and S. Johnson. *Civilization III* [Video Game]. Firaxis Games, 2001. (※邦訳『シヴィライゼーションIII』サイバーフロント、2005)
- Bromley, D. *Eurorails* [Board Game]. Mayfair Games, 1990.
- Bromley, D., and B. Fawcett. *Empire Builder* [Board Game]. Mayfair Games, 1980.
- Bromley, D., and T. Wham. *Iron Dragon* [Board Game]. Mayfair Games, 1996.
- Brown, D. "Gaming DNA—on Narrative and Gameplay Gestalts." In Proceedings of the DiGRA 2007 Conference—Situated Play, 58–65. Tokyo, 2007. (※下記URLからダウンロード可能 <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07311.40380.pdf>)
- Brown, D. "Even in Recession, Board Games Roll Up a Win." *The Denver Post* (Dec-23-2009), Retrieved January 4, 2010, from [http://www.denverpost.com/lifestyles/ci\\_14059493](http://www.denverpost.com/lifestyles/ci_14059493), 2009. (※原文における参照箇所不明)
- Brown, E. "Pastimes and Paradigms: Games We Play." Retrieved May 1, 2008, from <http://rmc.library.cornell.edu/games/plethora/index.html>, 2004.
- Brown, K. *The British Toy Business: A History Since 1700*. London: Hamledon Continuum, 1996.
- Brown, S. "Play as an Organizing Principle: Clinical Evidence and Personal Observations." In *Animal Play: Evolutionary, Comparative, and Ecological Perspectives*, edited by M. Bekoff and J. A. Byers, 243–259. 1998.
- Bruner, G., and S. Thorne. "An Exploratory Investigation of the Characteristics of Consumer Fanaticism." *Qualitative Market Research: An International Journal* 9, no. 1 (2006) : 51–72.
- Brunnhofer, B., and M. Tummelhofer. *Sankt Petersburg* [Board Game]. Hans im Glück, 2004. (※第2版[2014]の邦訳『サンクトペテルブルク 第2版』アーカライト、2015) (※TummelhoferはBrunnhoferのベンネーム。初期にはTummelhofer名义で出版されていたのが後に本名に切り替わったものであり、連名で出版されていたわけではない)

- Brunnhofer, B., and M. Tummelhofer. *Stone Age* [Board Game]. Hans im Glück, 2008. (※前項の注に同じ)
- Bücken, H. *Ausbrecher AG* [Board Game]. Ravensburger, 1988.
- Bücken, H. *Sahara* [Card Game]. Hexagames, 1990.
- Buestchler, F. *Feudal* [Board Game]. 3M, 1967.
- Bull, G. *Buccaneer* [Board Game]. Waddingtons, 1938.
- Burgess, E. "Board Game Babylon Volume 51—Q&A with Steve Jackson at Orccon 2008 (with special co-host Paul Tevis)" [Podcast]: Boardgame Babylon, 2008a. (※現存せず)
- Burgess, E. Email Interview, 2008b.
- Burggraf, M., W. Schlegel, D. Garrels, F. Ifland, W. Scheerer, and W. Hoermann. *Scotland Yard* [Board Game]. Ravensburger, 1983. (※邦訳『スコットランドヤード』ツクダ、1987)
- Burkhardt, G. *Edison & Co.* [Board Game]. Goldsieber, 1998.
- Burkhardt, G. *Vom Kap bis Cairo* [Card Game]. Adlung-Spiele, 2001.
- Burley, P. *Take It Easy* [Board Game]. Spears, 1983.
- Burm, K. *Gipf* [Board Game]. Don & Co, 1997.
- Burm, K. *Dvonn* [Board Game]. Don & Co, 2001.
- Burton, A. "Design History and the History of Toys: Defining a Discipline for the Bethnal Green Museum of Childhood." *Journal of Design History* 10, no. 1 (1997) : 1-21.
- Butsch, R. "Leisure and Hegemony in America." In *For Fun and Profit: The Transformation of Leisure into Consumption*, edited by R. Butsch, 3-27. Philadelphia: Temple University Press, 1990.
- Butterfield, J. H., and H. Barasch. *Freedom in the Galaxy* [Board Game]. Simulations Publications Inc, 1979.
- Butts, A. M. *Scrabble* [Board Game]. Production & Marketing Co, 1948. (※邦訳『スクラブル』シェウクリエイション、1990?)
- Caillois, R. *Man, Play, and Games*. New York: Free Press, 1958. (※1958年は原著*Les jeux et les hommes*の刊行年で、英訳は1961年。「邦訳『遊びと人間』清水幾太郎・霧生和夫訳、岩波書店、1970 / 『遊びと人間』多田道太郎・塚崎幹夫訳、講談社、1971（文庫版1973年、学術文庫版1990年））
- Calhamer, A. *Diplomacy* [Board Game]. Game Research, 1959.
- Cameron, A. "Dissimulations—Illusions of Interactivity." *Millennium Film Journal* 28 (1995) : 33-47.
- Campaign* [Board Game]. Waddingtons, 1971.
- Candyland—Dora the Explorer Edition* [Board Game]. Hasbro Inc., 2005.
- Candyland—Winnie The Pooh Edition* [Board Game]. Hasbro Inc., 2008.
- Cappel, J. *Wasabi!* [Board Game]. Z-Man Games, 2008.
- Carlquist, J. "Playing the Story—Computer Games as a Narrative Genre." *Human IT* 6, no. 3 (2002) : 7-53.
- Carmichael, J. *Mr. President* [Board Game]. 3M, 1967.
- Carr, N. "Re: How Do You Explain Your Hobby to Strangers?" Retrieved February 3, 2009, from <http://www.boardgamegeek.com/article/632019#632019>, 2005.
- Carroll, P. "Re: I Don't Get Game Publisher Economics." Retrieved January 12, 2010, from <http://www.boardgamegeek.com/article/2887705#2887705m>, 2008a.
- Carroll, P. "Re: A Metagame?" Retrieved January 9, 2010, from <http://www.boardgamegeek.com/article/2791076#2791076>, 2008b.
- Carter, E. *How German Is She?: Postwar West German Reconstruction and the Consuming Woman*. Detroit: University of Michigan Press, 1997.

- Carver, D. *Doctor Who: The Game of Time and Space* [Board Game]. Games Workshop, 1980.
- Carver, D. *Showbiz* [Board Game]. Prestige Games, 1985a.
- Carver, D. *Warrior Knights* [Board Game]. Games Workshop, 1985b.
- Carver, D. *Blood Royale* [Board Game]. Games Workshop, 1987.
- Carver, D. "Warrior Knights 2: A Reply to Stuart." *Counter* 35 (2006) : 71–74.
- Carver, D. "Re: Doctor Who: The Game of Time and Space: A Review from Memory." Retrieved May 15, 2008, from <http://www.boardgamegeek.com/article/1627578#1627578>, 2007.
- Carver, D. (2008) . Email Interview.
- Casasola Merkle, M.-A. *Verräter* [Card Game]. Adlung-Spiele, 1998. (※邦訳『フェレータ』ニューゲームズオーダー、2015)
- Casasola Merkle, M.-A. *Attika* [Board Game]. Hans im Glück, 2003.
- Casasola Merkle, M.-A. *Taluva* [Board Game]. Hans im Glück, 2006.
- Catan Online. "Interview with Klaus Teuber." Retrieved May 3, 2008, from <http://catanonline.com/news/klausteuberinterview01.htm>, 2005.
- Cathala, B., and B. Faidutti. *Queen's Necklace* [Card Game]. Days of Wonder, 2003.
- Cathala, B., and S. Laget. *Shadows Over Camelot* [Board Game]. Days of Wonder, 2005.
- Catino, C. *Nexus Ops* [Board Game]. Avalon Hill, 2005.
- Chadwick, F. *Battle for Moscow* [Board Game]. Game Designers' Workshop, 1986.
- Chadwick, F., and P. Banner. *Drang Nach Osten* [Board Game]. Game Designers' Workshop, 1973.
- Chakroun, K. Email Interview, 2009.
- Charlton, C. *Middle Earth CCG* [Card Game]. Iron Crown Enterprises, 1995. (※邦訳『指輪物語CCG』やのまん、1997)
- Chiavresio, A., and L. Iennaco. *Königsburg* [Board Game]. Heidelberger Spieleverlag, 2007.
- Ciaffone, R. "Robert's Rules Of Poker Version 4." Retrieved May 2, 2010, from <http://www.pokercoach.us/RobsPkrRules4.htm>, 2004.
- Clifford, M. "Essen 2000." *Counter* 11 (2000) : 21–22.
- Cornett, G. *Kahuna* [Board Game]. Kosmos, 1998. (※邦訳『カフナの島々』アークライト、2012)
- Confrontation* [Board Game]. Ariel/Philmar, 1974.
- Conrad, C. *Vino* [Board Game]. Goldsieber, 1999.
- Consalvo, M. "Gaining Advantage: How Videogame Players Define and Negotiate Cheating." In Proceedings of the DiGRA 2005 Conference: Changing Views—Worlds in Play, Vancouver, 2005a. (※下記URLからダウンロード可能 <https://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.109.6156&rep=rep1&type=pdf>)
- Consalvo, M. "Rule Sets, Cheating, and Magic Circles: Studying Games and Ethics." *International Review of Information Ethics* 3 (2005b) : 7–12.
- Conte, R., and C. Castelfranchi. *Cognitive and Social Action*. London: University College, 1995.
- Cook, M. "The Game Master and the Role-Playing Game Campaign." In *Third Person : Authoring and Exploring Vast Narratives*, edited by P. Harrigan and N. Wardrip-Fruin, 97–104. Cambridge, MA: MIT Press, 2009.
- Copier, M. "Connecting Worlds: Fantasy Role-Playing Games, Ritual Acts and the Magic Circle." Paper presented at the DiGRA 2005 Conference: Changing Views—Worlds in Play, Vancouver, 2005.
- Costikyan, G. *Swords and Sorcery* [Board Game]. Simulations Publications Inc., 1978.
- Costikyan, G. *The Creature That Ate Sheboygan* [Board Game]. Simulations Publications Inc., 1979. (※邦訳「シーウォイガンを喰った怪獣」『RPGamer』14号、国際通信社、2006)
- Costikyan, G. *Trailblazer* [Board Game]. Metagaming, 1981.

- Costikyan, G. "I Have No Words and I Must Design." *Interactive Fantasy* 3. Retrieved May 4, 2007, from <http://www.co-stik.com/nowords.html>, 1994. ([※邦訳『コスティキヤンのゲーム論』馬場秀和訳、[http://www.aa.cyberhome.ne.jp/~babahide/bblibrary/library/design\\_j.html](http://www.aa.cyberhome.ne.jp/~babahide/bblibrary/library/design_j.html)、1995])
- Costikyan, G. "A Farewell to Hexes." Retrieved May 5, 2008, from <http://www.costik.com/spisins.html>, 1996.
- Costikyan, G. "Don't Be a Vidiot: What Computer Game Designers Can Learn from Non-Electronic Games." Retrieved June 11, 2004, from <http://www.costik.com/vidiot.html>, 1998.
- Costikyan, G. "I Have No Words and I Must Design: Toward a Critical Vocabulary for Games." In Proceedings of the Computer Games and Digital Cultures Conference, edited by F. Mäyrä, 9–33. Tampere, Finland: Tampere University Press, 2002. ([※下記URLからダウンロード可能 <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05164.51146.pdf>])
- Costikyan, G. "German Boardgames as Fraud." Retrieved October 13, 2009, from [http://www.costik.com/weblog/2004\\_08\\_01\\_blogchive.html#109217452587191819](http://www.costik.com/weblog/2004_08_01_blogchive.html#109217452587191819), 2004.
- Costikyan, G. "The Revolution Began with Paper." *The Escapist*, Retrieved April 4, 2008, from [http://www.escapistmagazine.com/articles/view/issues/issue\\_42/253-The-Revolution-Began-With-Paper.2](http://www.escapistmagazine.com/articles/view/issues/issue_42/253-The-Revolution-Began-With-Paper.2), 2006.
- Costikyan, G. "Games, Storytelling and Breaking the String." In *Second Person: Role-Playing and Story in Games and Playable Media*, edited by P. Harrigan and N. Wardrip-Fruin, 5–13. Cambridge: MIT Press, 2007.
- Costikyan, G. "Randomness: Blight or Bane?" *Gamasutra*, Retrieved December 4, 2009, from [http://www.gamasutra.com/blogs/GregCostikyan/20091113/3552/Randomness\\_Blight\\_or\\_Bane.php](http://www.gamasutra.com/blogs/GregCostikyan/20091113/3552/Randomness_Blight_or_Bane.php), 2009.
- Costikyan, G., and D. Davidson, et al. (eds.) *Tabletop: Analog Game Design*. ETC Press, 2011.
- Costikyan, G., D. Gelber, and E. Goldberg. *Paranoia* [Role-playing Game]. West End Games, 1984. ([※2009年版の邦訳『パラノイア【トラブルシャーターズ】』沢田大樹訳・奉仕の会監訳、ニューゲームズオーダー、2014])
- Costikyan, G., and R. A. Simonsen. *The Return of the Stainless Steel Rat* [Board Game]. Simulations Publications, Inc., 1981.
- Costikyan, G. and W. Spector. *Toon* [Role-playing Game]. Steve Jackson Games, 1984.
- Cover, J. *The Creation of Narrative in Tabletop Role-Playing Games*. Jefferson NC: McFarland, 2010.
- Cowley, B., D. Charles, M. Black, and R. Hickey. "Toward an Understanding of Flow in Video Games." *ACM Computers in Entertainment* 6, no. 2 (2008).
- Cox, R. "Re: "Non-Gamers Rate Boardgames (Including Shogun, Modern Art) —Large Test in Newspaper." Retrieved March 9, 2010, from <http://www.boardgamegeek.com/article/2875259#2875259>, 2008.
- Crapuchettes, D. *Wits and Wagers* [Board Game]. North Star Games, 2005.
- Crapuchettes, D. Email Interview, 2008.
- Crawford, C. "The Art of Computer Game Design." Washington State University. Retrieved May 7, 2006, from <http://www.vancouver.wsu.edu/fac/peabody/gamebook/Coverpage.html>, 1982. ([※邦訳『クロフォードのゲームデザイン論』Shin o・OJ訳、[https://drive.google.com/file/d/0B8hNP1Ff\\_uUwLWNDQXRWdWY1ejg/view](https://drive.google.com/file/d/0B8hNP1Ff_uUwLWNDQXRWdWY1ejg/view)、2000])
- Crawford, K. "Vygotskian Approaches in Human Development in the Information Era." *Educational Studies in Mathematics* 31, no. 1/2 (1996) : 43–62.
- Crogan, P. "Wargaming and Computer Games: Fun with the Future." In Proceedings of the DiGRA 2003 Conference—Level Up, Utrecht, 2003. ([※下記URLからダウンロード可能 <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05163.52183.pdf>])
- Csikszentmihalyi, M. *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper and Row, 1990. ([※邦訳『フローエクスペリエンス 喜びの現象学』今村浩明訳、世界思想社、1996])

- Culin, S. "Street Games of Boys in Brooklyn." *Journal of American Folklore* 4 (1891) : 221–237.
- Culin, S. "Mancala, the National Game of Africa." *Annual Report of the U.S. National Museum* 1894, 597–606.
- Culin, S. *Korean Games, with Notes on the Corresponding Games at China and Japan*. University of Pennsylvania Press, 1895 (reprinted as Games of the Orient. Rutland, VT: Charles Tuttle Co., 1958).
- Culin, S. "Hawaiian Games." *American Anthropologist* 1, no. 2 (1899) : 201–247.
- Culin, S. "Philippine Games." *American Anthropologist* 2 (1900) : 643–656.
- Culin, S. *24th Annual Report of the Bureau of American Ethnology: Games of North American Indians*. Washington, D.C: United States Government Printing Office, 1907.
- Curry, A. "Monopoly Killer: Perfect German Board Game Redefines Genre." *Wired* (April 2009) : 60–72
- Czege, P. *My Life with Master* [Role-playing Game]. Half Meme Press, 2003.
- Czege, P. "My Life with Master: The Architecture of Protagonism." In *Second Person: Role-Playing and Story in Games and Playable Media*, edited by P. Harrigan and N. Wardrip-Fruin, 67–68. Cambridge: MIT Press, 2007.
- Dagger, S. "Es War Einmal." *The Games Journal*. Retrieved June 8, 2007, from <http://www.thegamesjournal.com/articles/GermanHistory.shtml>, 2003.
- Dagger, S. "Warrior Knights Old and New." *Counter* 34 (2006a) : 73–76.
- Dagger, S. "What Is a Game Worth? The Misguided Game Buyer Looks at Value." *Counter* 33 (2006b) : 14–16.
- Dagger, S. "Of Dice and Men" (editorial). *Counter* 36 (2007) : 4–5.
- Dagger, S. Email Interview, 2008.
- Dancey, R. S. "Adventure Game Industry Market Research Summary (RPGs), V1.0." Retrieved January 2, 2009, from <http://www.seankreynolds.com/rpgfiles/gaming/WotCMarketResearchSummary.html>, 2000.
- Dancing with the Stars Board Game* [Board Game]. University Games, 2008.
- Darcy, J., R. Tesh, and T. Braunlich. *Star Wars CCG* [Card Game]. Decipher, 1995.
- Darrow, C., and E. Magie. *Monopoly* [Board Game]. Parker Brothers, 1935. ([※邦訳『モノポリー』はなやま玩具、1965])
- Daviau, R. *Risk (Revised Edition)* [Board Game]. Parker Brothers, 2008.
- Davidoff, D., H. Marly, and P. Des Pallières. *Die Werwölfe von Düsterwald* [Role-playing Game]. 999 Games, 2001. ([※邦訳『ミラーズホロウの人狼』ホビージャパン、2019])
- De Boer, C. J., and M. H. Lamers. "Electronic Augmentation of Traditional Board Games." In *Entertainment Computing - ICEC 2004*, edited by M. Rauterberg, 441–444. Springer, Heidelberg, 2004.
- Degann, J. "What Is This Board Game About?" Retrieved August 4, 2009, from <http://jbdgames.blogspot.com/2008/02/what-is-this-game-about.html>, 2008.
- Delfanti, G., P. Trigaux, and G. Mathieu. *Full Métal Planète* [Board Game]. Ludodelire, 1988.
- Delonge, F.-B. *Goldbräu* [Board Game]. Zoch Verlag, 2004.
- Deppey, D. "X-Men... Retreat!" *The Comics Journal*, Retrieved May 14, 2009, from [http://www.tcj.com/index.php?option=com\\_content&task=view&id=324&Itemid=48](http://www.tcj.com/index.php?option=com_content&task=view&id=324&Itemid=48), 2004. ([※Internet Archive上の下記URLから取得可能 [http://www.tcj.com/262/e\\_jista.html](http://www.tcj.com/262/e_jista.html)])
- De Rosa, P. "The Fall of Avalon Hill". *The Strategist*, 7–8. Retrieved June 7, 2008, from <http://gis.net/~pldr/fah.html>, 1998.
- Deutscher Spiele Preis. Retrieved February 2, 2008, from <http://www.deutscherspielpreis.de/>, 2008. ([※原文における参考箇所不明])
- Deutsches Spiele-Archiv. Retrieved January 9, 2008, from <http://www.deutsches-spiele-archiv.de/>, 2008.
- Deutsches Spieldmuseum e.V. Retrieved January 18, 2008, from <http://www.deutsches-spieldmuseum.de/>, 2008.

- Dexter: *The Board Game* [Board Game]. GDC-GameDevCo Ltd., 2010.
- Dixon, B. *1870* [Board Game]. Mayfair Games, 1994.
- Dontanville, M. "Musings on ... Hybrid Games." Retrieved May 4, 2008, from [http://www.boardgamenews.com/index.php/boardgamenews/comments/musings\\_on\\_hybrid\\_games\\_32/](http://www.boardgamenews.com/index.php/boardgamenews/comments/musings_on_hybrid_games_32/), 2006.
- Dormans, J. "On the Role of the Die: A Brief Ludologic Study of Pen-and-Paper Roleplaying Games and Their Rules." *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research* 6, no. 1, 2006.
- Dorn, R. *Die Händler von Genua* [Board Game]. Alea, 2001a.
- Dorn, R. *The Traders of Genoa* [Board Game]. Rio Grande Games, 2001b. ([※Dorn (2001a)の英語版])
- Dorn, R. *Goa* [Board Game]. Hans im Glück, 2004.
- Dorn, R. *Louis XIV* [Board Game]. Alea, 2005.
- Dorn, R. "Goa—New Version." Retrieved January 5, 2009, from <http://www.boardgamegeek.com/thread/381155/goa-new-version>, 2009.
- Dorra, S. *Intrige* [Board Game]. F.X. Schmidt, 1994. ([※2016年版の邦訳『イントリーゲ』JELLY JELLY GAMES、2017])
- Dorra, S. *Linie Eins* [Board Game]. Goldsieber, 1995.
- Dorra, S. *For Sale* [Card Game]. Ravensburger, 1997. ([※2008年トラベル版の邦訳『フォー・セール』ニューゲームズオーダー、2011])
- Dorra, S. *Alles im Eimer* [Card Game]. Kosmos, 2002.
- Doumen, J., and J. Wiersinga. *Bus* [Board Game]. Splotter Spellen, 1999a.
- Doumen, J., and J. Wiersinga. *Roads and Boats* [Board Game]. Splotter Spellen, 1999b.
- Doumen, J., and J. Wiersinga. *Indonesia* [Board Game]. Splotter Spellen, 2005.
- Doyle, M., and S. Sorenson. *Morning Glass: The Adventures of Legendary Wartermen Mike Doyle*. Picacho, 1993.
- Drakes, D., R. Jarvis, M. Walsh, and M. Gluck. *Election* [Board Game]. Intellect Games, 1972.
- Dreiling, M. *China Rails* [Board Game]. Mayfair Games, 2007.
- Drew. "Re: Why I'm a Eurogamer." Retrieved January 1, 2009, from <http://www.boardgamegeek.com/article/1376679#1376679>, 2007. ([※現存せず] ([※原文における参照箇所不明])
- Drögemüller, J. *Das Zepter von Zavandor* [Board Game]. Lookout Games, 2004.
- Drover, G. *Sid Meier's Civilization: The Boardgame* [Board Game]. Eagle Games, 2002.
- Drover, G., and M. Wallace. *Railroad Tycoon* [Board Game]. Eagle Games, 2005.
- Drude, H. "BGG at Göttingen Game Designers' Convention." Retrieved May 6, 2010, from <http://www.boardgamegeek.com/thread/522405/bgg-at-gottingen-game-designers-convention>, 2010.
- Dubin, D. "Re: My Confession: Some Bothersome Things I've Realized About My Approach to the Gaming Hobby." Retrieved January 12, 2009, from <http://www.boardgamegeek.com/article/2198747#2198747>, 2008.
- Duke, R. *Gaming: The Future's Language*. New York: Sage, 1974.
- Dunnigan, J. F. *PanzerBlitz* [Board Game]. Avalon Hill, 1970.
- Dunnigan, J. F. *Outdoor Survival* [Board Game]. Avalon Hill, 1972.
- Dunnigan, J. F. *Sniper!* [Board Game]. Simulations Publications Inc., 1973.
- Dunnigan, J. F. *War in Europe* [Board Game]. Simulations Publications Inc., 1976a.
- Dunnigan, J. F. *War in the West* [Board Game]. Simulations Publications Inc., 1976b.
- Dunnigan, J. F. *The Complete Wargames Handbook*. New York: William Morrow, 1980a. ([※邦訳『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])
- Dunnigan, J. F. *Wreck of the B.S.M. Pandora* [Board Game]. Simulations Publications Inc., 1980b.

- Dunnigan, J. F. *The Complete Wargames Handbook*. Retrieved August 18, 2007, from <http://www.hyw.com/books/wargameshandbook/5-histor.htm>, 1997. (※Internet Archive上の下記URLから取得可能 <https://web.archive.org/web/19990224150852/http://hyw1.erudite.com/Books/WargamesHandbook/5-histor.htm>)
- Dunnigan, J. F. "Year 2000 Introduction for the Wargames Handbook." In *The Wargames Handbook, Third Edition*. Writers Club Press, 2000.
- EA Canada. *FIFA Soccer 2004* [Video Game]. Electronic Arts, 2003.
- Eberle, B., J. Kittredge, and P. Olotka. *Cosmic Encounter* [Board Game]. Eon Games, 1977. (※邦訳『コスミックエンカウンター』ツクダホビー、1984)
- Eberle, B., J. Kittredge, and P. Olotka. *Dune* [Board Game]. Avalon Hill, 1979.
- Eberle, B., J. Kittredge, and P. Olotka. *Quirks* [Board Game]. Eon, 1980. (※邦訳『クーカス』ツクダホビー、1983)
- Eberle, B., J. Kittredge, and P. Olotka. *Borderlands* [Board Game]. Eon, 1982. (※邦訳『ボーダーランド』ツクダホビー、1983)
- Edan, H. *L'Attaque* [Board Game]. Au Jeu Retrouvé, 1909.
- Edwards, B. "The History of Civilization." *Gamasutra*. Retrieved December 9, 2007, from [http://www.gamasutra.com/view/feature/1523/the\\_history\\_of\\_civilization.php?page=1](http://www.gamasutra.com/view/feature/1523/the_history_of_civilization.php?page=1), 2007.
- Edwards, R. "GNS and Other Matters of Role-Playing Theory." Retrieved June 4, 2008, from <http://www.indie-rpgs.com/articles/1/index.html>, 2001.
- Edwards, R., S. Goldberg, and G. Grady. *Sherlock Holmes Criminal-Cabinet* [Board Game]. Franckh-Kosmos, 1981.
- Egenfeldt-Nelson, S., J. H. Smith, and S. Tosca. *Understanding Video Games*. New York: Routledge, 2008.
- Eggert, M. "Rick Heli Plays Board Games in the San Francisco Bay Area." Retrieved July 1, 2008, from <http://www.spotlightongames.com/interview/heli1.html>, 2005.
- Eggert, M. "What Is a "Pöppel"? Retrieved February 9, 2008, from <https://www.westpark-gamers.de/index.html?/transcripts/ggn17.html>, 2006a.
- Eggert, M. "Why There Are No Wargames in Germany." Retrieved May 14, 2008, from <http://www.westpark-gamers.de/transcripts/germanwargames.html>, 2006b.
- Ehrhard, D., and D. Vitale. *Condottiere* [Board Game]. Descartes Editeur, 1995. (※2007年版の邦訳『傭兵隊長』アーケライト、2011)
- Ehrhard, D., and D. Vitale. *Serenissima* [Board Game]. Eurogames, 1996.
- Elias, S., J. Tweet, and R. Heinsoo. *Dungeons and Dragons Miniatures* [Collectible Miniatures Game]. Wizards of the Coast, 2003.
- Entertainment Software Association. "2008 Sales, Demographic and Usage Data: Essential Facts about the Computer and Video Game Industry." Retrieved January 5, 2009, from [http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA\\_EF\\_2008.pdf](http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2008.pdf), 2008.
- Erickson, R. S., and T. Erickson Jr. *Rail Baron* [Board Game]. Avalon Hill, 1977.
- Eskelinen, M. "The Gaming Situation." *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research* 1, no. 1 (2001) .
- Eskelinen, M. "500 Words on 'Game Design as Narrative Architecture' by Henry Jenkins." In *First Person*, edited by N. Wardrip-Fruin and P. Harrigan. Cambridge MA: MIT Press, 2004.
- Eskelinen, M. "Explorations in Game Ecology, Part 1." *Jahrbuch für Computerphilologie* 7 (2005) : 93–110.
- Eskin, B. "Extraordinary Meeples." Retrieved May 25, 2009, from [http://www.printmag.com/design\\_articles/extraordinary\\_meeples/tabid/365/Default.aspx](http://www.printmag.com/design_articles/extraordinary_meeples/tabid/365/Default.aspx), 2008.
- Eskin, B. "Like Monopoly in the Depression, Settlers of Catan Is the Board Game of Our Time." *Washington Post* (N

- ov-21-2010) , Retrieved August 4, 2011, from <http://www.washingtonpost.com/wp-dyn/content/article/2010/11/24/AR2010112404140.html?hpid=opinionsbox1>, 2010.
- Events* [Board Game]. 3M, 1974.
- Exit191. *Carcassonne: Dragon Riders and Slayers* [Board Game Expansion]. Web Published, 2006a. (※<https://boardgamegeek.com/filepage/18662/dragon-riders-slayers-v2zip>)
- Exit191. *Carcassonne: The Well and the Donkey* [Board Game Expansion]. Web Published, 2006b. (※<https://boardgamegeek.com/filepage/19202/well-and-donkeyzip>)
- EYE of NiGHT. "Re: How Do You Explain Your Hobby to Strangers?" Retrieved January 14, 2010, from <http://www.boardgamegeek.com/article/632748#632748>, 2005.
- Faidutti, B. *Bongo* [Dice Game]. Heidelberger Spieleverlag, 2000a.
- Faidutti, B. *Ohne Furcht und Adel* [Card Game]. Hans im Glück, 2000b. (※2007年版の邦訳『あやつり人形』アークライト、2007)
- Faidutti, B. "A Theme, What For?" Retrieved August 5, 2008, from <http://www.faidutti.com/index.php?Module=divers&id=455>, 2005a.
- Faidutti, B. "Theme and Mechanics 1.0." *The Games Journal*. Retrieved March 14, 2007, from <http://www.thegamesjournal.com/articles/ThemesMechanics1.shtml>, 2005b.
- Faidutti, B. "Theme Changed by Publisher." Retrieved April 4, 2008, from <http://boardgamegeek.com/geeklist/16285/page/1>, 2006.
- Faidutti, B. "Cosmic Encounter." In *Hobby Games: The 100 Best*, edited by J. Lowder, 66–68. Renton: Green Ronin, 2007.
- Faidutti, B. Email Interview, 2008.
- Faidutti, B. "The Traitor and the Mutineer." Retrieved August 14, 2009, from <http://www.faidutti.com/index.php?Module=mesjeux&id=328&fichier=107>, n.d.
- Faidutti, B., P. Clequin, D. Carver, and C. Konieczka. *Warrior Knights* [Board Game]. Fantasy Flight Games, 2006.
- Faidutti, B., and M. Schacht. *Fist of Dragonstones* [Card Game]. Days of Wonder, 2002.
- Falco, M. *Set* [Card Game]. Set Enterprises, 1991.
- Farrell, C. "Re: Giving Up on Games Too Quickly." Retrieved July 14, 2008, from <http://www.boardgamegeek.com/article/453590#453590>, 2005.
- Farrell, J. "BGG Extended Stats." Retrieved January 24, 2009, from <http://friendless.servegame.org/stats/>, 2009.
- Fawcett, B. *Mexican Rails* [Board Game]. Mayfair Games, 1989.
- Fawcett, B. *India Rails* [Board Game]. Mayfair Games, 1999.
- Fay, I. "Filtering Feedback." In *Tabletop: Analog Game Design*, edited by G. Costikan and D. Davidson, et al., 54–60. ETC Press, 2011.
- Featherstone, M. *Consumer Culture and Postmodernism*. New York: Sage, 1991. (※邦訳『消費文化とポストモダニズム』小川葉子・川崎賢一訳、恒星社厚生閣、1999)
- Feld, S. *Im Jahr des Drachen* [Board Game]. Alea, 2007a.
- Feld, S. *Notre Dame* [Board Game]. Alea, 2007b.
- Fenchel, G. *La Città* [Board Game]. Kosmos, 2000.
- Fenwick, R. *Fortune* [Board Game]. Ariel/Philmar, 1979.
- Fine, G. A. *Shared Fantasy: Role-Playing Games as Social Worlds*. Chicago: University of Chicago Press, 1983.
- Fine, G. A. "Mobilizing Fun: Provisioning Resources in Leisure Worlds." *Sociology of Sport* 6, no. 4 (1989) : 319–334.
- Finn, M. "Computer Games and Narrative Progression." *M/C: A Journal of Media and Culture* 3, no. 5. Retrieved May

- 7, 2007, from <http://journal.media-culture.org.au/0010/narrative.php>, 2000.
- Fiske, J. "The Cultural Economy of Fandom." In *The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media*, edited by L. A. Lewis, 30–49. New York: Routledge, 1992.
- Flabber23. "Boardgames: Higher Entertainment Value Than You Thought!" Retrieved January 6, 2009, from <http://www.boardgamegeek.com/thread/231584>, 2007.
- Foo, C. Y., and E. M. I. Koivisto. "Defining Grief Play in MMORPGs: Player and Developer Perceptions." Paper presented at the ACM SIGCHI International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology, National University of Singapore, 2004.
- Frasca, G. "Ludology Meets Narratology: Similitude and Differences Between (Video) Games and Narrative." Retrieved January 8, 2003, from <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>, 1999.
- Frasca, G. "Simulation 101: Simulation Versus Representation." Retrieved June 30, 2004, from <http://www.ludology.org/articles/sim1/simulation101.html>, 2001a.
- Frasca, G. "Videogames of the Oppressed: Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate." Unpublished Master's Thesis, Georgia Institute of Technology, Atlanta, 2001b. [※下記URLからダウンロード可能 <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/thesis/FrascaThesisVideogames.pdf>]
- Frasca, G. "Ludologists Love Stories, Too: Notes from a Debate That Never Took Place." In Proceedings of the DiGRA 2003 Conference—Level Up: Utrecht, 2003. [※下記URLからダウンロード可能 <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05163.01125.pdf>]
- Freeman, J. *The Complete Book of Wargames*. New York: Simon and Schuster, 1980.
- Freud, A. *The Psychoanalytic Treatment of Children*. New York: International Universities Press, 1968. [※初版はイギリスのImago Publishing社から1946年発表。邦訳『児童分析：教育と精神分析療法入門』北見芳雄・佐藤紀子訳、誠信書房、1961]
- Freud, S. *Beyond the Pleasure Principle* (translated by J. Strachey). New York: Norton, 1959. [※原著*Jenseits des Lustprinzips* (1920)。邦訳『快楽原則の彼岸』井村恒郎・小此木啓吾訳、人文書院、1970]
- Freund, W. "Pretty German Games." Retrieved April 18, 2008, from [http://www.magazine-deutschland.de/magazin/US-Spiele\\_3-05\\_ENG\\_E5.php](http://www.magazine-deutschland.de/magazin/US-Spiele_3-05_ENG_E5.php), 2005.
- Friedhelm Merz Verlag. "Essener Feder." Retrieved February 4, 2008, from <http://www.deutscherspielpreis.de/p070.php4>, 2008a. [※Internet Archive上の下記URLから取得可能 <https://web.archive.org/web/20080910020933/http://www.deutscherspielpreis.de/p070.php4>]
- Friedhelm Merz Verlag. "Internationale Spieltage." Retrieved May 15, 2008b, from <http://www.merz-verlag.com/spiel/index.php4>, 2008b.
- Friedman, J. (ed.) . *Consumption and Identity*. Washington, DC: Taylor and Francis, 1994.
- Fries, F. *Turbo Taxi* [Board Game]. 2F-Spiele, 2000.
- Fries, F. *Funkenschlag* (Second Edition) [Board Game]. 2F-Spiele, 2004. [※邦訳『電力会社』アーカライト、2010]
- Gadamer, H.-G. *Truth and Method, Second Edition* (translated by J. Weinsheimer and D. Marshall). New York: Crossroad, 1960. [※1960年は原著*Wahrheit und Methode*の刊行年で、英訳は1975年。邦訳『真理と方法』Vol.1-3. 巻田收・三浦國泰・巻田悦郎訳、法政大学出版局、1986-2012.]
- Galanti, G. "Tete-a-Tete with JSP." *GiocArea OnLine*. Retrieved March 14, 2008, from [http://www.davincigames.it/giocarea\\_eng/17/cover.htm](http://www.davincigames.it/giocarea_eng/17/cover.htm), 2005. [※現存せず]
- Game Manufacturers Association. "Academy of Adventure Gaming, Arts and Design." Retrieved January 4, 2008, from <http://www.originsgamefair.com/aagad/>, 2008.

- The Game of Life—Pirates of the Caribbean* [Board Game]. Hasbro Inc., 2004.
- The Game of Life—Simpsons Edition* [Board Game]. Hasbro Inc., 2004.
- Garfield, R. *Magic: The Gathering* [Card Game]. Wizards of the Coast, 1993. (※第4版[1995]の邦訳『マジック：ザ・ギャザリング』ホビージャパン、1996)
- Garfield, R. *Roborally* [Board Game]. Wizards of the Coast, 1994.
- Garfield, R. *Netrunner* [Card Game]. Wizards of the Coast, 1996.
- Garfield, R. "Metagames." In *Horsemen of the Apocalypse: Essays on Roleplaying*, edited by J. Dietz, 16–21. Charlestown, IL: Jolly Roger Games, 2000.
- Garfield, R., L. S. Johnson, and R. Goudie. *Vampire: The Eternal Struggle* [Card Game]. Wizards of the Coast, 1994.
- Gerdts, M. *Antike* [Board Game]. Eggertspiele, 2005.
- Gerdts, M. *Imperial* [Board Game]. Eggertspiele, 2006.
- Gertzbein, A., and J. Cappel. *Wasabi* [Board Game]. Z-Man Games, 2008.
- Gibson, H. *Dover Patrol* [Board Game]. Gibsons Games, 1911.
- Giles, G. "House of Cards." Retrieved June 8, 2008, from <http://www.metroactive.com/papers/sonoma/11.09.95/magic.html>, 1995.
- Gimmler, T. *Geschenkt* [Card Game]. Amigo Spiele, 2004. (※邦訳『ゲシェンク』メピウスゲームズ、2012)
- Gingold, C. "Miniature Gardens and Magic Crayons: Games, Spaces, and Worlds." Unpublished Master's Thesis, Georgia Institute of Technology, 2003. (※下記URLからダウンロード可能 <https://levitylab.com/cog/writing/Games-Spaces-Worlds.pdf>)
- Giulianotti, R. "Participant Observation and Research into Football Hooliganism: Reflections on the Problems of Entree and Everyday Risks." *Sociology of Sport* 12, no. 1 (1995) : 1–20.
- Glaser, B., and A. Strauss. *Discovery of Grounded Theory: Strategies for Qualitative Research*. London: Wiedenfeld and Nicolson, 1967. (※邦訳『データ対話型理論の発見：調査からいかに理論をうみだすか』後藤隆・大出春江・水野節夫訳、新曜社、1996)
- Glassco, B. "Betrayed Once More—2nd Edition Is Now a Go!" Retrieved January 4, 2010, from <http://www.boardgamegeek.com/thread/466307/betrayed-once-more-2nd-edition-is-now-a-go>, 2009.
- Glee Board Game* [Board Game]. Cardinal, 2010.
- Glenn, S. "Interview with Reiner Knizia—Fall 1999." Retrieved May 1, 2008, from <http://www.funagain.com/control/rc?p=knizia99>, 1999a. (※Internet Archive上の下記URLから取得可能 <https://web.archive.org/web/20000503091012/http://kumquat.com/cgi-kumquat/funagain/knizia>)
- Glenn, S. "Interview with Jay Tummelson—Winter 1999." Retrieved May 2, 2008, from <http://www.funagain.com/control/rc?p=tummelson99>, 1999b. (※Internet Archive上の下記URLから取得可能 <https://web.archive.org/web/2000050620512/http://kumquat.com/cgi-kumquat/funagain/tummelson>)
- Glenn, S. "Interview with Reiner Knizia—Fall 2002." Retrieved May 4, 2008, from <http://www.convivium.org.uk/kgfgi.htm>, 2002.
- Glenn, S. *Balloon Cup* [Card Game]. Kosmos, 2003.
- Gobet, F., A. De Voogt, and J. Retschitzki. *Moves in Mind: The Psychology of Board Games*. Hove: Psychology Press, 2004.
- Goffman, E. "Fun in Games." In *Encounters: Two Studies in the Sociology of Interaction*, 15–81. Indianapolis: Bobbs-Merrill, 1961. (※邦訳『出会い』佐藤毅・折橋徹彦訳、誠信書房、1985)
- Goffman, E. *Interaction Ritual*. Routledge, 1967. (※邦訳『儀礼としての相互行為』廣瀬英彦・安江孝司訳、法政大学出版局、

- 1986／『儀礼としての相互行為〈新訳版〉』浅野敏夫訳、法政大学出版局、2002)
- Goldberg, E. *Tales of the Arabian Nights* [Board Game]. West End Games, 1985.
- Goldfarb, M. E. "The Educational Theory of Lev Semenovich Vygotsky (1896–1934)." Retrieved June 4, 2002, from <http://www.newfoundations.com/GALLERY/Vygotsky.html>, 2001.
- Goslar, R., and T. Goslar. *Lost Valley* [Board Game]. Heidelberger Spieleverlag, 2004.
- Gossip Girl Never Have I Ever Game* [Board Game]. Imagination Games, 2009.
- Grähnke, K., and B. Walker. *Karriere Poker* [Card Game]. Hexagames, 1988.
- Gray, M. *Fortress America* [Board Game]. Milton Bradley, 1986a.
- Gray, M. *Shogun* [Board Game]. Milton Bradley, 1986b.
- Gray, M., G. Gygax, L. Kessling, D. Megarry, S. Schwab, and S. Winter. *Dungeon!* [Board Game], TSR, 1975.
- Gray, W. "History of Wargaming." Retrieved May 4, 2009, from <http://www.hmgs.org/history.htm>, 2008.
- Greenwood, D. *Advanced Squad Leader* [Board Game]. Avalon Hill, 1985.
- Greenwood, D., and M. Matheny. *Circus Maximus* [Board Game]. Avalon Hill, 1979.
- Grodal, T. "Video Games and the Pleasures of Control." In *Media Entertainment*, edited by D. Zillman and P. Vorderer, 197–212. 2000.
- Groos, K. *The Play of Animals*. New York: D. Appleton and Co., 1898.
- Groos, K. *The Play of Man*. New York: D. Appleton and Co., 1901.
- Gross, K. *Ice War* [Board Game]. Metagaming, 1978.
- Gross, K. *Invasion of the Air-Eaters* [Board Game]. Metagaming, 1979.
- Gross, K. *The Lords of Underearth* [Board Game]. Metagaming, 1981.
- Grossberg, L. *We Gotta Get Out of This Place: Popular Conservatism and Postmodern Culture*. London: Routledge, 1992.
- Grubb, J. *Marvel Super Heroes* [Role-Playing Game]. Tactical Studies Rules, 1984.
- Grubb, J., D. Megarry, and S. Winter. *The New Dungeon!* [Board Game], TSR, 1989.
- Grubb, J., D. Megarry, and S. Winter. *The Classic Dungeon!* [Board Game], TSR, 1992.
- Grubb, J., J. Tweet, B. Slavicsek, and R. Watkins. *Star Wars Miniatures* [Collectible Miniatures Game]. Wizards of the Coast, 2004.
- Gruber, H. E., and J. J. Voneche (eds.) *The Essential Piaget*. New York: Basic Books, 1977.
- Gygax, G. *Advanced Dungeons and Dragons* [Role-playing Game]. Tactical Studies Rules, 1977. (※第2版[1989]の邦訳『アドバンスド・ダンジョンズ&ドラゴンズ』(3分冊) 大貫昌幸他訳、新和、1991)
- Gygax, G., and D. Arneson. *Dungeons and Dragons* [Role-playing Game]. Tactical Studies Rules, 1974a. (※1983年版の邦訳『ダンジョンズ・アンド・ドラゴンズ』大貫昌幸他訳、新和、1985)
- Gygax, G., and D. Arneson. *Dungeons and Dragons Vol. 3: Wilderness and Underworld Adventures* [Role-playing Game]. Tactical Studies Rules, 1974b.
- Gygax, G., and B. Blume. *Boot Hill* [Role-playing Game]. Tactical Studies Rules, 1975.
- Gygax, G., and J. Perren. *Chainmail: Rules for Medieval Miniatures*. Guidon Games, 1971.
- Haag, A. "Games International—The Journal of Fun and Games." Retrieved June 4, 2008, from <http://www.westpark-gamers.de/index.html?/Artikel/gamesintl.html&http%3A//www.westpark-gamers.de/Artikel/Glinterview.html>, 2003.
- Haddon, L. "Electronic and Computer Games: The History of an Interactive Medium." *Screen* 29, no. 2 (1981) : 52–73.
- Hall, G. S. *Youth*. New York: D. Appleton and Co., 1906.
- Hamblen, R. *Magic Realm* [Board Game]. Avalon Hill, 1978.

- Hamblen, R. *Gunslinger* [Board Game]. Avalon Hill, 1982.
- Hamburg, M. "Re: Why FASTER FASTER FASTER??? Why?" Retrieved November 4, 2008, from <http://www.boardgamegeek.com/article/586852#586852>, 2005.
- Hamlin, D. "The Structures of Toy Consumption: Bourgeois Domesticity and Demand for Toys in Nineteenth-Century Germany." *Journal of Social History* 36, no. 4 (2003) : 857-869.
- Haney, C., and S. Abbot. *Trivial Pursuit* [Board Game]. Horn Abbot, 1981. (※邦訳『トリビアル・パースト』ハーレクイン・エンタープライズ、1986)
- Hanson, A. "Ravensburger Takes Flight." *Knucklebones* (March 2006) : 44-46.
- Hardin, A. "Is It Really About Theme vs. Mechanic?" The Games Journal Retrieved February 12, 2008, from <http://www.thegamesjournal.com/articles/ThemeVsMechanics.shtml>. 2001.
- Hardy, I. B. *Outreach* [Board Game]. Simulations Publications Inc., 1976.
- Harper, B., L. Banerd, J. Eliason, J. Groteboer, E. Hunter, S. Padgett, et al. *Advanced Civilization* [Board Game Expansion]. Avalon Hill, 1991.
- Harrigan, P., and N. Wardrip-Fruin (eds.) *First Person: New Media as Story Performance and Game*. Cambridge, MA: MIT Press, 2004.
- Harrigan, P., and N. Wardrip-Fruin (eds.) *Second Person: Role-Playing and Story in Games and Playable Media*. Cambridge, MA: MIT Press, 2007.
- Harrigan, P., and N. Wardrip-Fruin (eds.) *Third Person: Authoring and Exploring Vast Narratives*. Cambridge, MA: MIT Press, 2009.
- Harris, L. H. *Axis and Allies* [Board Game]. Milton Bradley, 1981.
- Harris, L. H. *Broadsides and Boarding Parties* [Board Game]. Milton Bradley, 1982.
- Harris, L. H. *Conquest of the Empire* [Board Game]. Milton Bradley, 1984.
- Harris, R. *Talisman* [Board Game]. Games Workshop, 1983. (※改訂第4版[2008]の邦訳『タリスマン 第4版改訂版』ホビージャパン、2008)
- Harris, R. *Talisman Expansion Set* [Board Game Expansion]. Games Workshop, 1986.
- Harris, R. *Talisman Dungeon* [Board Game Expansion]. Games Workshop, 1987.
- Harris, R. *Talisman: The Magical Quest Game*. Retrieved June 8, 2007, from [http://www.harris-authors.com/talisman\\_hi\\_story.html](http://www.harris-authors.com/talisman_hi_story.html), 2007.
- Hartwell, David G. *Age of Wonders: Exploring the World of Science Fiction*. New York: Walker and Company, 1984.
- Hartwig, K. *Chinatown* [Board Game]. Alea, 1999.
- Hauser, E. "Ravensburger AG." In *International Directory of Company Histories*, 64. 1993.
- Havens, K. *Jati* [Board Game]. 3M, 1965.
- Hefner, D., C. Klimmt, and P. Vorderer. "Identification with the Player Character as Determinant of Video Game Enjoyment." Paper presented at the ICEC 2007, 6th International Conference on Entertainment Computing, 2007.
- Heide Smith, J. "The Aesthetics of Antagonism." Paper presented at the Aesthetics of Play Conference, Bergen. Retrieved May 7, 2007, from <http://www.aestheticsofplay.org/papers/smith2.htm>, 2005.
- Heide Smith, J. "Plans and Purposes: How Videogame Goals Shape Player Behaviour." Unpublished Doctoral Dissertation, I.T. University of Copenhagen, Copenhagen, 2006. (※下記URLからダウンロード可能 <https://autofire.dk/wp-content/uploads/dissertation1-0.pdf>)
- Hein, P. *Hex* [Board Game]. Piet Hein A/S, 1942.
- Heli, R. "State of the Board Games World." Retrieved June 5, 2007, from <http://www.spotlightongames.com/list/history>.

- html, 2004.
- Heli, R. "Moritz Eggert Plays Board Games in Munich, Germany." Retrieved April 5, 2008, from <http://www.spotlightongames.com/interview/eggert.html>, 2007.
- Helldörfer, C. "Sammlung des Deutschen Spiele-Archivs Kommt Nach Nürnberg." Retrieved April 29, 2010, from <http://www.nz-online.de/artikel.asp?art=1210751&kat=317&man=3>, 2010. ([※現存せず])
- Helms, D. B., and J. S. Turner. *Exploring Child Behaviour*. Japan: Holt-Saunders, 1981.
- Hely, C., and R. Pelek. *Santiago* [Board Game]. Amigo Spiele., 2003.
- Hemberger, S. "Re: Why FASTER FASTER FASTER??? Why?" Retrieved January 9, 2009, from <http://www.boardgamegeek.com/article/587231#587231>, 2005.
- Henn, D. *Show Manager* [Board Game]. Queen, 1996.
- Henn, D. *Metro* [Board Game]. Queen, 1997.
- Henn, D. *Atlantic Star* [Board Game]. Queen, 2001.
- Henn, D. *Wallenstein* [Board Game]. Queen, 2002.
- Henn, D. *Alhambra* [Board Game]. Queen, 2003.
- Henn, D. *Alhambra—Das Würfelspiel* [Board Game]. Queen, 2006.
- Henninger, E., J. Roznai, J. Griffin, and B. Roznai. *British Rails* [Board Game]. Mayfair Games, 1984.
- Henninger, E., J. Roznai, and B. Wordelmann. *North American Rails* [Board Game]. Mayfair Games, 1992.
- Hennion, A. "Those Things That Hold Us Together: Taste and Sociology." *Cultural Sociology* 1, no. 1 (2007) : 97–114.
- Hensley, S. L. *Deadlands* [Role-playing Game]. Pinnacle Entertainment Group, 1996.
- Herman, M., and E. Goldberg. *John Carter: Warlord of Mars* [Board Game]. Simulations Publications Inc., 1979.
- Hermosa, C. "User Profile." Retrieved January 15, 2009, from <http://www.boardgamegeek.com/user/MScrivner>, 2007.
- Hersch, B. *Outburst!* [Board Game]. Hersch and Company, 1986.
- Hersch, B. *Taboo* [Board Game]. Hasbro GMBH, 1989.
- Herschler, F. A. *Foil* [Card Game]. 3M, 1968.
- Herschler, F. A. *Challenge Football* [Card Game]. 3M, 1972a.
- Herschler, F. A. *Challenge Golf at Pebble Beach* [Board Game]. 3M, 1972b.
- Hertzano, E. *Rummikub* [Board Game]. Intelli/Arxon, 1977. ([※邦訳『ラミィキューブ』 シュウクリエイション, 1991?])
- Hill, J. *Squad Leader* [Board Game]. Avalon Hill, 1977.
- Hippodice Spieleclub. "Hippodice Spieleclub e.V." Retrieved June 21, 2008, from [http://www.hippodice.de/index.php?option=com\\_content&view=article&id=8&Itemid=1](http://www.hippodice.de/index.php?option=com_content&view=article&id=8&Itemid=1), 2008.
- Hodel, W. *Mississippi Queen* [Board Game]. Goldsieber, 1997.
- Hodel, W. *Mississippi Queen: The Black Rose* [Board Game Expansion]. Goldsieber, 1998.
- Hofer, M. K. *The Games We Played: The Golden Age of Board and Table Games*. New York: Princeton Architectural Press, 2003.
- Hoffmann, R. *Ogallala* [Card Game]. Pelikan, 1975.
- Holt, R., and J. Mitterer. "Examining Video Game Immersion as a Flow State." Paper presented at the 108th Annual Psychological Association Conference, Washington DC, 2000.
- Holzgrafe, R. "Re: You Know What I Realized?" Retrieved January 14, 2009, from <http://www.boardgamegeek.com/article/1195713#1195713>, 2006.
- Homans, G. C. "Social Behavior as Exchange." *American Journal of Sociology* 63, no. 6 (1958) : 597–606.
- Hostettler, U. *Kremlin* [Board Game]. Avalon Hill, 1988. ([※邦訳『クレムリン』 ニューゲームズオーダー, 2014])

- Huber, J. Email Interview, 2008.
- Hughes, L. A. "Beyond the Rules of the Game: Why are Rooie Rules Nice?" In *The World of Play: Proceedings of the 7th Annual Meeting of the Association of the Anthropological Study of Play*, edited by F. E. Manning, 188–199. New York: Leisure Press, 1983.
- Hughes, L. A. "'But That's Not Really Mean': Competing in a Cooperative Mode." *Sex Roles* 9, no. 11/12 (1988) : 669–687.
- Hughes, L. A. "Foursquare: A Glossary and 'Native' Taxonomy of Game Rules." *Play and Culture* 2, no. 2 (1989) : 102–136.
- Hughes, L. A. "Children's Games and Gaming." In *Children's Folklore: A Sourcebook*, edited by B. Sutton-Smith, J. McHling, T. W. Johnson, and F. R. McMahon, 93–119. New York: Garland, 1999.
- Huizinga, J. *Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture*. Boston: Beacon Press, 1950. (※原著の初版は1938年刊。邦訳『ホモ・ルーデンス』高橋英夫訳、中央公論社、1971 / 文庫版1973年)
- Hunicke, R., M. LeBlanc, and R. Zubek. "MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research." In *Proceedings of the Challenges in Game AI Workshop*, 19th National Conference on Artificial Intelligence, San Jose, CA: AAAI Press, 2004. (※下記URLからもダウンロード可能 <https://users.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf>)
- Hurter, W. *Memory* [Board Game]. Ravensburger, 1959.
- Huzzey, R. A. "Games Mecca?" *The Games Journal*. Retrieved June 8, 2007, from <http://www.thegamesjournal.com/articles/GamingMecca.shtml>, 2002.
- Jacklin, K. "Simply Knizia: The Art in Keeping Game Design Simple." In *Tabletop: Analog Game Design*, edited by G. Costikan and D. Davidson, et al., 47–53. ETC Press, 2011.
- Jackson, M. "Five & Dime: How It All Started." Retrieved January 14, 2009, from <http://akapastorguy.blogspot.com/2006/01/five-dime-how-it-all-started.html>, 2006.
- Jackson, S. *Melee* [Board Game] (※ロールプレイングゲームと考えた方が実態に近い). Metagaming, 1977a. (※邦訳は、*Melee*と*Wizard*を中心とした日本独自の再編集版『幻のユニコーンクエスト』として出版されている。佐脇洋平・和泉文子・すぎきあきら訳、ホビージャパン、1988)
- Jackson, S. *Ogre* [Board Game]. Metagaming, 1977b.
- Jackson, S. *G.E.V.* [Board Game]. Metagaming, 1978a.
- Jackson, S. *Wizard* [Board Game] (※ロールプレイングゲームと考えた方が実態に近い). Metagaming, 1978b. (※邦訳は、*Melee*と*Wizard*を中心とした日本独自の再編集版『幻のユニコーンクエスト』として出版されている。佐脇洋平・和泉文子・すぎきあきら訳、ホビージャパン、1988)
- Jackson, S. *Illuminati* [Card Game]. Steve Jackson Games, 1983.
- Jackson, S. *Generic Universal Role Playing System (GURPS)* [Role-playing Game]. Steve Jackson Games, 1986. (※邦訳『ガーブス・ベーシック』佐脇洋平他訳、角川書店、1992)
- Jackson, S. "Illuminati Designer." Retrieved May 9, 2008, from <http://www.sjgames.com/illuminati/designart.html>, n.d.
- Jackson, S., and C. Irby. *Car Wars* [Board Game]. Steve Jackson Games, 1981. (※邦訳『カー・ウォーズ』ホビージャパン、1987)
- Jacobi, P. *1876* [Board Game]. Chris Lawson, 1996.
- Jakeliunas, A., and G. Cornett. *Packeis am Pol* [Board Game]. Bambus Spieleverlag, 2003. (※邦訳『それはオレの魚だ!』アークライト、2011)
- James, E. *Science Fiction in the Twentieth Century*. Oxford: Oxford University Press, 1994.
- Jansz, J., and L. Martens. "Gaming at a LAN Event: The Social Context of Playing Videogames." *New Media and Society*

- ty 7, no. 3 (2005) : 333–355.
- Jaquays, P. "Runequest." In *Hobby Games: The 100 Best*, edited by J. Lowder, 261–264. Renton: Green Ronin, 2007.
- Jaquet, G., and K. M. Ward. *Gamma World* [Role-playing Game]. Tactical Studies Rules, 1978.
- Järvinen, A. *Games Without Frontiers: Theories and Methods for Game Studies and Design*. Saarbrücken: Verlag Dr. Müller, 2009.
- Jenkins, H. *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*. New York: Routledge, 1992.
- Jenkins, H. "Game Design as Narrative Architecture." In *First Person: New Media as Story, Performance and Game*, edited by P. Harrington and N. Frup-Waldrop, 118–130. Cambridge: MIT Press, 2002a.
- Jenkins, H. "Interactive Audiences?: The 'Collective Intelligence' of Media Fans." In *The New Media Book*, edited by D. Harries, 157–170. London: British Film Institute, 2002b.
- Jenkins, J. "Re: Are we at the Start of a Resurgence of Boardgame Popularity?" Retrieved January 12, 2010, from <http://www.boardgamegeek.com/article/2794381#2794381>, 2008.
- Jensen, J. "Fandom as Pathology: The Consequences of Characterization." In *The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media*, edited by L. A. Lewis, 9–29. London: Routledge, 1992.
- Jolly, T. *Wiz War* [Board Game]. Jolly Games, 1983.
- Jome, E. "How Many Plays Should We Expect Out of a Game?" Retrieved January 9, 2009, from <http://www.boardgamegeek.com/thread/291911>, 2008.
- Jones, K. "Playing It for Real." *Simulation and Gaming* 29, no. 3 (1998) : 351–354.
- Jumpin [Board Game]. 3M, 1964.
- Juul, J. A. "Clash Between Game and Narrative." Unpublished Master's Thesis, University of Copenhagen, Copenhagen, 2001a. [※下記URLから閲覧可能 <https://www.jesperjuul.net/thesis/>]
- Juul, J. "Games Telling Stories?—A Brief Note on Games and Narrative." *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research* 1, no. 1 (2001b) .
- Juul, J. "The Open and the Closed: Games of Emergence and Games of Progression." In *Proceedings of the Computer Games and Digital Cultures Conference*, edited by F. Mäyrä, 323–330. Tampere, Finland: Tampere University Press, 2002. [※下記URLからダウンロード可能 <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05164.10096.pdf>]
- Juul, J. *Half Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: MIT Press, 2005. [※邦訳『ハーフリアル — 虚実のあいだのビデオゲーム』松永伸司訳、ニューゲームズオーダー、2016]
- Juul, J. "Fear of Failing? The Many Meanings of Difficulty in Video Games." In *The Video Game Theory Reader* 2, edited by M. J. P. Wolf and B. Perron, 237–252. New York: Routledge, 2009.
- Juul, J. *A Casual Revolution*. Cambridge, MA: MIT Press, 2010.
- Kafai, Y. B., and D. A. Fields. "Stealing from Grandma or Generating Cultural Knowledge? Contests and Effects of Cheats in a Tween Virtual World." In *Proceedings of the DiGRA 2007 Conference—Situated Play*, 1–9. Tokyo, 2007. [※下記URLからダウンロード可能 <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07312.48067.pdf>]
- Katriel, T., and B. Danet. "No Two Alike: Play and Aesthetics in Collecting." In *Interpreting Objects and Collections*, edited by S. M. Pearce, 220–239. London: Routledge, 1994.
- Kaufield, J. "Randomness, Player Choice and Player Experience." In *Tabletop: Analog Game Design*, edited by G. Costikyan and D. Davidson, et al., 24–29. ETC Press, 2011.
- Kelley, J. A., and M. Lugo. *The Little Giant Book of Dominoes*. New York: Sterling Publishing, 2003.
- Kenson, S. "Marvel Super Heroes." In *Hobby Games: The 100 Best*, edited by J. Lowder, 196–199. Renton: Green Ronin, 2007.

- Key, A. "Letters." *Sumo 5* (1991) .
- Keyaerts, P. *Vinci* [Board Game]. Descartes Editeur, 1999. (※2009年の改作*Smallworld*の邦訳『スマールワールド』ホビージャパン、2019)
- Keys, S. "Settlers of Catan: How a German Board Game Went Mainstream." *The Atlantic* (June-7-2011) . Retrieved August 4, 2011, from <http://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2011/06/settlers-of-catan-how-a-german-board-game-went-mainstream/239919/>, 2011.
- Kiesling, M., and W. Kramer. *Raja: Palastbau in Indien* [Board Game]. Phalanx Games, 2004. (※2021年版の邦訳『マハラジャ』テンデイズゲームズ、2021)
- Kilgore, T. "Re: More Thoughts on Gamers vs. Non-Gamers and Such." Retrieved January 2, 2009, from <http://www.boardgamegeek.com/article/455516#455516>, 2005.
- King, B. "Re: Non-Gamers Rate Boardgames (Including Shogun, Modern Art) —Large Test in Newspaper." Retrieved March 14, 2009, from <http://www.boardgamegeek.com/article/2874369#2874369>, 2008.
- Kirschenbaum, M. "War Stories: Board Wargames and (Vast) Procedural Narratives." In *Third Person: Authoring and Exploring Vast Narratives*, edited by P. Harrigan and N. Wardrip-Fruin, 357–372. Cambridge, MA: MIT Press, 2009.
- Kirschenbaum, M. "War, What Is It Good For? Learning from Wargaming." Retrieved August 24, 2011, from <http://www.playthepast.org/?p=1819>, 2011.
- Klamer, R. *The Game of Life* [Board Game]. Milton Bradley, 1960. (※邦訳『人生ゲーム』タカラ、1968)
- Klimmt, C., and T. Hartmann. "Effectance, Self-Efficacy and the Motivation to Play Video Games." In *Playing Video Games: Motives, Responses, and Consequences*, edited by P. Vorderer and J. Bryant, 133–146. Mahwah, NJ: Erlbaum, 2006.
- Klimmt, C., A. Rizzo, P. Vorderer, J. Kock, and T. Fischer. "Experimental Evidence for Suspense as Determinant of Video Game Enjoyment." *CyberPsychology and Behaviour* 12, no. 1 (2009) : 29–31.
- Knizia, R. *Goldrausch* [Card Game]. Hans im Glück, 1990.
- Knizia, R. *Modern Art* [Board Game]. Hans im Glück, 1992a. (※邦訳『スタンプス』ドロッセルマイヤーズ・オインクゲームズ・ニューゲームズオーダー、2011 / 『モダンアート』ニューゲームズオーダー、2014)
- Knizia, R. *Quo Vadis* [Board Game]. Amigo Spiele, 1992b.
- Knizia, R. *Auf Heller und Pfennig* [Board Game]. Hans im Glück, 1994a. (※リメイク第3版[2012]の邦訳『キングダム』アーカライト、2012)
- Knizia, R. *Flinke Pinke* [Card Game]. Amigo Spiele, 1994b. (※2010年版リメイクの邦訳『ボツワナ』ニューゲームズオーダー、2012)
- Knizia, R. *High Society* [Card Game]. Ravensburger, 1995a. (※邦訳『ハイソサエティ』ニューゲームズオーダー、2011)
- Knizia, R. *Medici* [Board Game]. Amigo Spiele, 1995b. (※邦訳『メディチ』cosaic、2016)
- Knizia, R. *Euphrat and Tigris* [Board Game]. Hans im Glück, 1997a. (※邦訳『チグリス・ユーフラテス』ホビージャパン、2015)
- Knizia, R. *Lost Cities* [Card Game]. Kosmos, 1997b. (※邦訳『ロストシティ』cosaic、2015)
- Knizia, R. *Durch die Wüste* [Board Game]. Kosmos, 1998a. (※邦訳『砂漠を越えて』ホビージャパン、2010)
- Knizia, R. *Samurai* [Board Game]. Hans im Glück, 1998b. (※邦訳『サムライ・ボードゲーム』ホビージャパン、2011)
- Knizia, R. *Ra* [Board Game]. Alea, 1999a. (※邦訳『ラー』ニューゲームズオーダー、2015)
- Knizia, R. *Rheinländer* [Board Game]. Hasbro GMBH, 1999b.
- Knizia, R. *Stephenson's Rocket* [Board Game]. Pegasus Spiele, 1999c. (※邦訳『スティーブンソン・ロケット』グループSNE、2019)

- Knizia, R. *Dice Games Properly Explained*. Reading: Elliot Right Way, 1999d. (※邦訳『ダイスゲーム百科』正田謙訳、スマート出版、2015)
- Knizia, R. *Schotten Totten* [Card Game]. Schmidt Spiele, 1999e.
- Knizia, R. *Der Herr der Ringe* [Board Game]. Kosmos, 2000a. (※邦訳『ロード・オブ・ザ・リング～指輪物語～』カブコ、2002)
- Knizia, R. *Die Kaufleute von Amsterdam* [Board Game]. Jumbo, 2000b.
- Knizia, R. *Battle Line* [Card Game]. GMT Games, 2000c. (※邦訳『バトルライン』クロノノーツ、2007)
- Knizia, R. *Tadsch Mahal* [Board Game]. Alea, 2000d.
- Knizia, R. *Amon Ra* [Board Game]. Hans im Glück, 2003.
- Knizia, R. *Razzia!* [Card Game]. Amigo Spiele, 2004a.
- Knizia, R. "The Design and Testing of the Board Game—Lord of the Rings." In *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, edited by K. Salen and E. Zimmerman, 22–27. Cambridge, MA: MIT Press, 2004b. (※邦訳『ルールズ・オブ・プレイ』上巻、山本貴光訳、ソフトバンククリエイティブ、2011)
- Knizia, R. *Blue Moon* [Card Game]. Kosmos, 2004c. (※再編集版*Blue Moon Legends* [2014]の邦訳『ブルームーン：レジェンド』ホビージャパン、2014)
- Knizia, R. *Ra* [Board Game]. Überplay, 2005. (※Knizia (1999a)の英語版)
- Knizia, R. *Fits* [Board Game]. Ravensberger, 2009a.
- Knizia, R. *Ra: The Dice Game* [Board Game]. Abacus, 2009b.
- Kobbert, M. J. *Das Verrückte Labyrinth* [Board Game]. Ravensburger, 1986. (※邦訳『ラビリンス』河田、1989?)
- Kobbert, M. J. *Das Labyrinth der Meister* [Board Game]. Ravensburger, 1991. (※邦訳『マスター・ラビリンス』河田、発売年不明)
- Kobbert, M. J. *Junior Labyrinth* [Board Game]. Ravensburger, 1995.
- Kobbert, M. J. *Labyrinth der Ringe* [Board Game]. Ravensburger, 1998.
- Kobbert, M. J. *Labyrinth: Das Kartenspiel* [Card Game]. Ravensburger, 2000.
- Kobbert, M. J. *3-D Labyrinth* [Board Game]. Ravensburger, 2002.
- Kobbert, M. J. *Lord of the Rings Labyrinth* [Board Game]. Ravensburger, 2003.
- Kobbert, M. J. *Master Labyrinth* [Board Game]. Ravensburger, 2007. (※邦訳『マスター・ラビリンス』河田、2009)
- Kobra1. "Estimating CCP (Cost Per Play) of My Collection." Retrieved January 9, 2009, from <http://www.boardgamegeek.com/thread/89244>, 2005.
- Konzack, L. "Geek Culture: The 3rd Counter-Culture." Paper presented at the Fun and Games Conference, Preston, U.K. Retrieved June 5, 2008, from <http://www.scribd.com/doc/270364/Geek-Culture-The-3rd-CounterCulture>, 2006.
- Koplow, J. *Organized Crime* [Board Game]. Koplow Games, 1974.
- Kosman, J. "Our Panel Plays, Grades the Board Games of 2009." *SFGate* (Nov-29-2009), Retrieved January 4, 2010, from <http://www.sfgate.com/cgi-bin/article.cgi?f=/c/a/2009/11/27/PK391ANHR1.DTL&type=entertainment>, 2009. (※原文における参照箇所不明)
- Kosnett, P. S. *Titan Strike* [Board Game]. Simulations Publications Inc., 1979.
- Kosnett, P. S. *Helltank* [Board Game]. Metagaming, 1981.
- Kosnett, P. S. *Helltank Destroyer* [Board Game]. Metagaming, 1982.
- Koster, R. *A Theory of Fun for Game Design*. Scottsdale: Paraglyph Press, 2005. (※邦訳『「おもしろい」のゲームデザイン』酒井皇治訳、オライリージャパン、2005)
- Krabbé, T. "Chess Records." Retrieved October 9, 2009, from <http://www.xs4all.nl/~timkr/records/records.htm>, 2009.

- Kramer, W. *Niki Lauda's Formel 1* [Board Game]. Altenburger und Stralsunder Spielkarten-Fabriken, 1980.
- Kramer, W. *Das große Unternehmen Erdgas* [Board Game]. Information Erdgas, 1982.
- Kramer, W. *Heimlich and Co.* [Board Game]. Ravensburger, 1984.
- Kramer, W. *Auf Achse* [Board Game]. F.X. Schmidt, 1987.
- Kramer, W. *6-Nimmt!* [Card Game]. Amigo Spiele, 1994. (※邦訳『ニムト』メビウスゲームズ、2006)
- Kramer, W. *Detroit-Cleveland Grand Prix* [Board Game]. Mayfair, 1996a.
- Kramer, W. *Expedition* [Board Game]. Ravensburger, 1996b.
- Kramer, W. "The German Game Market." *The Games Journal*. Retrieved June 8, 2007, from <http://www.thegamesjournal.com/articles/GermanGameMarket.shtml>, 2000a.
- Kramer, W. "What Is a Game?" *The Games Journal*. Retrieved June 8, 2007, from <http://www.thegamesjournal.com/articles/WhatIsaGame.shtml>, 2000b.
- Kramer, W. *Wildlife* [Board Game]. Uberplay, 2002.
- Kramer, W., and J. P. Grunau. *Cash* [Card Game]. Ravensburger, 1990.
- Kramer, W., and M. Kiesling. *Tikal* [Board Game]. Ravensburger, 1999.
- Kramer, W., and M. Kiesling. *Torres* [Board Game]. Ravensburger, 2000a.
- Kramer, W., and M. Kiesling. *Java* [Board Game]. Ravensburger, 2000b.
- Kramer, W., and U. Kramer. *Wildlife Adventure* [Board Game]. Ravensburger, 1985.
- Kramer, W., and H.-R. Rösner. *Tycoon* [Board Game]. Jumbo, 1998.
- Kramer, W., and R. Ulrich. *El Grande* [Board Game]. Hans im Glück, 1995.
- Kramer, W., and R. Ulrich. *Die Fürsten von Florenz* [Board Game]. Alea, 2000.
- Krause, M. R. "Nicht-Digitale Spiele: über das Medium, das Produkt und den Markt für Nicht-Digitale Spiele in Deutschland." Unpublished Master's Thesis, University of Applied Sciences, Hamburg, 2007. (※2009年にVDM Verlagから同名の書籍として商業出版されている)
- Kücklich, J. "Other Playings: Cheating in Computer Games." Paper presented at the Other Players Conference, University of Copenhagen, 2004.
- Lammes, S. "Approaching Game-Studies: Towards a Reflexive Methodology of Games as Situated Cultures." In Proceedings of the DiGRA 2007 Conference—Situated Play, 25–30. Tokyo, 2007. (※下記URLからダウンロード可能 <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07311.28016.pdf>)
- Lamorisse, A. *Risk* [Board Game]. Parker Brothers, 1959. (※邦訳『リスク 世界戦略ゲーム』トミー、1990?)
- LankyEngineer. "Re: Largest BGG Collections." Retrieved January 9, 2009, from <http://www.boardgamegeek.com/article/2590596#2590596>, 2008a.
- LankyEngineer. "Who the Hell Are You? (A Series of Geek Polls)." Retrieved February 17, 2009, from <http://www.boardgamegeek.com/article/2525352#2525352>, 2008b.
- Lanza, M. T. "Germany's Game Plan." *Knucklebones* (November 2006) : 20–23.
- Lau, M. *18MY* [Board Game]. Marcus Lau, 2006.
- Launius, R. *Arkham Horror* [Board Game]. Chaosium, 1987. (※邦訳『アーカム・ホラー』ホビージャパン、1988)
- Laws, R. D. *Feng Shui* [Role-playing Game]. Daedalus Entertainment, 1996.
- Laws, R. D., and J. Garcia. *Shadowfist* [Card Game]. Shadowfist Games, 1995.
- Lazarus, M. *Die Reize Des Spiels*. Berlin: Fred dummlers-Verlagsbuch-handlung, 1883.
- Lazzaro, N. "Why We Play Games: Four Keys to Emotion Without Story." Paper presented at the Game Developers Conference, San Jose, CA, 2004. (※下記URLからダウンロード可能 <https://ubm-twvideo01.s3.amazonaws.com/o1/vault/>)

- gdc04/slides/why\_we\_play\_games.pdf)
- Leacock, M. *Pandemic* [Board Game]. Z-Man Games, 2008. ([邦訳『パンデミック』ホビージャパン、2009])
- LeBlanc, M. "8kindsoffun.com." Retrieved September 27, 2010, from <http://www.8kindsoffun.com/>, 2005.
- Lee, J. *Zombies in my Pocket* [Card Game]. Cambridge Games Factory, 2009a.
- Lee, J. "Re: Are You a Gamer Who Has Published Since Joining the Geek?" Retrieved January 11, 2010, from <http://boardgamegeek.com/article/3076387#3076387>, 2009b.
- Lehmann, T. *Race for the Galaxy* [Card Game]. Rio Grande Games, 2007. ([邦訳『レース・フォー・ザ・ギャラクシー』ホビージャパン、2010])
- Lehmann, T. *Um Krone und Kragen* [Board Game]. Amigo, 2006.
- Lenarcic, J., and J. Mackay-Scollay. "Trading Card Games as a Social Learning Tool." *Australian Journal of Emerging Technologies and Society* 3, no. 2 (2005) : 64–76.
- Levy, L. "Borderlands." *Counter* 7 (1999) : 85–89.
- Levy, L. "Special K—Klaus Teuber." *The Games Journal*. Retrieved June 8, 2007, from <http://www.thegamesjournal.com/articles/SpecialK3.shtml>, 2001a.
- Levy, L. "Special K—Reiner Knizia." *The Games Journal*. Retrieved June 8, 2007, from <http://www.thegamesjournal.com/articles/SpecialK4.shtml>, 2001b.
- Levy, L. "Special K—Wolfgang Kramer." *The Games Journal*. Retrieved June 8, 2007, from <http://www.thegamesjournal.com/articles/SpecialK2.shtml>, 2001c.
- Levy, L. "Re: Why I'm a Eurogamer." Retrieved May 4, 2008, from <http://www.boardgamegeek.com/article/1377102#1377102>, 2007.
- Lewis, K. P. "Social Play in the Great Apes." In *The Nature of Play: Great Apes and Humans*, edited by A. D. Pellegrini and P. K. Smith, 27–53. New York: Guilford Press, 2005.
- Liesching, T. *Niagara* [Board Game]. Zoch Verlag, 2005.
- Lipman, M. *Point of Law* [Board Game]. 3M, 1972.
- Lowder, J. (ed.) *Hobby Games: The 100 Best*. Seattle: Green Ronin, 2007a.
- Lowder, J. "Interview with James Lowder, Editor of Hobby Games: The 100 Best." Retrieved May 4, 2010, from [http://www.greenronin.com/hg100\\_interview.html](http://www.greenronin.com/hg100_interview.html), 2007b.
- Lowood, H. "Real-Time Performance: Machinima and Game Studies." *The International Digital Media and Arts Association Journal* 2, no. 1 (2005) : 10–17.
- Ludwig, M. *Flußaufwärts* [Board Game]. Ravensburger, 1988.
- MacDonald, G., S. Peterson, B. Harlick, and R. Greer. *Champions* [Role-playing Game]. Hero Games, 1981.
- Macdonell, D., and R. Kent. *X-Files* [Card Game]. US Playing Card Co., 1996.
- Mackay, D. *The Fantasy Role Playing Game: A New Performing Art*. Jefferson, NC: McFarland, 2001.
- Mackay, H. (ed.) *Consumption and Everyday Life*. Thousand Oaks, CA: Sage, 1997.
- Manninen, T. "Rich Interaction in the Context of Networked Virtual Environments—Experiences Gained from the Multi-Player Games Domain." Paper presented at the HCI 2001 and IHM 2001 Conference, London, 2001.
- Marks, A. *Card Games Properly Explained*. Reading: Elliot Right Way, 1995.
- Martin, P. Y., and B. A. Turner. "Grounded Theory and Organizational Research." *The Journal of Applied Behavioral Science* 22, no. 2 (1986) : 141–157.
- Mason, P. "In Search of the Self: A Survey of the First 25 Years of Anglo American Role-Playing Game Theory." Paper presented at the Solmukohta Conference, Helsinki, 2004.

- Matheny, M. *Gladiator* [Board Game]. Avalon Hill, 1981.
- Matthäus, D., and F. Nestel. *Ursuppe* [Board Game]. Doris and Frank, 1997.
- McAllister, J. B., and D. A. Trampier. *Titan* [Board Game]. Avalon Hill, 1980.
- McCafferty, J. "Dear Santa: Sprechen Sie Deutsch?" Retrieved April 28, 2008, from [http://www.drtoy.com/about\\_drtoy/sprechen.html](http://www.drtoy.com/about_drtoy/sprechen.html) , 1999. (※下記URLから閲覧可能 [http://2010.drtoy.com/about\\_drtoy/sprechen.html](http://2010.drtoy.com/about_drtoy/sprechen.html))
- McMurchie, T. *Tsuro* [Board Game]. Kosmos, 2005.
- McNeil, A. *Kingmaker* [Board Game]. Ariel/Philmar, 1974.
- McNeil, A. "The Making of Avalon Hill's Kingmaker." *Games and Puzzles* 72 (Spring 1979) . Retrieved March 4, 2007, from [http://www.diplom.org/~diparch/resources/other\\_games/kingmaker.htm](http://www.diplom.org/~diparch/resources/other_games/kingmaker.htm).
- McQuillan, B., B. Glassco, M. Selinker, R. Daviau, and T. Woodruff. *Betrayal at House on the Hill* [Board Game]. Avalon Hill, 2004.
- Meier, S. *Sid Meier's Civilization* [Video Game]. Microprose, 1991. (※邦訳『シヴィライゼーション』マイクロプローズジャパン、1992)
- Merrett, A., C. Johnson, E. Campbell, and A. Morrison. *Talisman: The Adventure* [Board Game Expansion]. Games Workshop, 1986.
- Merrick, H. "We Was Cross-Dressing 'Afore You Were Born!' Or, How SF Fans Invented Virtual Community." *Refractor: A Journal of Entertainment Media* 6 (2004) : 1-10.
- Meyer, A. *Mall World* [Board Game]. BeWitched Spiele, 2004.
- Miller, M. *Traveller* [Role-Playing Game]. Game Designers' Workshop, 1977. (※邦訳『トラベラー』安田均訳、ホビージャパン、1984)
- Miller, M. "Re: Are We at the Start of a Resurgence of Boardgame Popularity?" Retrieved February 13, 2009, from <http://www.boardgamegeek.com/article/2762391#2762391>, 2008.
- Miller, R. *Milton Bradley*. Farmington, MI: Greenhaven Press, 2004.
- Mitchell, R. G. "Sociological Implications of the Flow Experience." In *Optimal Experience: Psychological Studies of the Flow State in Consciousness*, 36-59. Cambridge: Cambridge University Press, 1988.
- Mixon, K. "Re: Giving Up on Games Too Quickly." Retrieved March 14, 2008, from <http://www.boardgamegeek.com/article/453516#453516>, 2005.
- Mogendorff, J. J. *Stratego* [Board Game]. Milton Bradley, 1947.
- Mona, E. "From the Basement to the Basic Set: The Early Years of Dungeons and Dragons." In *Second Person: Role-Playing and Story in Games and Playable Media*, edited by P. Harrigan and N. Wardrip-Fruin, 25-30. Cambridge: MIT Press, 2007.
- Monopoly—Spiderman 3 Edition* [Board Game]. Hasbro Inc., 2007.
- Monopoly—SpongeBob Squarepants Edition* [Board Game]. Hasbro Inc., 2005.
- Monopoly—Transformers Collector's Edition* [Board Game]. Hasbro Inc., 2007.
- Montola, M., and J. Stenros. (eds.) *Beyond Role and Play: Tools, Toys and Theory for Harnessing the Imagination*. Retrieved March 5, 2007, from <http://www.ropecon.fi/brap/brap.pdf>, 2004.
- Moon, A. R. *Black Spy* [Card Game]. Avalon Hill, 1981.
- Moon, A. R. *Airlines* [Board Game]. Abacus, 1990a. (※リメイク作*Airlines Europe*の邦訳『エアライン・ヨーロッパ』ホビージャパン、2011)
- Moon, A. R. *Gespenster* [Card Game]. Hexagames, 1990b.
- Moon, A. R. *Wer Hat Mehr?* [Card Game]. Piatnik, 1990c.

- Moon, A. R. *Elfenroads* [Board Game]. White Wind, 1992.
- Moon, A. R. *Elfenland* [Board Game]. Amigo Spiele, 1998.
- Moon, A. R. *Union Pacific* [Board Game]. Amigo, 1999.
- Moon, A. R. *Ticket to Ride* [Board Game]. Days of Wonder, 2004a. ([※邦訳『チケットトゥライド』バンダイ、2006])
- Moon, A. R. *Ticket to Ride: Mystery Train Expansion* [Board Game Expansion]. Days of Wonder, 2004b.
- Moon, A. R. *Ticket to Ride: Europe* [Board Game]. Days of Wonder, 2005. ([※邦訳『チケット・トゥ・ライドヨーロッパ』ホビージャパン、2010])
- Moon, A. R. *Ticket to Ride: Märklin Edition* [Board Game]. Days of Wonder, 2006.
- Moon, A. R. *Ticket to Ride: Nordic Countries* [Board Game]. Days of Wonder, 2007a. ([※邦訳『チケット・トゥ・ライド北欧の国々』ホビージャパン、2017])
- Moon, A. R. *Ticket to Ride: Switzerland* [Board Game Expansion]. Days of Wonder, 2007b.
- Moon, A. R. *Ticket to Ride: The Card Game* [Card Game]. Days of Wonder, 2008a.
- Moon, A. R. *Ticket to Ride: The Dice Expansion* [Board Game Expansion]. Days of Wonder, 2008b.
- Moon, A. R. *Ticket to Ride: The Dice Game* [Dice Game]. Days of Wonder, 2008c. ([※実在不明])
- Moon, A. R., and B. Faidutti. *Diamant* [Board Game]. Schmidt Spiele, 2005. ([※リメイク作Incan Goldの邦訳『インカの黄金』アーカライト、2011])
- Morgan, R. *La-Trel* [Board Game]. ASS (Altenburger und Stralsunder Spielkarten-Fabriken), 1994.
- Moromisato, G., A. Shubert, D. Collins, I. Schrieber, C. Davis, C., and M. Holden. *Chron X* [Video Game]. Darkened Sky Studios, 1997.
- Morrow, P., and E. Friedman. *Talisman City* [Board Game Expansion]. Games Workshop, 1989.
- Morrow, P., and E. Friedman. *Talisman Dragons* [Board Game Expansion]. Games Workshop, 1993.
- Mortensen, T. E. "Pleasures of the Player: Flow and Control in Online Games." Unpublished Doctoral Dissertation, University of Bergen, Bergen, 2003. ([※下記URLからダウンロード可能 [https://www.researchgate.net/profile/Torill-Mortensen/publication/329276251\\_Pleasures\\_of\\_the\\_Player\\_Flow\\_and\\_Control\\_in\\_Online\\_Games/links/5bfff13a6fdcc1b8d4a78b2/Pleasures-of-the-Player-Flow-and-Control-in-Online-Games.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Torill-Mortensen/publication/329276251_Pleasures_of_the_Player_Flow_and_Control_in_Online_Games/links/5bfff13a6fdcc1b8d4a78b2/Pleasures-of-the-Player-Flow-and-Control-in-Online-Games.pdf)])
- Mosca, R. *Sauron* [Board Game]. Simulations Publications Inc., 1977.
- MPA Public Relations & Event Agentur GmbH. "Münchner Spielwies'n." Retrieved June 14, 2008, from <http://www.spielwiesn.de/>, 2008.
- Mscrivner. "Re: To Game or Metagame?" Retrieved May 4, 2010, from <http://www.boardgamegeek.com/article/2866037#2866037>, 2008.
- Muller, L. "Is Hasbro's Cash Cow Being Led to the Slaughter?" Retrieved October 4, 2009, from <http://www.toydirector.com/monthly/article.asp?id=3680>, 2009.
- Müller, W. *Favoriten* [Board Game]. Walter Müller's Spielewerkstatt, 1989.
- Mulligan, J. "Cosmic Encounters from the Old Days." Retrieved May 9, 2008, from [http://www.skotos.net/articles/BTH\\_24.shtml](http://www.skotos.net/articles/BTH_24.shtml), 2002.
- Murray, H. J. R. *A History of Board-Games Other Than Chess*. Oxford: Oxford University Press, 1952.
- Murray, J. H. *Hamlet on the Holodeck—The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge MA: MIT Press, 1997. ([※邦訳『デジタル・ストーリーテリング』有馬哲夫訳、国文社、2000])
- Murray, J. H. "The More We Talk, the Smarter We Get: The Conversation Between Game Designers and Researchers." Retrieved September 19, 2003, from [http://www.igda.org/columns/ivorytower/ivory\\_Jun03.php](http://www.igda.org/columns/ivorytower/ivory_Jun03.php), 2003.
- Murray, J. H. "The Last Word on Ludology v Narratology in Game Studies." In Proceedings of the DiGRA 2005 Conference.

- nce: Changing Views—Worlds in Play. Vancouver, 2005. (※下記URLから閲覧可能 <https://inventingthemedium.com/2013/06/28/the-last-word-on-ludology-v-narratology-2005/>)
- Myers, D. "Computer Game Genres." *Play and Culture* 3 (1990) : 286–301.
- Myers, D. *The Nature of Computer Games: Play as Semiosis*. New York: Peter Lang, 2003.
- Nader, L. *Naked Science: Anthropological Inquiry into Boundaries, Power, and Knowledge*. New York: Routledge, 1996.
- Nettles, M. T., and C. M. Millett. *Three Magic Letters*. Baltimore: John Hopkins University, 2006.
- Newman, J. "In Search of the Video Game Player." *New Media and Society* 4, no. 3 (2002) : 405–422.
- Niles, D. *Onslaught: D-Day to the Rhine* [Board Game]. TSR, 1987.
- Niles, D. *The Hunt for Red October* [Board Game]. TSR, 1988.
- Nixon, C. R. *Donjon* [Role-Playing Game]. Anvilwerks, 2002.
- North American Rails* [Board Game]. Mayfair Games, 1992.
- Odenhoven, T. *Portobello Market* [Board Game]. Schmidt Spiele, 2007.
- Ohley, H., and A. Romoth. *1895 Namibia* [Board Game]. Helmut Ohley and Adam Romoth, 2005.
- Oker, E. "Eugen Oker." Retrieved May 1, 2009, from <http://www.eugen-oker.de/>, 2004.
- Olotka, P. "Risk." In *Family Games: The 100 Best*, edited by J. Lowder, 283–285. Seattle: Green Ronin, 2010.
- Onanien, R. *Facts in Five* [Board Game]. 3M, 1967.
- Orbanes, P. E. *The Game Makers: The Story of Parker Brothers, from Tiddledy Winks to Trivial Pursuit*. Boston: Harvard Business School Press, 2003.
- Orbanes, P. E. *Monopoly: The World's Most Famous Game—and How It Got That Way*. New York: Da Capo Press, 2007.
- Ornella, E. *Il Principe* [Board Game]. Amigo Spiele, 2005.
- Ortega-Grimaldo, F. "Games as Cultural Practice: Postcolonial Imaginations." Unpublished Doctoral Dissertation, Texas Tech University, 2008. (※Texas Tech Universityのウェブサイトからダウンロード可能 <https://ttu-ir.tdl.org/handle/2346/16807>)
- Owen, S. "The History of Wargaming 1975–1990." *Strategy and Tactics* (July 1990) .
- Pagliari, F. "Frame Games: The Role of Context in Defining Play Behavior." Retrieved December 27, 2008, from <http://www.media.unisi.it/cirg/ftp/frames03.pdf>, 2003a.
- Pagliari, F. "Modelling Play: Towards a Cognitive Model for Playful Activities." Retrieved January 4, 2009, from <http://www.media.unisi.it/cirg/fp/mopl03.pdf>, 2003b.
- Pagliari, F. "Playing by and with the Rules: Norms and Morality in Play Development." *Topio* 24 (2005) : 149–167.
- Palesch, K. *Fossil* [Board Game]. Goldsieber, 1998.
- Palmer, N. *The Comprehensive Guide to Board Wargaming*. New York: Hippocrene, 1977.
- Palmer, N. *The Best of Board Wargaming*. New York: Hippocrene, 1980.
- Palmer, R., and W. Lee. *Totopoly* [Board Game]. Waddingtons, 1938.
- Parks, A., and J. Hawkins. *Parthenon: Rise of the Aegean* [Board Game]. Z-Man Games, 2005.
- Parlett, D. *Hare and Tortoise* [Board Game]. Intellect Games, 1973. (※邦訳『うさぎとカメ』ホビーベース、2018)
- Parlett, D. *Hase und Ingel* [Board Game]. Ravensburger, 1979.
- Parlett, D. *The Oxford History of Board Games*. Oxford: Oxford University Press, 1999.
- Parlett, D. *The Penguin Encyclopedia of Card Games*. London: Penguin, 2000.
- Patrick, G. T. W. *The Psychology of Relaxation*. New York: Houghton Mifflin, 1916. (※邦訳『弛緩心理論』薄田貞敬訳、大日本文明協会、1923)

- Pauchon, S. *Yspahan* [Board Game]. Ystari, 2006.
- Payne, B. *Villa Paletti* [Board Game]. Zoch Verlag, 2001.
- Pearce, C. "Theory Wars: An Argument Against Arguments in the So-Called Ludology/Narratology Debate." Paper presented at the DiGRA 2005 Conference: Changing Views—Worlds in Play, Vancouver, 2005. (※下記URLからダウンロード可能 <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06278.03452.pdf>)
- Pearce, C. "Communities of Play: The Social Construction of Identity in Persistent Online Game Worlds." In *Second Person: Role-Playing and Story in Games and Playable Media*, edited by N. Wardrip-Fruin and P. Harrigan, 311–318. Cambridge: MIT Press, 2006.
- Pedlow, S. "20 Copies of Ravensburger's Wildlife Adventure Found!" Retrieved August 2, 2007, from [http://groups.google.com/group/rec.games.board/tree/browse\\_frm/month/1993-06/ef8a536982fcbb?rnum=91&\\_done=%2Fgroup%2Frec.games.board%2Fbrowse\\_frm%2Fmonth%2F1993-06%3Ffwc%3D2%26#doc\\_99a4027af6eb8ab5](http://groups.google.com/group/rec.games.board/tree/browse_frm/month/1993-06/ef8a536982fcbb?rnum=91&_done=%2Fgroup%2Frec.games.board%2Fbrowse_frm%2Fmonth%2F1993-06%3Ffwc%3D2%26#doc_99a4027af6eb8ab5), 1993. (※下記URLから閲覧可能 [https://groups.google.com/g/rec.games.board/c/XAQkefaW\\_s4/m/tYrr9noCpJkJ](https://groups.google.com/g/rec.games.board/c/XAQkefaW_s4/m/tYrr9noCpJkJ))
- Peitz, J., D. Eriksson, and S. Björk. "Augmented Board Games—Enhancing Board Games with Electronics." In Proceedings of the DiGRA 2005 Conference: Changing Views—Worlds in Play, Vancouver, 2005. (※下記URLからダウンロード可能 <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06278.47142.pdf>)
- Pellis, S. "Keeping in Touch: Play Fighting and Social Knowledge." In *The Cognitive Animal*, edited by M. Bekoff, C. Allen, and G. M. Burghardt, 421–427. Cambridge: MIT Press, 2002.
- Pellis, S. M., and V. C. Pellis. "Structure-Function Interface in the Analysis of Play Fighting." In *Animal Play: Evolutionary, Comparative, and Ecological Perspectives*, edited by M. Bekoff and J. A. Byers, 115–140. Cambridge: Cambridge University Press, 1998.
- Perla, P. *The Art of Wargaming: A Guide for Professionals and Hobbyists*. Annapolis: Naval Institute Press, 1990. (※邦訳『無血戦争』井川宏訳、ホビージャパン、1993)
- Perrin, S., R. Turney, S. Henderson, W. James, and G. Stafford. *Runequest* [Role-Playing Game]. Chaosium, 1978. (※第3版[1984]の邦訳『ルーンクエスト』桂令夫他訳、ホビージャパン、1987)
- Peterschmidt, L., and R. Miller. *Warhammer 40,000 Collectible Card Game* [Card Game]. Sabertooth Games, 2001.
- Petersen, C. T. *Twilight Imperium 3rd Edition* [Board Game]. Fantasy Flight Games, 2005. (※第4版[2017]の邦訳『トワイライト・インペリウム第4版』アーカライト、2018。ただし、第3版のルールブックにはドイツゲームからの影響を記したデザイナーズノートが掲載されているが、これは第4版ではない)
- Peterson, S. *Call of Cthulhu* [Role-playing Game]. Chaosium, 1981. (※第2版[1983]の邦訳『クトゥルフの呼び声』有坂純訳、ホビージャパン、1986)
- Petty, M. "Destroying Some Common Myths About Game Design." Retrieved February 12, 2008, from <http://www.protospiel.org/>, 2006. (※Internet Archive上の下記URLから閲覧可能 [https://web.archive.org/web/2008028000408fw\\_/http://www.fairplaygames.com/newworldgames/protospiel//common%20myths.html](https://web.archive.org/web/2008028000408fw_/http://www.fairplaygames.com/newworldgames/protospiel//common%20myths.html))
- Pokémon* [Card Game]. Wizards of the Coast, 1999. (※原版『ポケモンカードゲーム』クリーチャーズ開発、ポケモン刊、1996)
- Pollard, E. J. "Re: The Metagame (Again?)." Retrieved January 2, 2009, from <http://www.boardgamegeek.com/article/295291#2952291>, 2008.
- Pondsmith, M. "Traveller." In *Hobby Games: The 100 Best*, edited by J. Lowder, 331–334. Renton: Green Ronin, 2007.
- Pope, J. *Border Reivers* [Board Game]. Reiver Games, 2006.
- Pope, J. "Re: Are You a Gamer Who Has Published Since Joining the Geek?" Retrieved January 6, 2010, from <http://boardgamegeek.com/article/3078326#3078326>, 2009.

- Pope, J., and T. Cheatham, T. *Carpe Astra* [Board Game]. Reiver Games, 2008.
- Pratt, A. E. *Clue* [Board Game]. Waddingtons, 1948. ([※ClueはアメリカParker Brothers社版のタイトルであり、Waddington社から出版されたイギリス版（最初の商業版）のタイトルは、正しくはCluedo。なお、Bruce Whitehillによる2012年のBoard Game Studies（ハールで開催）シンポジウム発表資料（<https://thebiggamehunter.com/wp-content/uploads/2012/08/Clue-Cluedo-The-Full-Story-Part-1.pdf>）によれば、1948年はWaddingtons社版の製造年であり、発売年は1949年。最初の邦訳は『名探偵』エポック社、1974?。その後、『クルー』の題名でも、『クルード』の題名でも発売されている。2021年現在における直近の日本語版は2012年にタカラトミー社から発売されたもので、題名は『クルード』となっている】)
- Pratt, F. *Fletcher Pratt's Naval War Game*. Holland MI, Lake Shore Press, 1943.
- Pritchard, D. (ed.) *The Games and Puzzles Book of Modern Board Games*. London: William Luscombe, 1975.
- Pulsipher, L. *Valley of the Four Winds* [Board Game]. Games Workshop, 1980.
- Pulsipher, L. *Britannia* [Board Game]. Gibsons Games, 1986.
- Pulsipher, L. "The Essence of Euro-Style Games." *The Games Journal*. Retrieved March 18, 2008, from <http://thegamesjournal.com/articles/Essence.shtml>, 2006.
- Pulsipher, L. "Interaction in Games." Retrieved January 4, 2010, from [http://pulsiphergamedesign.blogspot.com/2009/11/interaction-in-games\\_08.html](http://pulsiphergamedesign.blogspot.com/2009/11/interaction-in-games_08.html), 2009a.
- Pulsipher, L. "The System and the Psychological in Games." Retrieved October 14, 2010, from <http://pulsiphergamedesign.blogspot.com/2009/05/system-and-psychological-in-games.html>, 2009b.
- Quinto [Board Game]. 3M, 1964. ([※1970年頃に住友スリーエム社が説明書等を翻訳したものを『クヴィント』の題で販売している])
- Randles, P., and D. Stahl. *Piratenbuch* [Board Game]. Amigo Spiele, 2002.
- Randolph, A. *Twixt* [Board Game]. 3M, 1961. ([※1970年頃に住友スリーエム社が説明書等を翻訳したものを『トゥイクスト』として販売している。外箱まで含めた邦訳は『ツイクスト』ジーピー、2020])
- Randolph, A. *Oh-Wah-Ree* [Board Game]. 3M, 1962.
- Randolph, A. *Breakthru* [Board Game]. 3M, 1965.
- Randolph, A. *Mad Mate* [Board Game]. 3M, 1972.
- Randolph, A. *Hol's der Geier* [Card Game]. Ravensberger, 1988. ([※邦訳『ハゲタカのえじき』ツクダブレイシングス、1994])
- Randolph, A. *Rasende Roboter* [Board Game]. Hans im Glück, 1999.
- Randolph, A., and M. Matchoss. *Sagaland* [Board Game]. Ravensburger, 1981. ([※邦訳『ザガランド』ツクダブレイシングス、1994])
- Rasmussen, M. M. *Top Secret* [Role-playing Game]. Tactical Studies Rules, 1980.
- Ray, D. *Sticks and Stones* [Board Game]. Metagaming, 1978.
- Redhead, S. (ed.) *Rave Off!: Politics and Deviance in Contemporary Youth Culture*. Brookfield: Ashgate Publishing, 1993.
- Rein-Hagen, M. *Vampire: The Masquerade* [Role-Playing Game]. White Wolf, 1991. ([※邦訳『ヴァンパイア：ザ・マスカレード』徳岡正筆他訳、アトリエサーク、2000])
- Rein-Hagen, M. *Werewolf: The Apocalypse* [Role-Playing Game]. White Wolf, 1992. ([※邦訳『ワーウルフ：ジ・アポカリプス』福嶋美絵子訳、アトリエサーク、2001])
- Rein-Hagen, M., A. Bates, P. Brucato, K. Cliffe, G. Fountain, E. Hall, et al. *Hunter: The Reckoning* [Role-Playing Game]. White Wolf, 1999.
- Rein-Hagen, M., S. Chupp, and J. Hartshorn. *Wraith: The Oblivion* [Role-Playing Game]. White Wolf, 1994.
- Rein-Hagen, M., S. Chupp, I. Lemke, and J. G. Timbrook. *Changeling: The Dreaming* [Role-Playing Game]. White Wolf,

- 1995.
- Rein-Hagen, M., G. Davis, T. Dowd, C. Cowart, D. Bassingthwaite, S. P. Somtow, et al. *Mind's Eye Theatre: The Masquerade* [Live Action Role-Playing Game]. White Wolf, 1993.
- Richardson, T. *The Dragon and the Pearl* [Board Game]. Spirit Games, 2004.
- Riedesser, W. *Jump the Queue* [Board Game]. Spears, 1989.
- Riedesser, W. *Ave Caesar* [Board Game]. Ravensberger, 1999.
- Riedesser, W. *Q-Jet 21XX* [Board Game]. Möbius Games (メビウスゲームズ), 2005.
- Rieneck, M., and S. Stadler. *Die Säulen der Erde* [Board Game]. Kosmos, 2006.
- Roberts, C. S. *Tactics* [Board Game]. Avalon Game Company, 1954.
- Roberts, C. S. *Gettysburg* [Board Game]. Avalon Hill, 1958a.
- Roberts, C. S. *Dispatcher* [Board Game]. Avalon Hill, 1958b.
- Roberts, C. S. *D-Day* [Board Game]. Avalon Hill, 1961.
- Roberts, C. S., and Nissen Thiem. *Verdict* [Board Game]. Avalon Hill, 1959a.
- Roberts, J. M., M. Arth, and R. Bush. "Games in Culture." *American Anthropologist* 61, no. 4 (1959b) : 597–605.
- Roberts, K. *Contemporary Society and the Growth of Leisure*. London: Longmans, 1978.
- Rodriguez, H. "The Playful and the Serious: An Approximation to Huizinga's Homo Ludens." *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research* 6, no. 1 (2006) .
- Rosen, T. "Tom Rosen: Joe and Bob." Retrieved May 4, 2010, from [http://www.boardgamenews.com/index.php/boardgamenews/comments/tom\\_rosen\\_joe\\_and\\_bob/](http://www.boardgamenews.com/index.php/boardgamenews/comments/tom_rosen_joe_and_bob/), 2009.
- Rosenberg, U. *Bohnanza* [Card Game]. Amigo Spiele, 1997. (※邦訳『ボーナンザ』メビウスゲームズ、2010)
- Rosenberg, U. *Mamma Mia* [Card Game]. Abacusspiele, 1999. (※邦訳『マンマミーア』メビウスゲームズ、2010)
- Rosenberg, U. *Agricola* [Board Game]. Lookout Games, 2007. (※邦訳『アグリコラ』ホビージャパン、2009)
- Rosenberg, U. *Le Havre* [Board Game]. Lookout Games, 2008. (※邦訳『ル・アーブル』ホビージャパン、2010)
- Rosenberg, U., Chris Deotte, Ira Fay, and Play-Agricola.com users. *Agricola: Gamers' Deck* [Board Game]. Lookout Games, 2010.
- Rösner, H.-R., and W. Kramer. *El Capitan* [Board Game]. Z-Man Games, 2007.
- Ross, R. *Haithabu* [Board Game]. Hexagames, 1975.
- Rossney, B. "Re: The Golden Age of Board Games." Retrieved March 4, from <http://groups.google.com/group/rec.games.board/msg/7568055773869cf1>, 1993. (※下記URLから閲覧可能 <https://groups.google.com/g/rec.games.board/c/r9iPg57Au4Y/m/8ZyGc1cFaHUJ>)
- Rossney, B. "McMulti." *The Games Cabinet*. Retrieved March 8, 2008, from <http://www.gamecabinet.com/reviews/Multi.html>, 1994.
- Rousseau, J. J. *The Social Contract or Principles of Political Right*. (2008 edition, translated by G. D. H. Cole) New York: Cosimo, 1762. (※原著*Du Contrat Social ou Principes du droit politique* (1762). 邦訳『民約論』服部徳・田中弘義訳、有村壮一、1877 / 『社会契約論／ジュネーブ草稿』中山元訳、光文社、2008)
- Rowland, H., and G. Pinder. *Days of Decision III* [Board Game]. Australian Design Group, 2004.
- Roznai, J., and L. Roznai. *Nippon Rails* [Board Game]. Mayfair Games, 1992.
- Roznai, L. *Australian Rails* [Board Game]. Mayfair Games, 1994.
- Russell, S. "Re: The Abject Failure That Is Called 'Gateway.'" Retrieved February 3, 2009, from <http://www.boardgamegeek.com/article/2476132#2476132>, 2008.
- Saari, M. "Making Decisions." *The Games Journal*. Retrieved March 21, 2009, from <http://www.thegamesjournal.com/article/2476132#2476132>

- icles/MakingDecisions.shtml, 2003.
- Sackson, S. *Acquire* [Board Game]. 3M, 1962. ([※著作権表示は1962年だが、実際の発売年については、マーケティング用に少量生産されたパイロット版の発売が1963年、正式に商業展開されたのが1964年とされている (Lloyd Solonによる下記の文書を参照：[www.acquisitiongames.com/index.php/history-of-acquire/](http://www.acquisitiongames.com/index.php/history-of-acquire/) )。邦訳については、1970年頃に住友スリーエム社が説明書等を翻訳したものを『アクワイサー』として販売している])
- Sackson, S. *Focus* [Board Game]. Parker Brothers, 1964.
- Sackson, S. *Bazaar* [Board Game]. 3M, 1967.
- Sackson, S. *A Gamut of Games*. London: Random House, 1969. ([※邦訳『シド・サクソンのゲーム大全』竹田原裕介訳、ニューゲームズオーダー、2017])
- Sackson, S. *Executive Decision* [Board Game]. 3M, 1971.
- Sager, M. *Highlander TCG* [Card Game]. Thunder Castle Games, 1996.
- Salen, K., and E. Zimmerman. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: MIT Press, 2004. ([※『ルールズ・オブ・プレイ』上下巻、山本貴光訳、ソフトバンククリエイティブ、2011-2013／2019年にニューゲームズオーダーより再刊])
- St. Laurent, J. J. *Crude: The Oil Game* [Board Game]. St. Laurent Games, 1974.
- Sandercock, C., and R. A. Martin. *Maharaja* [Board Game]. Avalon Hill, 1994.
- Sarrett, P. "Games from Europe." Retrieved May 7, 2007, from [http://groups.google.com/group/rec.games.board/browse\\_frm/month/1993-8?start=500&sa=N](http://groups.google.com/group/rec.games.board/browse_frm/month/1993-8?start=500&sa=N), 1993. ([※下記URLから閲覧可能 <https://groups.google.com/g/rec.games.board/c/2ZinAx6-T8c/m/jBHmsxJ2orEJ>])
- Sauer, N. Email Interview, 2008.
- Scattergories* [Board Game]. Milton Bradley, 1988.
- Schacht, M. *Kardinal & König* [Board Game]. Goldsieber, 2000. ([※邦訳『王と枢機卿』ゲームフィールド、2014])
- Schacht, M. *Coloretto* [Card Game]. Abacus Spiele, 2003a. ([※邦訳『コロレット』メビウスゲームズ、2010])
- Schacht, M. *Industria* [Board Game]. Queen, 2003b.
- Schacht, M. *Zooloretto* [Board Game]. Abacus Spiele, 2007.
- Schacht, M. *Zooloretto* [Video Game]. Spinbottle Games, 2009.
- Schafer, J. *Civilization V* [Video Game]. Firaxis Games, 2010. ([※邦訳『シヴィライゼーションV』イーフロンティア、2010])
- Schell, J. *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. Burlington MA: Morgan Kaufmann, 2008. ([※第2版[2014]の邦訳『ゲームデザインバイブル[第2版]』塩川洋介・佐藤理絵子訳、オライリージャパン、2019])
- Scherer-Hoock, B. "Evolution of German Games." *The Games Journal*. Retrieved June 8, 2007, from <http://www.thegamesjournal.com/articles/GermanHistory2.shtml>, 2003.
- Schiller, F. *On the Aesthetic Education of Man In a Series of Letters* (translated by R. Snell). New Haven: Yale University Press, 1954. ([※原著Über die ästhetische Erziehung des Menschen (1794)。邦訳『人間の美的教育について』小栗孝則訳、小石川書房、1948])
- Schllickernd, J. "Review of Die Macher (LONG)." Retrieved June 7, 2007, from [http://groups.google.com/group/rec.games.board/browse\\_thread/thread/e03443f2827dd669](http://groups.google.com/group/rec.games.board/browse_thread/thread/e03443f2827dd669), 1989. ([※下記URLから閲覧可能 <https://groups.google.com/g/rec.games.board/c/4DRD8oJ91mk>])
- Schloesser, G. Email Interview, 2008a.
- Schloesser, G. "International Gamers Awards." Retrieved April 21, 2008, from <http://www.internationalgamersawards.net/>, 2008b.
- Schloesser, G. "The Gamers' Place of Pilgrimage." *Knucklebones* (March 2008c) : 30-33.

- Schmeil, K.-H. *Die Macher* [Board Game]. Moskito, 1986.
- Schmeil, K.-H. *Tyranno Ex* (English Edition) [Board Game]. Avalon Hill, 1992. (※原版はMoskito社により1990年刊)
- Schmeil, K.-H. *Extrablatt* [Board Game]. Moskito, 1991.
- Schwarz, H. "History of the Nuremberg Toy Trade and Industry." Retrieved May 8, 2008, from <http://www.musee-du-joeuet.com/europe/nurembergang.doc>, 2003.
- Schwarz, H., and M. Faber. *Games We Play: History of J.W. Spear and Sons*. Nuremberg: Verlag W. Tummels, 1997.
- Sciarra, E. *Bang!* [Card Game]. Abacus Spiele, 2002. (※同作者によるリメイク作『斬!』ホビージャパン、2013)
- Seay, D., J. Zinser, and D. Williams. *Legend of the Five Rings* [Card Game]. Alderac Entertainment Group, 1995.
- Seldner, D. "Games Owned but Not Played. How Many?" Retrieved January 9, 2010, from <http://www.boardgamegeek.com/article/2959403#2959403>, 2009.
- Seyfarth, A. *Manhattan* [Board Game]. Hans im Glück, 1994. (※2017年版の邦訳『マンハッタン』アーライト、2018)
- Seyfarth, A. *Puerto Rico* [Board Game]. Alea, 2002.
- Seyfarth, A. *San Juan* [Card Game]. Alea, 2004. (※邦訳『サンファン』メビウスゲームズ、2004)
- Seyfarth, A. *Giganten der Lüfte* [Board Game]. Queen, 2007.
- Seyfarth, A., and K. Seyfarth. *Thurn and Taxis* [Board Game]. Hans im Glück, 2006.
- Shapiro, D. "To Boldly Go." *The Games Journal*. Retrieved June 8, 2007, from <http://www.thegamesjournal.com/articles/ToBoldlyGo.shtml>, 2003.
- Sharpe, R. "The Game of Diplomacy." Retrieved February 14, 2007, from <http://www.diplomacy-archive.com/god.htm>, 1978.
- Shaw, T., and L. Schutz. *Waterloo* [Board Game]. Avalon Hill, 1962.
- Sherry, J. L. "Flow and Media Enjoyment." *Communication Theory* 14, no. 4 (2004) : 328–347.
- Siggins, M. "Editorial." *Sumo* 0 (1989) .
- Siggins, M. "Inside Pitch." *Sumo* 2 (1990) .
- Siggins, M. "Die Siedler von Catan." *Sumo* 23 (1995) .
- Siggins, M. "Review: The Oxford History of Board Games." Retrieved May 4, 2009, from <http://www.gamecabinet.com/reviews/OxfordHistoryBoardGames.html>, 2000.
- Sigman, T. "Pawn Takes Megabyte." *The Escapist*. Retrieved October 4, 2008, from [http://www.escapistmagazine.com/articles/view/issues/issue\\_105/783-Pawn-Takes-Megabyte](http://www.escapistmagazine.com/articles/view/issues/issue_105/783-Pawn-Takes-Megabyte), 2007.
- Simonitch, M. *Hannibal: Rome vs. Carthage* [Board Game]. Avalon Hill, 1996.
- Simonsen, R. A. *StarForce Alpha Centauri: Interstellar Conflict in the 25th Century* [Board Game]. Simulations Publications Inc., 1974.
- Simonsen, R. A. *Battle Fleet Mars* [Board Game]. Simulations Publications Inc., 1977.
- Simonsen, R. A. *Star Trader* [Board Game]. Simulations Publications Inc., 1982.
- Simonsen, R. A., and J. F. Dunnigan. *War in the East* [Board Game]. Simulations Publications Inc., 1974.
- Simonsen, R. A., and B. Hessel. *Dragonslayer* [Board Game]. Simulations Publications Inc., 1981.
- Smith, E. L. *The Sword and the Stars* [Board Game]. Simulations Publications Inc., 1981.
- Smith, J. *New Orleans Beat*. New York: Ivy Books, 1995.
- Smith, L. *Dragon Dice* [Dice Game]. Tactical Studies Rules, 1995b.
- Smith, P. K. "Play Fighting and Real Fighting: Perspectives on Their Relationship." In *New Aspects of Human Ethology*, edited by A. Schmitt, K. Atzwanger, K. Grammer, and K. Schäfer, 47–64. New York: Plenum Press, 1997.
- Sniderman, S. "Unwritten Rules." *The Life of Games*. Retrieved July 12, 2005, from <http://www.gamepuzzles.com/tlog/tl>

- og2.htm, 1999.
- Snowblind Studios. *Champions of Norrath* [Video Game]. Sony Online Entertainment, 2004.
- Snyder, M. *Dust Devils* [Role-Playing Game]. Chimera Creative, 2002.
- Soares, J. *Russian Rails* [Board Game]. Mayfair Games, 2004.
- Solitander, N. "Re: I Don't Get Game Publisher Economics. Retrieved February 3, 2009, from <http://www.boardgamegeek.com/article/2892045#2892045>, 2008.
- Solko, D. "Re: Competitive Gaming." Retrieved January 14, 2010, from <http://www.boardgamegeek.com/article/581424#81424>, 2005.
- Solomon, E. *Sigma File* [Board Game]. Condor, 1973.
- Solomon, E. *Thoughtwave* [Board Game]. Intellect Games, 1974.
- Speier, M. "The Adult Ideological Viewpoint in Studies of Childhood." In *Rethinking Childhood: Perspectives on Development and Society*, edited by A. Skolnick, 168–186. Boston: Little Brown, 1976.
- Spellfire* [Card Game]. Tactical Studies Rules, 1994.
- Spencer, A. "Why Hobby Gamers Don't Like Monopoly." Retrieved February 10, 2009, from <http://www.boardgamegeek.com/article/2527728#2527728>, 2008.
- Spencer, H. *The Principles of Psychology*. London: Longman, Brown, Green and Longmans, 1855.
- Spiel des Jahres. "Spiel des Jahres." Retrieved June 8, 2008, from [http://www.spiel-des-jahres.com/cms/front\\_content.php?idcat=33](http://www.spiel-des-jahres.com/cms/front_content.php?idcat=33), 2008.
- Spiel des Jahres. "Kennerspiel des Jahres." Retrieved August 3, 2011, from [http://www.spiel-des-jahres.com/cms/front\\_content.php?idcat=180](http://www.spiel-des-jahres.com/cms/front_content.php?idcat=180), 2011.
- Spiele-Autoren-Zunft. "Spieleautorenzunft e.V." Retrieved May 8, 2008, from <http://www.spieleautorenzunft.de/englisch/vrein/index.html>, 2008.
- Spiele-Autoren-Zunft. "The Coaster Proclamation of 1988." Retrieved May 31, 2010, from <http://www.spieleautorenzunft.de/coaster-proclamation.html>, 2010a.
- Spiele-Autoren-Zunft. "Game Designers—A Plea with Historic Overview." Retrieved May 31, 2010, from <http://www.spielautorenzunft.de/a-plea-with-historic-overview.html>, 2010b.
- Spielefest. Retrieved June 14, 2008, from <http://www.spielefest.at/>, 2008.
- Spielen in Österreich. Retrieved May 9, 2008, from <http://www.spiel-der-spiele.at/>, 2008.
- Spielwarenmesse. "Spielwarenmesse International Toy Fair." Retrieved May 2, 2008, from <http://nurembergtoyfair.com>, 2008.
- Stam, R. *Film Theory*. Oxford: Blackwell, 2000.
- Staupe, R. *David and Goliath* [Card Game]. Pegasus Spiele, 1998.
- Stebbins, Robert A. *Amateurs, Professionals, and Serious Leisure*. Montreal: McGill-Queen's University Press, 1992.
- Steinkuehler, C. "Cognition and Learning in Massively Multiplayer Online Games: A Critical Approach." Unpublished Doctoral Dissertation, University of Wisconsin, Madison, 2005.
- Stepponat, L. *Die Rückkehr der Helden* [Board Game]. Pegasus Spiele, 2003.
- Stepponat, L. "Re: Everything I DIDN'T Get from First Reading of the Rules, and the Clarifications I Got Later." Retrieved January 4, 2009, from <http://boardgamegeek.com/article/2156581#2156581>, 2008.
- Stern, A., and M. Mateas. "Interaction and Narrative." In *The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology*, 642–666. Cambridge: MIT Press, 2007.
- Stevens, V. "Participatory Simulations: Building Collaborative Understanding Through Immersive Dynamic Modelling." Un

- published Master's Thesis, Massachusetts Institute of Technology, 1998. (※下記URLからダウンロード可能 <https://llk.media.mit.edu/papers/archive/colella-phd.pdf>)
- Stewart, I. *Does God Play Dice? The Mathematics of Chaos*. Cambridge, MA: Blackwell, 1989. (※邦訳『カオスの世界像』須田不二夫・三村和男訳、白揚社、1992)
- Stöckmann, B., and J. Jahnke. "Germany—a Ludorado: An Introduction to the German Board Game Market and the Possibilities It Offers." *Homo communicativus* 2, no. 4 (2008a) .
- Stöckmann, B., and J. Jahnke. "Playing by the Book: Literature and Board Games at the Beginning of the 21st Century." *Homo communicativus* 3, no. 5 (2008b) .
- Stocks and Bonds* [Board Game]. 3M, 1964.
- Stolze, G., and A. Tinworth. *Demon: The Fallen* [Role-Playing Game]. White Wolf, 2002.
- Stribula, M. R. *Lunar Rails* [Board Game]. Mayfair Games, 2003.
- Süddeutsche Spielemesse. Retrieved June 14, 2008, from <http://cms.messe-stuttgart.de/cms/spiele-start0.0.html>, 2008.
- Suits, B. "What Is a Game?" *Philosophy of Science* 34, no. 2 (1967) : 148–156.
- Suits, B. *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*. Toronto: Broadview Press, 1978. (※邦訳『キリギリスの哲学』川谷茂樹・山田貴裕訳、ナカニシヤ出版、2015)
- Supersonic Software. *Mashed: Drive to Survive*. [Video Game]. Empire Interactive, 2004.
- Sutton-Smith, B. *The Ambiguity of Play*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1997.
- Sutton-Smith, B., and E. M. Avedon. "Introduction." In *The Study of Games*. New York: John Wiley, 1971a.
- Sutton-Smith, B., and E. M. Avedon. *The Study of Games*. New York: John Wiley, 1971b.
- Sutton-Smith, B., and R. E. Herron. *Child's Play*. New York: John Wiley, 1971.
- Svitavsky, W. L. "Geek Culture: An Annotated Interdisciplinary Bibliography." *The Bulletin of Bibliography* 58, no. 2 (2001) : 101–108.
- Sweetster, P., and P. Wyeth. "Game Flow: A Model for Evaluating Player Enjoyment in Games." *Computers in Entertainment* 3, no. 3 (2005) : Article 3A.
- Szwarcz, H. *Image* [Board Game]. 3M, 1973.
- Takahashi, K. *Yu-Gi-Oh!* [Card Game]. Upper Deck Entertainment, 2002. (※原版『遊☆戯☆王オフィシャルカードゲーム』コナミデジタルエンタテインメント、1999。高橋和希は原作漫画の著者。)
- Tam, P.-W. "An Old School Board Game Goes Viral Among Silicon Valley's Techie Crowd." *The Wall Street Journal* (Dec-17-2009) . Retrieved January 9, 2010, from <http://online.wsj.com/article/SB126092289275692825.html>, 2009. (※下記URLから閲覧可能 <https://www.wsj.com/articles/SB126092289275692825>)
- Taylor, C. B., and J. B. Wood. *Machiavelli* [Board Game]. Battleline, 1977.
- Taylor, R. *Rivets* [Board Game]. Metagaming, 1977.
- Taylor, R. *Black Hole* [Board Game]. Metagaming, 1978.
- Taylor, S. C. *Wooden Ships and Iron Men* [Board Game]. Battleline, 1975.
- Taylor, S. C. *Platoon* [Board Game]. Avalon Hill, 1986.
- Taylor, S. C. *Gettysburg—125th Anniversary Edition* [Board Game]. Avalon Hill, 1988.
- Taylor, T. L. *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*. Cambridge: MIT Press, 2006.
- Tepper, S. "SDJ by the Numbers." Retrieved March 9, 2008, from [http://www.boardgamenews.com/index.php/boardgame-news/comments/scott\\_tepper\\_sdj\\_by\\_the\\_numbers/](http://www.boardgamenews.com/index.php/boardgame-news/comments/scott_tepper_sdj_by_the_numbers/), 2007.
- Teuber, K. *Barbarossa* [Board Game]. Altenburger und Stralsunder, 1988. (※2005年版の邦訳『バルバロッサ』ニューゲームズオーダー、2013)

- Teuber, K. *Timberland* [Board Game]. HABA, 1989.
- Teuber, K. *Adel Verpflichtet* [Board Game]. F.X. Schmidt, 1990a.
- Teuber, K. *By Hook or Crook* [Board Game]. Avalon Hill, 1990b.
- Teuber, K. *Fair Means or Foul* [Board Game]. Gibsons Games, 1990c.
- Teuber, K. *Drunter und Drüber* [Board Game]. Hans im Glück, 1991.
- Teuber, K. *Der Fliegende Holländer* [Board Game]. BanDai, 1992. ([※邦訳『さまよえるオランダ人』ニューゲームズオーダー、2016。ここでBanDaiとされている出版社はバンダイが1991年ドイツに設立したBandai-Huki社のこと。日本では当時、同作は発売されていない])
- Teuber, K. *Die Siedler von Catan* [Board Game]. Kosmos, 1995. ([※邦訳『カタンの開拓者たち』トライソフト、1996])
- Teuber, K. *Entdecker* [Board Game]. Goldsieber, 1996.
- Teuber, K. *Löwenherz* [Board Game]. Goldsieber, 1998.
- Teuber, K. *Die Sternenfahrer von Catan* [Board Game]. Kosmos, 1999. ([※リメイク版Catan: Sternenfahrer[2019]の邦訳『カタン 宇宙開拓者版』ジーピー、2019])
- Teuber, K. *The Settlers of Zarahemla* [Board Game]. Inspiration Games, 2003.
- Teuber, K. *Hoity Toity* [Board Game]. Überplay, 2004.
- Teuber, K. *Catan* [Video Game]. Big Huge Games, 2007a. ([※同年に日本語化対応実施])
- Teuber, K. *Die Siedler von Catan: Das Würfelspiel* [Board Game]. Kosmos, 2007b. ([※邦訳『カタンの開拓者たち ダイスゲーム版』ジーピー、2012])
- Thai, K. "Board Games Are Back." *CNN Money*. Retrieved September 4, 2009, from [http://money.cnn.com/2009/07/10/news/economy/board\\_games\\_resurgence.fortune/](http://money.cnn.com/2009/07/10/news/economy/board_games_resurgence.fortune/), 2009. ([※原文における参照箇所不明])
- Thayer, A., and B. Kolko. "Localization of Digital Games: The Process of Blending for the Global Games Market." *Tech nical Communication* 51, no. 4 (2004) : 477–488.
- Thibault, F. *Ploy* [Board Game]. 3M, 1970.
- Thibault, F. *Contigo* [Board Game]. 3M, 1974.
- Thompson, H. *Chitin: I* [Board Game]. Metagaming, 1977a.
- Thompson, H. *Warp War* [Board Game]. Metagaming, 1977b.
- Thompson, H. *Starleader: Assault!* [Board Game]. Metagaming, 1982.
- Tidwell, K. (ed.) *The Game Cabinet*. Retrieved April 17, 2008, from <http://www.gamecabinet.com/>, 2000.
- Tidwell, K. "An Interview with Alan R. Moon." *The Game Cabinet*. Retrieved March 4, 2008, from <http://www.gamecabinet.com/news/AlanMoonInterview.html>, 1997.
- Tidwell, K. Email Interview, 2008.
- Toncar, W. *6-Tage Rennen* [Board Game]. Holtmann VIP, 1986.
- Tresham, F. *1829* [Board Game]. Hartland Trefoil Ltd., 1974.
- Tresham, F. *Civilization* [Board Game]. Hartland Trefoil Ltd., 1980.
- Tresham, F. *Civilization Expansion Trade Cards Set* [Board Game Expansion]. Avalon Hill, 1982.
- Tresham, F. *1830: The Game of Railroads and Robber Barons* [Board Game]. Avalon Hill, 1986.
- Tresham, F. *Civilization Western Expansion Map* [Board Game Expansion]. Hartland Trefoil Ltd., 1988.
- Tresham, F., and M. Meier-Backl. *1835* [Board Game]. Hans im Glück, 1990.
- A *Trip Around the World* [Board Game]. Otto Maier Publishing Company, 1884.
- Tsao, V. *Junta* [Board Game]. Creative Wargames Workshop, 1978. ([※West End Games版[1985]の邦訳『フンタ』ホビージャパン、1985?])

- Tweet, J., A. Forsythe, R. Baker, P. Barclay, and D. Low. *Axis and Allies Miniatures* [Collectible Miniatures Game]. Avalon Hill, 2005.
- Tweet, J., and M. Rein-Hagen. *Ars Magica* [Role-playing Game]. Lion Rampant, 1987.
- Tychsen, A., K. Newman, T. Brolund, M. Hitchens. "Cross-Format Analysis of the Gaming Experience in Multi-Player Role-Playing Games." In Proceedings of the DiGRA 2007 Conference—Situated Play, 49–57. Tokyo, 2007. ([※下記URLからダウンロード可能 <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07311.39029.pdf>])
- Uherske, C. "Things I'm Sick Of!" Retrieved December 14, 2009, from <http://boardgamegeek.com/geeklist/10104>, 2005.
- Urack, D. *Traber Derby Spiel* [Board Game]. BURK-Verlag, 1989.
- U.S. Census Bureau. "U.S. Census Bureau, Male, 18 or Older, Employed Full-Time Year Round, 2005." Retrieved February 15th, 2009, from [http://pubdb3.census.gov/macro/032006/perinc/new02\\_037.htm](http://pubdb3.census.gov/macro/032006/perinc/new02_037.htm), 2006.
- Vaccarino, D. X. *Dominion* [Card Game]. Rio Grande Games, 2008. ([※邦訳『ドミニオン』ホビージャパン、2009])
- Varney, W. "Playing with 'War Fare.'" *Peace Review: A Journal of Social Justice* 12, no. 3 (2000) : 385–391.
- Van Ness, C. *Sorry! Sliders* [Board Game]. Parker Brothers, 2008.
- Van Ness, C., R. Daviau, and S. Baker. *Heroscape* [Collectible Miniatures Game]. Hasbro Inc., 2004.
- Van Zandt, A. "Re: Monopoly: A Review with Strategic Discussion." Retrieved February 10, 2009, from <http://www.boardgamegeek.com/article/3021066#3021066>, 2009.
- Vasel, T. "Interviews by an Optimist #73—Wolfgang Kramer." Retrieved February 12, 2008, from <http://www.boardgamegeek.com/thread/82783>, 2005a.
- Vasel, T. "Interviews by an Optimist #46—Peter Olotka." Retrieved February 14, 2008, from <http://www.thedictower.com/thedictower/index.php?page=614>, 2005b.
- Vasel, T. "Interviews by an Optimist #14—Mike Siggins." Retrieved March 4, 2008, from <http://www.thedictower.com/thedictower/index.php?page=582>, 2005c.
- Vasel, T. "Interviews by an Optimist #38—Rob Daviau." Retrieved October 15, 2009, from <http://www.thedictower.com/thedictower/index.php?page=606>, 2005d.
- Vasel, T. "Interviews by an Optimist #32—Scott Alden." Retrieved April 23, 2009, from <http://www.thedictower.com/interviews/int032.htm>, 2005e.
- Vasel, T., P. Sauberer, S. Appelcline, J. Little, L. Levy, M. Dontanville, et al. "Musings on Kibitzing." Retrieved August 25, 2008, from [http://www.boardgamenews.com/index.php/boardgamenews/comments/musings\\_on\\_kibitzing\\_27/](http://www.boardgamenews.com/index.php/boardgamenews/comments/musings_on_kibitzing_27/), 2006.
- Vasey, C. *Chariot Lords* [Board Game]. Clash of Arms Games, 1999.
- Verbeten, S. "Making the Cut." *Knucklebones* (January 2007) : 30–32.
- Verenikina, I., P. Harris, and P. Lysaght. "Child's Play: Computer Games, Theories of Play and Children's Development." Paper presented at the Young Children and Learning Technologies. Selected papers from the International Federation for Information Processing Working Group 3.5 Open Conference, Melbourne, 2003. ([※下記URLからダウンロード可能 <https://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.549.4042&rep=rep1&type=pdf>])
- Vorderer, P. "Interactive Entertainment and Beyond." In *Media Entertainment*, edited by D. Zillman and P. Vorderer, 21–37. Mahwah, NJ: Erlbaum, 2000.
- Vorderer, P., T. Hartmann, and C. Klimmt. "Explaining the Enjoyment of Playing Video Games: The Role of Competition." Paper presented at the Second International Conference on Entertainment Computing, Pittsburgh, PA, 2003.
- Vygotsky, L. S. *Thought and language, Second Edition*. Cambridge, MA: MIT Press, 1962. ([※邦訳『思考と言語』上下巻、柴田義松訳、明治図書出版、1962-1971])
- Vygotsky, L. S. "Play and Its Role in the Mental Development of the Child." In *Play: Its Role in Development and Evolution*.

- ution*, edited by J. S. Bruner, A. Jolly, and K. Sylva, 537–554. Aylesbury: Penguin, 1976.
- Walczky, T. *StarSoldier* [Board Game]. Simulations Publications Inc., 1977.
- Walker, B. "Essen Games Fair." *Games International* 2 (1988).
- Walker, B. "Interview with Wolfgang Kramer." *Games International* 13 (1989).
- Walker, T. "Big Game Hunter: The Search for the Next Monopoly." *Independent* (Nov-03-2009), Retrieved January 9, 2010, from <http://www.independent.co.uk/life-style/big-game-hunter-the-search-for-the-next-monopoly-1813587.htm>
- I, 2009. ([※原文における参照箇所不明])
- Wallace, M. *Way Out West* [Board Game]. Warfrog, 2000.
- Wallace, M. *Age of Steam* [Board Game]. Warfrog, 2002.
- Ward, C., E. B. Bauer, and B. B. Smuts. "Partner Preferences and Asymmetries in Social Play Among Domestic Dog, Canis Lupus Familiaris, Littermates." *Animal Behavior* 76, no. 4 (2008) : 1187–1199.
- Waskul, D., and M. Lust. "Role-Playing and Playing Roles: The Person, Player, and Persona in Fantasy Role-Playing." *Symbolic Interaction* 27, no. 3 (2004) : 333–356.
- Watson, D. M., and D. B. Croft. "Age-Related Differences in Playfighting Strategies of Captive Male Red-Necked Wallabies (*Macropus Rufogriseus Banksianus*). " *Ethology* 102 (1996) : 33–346.
- Watts, D. G. *Railway Rivals* [Board Game]. Rostherne Games, 1973.
- Watts, D. G. *Dampfross* [Board Game]. Schmidt, 1984.
- Weber, B. *Ido* [Board Game]. Goldsieber, 1998.
- Weisman, J. "Magic: The Gathering." In *Hobby Games: The 100 Best*, edited by J. Lowder, 192–195. Seattle: Green Ronin, 2007.
- Weisman, J., and K. Barrett. *Mage Knight* [Collectible Miniatures Game]. Wizkids, 2000.
- Weisman, J., J. Grubb, J. Leitheusser, S. Johnson, and J. Quick. *Heroclix* [Collectible Miniatures Game]. Wizkids, 2002.
- Weissblum, A., and A. R. Moon. *Das Amulett* [Board Game]. Goldsieber, 2001.
- Weissblum, A., and A. R. Moon. *New England* [Board Game]. Goldsieber, 2003.
- Wells, H. G. *Little Wars; a Game for Boys from Twelve Years of Age to One Hundred and Fifty and for That More Intelligent Sort of Girl Who Likes Boys' Games and Books*. Frank Palmer, 1913. ([※邦訳『リトル・ウォーズ』非電源文庫、2016 (商業流通書籍ではない)])
- Weninger, C. "Social Events and Roles in Magic." In *Gaming as Culture: Essays on Reality, Identity and Experience in Fantasy Games*, edited by J. P. Williams, S. Q. Hendricks, and W. K. Winkler, 57–76. Jefferson NC: McFarland, 2006.
- Werneck, T. "The Significance of the Inventor of a Game as a Shaping Factor for the Recent Development of a Culture of Games in German Speaking Countries." Paper presented at the Board Game Studies Colloquia VII, Philadelphia, 2004.
- Werneck, T. Email interview, 2008.
- Wetterling, R. *Rette Sich Wer Kann* [Board Game]. Kosmos, 1993.
- Wheaton, B. "Researching Gender, Power and Difference in the Windsurfing Culture." In *Power Games: A Critical Sociology of Sport*, edited by J. P. Sugden & A. Tomlinson, 240–267. New York: Routledge, 2002.
- Whitehill, B. *American Boxed Games and Their Makers: 1822–1992*. Radnor: Wallace-Homestead, 1992.
- Whitehill, B. "A Brief History of American Games." Retrieved May 18, 2008, from [http://www.thebiggamehunter.com/\\_mgxroot/page\\_10768.html](http://www.thebiggamehunter.com/_mgxroot/page_10768.html), October 1997.
- Whitehill, B. *Americanopoly: America as Seen Through Its Games*. Renens: Musé Suisse de Jeu, 2004.
- Wick, J. "Wiz War." In *Hobby Games: The 100 Best*, edited by J. Lowder, 369–371. Renton: Green Ronin, 2007.

- Wieck, S., C. Earley, and S. Wieck. *Mage: The Ascension* [Role-Playing Game]. White Wolf, 1993. (※邦訳『メイジ：ジ・アセンション』徳岡正筆他訳、アトリエサード、2002)
- Wiersinga, J., and T. Jannink. *Oraklos* [Board Game]. Splotter Spellen, 2002.
- Wiersma, R. *Gheos* [Board Game]. Z-Man Games, 2006.
- Williams, D. *Deadlands: Doomsday* [Card Game]. Five Rings Publishing, 1998.
- Williams, D. *Warlord: Saga of the Storm* [Card Game]. Alderac Entertainment Group, 2001.
- Williams, D., and R. Lau. *Legend of the Burning Sands* [Card Game]. Publishing, 1998.
- Williams, G. *Artifact* [Board Game]. Metagaming, 1980.
- Williams, G. "Poll: How Many Games Do You Buy a Month?" Retrieved January 10, 2010, from <http://www.boardgamegeek.com/article/2709296#2709296>, 2008.
- Williams, J. P. "Consumption and Authenticity in the Collectible Games Subculture." In *Gaming as Culture: Essays on Reality, Identity and Experience in Fantasy Games*, edited by J. P. Williams, S. Q. Hendricks, and W. K. Winkler, 77–99. Jefferson NC: McFarland, 2006.
- Williams, J. P., S. Q. Hendricks, and W. K. Winkler. (eds.) *Gaming as Culture: Essays on Reality, Identity and Experience in Fantasy Games*. Jefferson NC: McFarland, 2006.
- Willis, L. *Olympica* [Board Game]. Metagaming, 1978.
- Willis, L. *Holy War* [Board Game]. Metagaming, 1979.
- Wilson, K. *Arkham Horror* [Board Game]. Fantasy Flight Games, 2005. (※邦訳『アーカム・ホラー』アークライト、2010)
- Wilson, K. *Sid Meier's Civilization: The Board Game* [Board Game]. Fantasy Flight Games, 2010. (※『シドマイヤーズ シヴィライゼーション：ボードゲーム』ホビージャパン、2012)
- Winkler, W. K. "The Business and Culture of Gaming." In *Gaming as Culture: Essays on Reality, Identity and Experience in Fantasy Games*, edited by J. P. Williams, S. Q. Hendricks, and W. K. Winkler, 140–153. Jefferson NC: McFarland, 2006.
- Winter, B. *James Bond 007 GoldenEye* [Card Game]. Heartbreaker, 1995.
- Winter, B. "Re: The Abject Failure That Is Called 'Gateway.'" Retrieved February 3, 2009, from <http://www.boardgamegeek.com/article/2466805#2466805>, 2008.
- Winters, L., and P. Winters. *High Bid* [Card Game]. 3M, 1962.
- Wiselely, C. *Loopin' Louie* [Board Game]. Milton Bradley, 1992.
- Witt, J. "Re: Giving Up on Games Too Quickly." Retrieved March 14, 2008, from <http://www.boardgamegeek.com/article/453484#453484>, 2005.
- Wittig, R. *Das Spiel* [Board Game]. Edition Perlhuhn, 1980.
- Wittig, R. *Wir Füttern die Kleinen Nilpferde* [Board Game]. Edition Perlhuhn, 1983.
- Wittig, R. *Drachenlachen* [Board Game]. Hexagames, 1984.
- Wittig, R. *Müller and Sohn* [Board Game]. Franckh-Kosmos, 1986. (※発表年は1985年)
- Wittig, R. *Kula Kula* [Board Game]. Blatz, 1993. (※発表年は1991年)
- Wittig, R. *Doctor Faust* [Board Game]. Blatz, 1994. (※Blatz社版の発表年は1993年)
- Wolf, K.-M. "A Talk with Alex Randolph." Retrieved May 1, 2009, from <http://brettboard.dk/lib/talks/alex1.htm>, 1988.
- Wolf, M. J. P. "Genre and the Video Game." In *The Medium of the Video Game*, edited by M. J. P. Wolf, 113–134. Austin: University of Texas Press, 2002.
- Woods, S. "Playing with an Other: Ethics in the Magic Circle." Retrieved August 21, 2008, from <http://cybertext.hum.jyu.fi/articles/90.pdf>, 2007.

- Woods, S. "Last Man Standing: Risk and Elimination in Social Game Play." *Leonardo Electronic Almanac: Special Issue from perthDAC*. Retrieved August 21, 2009, from [http://www.leonardo.info/LEA/PerthDAC/SWoods\\_LEA160203.pdf](http://www.leonardo.info/LEA/PerthDAC/SWoods_LEA160203.pdf), 2009.
- Wrede, K.-J. *Carcassonne* [Board Game]. Hans im Glück, 2000. (※邦訳『カルカソンヌ』メビウスゲームズ、2001)
- Wrede, K.-J. *Carcassonne—Wirtshäuser und Kathedralen* [Board Game Expansion]. Hans im Glück, 2002.
- Wrede, K.-J. *Carcassonne—Händler und Baumeister* [Board Game Expansion]. Hans im Glück, 2003a.
- Wrede, K.-J. *The Ark of the Covenant* [Board Game]. Inspiration Games, 2003b.
- Wrede, K.-J. *Carcassonne—Burgfräulein und Drache* [Board Game Expansion]. Hans im Glück, 2005.
- Wrede, K.-J. *Carcassonne—Der Turm* [Board Game Expansion]. Hans im Glück, 2006.
- Wrede, K.-J. *Carcassonne* [Video Game]. Sierra Online, 2007a. (※日本語対応)
- Wrede, K.-J. *Carcassonne—Abtei und Bürgermeister* [Board Game Expansion]. Hans im Glück, 2007b.
- Wrede, K.-J. *Carcassonne—Graf, König und Konsorten* [Board Game Expansion]. Hans im Glück, 2008.
- Wrede, K.-J., and L. Colovini. *Carcassonne: Neues Land* [Board Game]. Hans im Glück, 2005.
- Wrede, K.-J., and R. Knizia. *Carcassonne: Die Burg* [Board Game]. Hans im Glück, 2003.
- Wu, J. *Carcassonne: Fruit Trader* [Board Game Expansion]. Web Published, 2005. (※Internet Archive上の下記URLからダウンロード可能 <https://web.archive.org/web/20051123042557/http://www.bggfiles.com/viewfile.php?fileid=11989>)
- Wu, J. *Carcassonne: Treasure Hunt* [Board Game Expansion]. Web Published, 2008. (※下記URLから閲覧可能 <https://boardgamegeek.com/thread/364621/unofficial-expansion-carcassonne-treasure-hunt-v20>)
- Wujcik, E. *Amber Diceless Role-Playing Game* [Role-playing Game]. Phage Press, 1991.
- Wundt, W. *Outlines of Psychology* (translated by C. H. Judd) . Leipzig: Engelmann, 1902. (※原著*Grundriss der Psychologie* (1896). 邦訳『ゲント氏心理学』元良勇次郎・中島泰蔵訳・富山房、1898-99)
- Xena: *Warrior Princess CCG* [Card Game]. Wizards of the Coast, 1998.
- Yao, A. "Re: It Finally Happened. Someone Made Fun of Me for Playing Games." Retrieved May 9, 2009, from <http://www.boardgamegeek.com/article/2237594#2237594>, 2008.
- Young, C. "Return of the Heroes Rules Rewrite v1.0." Retrieved January 31, 2009, from <http://boardgamegeek.com/file/info/28176>, 2007.
- Yu, B. *Voltage* [Card Game]. Mattel, 2006a.
- Yu, D. *Desert Bazaar* [Board Game]. Mattel, 2006b.
- Yu, D. "2009 Interview with Tom Werneck." Retrieved August 3, 2011, from <http://opinionatedgamers.com/2011/06/20/dale-yu-2009-interview-with-tom-werneck-spiel-des-jahres-jury-member-part-1-of-3/>, 2011a.
- Yu, D. "The Art of Design: Interviews with Game Designers #7—Wolfgang Kramer." Retrieved August 3, 2011, from <http://opinionatedgamers.com/2011/06/10/the-art-of-design-interviews-to-game-designers-7-wolfgang-kramer/>, 2011b.
- Zagal, J. P. "A Model to Support the Design of Multiplayer Games." *Presence* (2000) : 448-462.
- Zagal, J. P., J. Rick, J., and I. Hsi. "Collaborative Games: Lessons Learned from Board Games." *Simulation and Gaming* 37, no. 1 (2006) : 24-40.
- Zamborsky, S. "Re: The Caboose—a Couple of Questions," email to author, 2009.
- Zamborsky, S. *Cleopatra's Caboose* [Board Game]. Z-Man Games, 2010.
- Zappa, L. "Re: Mechanism Based Game Genres?" Retrieved February 9, 2009, from <http://www.boardgamegeek.com/article/1491456#1491456>, 2007.
- Zoch, K. *Bausack* [Board Game]. Zoch Verlag, 1987.
- Zoch, K. *Zicke Zacke Hühnerkacke* [Board Game]. Zoch Verlag, 1998.

## 付録：ユーロゲームの複合的要素

### Appendix: Compound Elements of Eurogames

	[終了時目標]	[プライマリー・メカニクス]	[サブ・メカニクス]	[副次目標]	[テーマ的モデル]	[テーマ的目標]
Ab die Post!	◆競走	◆二点間移動	◆取得	◆通過	◆歴史：近代	◆競走
Alles im Eimer	◆生存	◆競り値付け	◆選択	◆排除	◆自然	◆建設／破壊
Amun Re	◆蓄積	◆改良	◆競り値付け	◆養成	◆歴史：古代	◆構築・建設
Atlantic Star	◆蓄積	◆購入	◆整頓	◆収集	◆歴史：近代	◆組織化
Attika	◆接続／廃棄	◆選択	◆配置	◆布置	◆歴史：古代	◆構築・建設
Attribut	◆蓄積	◆選択	◆配分	◆マッチング	◆なし：パー ティーゲーム	◆なし
Babel	◆達成	◆構築・建設	◆配分	◆養成	◆歴史：古代	◆構築・建設
Ballon Cup	◆収集	◆配分	◆配置	◆所有権獲得	◆スポーツ	◆競走
Basari	◆蓄積	◆選択	◆二点間移動	◆収集	◆歴史：近世	◆蓄積（一般）
Blokus	◆蓄積（逆）	◆配置	◆整頓	◆接続	◆なし：アブスト ラクト	◆なし
Bohnanza	◆蓄積	◆トレード	◆配置	◆廃棄	◆現代：農業	◆蓄積（富）
Boomtown	◆蓄積	◆競り値付け	◆選択	◆所有権獲得	◆歴史：近代	◆蓄積（富）
Buzzle (Runes)	◆蓄積	◆選択	◆情報探索	◆情報獲得	◆なし：ワード ゲーム	◆なし
Caesar & Cleopatra	◆蓄積	◆配分	◆配置	◆所有権獲得	◆歴史：古代	◆権勢
Campanile	◆蓄積	◆配置	◆選択	◆養成	◆歴史：中世	◆構築・建設
Canyon	◆競走	◆選択	◆二点間移動	◆所有権獲得	◆不定	◆競走
Capitol	◆蓄積	◆構築・建設	◆選択	◆養成	◆歴史：古代	◆構築・建設
Carcassonne	◆蓄積	◆配置	◆選択	◆所有権獲得	◆歴史：中世	◆発展
Carcassonne - Die Burg	◆蓄積	◆配置	◆選択	◆所有権獲得	◆歴史：中世	◆構築・建設
Carolus Magnus	◆蓄積	◆競り値付け	◆配置	◆所有権獲得	◆歴史：中世	◆構築・建設
Cartagena	◆競走	◆二点間移動	◆選択	◆通過	◆歴史：近世	◆競走
Chinatown	◆蓄積	◆トレード	◆配置	◆所有権獲得	◆歴史：近代	◆蓄積（富）

Clans	◆蓄積	◆二点間移動	◆選択	◆布置	◆先史時代	◆養成
Coloretto	◆蓄積	◆選択	◆配分	◆収集	◆自然	◆なし
Comeback	◆蓄積	◆競り値付け	◆_	◆所有権獲得	◆なし：アブスト ラクト	◆なし
Condottiere	◆達成	◆配分	◆選択	◆所有権獲得	◆歴史：中世	◆征服
Coyote	◆ラストマ ン・スタン ディング	◆競り値付け	◆提示	◆情報獲得	◆歴史：近代	◆なし
Da Vinci Code	◆ラストマ ン・スタン ディング	◆提示	◆選択	◆情報獲得	◆なし：アブスト ラクト	◆推論
Das Amulett	◆収集	◆競り値付け	◆二点間移動	◆所有権獲得	◆ファンタジー	◆蓄積（一般）
David & Goliath	◆蓄積	◆配分	◆選択	◆所有権獲得	◆聖書	◆戦闘
Der Herr der Ringe - Das Ka rtenspiel	◆蓄積	◆競り値付け	◆配分	◆所有権獲得	◆ファンタジー	◆支配
Der Palast von Alhambra	◆蓄積	◆購入	◆配置	◆布置	◆歴史：中世	◆構築・建設
Diamant	◆蓄積	◆選択	◆二点間移動	◆優勢	◆考古学	◆蓄積（富）
Dicke Luft in der Gruft	◆廃棄	◆選択	◆配置	◆情報獲得	◆ホラー	◆定置
Die Dracheninsel	◆蓄積	◆二点間移動	◆配分	◆配達	◆ファンタジー	◆蓄積（富）
Die Gärten der Alhambra	◆蓄積	◆配置	◆囲い込み	◆布置	◆歴史：中世	◆構築・建設
Die Händler von Genua	◆蓄積	◆トレード	◆二点間移動	◆配達	◆歴史：中世	◆蓄積（富）
Die Macher	◆蓄積	◆配分	◆配置	◆所有権獲得	◆政治	◆支配
Die Maulwurf Company	◆競走	◆二点間移動	◆選択	◆競走	◆自然	◆競走
Die sieben Siegel	◆廃棄	◆配置	◆選択	◆所有権獲得	◆ファンタジー	◆なし
Die Siedler von Catan	◆競走	◆構築・建設	◆トレード	◆養成	◆ファンタジー	◆発展
Die Siedler von Catan - Das Kartenspiel	◆蓄積	◆構築・建設	◆取得	◆養成	◆ファンタジー	◆発展
Die Werwölfe von Düsterwald	◆ラストマ ン・スタン ディング	◆投票	◆提示	◆情報獲得／ 秘匿	◆ホラー	◆排除
Dimenticato	◆競走	◆二点間移動	◆提示	◆競走	◆なし：アブスト ラクト	◆なし
Dos Rios	◆達成	◆二点間移動	◆構築・建設	◆達成	◆歴史：近世	◆構築・建設

Drachendelta	◆競走	◆二点間移動	◆配置	◆通過	◆歴史：中世	◆競走
Dschunke	◆蓄積	◆選択	◆提示	◆蓄積	◆ビジネス	◆蓄積（富）
Durch die Wüste	◆蓄積	◆配置	◆選択	◆囲い込み	◆歴史：近代	◆構築・建設
Dvonn	◆蓄積	◆二点間移動	◆配置	◆所有権獲得	◆なし：アブストラクト	◆なし
Ebbe und Flut	◆蓄積	◆二点間移動	◆配置	◆通過	◆自然	◆_
Edel, Stein & Reich	◆蓄積	◆選択	◆競り値付け	◆収集	◆ビジネス	◆蓄積（富）
Einfach Genial	◆蓄積／収集	◆配置	◆_	◆整列	◆なし：アブストラクト	◆なし
El Caballero	◆蓄積	◆競り値付け	◆配置	◆_	◆歴史：近世	◆支配
El Grande	◆蓄積	◆配置	◆競り値付け	◆所有権獲得	◆歴史：中世	◆支配
Elfenland	◆蓄積	◆配置	◆選択	◆接続	◆ファンタジー	◆移動
Euphrat & Tigris	◆蓄積／収集	◆配置	◆選択	◆所有権獲得	◆歴史：古代	◆発展
Expedition	◆蓄積	◆配置	◆選択	◆接続	◆考古学	◆権勢
Fische, Fluppen, Frikadellen	◆収集	◆二点間移動	◆売買	◆所有権獲得	◆ファンタジー	◆収集
Funkenschlag	◆蓄積	◆構築・建設	◆競り値付け	◆接続	◆ビジネス	◆発展
Galopp Royal	◆蓄積	◆競り値付け	◆二点間移動	◆競走	◆歴史：近世	◆競走
Geschenkt ... ist noch zu teuer!	◆蓄積（逆）	◆競り値付け	◆取得	◆_	◆なし：アブストラクト	◆なし
Giganten	◆蓄積	◆二点間移動	◆競り値付け	◆所有権獲得	◆歴史：近代	◆蓄積（富）
Gipf	◆優勢	◆配置	◆二点間移動	◆整列	◆なし：アブストラクト	◆なし
Hexenrennen	◆蓄積	◆二点間移動	◆選択	◆競走	◆ファンタジー	◆競走
Himalaya	◆蓄積	◆選択	◆二点間移動	◆配達	◆現代：東洋	◆権勢
Im Wassergarten	◆競走	◆情報探索	◆_	◆情報獲得	◆自然	◆なし
In 80 Tagen um die Welt	◆競走	◆選択	◆二点間移動	◆通過	◆文学	◆競走
Jambo	◆蓄積	◆配置	◆選択	◆養成	◆歴史：中世	◆蓄積（富）
Kahuna	◆所有権獲得	◆配置	◆選択	◆接続	◆ファンタジー	◆建設／破壊
Kai Piranja	◆蓄積	◆取得	◆選択	◆所有権獲得	◆自然	◆守護
Kakerlaken Poker	◆収集（逆）	◆提示	◆選択	◆廃棄	◆自然	◆なし
Kaleidos	◆蓄積	◆情報探索	◆提示	◆情報獲得	◆なし：バー ティーゲーム	◆なし
Kardinal	◆蓄積	◆配置	◆_	◆整列	◆なし：アブストラクト	◆構築・建設

					ラクト	
Kardinal und König	◆蓄積	◆配置	◆選択	◆所有権獲得	◆歴史：中世	◆支配
Kontor	◆蓄積	◆選択	◆配置	◆所有権獲得	◆歴史：近世	◆構築・建設
Kupferkessel Co.	◆蓄積	◆二点間移動	◆選択	◆収集	◆ファンタジー	◆創造
La Città	◆蓄積	◆構築・建設	◆選択	◆養成	◆歴史：近世	◆発展
Land unter!	◆蓄積	◆選択	◆配置	◆優勢	◆不定	◆生存
La-Trel	◆排除	◆二点間移動	◆攻撃／守備	◆捕獲	◆なし：アブスト ラクト	◆なし
Linie 1	◆競走	◆配置	◆選択	◆接続	◆ビジネス	◆構築・建設
Löwenherz	◆蓄積	◆選択	◆配置	◆所有権獲得	◆歴史：中世	◆支配
Magellan	◆蓄積	◆競り値付け	◆配置	◆所有権獲得	◆歴史：中世	◆探検
Mamma Mia!	◆蓄積	◆配置	◆選択	◆マッチング	◆料理	◆創造
Manitou	◆蓄積	◆選択	◆配置	◆所有権獲得	◆歴史：近世	◆狩猟
Mausen	◆蓄積	◆配置	◆選択	◆所有権獲得	◆自然	◆狩猟
Maya	◆蓄積	◆競り値付け	◆構築・建設	◆所有権獲得	◆歴史：中世	◆構築・建設
Medici	◆蓄積	◆競り値付け	◆選択	◆所有権獲得	◆歴史：中世	◆蓄積（富）
Metro	◆蓄積	◆配置	◆取得	◆接続	◆歴史：近代	◆構築・建設
Minister	◆蓄積	◆選択	◆二点間移動	◆通過	◆政治	◆支配
Mississippi Queen	◆競走	◆二点間移動	◆スピード／ ブレーキ	◆通過	◆歴史：近代	◆競走
Money!	◆蓄積	◆競り値付け	◆選択	◆所有権獲得	◆ビジネス	◆蓄積（富）
Mü & mehr	◆蓄積	◆配置	◆競り値付け	◆所有権獲得	◆なし：アブスト ラクト	◆なし
Niagara	◆蓄積	◆配分	◆二点間移動	◆通過	◆歴史：近世	◆収集
Oase	◆蓄積	◆選択	◆配置	◆布置	◆歴史：古代	◆支配
Ohne Furcht und Adel	◆蓄積	◆選択	◆構築・建設	◆達成	◆ファンタジー	◆構築・建設
Paris Paris	◆蓄積	◆選択	◆配置	◆接続	◆旅行	◆蓄積（富）
Piranha Pedro	◆優勢	◆選択	◆二点間移動	◆優勢	◆不定	◆守護
Port Royal	◆蓄積	◆競り値付け	◆選択	◆所有権獲得	◆歴史：近世	◆蓄積（富）
Puerto Rico	◆蓄積	◆選択	◆構築・建設	◆養成	◆歴史：近世	◆発展
Raja	◆廃棄	◆選択	◆二点間移動	◆蓄積	◆歴史：中世	◆構築・建設
Reibach & Co	◆蓄積	◆選択	◆配置	◆収集	◆ビジネス	◆収集
Richelieu und die Königin!	◆蓄積	◆取得	◆_	◆収集	◆歴史：近世	◆権勢

Royal Turf	◆蓄積	◆提示	◆二点間移動	◆通過	◆スポーツ	◆蓄積（富）
RUMIS	◆蓄積	◆構築・建設	◆_	◆布置	◆歴史：中世	◆構築・建設
San Gimignano	◆達成	◆配置	◆選択	◆整列	◆歴史：中世	◆構築・建設
San Juan	◆蓄積	◆選択	◆構築・建設	◆養成	◆歴史：近世	◆発展
San Marco	◆蓄積	◆選択	◆提示	◆所有権獲得	◆歴史：近世	◆権勢
Sankt Petersburg	◆蓄積	◆選択	◆売買	◆蓄積	◆歴史：近世	◆構築・建設
Showmanager	◆蓄積	◆購入	◆整頓	◆収集	◆ショウビジネス	◆創造
Sisimizi	◆_	◆配置	◆二点間移動	◆接続	◆自然	◆接続
Speed	◆廃棄	◆配置	◆_	◆マッチング	◆なし：アブストラクト	◆なし
Ta Yü	◆蓄積	◆配置	◆整頓	◆接続	◆歴史：古代	◆構築・建設
Tadsch Mahal	◆蓄積	◆競り値付け	◆配置	◆所有権獲得	◆歴史：近世	◆権勢
Tanz der Hornochsen	◆蓄積（逆）	◆選択	◆配置	◆廃棄	◆なし：アブストラクト	◆なし
Tikal	◆蓄積	◆配置	◆二点間移動	◆探検	◆考古学	◆探検
Tom Tube	◆蓄積	◆配置	◆二点間移動	◆収集	◆サイエンスフィクション	◆構築・建設
Tonga Bonga	◆蓄積	◆選択	◆二点間移動	◆通過	◆不定	◆蓄積（富）
Top Race	◆蓄積	◆選択	◆二点間移動	◆通過	◆スポーツ	◆競走
Torres	◆蓄積	◆選択	◆二点間移動	◆布置	◆ファンタジー	◆構築・建設
Trans America	◆接続	◆配置	◆整頓	◆競走	◆歴史：近世	◆発展
Tycoon	◆蓄積	◆構築・建設	◆二点間移動	◆所有権獲得	◆ビジネス	◆蓄積（富）
Typo	◆廃棄	◆配置	◆選択	◆布置	◆なし：ワードゲーム	◆なし
Union Pacific	◆蓄積	◆配置	◆取得	◆所有権獲得	◆歴史：近代	◆蓄積（富）
Verflixxt!	◆蓄積	◆選択	◆二点間移動	◆所有権獲得	◆人生	◆収集／の回避
Verräter	◆蓄積	◆選択	◆征服	◆所有権獲得	◆ファンタジー	◆戦闘
Versunkene Stadt	◆蓄積	◆構築・建設	◆二点間移動	◆収集	◆ファンタジー	◆蓄積（富）
Viele Dinge	◆蓄積	◆選択	◆提示	◆競走	◆なし：バー	◆なし
Villa Paletti	◆優勢	◆配置	◆整頓	◆布置	◆ファンタジー	◆構築・建設
Vinci	◆蓄積	◆選択	◆征服	◆所有権獲得	◆歴史：古代	◆養成
Visionary	◆達成	◆構築・建設	◆_	◆布置	◆なし：器用さの	◆なし

					ゲーム	
Viva il Re!	◆蓄積	◆二点間移動	◆投票	◆達成	◆ファンタジー	◆権勢
Wat 'n dat!?	◆蓄積	◆整頓	◆提示	◆布置	◆なし：バー	◆なし ティーゲーム
Wie ich die Welt sehe	◆達成	◆提示	◆選択	◆マッチング	◆なし：バー	◆なし ティーゲーム
Word-Whiz	◆達成	◆提示	◆_	◆マッチング	◆なし：ワード	◆なし ゲーム
Yinsh	◆達成	◆配置	◆二点間移動	◆整列	◆なし：アブスト	◆なし ラクト
Zapp Zerapp	◆競走	◆選択	◆提示	◆マッチング	◆ファンタジー	◆競走
Zertz	◆達成	◆配置	◆二点間移動	◆所有権獲得	◆なし：アブスト	◆なし ラクト
Zoffi im Zoo	◆蓄積	◆配置	◆競り値付け	◆廃棄	◆自然	◆なし
Zug um Zug	◆蓄積	◆構築・建設	◆取得	◆接続	◆歴史：近代	◆競走

# 索引

---

## Index

3M	.....	46,80	Boria, Eric	.....	275
3M Bookshelf	.....	46	Borman, Kathryn	.....	258
Aarseth, Espen	.....	30,249	Bowman, Sarah	.....	17
Abbott, Robert	.....	51	Branham, Frank	.....	105
Alden, Scott	.....	166	Breese, Richard	.....	93
Aleknevicus, Greg	.....	30,105,146,154,175,222	British Diplomacy Society	.....	49
Alvaro, Gabe	.....	187	Bromley, Darwin	.....	101
Aminzadah, Sybille	.....	18	Brunner, Gordon	.....	176,201
Anderson, Benedict	.....	201	Burgess, Eric	.....	122
Appelcline, Shannon	.....	130,153	Butsch, Richard	.....	169,191
Ariel	.....	50	Caillois, Roger	.....	13,153
Arneson, Dave	.....	36	Calhamer, Alan	.....	32
As d'Or	.....	72	Calleja, Gordon	.....	84
Atlantic, the	.....	110	Cannes Games Festival	.....	72
Attia, William	.....	109	Carver, Derek	.....	59,93
Avalon Hill	.....	32,47,94,96	Marcel-André Casasola Merkle	.....	132
Avaloncon	.....	100	Castelfranchi, Cristiano	.....	263
Avedon, Elliott	.....	261	Clarke, Theo	.....	103
Barnes, Michael	.....	100,181	Clifford, Mike	.....	93,104
Bayerische Spiele-Archiv	.....	85	Colovini, Leo	.....	106
Beierer, Christian	.....	98	Consalvo, Mia	.....	269
Belk, Russell	.....	185,187	Conrad, Christwart	.....	75
Bell, R. C.	.....	16	Conte, Rosario	.....	263
Berg, Richard	.....	93	Costikyan, Greg	.....	15,18,28,53,154,225
Berger, Thomas	.....	80	Cover, Jeniffer	.....	17
Berlinger, Yehuda	.....	18,123,155,158	Crapuchettes, Dominic	.....	106
Bistro, Mr.	.....	117	Crawford, Chris	.....	13
Björk, Steffan	.....	138	Crogan, Patrick	.....	17
Board Game Colloquium	.....	18	Csikszentmihalyi, Mihaly	.....	205
Board Game Designers Forum	.....	193	Culin, Stewart	.....	16
Boardgamegeek	.....	20,165	Dagger, Stuart	.....	48,68,93,104
Boardgames Australia	.....	22	Davidson, Drew	.....	18
Boas, Franz	.....	21	Days of Wonder	.....	108
Bordenet, Mark	.....	18,163,171	de Rosa, Peter L.	.....	87
Borg, Richard	.....	96	Degann, Jonathan	.....	136

Delonge, Franz-Benno	80	Gebrüder Bing	67
Deutscher Spiele Preis	72,92	Gehrmann, Peter	98
Deutsches Spiele-Archiv	84	Gibson Games	57
Deutsches Spielemuseum	85	Gingold, Chaim	225
de Voogt, Alex	16	Glenn, Stephen	105,106
Dontanville, Morgan	63	Goffman, Erving	233,266,288
Dorra, Stefan	96	Gray, Mike	91
Duelist, the	41	Green, Mark	89,93
Duke, Richard	152	Greenwood, Don	51,93
Dunnigan, Jim	17,35,173	Grossberg, Lawrence	178
Eberle, Bill	56	Guidon Games	36
Edwards, Ron	40	Gygax, Gary	9,36
Eggert, Moritz	78,84,88	Hamlin, David	66
Eon	55	Hardin, Andrew	164
Eskelinen, Markku	15,143,241	Harrigan, Pat	17
Essener Feder	72	Harris, Robert	60
Essen Spiel	79,88,90,93	Harris, Lauwence	34
Evans, Paul	103	Hartwell, David	177
Faidutti, Bruno	65,105,149,162	Hasbro	106,109
Fairplay	69	Heartland Trefoil	57
Farquhar, David	93	Heide Smith, Jonas	242,251
Fenchel, Gerd	106	Heli, Rick	80,176
Gobet, Fernand	16	Henn, Dirk	129
Fields, Deborah	269	Hennion, Antoine	181
Fine, Gary	17,170,178,186,202	Hertzano, Ephraim	88
Fiske, John	188	Hexagames	51
Förderpreis für Nachwuchsauteuren	75	Hippodice Autorenwettbewerb	75
Frasca, Gonzalo	15	Hodel, Werner	75,102
Fredrick, Filis	47	Holopainen, Jussi	138
Freeman, Jon	17	Holzgrafe, Rick	177
Freund, Weiland	84	How, Alan	93,104
GAMA	84	Huang, Wei-Hwa	276
Game Cabinet, the	98	Hughes, Linda	246,250
Games Guild	49	Huizinga, Johan	13,205,272
Games International	90	Hunicke, Robin	224
Games Journal, the	105	Hurter, William	68
Games Magazine	104	Huzzey, Richard	63,84
Games People Play	89	Inno-Spatz	75
Games Workshop	59	Intellect Games	50
Garfield, Richard	274,286	International Game Designer Conference	75
Gathering of Friends	95,100	International Gamers Awards	71

International Society for Board Game Studies	16	Matchoss, Michael	88
Jackson, Steve (US)	38,54,62	Mattel	109
Jackson, Steve (UK)	59	Mayfair	51,61,101
Jahnke, Jens	18	McNeil, Andrew	50
Järvinen, Aki	15,80, 112,134,138,143,152	Metagaming	54,62
Retschitzki, Jean	16	Miller, Marshall	201
Jenkins, Henry	166,188	Bradley, Milton	34,88,91
Jeu de l'année	72	Mixon, Ken	183
Jolly, Tom	62	Monica, Carol	89
Just Games	89	Moon, Alan	90,94,100,103,108,235
Juul, Jesper	13,15,171,207,240,261	Murray, H. J. R.	16
Kafai, Yasmin	269	Murray, Janet	15
Kennerspiel des Jahres	71,109	Myers, David	30
Kiesling, Michael	106	Müller, Reiner	69
Kilgore, Tim	175	North Shore Gaming Club	90
Kinderspiel des Jahres	71	Nürnberg Spielwarenmesse ニュルンベルク・トイフェア	
Kirshenbaum, Matthew	17	Odenhoven, Thomas	76
Kittredge, Jack	56	Oker, Eugen	47
Knizia, Reiner	81,83,96,146,162,262	Olotka, Peter	55,56
Knucklebones	20	Onanian, Rick	47
Konzack, Lars	174,179	Origins	33
Koplow, James	52	Origins Awards	71
Kosmos	99	Ortega-Grimaldo, Fransisco	12,18
Koster, Raph	206,238	Pagliari, Fabio	262,272
Kramer, Wolfgang	81,88,102	Palesch, Klaus	104
Kriegsspiel	79	Palmer, Nicholas	17,52
Lanza, Mario	83	Parker Brothers	88
Launius, Richard	63	Parlett, David	16,24,29,50,88,223
Lazzaro, Nicole	206,235	Perren, Jeff	36
LeBlanc, Marc	206	Petty, Mike	28,106
Lenarcic, John	18	Pfeifer, Ray	98
Levin, Graeme	49	Pinder, Greg	79
Levy, Larry	105,134	Pope, Jackson	193
Lippincott, Nancy	258	Pritchard, David	16
Livingstone, Ian	59	Protospiel	107
Lowder, James	43	Lewis Pulsipher	58,105,216,218
Mackay, Daniel	17	Pöppel-Revue, die	69,72
Mackay-Scollay, James	18	R&D Games	98
Maier, Otto Robert	67	Randolph, Alex	46,88
Malinowski, Bronislaw	21	Ravensburger	67,88
ManorCon	50	rec.games.board	94,96

Reiver Games	193	Strategy Plus	90
Rio Grande Games	104	Strategy and Tactics	32,173
Roberts, Charles S.	32	Süddeutsche Spielemesse	77
Rosenberg, Uwe	109	Suits, Bernard	246
Rowland, Harry	79	Sumo	93,103
Russell, Scott	197	Sutton-Smith, Brian	261
Rösner, Horst-Rainer	103	Svitavsky, William	174
SPI	32,53,173	TSR	34,58
Sackson, Sid	46,88	Teuber, Klaus	81,89,92,99
Salen, Katie	15,115,118,156,230,261	Thorne, Scott	176,201
Sarrett, Peter	97	Thornquist, Rick	83
Sauer, Nick	117,122	Tidwell, Ken	98
Schacht, Michael	109	Toncar, Walter	92
Schell, Jesse	224	Tresham, Francis	51,57,93
Schlickbernd, Jennifer	94	Tsao, Vincent	52
Schloesser, Greg	72,100,105	Tummelson, Jay	101,104
Schmiel, Karl-Heinz	89,97	Flying Turtle	101
Schuco	67	Überplay	108
Schwarz, Helmut	66	Uherske, Chuck	194
Seyfarth, Andreas	96,109	Uhl, Mick	51
Seyfarth, Karen	109	Ulrich, Richard	102,106
Shapiro, Dave	48	Valley Games	53,192
Siggins, Mike	24,92	Vasey, Charles	93,184
Simonsen, Redmond	32	Vygotsky, Lev	287
Sniderman, Stephen	286	Waddingtons	49
Solitander, Nikodemus	199	Walker, Brian	79,90
Solko, Derk	166,173,216	Wall Street Journal, the	110
Solomon, Eric	50	Wallendorf, Melanie	187
Sonderpreis Komplexes Spiel	109	Wardrup-Fruin, Noah	17
Spears	49	Washington Post, the	110
Speier, Matthew	286	Watts, David	61,88
Spiel der Spiele	69,72,88	Weninger, Csilla	275
Spielbox	69	Werneck, Tom	70,73,82
Spielautorentreffen	74	West Australian Boardgaming Association	10,21
Spielautorenzunft	74	West End Games	62
Spielerei	69,75	Wettering, Ronald	96
Spieldrieks	105	White Wind	95
St. Laurent, James	51	White Wolf	39
Stam, Robert	29	Whitehill, Bruce	16
Stebbins, Robert	23	Williams, J. Patrick	186
Stöckmann, Britta	18	Wired	110

- |                                      |                            |   |                      |
|--------------------------------------|----------------------------|---|----------------------|
| Wittig, Reinhold                     | 74                         | 引力  | 207                  |
| Wizards of the Coast                 | 171                        | イージーファン                                     | 206                  |
| Wolf, Mark J. P.                     | 30                         | 『ウィズ・ウォー』(Jolly 1983)                       | 62                   |
| Wrede, Klaus-Jürgen                  | 106                        | 『ウイット・アンド・ウェイジャー』(Crapuchettes 2005)        | 107                  |
| Zagal, José                          | 232                        | 『ウォリアー・ナイト』(Carver 1985b)                   | 59                   |
| Zamborsky, Steve                     | 194                        | 『ウォー・イン・ザ・イースト』(Simonsen and Dunnigan 1974) | 33                   |
| Zappa, Leo                           | 163                        | 『ウォー・イン・ザ・ウェスト』(Dunnigan 1976b)             | 33                   |
| Zeit, die                            | 47                         | 『ウォー・イン・ヨーロッパ』(Dunnigan 1976a)              | 33                   |
| Zimmerman, Eric                      | 15,115,118,156,230,261     | ウォーゲーム                                      | 31,116,155           |
| Z-man Games                          | 63,108                     | 『うさぎとカメ』(Parlett 1973)                      | 50                   |
| 『1829』(Tresham 1974)                 | 51                         | 『うさぎとカメ』(ドイツ語版) (Parlett 1979)              | 88                   |
| 『1830』(Tresham 1986)                 | 51                         | 運   | 229                  |
| 『1835』(Tresham and Meier-Backl 1990) | 101                        | 『エクストララット』(Schmiel 1991)                    | 94                   |
| 『1870』(Dixon 1994)                   | 51                         | 『エグゼクティブ・デシジョン』(Sackson 1971)               | 47                   |
| 『18XX』シリーズ                           | 131                        | エッセン・ゲームフェア                                 | 48,76,Essen Spiel    |
| 『アウトドア・サバイバル』(Dunnigan 1972)         | 52                         | 『エバミノンダス』(Abbott 1975)                      | 51                   |
| 『アウトバースト！』(Hersch 1986)              | 26                         | エリアインフルエンス                                  | 130                  |
| 『アウフ・アクセ』(Kramer 1987)               | 89                         | エリアコントロール                                   | 123,130,208,220      |
| アクション                                | 132,144,147,152            | エリアマジョリティ                                   | 130                  |
| アクションポイント                            | 106,120,208                | 『エルグランデ』(Kramer and Ulrich 1995)            | 102,131              |
| 『アクワイア』(Sackson 1962)                | 46,48,124                  | 『エルフエンランド』(Moon 1998)                       | 103                  |
| 『アグリコラ』(Rosenberg 2007)              | 109,134,152,192            | 『エレクション』(Drakes et al. 1972)                | 50                   |
| アゴーン                                 | 153                        | 『エントデッカー』(Teuber 1996)                      | 102,125              |
| 欺き                                   | 278                        | 『エンパイア・ビルダー』(Bromley and Fawcett 1980)      | 61                   |
| 遊びの目的                                | 204                        | 『王家の谷』(Beirer 1992)                         | 98                   |
| 新しい物崇拝                               | 183,185                    | 『王と枢機卿』(Schacht 2000)                       | 131                  |
| アブストラクト                              | 16,114,117,143,146,213,259 | 玩具生産  | 66                   |
| 『アムステルダムの商人』(Knizia 2000b)           | 127                        | 『オーガ』(Jackson 1977b)                        | 54                   |
| 『あやつり人形』(Faidutti 2000b)             | 132                        | 『オーガナイズド・クラ임』(Koplow 1974)                  | 52                   |
| 『アルハンブラ』(Henn 2003)                  | 108,129,158                | オークション                                      | 123,125,130,220      |
| アレア                                  | 153                        | 快   | 203                  |
| アングロ=アメリカン                           | 45,114,117,121,148,155,162 | 階段式得点                                       | 158                  |
| 『アンダーカバー』(Kramer 1984)               | 88                         | 快樂主義的プレイヤー                                  | 264                  |
| 『アーカム・ホラー』(Launius 1987)             | 63                         | 会話  | 123                  |
| 『囮碁』                                 | 103                        | カウンターカルチャー                                  | 178                  |
| 『1号線で行こう』(Dorra 1995)                | 101                        | カオス   | 229                  |
| 一般市場                                 | 16,82,106                  | 『カタンの開拓者たち』(Teuber 1995)                    | 18,81,99,134,155,221 |
| 『イルミナティ』(Jackson 1983)               | 62                         |   |                      |
| インターラクション                            | 128,203,215,222,234        |   |                      |
| インターフェース                             | 115                        |   |                      |
| 『イントリーグ』(Dorra 1994)                 | 96                         |   |                      |

- 『カタンの開拓者たち 宇宙編』(Teuber 1999) ..... 158  
 活動的プレイヤー ..... 243, 256  
 株式 ..... 130  
 可変フェイズ順 ..... 208  
 『カルカソヌ』(Wrede 2000) ..... 106, 124, 131, 141  
 感覚刺激 ..... 206  
 環境 ..... 113  
 関心のコミュニティ ..... 166  
 間接的インタラクション ..... 217, 220  
 完全情報 ..... 152  
 関与 ..... 157  
 『ガンスリンガー』(Hamblen 1982) ..... 62  
 『ガーブス』(Jackson 1986) ..... 38  
 『貴族の務め』(Teuber 1990a) ..... 92  
 『キャメロットを覆う影』(Cathala and Laget 2005) ..... 191  
 『キャンディランド』(Abbott 1949) ..... 26  
 『キャンペーン』(Campaign) (1971) ..... 8  
 競走 ..... 138  
 競争 ..... 122, 140, 164, 245, 250  
 競争的な振る舞い ..... 244  
 競争的プレイ ..... 13  
 切り離された行為 ..... 13, 267, 270, 283  
 『キルクス・マクシムス』(Greenwood and Matheny 1979)  
       ..... 62  
 『キングメーカー』(McNeil 1974) ..... 51  
 キングメーキング ..... 280  
 『キーダム』(Breese 1998) ..... 133  
 技術ツリー ..... 57  
 ギーク文化 ..... 171, 174, 179, 191  
 『クアーズ』(Eberle et al. 1980) ..... 56  
 『クイーンズ・ネックレス』(Cathala and Faidutti 2003)  
       ..... 127  
 『クオ・ヴァディス』(Knizia 1992b) ..... 96  
 口コミ ..... 100, 110, 175, 191, 196, 291  
 口出し ..... 276  
 『クラニウム』(Alexander and Tait 1998) ..... 27  
 『クルー』(Pratt 1948) ..... 26  
 『クルード』(Pratt 1948) ..... 16  
 『クレオパトラ鉄道』(Zamborsky 2010) ..... 194  
 『クレムリン』(Hostettler 1988) ..... 62  
 偶然 ..... 153
- グラフィクス ..... 224  
 『ケイラス』(Attia 2005) ..... 109, 133  
 結果へのこだわり ..... 261, 264, 270, 271  
 『ゲオス』(Wiersma 2006) ..... 124  
 ゲミュートリヒサイト ..... 84  
 幻想 ..... 206  
 『原油王』(St.Laurent 1974) ..... 51  
 ゲートウェイ・ゲーム ..... 106, 196  
 ゲーマーズゲーム ..... 36  
 ゲーミング ..... 233, 243, 257, 287  
 ゲーミング集会 ..... 76, 169, 188, 201  
 ゲーム pr0n ..... 188  
 ゲーム主義 ..... 40  
 ゲーム理論 ..... 152, 242  
 コアメカニクス ..... 139  
 攻撃／守備 ..... 121  
 交渉 ..... 127  
 『コズミック・エンカウンター』(Eberle et al. 1977) ..... 9, 55, 62  
 子供の遊び ..... 204  
 コミュニケーション ..... 153, 243, 273  
 コレクタブルカードゲーム ..... 116, 155, 163, 173  
 『コロレット』(Schacht 2003a) ..... 109, 129, 149  
 『コンセントレーション』(Concentration) ..... 8  
 コンピューティング ..... 173  
 『コンフロンテーション』(Confrontation) (1974) ..... 16, 51  
 コースター宣言 ..... 73  
 『ゴア』(Dorn 2004) ..... 142  
 合理的プレイヤー ..... 242, 264  
 『ゴールドラッシュ』(Knizia 1990) ..... 96  
 サイエンスifikション ..... 52, 162, 177, 199  
 『サイクルレース』(Bontenbal 1991) ..... 96  
 最終目標 ..... 134, 140  
 『砂漠を越えて』(Knizia 1998a) ..... 103  
 サブ・メカニクス ..... 118  
 『さまよえるオランダ人』(Teuber 1992) ..... 96  
 『サンファン』(Seyfarth 2004) ..... 133  
 『ザーガランド』(Randolph and Matchoss 1981) ..... 88  
 『シグマファイル』(Solomon 1973) ..... 50  
 『市場のお店』(Knizia 1994a) ..... 96  
 システム的要素 ..... 112  
 システム理論 ..... 212

- 『シヴィライゼーション』(Tresham 1980) ..... 57  
 シミュレーション ..... 50,64,116,155,163,228  
 社交ゲーム ..... 13,65,80  
 社交的遊び ..... 250,254,286  
 社交的インタラクション ..... 223,232  
 社交的相互行為 ..... 234,236,244,275,284,287  
 社交的文脈 ..... 240,243,249,277,286  
 シャーデンフロイデ ..... 238  
 『シャーロック・ホームズ 10 の怪事件』(Edwards et al. 1981) ..... 88  
 収集家 ..... 185  
 終了時目標 ..... 138  
 『ショウビズ』(Carver 1985a) ..... 62  
 『ショッテン・トッテン』(Knizia 1999e) ..... 191  
 所有権獲得 ..... 140  
 親交 ..... 206  
 進行 ..... 211,216  
 真のプレイヤー ..... 264  
 『シーボイガンを喰った怪獣』(Costikyan 1979) ..... 53  
 『ジェノバの商人』(Dorn 2001a) ..... 128,145  
 自己動機性 ..... 204  
 自発的関与 ..... 234  
 『ジャワ』(Kramer and Kiesling 2000b) ..... 125  
 じょんけん ..... 208  
 『蒸気の時代』(Wallace 2002) ..... 158  
 情報 ..... 115,151  
 シリアス・レジャー ..... 23  
 人口統計 ..... 167  
 『人生ゲーム』(Klamer 1960) ..... 26  
 人の要因 ..... 206  
 『スキヤッタゴリーズ』(Scattergories) (1988) ..... 46  
 『スクラブル』(Butts 1948) ..... 25,124  
 『スコットランドヤード』(Burggraf et al. 1983) ..... 88  
 『スコードリーダー』(Hill 1977) ..... 33  
 『スター・ウォーズ:CCG』(Darcy et al. 1995) ..... 163  
 『スターフォース』(Simonsen 1974) ..... 53  
 『ストラテゴ』(Mogendorff 1959) ..... 57  
 『ストーンエイジ』(Brunnhofer 2008) ..... 129,134  
 スペシャリスト・ゲーム ..... 29  
 スポーツマンシップ ..... 260  
 スラン ..... 199  
 スーパーファン ..... 175  
 『ズーロレット』(Schacht 2007) ..... 109  
 生活環境 ..... 171  
 征服 ..... 121  
 『世界一周旅行』(A Trip Around the World) ..... 67  
 セットコレクション ..... 123,128  
 接続 ..... 140  
 競り付け ..... 123  
 セルフ・ハンディキャッピング ..... 244,252,265  
 戦術 ..... 213  
 選択 ..... 120,123  
 戰略 ..... 213  
 相互行為 ..... 13,232,286  
 想像の共同体 ..... 201  
 創発 ..... 211,213  
 ソリティア ..... 140  
 ソーシャルファン ..... 238  
 『ソートウェーブ』(Solomon 1974) ..... 50  
 『ソード・アンド・ソーサリー』(Costikyan 1978) ..... 53  
 『タイクーン』(Kramer and Rösner 1998) ..... 103  
 体験 ..... 253  
 『タイタン』(McAllister and Trampier 1980) ..... 53  
 対立 ..... 140  
 タイルプレースメント ..... 123,208,219  
 『タブー』(Hersch 1989) ..... 27  
 『タリスマント』(Harris 1983) ..... 9,60  
 『タルバ』(Casasola Merkle 2006) ..... 124  
 『タージマハル』(Knizia 2000d) ..... 106,159  
 第一次世界大戦 ..... 67  
 ダイスを振って移動 ..... 208  
 『大聖堂』(Rieneck and Stadler 2006) ..... 134  
 脱落 ..... 157  
 『ダンジョン!』(Gray et al. 1975) ..... 58  
 『ダンジョンズ・アンド・ドラゴンズ』(Gygax and Arneson 1974a) ..... 8,37,58  
 『ダンブロフロス』(Watts 1984) ..... 88,101  
 『チェインメイル』(Gygax and Perren 1971) ..... 36  
 『チエス』 ..... 120,159  
 蓄積 ..... 138  
 蓄積者 ..... 185  
 『チグリス・ユーフラテス』(Knizia 1997a) ..... 103,124,227

- 『チケット・トゥ・ライド』(Moon 2004a) ..... 108  
 『チャイナタウン』(Hartwig 1999) ..... 75,124  
 挑戦 ..... 206  
 直接的インターラクション ..... 217,220  
 著作権保護 ..... 189  
 著者 ..... 72,74  
 チート ..... 267  
 『ツイクスト』(Randolph 1961) ..... 25,46  
 通過 ..... 140  
 『ティカル』(Kramer and Kiesling 1999) ..... 106,120,131  
 『ティラノ EX』(Schmiel 1992) ..... 97  
 『ティンバーランド』(Teuber 1989) ..... 98  
 『ティルズ・オブ・ジ・アラビアン・ナイト』(Goldberg 1985) ..... 62  
 テクストの生産性 ..... 188  
 テーブルゲーム ..... 12  
 テーブルトーク ..... 275  
 テーマ ..... 108,115,142,162,226  
 出会い ..... 233,247,255  
 『ディスパッチャー』(Roberts 1958b) ..... 52  
 『ディプロマシー』(Calhamer 1959) ..... 16,32,49  
 『デイズ・オブ・デシジョン III』(Harry Rowland and Greg Pinder 2004) ..... 79  
 『デューン』(Eberle et al. 1979) ..... 56  
 『電力会社』(Friese 2004) ..... 158  
 開戦 ..... 57,78,121,140  
 『東方への衝動』(Chadwick and Banner 1973) ..... 33  
 得点エンジン ..... 158  
 『トトボリー』(Palmer and Lee 1938) ..... 8  
 『トリビアル・パースト』(Haney and Abbot 1981) ..... 26  
 トレード ..... 123,224  
 トレード／交渉 ..... 123,127,219  
 『トレース』(Kramer and Kiesling 2000a) ..... 106  
 ドイツ ..... 65  
 ドイツのゲーム ..... 86,92,94,99,107  
 動機 ..... 204  
 『ドクター・フー：ザ・ゲーム・オブ・タイム・アンド・スペース』(Carver 1980) ..... 59  
 『ドミニオン』(Vaccarino 2008) ..... 10,110  
 『ドラクボーゲン』(Bonds and Glimne 1985) ..... 61  
 『ドラゴンイヤー』(Feld 2007a) ..... 159  
 『ダンジョンクエスト』(DungeonQuest) ..... 61  
 『ドラゴンスレイヤー』(Simonsen and Hessel 1981) ..... 53  
 『ドリュンター・ドリューバー』(Teuber 1991) ..... 95  
 『ドーバー・パトロール』(Gibson 1911) ..... 57  
 『ナイアガラ』(Liesching 2005) ..... 109  
 内容物 ..... 113,224  
 ナラトロジー・ルドロジー論争 ..... 142  
 ナラティヴィスト ..... 162  
 『ニキ・ラウダのF1』(Kramer 1980) ..... 88,91,101  
 「逃げ馬」問題 ..... 158  
 『逃げろや逃げろ』(Wettering 1993) ..... 96  
 二点間移動 ..... 120,161  
 『ニムト』(Kramer 1994) ..... 96,149  
 ニュルンベルク ..... 66  
 ニュルンベルク・トイフェア ..... 68  
 『にわとりのしっぽ』(Zoch 1998) ..... 91  
 『ネファタフル』 ..... 54,132  
 配置 ..... 120,123,161  
 『ハゲタカのえじき』(Randolph 1988) ..... 126,149  
 発見 ..... 206  
 『ハンニバル：ローマvsカルタゴ』(Simonitch 1996) ..... 192  
 ハードファン ..... 206  
 『バウザック』(Zoch 1987) ..... 91  
 『バッカニア』(Bull 1938) ..... 8  
 『バトルライン』(Knizia 2000c) ..... 191  
 『バミューダ・トライアングル』(Bermuda Triangle) (1976) ..... 8  
 『ヴァレー・オブ・ザ・フォー・ウインズ』(Pulsipher 1980) ..... 59  
 『バルバロッサ』(Teuber 1988) ..... 89  
 『バルーンカップ』(Glenn 2003) ..... 107  
 『ヴァンパイア：ザ・マスカレード』(Rein-Hagen 1991) ..... 39  
 『ヴィラ・バレッティ』(Payne 2001) ..... 109  
 『バーディクト』(Roberts et al. 1959a) ..... 52  
 パターン認識 ..... 208  
 パルプゲーム ..... 27  
 『パンツアーブリッツ』(Dunnigan 1970) ..... 33  
 パーティゲーム ..... 26  
 パーラーゲーム ..... 26,66  
 非形式的な遊び ..... 137

- 秘匿要素 ..... 153  
 表現 ..... 206  
 ビデオゲーム ..... 14,110,169,198,200,244  
 『ピクショナリー』(Angel 1985) ..... 26  
 ピープルファン ..... 235  
 『ファクト・イン・ファイブ』(Onanian 1967) ..... 47  
 ファンタジー ..... 52,163  
 ファンダム ..... 176  
 ファンプロダクト ..... 189  
 『フィスト・オブ・ドラゴンストーン』(Faidutti and Schacht 2002) ..... 126  
 『フィノ』(Conrad 1999) ..... 76  
 『フィレンツェの匠』(Kramer and Ulrich 2000) ..... 106,142  
 フェアネス ..... 243,253  
 フェアプレー ..... 267  
 『フェレータ』(Casasola Merkle 1998) ..... 132  
 『フォッシル』(Palesch 1998) ..... 104  
 『フォーカス』(Sackson 1964) ..... 88  
 『フォーチュン』(Fenwick 1979) ..... 51  
 不完全情報 ..... 152  
 複合的要素 ..... 112,115  
 副次目標 ..... 137  
 服従 ..... 206  
 普段着のサブカルチャー ..... 178,189  
 布置 ..... 140  
 『フリンケ・ピンケ』(Knizia 1994b) ..... 91  
 『フリーダム・イン・ザ・ギャラクシー』(Butterfield and Barasch 1979) ..... 53  
 振る舞い的要素 ..... 113  
 『フルメタル・ブランネット』(Delfanti et al. 1988) ..... 94  
 フロー ..... 205,238  
 『フンタ』(Tsao 1978) ..... 52  
 ぶちこわし屋 ..... 263  
 『ブラッド・ロワイアル』(Carver 1987) ..... 59  
 『ブラフ』(Borg 1993) ..... 96  
 『ブリタニア』(Pulsipher 1986) ..... 58  
 文化資本 ..... 186  
 文脈依存性 ..... 280  
 『ブルトリコ』(Seyfarth 2002) ..... 109,132,152,158  
 ブライマリー・メカニクス ..... 118  
 プレイ時間 ..... 159  
 プレイテスト ..... 192  
 プレイバイ eメール ..... 94  
 プレイバイメール ..... 49  
 プレイヤー能力 ..... 55  
 变性意識状態 ..... 206  
 捕獲 ..... 120  
 ホビーゲーミング産業 ..... 178,191  
 ホビーゲーム ..... 12,16,28  
 『ボーダーランド』(Eberle et al. 1982) ..... 56  
 ボードゲーム ..... 12  
 『ボーナンザ』(Rosenberg 1997) ..... 127,129  
 『ポケットの中のゾンビ』(Lee 2009a) ..... 193  
 『ボーカー』 ..... 285  
 『ポートベロー・マーケット』(Odenhoven 2007) ..... 76  
 マイクロゲーム ..... 54  
 マジックサークル ..... 13  
 『マジック：ザ・ギャザリング』(Garfield 1993) ..... 18,39,98,163,275  
 『マジックレム』(Hamblen 1978) ..... 53  
 マジョリティコントロール ..... 130  
 『マスター・ラビンス』(Kobbert 1991) ..... 95  
 『マックマルチ』(McMulti) ..... 52,『原油王』  
 『ディ・マッヒヤー』(Schmiel 1986) ..... 89,94,103  
 マルチプレイヤー ..... 216,282  
 『マンハッタン』(Seyfarth 1994) ..... 96,101  
 『ミシシッピ・クイーン』(Hodel 1997) ..... 75  
 ミスリード ..... 278  
 民俗 ..... 25  
 『6日間レース』(Toncar 1986) ..... 92  
 メカニクス ..... 115,118,162,207,226  
 メタゲーム ..... 272,274,280  
 メタ目標 ..... 264  
 『メトロ』(Henn 1997) ..... 124  
 『メモリー』(Hurter 1959) ..... 8,68  
 目標 ..... 123,137,140,144,240  
 目標志向 ..... 242,249  
 『モダンアート』(Knizia 1992a) ..... 96,101  
 モディファイア・メカニクス ..... 118  
 物語表現 ..... 14,63,143,189,206,227  
 モノゲーミング文化 ..... 182  
 『モノポリー』(Darrow and Magie 1935) ..... 16,26,180,200

- 役割選択 ..... 123,131,219  
『郵便馬車』(Seyfarth and Seyfarth 2006) ..... 109  
優劣決め ..... 242,270,295  
『ユニオンパシフィック』 ..... 158  
『指輪物語』 ..... 53  
ユーロゲーム ..... 18,19,48,107,111  
悦び ..... 203  
ライセンスゲーム ..... 27  
『ラ・チッタ』(Fenchel 2000) ..... 106  
『ラツツィア！』(Knizia 2004b) ..... 147  
『ラビリス』(Kobbert 1986) ..... 95  
『ラミーキューブ』(Hertzano 1977) ..... 88  
『ラー』(Knizia 1999a) ..... 108,129,146,160  
『リスク』(Lamorisse 1959) ..... 9,79,109,155  
リソース ..... 126,140  
リプレイアビリティ ..... 211  
『ルイ14世』(Dorn 2005) ..... 131  
ルドロジー ..... 15,143,162  
ルールセット ..... 115  
『レイルウェイ・ライバルズ』(Watts 1973) ..... 61,88  
『レイルバロン』(Erickson and Erickson Jr. 1977) ..... 52  
『レイルロード・タイクーン』(Drover and Wallace 2005)  
..... 190  
レジャー・サブカルチャー ..... 普段着のサブカルチャー  
『レース・フォー・ザ・ギャラクシー』(Lehmann 2007)  
..... 190  
『レーベンヘルツ』(Teuber 1997) ..... 103  
『ロストパレー』(Goslar and Goslar 2004) ..... 125  
『ロボラリー』(Garfield 1994) ..... 40  
『ローズ&ポーツ』(Doumen and Wiersinga 1999b) ..... 129,159  
『ロード・オブ・ザ・リング』(Knizia 2000a) ..... 106  
ロールプレイング ..... 17,58,116,173,189  
『ワイルドライフ・アドベンチャー』(Kramer and Kramer  
1985) ..... 97  
ワーカープレースメント ..... 123,131,219