

# ゲームの規則

わかしま ただし  
若島 正

プロフィール  
1952年京都府生まれ。京都大学名誉教授。専門は英米文学、ウラジミール・ナボコフ研究。2003年に著書『乱視読者の英米短篇講義』（研究社）で読売文学賞受賞（随筆・紀行部門）。翻訳書にウラジミール・ナボコフ著『ロリータ』（新潮社）など。将棋作家およびチェス・プロブレム作家として多数の作品を発表。将棋作品集に『盤上のファンタジア』（河出書房新社）などがある。

わたしの手元に、*The Games We Played: The Golden Age of Board & Table Games* という本がある。これは副題にあるように、ボードゲームやテーブルゲームの「黄金時代」であった一九世紀後半に、アメリカの一般大衆が遊んだゲームの数々を、あざやかな色彩図版で再現し、それにニューヨーク歴史協会の現副会長であるマーガレット・K・ホフナーが解説文を付けた大型本である。この本を眺めていると、その黄金時代から一〇〇年以上が経過して、テレビゲームやPCゲームの時代になった現在、どれほどゲームが進化したかを如実に感じさせられると同時に、わたしにとってゲームの「黄金時代」であった子供の頃を否応なしに思い出させられる。

昭和三十年代のことである。家の近くの繁華街にあつたおもちゃ屋は、わたしにとってパラダイスであり、何か事あるたびに、ご褒美としていろんなゲームを買ってもらつた。買ってもらうだけでなく、モノポリーのようなボードゲームは遊び方だけ憶えて、ボール紙で作つたりもした。どんなゲームにも、必ずルールがある。逆に、ルールを決めれば、それで新しいゲームができる。友達と一緒

に遊んでいるうちに、ルールをこう変えればもつとおもしろくなる、ということがわかると、そういう「ローカルルール」で遊んだ。自作のボードゲームだと、そういう変形は簡単だ。ビー玉でもメンコでもトランプでもなんでもいい。子供の頃にそうした遊びをしたことがあれば、それはきつとローカルルールに基づいていたはずだ。

つまり、ゲームの規則は絶対ではない。それは遊ぶ人間がいくらでも変えられるものだ。しかし、逆に考えれば、長い歴史のあいだに現在の形になつて、今でも大勢の人間が遊んでいる囲碁、将棋、チェスといったゲームは、幾多のローカルルールが淘汰された末の、叡智の結晶である。たとえば、将棋に「打歩詰禁止」という奇妙なルールがあり、これは将棋の本質的な部分にほとんど関係しない。しかし、わたしが関心を持っている、詰将棋という将棋パズルにおいては、そのルールが詰将棋独自の世界を作り出すのに大きく貢献している。いったい誰が何を考えてそういう奇妙なルールを付け加えたのか。そんな不思議の念に打たれるときに、わたしは将棋というゲームの底知れない深さを実感するのである。

月刊  
みんなぱく

3月号目次

- |   |  |
|---|--|
| <p>1 エッセイ 千字文<br/>ゲームの規則<br/>若島 正</p> <p>2 玩具を見透かす眼差しの彼方<br/>——特別展「子ども／おもちゃの博覧会」から<br/>笹原 亮二</p> <p>4 「おもちゃ」から見る子ども像<br/>是澤 博昭</p> <p>6 女兒と紙製着せ替え人形<br/>森下 みさ子</p> <p>8 戦後日本とおもちゃの変遷<br/>日高 真吾</p> <p>10 ○○してみました世界のフィールド<br/>庶民の足、ダラダラ<br/>鈴木 英明</p> | <p>12 みんなぱく Information</p> <p>14 想像界の生物相<br/>ティンガティンガの妖怪<br/>和田 正平</p> <p>16 新世紀ミュージアム<br/>明日の博物館<br/>鈴木 紀</p> <p>18 シネ倶楽部 M<br/>歌を発見し、収集した音楽学者<br/>——「歌追い人」<br/>福岡 正太</p> <p>20 ながなんちゃ<br/>ベンガルのラスグッター<br/>田中 鉄也</p> <p>21 次号予告・編集後記</p> |
|---|--|