

(批評のための)

# 捏造ドイツボードゲーム現代史

沢田 大樹

# 喋る人について

- ボードゲームの和訳をしています
- たまに創作の同人活動もしています
- ウェブログも時々書いています（「実録：食卓遊戯」）。このプレゼンテーションは上記ウェブログに書いた記事に基づきます
- 学校ではゲーム理論のようなものの勉強などをしていました

# 目次

- はじめに。ドイツボードゲームとは何か、何のために歴史が欲しいか、ポリテイクスのゲームとしての現代史。
- プレヒストリー。ユーロ以前、サクソンと「ユーロ形式」の誕生、英米の70年代とホビーゲーム、ドイツボードゲーム勃興前夜。
- 本題。ドイツのボードゲームの興隆、拡散、現在。

はじめに。ドイツボードゲームとは何か、何のために歴史が欲しいか、ポリテイクスのゲームとしての現代史。

# このパートの概要

- ドイツ（を中心とする欧州）でここ30年くらいに出てきたボードゲームは特徴的で面白い
- けれども、何が面白いか説明する言葉がない
- ドイツのゲームの現代史を辿る事で、特徴を表す言葉が見つかるんじゃないか
- 現代史を辿る補助線として、ドイツのゲームによく見られる「ポリティクス」の概念をクローズアップして見ていきたい

ドイツボードゲーム

とは何か

- 厳密な定義はない
- 厳密じゃない意味でもはっきりしない
- 「30分～2時間くらいで、ルールはA4版8頁くらいまで、駒が木でできてて、
- 「血と暴力が関係なくて、物語性が希薄で、考え所があって、っていうかカタンみたいな…」

- 世間的な認知としては
  - 80年代末くらいに英米の一部好事家の耳目を集める
  - 「カタンの開拓者たち」の英語版(1996)で定着
  - 「ドイツゲーム」「ユーロ」「ファミリーストラテジー」など呼び方色々



何のために現代史が  
欲しいか

- 「ドイツの現代ボードゲーム」は語るに足る内容を持ったカテゴリだと思う
- 現に面白いゲームと詰まらないゲームはあり、何がしかの傾向もある
- でも語る為の言葉がない。「おもしろかったです」「つまらなかったです」
- システムを分解して個別に詳細検討するためのメソッドがない

- 個々の作品が歴史の中にどう位置づけられるか、ということをするための体系もない
- 断片的な像は個々人あるみたい
- その断片を【歴史】としてまとめればもう少し有意義な形で喋る＝鑑賞することができるようになるかも

どんな観点で現代史  
を作るか

**「ポリティクスのゲームとして  
のドイツボードゲーム」**

ポリティクスとは

- 他のプレイヤーを恣意的に対象にして、その対象者のゲーム状況を差別的に変えてしまうこと。
- 3人以上で遊ぶゲームでのみ発生する概念/現象。また、伝統的なゲームではほとんど見られない。
- 言葉としての初出はGarfield et al. “Characteristics of Games”(2012)

# ポリティカルなゲームにおける戦略例

- 1位になると叩かれるので目立たず潜伏
- 他の人同士を戦わせて美味しい所取り
- 泣き落とししたりおだてたり脅したりして自分を攻撃対象から外してもらおう
- ゲーム外の事を持ちだしてみる「さっきコーラ奢ってやっただろっ」
- 自分以外の誰かが自己犠牲精神を発揮するべきと主張



# 良いか悪いか

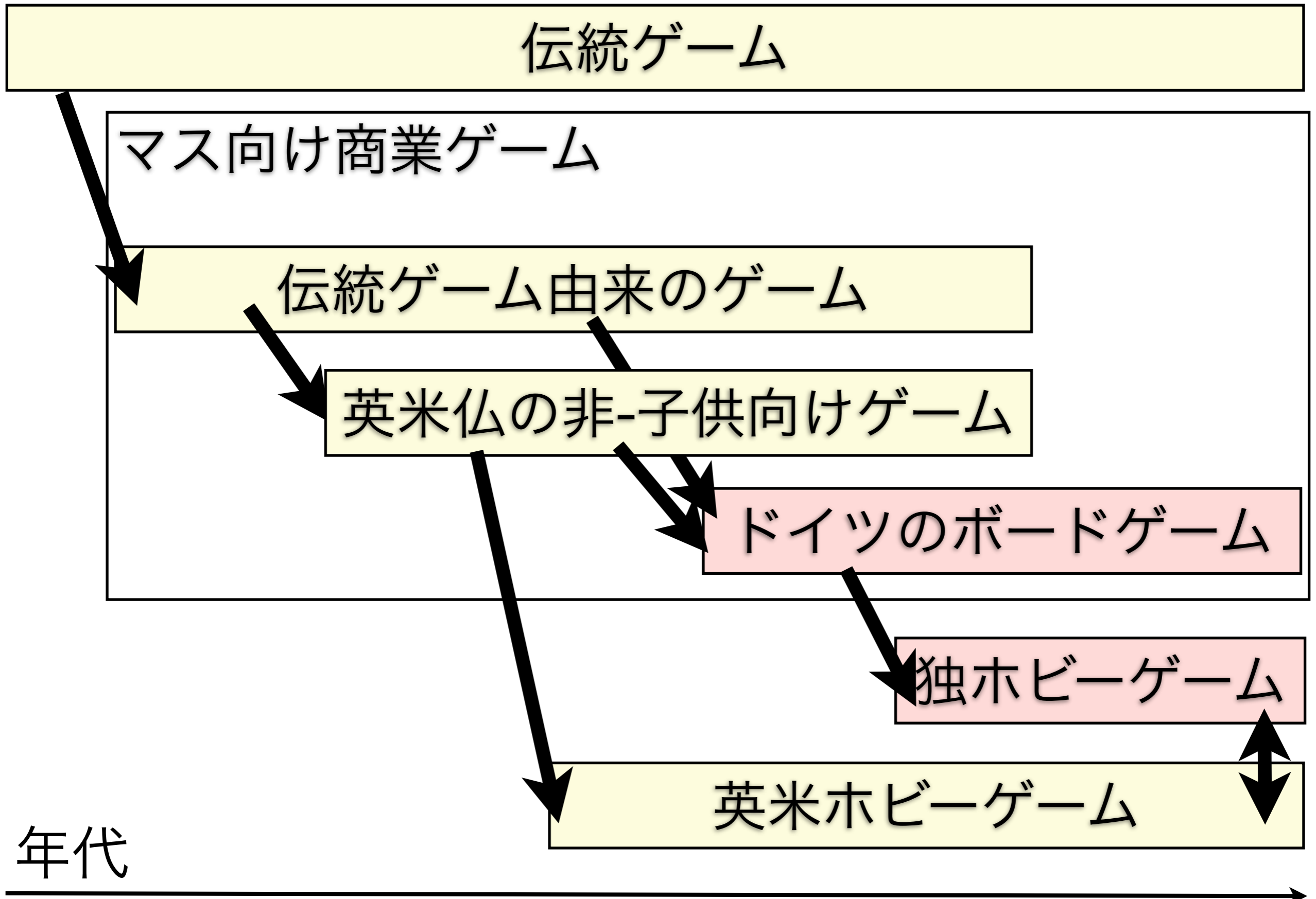
- ゲームが不毛になりがち。どのゲームも同じ「ポリティクスのゲーム」になってしまう。ディベートと印象操作以外の技術を磨く気が起きなくなる
- 技術の低いプレイヤーでも勝負できる。ややこしいルールを排除してもゲームを成立させることができる。

# ポリティクスとドイツのゲーム

- ポリティクスはドイツに限らず現代の複数人ゲームには広く見られる
- ただ、ドイツのボードゲームがポリティクスを扱う手つきと時代ごとの変遷には、特徴があるように見える
- ポリティクスの取り扱いを中心にみていくことで、現代史を捉えやすくなるのではないか

プレヒストリー。ユーロ以前、サクソンと「ユーロ形式」の誕生、英米の70年代とホビーゲーム、ドイツボードゲーム勃興前夜。

# このパートの概要



# このパートの概要(2)

- 創作ボードゲームのメーカーは19世紀後半から20世紀初頭くらいに欧米で生まれています
- 第二次大戦後、戦勝国の大メーカーが商業向けのボードゲーム創作を再開します
- その流れの中で「アクワイア」などドイツボードゲームの祖先になるゲームが誕生
- ドイツのゲームシーンとの対比のため、英米のホビーゲームシーンの流れも簡単に触れます

# 語注：“Eurogames”による分類

- Classical Games
  - 伝統ゲーム。広義には伝統ゲーム由来の近現代ゲームを含む。
- Mass-Market Games
  - 20世紀初頭頃にClassical Games由来のゲームから別れる形で登場
- Hobby Games
  - 20世紀中盤にMass-Market Gamesから別れる形で登場

# 商業的創作ボードゲームの誕生

- 現存する大手ボードゲームブランドは概ね19世紀後半～20世紀初頭に設立
  - 初期には伝統ゲームや伝統ゲーム改変系のゲームを販売
- 20世紀頭から徐々に伝統ゲームと離れた創作ゲームの形ができてくる
- 第二次大戦でいったんこの流れが中断

# マスからホビーゲームへ： 非-子供向けの、非-伝統ゲーム

- Tactics (米1952/54, Avalon Hill)
  - Avalon Hill社の設立
  - WarSimの勃興とRPGの登場へ
- Risk (仏1957/米59)
- Diplomacy (英1954/59/61/米76)



# ドイツ以前の「ユーロ」ゲーム

- Bantu(米1955), Summit(米1961)...
- Formula 1 (仏1961/英62)
- 3M Bookshelf Game Series (1962)
- **Acquire (米1962)**
- Square Mile (米1962)

# アクワイア

(1962, Sackson/3M)

- 「最初のユーロゲーム」
- 同時代のデザイン
- サクソン/3Mのデザインの一貫性・継続性
  - Bazaar(1967), Monad(69),  
Venture(69), Sleuth(71), Executive  
Decision(71) 【以上全て3M】

# サクソンの「良いゲーム」の定義

- ルールを学びやすく
- 戦略的可能性が豊富で
- 選択を行う機会があり
- プレイヤー間の相互作用を生み出す
- 長くても90分で終わるゲーム

# この定義では何が切り捨てられている？

- ゲームによって表されるべき世界観
- 採用可能なメカニズムの選択肢

1950年代まで一括りにになっていた「非-子供向ゲーム」が「米国式ホビーゲーム」と「サクソン式（ユーロ）ゲーム」に分化

# 70年代イギリス(1)

- 「サクソン以降」 系列
  - Election(1972 Intellect)
  - Sigma File (1973 Gibsons)
  - Hare & Tortoise (1973 Intellect)
  - Janus (1975 Spear's)

# 70年代イギリス(2)

- ホビーゲーム系列
  - Railway Rivals (1973 Rostherne)
  - 1829 (1974 Heartland)
  - Kingmaker (1974 Ariel)
  - Games Workshop (1975-)

# 70年代アメリカ

- AHによる3M Bookshelf買収
  - AHの”Hobby Games”路線
- EON (1977-83)
  - Cosmic Encounter, Borderlands
- Crude / McMulti (1974/88)



# ドイツボードゲーム勃興前夜

(1970年代～80年代中盤)

# Ravensburgerの場合： IP不足とマス向けゲーム路線の伝統

- 1950年代前半から新作の製作を行っている。Memory(1959)のヒット。
- ほぼ常にマスが対象。但し1960年代後半から年齢層高めのゲームも始める
- Playboss(1969), Jockey(73), Sphinx(74)
- Randolphとの仕事(1970年代前半-)

# その他の会社の場合： 自社開発の開始/再開

- WWIIの被害が大きく、自社開発の再開に遅れ。再開は概ね1970年頃から。
- Schmidt - 旧来のマス向けゲームの範疇
- Pelikan - 新規参入組、英国の影響
- FX Schmid - マス物からホビーゲームまで様々な方向を模索
- ASS - ドイツボードゲームの源流の一つ

# その他の状況と外部環境

- ホビーゲームとインディメーカーの不在
- マス向けのゲームを対象とした批評
  - Die Poeppele-Revue (1977-2001)
    - Deutscher Spielepreis (1990-)
  - Spielbox (1981-)
  - Spiel des Jahres (1979-)
- 欧州とコンピュータゲーム

ドイツのボードゲームの興隆、拡散、  
現在。

# 目次

- スタイルの確立。スコットランド・ヤード。クラマー、トイバー、クニツィア。
- アメリカ。カタン、エルグランデ、Jay Tummelson。
- 拡散。Boardgamegeek、プエルトリコ。
- 反ポリティクス。二極化、時代の終わり。
- 現在とこれから

**スタイルの確立。クラマー, トイバー,  
クニツィア。**

# 80年代

- スコットランドヤードによる資本の確立
- インディメーカーの登場とプレゼンス獲得：  
Edition Perlhuhn, Hans im Gluck
- 主要メーカーの英米ホビーゲームへの接近
- Wolfgang Kramerによるスタイルの整備
- Avalon Hillによるユーロゲームの紹介



# アンダーカバー

(1984, Kramer/Perlhuhn)

- サクソンのフォロワー：Coup (1975)
- クラマートラック。物語の欠如の許容
- 「アトム - 得点」構造の部分的無視
- Forum Romanum へ

# 参考：Der Goldene Pöppel 順位表

	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
アクワイア	1				3			2	2		
うさぎとかめ	2	1	1	1	2	3					
1829	3										
リスク		2									
ショーグン		3									
ラミーキューブ			2								
モノポリー			3								
Atolls&Cornucopias				2							
スコットランドヤード					1	1	2				
ダンプフロス						2	3				
アンダーカバー							1	1	3		
グレイハウンド								3			
クレムリン									1	2	
マクマルチ										1	
バルバロッサ										3	
マエストロ											1
カフェインターナショナル											2
こんなものどんなもの											3

# フォルム・ロマンム

(1988, Kramer/Kosmos)

# ドイツ式マルチプレイヤーズゲームの 確立

- 自分以外のリソースに対して直接に影響を及ぼすことはできない
- が、市場を通じた間接的な肘打ちは奨励される
- クリアな得点システムの存在により見かけ上のWin-Winが起きやすい
- 手番順による「お仕事」の発生

# ドイツボードゲームの 最大公約数

# サクソンの「良いゲーム」の定義は そのまま踏襲

- ルールを学びやすく
- 戦略的可能性が豊富で
- 選択を行う機会があり
- プレイヤー間の相互作用を生み出す
- 長くても90分で終わるゲーム

# サクソンの定義に以下を追加

- プレイヤー間の直接的な対立を避ける
  - 市場を通じた間接的な対立は積極的に盛り込む
- サクソンの定義のうち「選択の機会」を強調
  - 脱落者の発生を嫌う
- 原則として3人以上で遊ぶ



# 欠点も追加

- ゲームがポリティクスに偏る

**この欠点を積極的に許容し、その中で（ポリティクスが常に絡む中で）何をデザインできるか**

# クオ・ヴァデイス

(1992, Knizia/Hans im Gluck)

# ドイツ式マルチプレイヤーズゲームの メソッド化

- ジレンマ構造/ゲーム構造を剥き出しにした構成
  - 「枠組みにおけるマクロのジレンマ」
  - 「手続きにおけるミクロのゲーム」
  - 「結果をひねるための特殊ルール」

# 作例 - Das Letzte Paradies (1993, Kosmos)

- 全体の枠組：共有地の悲劇
- ミクロの進行：セカンドプライスオークション
  - 【勝者の呪い】を起こしやすくする実験
- 特殊ルール：「点数は原点超え必須」
  - 【勝者の呪い】の禁止

# バルバロッサ

(1988, Teuber/ASS)

# マス向けゲームのユーロ化

- 粘土を作って正体を当てるパーティゲームへの「Think」の過剰投入
- 現在まで続くパーティゲームの基本構造
- 二重のひねり：回答側にもジレンマを投入

**カタン、エルグランデ、  
Jay Tummelson**

# Jay Tummelson

- 「カタン」の紹介者(1996)。当時 Mayfair Games 所属
- その後独立し、1998年にRio Grande Games設立
- アメリカ人による（≒国際的な）ドイツボードゲーム受容以前と以後を分ける象徴的な名前として紹介



# カタンの開拓者たち

(1995, Teuber/Kosmos)

# 米国系ゲームの洗練

- システム全体は、Crude, Borderlands  
の米国系統
- ルール量は米国系と当時のドイツボ  
ードゲームの中間。ゲーム時間は75分
- 「開拓」テーマへの密着

# エルグランデ

(1995, Kramer&Urlich/Hans im Gluck)

# ドイツにおけるホビーゲームの定義

- ドイツのホビーゲームが市場に認められた瞬間
  - ゲーム時間は2時間半
  - ルールは複雑でも可
  - 世界観は別に描かなくていい
  - ポリティクスは引き続き導入可

**Boardgamegeek,  
プエルトリコ, 拡散**

# Boardgamegeek (2000-)

- 文字通り、BoardGameGeekがみんな  
見てるコミュニティサイト
- (ドイツ式の) ホビーゲームに対する  
アメリカからの需要を可視化した
- アメリカのサイトなので、好みの傾向  
は完全にアメリカ寄り

# プエルトリコ

(2002, Seyfarth/Alea)

# 強弱解析のメジャー化

- 面陳で全部並んだ特殊能力タイル群
- 「どれが強い？」
- 当時のドイツホビーゲームの上限をさらに超える複雑かつ技巧的なルール
- (ただしポリティカルでもある)



# プエルトリコの影響

- 「事前研究するゲーム」とフォロワー
  - サンクトペテルブルク(2004)、ルイ十四世(2005)、...
  - アグリコラ(07)で決定的に
- ホビーゲーマー向け市場の確立、小メーカー・非ドイツメーカーの増加
  - ケイラス(05, Ystari)

**二極化, 反ポリテイクス,  
時代の終わり**

# 「ポリティクスって要らなくない？」

- 一般に、ゲームに長い時間を割いている人ほど、ポリティクスを嫌う
  - 「強い人」が勝てないゲームだから
- 一方、ドイツのホビーゲームは歴史的  
理由やデザイナー・出版者の意図でポ  
リティクスを残す作りをしていた
- そこに事前研究の波が到来

**ドミニオン**

**(2008, Vaccarino/Rio Grande)**

# 完全な非ユーロゲーム

- 米国人が米国出版者から出したCCG由来のルールを持つ、事前研究に重きを置く、相互作用にさほど重きを置かないゲーム
- がドイツでもホビーゲーマー・非ホビーゲーマー問わずの大ヒット
- これに至りポリティクスは正式に追放

# ポリティクス追放後のドイツ式ホビー ゲームには何が残ったか？

- 残ったもの
  - 戦略的選択肢が豊富で
  - 相手のリソースに直接の影響を及ぼせない（間接的にもあまり関係ない）
  - 世界を描く欲望の無いゲーム

# ファミリーゲームはどうなったか

- ホビーゲームがファミリーゲームから自立/離脱。いくつかの強力なIPを抱え、他には特に何もなし
  - 英米の辿った道を30年遅れで
- “Think”をホビーゲームに属するものとして扱うと、30年で手持ちの武器はほとんど増えていない

**現在とこれから**



# ホビーゲーム側の課題

- マルチプレイヤーズゲームである事への「直接殴れない」以外の正当な理由
- コンピュータゲームでない事への正当な理由

# ファミリーゲーム（マスマーケットゲーム）側の課題

- 楽しさの不足
- 90sでやったこと以外で方法はある？
- コミュニケーションと物語の導入
  - 人狼、協力ゲーム、ストーリーテリング
- 既存の要素の大胆なリビルド
  - ラブレター(2012)、クー(2012)

おわりに