



# 「昭和のゲーム大集合展」

## 大商大研究員・高橋浩徳さん

### vol.265



「周りの人をハッピーにできるし、自分もハッピーになれる。ゲームはあなたの人生を楽しくします」

大阪商業大アミューズメント産業研究所（東大阪市）で毎年開催される特別展示企画。今年は「昭和のゲーム大集合展」と題して8日まで、バラエティー豊かなゲームの数々が展示され好評を博した。企画したのは、日本におけるゲーム史研究の第一人者・高橋浩徳（ひろのり）研究員だ。「古い」だけでは片付けられない昭和のゲームの魅力、そしてゲームを研究する意義について高橋研究員に話を聞いた。

今年は「昭和90年」というタイミングもあり、昭和のさまざまなパズルゲーム、カードゲーム、ボードゲーム、電子ゲームなどを入場無料で展示。体験コーナーも設けた。「見てたえのあるゲームがこれだけあったんだと知ってもらいたかった」と高橋研究員は企画の意図を語る。

# 遊んでくださいでも遊ばれないで

1960年生まれ。子どもの頃からいろいろなゲームでよく遊び、その構造に興味を持つ少年だった。大学卒業後は就職し、ゲームは「趣味」。大人向けに楽しいゲームを普及させる活動を行うサークルに入った。当時の日本人は仕事づめで、「休み方が下手だった」。魅力あるゲームを広めるのを感じ、「奥が深いわりに誰も調べていない」ゲーム研究の道に。自身とともに「遊戯史学会」に所属していた同大の谷岡学長に誘われ10年ほど前に同研究所の研究員となった。



ジャンルを味わえる玩具も。問題視されることはあまりなかったという。

読書や映画鑑賞などに比べ、ゲームは能動的な趣味だ。自分が関わることで勝敗などの結果を変えられるため、努力する価値を知ることができる。また、子どもはゲームを通してスポーツのルールや地名を覚えていく。ゲームが世の中のシミュレーションになるのだ。一方、人間を現実逃避させるとネガティブな評価もされるが、「現実から離れることで癒し・リフレッシュの効果がある」とメリットを強調する。

ゲームの普及に努めてきた高橋研究員だが、現代のPCやスマートフォンで遊ぶゲームは、人を熱中させる力があるだけに危ないと見ている。多くの人がゲームで遊ぶようになった今は、逆に「いかにゲームをしないようにさせるか考えないといけない」とも。

ゲームのせいで日常生活の他の部分をおろそかにしてはならず、「酒・たばこが規制される必要があるように、ゲームもそうなるのでは」と語った。大学生に向けて「ゲーム会社は時間と金を奪おうとしてくるので気をつけて。（ゲーム会社に）踊らされるのではなくて本当に良いと感じるものに触れてほしい」とメッセージを送る。（聞き手＝田中弘二）



野球盤。昭和のアナログなゲームは、磁石・バネ・空気圧などを使った商品開発者の工夫が光る。

FOCUSは

神戸大学ニュースネット委員会  
同志社大学 PRESS 編集部  
NEWS 立命通信社  
関学新月通信社  
阪大 POST 通信社



愛国百人一首。戦時中には愛国心を高揚させる目的を持った玩具も生まれた。



黒ひげ危機一発。当初は黒ひげを飛び出させた者が「勝ち」だった。



箱入り娘。奥にある一番大きい駒を手前の出口まで動かす。

## UNN 関西学生報道連盟

配信・発行 (C) UNN 関西学生報道連盟 (公式 HP) <http://www.unn-news.com/>  
共同編集室 〒532-0011 大阪市淀川区西中島4-2-24 タイニホンビル4F  
(TEL) 06-6307-1315 (FAX) 06-6829-6353 (MAIL) [info@unn-news.com](mailto:info@unn-news.com)

関西大学タイムス編集部  
神戸女学院大学 K.C.Press 編集部  
京都女子大学藤花通信編集部  
京都大学 CLOCK 編集部

の共同編集による週刊フリーペーパーです