

すごろくの教え

坂口立考

□が出るまで前に進めない。ああ、何という不運！早くそこから脱出しなくては。はやる気持ちを抑えてサイコロを振るけれど、なかなか□は出てくれない。運といっても、確率なのだから、6回も振ったら、もう出てくれないはずだ、などと思ってもそうはなるとは限らない。こんな場所でないでもよいはずの⊙が代わりに何度も続けて出たりする。困ったものだ。そうかと思えば、隣の人はさつきから何度も□を出している。所詮、自分の思うようにはならないのだ。それぐらい、わかってはいるつもりでも、そんな時に限って、勝手に転がるサイコロの目に、自分の心を見透かされたような気になるのはなぜだろう。たったひと升の空間のできごとに一喜一憂させられるから、すごろくは不思議だ。

すごろく遊びは、運に身を任せた障害物競走・マラソンだ。途中から急に運がついてきて、一気に駒が進んだかと思えば、突然、とうの後ろにいる他人の駒と入れ替わりを命じられたりする。山あり谷あり、楽あれば苦あり。すべてはルール次第。でも、地道に走れば、いつか必ずゴールに辿りつける。とにかく、ひとつひとつの升を通してひたすら前進する。それだけが目的である。突然降って湧いたような、升目の「指示」に健気に従い、苦難にもめげず、曲がりくねった一本道をひたすら進んでゆく。すごろくは、どこか人生の凝縮図にさえ思えてくる。

私は、子どもの頃からゲーム遊びが大好きだった。どんなゲームも、ルールという制約の中に、「自由」がある。ルールが厳しいほど、自由を得た時の解放感は大きく、爽快な気分になる。ある頃から、

市販のゲームでは物足らなくなり、ゲームを自分でつくるようになった。自分でルールと自由をデザインしてみたかった。私は、おもちゃ屋やデパートのゲーム売り場を訪ねてはそこにある色々な種類のゲームを「立ち読み」し、それらを模倣し、改良を施した。そして、数あるゲームづくりの中でも、特にすぐろくの「研究」に精を出すようになった。すぐろくほど、シンプルでいて奥の深い遊びはない。そう思っただけで熱中するうちに、すぐろくづくりは半ば私の日課となった。自分で自由にルールを設定し、思いどおりの世界をこしらえる楽しさが私を虜にした。時には、畳2枚分はあるような壮大なものまで制作するようになった。できあがるたびに、友達を呼んではすぐろく遊びに没頭した。

すぐろくは、進む、戻る、とまる、休む、といった動作を組み合わせただけの、頗る単純で明快な遊びだ。まず、古くなったカレンダーの裏紙をつなぎ合わせて、白い大きなキャンバスをつくる。あれこれ、頭の中で思いめぐらせた構想をマジックペンで描きつける。細胞のような丸みのある四画の升目を数珠つなぎにして、スタートからゴールまでを一本の道につなげる。渦を巻いて、外側から中心へ進んでいく。途中で道が枝分かれしたり、合流したり、あるいは交差したり。そのひとつひとつに、従わなくてはならない指示を丹念に書きこむ。何か、「天の声」を書くような、うかれ気分だ。

すぐろくは、つじつまが合っていないなければならない。頭の中で突飛な展開を用意していても、それが実際にうまい具合に機能して、しかも全体が調和して、最後まで一貫してなければいけない。そして、何ととっても、みんなが「適当な」塩梅で上がりに到達できなければだめだ。そのためには、綿密なプランを練る必要がある。すぐろくは、実は、ゴールからスタートに向かってつくる。スタートからの積み上げ方式ではうまくいかない。だから、出口から入口に向かって逆算するのだ。

いや、それだけではない。全体を区分けして、区間と区間との関係に注意してつくればつじつまを合わせやすいし、複雑な因果関係を無理なく処理できる。つまり、区間をモジュール化して設計する

と効率的だし、大すごろくもつくれる。実際に遊んだ友達からのフィードバックをもとに、すごろく「プログラム」を検証し、修正を施す。私は自然の成り行きですごろくづくりの「方法論」を学んだ。しかし、計算があっているだけではつまらない。論理的かどうかは必要条件だが、ストーリー性がないと、楽しいすごろく遊びにはならない。面白くする工夫を凝らす必要がある。全体を鳥瞰してちよつとしたドラマを各所に用意する。道が絡まりそうなところにわざと新展開が自然に起こるような道をつくる。長い苦しみから救ってもらう機会をつくる。また、苦の後には楽があり、と思いきや、なかそうはならず、落胆したところで、次に \square を出した人と場所を入れ替る、といったように、突然変化や、意外な展開を埋め込む。その手があったか、と思わせるような仕掛けをつくりたい。

ある時私は、ストーリーを実際に随所に散りばめると方法を思いついた。ある物語の雰囲気を投影させるのだ。この着想を得たのは、むかし紙芝居で読んでもらった「恩讐の彼方に」で受けた強烈な印象が発端だ。耶馬溪・青の同門を開削した僧・禅海の苦難の道のになぞらえて、それをすごろく上で再現するのである。来る日も来る日もノミで断崖の岩を穿つ。その場は \square が出るまで進めない。 \square が出たら次は \square が出るまで進めない。五回もこれが続くのはたいへんな苦勞である。でも、あきらめない限り、必ず通過できる。その区間を耶馬溪とよび、晴れて脱出できる地点が青の洞門だ。これが、私がすごろくづくりに拝借した最初の演出のアイデアである。

その後、要領を得た私は、家の本棚にある本の背表紙から着想を得て、場面の演出に勤しんだ。「ハックルベリーの冒険」、「80日間世界一周」、「海底2万マイル」。ネタはつきない。この経験が契機となり、後になってから、私は多くの本を読むようになった。読む前に、背表紙や表紙の挿絵から想像を膨らませ、それをすごろくに投影する。その喜びが土台になって、想像を一層掻き立てられる。すごろくから本へ、その本からすごろくへという順序を辿って、私の発想演習は進んだ。

そのうち、何でも一度は「すぐろく化」してみないと気がすまなくなつた。見る世界がみな「すぐろく」に思える。今度は本の題材だけでなく、外の遊びもすぐろくに見立ててみた。河原の溪流のぼり探検になぞらえたり、缶けり・かくれんぼといった遊びを「すぐろく化」できないか、チャレンジしてみたい課題が増えた。そのどれもが成功したとは言いが、緻密な演算の中に脈絡のない遊びを組み合わせ、できるだけ芸術的にしようとする試行錯誤は、それだけで楽しかったし、とても実のあることのように思えた。こうして見ると、すぐろくづくりは、単なるゲームづくりというより、工・設計と、脚本・演出が合体した、総合編集の場なつた。

当時は、楽しいというだけで、自分でもよくわかっていなかったが、私は自作のすぐろくづくりを通して、実に多くのことを学んでいたという気がする。まず、全体を鳥瞰する。終わってから考える。モジュール化して作業する。先を想像する。いろいろな要素のものを取り入れ、組み合わせ、構想化する。スケールは大きく、細部に細心の注意を払う。むろん、当時そんな大層なことを意識してはいたはずない。ひたすら好きな遊びに徹していただけである。友達を驚かせ、楽しませることだけである。だが、気がついてみると、構想を具体化し、そこで設定した目的が何であれ、それを達成するために全力を傾けること、それも、人がやらないようなことなら尚更、努力を惜しまない習癖が身についた。すぐろくで学んだことの最大ものは、勝負に勝つための心構えと工夫である。大局を見る、全体像を持つ、先を読む。それと、一つ一つの苦難を乗り越える工夫。早く回復すること。失敗してもよくよくよしないこと。サイコロを振って駒を動かし、あらかじめ描かれた升目の指示に従うだけの遊びに、そんなものがあるのか、と言われるかもしれない。すべて確率の問題ではないか、と。現に、時の運で勝ったり負けたりするではないか。でも不思議なことに、私の経験は違うことを教えた。確かに、サイコロを振るといふ個別事象はそうだが、ひとつのゲームの最終勝敗はサイコロ任せでは

ない。あるいは、何度もゲームを重ねると、勝敗の行方は歴然としてくる。事実、私はすぐろくで負けたことがあまりなかった。その理由を、友達はこぞって、「立ちやんちでやってるから」だと言い、家族は「立考のトリックがはいっているから」だと言った。自作自演なら当たり前だ、と。なるほど、地元での対戦が断然有利なのはスポーツの世界では常識といってもよいから、地の利、応援とモチベーションが合わさってそのようなことになるのかもしれない。しかし、こっちは、すぐろくだ。やはり、誰がつくっても、どこでやっても、何度やっても、本来そのような差はないはずだ。私自身、自分の常勝の理由がわからなかった。なぜだろう。場を知っている人が勝つ。先の展開を予想しているということがプレイヤーを有利にする。果たしてそれだけなのだろうか。

長い間わからなかったこの問題に、自分なりの答えを用意できるようになったのは、ごく最近のことである。考えてみると、経営の仕事も、全体から、出口から考える。大局観をもって先を見通す努力をする。戦略とは勝負に勝つためのシナリオだが、現実には、シナリオ外の、実に細かい物事の積み重ねである。必ず、「が出るまで進めない」といった場面に直面する。その連続だといってもよい。そこを通り抜けないと前には進めない。その一步を踏み出すこと。その一步さえ踏みだせば、次に進める。何とか突破したい。その繰り返しである。がでるまで進めない時、その場をどう克服するか。それが経営の最大の問題だ。その場面をどう切り抜けるか、心のありようが問われるのだ。

が出るまで前に進めない。いや、そうではない。が出たら前に進めるのだ。は必ず出る。出るまで上手に耐える工夫。が出たらすぐ進めるように、先を考え、常に気持ちの準備をすることだ。しばらく出なくてもよい。必ず出るのだ。だから、目の前の、この一点に集中せよ。このチャンスに照準をあわせよ。その集中力が勝負を左右する。すぐろくも経営も戦いのエッセンスは同じだと思う。

鳥になったつもりで空からすぐろくを見下ろすと、そこには、駒になっているもうひとりの自分がいる。きっと今は「が出るまで前に進めない」のだろう。がんばれ。すぐろくの自分が駒の自分に声をかける時、苦難から解放された気持ちになる。が出るまで前に進めなくてもよい。力を抜け。今に集中せよ。それさえ意識できれば、道はもう苦難ではない。これが、「すぐろくの教え」である。