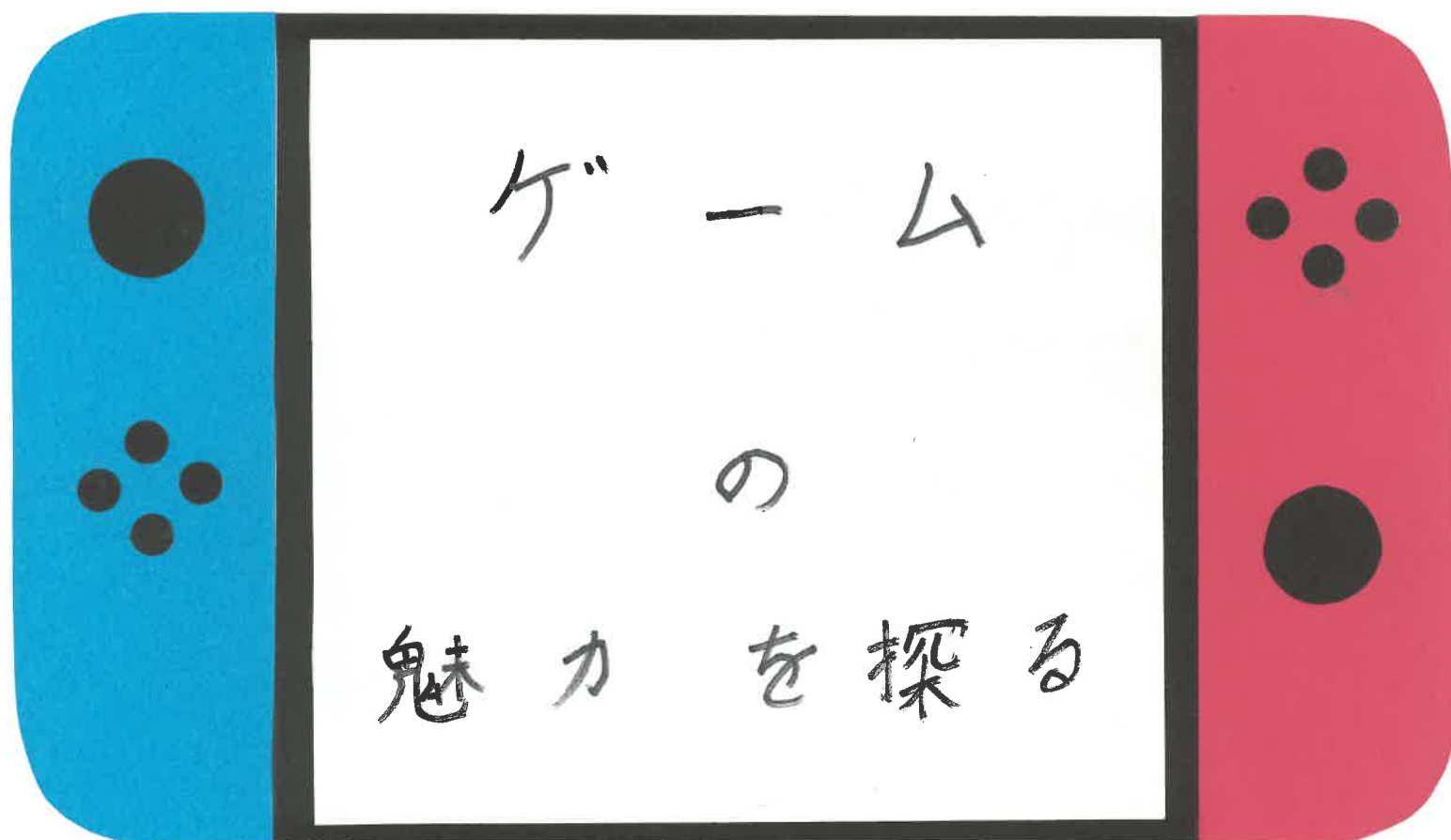




1年4組26番三木拓弥

目次

1. はじめに
2. ゲームとは？
3. ゲームのはじまり
4. ゲームの種類
5. コンピュータゲームの歴史
6. まとめ

はじめに

僕が「ゲーム」について調べたいと思ったのには、いくつかの理由があります。

まず第一に、僕はゲームが大好きだからです。ゲームをしていると、時間があっという間に過ぎてしまうし、楽しいだけでなく、友達とも一緒に遊べるので、いいコミュニケーションのツールだと思います。最近はオンラインゲームが普及していて、遠くにいる友達とも一緒に遊べるようになりました。だから、ゲームについてもっと詳しく知りたいと思いました。

次に、ゲームがどうやって作られているのか興味があります。ゲームをするのは楽しいけど、作るのはもっと面白そうだと感じています。ゲームのキャラクターや背景、ストーリー、ルールなど、いろんな要素が組み合わさってできているのがすごいと思います。どうやってゲームがプログラムされているのか、どんな技術が使われているのかを知ること、自分でもゲームを作りたいという夢がふくらみます。

また、最近はeスポーツという言葉もよく耳にします。プロのゲーマーが大会で戦い、賞金を獲得するというものです。スポーツと同じように、ゲームを職業としている人たちがいることがすごいと思います。彼らがどのようにしてプロのゲーマーになったのか、その生活やトレーニング方法についても調べてみたいです。

最後に、ゲームの歴史についても興味があります。昔のゲームと今のゲームはどのように違うのか、技術の進化によってどんな変化があったのかを知ること、ゲームの未来について考えることができると思います。ゲームの歴史を調べることで、ゲームがどのように発展してきたのかを学びたいです。

以上の理由から、僕は「ゲーム」について調べたいと思いました。ゲームはただの遊びではなく、さまざまな面で学びや発見があると思います。調べることで、自分の好きなことをもっと深く理解し、将来の夢や目標に繋げていきたいです。

ゲームとは？

本来、「ゲーム」(game)という言葉には、「遊び」「気晴らし」「試合」「競技」などの意味があります。

ゲームとは遊びや競技を行うための活動やルールの集まりで、「始めと終わりがある」「ルールがある」「勝敗がある」という3つの条件があります。

例えば「コマ回し」は、ただ回すだけなら遊びですが、「長く回っていた方が勝ち」というルールを決めれば「ゲーム」になります。また、競技性を高めることで「スポーツ」にもなります。

ゲームではない



おえかき



積みき

ゲーム



しっぽ取り

トランプ

コンピュータを使ったゲームをデジタルゲーム、それ以外のゲームはアナログゲームと呼ばれ、ビデオゲーム、ボードゲーム、カードゲームなど、さまざまな種類のゲームが存在します。

ゲームのはじまり

人類が作った最初のゲームは、古代リュディア王国※1の王が発明したといわれています。

羊の足の関節から作ったサイコロで遊ぶゲームで、古代ギリシャの歴史家ヘロドトス
が書いた『歴史』という本には、深刻な飢饉のときに、人々の苦しみを和らげるため
にこのゲームを作り出したと記されています。

多くの国民が1日おきにゲームをして過ごしたそうです。

※1 古代リュディア王国・・・紀元前7世紀頃に栄えた国

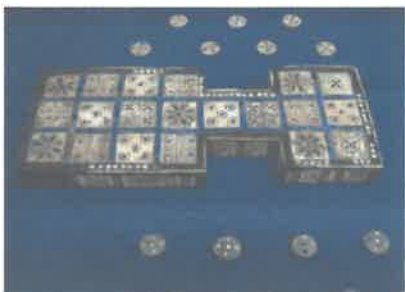
昔の人が遊んだゲーム



盤双六（ばんすごろく）

サイコロをふり、コマを進めて勝敗を競うゲーム。

古代エジプトで生まれ、アジアへと広がったものと考えられている。



ウルの王朝ゲーム

サイコロをふって出た目に応じてコマを進め、全ての持ちコマをゴールさせるゲーム。

ゲームの道具は、紀元前4000年頃に栄えていたシュメール人の国、ウル王朝の遺跡から発見された。



蛇とはしご

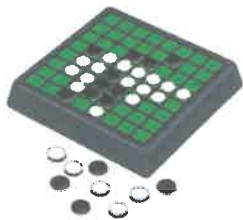
サイコロをふって出た目に応じてコマを進めて、ゴールを目指すゲーム。

古代インドで生まれたボードゲーム。

ゲームの種類

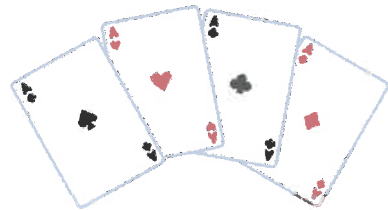
ゲームといってもその種類はさまざま。世界各地で時代や地域によっていろいろな種類のゲームが生まれてきました。

ボードゲーム



ボードの上に置いたコマを動かして競うゲーム。競い方はさまざまで、ゴールの早さを競うもの、自分の場所をどれだけ広げられるか競うものなどがある。

カードゲーム



カード（札）を使ったゲーム。カードに書かれた模様や数字で競うゲームや、自分の手札を使い切る早さを競うゲームなどがある。

サイコロゲーム



サイコロを使ったゲーム。サイコロの形や種類、材質はさまざまで、板状の2面サイコロや、動物の骨を使ったものなどもあった。

動くゲーム



動いて競い合うゲーム。物を投げたり突いたりして目標物に当てる、ルールに従って体を動かす、絵や字を書くなどがある。

ゲームの種類

スポーツ



多くのスポーツ競技はほとんどがゲームに含まれる。マラソンや水泳は「競争するゲーム」、バスケットボールは「物を投げたり飛ばしたりするゲーム」レスリングは「力比べのゲーム」。

言葉のゲーム



言葉を使って競うゲーム。言葉を使ったゲームは世界中にある。道具が必要ないために種類も多く、子供から大人まで幅広く遊ばれている。

飲食と五感のゲーム



食事や匂いなどで競うゲーム。「大食い」「早食い」「味覚当て」などの種類がある。

くじと当てもの



くじを引いて何かを当てるゲーム。日本で生まれたゲームには「紋あわせ」がある。世界では、数合わせで勝敗を競う「ビンゴゲーム」が有名。

比べ合うゲーム



左右に分かれて物事を比べ合わせ、優劣を競うゲーム。日本では詠んだ歌の優劣を競う「歌合」、持ち寄った絵を比べ合う「絵合」などが行われていた。

コンピュータゲームの歴史

ファミリーコンピュータが登場したのは1973年。1980年代になると、据え置き型の家庭用ゲーム機や携帯型ゲーム機が日本で多数生み出された。日本で最初に発売されたのは、アメリカのアタリ社が開発した卓球ゲーム『PONG』のコピーゲーム。

年代

1977年 カラーテレビゲーム

1983年 ファミリーコンピューター

1989年 ゲームボーイ

1990年 スーパーファミコン

1991年 Super Nintendo Entertainment System

1996年 NINTENDO64

1998年 Dreamcast

2000年 PS one/PlayStation 2
ニンテンドーゲームキューブ

2002年 Xbox

2004年 ニンテンドーDS

2006年 Wii/PlayStation 3

2012年 Wii U

2013年 PlayStation Vita TV

2014年 PlayStation 4/Xbox One

2017年 Nintendo Switch

2020年 PlayStation 5/Xbox Series X/Xbox Cloud



まとめ

ゲームは、時代とともに大きく進化してきました。昔はシンプルなドット絵のゲームが主流でしたが、今ではリアルなグラフィックやオンラインで世界中の人とつながるゲームまで、多種多様なゲームが存在します。また、アクションやRPG、パズルゲームなど、ジャンルも豊富で、それぞれが異なる楽しさを提供しています。

ゲームはただの娯楽ではなく、頭を使ったり、友達と協力したり、時には新しい知識を学んだりすることができます。一方で、ゲームのやり過ぎが生活に悪影響を与えることもあるため、適切な時間の使い方が大切です。

これからのゲームがどのように進化していくのか、とても楽しみです。僕は、ゲームがさらに面白く、そして学びのあるものになっていくといいなと思っています。ゲームの歴史を知ること、今後も新しいゲームを楽しみながら、うまく付き合っていきたいと思います。

引用資料

■書籍

書名：ゲームと生きる！ ②ゲームのスゴイ歴史

著者：吉川隆樹

監修：高橋浩徳（大阪商業大学アミューズメント産業研究所研究員）

出版社：株式会社フレーベル館

図書館名：香川県立図書館

■サイト

盤双六：日本玩具博物館（URL：<https://japan-toy-museum.org/>）

ウル王朝のゲーム：ウィキペディア（URL：

<https://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%82%A6%E3%83%AB%E7%8E%8B%E6%9C%9D%E3%81%AE%E3%82%B2%E3%83%BC%E3%83%A0>）

蛇とはしご：ウィキペディア（URL：

<https://ja.wikipedia.org/wiki/%E8%9B%87%E3%81%A8%E6%A2%AF%E5%AD%90>）

画像：

<https://www.nintendo.com/jp/famicom/history/index.html?srsId=AfmBOorLwOEgYb8KfzhA2pE1jEPxqDDeKaZNO6-bigfMDAD4dSGrq3j6>

<https://www.nintendo.com/jp/hardware/index.html>

<https://www.playstation.com/ja-jp/ps5/>

イラスト：

いらすとや（URL：<https://www.irasutoya.com/>）

作品の裏面に貼付してください。

↓個人提出の場合は記載不要です

「第13回 高松市 図書館を使った 調べる学習コンクール」 作品応募カード		学校用受付番号 (学校記入欄)		作品番号(事務局記入欄)	
				①・夢・年 国・香	
		受付No 8			
部門	(□に✓を入れてください。)				
	☐ 小学校1・2年生の部 ☐ 小学校3・4年生の部 ☐ 小学校5・6年の部 ☒ 中学生の部				
タイトル	ゲームの鬼退かを探る				
ふりがな	みき たくや				
氏名	三木 拓弥				
※作成者が複数の場合は全員の名前を記載してください。					
学校	高松市立 山田 小学校/中学校 [/]年生				