

国際日本学研究科

修士学位請求論文 論文要旨

〔論文題名〕

日本におけるテーブルトーク・ロールプレイング
・ゲームの導入と発展

国際日本学専攻 博士前期課程	
ポップカルチャー	研究領域
入学年度	2021 年度
学生番号	4911211004
氏 名	李圣瑶
指導教員	森川嘉一郎
提出日	2023年 1月 13日

研究の対象と背景

「テーブルトーク・ロールプレイング・ゲーム」は、卓上で遊ぶゲームの一ジャンルである。「TRPG」と略され、「会話型ロールプレイングゲーム」とも呼ばれる。

日本では「ファミリーコンピュータ」用ゲームソフト『ドラゴンクエスト』が「ロールプレイング・ゲーム」(以下「RPG」)のジャンル名を謳って1986年に発売され、その後社会現象的大ヒットを重ねるシリーズになっていったことなどから、RPGは、テレビゲームもしくはコンピューターゲームのジャンルとして一般には認識されている。しかもともと「RPG」の呼称は、家庭にコンピューターが普及する手前の1970年代中頃にアメリカで誕生した、卓上で遊ぶゲームの一ジャンルにあてがわれていたものである。

複数のプレイヤーがテーブルを囲み、その一人が「ゲームマスター」と呼ばれる司会役としてルールブックに記されたシナリオを口述し、他のプレイヤーがそれぞれ個別のキャラクターを演じる形で行動を決め、紙と鉛筆とサイコロを使って行動の成否や成り行きが定められる。「ロールプレイ (role-play)」は「役を演じる」ことを意味し、「ロールプレイング・ゲーム」は直訳すれば「役を演じるゲーム」ということになるが、まさに個々のプレイヤーが個別のキャラクターの役を演じて対話を重ねながら進める、そのようなゲームの形式を「RPG」という語は指していた。そして、ゲームマスターやサイコロなどをコンピューターに肩代わりさせる形でパソコンやゲーム機上で遊ぶRPGが生まれ、より普及した結果、原義からやや離れる形で、アメリカでも「RPG」というと、そのようにして派生したコンピューターゲームのジャンルを一般には指すようになるという経過をたどっている。

結果、コンピューターゲームとしてのRPGと区別し、もともとの卓上で遊ぶ形のRPGを表すために、欧米では「テーブルトップ・ロールプレイング・ゲーム (Tabletop role-playing game)」や「ペンアンドペーパー・ロールプレイング・ゲーム (Pen-and-paper role-playing game)」、日本では「テーブルトーク・ロールプレイング・ゲーム」という呼称が後から作られた。なお、「テーブルトーク・ロールプレイング・ゲーム」という呼び方は、日本から輸出される形で中国や韓国でも使われるようになっている。

世界初のTRPGは、1974年にアメリカのTactical Studies Rules (後TSR, Inc.に改名)社より制作された『ダンジョンズ&ドラゴンズ (Dungeons & Dragons)』であるとされている。『ダンジョンズ&ドラゴンズ』はコンピューターRPGを含むRPGの原点とも見なされ、ゲーム史上全体においても重要作品に位置付けられてきた。

もともと、日本におけるTRPGの導入は、そのアメリカにおける発祥から約10年遅れたことであった。1984年にホビージャパンから日本語版が発売されたアメリカ産SF(空想科学)TRPG『トラベラー』が、日本で発売された初の翻訳TRPGであるとされる。加えて、もともとアメリカにおいてTRPGから派生する形で誕生したコンピューターRPGが、日本においてはTRPGに先行して普及しており、日本におけるTRPGの発展の基盤の一角にもなったと考えられている。他方、その日本におけるTRPGの導入と発展は、後の日本のゲームのみならず、マンガやアニメ、そしてとりわけライトノベルにさまざまな影響をおよぼしたとされる。

本研究は、1984年にTRPGが日本に輸入され始めてから2000年代に国産のものが主流となるまでの間の、前後の期間を含めた背景、および国内の受容層の変化に焦点を合わせ、日本におけるTRPGの発展の経緯を明らかにすることを目的とするものである。

仮説と研究方法

先行研究や TRPG 関連情報誌の記事などから、日本における TRPG の導入と発展に関わる、以下の流れが推定された。

① 1985年の日本語版『ダンジョンズ&ドラゴンズ』刊行以前の TRPG の受容層

1982年に『S-F マガジン』に掲載された安田均によるアメリカの SF 情報に関する記事が、日本における初の TRPG 紹介記事となった。加えて安田は、1983から84年にかけて、ウォー・シミュレーションゲーム専門誌『タクテクス』誌上で TRPG に関する記事などを連載した。これらの安田均の活動が主たる要因となって、SF 専門誌とウォー・シミュレーションゲーム専門誌の読者が TRPG に関心を向けるようになった。この、SF ファンとウォー・シミュレーションゲームのプレイヤーという、二つの受容層が、日本への TRPG の流入の主たる受け皿となった。

② ゲームブックのブームによる TRPG の普及の牽引

1984年にゲームブック『火吹山の魔法使い』の日本語版が発売され、日本にゲームブックのブームが起きた。これを受け、1986年には英ゲームブック専門誌『ウォーロック』の日本版が創刊されるが、同年に英本誌が休刊したことで TRPG 関連記事を並存させる独自路線をとるようになり、同誌により、日本のゲームブックのファン層が TRPG にも関心を持つようになった。これが、『ロードス島戦記』がヒットするまでの期間、日本における TRPG の普及の中心的推進力となった。

③ 『ロードス島戦記』のヒットによる TRPG 受容層の変化

1986年にゲーム誌において TRPG の誌上リプレイとして発表され、1988年に小説として刊行された『ロードス島戦記』の人气が主たる呼び水となり、以降、国産のファンタジーTRPG が多く発売される状況となった。これにより日本における TRPG の出版は翻訳物から国産へと重心が移り、併行してアニメやマンガ、小説などを原作とするメディアミックス・タイトルの TRPG も多く現れるようになった。その結果、TRPG のプレイヤー層に、1990年前後からアニメファンが流入するようになった。

以上を仮説とし、TRPG や関連誌の出版に関わってきた当事者へのインタビュー調査、ならびに関連誌に占める TRPG 関連記事の定量調査により、これを検証した。

研究結果

1985年に日本語版『ダンジョンズ&ドラゴンズ』刊行される前の時期に、日本において TRPG に関する情報が SF 情報誌『S-F マガジン』とウォーシミュレーション・ゲーム専門誌『タクテクス』の読者層にもたらされるようになる上で、安田均が中心的な役割を果たしたことは、複数の証言によって裏打ちされた。その安田による紹介記事をきっかけに TRPG を始めたとする体験談も得られ、安田の記事の読者がこの時期における TRPG の受容の一端を担っていたことはいかがわれた。ただし、当時の日本の SF ファンダムの同人誌には TRPG に対する関心が観測されなかったという証言や、ウォー・シミュレーションゲームのタイトルと日本語版『ダンジョンズ&ドラゴンズ』とでは後者の方が部数が数倍

大きかったという証言など、「SF ファンとウォー・シミュレーションゲームのプレイヤーの二つの受容層が日本への TRPG の流入の主たる受け皿となった」という仮説の箇所については否定的な証言が複数得られた。

次に、1984 年に発売された日本語版『火吹山の魔法使い』が牽引する形で起こったゲームブックのブームの受容層は、当時の TRPG のそれよりもはるかに広く、それゆえ TRPG のプレイヤーにはゲームブックを手にしたこともある人々が少なからず存在していたと推定はできるとする見解が得られる一方で、ゲームブックの受容層が TRPG にも関心を持つようになるという移行が起これ、これが『ロードス島戦記』がヒットするまでの期間において日本の TRPG を支えたという仮説の箇所については、これを支持する見解や証言は得られなかった。

他方、ゲームブック専門誌として出発しながら日本版『ウォーロック』が TRPG『トンネルズ&トロールズ』を扱い、その日本語版が文庫形態で発売されたことを嚆矢としてその後の日本の TRPG の商品形態が従来のボックス形態から書籍形態へと移行し、この移行が日本の TRPG の価格や部数に大きな影響をおよぼしたり普及を後押ししたりしたことについては、複数の証言が得られた。

そして、日本で発売される TRPG は、『ロードス島戦記』が小説として刊行された 1988 年より 2 年を経た 1990 年から、点数と割合ともに国産作品の大きな増加が見受けられた。また、『ロードス島戦記』のヒットならびにメディアミックス展開が TRPG の受容層の拡大に大きく寄与したとする見解が複数得られた。「『ロードス島戦記』の人気の主たる呼び水となり、以降、国産のファンタジー TRPG が多く発売される状況となった」という仮説の箇所についてはおおむね裏付けられたと考える。ただし、国産作品の割合が増えた理由は、『ロードス島戦記』のヒットに引っ張られてというよりも、海外版権のタイトルだと展開に際する権利処理の負担が大きいという理由に加え、国内に TRPG のデザイナーが増えたことによるとする見解が得られた。また、この時期にメディアミックス・タイトルが増えたことはもっぱら当時の角川書店と富士見書房の動向によるものであって、それらが台頭する一方、角川系以外の TRPG のメーカーや出版社がこれに追随したわけではないとする見解も得られた。なお、メディアミックス・タイトルの増加により TRPG の受容層に「アニメファンが流入するようになった」という仮説の箇所については、これを裏打ちする証言は得られず、むしろ TRPG の受容層にもともと多く含まれていたアニメ等のファンに向けてメディアミックス展開がなされたとする見解が得られた。