

5. The Dawn of Role-Playing

5.1 Finding an Audience

D&Dの発売以降、ガイギャックスにとってはD&Dの伝道がway of lifeになっていたし、TSRにとってもそうだった(他のリリースもあったとはいえ、D&Dは1部売れるごとに\$10の利益になった)。ガイギャックスがアーンソンに送った手紙(74年3月)には、「お前がビラを撒けばロイヤリティに化ける。1部売ればお前にとっては\$1の収入だ。全部の手紙にビラを入れろ」と書かれている。とはいえ口コミだけではD&Dを世界に紹介するには不足であり、次の週の手紙には、ガイギャックスがそのことに苛立つ様子が書かれている。

とはいえD&Dに関するTwin Citiesの活動は既に始まっており、これは広域に渡る結果をもたらす。74年2月(D&D発売直後)には既に、ミネアポリス(ミネソタ州。Lake Genevaのあるウィスコンシン州の隣州)の住人であるLouis Fallertがミネソタ大軍事史クラブでBlackmoorダンジョン探検に勤しんだという記録がある。Fallertはボードウォーゲームもある程度遊んでいたが、むしろSFファンダムの間で、ミネアポリスSFファンダムのアマチュア出版会(APA)であるMinneapaの創設者だった。Fallertはこの時点でD&Dが商業出版されていることも知らなかったらしく、後に自分が楽しんだのと同様なゲームを遊ぶために、ルールを「作って」共有している。この辺りは、当時のSFファンダムの開放性と非商業性を示すものだ。そしてこのゲームは、SFファンダムの繋がりを通じて伝播していくことになる。

なるのだが、これはガイギャックスが望んだ売上に対して即効性は持たなかった(何しろFallertはD&Dの存在そのものを知らなかったくらいで)。初期の売上をもたらしたのはウォーゲームコミュニティだった。「広告と物語でD&Dを売り込め(byガイギャックス)」というわけだ。ここではIFWの崩壊によるウォーゲームのマーケティング環境の悪化(全国規模の団体がなくなり小さく細分化した)が障害となったが、IFWの元メンバーが立ち上げた別の団体American Wargaming Association(AWA。IFWのように全国組織化への志向があった)の雑誌American Wargamerを媒体として用いることができた。また、ウィスコンシン州のウォーゲームクラブで、主要なウォーゲーマーの名簿(ガイギャックスやアーンソン、またCalhamerなども載っていた)を作っていたところがあり、こういうものもマーケティングに使用できた。

(AHのGeneralや、この頃にはSPIの雑誌になっていたStrategy&TacticsはD&Dに触れなかった)

そして、IFWの元会長であるLakofkaは、ディプロマシーの雑誌であるEl Conquistadorを新たに立ち上げていた。ガイギャックスやアーンソンはこの雑誌に最初は寄稿しようとしなかったが、Brian Blume(73年12月にTSRに出資・加入)は別にIFWの苦い思い出とか無かったので、この雑誌に参加。他にもLG TSAのメンバーなどが加わり、第5号(74年1月)頃になると、ディプロマシー専門誌というよりはウォーゲーム全般を扱う雑誌になっていた。この雑誌の74年2月号には初めてD&Dの広告らしきものが載るのだが、その文面はTSRではなくLG TSAのもので、製品広告というよりはウォーゲームのクラブのニュースを装ったものだった(広告費を出すのを渋って、無料のクラブニュースの体にしたものと思われる)。

5.2 Selling the Story

D&Dの初期の広告は、「広告と物語で売り込め」の言葉の通り、D&Dのプレイをソード&ソーサリーの物語やウォーゲームとの関連で描くもので、金を払って載せるというよりは、雑誌から執筆料を受け取って載せるものだった。これは別にTSRが広告に金を払うのを常に避けていたということではなく、ガイギャックスがあるファンジンにD&Dのビラを挟むための広告料について問い合わせている文なども残っている(このファンジン"GPGPN"は大学の印刷機で刷っているもので広告料等を受け取れないルールがあったので、結局無料でビラを挟めることになった)。ちなみにこの時のビラはタイトルよりも「ソード&ソーサリー」の惹句のほうが大きく載ったもので、また別のTSR製ミニチュアゲームの広告も小さく載せている。

さて、ガイギャックスがD&Dの売り込みのために書いたのは(今で言う)リプレイで、D&Dをどう遊べば良いか、ルールブックよりもずっと分かりやすく示したものだった。最初に書かれたのは「The Giant's Bag」(GPGPN掲載)で、これはダンジョンもドラゴンも出てこず魔法も使われず戦闘もほぼ起きず、アイロニーと強欲によって進む物語で、ジャック・ヴァンス"Eyes of the Overworld"の影響が見られる。次に書かれた(74年5月、El Conquistadorに掲載)無題の物語は対照的に高レベルの魔術師と敵が闘うもので、「ウォーゲームにおけるソード&ソーサリー」という惹句に対応するものだった。そして3つ目に書かれた「Expedition into the Black Reservoir」はD&Dの典型的なゲームを最も反映したもので、クラスやレベルに関する用語が色々出てきており、またグレイホークの舞台の描写も見られる(この物語自体にはD&Dの題名は一切出てこないが、一緒に件のビラが入っていた)。

前節に書かれている通り、TSRは他のゲームを出さなくなったわけではなく、例えば74年4月には「Tricolor」というナポレオン期のゲームも出しているが、広告の扱いなどを見ると、TSRの軸足は明らかにD&Dに置かれていた。

74年5月のGPGPNには、TSRがGuidon GamesからTractics, Don't Give Up the Ship, Chainmailの著作権を買い戻す計画がアナウンスされている。また、GPGPNには、D&Dの定期連載が設けられており、ここでルールの追加などが行われた。ここで行われた追加の中で最も大きいものとして、新クラス「盗賊」の追加(同じく74年5月)が挙げられる。これはカリフォルニア在住のD&Dファンから(グレイマウザーのようなキャラクターを演るために)提案されたもの。ここからは、74年5月時点ですでにカリフォルニアにファンがいたことや、(後期には失われた)初期TSRのフットワークの軽さが確認できる。

初期のプレイヤーの典型的な反応は、El ConquistadorやPanzerfaustなどの記事から確認できる。「部隊ではなく個人に焦点を当て、ゲームセッションの結果（成長や富）が次のセッションに持ち越される点が印象的」「紙とペンとマップだけでプレイできるユニークなルール」「マルチプレイの珍しい」「レフェリー要るの面倒」「オープンエンド性」「とはいえこれはウォーゲームとは別のゲームだね」「本何冊かだけの中であまりにいろんなことをやろうとすすぎてディティールがほとんどない」「ところで女性キャラは作れないのか」

5.3 Converting the Wargamers

1974年8月のGenCon VII（来場者350名）は、D&Dがウォーゲームコミュニティにはじめて紹介されたコンベンション、とまとめることができる。D&Dはコンベンション中、いつでもどこでもプレイされていた。ファンタジー系ミニチュアの優勢も特徴的で、特に英国のMiniature Figurines社（MiniFigs）が目立っていた（Tony Bathがハイボリア・キャンペーンをやるにあたってミニチュアの製作を依頼したことで設立された会社で、後に米国支店を開設、Tony Bath自身も同社のファンタジーラインの担当者として入社した）。他にもTSRはJack Scrubyから仕入れたミニチュアをストックしていたり。またTSRは、D&Dの他にも、「ミニチュア会社からの依頼で作ったゲーム」Warriors of Marsを新作として用意していた。パロウズの火星シリーズを舞台にしたミニチュアゲームで、ゲーム自体はイニシアチブシステムなどに新味があったもののあまりにもやれることを膨大に用意しようとしすぎたきらいがあったのだが、このゲームで重要なことは、カーターやその他ヒーローのミニチュアが用意された、ということだった。

さて、このGenCon VIIについて、AHのGeneral誌はほとんど触れることはなかった。というのは、AHは自らのコンベンションであるOriginsの企画を始めていたからだ（Originsの第1回は1975年7月開催）。とはいえ後にAHがOriginsの広告を出す際には、Originsが「fantasy trips through Dungeons&Dragons -- the latest miniatures craze」をフィーチャーしていることを謳うことになった。ここから言えるのは、第1回Originsの時点ですでにD&Dが「Craze」であったことと、D&Dがミニチュアに強く結び付けられていたということだ。

GenCon VIIのあと、D&Dは売れ行きも良くなってすぐに広まり、たとえばGDWのマーク・ミラーなどもこの時期にプレイしている。他にも、Midgard（4.6節参照。ソード&ソーサリーなオリジナルのゲーム群を作成・プレイしていた集団）のところにもこのゲームは伝播し、彼らのゲームルールやキャンペーンにも大きな影響を与えた。これは当時のファン気質をあらわすもので、彼らは商業的な野心を持った集団では全く無く、彼らの（D&Dにかなり近いものになった）ルールはコピーされメンバーに配布されていた。TSRは得られるはずの\$10/copyが得られないということになるわけだが、当時のガイギャックスはこれを見越していた（1975年にはMidgardを支持してすらいる）。おそらくD&Dを広める有効な手段として認識していたものと思われる。これに限らず、ゼロックスコピーの問題は当時から存在していたわけだが、この時点ではTSRはこれを大きな問題として認識していなかったし、認識しても対処のしようもなかった（ただし、後々については別の話）。

D&Dのコピーゲームといえば、前述(5.1)のFallertはD&Dの存在を知らないまま、自分の「作った」ゲームをコンベンションで数十部配布することなども行った（ちなみにシステムはChainmail系で2d6を使用）。これがD&D以外の最初のRPGと思われる。

5.4 Dungeons & Dragons in Los Angeles Fandom

ガイギャックスはウォーゲームコミュニティに向けてD&Dを売っていったのだが、その一方でSFファンダムの中で、このゲームは草の根的に大きな支持を獲得していった。SFファンダムは大規模なSFコンベンションがあったり大学間交流があったりでコミュニティ間の繋がりが強いので、伝播も速かった。その中でこの節では一例としてロサンゼルス Los Angeles Science Fiction Society(LASFS)を取り上げている。

最初にD&Dを持ち込んだのは、元IFWメンバーのMark Swansonだった。Swansonは74年10月にD&Dのレビューを書いている。SwansonはSFファンダムの住人でもあり、D&Dの伝播のルートを正に体現するような人物だった。74年11月、LASFSの会報に、Swansonはガイギャックス「The Giant's Bag」のような形の、ダンセイニのアマチュア版のような読み物を掲載している。とはいえ74年11月時点ではまだD&DはLAでは噂程度のものでしかなく、爆発的に広がるのは75年2月。Owen & Hilda Hannifenは以前LASFSに創造的アナクロニズム教会熱を持ち込んだ人物で、75年現在ではサンフランシスコに住んでいたのだが、D&Dを紹介するために1泊2日でLAに戻ってきたのだった。この時のセッションは、ハック&スラッシュではなくサスペンス的なものだった。その直後の会報にはD&Dのセッションの反応が6つほど掲載されており、その様子は落ち着いたものもあれば取り憑かれたようなものもあった。反応の中には、このゲームを「ゲームとファンタジー・フィクションを繋ぐもの」と評するものもあった。

いずれにせよ、ここで得られた反応や、そもそもその反応した人物の構成も、それまでのウォーゲームが得ていた「雄々しさ」と好対照をなすものだ。何しろHildaは女性だった。ウォーゲームコミュニティというのは完全に男性の世界である一方、この時期のSFファンダムには既に少なからず女性が含まれていた。D&DはSFファンダムに広がるにつれ、ウォーゲームがついぞ獲得することのなかった女性ファンを得ていくことになる（無論、これはD&Dが男性受けしなかったということの意味するものではまったくない）。

そうして、2月20日には、土日にセッションを行うグループが2つ形成されていた。その後複数のGM（という言葉は郵便ディプロマシーの"Gamesmaster"から来たものだが、この時期すでに"Dungeon Master"という呼称がこのコミュニティで用いられている）が登場し、各GMが自前の野心的なダンジョンを持って色々なプレイヤーを遊ばせていた。面白いダンジョンを持ってプレイヤーを楽しませたGMに人気が集まったようで、この時点ですでにGMの果たすべき役割が言語化されている。

そのうちに、主要なメンバーが、ダンジョン設計ガイドやルールの明瞭化などを始める。また、プレイヤーも自分のキャラを持って複数のGMを渡り歩くので、何に対して経験値を与えるかということの標準化も必要になり、行われるようになった。