

5.9 Canonicity and Control 規範とコントロール

5.9.1 The Copyright on Dungeons & Dragons

ガイギャックスの D&D 標準化への志向とは別に、この時期（76 年～）TSR は、法的手段を用いて D&D の知的財産権を保護しようとしていた。単なる著作権を超え、誰も D&D で使えるようなアイテムを出版してはならない、と TSR は主張していたし、各種のファンジンに警告を送るなどのこともしていた。

Character Archaic (1975)：はじめて TSR によって再販されたサードパーティのプロダクト。\$3。はじめてキャラクターシートが導入された。これを売るにあたって、他のファンジン（キャラクターシートを既に作って載せていたりした）は邪魔になるものだった。

DunDraCon: 76 年 3 月にオークランドでファンが開催したコンベンション。75 年冬の段階では、TSR も「初の D&D エンスジャストによる年次コンベンション」として好意的に雑誌で紹介していたが、DunDraCon が「フリッツ・ライバーが自らのダンジョンを持ってコンベンションに参加」というような宣伝を始めると、次の豪ではこれを強く批難（実際の所 DunDraCon の宣伝は正しくなく、ライバーの作品からファンが作ったダンジョンを公認しただけだったのだが）。この批難において、TSR は DunDraCon 側に確認を取るようなことを行わなかった。

1976 年には、TSR にとって、誰が海賊版の出版者で誰がヴァリアントの作者でだれが未公認のアンソロジストで誰が新しいゲームのデザイナーか、見分けるのは既に難しくなっていた。"Cosmic Balance"誌の Scott Rosenberg は TSR 社に「一部の表をゼロックスコピーのうえ切り抜き再編集してサマリーを作り何人かの友人に無料で配りたい」と許可を求めるメールを出しているのだが、これに対する TSR の回答は「いかなるリプリントもまかりならん」だった。この件に関して、Rosenberg は TSR が十分な品質のプロダクトを提供できていないことに不満を表明し、また、ファン活動を認めない TSR の態度をコミックファンと傾くコミック会社の関係に例えて警告している（この懸念は 76 年に Diplomacy の権利を買った AH に対するファンの懸念と同種のものであった）。また、TSR/Gygax は、ファンジンに対して「D&D のキャラクターやルールその他の焼き直しを無許可で載せるべからず」というメッセージを出している。

Ken St. Andre は T&T や Monsters! Monsters! (1976) において D&D の名を積極的に出すような形で宣伝していた（マニュアルにも名前を載せていた）が、TSR の弁護士がこれに対してアクションを取り、76 年夏以降、D&D の語は使われなくなる（「Other Fantasy Role-Playing Game」扱い）。Monsters! Monsters! の発売元である Metagaming の Howard Thompson はこれをまっとうでない手段による独占の企てとして批難している。もうひとつここで重要な点として、Monsters! Monsters! は、この騒動の結果、初めて自ら「ロールプレイングゲーム」を名乗ったゲームになった。そしてこの言葉は様々な会社によって使用が加速的に広がることになる。

5.9.2 Licence To Compete

TSR 以外の人間が D&D 関連の作品を出版する場合、3 つの方法があった。Robert Bledsoe & William Owen は City state of the Invincible Emperor (1976) の出版にあたって、TSR からの後援を受けている。Scott Rosenberg の Judges Guild は製品の出版にあたって TSR にロイヤリティを払って世紀の許可を得た。これらのルートとは別に、TSR の許可を受けずに出版するという道もあった。The Manual of Aurania (1976) の作者たちはかつて盗賊クラスのアイディアを TSR に出した際、TSR から何の見返りも無かったことを覚えていた（TSR がアイディアに対して契約も結ばず見返りも出さないので、今回は"D&D"の名前を出さずに自分たちで出版することにした。また、Paul Jaquays は自分の雑誌 The Dungeoneer で"Blackmoor"スタイルのダンジョンを毎号載せるということをやリ、このダンジョン「モジュール」の出版は、TSR の許可無しで出版を行うための新たな方法として広まった。

一方 TSR は、Character Archaic の成功を見て、同じ作者による新たなプロダクト Palace of the Vampire Queen のディストリビュートも実施した。また Dragon 誌に Alarums 誌のレギュラーライターの記事を載せるなどもしており、「TSR 自身のプロダクトへの脅威とならない限りにおいては、ファンジンは宣伝チャンネルやアイデアソースとして役に立つもので、過度に押さえつけないほうがよい」が TSR の態度だった。

この時期の Dragon 誌はファンジンよりずっと規模の大きい、フルカラーの表紙がついた商業誌で部数は 2000 を数え、内容も D&D のみならずミニチュアゲームやウォーゲーム、他社のボードゲーム（ケイオシム社の White Bear & Red Moon など）の紹介なども実施、さらに、寄稿者としてフリッツ・ライバーを呼んでくるということも行っていた。これはグレイマウザーの世界を舞台とした TSR の製作中タイトル Lankmar の宣伝を意図したものであった（夏発売。ライバーは宣伝のために GenCon にもゲストで参加している）が、D&D がフリッツ・ライバーに長期的な影響を与えたとも言われている。ライバーの寄稿をきっかけに、Dragon 誌は de Camp 「ハロルド・シェイ」物の復刊や新作小説の発表など、ソード&ソーサリー小説の出版と普及に乗り出していく。その中には D&D の世界を舞台とした小説も含まれ、これは D&D の世界観を(Petal Throne のように)リッチにしていきたいというガイギャックスの意図が含まれていた。

コンベンションの季節である夏は従って新作発表の季節でもあり、Origins II (7 月、2500 人参加)、GenCon IX (8 月、1300 人参加)、その他のコンベンションの間に、TSR は前述の Lankmar の他、初のスケール混在型ミニチュアウォーゲーム Swords&Spell を出版。そして Rob Kuntz & Jim Ward による「D&D の最終(!?)サプリメント」(当時の宣伝より) Gods, Demi-gods & Heroes を発売。このサプリメントの重要な特徴は神々の強さをパラメー

た化したことで、これは巻の無限レベルインフレ的な遊ばれ方に釘を刺すものだった。この TSR/ガイギャックスの規範的な（伽藍的な）態度は、何かというと弁護士を持ち出してくる態度とあいまって、各種（パズル的な）ファンジンの反発を買った（とはいえ、熱狂的なファンコミュニティではない一般のファンは、何にせよ TSR が出してくるものをそのまま受け入れるしかなかったのだが）。そして創造的なエンスージアスト達は、新しいゲームを出版・販売することを考え始める。これが RPG 業界のはじまりで、TSR 自体が、D&D とは異なるルールの、ダンジョンもドラゴンも登場しない SF「ロールプレイングゲーム」である Metamorphosis Alpha (1976)の発表により、この流れに拍車をかけている。

5.9.3 PARTING OF THE WAYS

さて、1976 年の 11 月には、Dave Arneson が TSR を 1 年足らずで退社している。Arneson は TSR の社員であった 1976 年、少なくとも D&D に関しては、一切のアウトプットを残していない。理由は解らないが、ただ周辺状況からは、当時の Arneson の主要な興味はファンタジーよりも 19 世紀物のキャンペーンのほうにあったのではないと思われる。いずれにせよ Arneson は退社し、株主や D&D の作者としてのクレジットは残ったものの、TSR にとっては潜在的な競合者となった（77 年には、D&D の索引本「Dungeonmaster's Index」と、Blackmoor でキャンペーンを行うためのサプリメント的なルール「First Fantasy Campaign」を出している）。僅か数年後、TSR は D&D の新版を Arneson のクレジット抜きで発表し、有名な裁判に突入することになる。

5.10 D&D Among the RPGs

1977 年には、ユーザから Dragon 誌に投稿されるルール関連の提案は膨れ上がり、ガイギャックスとしてはもう目を通せないし必要もないという状態にもなっていた。また、「ミニチュアゲームフリークなら自明のルールばかりかもしれないが、ウォーゲームを知らないプレイヤーや AH/SPI 畑のプレイヤーには地獄のように分かりづらい」という批判が出る状況になっており、TSR はこれに応えるべく、3 レベルまでに絞って必要なものを一式（酷い品質の 20 面ダイス 5 個込みで）\$9.5 で揃えた「ベーシックセット」を 77 年夏に出版する（「4 レベルになったら鋭意製作中の Advance D&D にお進み下さい」）。このベーシックセットで初めて、TSR は D&D に「ロールプレイング」の名を与えている。

（この Basic Set は大いに当たって注目を集め、結果として同年末、指輪物語の著作権を持っていた会社から訴えられることになり、「ナズグル」や「ホビット」の名を「レイス」や「ハープリング」に改めている）

一方この年は、様々な競合が現れた年でもある。これまで商業誌は Dragon (7500 部) だけで残りはファンジンのみ、という状態だった雑誌の分野にも、Games Workshop の White Dwarf (Owl & Weasel 誌をリニューアルしたもの) が登場(6/7 月号、GBP0.50/USD1.50)し、事実上の独占状態ではなくなる。また、TSR が応えられていないファンの要望を分析し、その隙間を埋める新作 RPG も、同年のコンベンション・シーズンに他社から発表された(ちなみにこの年、Origins の来場者数はやや減少して 2200 人、GenCon は倍増して 2600 人)。特に重要なものが GDW 社の SF-RPG である Traveller と (ガイギャックスは Traveller に対して賛辞を送っている)、Fantasy Games Unlimited 社の Chivalry & Sorcery で、特に後者は 12 世紀フランスをベースとしたリアリスティックなアプローチを取ったファンタジー RPG であり、D&D では満足できない「ファンタジー世界のより精緻なシミュレーション」を求めるプレイヤーに極めて高く評価された (その分ゲームとしては遊びづらいものだったが)。

この C&S の挑戦に対し、TSR は長期計画に入れつつ放置されていた"Advanced"D&D の開発・販売を前倒しすることを決定。77 年中に、この AD&D (3 部作)を構成する最初の書籍である Monster Manual が発売された。\$9.95。ふんだんな挿絵とコンパクトな記述で大量のモンスターを収録したもので、これまでの TSR のプロダクトに比べて大幅に高い品質の製品になっていた。1978 年には、AD&D の第 2 部「Players Handbook」が発売された。

1978 年になると、(例えば同年に発売されたケイオシウム社の Runequest なども含め)自らをロールプレイングゲームと呼ぶようになり、審判とプレイヤーの区別など、ジャンルを定義する (とりわけ、親であるウォーゲームとの差異を定義づける) 共通の性質も明瞭になっていった。

終章 EPILOGUE: ROLE-PLAYING AND REALITY

終章では、その後(1979年)にD&Dに対して巻き起こったバッシングとその背景、そしてコンピュータRPGという2つのトピックを扱っている(後者は2節ぶんが割かれているので全3節で構成)。

POPULAR MAGIC

D&Dは想像上の世界に没入してもう一人の自分になって敵を殺したり魔法を使ったりする遊びである。ここで良く問われるのはその没入の性質、つまり、その没入は現実との区別を曖昧にさせるたぐいのものなのか、ということだ。こういう話は昔からあって、それこそドン・キホーテの主題の一つでもあるわけだが、1979年8月にはこの点に関して、D&Dが新聞等のメディアから大きなバッシングを受けることになる。

【James Egberd 失踪事件。疾走したEgberdがD&Dのプレイヤーだったというので失踪と関連付けられて騒動になった件。なぜかGigazineに丁寧な解説記事がある】

<http://gigazine.net/news/20160421-dungeons-and-dragons-satanism/>

以降も批判は繰り返され、1983年には反D&D団体Bothered About Dungeons & Dungeons (BADD)が設立されるなどしている。特に、D&Dが魔法を使ったりするゲームだということで、宗教的方面からの批判が強く、ガイギャックスは著書でその面についての反論を書くなどしている。「魔法を使ったりする」という点の強調については、60年代後半-70年代の米国は(ベトナム戦争下のやさぐれた世情もあって)オカルトブームがあり、AHが「かんたん魔術キット」みたいなものを売りに出したりParker Brothersがウィジャ盤をヒットさせたりといったことがあったので、それに対する反応という面が大きい。

批判が盛り上がった背景には、20世紀中盤、ベビーブーム以降のアメリカにおいて世代間の文化的断絶が起こったという点があり、D&D以前には漫画やロックンロールが叩かれたりしたのだが、D&Dはこのバッシングによってその漫画やロックンロールと同様に、「若者のカウンターカルチャー」を獲得し、売上も飛躍的に増大した。1977年時点での売上\$0.6m、78年で\$1.0m、これに対して79年には\$2.0m、81年には\$16.5m(利益\$4.25m)を記録している。

PROGRAMMABLE DUNGEONS

1975年の時点で、コンピューターでマスタリングを補助しようみたいなアイデアや磁気カードでキャラクタシートを持ち運ぼうみたいなアイデアはあり、また同年にはPLATOシステム(イリノイ大学で構築された汎用コンピュータ教育システム)上で動く2Dのソロダンジョンゲームが公開され遊ばれていた(ただしこのゲームはクラスなど色々なものが未実装だった)。このD&Dに由来する流れとは別に、ダンジョン的な場所で怪獣を避けながら撃ち殺す会話型コンピューターゲーム「Hunt the Wumpus」(1973)も既に存在していた。加えて、コンピューターゲームとは別のところでも、読者の意思決定によって結末が変わる、後に「インタラクティブ・フィクション」と呼ばれる物語本がイギリスで出版されていた(Mission to Planet L(1973))。76年には同様のアイデアの本が子供向けに米国でも出版されている(Sugarcane Island(1976))。T&Tを出したフライングバッファロー社は、Sugarcane Islandのスタイルでソロ・ダンジョン・アドベンチャーブック「Buffalo Castle(1976)」を出版している。

THE FIRST VIRTUAL WORLDS

世界初のテキストアドベンチャーゲームであるWillie CrowtherのAdventures(1976)は、トルキンのテーマを載せたD&Dヴァリエーションである"Mirkwood Tales"に触発されて作られたものだった。このゲームがDon Woodsによって移植されて、いくつかの要素(スコアリングシステムやセーブ機能など)を足されてAdventure(1977)となる。このWoods版のAdventureはコンピューターゲーマーコミュニティの間で大いに評判を呼んだ。Adventureは比較的小さいプログラムだったが、次に登場する著名なテキストアドベンチャーゲームZork(1977)のプログラムは巨大なもので、これはコマンド入力のために自然言語解読エンジンを積んでいたためだった。ZorkはAdventureの後継的なゲームだが、ZorkがAdventureに似ているのは、Adventureからの影響だけではなく、Zorkの開発者の一人であるEric RobertsがMirkwood Talesのプレイヤーだったという点も大きい。1979年の文章で、Zorkの作者たちはD&DとAdventureの影響を積極的に認めた上で、AdventureもD&Dの影響下にあるゲームだと語っている。

さて、上記のゲームはいずれも大学のメインフレームの上で動作する無料の非商業ゲームだが、1977年はマイクロコンピュータの曙であって、Commodore PET, Tandy TRS-80, Apple IIがいずれもこの年に発売されている。77年の時点では「Adventureでもマイクロコンピュータで動かすのは無理だ」という程度のものであったのだが、1979年にはZorkの作者たちは会社Infocomを立ち上げ、80年にはApple IIおよびTRS-80版のZorkの発売にこぎつける。

TSRは実のところコンピュータRPGの可能性については77年の段階で言及しているほどだったのだが、Dragon誌が最初に載せたコンピュータRPGは自社のものではなく、TRS-80用2D-RPGゲーム「Temple of Apshai」(1979)の広告だった(Playing at the Worldはこのゲームの見た目について否定的に言及し、この時点でのテキストアドベンチャーの優位性を語っているが、Temple of Apshaiは相当に売れたゲームで、1980年のOrigins Awardも受賞している)。同年にApple II向けに初の3DダンジョンRPGであるAkalabeth発売(但し79年のものは個人出版で、商業リリースは1980年)。

81年には Akalabeth の続編である Ultima と、初のパーティ制ダンジョン RPG である Wizardry が発売される。

これらは一人用コンピュータ RPG の歴史だが、マルチユーザ・コンピュータ RPG の歴史も無論存在する。最初のマルチユーザ・ダンジョン(MUD)は 1978 年、英エセックス大学の PLATO System 上に作られたもので、インターフェースはテキストだった。大学における非商業的な MUD の世界は長い間続いていたが、ネットワークとコンピュータ技術の発達により、1997 年には初の商業的オンライン RPG である Ultima Online がスタートする（※と書いてあるが、例えば Lucasfilm の Habitat (1986) など先駆的な試みは存在する）。