

## Playing at the World

### Ch.1 A Prelude to Adventure (1964-1974)

前半(1.1-1.5: チェインメール発売まで)

CH.1 前半は、ガイギャックスやアーンソンが

「紙と鉛筆とミニチュアを使って中世ファンタジーのキャンペーンを遊ぶためのルール」=D&D を生み出す環境となったコミュニティについて活写している。

ここから読み取れるのは、著者たちが

「中世ファンタジーのウォーゲーム・キャンペーン」を、ユーザーにとって魅力的な（少なくとも理解できる）もので、「紙と鉛筆とミニチュアを使って遊ぶ」ということをユーザーが知っている、ということだ。ここから、彼らがターゲットとしたユーザー層のことを推し量ることができる。

(kriegsspielのような机上演習ではなくボードゲームとして機能するような) 商業的ウォーゲームは、ロバーツの Tactics(1954)に起源を求められる。

ロバーツは予備役として戦争の構造を理解するために Tactics を作ったのだが、結局朝鮮には行かなくなったので、Tactics をゴミ箱に捨てる代わりに商業ベースで売ることにした。1個\$4.95 ドル、1957年までに2000部売れた。もう少し大きな規模でやっていくことにした Roberts は AH を正式に立ち上げ、TacticsII(1958)や Gettysburg(1958)などのタイトルを発表。

ゲティスバーグは実際の戦争に題材を取っているということもあって耳目を集め (Newsweek が取材に来たりしたらしい)、1963年までに14万部を売り上げた (1部5ドル)。

とはいえ会社運営はうまく行かなかったようで、1963年にロバーツは会社を Eric A. Dott に譲り渡している。

会社を譲る直前にロバーツが準備していた雑誌 General は、翌年64年5月に創刊される。ウォーゲームコミュニティというのはこの雑誌を通じて米国中に繋がったものなので、その意味で D&D の歴史は AH から始めるべきだということになる。

無論、他にもウォーゲームの父は何人かいて、たとえば50年代にミニチュアウォーゲームコミュニティを孵化させた (また雑誌 War Game Digest を作った) Jack Scruby や、ディプロマシーを作った Alan Calhamer などが挙げられる。

#### CH.1.1. The Rise of Wargaming Clubs

CH.1.1 は、ウォーゲームクラブやコンベンションの成り立ちについての説明。

隔月刊 General 発刊の1964年時点で、AHの年間トータルの販売部数は6万部。とはいえAHの売り上げはヘビーユーザーに支えられたもので、ウォーゲーマーの絶対数は少なく、対戦車を探すというのが切実な問題だった。ということでAHはGeneralに「対戦者求む Opponents Wanted」コーナーを設け、ユーザーの投稿を載せていった。またGeneralは、「ウォーゲームクラブの作り方」的な記事を載せて、ユーザコミュニティの形成を積極的に行った。

「対戦者求む」に相手を罵倒するコメントを書くとき誰かから返事が返ってくるということもあり、この欄はなんだか攻撃的な投稿で溢れていた (「俺はxx戦無敗、潰されたい奴からかかってこい」的な。さらに酷いになるとナチ礼賛とかまでいた)。

とはいえこういうところからウォーゲームクラブというのは立ち上がるもので、SPECTRE というクラブはこの「対戦者求む」を通じてリクルートを行っていった (リクルートされて SPECTRE に入会した者の中には、Don Greenwood などがいる)。SPECTRE の存在は大きいものだったらしく、反 SPECTRE 派の檄文(1965)なんてものまで出て、ウォーゲームクラブ同士の対立が大きくなっていった (そんなわけで、ウォーゲームクラブは Play-by-mail であそそを打ち負かしてやった、我がクラブの栄光の勝率を見よ、とかやるんだが、負けそうになると音信不通になるみたいな所業をどこもやっていたらしい)。

で、そういうのに疲れた人が、よそを打ち負かしたりしないタイプのクラブを作り始める。特に重要なのが William Speer の US Continental Army Command=USCAC(1966)。ここはメンバーに対してファンジン"Spartan"を発行したりしていた。

で、この USCAC に1966年後半に加入したのがガイギャックス。

USCAC は1967年4月までに100人ほどのメンバーを集めるほどになり、International Federation of Wargaming (IFW) と改名して同年夏にウォーゲームコンベンションを企画する。これが初のコンベンションで、AHも協賛した。

のだが、このコンベンションは75人を集めるにとどまり (General 誌に「コンベンションに代表者を派遣する」とか威勢のいいことを言っていた連中の多くが実際には単に17歳の子供ひとりだった、みたいな)、さらにコンベンションの勝手が解らず大量のディナーを発注したりしたので大赤字になり、Speer は IFW を辞任、一旦は解散状態にまでいった。同年冬に Scott Duncan が IFW を再立ち上げ (有料会員26人) し、この時にガイギャックスは VP としてさらに深入りする形になる。

その後68年8月24日に、ウィスコンシン州 Lake Geneva で再びコンベンションを開催。ガイギャックスがチェアマンとして仕切る。今度は身の丈にあった運営で、人数的には100人弱ながら経済的にも問題は発生しなかったらしい。以降は定期開催になる

後にこのコンベンションは"Gen Con"と呼ばれるようになる。

その後 IFW は、小さなグループをいくつも吸収合併する形で大きくなり、分科会を作るようになっていく

(Diplomacy 分科会とか。ガイギャックスはこの分科会の常連だった)。その中には、"Game Design Bureau"というのもあった。

### CH.1.2. MINITURE WARGAMING

一方、AH とは別のところに、ミニチュア・ウォーゲームの世界があった。

AH のゲームというのは箱のなかに必要なもの全部が入っているわけだが、

ミニチュアゲームというのは文字通り全てを自分の責任で=すべて自分の自由に用意する世界だった。マップも駒もルールセットも。当然ながら敷居の高い非商業的な世界ではあったわけだが、そのかわり、全てを準備すれば、その世界に「没頭 immersion」できた。ルールは自分で用意するとはいえ、Wells の Little Wars(1913)とか、もっとまえの Stevenson (ジキルとハイドの作者) とか、ルールセットを刊行した人達はいて、そういうものが参照されていた。

こういう状況に登場したのが Jack Scruby の季刊 War Game Digest(1957-62。第一号の定期購読者 40 人)。

Scruby は自分の作ったミニチュアを紹介したり、ルールの整備をしたりとかやった。

この雑誌は 1962 年に潰れたが、Don Featherstone が事実上の後継誌 Wargamer's Newsletter を始め、

これは長く(1980 年まで)続いた。

とはいえハードルが高いことには変わりなく、ミニチュアゲームのコミュニティはボードウォーゲームのそれに比べるとずっと小さいままだった (Play-by-Mail もできない)。ボードウォーゲーマーはミニチュアゲームを効果で面倒で距離の解釈をめぐって争いのたえないもの、くらいに見ていたし、ミニチュアゲーマーはボードウォーゲームをなんか雑で醜くてルールも自由が効かない、というふうに見ていた。

それでもミニチュアゲームに興味を持つボードウォーゲーマーというのはいるもので、ガイギャックスはミニチュアゲームに惹かれ、

そちらのコミュニティにも出入りするようになっていったし、ミニチュアゲームのクラブをやっていたアーンソンは

1965 年、General 誌にクラブの宣伝を出している。そして 1967 年、Christopher Wagner がボードとミニチュアの両方を

カバーする雑誌である Strategy & Tactics 誌を発売 (後の SPI 社に繋がる)。この雑誌のミニチュア記事のライターは、

ホビーショップを運営していて、自分が仕入れたミニチュアに関する記事やルールといったものを書いた。

これがビジネスとしてのミニチュア・ウォーゲームの始まりとかがえられる。

このライター(Henry Bodensstedt)が第 1 号から掲載した WWII のルール"Remagen Bridgehead"は、

D&D のに強い影響を及ぼしている。

### CH1.3. THE MEDIEVAL SETTING

さらにその後、S&T 第 6 号では Gerald White が"The Siege of Bodenburg"を公表。これは中世を舞台にしていた。

実のところ「中世を舞台にしたウォーゲーム」というのは扱いが難しく、Wargamer's Newsletter の発刊者は、

ミニチュアゲームのルールを「古代 (剣と弓)、馬とマスケットの時代、戦車と飛行機の時代」というふうにくくっていて、

つまり中世における剣のルールを古代のそれと差別化できないという立場を取っている。

一方で、とくに 1952 年の映画「黒騎士(Ivanhoe)」により、中世の戦闘の再現、という欲求は高まっていた。

こういう所に The Siege of Bodenburg は (西独 Hausser 社 Elastolin ブランド謹製中世ミニチュア城の宣伝と共に) 登場した。

The Siege of Bodenburg は 1968 年の GenCon に非常に目立った形で展示され、その点で歴史的に重要なものになっている。

ガイギャックスは 68 年時点でこのゲームを知ってはいたはずだが、実際にミニチュアを見たのはこの時が初だったと思われる。

ガイギャックスは以降、このゲームに結び付けられたミニチュアを買いあさり、

AH に「ブレモダン (ナポレオン以前) のマーケットをなぜ無視するのか」とメールまで出している。

第 2 回の GenCon (1969 年 8 月)、1:1200 スケールの"Ships of the line"を持ち込んだアーンソンは、

ガイギャックスと出会うことになるのだが、そこでは大航海時代の海戦ルールについて議論していたらしい。

1970 年、ガイギャックス自分のウォーゲームクラブ Lake Geneva Tactical Studies Association(LG TSA)を設立。

創立メンバーは 6-7 人で、この中で Jeff Perren というメンバーが、中世ウォーゲーム開発の推進力となった。

Perren はシンプルな中世ウォーゲームのシステムを開発、ガイギャックスも大いにこれを楽しんだが、何かしら

改善や装飾を入れて遊ぶのが常だった。

ここまでの 3 節で分かる通り、ガイギャックスの活動は非常に精力的だった。

(取り分け、フェアリーチェスや将棋等チェス系のゲームの口やかましい擁護という点については悪名高かったらしい)

さらに重要なのは、ガイギャックスのアイデアはかなりのところ、ウォーゲームコミュニティに由来しているということ。

### CH.1.4 THE Castle and Crusade Society

ガイギャックスは1969年4月-7月にかけて、第三回十字軍をテーマにしたボードウォーゲーム Arsour を発表している。このゲームでは Scott Duncan が作ったシステムを下敷きに、ミニチュア・ウォーゲームで見られる士気のルールを導入している。しかし彼は9月にこのゲームの展開の中断を宣言、商業ボードウォーゲームで古代や中世を扱うのはむずかしく、ボードではなくミニチュアで作るべきだという結論に至る。

さてこの頃、The Siege of Bodenurg を受けて、中世の戦士というのは振る舞いが反抗的で予測つかないので、これを組み込んで楽しいゲームを作るとするのは難しいんじゃないか、という議論があった。ガイギャックスはこれに反駁し、あるべき中世ウォーゲームの原則を示す。そしてこの頃からガイギャックスの関心は完全にミニチュアゲームにシフトし、ボードウォーゲームの方はあまり試みなくなっていく。

そして前述の LGTSA に至るのだが、この LGTSA の運営に関して、ガイギャックス（と別のメンバーの Robert Kuntz）は、メンバーが架空世界の王や諸侯になる、という形を構想した。この構想は、Castle & Crusade Society(C&CS)として形になる。C&CS は月刊 Domesday Book を発行、ここでは Kuntz が「王」となり、寄稿者やメンバーが伯爵・男爵といった形でランク付けされ、貢献度に応じて昇格するようになっていた。（この雑誌には、第3号からアーンソンが参加している）この設定のために架空の神話世界"Great Kingdom"が用意され、ガイギャックスは都市グレイホークを治め、アーンソンはブラックムア郡を、というような設定が追加された。（この世界と設定で交渉ゲームを展開する、という構想があったが、これは実現されなかった）

Domesday Book 第5号には、D&Dの祖父にあたるような中世ミニチュアゲームのシステムが掲載された。このゲームは基本的には10:1（1ミニチュア=10人）スケールのゲームで、白兵戦と遠距離戦の2セットのルールを持ち、AH系の戦闘表の影響を受けていた。また、Wellsの系統のルールとして捕虜の確保と、もっと重要な事として、これを囚人としてキープしておくルールも存在していた。そして、10:1ではなく将校を1:1つまり「ミニチュア=キャラクター」として遊ぶためのアイデアも記載されていた。

しかしこの Domesday Book は、1970年夏の終わりには、運営上の問題に直面する。理由は、ガイギャックスがオフセット機にアクセスする手段を失ったという即物的なもので、これにより #6 から発行人が変わるのだが、しだいに刊行ペースが守られなくなっていく。さらに、ガイギャックスは1970年終わりに、務めていた保険会社を解雇される。同じ業界で職を探すとなると Lake Geneva を離れなければならないので、ガイギャックスはとりあえず Lake Geneva で職が見つかるまで一時的に、準商業的なゲームデザイナーでもやろうということにした。

#### CH.1.5. AMATEUR ATTEMPTS AND GUIDON GAMES

1970年時点で、AHは商業ウォーゲームマーケットの大半を押さえていた。なので、ガイギャックスが「準商業」といった時、それは「AH以外から出す」を意味していた。そもそもアマチュアのデザインというのも（これまで見てきた通り）普通によく見られるもので、AHも部分的にはこれをサポートしていた。例えば Phil Orbanes が「Viet Nam (1965)」を作った時、AHはこれを宣伝し、リセールすらしていたのだが、Orbanes がゲーム会社 Gamescience Inc を作って新作を出す段になると、General誌はこれを宣伝はしなかった。（AHは「こういうインディなゲームは、新規にマーケットを見つけなければ、市場を喰い合うことになる」と注意を出していた）

そういう AH の心配はユーザ側にとっては知ったことではなく、前述の IFW Game Design Bureau（の前身の War Game Inventors Guild）は、アマチュアが AH の外側でゲームを出すための諸々を徐々に整えていった。とはいえこういうのはファンジンに挟まったルール+α程度のもので、商業的な体裁を整えたものではなかった。そこに現れたのが Lowrys Hobbis というショップ(1970年)で、この店は AH（や SPI 等）の商業的ゲームだけでなく、IFW やその他のいろんなところのファンジンやアマチュアゲームというものを積極的に紹介した。さらにこのショップは、自前で「商業クオリティの」ゲーム"Operation Greif"を作って売ること成功する。これがうまくいったことで、「準商業」のマーケットの存在が可視化され、Lowryはこの事業を推進するためにゲームパブリッシャー「Guidon Games」を立ち上げる。

Guidon Games は、AH系のボードウォーゲーム、ファンジンのアンソロジー、ミニチュアゲームの3ラインでできていた。このうち、ミニチュアゲームのラインのエディターとしてガイギャックスが就任。1971年、このラインの第一回の3作品が発売される。うち2本は IFW Game Design Bureau 由来のもので（ガイギャックスのデザインのものも含まれる）、残りの1本が、ガイギャックス+Perren のミニチュアゲーム、Chainmail だった。

Chainmail は LGTSA のルールをベースにいくつも新しいアイデアや親切的チュートリアルを追加したもので、取り分け、

包囲戦や小規模戦闘のための 1:1 スケールの充実を大きな特徴としていた。各キャラクターには装備可能な武器や鎧が豊富に取り揃えられ、相手がチェーンメールとシールドを持っていれば 2d6 で 5+命中、フルプレートなら 7+命中、といったそれっぽいルールが用意され、これにより中世の戦闘をビビッドに描き出せるようになっていた。

しかし Chainmail で本当に重要なのは最後のセクションだろう。Chainmail の最後のセクションには、ルールをトルキン世界にアダプトするための諸々が書かれていたのだ。