



Title	RPG研究の現在と、伏見健二の「初期の仕事(アーリー・ワーク)」
Author(s)	岡和田, 晃
Citation	層 : 映像と表現, 11, 30-50
Issue Date	2019-03-20
DOI	https://doi.org/10.14943/88023
Doc URL	https://hdl.handle.net/2115/73533
Type	departmental bulletin paper
File Information	RPG.pdf



RPG研究の現在と、伏見健二の「初期の仕事」 アーリー・ワーク

岡和田 晃

一、「意味のある遊び」から「半分現実」へ

本稿は、本誌「層」のコンセプトにふさわしい領域横断的な文化研究を実践すべく、ロールプレイングゲーム(RPG)と「文学」を架橋させるための基礎的な仕事を目指すものだ。まず前半において、こうした観点において直面せざるをえない現代的な問題点を抽出していく。そして後半は、それらを包括的に乗り越えるための洞察をもたらす結節点の一つとして、RPGデザイナー・小説家である伏見健二(一九六八年〜)が発表した初期の仕事(一九八九〜九六年)を概観し、その意義を主として文芸批評の視点から確認する。

伏見は、そのキャリアの中心にRPGのデザインを置いてきた。RPGといえばデジタルゲームのサブジャンルというイ

メージが根強い。デジタルゲームが「情報化時代の中でとくに隆盛したニューメディアの一つ」¹であることは、すでに「学術的に疑問の余地はない」²と言われる。デジタルメディアにおけるストーリーゲームのルーツに、アナログなRPG(会話型RPG、テーブルトークRPGやTRPG³とも)が根ざしていることもまた、学術的に疑問の余地はない(以後、特に断りのない限り、本稿におけるRPGとは、このようにアナログなRPGのことを指す)⁴。

デジタル・アナログを架橋するゲームについて、理論的な考察を深めて広範囲に影響を及ぼしたのが、ケイティ・サレン&エリック・ジーマーマン『ルールズ・オブ・プレイ』(山本貴光訳、ソフトバンククリエイティブ、上巻二〇一一年、下巻二〇一三年)という学術的なゲーム研究の基本書であった。ゲー

ム・スタディーズが基本的な前提とするのは、素朴な「遊び」と「ゲーム」を区分けする視点であるが、そのためにはプレイヤーの行為とシステムがとる結果が、ヨハン・ホイジンガが『ホモ・ルーデンス』（原著一九三八年）で告げるような「意味のある遊び」として成立させられなければならない⁵。

「意味のある遊び」としてのサレンとジマーマンが強調するのは、ホイジンガの「魔法円」という概念である。現実空間から隔絶された、ゲーム空間としての自律性の根拠となるもの。そうした概念は批判的な検討にさらされ、実は時間的にも空間的にも現実から隔てられたものではない、と再帰的に捉えるのがゲーム・スタディーズにおける主流となっている⁶。

とりわけ重要なのは、イエスパー・ユール『ハーフリアル 虚実のあいだのビデオゲーム』（松永伸司訳、ニューゲームズオードナー、二〇一六年）の刊行⁷だ。ちなみに同書は、博士論文を書籍化したものである。同書が特徴的なのは、ゲームを再分類する手つきである。先行研究がいかなる文脈で「ゲーム」という言葉を用いているのかを検証し、恣意的に用いられがちな「ゲーム」という言葉が意味する範囲を厳密化させようとする。

結果、「ゲームとは、可変かつ数量化可能な結果を持ったルールにもとづくシステム」というモデルが導き出された。プ

レイヤーの介入によって「異なる結果」が生まれ、そこから「異なる価値」が生じる体系のこと。半ばは現実で、半ばは虚構というわけだ。

つまり、ルールによって規定された「現実」でありながら、それが「虚構世界」そのものを自律させるというゲームならではの二重性は、体系を前提としたグラデーションのように理解しなければならない。このような揺らぎを前提としたゲーム観は、あたかもRPGそのもののキメラのような「語りづらさ」を彷彿させずにはおかない。こうした揺らぎのなかに、どう「文学」が関わっていく余地があるのか。

二、発展史観における会話型RPGの軽視

RPGにおいては、ゲームマスターという存在が大きな位置を占める。ゲームセッションの〈脚本家〉兼〈監督〉、「舞台装置を用意する〈演出家〉」、「PC（プレイヤーが演じるキャラクター）の活躍を支える〈助演俳優〉」といった役割を担うゲームマスター⁸の存在が、それ以前の伝統的なゲームに比べて画期的であり、そのゲームマスターをコンピュータに置き換えることが、当初からコンピュータRPGの目指していたものだったからだ。ブラッド・キング／ジョン・ボーランド『ダ

ンジョンズ&ドリーマーズ ネットゲームコミュニティの誕生』(平松徹訳、ソフトバンク・パブリッシング、二〇〇四年)では、世界で初めての商業的なRPGとして知られる『ダンジョンズ&ドラゴンズ』(以下D&D、TSR社、一九七四年)を、MORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game、大規模多人数同時参加型オンラインRPG)の祖にあたるものとして位置づけている。

「ダンジョンズ&ドラゴンズ」そのものは、ペンと紙、ダイス、そしてルールブックからなるテーブルトークロールプレイングゲームだ。だが、このゲームが演じた役割を抜きにコンピュータゲームの発展を語ることはできない。一九七〇年代の終わりから今日にかけて活躍しているゲーム開発者に話を聞けば、ほぼ全員が「このゲームに夢中だった」と答えるだろう。(……)

「ダンジョンズ&ドラゴンズ」のような系統のゲームがコンピュータやネットワークから広まっていたことにより、ペーパーゲームの限界は打ち破られた。地理的な障害もなくなり、以前は思いもしなかった形で世界中の人々が結びついていった。ストーリーテラー(つまりプログラマーやゲームデザイナー)は自分の世界を以前よ

りもずっと豊かに表現でき、盛り上げどころも思いのままに設定できるようになった。また、プレイヤーの側からそのストーリーに働きかける機会も生まれ、コンピュータゲームは開発者が思いもよらない方向へと発展していく。

このような発展史観は、『ダンジョンズ&ドリーマーズ』の邦訳から一四年を経た現在でもなお、スマートフォンアプリケーションを用いたソーシャルゲームの隆盛を説明する際などに、そのまま引き継がれていると言つてよいだろう。ただ、いったん典拠となる文脈を引き剥がされてしまうと、起源としての会話型RPGは、D&Dや二、三の有名タイトルが言及されるだけに終わってしまうことが多く、それが「役割を果たし終えた、過去のもの」ではない文脈にあるものとして語られる機会は、ほとんどない。

象徴的な事例を挙げよう。「ユリイカ」二〇〇九年四月号(青土社)の特集「RPGの冒険」では、商業学術誌における珍しいRPG特集という意味で画期的だったが、にもかかわらず、収録された座談会や論考においても、D&Dや他のRPGに関する言及はわずかで、しかも、まるで例外なく一九八〇年代に関する懐古的な文脈に終始していた。

ところが、同号の表2（表紙裏）では、「懐かしいのに新しいダンジョンズ&ドラゴンズ最新版刊行開始」と、二〇〇八年一二月に日本語版の展開が開始されたばかりのD&D第4版の広告が、版元のホビージャパン社によって大々的に打たれていたのであった。さらに言えば、そもそもD&D第4版の前に、ホビージャパンは、D&D第3版および3・5版（邦訳二〇〇三年〜二〇〇八年）を精力的に展開していた。

評者はこれらのタイトルに関するイベントでのゲームマスタリー業や翻訳出版、リプレイ小説執筆の現場にいたので、その熱気をよく記憶している。実際、デジタルゲームとも相互に影響関係があり、MMORPGの『ネヴァアーウィンター・ナイツ』（セガ、邦訳二〇〇七年）など、完全互換性のあるタイトルが日本でも紹介されていた。にもかかわらず、事実上「なかったこと」にされていたのである。なぜ、こうなってしまったのか。一つの理由としては、レトロスペクティヴに語られる一九八〇年代（とりわけ後半）と九〇年代以降の仕事につながる橋渡しが、充分に行えていなかったのではなからうか。

三、メディア・スタディーズにおけるRPG

近年において興隆を見せているメディア・スタディーズの文

脈においても、RPGが言及されることは少なくない。大塚英志・谷島貫太・滝浪佑紀編『ロードス島戦記』とその時代——黎明期角川メディアミックス証言集』（KADOKAWA、二〇一八年）は、数少ない成功例の一つである¹⁰。ここでは、水野良のハイファンタジー小説シリーズ『ロードス島戦記』（一九八八年）が、もとは「コンプティーク」（角川書店）に一九八六年から連載されたD&D日本語版のリプレイ（RPGのプレイ風景を録音し、ト書きで小説風の読み物として再構成したもの）であり、にもかかわらず、アニメーションやデジタルゲーム、コミック化もなされ、複合的な形で商業的な成功を収めたことから、角川書店が一九七〇年代末から始めていた「メディアミックス」の、ニューメディアにおける代表として扱われている。

このような研究は、そのままでは散逸しかねない当事者の証言を実直に集めたものである限りにおいては、大いに意義のあるものだろう。『ロードス島戦記』とその時代』については、『ロードス島戦記』の原案を担当した安田均、ノベライズした水野良、あるいは編集者たちへのインタビューに関しては、ここでしか明かされていない内容も少なからず存在し、その意味で、RPG史へ関心を持つ者にとって看過できない内容になっているからだ。

ところが、そのような当事者の声を軽視（または無視）する形で、図式的に解釈の枠組みが形作られてしまう場合も少なくない。「ゲンロン8 ゲームの時代」（ゲンロン、二〇一八年）の共同討議「メディアアミックスからパチンコへ——日本ゲーム盛衰史1991—2018」（井上明人＋黒瀬陽平＋さやわか＋東浩紀）が典型的である。この共同討議において、議論のイニシアティブを握っている東浩紀は、次のように述べている。

なぜ北米ではJ RPG（引用者注：日本のデジタルゲームにおけるRPG）のような「物語的」で「文学的」なゲームが生み出されなかったのか（……）日本のメディアアミックスはそもそもが出版社が主導です。メディアミックスがゲームのコンテンツを支配していたというのは、つまりある時期まで「出版の想像力」がコンテンツを支配していたということです。（……）けれどそんな環境は北米にはなかった¹¹。

ここでは、『ダンジョンズ&ドリーマーズ』をはじめとした英語圏でのゲーム研究が完全に黙殺されている。確認すると、コンピュータRPGへ規範を提供したD&Dの発売元のTSR社は、「J RPG」の誕生のはるか前から、ゲームを出版とい

う形で提示していた。D&Dの背景世界をもとにしたシェアードワールド・ハイファンタジー（異世界ファンタジー小説『ドラゴンランス』（マーガレット・ワイズ&トレイシー・ヒックマン、邦訳一九八七年））をはじめ、小説との自覚的連動も早い段階から進められていた。

ステイヴン・スピルバーグ監督の映画『レディ・プレイヤー1』（二〇一八年）の原作であるアーネスト・クライン『ゲームウォーズ』（邦訳二〇一一年）が典型だが、英語圏のSF文壇との影響関係も古くから存在していた¹²。ゆえに、「そんな環境は北米にはなかった」という断言には、控えめに言っても無理がある。もちろん、TSR社だけではなく、世界で二番目に古いRPG『トンネルズ&トロールズ』（T&T、一九七五年）を出したフライング・バップアロー社をはじめ¹³、多くの他社が同様の試みを行っている。それらは十二分に「物語的」で「文学的」な作品だ。

このような歴史を無視し、「J RPGは純粋なゲーム史から出てきたものではなく、ゲームと出版が交差する場所から生まれたハイブリッドなジャンル」¹⁴ と言い張ることは、端的に不可能である。必要なのは、そもそも「J RPG」に限らず、「RPG」自体のルーツが「ゲームと出版が交差する場所から生れたハイブリッドなジャンル」とする視点にはかならない。

それがなく、完全に誤った歴史的前提のうえで、「今日の共同討議の結論は出た気がするな(笑)」¹⁵と話を進めていくのだから、少なからず見当外れなものになっている。¹⁶

「ゲンロン8」の共同討議は一九九一年を出発点にしている。この時期、デジタルゲームに限らないRPGが、海外における伝統をいかに継承してきたかが軽視されているのではない。より多様な角度から言説史の厚みを増していく必要がある。

四、「ネオ・ファンタジー」とRPGの位置

児童文学・ファンタジー文学研究の領域ではどうだろうか。

「文学」(岩波書店)二〇〇六年七月・八月号のファンタジー特集には、井辻朱美による「ファンタジー年表」が添えられている。ここでは「ジャンルとしての狭義のファンタジーは厳密には、J・R・R・トールキン以降」としたうえで、「トマス・モアの『ユートピア』から始まり、一七世紀の植民地時代、大航海時代のもたらした破天荒な植民地文学をファンタジーのクエストのルーツ(それ以前の遍歴騎士物語はもちろんだが)とし、続く一八世紀のゴシック・ロマンスをホラーや幽霊屋敷もの、超自然的世界の交感の物語の祖とした。一九世紀から二〇世紀初頭にかけては、ファンタジーを生み出す原動力としてのテク

ノロジーや機械の開発、考古学、地質学などの科学的発見に注目、二〇世紀後半からのファンタジーの動きは、映像メディア、コンピュータの問題に加え、性同一性障害、多重人格、前世への関心を含めて心理学および精神世界系のムーヴメントと切り離せない」¹⁷としたうえで、同心円状の分類項を設けている。

この年表は「製作途上」と銘打っているものの、細かな配りがなされた充実の内容である。しかしながら、実はここでは「八〇年代より世界的にRPGがテーブルトークからコンピュータ・ゲームへと展開隆盛」および、「一九八六年に『ドラゴンクエスト』ソフト発売」とあるだけで、D&DやT&Tはおろか、『ドラゴンランス』等、その影響を受けたファンタジー文学までもが、軒並みリストから排除されている。

一方で、「九〇年代以降の作品の多くがネオ・ファンタジーと呼ばれ、映像との親和性を持つ。また現実と別の異世界があるのではなく、現実を含んだより大いなる世界構造があり、現実がたとえば並行世界の一つにすぎなくなるのも特徴」¹⁸としたうえで、「ネオ・ファンタジー」というサブジャンルが提示されている。ハイファンタジー(「トールキン流の異世界ファンタジー」の変種でありながら、それこそJ・K・ローリング『ハリー・ポッター』シリーズ(原著一九九七年)のような作品のあり方を説明するために、「ネオ・ファンタジー」なる

区分が設けられたということだろう。

こうした流れで、小野不由美『十二国記』シリーズ（一九九二年～）、宮部みゆき『ブレイブ・ストーリー』（二〇〇三年）など、主に日本の女性作家の手になるファンタジー文学を説明するためのカテゴリーにすることが想定されているようだ。しかしながら、ここには、水野良や伏見健二のような、主に男性作家の手になるRPG系ハイファンタジーはリストに挙がっていない。

実際、茅田砂胡『デルフィニア戦記』（一九九二年～）や上橋菜穂子『精霊の守り人』（一九九六年～）など、ファンタジーや児童文学研究の領域でも評価の高いシリーズ作品は、RPGと運動しても不思議ではないはずだが、このような論点は不自然なまでに閑却されてしまっている。そうした作品群が陰に陽にモデルとしてきたパトリシア・A・マキリップ流のファンタジーもRPGと運動して浸透した面が少なくないのだが。加えて、SF・ファンタジーや児童文学専門誌のレビューでは、『ゲーム的』な「ライトノベル」だからクリシエに淫して評価に値しない、とでも言いたげな短評が散見される始末である¹⁹。

他方で、『ロードス島戦記』のようなファンタジーも、従来そうであったような「ライトノベル」とは異なるタイプの位置付けがなされるようになってくる。韓国のファンタジー作家

ジョン・ミンヒとの対談（二〇一三年）で、水野は次のように状況を総括していた。

（……）日本では、ハイ・ファンタジーはあまりメジャーにならなかったですね。「十二国記」（小野不由美の異世界ファンタジーシリーズ）とか、短発でいくつかの名作は生まれましたが、やっぱりライトノベルのほうが発展して、ライト・ファンタジーと括られるものの方がメジャーになりましたから。（……）日本ではキャラクターをメインにしたものが多くて、世界の歴史を積み上げていくような話は実は少ないですね。（……）日本では、本当の意味でのファンタジーブームっていうのは、実はないと言っているんです。なぜかというところ、日本には時代小説、歴史小説という、日本固有の歴史を舞台にした小説が、もともとかなり支配的なものとして存在しているからです。（……）でも、僕が書いているものがライトノベルかっていうと、違うとは思いますがね²⁰。

こう水野が自己分析するのも、故のないことではない。「ライトノベル」のモードは極めて移ろいやすく、そのディシプリンに安住するだけでは、RPG小説の意義を充分には表現する

ことができない。他方で、日本の時代小説と『ロードス島戦記』のようなハイファンタジーの間には差異が横たわっている。もっとも大きな間隙は、英語圏におけるRPG以後のファンタジーの文脈が現在の批評では見過ごされている点だ。

本来であれば、SF・ファンタジー文学研究は、そうした隙間を埋めるべき仕事のはずだが、この点を正面から見据えた先行研究は、ほとんど見当たらないのが現状である²¹。その穴を埋めるため、一九九〇年代のRPGファンタジーの再検討が必要なのだ。

五、近年の日本におけるRPG研究動向

本稿の二・四章で問題点を概観してきたが、とりわけ一九八〇年代の終わりから一九九〇年代にかけて会話型RPGとファンタジー文学の交錯する地点で精力的に活動し、以後の重要なヴィジョンを提示したのが、伏見健二の「初期の仕事」であった。本格的にそれを検討する下準備として、近年の会話型RPGをめぐる研究状況をサージェイしておく。

私は二〇一〇年一二月にゲームの現場とアカデミックな議論を接続することを目指した領域横断的な研究会Analog Game Studies (アナログ・ゲーム・スタディーズ)を立ち上げた。

この時期、同様の試みは他に存在しておらず、半ば孤軍奮闘する形で同研究会のサイトにて情報発信を行ってきた²²。二〇一三年からは、田島淳や仲知喜らとともに、「TH(トールキン・ヘッズ叢書)」等で活字におけるゲーム研究のアウトプットをも行ってきた²³。そうした成果をも含む、私の二〇〇七年から二〇一七年までのゲーム批評の仕事に関しては、『世界にあけられた弾痕と、黄昏の原郷』SF・幻想文学・ゲーム論集』(アトリエサード、二〇一七年)へまとめている。関連して、日本初のオリジナルのハイファンタジーRPG『ローズ・トゥ・ロード』(一九八四年)をデザインした門倉直人との対談「文学としてのゲーム研究」を、「図書新聞」二〇一七年一〇月二八日号で発表している。

二〇一四年より、Analog Game Studiesの主要メンバーは遊戯史学会の分科会でもある「ボードゲーム読書会@高田馬場」へと合流している。そのうえで、「ボードゲーム読書会@高田馬場」では、沢田大樹や山本拓を中心とし、先行世代のクリエイターのオーラル・ヒストリーを、『日本現代卓上遊戯史紀聞「1」安田均』(電子書籍、ニューゲームズオーダー、二〇一八年)、『日本現代卓上遊戯史紀聞「2」草場純』(電子書籍、ニューゲームズオーダー、二〇一八年)といった形で発表してきた²⁴。

他方、吉里川べお（「T & T 研究室」、「トンネル・ザ・トロール・マガジン」（FT書房）および「ウォーロック・マガジン」（グループSNE）連載、二〇一六年）や氷川霧霞（編著『TRPGシナリオ大全』Vol.5、氷川TRPG研究室、二〇一五年）、中村俊哉「海外RPG（ヤツラ）を高く吊るせ」（「GMマガジン」連載、グループSNE、二〇一八年）のように優れた批評の試みを発表する者も出てきているが、全体として日本のRPG研究は基礎研究の段階を脱しているとは言い難い。

RPG史をまとめる仕事そのものは、少しずつ積み重ねられている。保田琳「TRPGの歴史 特徴から実地での活用について」（『遊戯史学研究』第二八号、遊戯史学会、二〇一六年）、高梨俊一ほか『パラノイア非史1984—2016 およびパラノイアに至るRPGの歴史1974—1984』（CompNodes、二〇一六年）、マイケル・ウィットワ『最初のRPGを作った男 ゲイリー・ガイギャックス』（桂令夫・柳田真坂樹訳、ボーンデジタル、二〇一六年）といった仕事が発表されている。

デジタルゲームとの横断としては、徳岡正肇編『ゲームの今 ゲーム業界を見通す18のキーワード』（ソフトバンククリエイティブ、二〇一五年）では、会話型RPGの意義が強調されて

いる。社会学と関連づける形では、松井広志（『複合的メディア』としてのゲーム TRPGをめぐる人・モノ・場所から考える」（岡本健・松井広志編『ポスト情報メディア論』所収、ナカニシヤ出版、二〇一八年）、高橋志行「会話型ロールプレイングゲームによるバイアスの相対化手法」（シミュレーション&ゲーミング学会二〇一八年度春期全国大会、二〇一八年五月二七日）、井上雄太「TRPGの発話における操作主体の立ち上がり」（『言語社会』第一一号、一橋大学大学院言語社会研究科、二〇一七年）といった研究も公にされるようになってきている。井上奈智・高倉暁大・日向良和『図書館とゲーム』（日本図書館協会、二〇一八年）のように、図書館活動や情報資源の一環としてのRPGを導入しようという動きもある。加藤浩平・藤野博「テーブルトーク・ロールプレイングゲーム（TRPG）による自閉スペクトラム症（ASD）児の「利他的発話」の促進」（『東京学芸大学紀要・総合教育科学系』第六七巻二号、二〇一八年）のような特別支援教育や発達支援の文脈からの論文も書かれている。

なお、私自身、『トンネルズ&トロールズでTRPGをあそんでみる本』（冒険支援株式会社、二〇一六年）、「トンネル・ザ・トロール・マガジン」、「ナイトランド・クォーター」（アトリエサード）、「ウォーロック・マガジン」で、T & T ほか

かのRPG史を批評的に記述する仕事を継続的に行ってきた。その流れを継承するがゆえ、今回は一九八九年から九六年の伏見健二に焦点を当てるという側面もあることも、ここに明記しておきたい²⁵。

六、『ストームブリンガー』の「倫理」

一九六八年、埼玉県に生まれた伏見は、年少時代から各種ゲームや文学に親しみ、武蔵野美術大学造形学部基礎デザイン科に在学中の一九八九年、隔月でRPG特集を組んでいた「タクテクス」誌（ホビージャパン）七十二号の「紫水晶と鮮血」でデビューを飾った。D&Dの最初の日本語版の翻訳監修を手がけ、過労がたたって二八歳で早逝した大貫昌幸（一九六四〜一九九三年）のように、二十代前半から活躍するプロ・デザイナーは珍しくなかったものの、なかでも抜きん出て早いデビューであった²⁶。

この「紫水晶と鮮血」は、マイクル・ムアコックのダークファンタジー小説『エルリック・サーガ』（一九六八年）を原作とするRPG『ストームブリンガー』（邦訳一九八八年、ホビージャパン）のシナリオである。『ストームブリンガー』のデザインにはT&Tのデザイナー、ケン・セント・アンドレ

が関わっていた。その卓越したデザイン・センスによって、単なる「原作もの」に留まらないユニークな世界観が提供されている。細部が肉付けされ、〈法〉と〈混沌〉が天秤にかけられ対立する独自の世界観が掘り下げられたのだ。

「紫水晶と鮮血」の概要は、以下のような導入をもつ物語として提示されている。

喧騒と活気に満ちあふれた街、メニイ。『紫の街の島』の首都にして、新王国随一の貿易港であるメニイに、凄惨な死の影が忍びよる――。〈混沌〉の復讐におびえる海賊の首領、そして美しい若妻に迫る悲劇。

平和な〈法〉の街を恐怖に塗り込める〈混沌〉の刺客……それは君なのだ！ 気鋭の新進ライターが放つ、異色の問題作²⁷。

伏見は先んじて一九八八年一月に『ストームブリンガーシナリオ集』、一九八九年六月『ストームブリンガー キャンペーンシナリオ 修羅の業』をファンジンとして刊行していた。「紫水晶と鮮血」の末尾には、それらと連動する形で、『ストームブリンガー』の魅力は生と死の体感できる世界と時代において、感情と意志とが交錯するドラマを体験すること」にあ

り、「高度な感情移入と積極性」にアピールするため、常に自己を動かす動機を確認し、葛藤を促すようなシナリオ・ライティングを心がけたと明記されている²⁸。

なかでも、「死」に関する一回性が重要なテーマであったようだ。『ストームブリンガー』のプレイエイド記事「戦えば死がくる」で、伏見は以下のように記している。

『エルリック・サーガ』がヒロイック・ファンタジーの異端児であったように、その特徴を取り込んだ『ストームブリンガー』もRPGにおける異端児となり得ます。

死が常に近くにあるからこそ、この世界におけるキャラクターは、納得のいく密度の濃い人生を歩んでゆかなければなりません。馴れあいには禁物です。(……)

しかし、感情が乾燥して平坦になっている現代社会に生きるぼくたちが、RPGのプレイの中で激しい感情の揺れ動きを体験することは意義あることと感じます。それはある時は激しい憎悪であり、殺意ですらありますが、半面身を挺する愛であり、世界を救う倫理とヒューマニズムでもあるのです。²⁹

つまり、ゲームだからいたずらに「死」を弄べと煽動してい

たわけではなく、「倫理とヒューマニズム」を強調するのが主眼であったわけである。こうしたコンセプトは、翌年に発表される代表作『ブルーフォレスト物語』（ツクダホビー）においても、形を変えて表現される。

七、代表作『ブルーフォレスト物語』

『ブルーフォレスト物語』は、ボックス（箱）に「ルールブック、ガイドブック、シナリオブック、ワールドマップ、プレイングチャート三枚、六面ダイス、一〇面ダイス」といったゲーム・プレイに必要な資料と道具の一式を封入する形で、ホビーショップを中心とした玩具流通で発売されたものだが、伏見はボックスに同梱された書籍群の文章を執筆するのみならず、デザインや内容構成をも含めて本作の成立に関わった。ゲームは作業の規模が大きく、必然的に分業を要請せざるをえない部分が大きいが、伏見は、トータル・デザイナーの先駆けでもあったのだ（ただし、イラストレーションは相沢美良と佐々野悟が担当）。

この頃、伏見は美大生というキャリアを活かし、ツクダホビー社のインタリアグッツ（オルゴール時計など）のコンセプトチュアルデザインを手がけていた。そのデザイン・センスは内

容面でも光っていた。とりわけ『ブルーフォレスト物語』がユニークだったのは、D & D 式の世界観を東南アジア風に再構成し、「悟り」によつて「亜神」となるようなシステムへも反映させていた点だ。現在に至るまで、海外を含めて同種の作例はほぼ見当たらない。

東南アジアやインドの要素をちよつと取り入れています。そこに僕らがもう御馴染みの西洋ファンタジーの要素と融合させた世界をつくってみました。ヒンドゥー文学、仏教文学、中国や東南アジアの山岳・草原民族に関する資料、そして小さい頃から馴染んでいた聖書の古代中央アジアに関する描写など、そして一度だけ訪れたタイの、悲しげなアユタヤ王朝の記憶が、この世界のイメージとなつていきます³⁰。

こうしたユニークさを受け入れたのは、世界観にこだわる自作派、とりわけ女性ユーザーであつた(当時のゲーム・コミュニティは、圧倒的に男性の比率が高かつたにもかかわらず)。そうした状況が注目されている前提で進められた一九九一年のインタビュで、伏見は「最も優秀なデザイナーになるというのは難しいことですが、最もフレンドリーなゲームデザイナー

になるとするのはごく簡単なことですよね。一人でも多くの人と楽しい時間を過ごしたいなと考えています³¹」と語っていた。実はこのコンセプトこそ、「デビュー時から現在までを貫く伏見の根本姿勢であつたが、その前提には『ストームブリンガー』で培われたような、「死」を見据える眼差しがあつたのである。

『ブルーフォレスト戦乱』(一九九一年、ツクダホビー)にはゲームマスター・スクリーン(ついで)と、「ラグ戦争」を扱つた大規模なキャンペーン(連続)シナリオが同梱された。『ブルーフォレスト伝承』(一九九二年、ツクダホビー)にはパラグラフ選択式のソロ・アドベンチャーや、ユーザーがシナリオを自作するためのソースブックが含まれていた。

一九九三年には、伏見自身の手によつて『ブルーフォレスト物語』のノベライズが刊行されている(『ブルーフォレスト物語』南北朝争乱編 三部作、角川スニーカー文庫)。こちらは、『ブルーフォレスト戦乱』の系譜に連なり、田中芳樹『アルスラーン戦記』(一九八九年〜二〇一七年)等の向こうを張るような戦記小説になっている。並行して、細江ひろみによる『ブルーフォレスト物語がよくわかる本』(富士見ドラゴンブックス)も刊行、これによつて作品の裾野が大きく広がりを見せた。同じく一九九三年秋にはイメージCD(音楽アルバム、ポリドル)も出ているが、この時点で、すでに「五万人もの人々

がこの世界でのテーブルトークRPGに遊び、八万人もの人々に小説が楽しまれている」³²と明記されていた。箱入りで四〇〇〇〇〇〇〇円ほどと高価なうえ、流通に制限のあるボックスゲームは、二〇一〇年代では一〇〇〇〇〇二〇〇〇〇個が売ればヒットと言われるなか、これだけの数字を叩き出したことから見ても、日本産のボックスゲームとしては特筆すべき成果を挙げたとみなしてよい。

なお、この初代『ブルーフォレスト物語』三部作は、『デザイナーズ・エディション』として二〇〇七年に復刻している（グランペール）。その際には、ルールや設定をまとめたCD-Rを付属するという斬新な形式が採られた。

八、『ギア・アンティーク』の「共和主義」

『ブルーフォレスト物語』のヒットと並行して、伏見健二が手がけたのは、スチームパンクRPG『ギア・アンティーク』（ツクダホビー、一九九二年）である。こちらは、『ブルーフォレスト物語』と共通する世界を舞台としているが、コンセプトチュアルにデザインされたスチームパンクのゲームとしては、世界でも最初期に発表された作品だ。

スチームパンクは「マッド・ヴィクトリアン・ファンタ

ジー」とも呼称されるが、伏見は、単にジュール・ヴェルヌ風の世界観を踏襲するのではなく、自らの構築した一次的セッティングのなかへ明確に位置づけ、オリジナリティを発揮させることを選んだ。

同作を特徴づけるゲームメカニズムに「幸運の風」という判定ルールがある。蒸気エンジンに石炭がくべられて火が燃えていくイメージを表現したかのような、失敗を成功に変え、ダイナミックでパンクなアクションを可能にするシステムだ。もともと「幸運の風」にばかり頼っているのは、肝心なところで行き詰まってしまうというデメリットもある³³。

『ギア・アンティーク』のアートワークには、『ブルーフォレスト物語』のボックスアートを担当した相沢美良のほか、漫画家の外蘭昌也が参加している。外蘭は『ギア・アンティーク』のコミック化（全2巻、ともにJICC出版局、一九九二年）も手がけたほどだ。

『ギア・アンティーク』もまた、『ブルーフォレスト物語』と同様にボックスゲームとして発表されたが、当時、すでに「ボックスゲームとホビー流通のスタイルはそのころは大手出版社の参入による書籍流通への移行に伴って青色吐息で、地方では急速に模型屋をベースとするホビESHOPPが姿を消していった」。

こうした状況は、ベルリンの壁とソヴィエトの崩壊、そして湾岸戦争といった動乱の状況とパラレルであった。そのとき必要とされたのが、「モダニズムとエコノミズム」という武器で自分達が滅ぼしてしまった文化から遺言を受け取」る姿勢であり、それによって、この世界のありうべき様態は、本来は奈辺に根ざしていたのかという問題である。二〇一五年に書かれた、當時を振り返るエッセイ「スチームパンク・ワールドをデザインする」(二〇一五年)が、その思想をもっとも解像度高く、語ることに成功している。

共和主義的な理想を中核に据えるなら、その敵は独善であろう。それが正義であれ、理想であれ、独善は平衡を歪める害悪となる。一つの主張が、その周囲に歪みを作ってゆく。登場人物たちはその歪みに翻弄され、憤慨し、独善に陥らぬように仲間の表情を見ながら、高揚と自省を繰り返し、やがて一つの結末を選択する。

この文法がそのままテーマ性となった。世界は共和の理想へと螺旋の成長を続け、登場人物を取り替えながら成長することになるだろう。

結果、『ギア・アンティーク』は、ヒロイズムを否定する多くのメッセージをはらむことになった。この点、リ

オータルは「大きな物語」の終焉と「小さな物語」の時代の到来をもってポストモダニズムを語った。ここにスチームパンクという事象を語るピースがぴたりと嵌ったことに僕は興奮し、満足したことを覚えている³⁴。

後付けでつち上げたコンセプトではない。一九九三年時点で、「その時代のニーズを、うまくフィードバックさせて欲しいという、そういう思いはありますね。たとえば湾岸戦争が始まったらヴァルモン(引用者注…第二帝政期ドイツを彷彿させる国)のシナリオをやってみるか」³⁵としたうえで、『ギア・アンティーク』は旅人ではなく「生活者」のゲームだと、きちんと明言されていたのである。このコンセプトは好評を博し、再び三部構成のシリーズとして展開された。

九、『聖珠伝説パールシード』とユニヴァーサル・デザイン

『ギア・アンティーク』のミリタリー・サプリメント『スチーム・パレード』(ツクダホビー、一九九三年)において軍関係の設定考証を担当したのは、藤浪智之であるが、彼は一九九三年に「巨大飛行船ゴルテンバルク」という『ギア・アンティーク』のリプレイ小説も書いている。ゲームマスターと記

事のライティングは藤浪が担当したが、プレイヤーには伏見も参加している。この藤浪がわかつきめぐみ名義で製作に参加したのが（メインのデザインは伏見）、『聖珠伝説パールシード』（一九九二年、ツクダホビー）である。当時、D & D 的な海外ファンタジーを児童向けにローカライズを行った作品が少なからず人気を集めていたが、そのような系譜に連なる世界観を提示してみせた作品だと解釈することができる³⁶。

『ブルーフォレスト物語』はワンボックスでの完成を目指したが、実際には追加ルールが刊行された。しかしながら『聖珠伝説パールシード』は、真正正銘のオールインワンなコンセプトの作品である。本作が特徴的なのは、不慣れな子どもでも短時間でルールを把握でき、完成度の高いキャンペーン・シナリオを一日で完遂できるプレイアビリティの高さなのだが、ともすれば、それに劣らず意義があるのは、視覚障害者でもゲームを楽しめるような「ユニヴァーサル・デザイン」が志向されていたことである³⁷。『パールシード』では「コンバットマトリクス」というルールで細かな戦闘描写が補完され、座標付きのダンジョン・マップで、自分の演じるキャラクターの居場所が明確化される。これらのルールシステムは、視覚に頼らず、声のみでプレイすることも充分可能だ、という可能性を拓くことをも目指したものだだった。

藤本徹『シリアスゲーム 教育・社会に役立つデジタルゲーム』（東京電機大学出版局、二〇〇七年）以後、教育や福祉のへゲームの方法論を活用する「シリアスゲーム」が理論的な前提として容易に共有できるようになったが、まさしくシリアスゲームの先鞭をつけた作品の一つだと言えよう。『聖珠伝説パールシード』は二〇一三年にオニオンワークスより復刊されたが、絵本のようなマップを指差しながら移動を表現することで、より低年齢層に向けた世界観を表現し、発達障害当事者団体イイトコサガシ³⁸との連携なども視座に入れられ、実践にも用いられた『ラビット・ホール・ドロップス』（二〇一二年）、『グランペール』、さらには数値処理を廃し児童文学の専門出版社から刊行された『ブルーシンガーRPG』（国土社、二〇一四年）といった近作の試みにも繋がっていくのである。

一〇、ハイエンドな実験作『アドバンスト・ウィザードリィRPG』

伏見健二の小説家デビューは、デジタルゲームのRPG『ウィザードリィVI 禁断の魔筆』のノベライズである『サイレンの哀歌が聞こえる』（JICC出版局、一九九二年）だった。遅くともこの頃から、並行して、「ヒップンスーパー」（J

ICC出版局）等でデジタルゲーム批評の仕事も開始しているのが確認できる³⁹。この両輪が、実のところ重要だ。というのも、『サイレンの哀歌が聞こえる』は、ベニー松山『隣り合わせの灰と青春』（JICC出版局、一九八八年）を一つの嚆矢とするデジタルゲームのRPG『ウィザードリィ』（一九八一年）のノベライズの一つであった。『ウィザードリィ』は、D & Dの戦闘と迷宮探検の側面をコンピュータに移し替える形で展開したタイトルであるが、余計な情報を削ぎ落とした表現はかえってユーザーの想像力を掻き立て、シェアード・ワールドとして展開する余地を生み出していた。

とりわけ『ウィザードリィVI』は、システムを一新しヴィジュアル面が強化され、デヴィッド・W・ブラドリーによる重厚で文学性の高いシナリオも相俟って、新境地を拓いた。この作品を会話型RPGに落とし込んだ『アドバンスト・ウィザードリィRPG』（ログアウト冒険文庫、一九九五年）だった。それを伏見は、「夢と希望と逃避のための世界ではない」ハイエンド・ファンタジー、つまりは「薄汚れた誇りとなけなしの勇気を試される」作品だと呼んだ⁴⁰。そのうえで、『アドバンスト・ウィザードリィRPG』では、一人が二人のPCを同時に操り、ゲームマスターを二つの役割のもとへ分業するなど実験的な試みがなされ、加えて『モンスターマニュアル』（ログ

アウト冒険文庫、全2巻、一九九五）などのシリーズでは詳細な解説を添えることで、ユーザーのイマジネーションを膨らませる演出が加えられていた。伏見はすでに、小説家として中東風ファンタジー『アラベスク 運命の風』（ログアウト冒険文庫、一九九四年）を書き上げており、実地において異国情緒のあり方を表現する訓練を経ていた。

こうした「ハイエンド・ファンタジー」な世界観は、『ストームプリンガー』から出発し、ロバート・E・ハワード流のヒロイックなハイファンタジーを継承した『四肢神王』（中公C-NOVELS、一九九三〜九四年）シリーズで培われたものだろう。パルプ小説的な痛快さを追究した骨太のファンタジーは、二人専用RPG『ピークス・オブ・ファンタジー』（Fuyuki名義、グランペール、二〇〇三年）へと続いていく。

一一、伏見健二と飯野賢治

一九九六年には、3DOで、コンピュータRPG版『ブルーフォレスト物語〜風の封印〜』（ライトスタッフ）も発売になり、マルチメディア展開もなされるに至った。3DOは、32ビットの「次世代機」として期待がかけられており、本体の製

造を担ったのが松下電器ということも相まって、ゲーム専門機ではない「マルチメディアプレイヤー」として売り出され、現在のゲーム研究においては「早すぎたハード」⁴¹と評価されている。

3DOを代表するソフトは、飯野賢治がデザインを手がけたインタラクティブ・ムービー『Dの食卓』（一九九五年）だろう。独立して立ち上げた会社ワープから発売された同作がミリオンセラーを記録し、マルチメディアグランプリ'95通商産業大臣賞受賞を受けたことを契機に、飯野はゲームに留まらないメディアの寵児となった。ジャンル横断的で型破りな才能を育んだ3DOという環境は、伏見健二の横断的かつ実験精神あふれる活動と共振する面があるように思われてならない。

一九九〇年代の飯野賢治は、『エネミー・ゼロ』（一九九六年）をプレイステーションではなくセガサターンで発表することとを大々的に演出したり⁴²、あるいは視覚障害者向けに音声のみで構成されたデジタルアドベンチャーゲーム『リアルサウンド〜風のリグレット〜』（セガサターン、一九九七年）を発表したりしている。

対する伏見健二も、『ギア・アンティーク』の製作時期からクリエーター集団・冒険企画局に所属し、一九九四年には健部伸明らと、ファー・イースト・アミューズメント・リサーチ社

を立ち上げた。『聖珠伝説パールシード』が視覚障害者でもプレイ可能な作品を目指していたのは、先述した通りである。コンピュータRPG版『風の封印』は、『ブルーフォレスト物語』小説の新作『蒼き森・失楽園』（中公・NOVELS、一九九六年）、あるいは『ブルーフォレスト物語 デザイナーズ・エディション』（FEAR、一九九六年）とも連動していたが、このあたりを伏見は以下のように総括している。

やっぱりTRPG小説というのはイメージの物語ですよ。そしてコンピュータゲームでは、かなりその世界がどういったかたちをしているのか、といったリアリティの表現力がどんどん高まっていく。こういう意味でイメージしていたBFS（注：『ブルーフォレスト物語』の略称）のギャップを感じられる人がいるかもしれないんですが、あくまでコンピュータゲームであってもイメージを喚起させるためのツールだというようなスタンスで遊んでくれたらなあ、と思っています⁴³。

想像力を喚起させるためのツール。その総合的な可能性を引き出すため、彼らは作家性を重視した。しかしながらそのことは、一九九〇年代後半から二〇〇〇年代前半にかけての状況に

対する批判的な眼差しを持たざるを得ないことを意味した。

飯野は『Dの食卓2』（ドリームキャスト、一九九九）の商業的な失敗が転機となり、文筆や裏方仕事へ仕事の比重を移す。伏見は二〇〇三年、学生時代からの夢の一つであった介護福祉士に転身、生業をそちらに移したことに、ミニマム・ロットな実験作を発行するグランパールやエテルシアワークショップといったプロジェクトを推進していく。飯野の仕事は、上田文人がデザインした『ICO』（二〇〇一年）や『ワンダと巨像』（二〇〇五年）など後発のデジタルゲーム作品へ大きな影響を与えてたことが明確にされている⁴⁴。それに比して、伏見の仕事は十分に検証されているとはいえない。一九九〇年代後半からRPG業界は「冬の時代」と呼ばれる転換期を迎えたが、その蹉跌に対し、伏見は、いかなる戦略を採ったのか。今後、このあたりを集中的に検討すれば、これまでのゲーム・スタディーズや「文学」において黙殺されていた、新たなバースペクティヴを析出することが可能になるだろう。

注

1 蔵原大・小野憲史「ネット時代における「政府広報ゲーム」の将来性―防衛省シリアスゲーム「自衛隊コレクション」はいかにして企画・制作されたか?―」、「東京電機大学総合文化研究 第14号」、二

〇一六年、二一九頁。

2 前掲「ネット時代における「政府広報ゲーム」の将来性」、二二九頁。
3 テーブルトークRPGとは和製英語であり、英語圏ではそのままRPGと呼ばれたり、Tabletop RPG、Pen & Pencil RPGなどと呼ばれる。

4 英語圏の学術研究では、ブロンテ姉妹のCondal SagaがRPGの起源として論じられている。例えば、以下を参照。Esher MacCallum-Stewart, WARGAMING (AS) LITERATURE, Pat Harrigan and Matthew G. Kirschenbaum (ed), ZONES OF CONTROL, PERSPECTIVE ON WARGAMING, MIT Univ Press, 2018, p.555

5 ケイティ・サレン&エリック・ジマーマン『ルールズ・オブ・プレイ』上巻、山本貴光訳、五八頁。

6 吉田寛「抗い」としてのゲームプレイ ゲーム的リアリズム? : 0のために」、「ユリイカ」二〇一七年二月号、青土社、一四六―一四八頁。

7 『ハーフリアル』についての解説および前段は次の仕事を下敷きにしており、一部の議論が重複している。岡和田晃「言語論的転回以後のフィクション論をゲームで示す」、「図書新聞」二〇一七年九月一六日号。

8 岡和田晃「やってみよう、ゲームマスター!」、「Role&Roll」Vol.30、新紀元社、二〇〇七年、六八頁。

9 ブラッド・キング／ジョン・ボーランド『ダンジョンズ&ドリーマーズ ネットゲームコミュニティの誕生』、平松徹訳、ソフトバンク・パブリッシング、二〇〇四年、一一―一三頁。

10 山中智省『『ドラゴンマガジン』 創刊物語 狼煙を上げた先駆者たち』（勉誠出版、二〇一八年）もまた、こうした角川式メディアミックスの背景を、出版データや当事者のインタビューを中心にまとめることでフラットに掬い取ろうとした試みと言える。ただし、RPGの意義については、やはり後景化した印象が拭えない。

11 (<https://genron-tononokai.com/genron8sp/no1/>)。以下、確認の利便性を鑑み、問題点の指摘はすべてウェブで参照できる箇所に留める。二〇一八年一〇月閲覧

12 岡和田晃『『恐怖の墓所』のその先へ——SF・ファンタジイとアナログゲームの系譜学』、『SFマガジン』二〇一八年六月号、早川書房、五二―五六頁。

13 安田均、エリザベス・ダンフォース、マイケル・A・スタックポール編『ミッション…インプロボシブル トンネルズ&トロールズ アンソロジー』、安田均／グループSNE訳、二〇一七年を参照。

14 前掲「メディアミックスからパチンコへ」。

15 前掲「メディアミックスからパチンコへ」。

16 本稿でなしたような指摘について、私は「ゲンロン8」の発行元である株式会社ゲンロンへ、二〇一八年六月二日付で直接の申し入

れを行った。これや、他の論客たちからの指摘に対して東は、「日本経済新聞」二〇一八年六月二日夕刊で、「この特集号、他方でゲーム業界で仕事をしてきたライターの方々から厳しいお叱りを受けている。業界の常識に無知だというのだ」としたうえで、「批評が「業界の常識」とずれるのはあたりまえ」だと反論をしている。ここでは、事実誤認の意味が「業界の常識」なる曖昧なものにすり替えられていた。

17 井辻朱美「ファンタジー年表」、「文学」二〇〇六年七・八月号、岩波書店、一四三頁。

18 前掲「ファンタジー年表」、一五一頁。

19 中野幸隆「ライトノベルを読んでみた ミリオンセラーの国産ファンタジー『ロードス島戦記 灰色の魔女』」（『日本児童文学』二〇一四年七・八月号、日本児童文学者協会、五四―五五頁）では、「内容を欲張りすぎたのは、テーブルトークRPGから派生した作品だからだろうか。（……）つまりは魔法と魔法の戦いなのだ。（……）その手段を駆使すれば、何でもありの世界になつてしまうからだ」と書かれている。そもそもRPGに体系だった背景世界とルールシステムが存在しているということを、この評はまったく理解していない。

20 「水野良×ジョン・ミンヒ対談——日韓を代表するファンタジー作家同士が語り合う、日本と韓国ファンタジー小説事情」、『Agamers.

net」二〇一三年七月二三日。なお、「ライトノベル」の文脈を引き受けようとした「スニーカー文庫30周年記念企画 水野良スペシャルインタビュー」(「ザ・スニーカーLEGEND」KADOKAWA、二〇一八年、三〇八〜三一一頁)でも、水野は「パラダイム」の変遷を強調している。

21 児童文学系で多少なりともRPGの内幕に踏み込んでいる研究としては、神山秀昭「深澤美潮論——『フォーチュン・クエスト』の魅力を探る」、「文学と教育」二九号、文学と教育の会、一九九五年、五二〜六五頁。神戸洋子「テーブルトークRPGから小説へ——アイズウィンド・サーガ」三部作と『ダークエルフ物語』三部作の比較から——、「白百合児童文化」一五号、二〇〇六年、一〇一〜一二六頁などが存在する。

22 Analog Game Studiesのウェブサイトを参照 (<http://analoggamestudies.com/>)。

23 最良の成果の一つに、田島淳「氷川霧霞編『TRPGシナリオ作成大全』Vol.5」レビュー、「TH」No.64、アトリエサード、二〇一五年、二一六〜二二七頁がある。

24 私もそれぞれ、インタビューに参加している。また、高梨俊一、鈴木銀一郎、鈴木一也、近藤功司といったゲームデザイナーの聞き取りも終わっており、公開待ちの段階である。

25 伏見健二は水野良／グループSNE編『ロードス島戦記1 RPG

リブレイ集 呪われた島編』(富士見ドラゴンブック、一九九八年)の解説を担当しており、この事実からも、D&Dや『ロードス島戦記』の精神を「継承」した者の一人として認識されていたと言える。

26 後進世代のゲームデザイナーに取材したところ、あまりにも早い伏見のデビューに衝撃を受けたと、私の取材に対し口を揃えて語っていた。

27 伏見健二「紫水晶と鮮血」、「タクテクス」七二号、ホビージャパン、一九八九年、三四頁。

28 前掲「紫水晶と鮮血」、三九頁。

29 伏見健二「戦えば死がくる FIGHT AND LET DIE——「ストームブリンガー」における戦いと死をめぐる考察——」、「RPGマガジン」五号、ホビージャパン、一九九〇年。Analog Game Studiesに採録 (<http://analoggamestudies.com/?p=829>)。

30 伏見健二「デザイナーズノート1」、「ブルーフォレスト物語」ルールブック所収、ツクダホビー、一九九〇年、四八頁。

31 伏見健二「デザイナーズストーリーキング」、「オフィシャルD&Dマガジン」#21、新和、一九九一年、二二頁。

32 伏見健二「音楽としてのブルーフォレスト物語」、「ブルーフォレスト物語」オリジナルサウンドトラックCDブックレット、ポリドー、一九九三年。

33 『ギア・アンティーク』の解説は、岡和田晃による『ギア・アン

ティーク」解説、「TH」No.61、アトリエサード、二〇一五年、一〇一頁を踏襲している。

34 伏見健二「スチームバンク・ワールドをデザインする」、「TH」No.

61、アトリエサード、二〇一五年、一〇九〜一一〇頁。

35 「伏見健二インタビュー メイキング・オブ・『ギア・アンティーク』、『テーブルトークRPGリプレイブック』、ケイブンシャ、一九九三年、一六四頁。

36 以下、岡和田晃「聖珠伝説パールシードを、もう少し踏み込んで考える」、「龍の嘶き」、オニオンワークス、二〇一四年、二六〜三〇頁を下敷きしている。

37 伏見健二への取材に基づく。

38 発達障害イイトコサガシ、明神下診療所（医療機関）のゲーム研究会、Analog Game Studies で、二〇一一年から一三年にかけ、四回にわたる発達障害当事者と支援者がゲームを通してコミュニケーションを測る「Mission Impossible〜発達障害と想像力の世界〜」を展開した。そこに伏見もスタッフ参加している。

39 伏見健二「『カエルの為に鐘は鳴る』レビュー」、「ヒップホンスーパー」一九九二年一月号、JICC出版局、五五頁。

40 伏見健二／FEAR『アドバンスト・ウィザードリィRPG ルールブック』、ログアウト冒険文庫、四〇四頁。

41 小山友介『日本デジタルゲーム産業史 ファミコン以前からスマホ

ゲームまで』、人文書院、二〇一六年、二四一頁。

42 詳しくは、中田裕之編『ゲームを変えた男 飯野賢治 E0事件の真相』、メディアファクトリー、一九九七年を参照。

43 「ブルーフォレスト物語 原作者の伏見健二氏にインタビュー」、「3 DOマガジン」一九九六年三〜四月号、徳間書店インターメディア、三〇〜三一頁。

44 詳しくは、久遠馨『Dの食卓はなぜ伝説のゲームになったのか？次世代に遺したいゲームプランニングの基本』、秀和システム、二〇一四年を参照。