RPG学研究
Japanese Journal of Analog Role-Playing Game Studies

BOOK REVIEW | 書評

1980 年代から 1990 年代の日本 TRPG 黎明期・発展期を知る 3 冊

Fujibayashi Keiichirō | 藤林 啓一郎 [1]

[1] Independent Researcher | 独立研究者

要約

日本のテーブルトーク・ロールプレイングゲーム（TRPG）の歴史を体系的に記録した文献は限られている．本稿では，1980 年代の黎明期から 1990 年代の発展期における日本の TRPG 文化を理解するため，グループ SNE の活動に関わる 3 冊を紹介・検討する．安田均の自伝的著作，山本弘の遺稿集，そして『ロードス島戦記』をめぐる関係者へのインタビュー集を取り上げ，それぞれの史料的価値と限界を考察する．これらの文献は，ゲーム制作や出版，普及活動の実態を知るうえで貴重な証言を提供する一方，特定の立場や関係者の経験に偏っている．日本の TRPG 史をより多角的に記録するためには，他の制作集団，翻訳者，編集者，プレイヤーなどの証言を収集・保存する必要がある．

キーワード：日本，TRPG，RPG 史，歴史学，グループ SNE．

Abstract

Few publications systematically document the history of table-talk role-playing games (TRPGs) in Japan. This review examines three books relating to Group SNE's activities to illuminate the emergence of Japanese TRPG practices in the 1980s and their development during the 1990s. It considers Yasuda Hitoshi's autobiographical account, a posthumous collection of writings by Yamamoto Hiroshi, and a volume of interviews with people involved in *Record of Lodoss War*, assessing both their value as historical sources and their limitations. Together, these works offer valuable firsthand perspectives on game design, publishing, and efforts to popularize TRPGs. At the same time, their accounts reflect the experiences and positions of a relatively narrow group of participants. A more comprehensive and multifaceted history of TRPGs in Japan will require the collection and preservation of testimonies from other creative groups, translators, editors, and players.

Keywords: Japan, TRPGs, RPG history, historiography, Group SNE.

1. はじめに

日本で TRPG が普及してきた歴史を記した参考文献は少ない．藤浪らは 2006 年までを「黎明：ボックスと舶来品の時代【1984〜88 年】」「発展：国産ファンタジーの絢爛【1989 〜 94 年】」「転換：円熟と衰退と再生と【1995〜99 年】」「現在、そして未来へ：新たなファンタジーTRPG」という 4 つの時期に区分し，ゲームタイトル・専門誌・システム面や世界観の系譜を概観して 6 ページで説明している (藤浪・桂・小太刀 2006)．しかし 2026 年現在，掲載誌『RPGamer』を入手することは困難と思われる．Web サイトに散在する情報を除けば，コンピュータゲーム (渡辺 2023) やゲームブック (安田・岡和田 2026) の歴史の一端として書かれた

連絡先:
pxs02147@nifty.ne.jp
0009-0005-0448-2259

投稿日: 2026 年 3 月 8 日
採用日: 2026 年 10 月 5 日
発行日: 2026 年 11 月 27 日

査読担当編集者: 京都大学・カム ビョーン＝オーレ

引用方法: 藤林 啓一郎. 2026.「1980 年代から 1990 年代の日本 TRPG 黎明期・発展期を知る 3 冊」『RPG 学研究』7 号.（プレリリース版）.

© Copyright FUJIBAYASHI. This article is distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use and redistribution provided that the original author and source are credited.

書籍はあるが，筆者が確認した範囲では TRPG 中心にゲームデザイナーが証言した記録はグループ SNE 関係者しか見当たらない（入手困難な絶版書籍，雑誌バックナンバー，同人誌などは調査範囲外）．網羅的に全体を把握するには，当事者の証言を記した文献が不足している．本稿では日本を代表するクリエイター集団のひとつ，グループ SNE が 1980 年代から 1990 年代にかけて，TRPG 普及に果たした役割を読みとれる 3 冊を紹介する．

この 3 冊はそれぞれ執筆過程が異なり，当事者の自伝 (安田 2020)，ゲームデザイナーの遺稿集 (山本 2024)，第三者による当事者へのインタビュー集 (スタインバーグ ほか 2018) と，今後の TRPG 歴史記録の多様な可能性を示すものである．

2. 『安田均のゲーム紀行 1950-2020』

本書はグループ SNE 代表の安田均が人生を振り返った自伝的書籍である．主にビジネス視点でアナログゲーム業界の歴史を語っている．「1980 RPG という黒船来襲！」の章は，翻訳以前に SF ファンが RPG を遊び始めた様子やゲームサークル設立が語られる．1984 の章は，グループ SNE 設立経緯からメンバー推移の事情．創立メンバー写真も貴重な資料である．

特に注目すべきは 1987 の章．『トンネルズ＆トロールズ』(アンドレ・ダンフォース 1987) についての『T&T がよくわかる本』(清松 1988) が「ガイド本なのに 10 万部以上売れ」たこと，『ソード・ワールド RPG』(1989) 制作にあたり「世界でも通用する RPG を作りますよ」「海外のゲームに伍せる新しいもの」「もっと日本人に馴染みやすいもの」と当時のビジョンを窺い知れる．なお，2026 年に「『ソード・ワールド 2.5』(2018) 英語版プロジェクトが開始されて「英語版のクラファンが好調、開始直後に 200 万ドル突破」「目標額の 115 倍超」(TRPG JAPAN 2026) と報じられており，「世界でも通用する」が実現しつつあると思われる．

「1992　角川書店分裂と RPG バブルの崩壊」では RPG 雑誌が最盛期に 5 誌あったこと，『コンプ RPG』創刊号が「初刷の 10 万部が完売」したことなど，ビジネス側の立場だから知り得た事実である．しかし，1990 年代が「天国と地獄を味わう時期」「冬の時代」という表現はビジネス側の主観であり，ユーザー側には違った意見があろう．例えば，藤浪らは「TRPG の愛好者は途絶えたわけではなく、むしろタイトルや専門誌が減ったことで、飢えていたといえます」(藤浪・桂・小太刀 2006) と解説している．

後半部分「ゲーム 100 選」は，安田均のゲーム観による評価．代表的な海外 RPG の評価は，1 個人の主観と読み取るべきである．日本に TRPG を普及させた第一人者による記録は貴重であるが，正確に歴史を把握するためには他の文献と照合して，客観的な観点が必要となる．

3. 『山本弘ウォーロック大全』

2024 年 3 月 29 日に死去した山本弘を追悼し，単行本未収録作品を掲載した書籍．収録作品は，1987 年から 1988 年に雑誌『ウォーロック』に掲載された記事であり，発表当時の時代性を感じ取れる．注目すべき点は 4 つある．まず，グループ SNE 創設メンバー5 人，グループ SNE 公募 1 期入社の友野詳，ほか 4 人のクリエイターが寄せた追悼コメントから当時のゲーム事情を窺える．友野詳による「妖魔夜行」裏話は，シェアードワールド小説と『ガープス』(ジャクソン 1992) 日本語展開が成功した要因の一端を語っている．

2 点目は RPG 紹介漫画を描いたこと．仲間集め，場所探しに苦労する話は，筆者自身も似たような経験がある．『T&T』発売半年前から 6 回に渡って連載された「どこでも T&T」(山本 1987) は普及に貢献したと思われる．漫画との因果関係を証明できないが，『T&T』に関して，安田は X で「20 万部」と証言している(安田 2019)．ライトノベル作家の神野オキナは「沖縄では「本家」である D&D はまだ英語版しかない上に高価で珍しく、20 面ダイスなども手に入りにくい状況」「文庫で買え六面ダイスで遊べる『トンネルズ＆トロールズ (T&T)』は地方辺境に優しい TRPG」と証言している (神野 2026).[1] 本稿では詳しく紹介しないが，1991 年に『RPG マガジン』に連載され，1992 年にホビージャパンで単行本化された RPG 紹介漫画『RPG なんてこわくない！』(山本・こいで 1992) からも当時の状況を窺える．同書は 2000 年にゲーム・フィールドコミックスから改訂復刊された (山本・こいで 2000)．

[1] すでに『ダンジョンズ＆ドラゴンズ』(D&D, Gygax・Arneson 1974)の日本語版(1985)が発売されていた時期であったが，沖縄をはじめとする地方では入手が困難な状況であった．

3 点目は新規ユーザーに向けてシナリオ創作講座を書いたこと．連載 1 回目は山本弘自身の失敗体験から始まり，冷静な分析と後に SF 作家として活躍する物語構成力をもって記述している．同時期に『ドラゴンマガジン』で『ソード・ワールド RPG リプレイ』を連載しており，その経験も加味されたと推測できる．単行本化にあたり補足アップデート記事を書いた友野詳は「色褪せていない」と評している．この記事の背景として，当時は市販シナリオが少なく，ゲームマスターが自分でシナリオを作ることが主流だった．実際，当時の『トンネルズ＆トロールズ』シナリオ（ソロ・アドベンチャーを除く）は 2 冊発売のみ．『ソード・ワールド RPG』シナリオ集は年 1，2 冊程度の刊行ペース（グループ SNE 2010）であり，仮に月 1 回遊ぶと計算しても供給量が不足している．神野は GM の自作シナリオを毎週遊び続けたことを証言している（神野 2026）．また，山北篤は『RPG ゲームマスター大全』240 ページ全 10 章のうち 36 ページを使って「CHAPTER 5 シナリオ作成」を説明し，「付録 1 シナリオ作成チャート」（44 ページ）を含めると同書の 1/3 がシナリオ作成ガイドラインである（山北 1995）．このことからも，先駆者として山本弘の功績が窺える．

4 点目に，巻末「ゲーム関連書籍リスト」は山本弘が RPG 界に残した業績をたどるガイドとなる．RPG 歴史を振り返るため，他のゲームデザイナーの業績も同様に整理されることを期待する．

4. 『『ロードス島戦記』とその時代 ー黎明期角川メディアミックス証言集』

2014 年夏に東京大学主催サマープログラムでの公開ヒアリングと事前インタビュー集．主なインタビュアーは『ロードス島戦記』（安田・グループ SNE 1986）を知らない世代．語り手は安田均，水野良というクリエイターだけでなく，雑誌『コンプティーク』編集者だった吉田隆も含まれており，雑誌が RPG 普及に果たした役割を知ることができる．安田均の話では，前述書と比較すると角川歴彦との関わりが多く語られている．

吉田隆は『ロードス島戦記』経緯のほかに『D&D がよくわかる本』（黒田 1987）出版にいたるまでの TSR 社チェックの経緯を語っている．連載エッセイ『クロちゃんの RPG 千夜一夜』（黒田 1989）が「剣と魔法の世界」観を普及させるため，戦略的に仕掛けられたこともわかる．編集者の証言は貴重であり，角川書店だけでなく他誌の編集者の証言も期待したい．

水野良は『ロードス島戦記』リプレイ連載の経緯について「安田均さんの知り合いで『ダンジョンズ＆ドラゴンズ』をメインで遊んでいたのが、僕しかいなかった」と語っている．「京都大学の人たちはもっと難しいゲームシステムのロールプレイングゲームばっかり遊んでいた」とあり，他の証言の文脈と合わせると翻訳前に『ルーンクエスト』（Perrin・Stafford 1978）を遊んでいたと読み取れる．

水野良は TRPG ユーザー数について，インタビュー当時で「数万人から、最大見積もって、10 万人ぐらい」と述べ，1990 年代『ソード・ワールド RPG』の頃「10 万人ぐらい」と比較して「市場規模が 5 分の 1 ぐらい」と印象を述べている．客観的証拠を示していないが，販売実績や印税収入を知る作家の発言として貴重である．

巻末資料「関連年表」も有益である．しかし，本書の焦点は角川書店のメディアミックス戦略に絞られており，RPG 文化全体を俯瞰した視点が不足している．他のユーザー層を知るには別の資料を調査する必要がある．例えば，吉田隆が一言だけ触れた遊演体のプレイバイメール（PBM）について関係者の証言が待たれる．

5. TRPG に貢献した先駆者世代に対する課題提起

紹介した 3 冊は，黎明期【1984〜88 年】から発展期【1989〜94 年】のグループ SNE の活動を知るうえで役に立つ．さらに，安田は『トンネルズ＆トロールズ』監修者まえがきに「“テーブルトーク”（会話型）の RPG」」（1987）と書いており，“テーブルトーク”という呼び方を広めることにも関与した．しかし，グループ SNE については『トンネルズ＆トロールズ』を翻訳し，『ソード・ワールド RPG』のルールをデザインした清松みゆきの証言も必要と思われる．

グループ SNE の活動は，歴史を見るうえで氷山の一角と言えよう．藤林は経験点ルールをリサーチするにあたり「日本 TRPG 文化を代表する 3 つのクリエイター集団，グループ SNE，F.E.A.R.，冒険企画局」（藤林 2024）を挙げている．日本における TRPG 歴史を知るには，少なくとも 3 社に関する文献が必要であろう．冒険企画局は制作物を網羅した年表（冒険企画局 2024）を作成したが，活動の文脈やクリエイターの証

言を記していない．1990 年代後半から 2000 年代初頭の「冬の時代」 (安田 2020) に，（有）ファーイースト・アミューズメント・リサーチ（F.E.A.R.）は TRPG サポート雑誌『ゲーマーズ・フィールド』を創刊し，定期的にコンベンションを開催し，JGC2002 内イベント “45 時間耐久 TRPG セッション” を行う (F.E.A.R. 2002) など活発的にファンと交流した．第 1 回ゲーム・フィールド大賞に入賞し発売 25 周年となった「ダブルクロス」シリーズ (富士見書房公式 TRPG-ONLINE 2026) をはじめ，F.E.A.R.が新人ゲームデザイナー発掘に尽力して TRPG 普及に果たした役割は関係者から語られるべきであろう．2001 年に『TRPG サプリ増刊　TRPG がやりたい!!』(TRPG サプリ編集部 2001) などを出版し，グレッグ・スタフォード来日講演会 (スタフォード・桂 2003) を開催した（有）アトリエサードの貢献も忘れ難い．（株）遊演体らのプレイバイメールの資料は日本 PBM アーカイブス (日本 PBM アーカイブス 2020) がまとめつつあるが，TRPG ユーザーとの関係などを俯瞰した視点での証言は少ない．他にも，1980 年代に海外 RPG 翻訳紹介に尽力した翻訳者．同人誌 RPG 出身のクリエイターなど，記録をまとめられていない領域は多い．今後，日本の TRPG 歴史を記録に残していくため，当事者や関係者による証言を残すことや，文献の発表を期待する．

参考文献

冒険企画局. 2024. 『TRPG 生誕 50 周年企画 まるごと一冊冒険企画局プラス』. 東京: 新紀元社.

F.E.A.R. 2002. 『JGC2002 45 時間耐久 RPG シナリオ集 ULTIMATE STORIES』. 東京: ゲーム・フィールド.

藤林啓一郎. 2024.「よいロールプレイを促進する経験点ルールの仕組み: 『忍術バトル RPG シノビガミ』の「琴線に触れた」功績点の考察」. 『RPG 学研究』 5: 89–104. doi:10.14989/jarps_5_89j.

富士見書房公式 TRPG-ONLINE. 2026.「【特集】「ダブルクロス」シリーズ 25 周年を振り返る！」. 『富士見書房公式 TRPG ONLINE』. 11 月 3. https://fujimi-trpg-online.jp/column/dx_25.html (2026 年 11 月 8 日 取得).

藤浪智之・桂令夫・小太刀右京. 2006.「ファンタジーRPG 年代記」. 『RPGamer』 15. 大阪: 国際通信社: 6–11.

グループ SNE. 2010.「ソード・ワールド RPG/1st 関連作品」. 『グループ SNE 公式サイト』. https://www.groupsne.co.jp/products/sw/list/index.html (2026 年 11 月 8 日 取得).

神野オキナ. 2026. 『沖縄オタククロニクル 1970 年代〜2000 年代』. 那覇: ボーダーインク.

清松みゆき. 1988. 『T&T がよくわかる本』. 東京: 社会思想社. https://www.oml.city.osaka.lg.jp/licsxp-opac/WOpacTifTilListToTifTilDetailAction.do?tilcod=1000000329709&urlNotFlag=1.

黒田幸弘. 1987. 『D&D がよくわかる本：ダンジョンズ＆ドラゴンズ入門の書』. 東京: 富士見書房. https://www.kadokawa.co.jp/product/1999984042189/.

———. 1989. 『クロちゃんの RPG 千夜一夜 1』. 東京: 富士見書房. https://www.kadokawa.co.jp/product/199998404233/.

日本 PBM アーカイブス. 2020.「事業概要」. 『日本 PBM アーカイブス』. https://jpbma.or.jp/business/ (2026 年 11 月 8 日 取得).

スタフォードグレッグ・桂令夫. 2003.「GREG STAFFORD TALK SHOW」. 『TRPG がもっとやりたい！！』, 28–39. 東京: アトリエサード／書苑新社.

スタインバーグマーク・大塚英志・谷島貫太・滝浪佑紀・安田均・水野良. 2018. 『『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』. 東京: KADOKAWA.

TRPG JAPAN. 2026.「『ソード・ワールド 2.5』英語版のクラファンが好調、開始直後に 200 万ドル突破」. 『TRPG JAPAN』. 10 月 22. https://trpg-japan.com/trpginfo/sword-world-2-5-english-crowdfunding/ (2026 年 11 月 8 日 取得).

TRPG サプリ編集部. 2001. 『TRPG がやりたい!!：2001 年度版 TRPG ガイドブック』. 東京: アトリエサード. https://ndlsearch.ndl.go.jp/books/R100000002-I000002994837.

渡辺範明. 2023. 『国産 RPG クロニクル ゲームはどう物語を描いてきたのか？』. 東京: イースト・プレス.

山北篤. 1995. 『RPG ゲームマスター大全』. 東京: 新紀元社.

山本弘. 1987.「どこでも T&T」. 『ウォーロック』.

———. 2024. 『山本弘ウォーロック大全』. 東京: 新紀元社.

山本弘・こいでたく. 1992. 『RPG なんてこわくない！：テーブルトーク RPG 入門コミック』. 東京: ホビージャパン. https://ndlsearch.ndl.go.jp/books/R100000002-I000002241616.

———. 2000. 『RPG なんてこわくない！』. 東京: ゲーム・フィールドコミックス.

安田均. 2019.「X への投稿（2019 年）」. 『X（旧 Twitter）』. https://x.com/yasudahitoshi2/status/1162948566593101824 (2026 年 11 月 8 日 取得).

———. 2020. 『安田均のゲーム紀行 1950-2020』. 東京: 新紀元社.

安田均・グループ SNE. 1986.「D&D 誌上ライブ　ロードス島戦記」. 『コンプティーク』, 9 月号, 81–87. 東京: 角川.

安田均・岡和田晃. 2026.「主人公はキミだ！ 〜You are the Hero！〜 日本での歴史編」. 『主人公はキミだ！ 〜You are the Hero！日本語版〜 インタラクティブに振り返るファイティング・ファンタジー・ゲームブックの歴史』, 分冊. 東京: SB クリエイティブ.

ゲーム一覧

アンドレケン S.・ダンフォースリズ. 1987. 『トンネルズ＆トロールズ』. 安田均・清松みゆき 訳: TRPG. ルールブック. 東京: 社会思想社.
Gygax, Gary・Dave Arneson. 1974. 『Dungeons & Dragons』. TRPG. Corebook. 1st edition. Lake Geneva, WI: TSR.
ガイギャックス ゲイリー・デイヴ アーネソン. 1985.『ダンジョンズ＆ドラゴンズ』.大貫昌幸・ORG 訳. TRPG. ルールブック. 東京: 新和.
ジャクソンスティーブ. 1992. 『ガープス・ベーシック：汎用 RPG ルールブック』. 佐脇洋平・グループ SNE 訳: TRPG. ルールブック. 東京: 角川書店. https://www.kadokawa.co.jp/product/199999461401/.
北沢慶・グループ SNE. 2018. 『ソード・ワールド 2.5』. TRPG. ルールブック. 東京: 富士見書房.
水野良・グループ SNE. 1989. 『ソード・ワールド RPG』. TRPG. ルールブック. 東京: 富士見書房.
Perrin, Steve・Greg Stafford. 1978. 『RuneQuest』. TRPG. Corebook. Oakland: Chaosium.