

# 「あ！萌え」の構造

(番外編 その3)

- ドラゴンクエスト徒然草 -

総合心理学部 齋藤清二

番外編ばかり続いてたいへん申し訳ないが、今回も本題からはちょっとそれる。「え、そもそもこの連載に本題なんかあったの？」といぶかる君、君は正しいよ。いつも同じような言い訳をしているが、本連載の中心テーマである「萌え」とは、「私たちが有無を言う暇もなく魅惑されてしまうもの、あるいはその現象」であるから、非常に広範な事象を含むのである。それについて一貫して論じようとしても、すぐに迷い道にはまりこんでしまう。だから、どうしても本

論の部分が少なくなって、序論がいつまでも続いたり、番外編の数が本論を超えたりしてしまう。まあ、これも致し方ないと思うしかない(←完全に居直り) 今回のテーマは「ゲーム」である。いまさらと思われるかも知れない。ゲームはアニメや漫画などと並んで、おそらく「萌え」について論じる時に絶対に外せない中心的なジャンルの一つだと思う。ただし、今回取り上げるのは、いわゆる「萌え系」のゲーム(これも定義はなかなか難しいのだが)ではない。

そう、日本が生んだ王道中の王道のゲームである、『ドラゴンクエスト』を取り上げてみようと思うのである。そもそものきっかけは、某心理学系の巨大会から広報誌にドラゴンクエストをめぐる小エッセイを書いてくれと頼まれたことである。「え、なんで!？」と思ったのは事実であるが、良い機会だと思って、寄稿することにした。ただし、字数制限がきついので、書き残した内容がたくさんある。そこで、今回は私の頭の中にある、ドラゴンクエストに関連した 이슈について、思いつくままに順不同で書いてみたい。そういえば、「ひぐらしすずりにむかいて、こころにうかぶよしなしごとを〜」とか書いていた先人がいたなあ。確か吉田さんとか言ったっけ。そう「ドラゴンクエスト徒然草」みたいな感じで書けたらいいなあと思っている。

### ドラゴンクエストをめぐる 私的なヒストリー

ドラゴンクエスト (DQ) は、もちろん日本を代表するロールプレイングゲーム (RPG) である。その第一作は 1986 年に発売され、150 万本以上を売り上げる大ヒットとなった。その後数年ごとに新作が発売され、現在まで 11 作の本編だけでもソフトの売り上げは 3000 万本を超え、まさに国民的な作品と言える。30 年を超えてその人気は衰えることなく、物心ついてすぐにドラゴンクエストに触れた世代はすでに社会の中堅の年代となり、親子どころか時には 3 世代を超えて、共通の話題の媒体となっている。

私をはじめドラゴンクエストを知ったのは、子供が小学生になった頃で、40 歳ちょっと前くらいの頃だったと思う。そのころ任天堂のファミリーコンピュータ (略称ファミコン) が爆発的に普及し始めたばかりの頃だった。自分の子供時代の経験からいって、友人たちがみなしている遊びを経験していないと学校などで話題に入っていけないことになり、孤立しやすくなる。それは避けたい。べつにテレビゲームを無理にやれと子供に勧めるわけではないが、最初の経験は重要である。自分の子供に与える最初のゲームは親が一番良いと思うものを与えたい。そう考えていた。とは言っても、親自身がテレビゲームのことを知らないのと、とりあえず伝え聞くところでは一番有名なゲームらしい「スーパーマリオブラザーズ」と「ドラゴンクエスト」を与えれば問題ないだろうと考えた (全く理屈っぽい親である)。

というわけで、仕事帰りに駅前のデパートに寄って、ファミコンの機械と「スマブラ (初代)」と「DQIII」を買って帰った。子供は大喜びだったが、一度に二つのゲームを同時並行でやるのは無理なので、とりあえず子供にはスマブラを与え、DQIII は私がまず毒見をすることにした。・・・で、後の流れは想像つくと思うのであるが、私はドラゴンクエストの世界にどっぷりとはまってしまったのである。もちろん子供はすぐに後を追いかけてきて、あっという間に追いつき、追い越してしまったのであるが。

その後、ドラゴンクエストシリーズは、数年に 1 作の割合で発売され続けたのであるが、ゲーム機器の進歩もあり、しだいにゲームの規模が大きくなり、新作が発売さ

れるまでの間隔も長くなった。私は最初に DQⅢを数か月かけてクリアし、その後 DQⅠ、DQⅡに遡り、次いで数年後に DQⅣ、さらに DQⅤまでをクリアした。この頃が子供の年齢的にも一番ドラゴンクエストの世界にのめりこんだ時期である。その後 DQⅥとⅦにはチャレンジしたものの、仕事が忙しくなったこともあり、最後までクリアできず、しばらくドラゴンクエストからは遠ざかっていた。しかし、完全3D化された DQⅧでまた復活（ゲーム機はプレステに変わっていた）し、そのころから始めた Mixi で実況しながらクリアした。その後ゲーム機の再度の変更により、Ⅸ、Ⅹは全くプレーせず、最近になって、DQⅪの発売とともに、久しぶりに挑戦。半年かけてクリアして現在に至るということになる。

年代的なことを振り返ってみると、物心ついて以来ドラゴンクエストシリーズとともに育ってきたのは現在40代くらいに達している世代であるが、ドラゴンクエストを好む人達の年齢範囲はもう少し広いよう

だ。私の場合は子供が育つのと並行して自分も楽しんだという世代だが、私より上の世代でも、死ぬ直前までドラゴンクエストを手放さなかったという人もいる（先年亡くなられた女優の淡路恵子さんが有名であるが、気持ちは非常に良くわかる）。最近の小、中学生では、さすがに他に高い人気を誇るゲーム（ポケモンとかぶつ森とかいうらしい）がたくさんあるので、相対的にドラゴンクエストに圧倒的な人気があるわけではない。しかし、今の子供たちはすでに親世代がリアルドラゴンクエスト世代であり、ゲームについての世代断絶はないように見える。実際私が DQⅪに熱中して、SNSなどにその一部を発信してみると、大学生の世代の若者達は、親しみをもって見守ってくれているようである。

### ドラゴンクエストというストーリー

さて、ドラゴンクエストは基本的には、「勇



者である主人公が試練に満ちた旅を続けながら成長し、最終的には悪い竜と戦ってこれを倒し、囚われているお姫様を救出し結ばれる」という、いわゆる「竜退治」のストーリーを下敷きにしている。特に初回作のドラゴンクエストⅠでは、そのころのソフトのメモリの限界もあり、比較的シンプルなストーリーが展開している。この「竜退治」の物語は「西洋的自我意識の確立」の典型的なプロットであり、深層心理学的な観点からも頻繁に論じられてきた。しかし日本の昔話についての河合隼雄の研究にみられるように、日本における自我の確立の物語は、これとは少し違っているのではないかという主張もなされてきた。それを反映してか、ドラゴンクエストのそれ以降のバージョン（Ⅱ～Ⅺ）では、単純な竜退治にとどまらないきわめて多彩で複雑なストーリーが展開するものになっている。

いずれにせよ、神話、伝説、おとぎ話などの、物心つく時にすでに世界を構成している普遍的な物語の中で、私たちはさまざまなできごとを経験しながら、個別の人生の物語を構成していく。ここ 30 年来の日本において、この「日本版竜退治の物語」は、多くの少年・少女が自我を確立していく人生の旅において、物語のテンプレート（鋳型）を提供する役割を担ってきたのではないかと思われる。

### ナラティブとしてのドラゴンクエスト

対人援助をはじめとする幅広い領域において、物語への注目はかなり以前からのものであるが、最近になって、ストーリーと

しての物語とは少し違った意味づけをもって、ナラティブという概念が広く注目されるようになってきた。ストーリーとナラティブの関係についてはさまざまな見解があるが、近年ゲームの開発やデザインの領域において、このストーリーとナラティブを対比的に特徴づけるような考え方が語られるようになってきている。おおざっぱにいうと、ストーリーが特定の状況において登場人物が体験する時間軸に沿った出来事のシークエンスをなすような、一貫性のある構造であるのに対して、ナラティブは個別の出来事や他者との相互交流を通じて、創発的にその都度浮かび上がる物語的体験であるとする考え方である。このような前提にたつと、ドラゴンクエストという RPG で私たちが体験するのは、ストーリーというよりはむしろ、プレイヤーである私たちの個別で創発的なナラティブなのではないかと考えられる。

ドラゴンクエストにおいては、プレイヤーである私たちは、主人公であるキャラクターと同一化しつつゲームのストーリーに参入する。主人公には前もって名前が与えられておらず、私たちは自分自身で勇者を命名することができる。ミヒヤエル・エンデの『果てしない物語』で語られているように、物語的世界において「名前を与える」という行為は「創造する」行為だから、私たちはドラゴンクエストの世界の中で「私」を創造することになる。主人公は多くの場合声を発することはできないが、ゲームの中で出会う他のキャラクターから話を聴いたり、交流したりすることができ、目的を共有するパーティーを組織し、一緒に旅をし、一緒に敵と戦い、経験を積んでいく。



ゲームの中での体験はおおむね、下敷きとなっているストーリー上でなされるとはいえ、基本的には探索的かつ創発的であり、それぞれの体験は個別的で、時には即興的な工夫が必要とされる。このようなゲームの世界での生き生きとした体験は、キャラクターの体験であると同時にプレイヤー自身の体験でもあり、この二重性は私たちの人生の物語の形成に大きな影響を与えるものと思われる。

### ドラゴンクエストの世界観と ビアンカ/フローラ問題

ドラゴンクエストの中でキャラクターと同一化しながら、二重の人生を体験するプレイヤーにとって、その中で生きるところのゲームの世界がどのような性質をもっているかは重要である。この世界を構成する3大要素は、おそらくシナリオ、キャラクターデザイン、それと音楽であると思われる。ドラゴンクエストはこの3要素にこれ以上はないと思われる天才的な製作者をそろえているのであるが、このあたりは本稿の主題ではないのでこれ以上は触れない。

ドラゴンクエストの世界（初期の作品ではアレフガルドと呼ばれる）の特徴を一言で表すと、そこは冒険と戦いの世界であるにもかかわらず、包み込まれるような基本的な安心感に満たされているということである。これはゲームに没入している時の圧倒的な心地よさとして感じ取られる。この守られた安心できる空間を象徴する設定はたくさんある。例えば主人公とその仲間たちは、戦いで死ぬことはあっても、必ず復

活することができ、所持金を半分失うだけで経験値は失われない。つまりこの世界には「取返しのつかない失敗」はないのである。これはゲームという仮構世界であれば、必ずそうだというわけではなく、ドラゴンクエストシリーズの大きな特徴の一つである。これは「失敗してもリセットしてしまえばよい」という意味での安心感とは異なるものである。この世界では、失敗はそれがすなわち経験であり、失敗そのものが成功なのである。「表面的には成功と失敗があるのに根底的には失敗はない」ということが保証されているのが、ドラゴンクエストの特徴である。これはある意味究極の安心の世界であり、安心だからこそ冒険や挑戦や成長が可能になるという心理療法や対人援助の根本原則にもつながるものではないかと思われる。

この原則は、ゲーム中でしばしば遭遇する「何かを選択する」機会においても徹底して現る。例えばゲームのシナリオの中で、プレイヤーはしばしば、「目の前の壁にボタンがあります。押しますか。はい/いいえ」といったような選択の機会を与えられる。しかし、ほとんどの場合、はいを選んでも、いいえを選んでも、その結果に大きな差はないのである。どちらを選んでも大きな害を被ることはなく、例えば床が開いて階下に落下しても、また階段を探して上がっていけば元の場所に戻ることができる、といった具合である。カンダタという悪党を倒して「見逃してくれよ、な、な」と言われて「見逃しますか？はい/いいえ」の選択肢が与えられても、結局どちらを選んでもカンダタは「ありがとうよ。この恩はわすれないぜ」などと言いいながら去っていく。

(ゲームの後半で彼は主人公たちに道を教えてくれたりする)。ここでも、選択の機会とは与えられるが、結局のところはどちらを選んでも、それが致命的な失敗になることはない。このような世界観は現実の厳しさを無視した未熟な万能感の現れだとするような批判的もありうるだろうが、おそらくそうではなく、この世界における現実とは、文脈を変えることによって、どのような選択も成功にも失敗にもなりうるし、結局のところそれは全て失敗ではないということなのだろう。ドラゴンクエストの世界はそのような世界なのである。

ところがである。このような失敗というものがない(つまり実質的に選択というものが必要とされない)ドラゴンクエストの世界において、とんでもない大きな選択のイベントが導入されたのである。それは、ドラゴンクエストv『天空の花嫁』における、花嫁選びのイベントである。この作品のストーリーは古典的なドラゴン退治とは著しく異なっている。そもそも主人公が勇者ではない(これがどれほど破天荒なことであるかを説明することは難しい)。しかも主人公の結婚という通常ならストーリーの最後に来る(あるいは日本の場合には最後にも起こらない)大きなイベントが、ストーリーの中間より少し前に終了してしまうのである。そこまでのストーリーでは、幼馴染のビアンカという少女が主人公と行動を共にしているので、最終的に結ばれるのは彼女だろうと思うのが普通であろう。ところがストーリーの途中で、主人公の性格を見込んだルドマンというお金持ちが、娘のフローラという修道院帰りの典型的なお嬢様を婚約者として主人公に差し出す。

主人公は幼馴染のビアンカとお嬢様のフローラという二人の花嫁候補のどちらかを選ばなければならない。しかもこの二人の花嫁候補は、育ちも性格も全く異なっているが、どちらも良い娘であり、互いに争うことも嫉妬することもなく、ただ主人公の選択を慎ましやかに待つのである。

これは究極の選択である。しかもこの選択は決して今までの小さな選択のように実質的に同じ結果をもたらすのではなく、決定的に異なった道に分岐してしまう。もちろんどちらを選んでも、どちらかが失敗で、どちらかが成功だというわけではない。どちらを選んでもそれはそれなりに成功のストーリーである。しかし、二つのストーリーは全く異なったものになる。つまり、ここで主人公/プレイヤーは、真の主体的な決断を迫られるのである。幼馴染を選ぶのと金持ちの令嬢を選ぶのでは、表面的な運命は違ってくる(フローラは、最初は全く役に立たないが、親からの持参品がそれを補う。主人公とともに試練を経験した後は、ビアンカを超える強力な呪文を身に着ける)。しかし、真の選択はそのような「どちらが得か」によって決まるものではない。それは「どちらを愛するのか」という、真の感情に基づく決断なのである。このような主体的な選択ができるようになることは、一人の「私」が「真の私」になるための必須の課題なのである。このような試練を経て、プレイヤーはキャラクターである主人公と共に成長していくのだろう。

### 多職種協働のメタファーとしての ドラゴンクエスト



## 多職種協働 Multidisciplinary Collaboration

異なった複数の専門職が、それぞれの専門技能を活かし、互いに尊重し合い、協力しながら、共有された目的に向かって共同作業を行うこと。



最後に、公認心理師制度の発足にも関連して、心理専門職にとって多職種協働のモデルとしてのドラゴンクエストという観点に触れたいと思う。多職種協働とは、「メンバーの専門性の違いを認め、それぞれが他の専門性に敬意を払いつつ、共通の目標に向かって力を合わせて行動すること」と定義されるが、ドラゴンクエストのパーティーは、まさにこれを具現していることが明らかである。そもそも、キャラクターの職業という特性が典型的な形でゲームに組み込まれたのは **DQIII** からである。例えば戦士と武闘家はともに戦いのエキスパートであるが、どちらが強いかを競い合っても意

味はない。ましてや魔法使いと僧侶はどちらが偉いかなどという比較は全く意味をもたず、お互いの特徴を生かしながら協力して行動することが当然の目標となる。勇者といえども常にチームのリーダーの役割をとるとは限らず、時には回復呪文を駆使してメンバーの補佐役に回ることもある。共有される最終目標はラスボスを倒して世界を救うことである。プレイヤーはキャラクターの体験を自分のものとしつつ、このような多職種協働のエートスとスキルを経験的に学んでいくことになる。ドラゴンクエスト世代の対人援助職の未来は明るいと思われる。