シンゲームレビュー

# 見つからない弾丸は逆行弾となる『ドラゴンクエストⅤ』

# 目次

ドラゴンクエストV
**銃後の YOUR STORY** . . . . . 3

ドラゴンクエストXI
**『バヤヤ』とはドラクエのホーリーグレイルである** . . . . . 11
**双子の片割れは世界の真ん中の二木真希子である** . . . . . 14
**ベロニカとセーニャの本当のセニカはノルとメルである** . . . . . 17

ドラクエシリーズ再考
**ドラクエザイゲン　素材源探求の旅は終わらない** . . . . . 23

ドラクエ研究指針　等の　広告欄
**広告** . . . . . 31

# ドラゴンクエストⅤ

# 銃後の YOUR STORY

二〇二二年七月八日、安倍晋三が銃撃され、悪徳の報いを受けて死亡する。現在（2022年）も一つ、弾丸が見つかっていない。それはクリストファー・ノーラン監督の『ＴＥＮＥＴ』の逆行弾となっている。

逆行して遡るのは、一九九二年九月二七日、『ドラゴンクエストⅤ』の発売日である。おおよそ三十年前からこの社会問題は解決していなかった。

ハードウェアをファミコンからスーパーファミコンに移し、12メガビット容量チップを二つ積んだカセットメディアのソフトウェアに封じられた、この物語を宗教二世の物語ではないと否定するのは、信者であるか、教会（協会）の息がかかっているか、情報をうまく受け取る事ができない人間だろう。

認めがたい事実だろう。これは戦中も、欺瞞を唱えた者が愛国者であり、真実を語ろうとする者が非国民の誹りを受けるので、時代が移り変わっても変わらない事実も認められないのだろう。

ＤＱⅤは当時、社会問題化したカルト宗教団体が作品内に登場する。

話のはじまりは、まるで劇画『子連れ狼』である。小池一夫・作で小島剛夕・画のマンガ、かつてあった区枠では劇画に分類される。

堀井雄二が劇画村塾のマンガ原作者コースを受講し、その縁で『ゴルゴ13』の原作も手掛けたのは、つとに有名であり、堀井の師は塾主宰の小池（註〇）であるのは、間違いの無い事実だろう。

物語も『子連れ狼』の大五郎を主人公に、パパスを拝一刀とするのは、見立てとして正しいだろう。そして、小池がパパスであり、自分が主人公、プレイヤーが勇者であるという三位一体モデルとなっている。

師匠越えを果たすため、オリジナルと言えるデータベースとして参照されたのが、宗教団体の関りとなる。柳生一門との骨肉の争いを代用させるための存在・組織。

それが光の教団である。

この教団を統一協会とみなさないのは、おかしい。当時のエニックスは、絶対に公的に認めない。しかし、後に文献学的な資料として、本論が残るべくして残るように書かねばならない。ゲーム史において認めがたい事実であるのは、自覚している。

あらすじは、まだ幼い主人公は父（小池のメタファー）に連れられて旅をしている。旅の理由は行方知れずとなった母を探すためである。主人公は父の友人の娘であるビアンカと出会い、おばけ城で冒険をして「思い出を作る」のである。

さらに話は進み、ラインハット王国の王にパパスは呼ばれ、王子のヘンリーと年が近い息子をおとぎ役となる。だが、子さらいにヘンリーは攫われて、それを追ったパパスをさらに追った主人公が敵方に捕まり、悲劇が起る。

その後数年が経ち、主人公とヘンリーはセントベレス山で奴隷として働かされており、まるでホームレスのようなぼろをまとって、大神殿の建造に従事させられている。

ここまでで、銃後、胸をかきむしられる人間は統一協会の被害者であるのは言うまでもない。そして彼らに同情を寄せる人々は眉を顰めるだろう。

奴隷たちを見張る側であったヨシュアが奴隷の死体を入れて海に流すタルを利用して、セントベレス山から脱出する案を主人公とヘンリーにうちあける。些細な理由で奴隷にされてしまった妹、マリアを託して脱出させるためだ。

後に彼が遺した文章は、作者・製作側の意図を越えて、名文となった。

□　ヨシュア　の名文　全文完成後掲載

光の教団は子さらいをして拉致問題、セントベレス山が白頭山、さらに脱北者的な存在もあるので、北朝鮮の暗喩と読み取る向きも可能だった。あるいは当時はまだ物議を醸していたが疑惑に留まっていたオウム真理教も連想される。

しかし、銃後は違う。銃撃以後を略して銃後であり、ホームフロントの銃後ではない。

統一協会から材をとらないと、できないシナリオだ。韓国にある総本山の加平開発に献金が使われた事も鑑みても、光の教団は統一協会である。セントベレス山の神殿での集会は、報道で知る者には、まるで合同結婚式の様を想起させる。( 後日統一協会ルートで献金が北朝鮮のミサイル開発に使われた報道もある )

さやわかさんの「ふいに現れる暗い文学性がドラクエらしさを作る」という卓見といえる言葉がある。その暗い影とは統一協会、その教祖・文鮮明が生み出していないか？

さらに光の教団とは、皮肉な名称である。まるで世界平和統一家庭連合という実態からかけ離れた名称に改名したような、薄気味悪さを感じる。

リメイク版のカジノ船にギャンブルにうつつを抜かす神父がいる。天の父母様聖会の片方、韓鶴子を揶揄していると考えられる ( 註〇 )。ＤＱXIでも。やはり神父とシスターがカジノに興じている。

私は自分のドラクエ観を改めなければならない。

現実のユーゴ紛争を素材源として取り上げている『タクティクスオウガ』のような、現実をトレースすること ( もちろん加工はしているが生のままに近い ) はドラクエには無い、と勝手に判断していた。

それは早急な余談であった。リアリズムよりも娯楽に徹した「受け手が喜ぶ派」とずっと思っていた。ここまで生のまま出さないと予断していた。

統一協会を素材に現在の寓意を見せていたのである。

宗教二世の如く主人公は存在し、父と母の物語・因縁を主人公は引き継ぐ。

まずその母の件から評すれば山崎幹夫の『勇者のゆくへ』で指摘されているように、母マーサを探す物語は、母との邂逅で決着が着き、ストーリーもそこで終わる。母を見つけた以上、ラストボスを倒すのは、エンディングを見るためのスイッチとしての機能しかない。

確かにその通りである。

もし『子連れ狼』で母が生きているとすれば、ＤＱⅤのシナリオになる。

父の件にはすでにリリース前から批判がある。高橋源一郎は父と子の物語をＤＱⅢのシナリオの中心に据えた事に批判的ではあった。だが私は小池と堀井の物語として、捉え直したい。『子連れ狼』では母を殺された因縁があり、その復讐譚で柳生烈堂との対決で父・一刀は返り討ちとなる。

オルテガが複数の通り名を持つが、小池もまた複数の筆名を持つため、小池がオルテガのモデルであると見做して良いだろう。堀井と小池は、疑似的父子関係にあると見るべきで、トートロジー的だが、疑似的父子関係はつまり師匠と弟子である。

徒弟制度的な関係を理解するには、父と子の関係に近似する事によって、一般大衆にも理解を得られる。（ 註○ ）

こうして父と母がいれば、婚姻の件が取りざたされる。

結婚イベント（ 註○ ）というのも、現在からすれば、示唆的だ。

宗教教義上で行われるサクラメント（ 秘蹟 ）を経験して、というよりは成人の儀式のような通過儀礼的な試練を経て、結婚イベントがある。そこに加工が見られるのだが、このイベントは合同結婚式の痛烈な皮肉、非難である。

ここまでＤＱⅤをプレイしたきたプレイヤーはみんな、ビアンカを選ぶ。ストーリー展開上、まだ幼い頃に「思い出を作る」ビアンカを選ぶように作られている。堀井自身も「ビアンカでしょう」と答えている。（ 註○ ）

恋愛シミュレーションゲームでは、キャラクターに好感度が設定され、プレイヤーの行動で上げ下げされるが、逆にプレイヤーの好感度はビアンカに偏るシナリオにされている。（ 註○ ）

反対にフローラにはすでに彼女を見初めているアンディという幼馴染がおり、フローラが「あぶれてしまった」時に主人公の代わりを果たせるよう、まるで用意されているキャラクターまでいる。フローラには「選ばれない」、そして「選ばなくていい」という整合がある。

この結婚の選択で、示唆的な事を語っているマンガがある。『あそびじゃないの』にて、ゲームプランナー茶畑くんが鮫島に、結婚イベント中に「あえてフローラを選ぶ」と宣言する。

選択肢はあっても、フローラを選ぶのは不自然だからだ。あまのじゃくのために用意された選択のようにも思えるが、ゲーム内でなんらかの不整合があるはず、そこを見極めるため、あえてフローラを選ぶ。（ 私も茶畑くんにならった ）

フローラとはつまり、不都合・不整合の花嫁だ。

不整合があるように、用意されている。不整合のために存在する。つまり合同結婚式の不整合を語らずにして伝える。（ 註○ ）

合同結婚式を否定、せめて選択できる婚姻でなければ、不自然であるという、示唆を与えられている。

そもそも自分で選択できない結婚相手とは、いったいなんなのだろう？

個人的な体験を語るべきではないが、21 世紀になっても、こういう事を考えて口にする人がいる。それは現代日本社会ならば貴族のように縁戚関係を作る、政略婚を形成した小さなローカルグループでしか、できない事である。彼らは統一協会の教祖によって、組み合わされる結婚と同じ事をしているので、統一協会になんら異常性を感じない。近代社会とはとても思えないような事を 21 世紀でも行われている事に、さして気にならない。むしろ自分たちと相似形性を感じて、好感を抱いているのでは？

これはテレビをうっかり観た情報に過ぎないが、東大生の女性が、卒業したら親が決めた相手と結婚するという、彼女のようなフローラを「再生産」して呵責なく生きていられる。新しい貴族主義である。不自然な花嫁を養殖している。

近代の自由恋愛の時代では、忌み嫌われる。だからフローラは、異議を唱える。このまま不整合の花嫁になるのは、正しいのか、中世社会の時代であっても、申し立てをする。正直、作者からフローラのように、異議申し立てをするべきであるというメッセージ性が込められている。( 註○ )

そうして結婚後産まれる統一協会の宗教二世たちは、子供の頃、ゲームに親しむ事は無いとされる。ゲーム禁止は四国のあの県だけではないのだ。もし容疑者が刑期を終え出所したら、『ドラゴンクエストⅤ』をプレイしてほしい。

あなたの物語（ YOU STORY ）が、語られているから。

※　完成後　○内に数字を振る

○　小池一夫の作劇法を本人自らが一言で表す「銀座で裸の女が走っている」であるが、これをＤＱⅡの冒頭では、ローレシア王の前に手負いの兵が現れ、ムーンブルク国がモンスター軍団に襲撃されて亡んだ事を伝え、絶命する。説明書にも描かており、師匠の作劇法を真似したものであるのは、論を待たない。

○　絶望に効くクスリ　にての発言。

○　逆に岡田斗司夫が『東大オタク学講義』で触れた作者がどうしてもゲームに出てしまうアノマリーの一種として認識

○　後のＤＱ８のアンジェリカ姫、ＤＱXIのエマなど、プレイヤブルキャラクターとし

てパーティーにほぼ参加していないと、プレイヤーの思い入れがしにくく、イベントやエンディングで結婚できても、好ましく思われない。

○　この父と子の関係、シングルマザーの家庭ではどうするのかの処方として、アメリカ映画では、母の弟が休日に父親代わりをする。
　現代でも構造人類学的な、母方の叔父と甥の文化伝達がある。

○　デマも含んで流通している可能性もあるが、韓鶴子のカジノでの目撃談があり、ギャンブル好きを揶揄されている。

○　基本後続作は先行作の批評となり、ドラクエテキストの派生ジャンルであるチュンソフトのサウンドノベルが、やがてビジュアルノベルとなり、そのジャンルで麻枝准の女性キャラクター名が付くルート分岐は、この結婚イベントの批評となる。ドラクエのデンドログラム、系統樹の一枝であるなら、再評価で好ましいモノにできる。

○　「銃前」はたいした理由は無く、中古販売対策であるとの見方が、大方を占めていただろう。花嫁を選ばなかった人物に選択し直すセカンドプレイをさせて、その間に初販を売り切り、再販が流通する「時間稼ぎ」で、目の敵にしていた中古販売店での買い取りさせるのを控えさせる。

○　どんなに寺田ヒロオが「悪事に手を染めるな」と学童善導主義を唱えても、リアルタイムで読んできた読者は、悪事に手を染める。紛れもない現実だ。

ドラゴンクエストXI

# 『バヤヤ』とはドラクエのホーリーグレイルである

シェイクスピア研究では、素材源はだいたい網羅 (註〇) されている。

ルネサンスの伝播がペスト到達のようにイギリスまで至り、ブリテンルネサンスが起る。科学革命が起きながら、妖精や呪い・魔法の世界と地続きの文化社会、その混然一体となった時代を劇作家がパッケージングした戯曲が三十七編ある。

ＤＱXIはジュニア小説・広義のライトノベルや児童文学を素材源にしているのが見受けられる。間テクスト性、無形の物品が置換されて、圧縮されカルチャ・インフラという橋が架けられている先に解凍されて、再び置換圧縮させる。

王立メダル女学園で『マリア様がみている』のリリアン女学園を引いているのは、誰もが知っている。そもそも今野緒雪さんは主人公とフローラを引き合わせる犬、リリアンから女学園の名を取っているかのように、ドラクエを先にプレイしたら、誤読誤解してしまいそうだ。

聖人から名を取られている。そこから女学園名であり、リリアンは由美と祥子を引き合わせる場（ トポス ）であり、ＤＱＶのリリアンはさしずめサラボナの聖犬である。

合併後の影響がゲームシステムには大きく、シナリオにも若干感じる。

時間ＳＦはドラクエ内に元々あるが、合併前にリリースされた『クロノ・トリガー』の特に連携技が、ゾーン突入による「れんけい」となるゲームシステムの面で、フィードバックしている。

『ファイナルファンタジーⅥ』の批評とも思える、ロックがカミュになっているとも言え、通称異変前・異変後にシナリオを分断されているのは、魔大陸以前・以後のシナリオの枠組みがドラクエにセットされている。レイチェル≒マヤなのは、発売当初から言われていただろう。

『ファイナルファンタジーＸ』のスフィア盤に火を入れて、ふしぎな鍛冶で「打ち直し」てスキルパネルにしたと見立てれば、、合併の際に妄想された「ドラゴンファンタジー」は実現しているとみなせる。(註〇)

また細かい検証は省くが『世界樹の迷宮』等の他のＪＲＰＧ (註〇) との相対差が埋められている。

さらにドラクエのポルノパロディである『ドラゴンアカデミー』シリーズから、ヨッチの里の冒険の書の汚れ（ 影響 ）をうかがわせるような「気配」を感じる。

かつて「ドラクエシステム」で、製造業の車メーカーが同業他社と業務提携をしたら、ボディやパーツは別でも、シャーシは同じにするという例えをしたが、現在は情報開発でも製造業と同じく、ある程度のパーツの部分共有をしていると、判断できる。(註○)

人形アニメ『バヤヤ』には、ＤＱＩのモチーフだけでなく、シリーズで呪われた姫が馬に変身させられているように、母が馬に生まれ変わっている。その馬が促した所を掘ると、“ロトのよろい” が出てくるように、鎧が入っている宝箱が出てくる。『ばらと指輪』の魔法の馬との混合、圧縮もなされているだろう。パトリシアはペガサスになるのは、印欧語族の祖先がユーラシア大陸の隅々まで運んだ原質神話の「馬」まで遡る。太陽や月を運ぶ神話でのヴァリアントが、馬車の

しゃべらない神父も、「バヤヤ」としか言えない主人公から引かれている。

また人形アニメには、ドラゴラムの材源として「道明寺」も候補として上げられる。イジー・トルンカの元に「留学」した川本喜八郎 (註○) 作である。後の岸田今日子原作の人形アニメ「眠り姫あるいはいばら姫」にある、いばらがＤＱⅧのいばらで覆われたトロデーン城のモチーフとなっているようである。

トルンカがプロデューサー千田幸信 (註○) から名をもじった、ゆきのふであり、彼がロトの末裔に鎧を残したように、トルンカ川本師弟がドラクエシリーズの源流になっている。

『バヤヤ』という聖杯（ ホーリーグレイル ）に堀井雄二の作家としての原質という、血を汲んでいる。(註○)

まったくの蛇足を書けば、キリスト教と習合する以前は円卓の騎士たちが探し求めていた聖杯は、なべであった。

完成後、丸内に数字を振る

○　反対に素材源ではないモノも確定しているが、研究者のみにしか、その理由が知られていない。

沙翁はもちろんドラクエにも影響があり、ＤＱＩの竜王のセリフ「世界の半分をやろう」はＢＢＣドラマの「アントニーとクレオパトラ」にあるスケアラスのセリフ「the greater cantle of the world is lost」（ Ⅲ-10　The greater cantle of the world lost ）の「世界の半分を失った」にされてしまったのを堀井が見た、読んだ、引いたのだろう。

直訳的には「偉大なる領土である世界を失った」が字幕翻訳の一秒二文字ルールで縮めたと考えられる。

○　スタッフではすでにＤＱＸがＦＦオンラインの人材で運営されている。さすがにＦＦで作った３Ｄモデルの一部を、ドラクエに転用、というのはやっていないようだ。

○　ＪＲＰＧのリリース本数は徐々に減ってきており、ネガティヴな表現になるか、やがて「悲しき樹海」であり枯れつつある。そのためライバルソフトのファイナルファンタジーシリーズのモチーフが、どうやら用いられている。そしてアトラス社がセガサミーの子会社となり、巨大なグループの末端になったため、知財を使えるようになったと、環境面でも変化がある。

しかし、一人勝ち孤独の果てに樹海が枯れるのは、二度と 90 年代のカンブリア爆発がＲＰＧというジャンルに起きない以上、眼に見えている。

○　付け足さないといけないのは、ソフト面ではプログラム言語によっては、やりやすいのである。ハード面では、やはりチップとメデイアの二個や二枚の二部制が指摘できる。

○　トルンカの遺作『手』は川本がカメラ撮影をしてから本番撮影をする独特な人形を使ったリハーサルから、人の手をフレーム内に登場させる撮影手段が選ばれている。

また『大乱闘スラッシュブラザーズ』でのマスターハンドとクレイジーハンドは「ゲームについて思う事」シリーズを読む限り、桜井政博さんの右手と左手である。『手』の影響下には無い、偶然の一致である。( しかしチェコアニメは任天堂のゲームソフト群に影響を与えている点が見受けられ、検証を必要とする )

○　マンガ家吉田戦車の親類である。このため吉田はドラクエを苦労も難も無く手に入る。また千田善は国際政治学者で、サッカー日本代表監督のオシムの通訳であった。

○　アーサー王伝説については、論文『「ドラゴンクエスト XI』と聖杯の探求：現代日本のアーサー王伝説」に詳しい。一読する事を必定とする。

# 双子の片割れは世界の真ん中の二木真希子である

ＤＱIXは
上橋菜穂子さんの「守り人」シリーズから、サブタイトルの「星空の守り人」を引いているのは明白で、
さらにＤＱXIは上橋さんの「守り人」シリーズから遡って（ またしても逆行弾の想像力 ）、処女作『精霊の木』ことリンガラー・ホウ、そしてアガー・トゥー・ナールをモチーフとしている。
私はあのイベントを体験して、思わず「アガー・トゥー・ナール、夢見ておくれ」と、名作うしろ読みに書かれるべきラストセンテンスを口にした（ 註〇 ）。時の夢見師が先祖の体験を夢に見る事ができるように、ＤＱXIの主人公は過去あった事を「見る」事ができる。（ 現代社会では防犯カメラに犯行の事実が残っていたようなもの ）

大樹もあることから、時の精霊の道、それは精霊の道「リンガラー・カグ」のことで間違いなく『精霊の木』がＤＱXIの種本である。これは確定でラムダの里で「夢見師のチカラ」と、本棚を調べると本に書かれているテキストにもある。
ラムダの名で、もちろん『天空の城ラピュタ』からも引かれているが、皆が知っているから話題にされるだけである。『ラピュタ』の素材源である『ガリバー旅行記』の方が、よく似ているかもしれないし、また宮崎が描いたイメージボートとの差異を語るべきだろう。（ 註〇 ）
作中にあるロシュナールは、ネイティヴ・アメリカンや（ 上橋がフィールドワークした ）アボリジニ、そしてアイヌのような滅びつつある先住民族を元にした被征服民族名の一部ロシュから、勇者ローシュの名が引かれているのは、明白。
シーカー、追跡機械が邪神であろう。

そしてロトゼタシアの中心には命の大樹があり、二木真希子さんの『世界の真ん中の木』である。

2016 年に二木さんは亡くなっている。
制作期間中にこの報が届いたのを、制作陣はどう受け取ったのかは、わからない。堀井雄二が個人的に何かを発言したのは、眼に止めてはいない。

作中のイベントになぞらえられるのは、言うまでもない。

堀井雄二の視点から見ると、上橋二木は双子なのかもしれない。
ベロニカとセーニャ、上橋と二木が一体となって、「セーニャがベロニカの魔法を使えるようになる」「一つの樹になる」
二つのものを一つにする
他にも二つの柱からリンガラー・カグ、
これを一本にすると、忘れられた塔になる。（ 別記の大島測候所の応用 ）
主旨から外れるが、
西村義明プロデューサーの発言を何度も蒸し返したい。
海外メディアにスタジオジブリは女性が監督をしない事を問われ、「女性には想像力が無い」と答えてしまった。
これはどう書いても皮肉になるが、まず日本には上橋を筆頭に三羽ガラスがいる。広義狭義含めてライトノベルに多くの女性作家がいる。これだけファンタジー小説家の「選手層」が厚いのに、

遺伝子を調べてオプシンの数を探って調べたような、分業制なのか
その場しのぎの取り繕っていたのか、

もしかしたら、スポンサーに配慮して「女にはシャシンを撮らせない」と、宣うような人物（ 残念ながら徳間康徳かもしれない ）に、気を使ったのかもしれない。
これではプロデューサーとして制作現場を守れない。
あえて、西村プロデューサー　≒　ウルノーガ　と書いておく。

余計な事を書いたが、次に

完成後、〇内に通し番号を入れる。
〇
正確には、
「アガー・トゥー・ナール、夢見ておくれ、この夕方を……。そして、であっておくれ、精霊の木に……」　上橋菜穂子『精霊の木』
である。我々は時の精霊の双木に出合ったのである。
〇

私は自作では取り入れている。「……から降ってきた」のだから、言うまでも無い。

# ベロニカとセーニャの本当のセニカはノルとメルである

さて、本題に入ろう。

ＤＱXIでは、様々なモブキャラクターに過ぎない人物たちが歌を歌う。

詩作もあるし、吟遊詩人の３Ｄモデルの凡用キャラクターまで用意されている。

シリーズを通すと、いろいろとあったのだが、プレイ時間の長さ、つまりの容量の多さで思いのほか、多いと感じる。

シナリオで大きく取り上げられるのは、もちろんデルカダールの勝利の凱歌であろう

「ダンジョンのブルース」の歌詞、ここで引用しよう。

完成後　歌詞を引用

暗いところがあったら、つい「暗い、暗い、暗い」と今でも口にしてしまう。ダンジョンは暗い、である。

忘れられた塔が「忘れられた村の忘れられたスープ」から来ている。

そこで、過ぎ去りし時を求め、そこで時の精霊の道が開かれる

とはいえ、素材源の特定は難しい。エルヘヴンの忘れられた民族があるように元々「忘れられた」はドラクエにある。

確定を与えるのは、慎重であるべきである

ポプラ社に復刻されて、児童文学のカテゴリーになったのが、大きいのではないか？

と、批評的意見が出る。これは新城カズマの言う、広義のライトノベルであったから可能で、最後の広義ライトノベル作品、最後発だからこそ児童文学の匂いを遺し、ジュヴナイルの大きな円の内にぎりぎり入る

トーキングアニマル≒仲間になるモンスターが登場する親和性が高い。

イカクンテのクンちゃんは、ダイオウキッズなどに置換されている。

空飛ぶベッドは『床下の小人たち』で有名なメアリー・ノートンの『空飛ぶベッドと魔法のほうき』から、

ベロニカとセーニャ、その生まれ変わりの前とされる聖賢セニカ、アナグラム的な名称で双子の名に分離している。

セニカそのものではないが間違いなく、巨人族のノルとメルがベロニカとセーニャの素材源として、

『ＦＱ』をご存じない方も、名前から双子と察する事が出来る事ができる。

無口なノルと同じように、話しかけても何も語らないセニカ。

ある件で思いのたけを打ち明けるメルはローシュの想いを持っているセニカという事になり、年長のはらからが、シナリオで一時退場するのも、同じでもし、ノルが「ただいま」と言わなかったら、私は『フォーチュン・クエスト』の評論を書かなかっただろう。

もちろん、ノルが一時的にパーティーから離脱するように、ベロニカもまた、パーティーから離脱する。

宗教団体から、妹を救う「大魔術教団の謎」

パステルがコンパニオンガールに化ける、マルティナのバニーガール

『フォーチュン・クエスト』では、ストーリーの主線とは別のサイドストーリーのエピソード挿入で、特殊な枠内に民話や怪異譚が語られる。

キナイ・ユキとロミアの物語である人魚と漁師の紙芝居、これは『ゼルダの伝説　時の砂時計』の影響であろう。

うっかり、ＦＱの影響と思ってしまうのは、ひいきのひきたおしになる。

この時間と砂時計、シリーズにある “ときのすな” は重要で時間ＳＦの小道具で

ＤＱXIでもモチーフとして

ＦＱＩのあとがきに書かれているように、ＤＱⅡのからみ、「ホイミ王子」とムーンブルクの王女にサマルトリアの王子は罵られているに違いないと、作者は想像している。

そもそも、おばけが出る城のモチーフは、ＦQIVの「呪われた城」

私はあそこで、『ＦＱ』からタイトルにある中点を取られているという個人的感想を持った。
中点の「証」をリンガラー・ホウの登場人物も圧縮されているセニカに託す。否、返してもらったと思う。
深沢美潮先生、迎夏生さんは著作権法の問題やもろもろの事情で、公的に言うのを憚られると思う。
したがって『フォーチュン・クエスト』シリーズの読者である私が、代わりに言わせてもらう。
「堀井さん、ありがとう」

# ドラクエシリーズ再考

# ドラクエザイゲン　素材源探求の旅は終わらない

ドラクエシリーズの素材源について、私が知る限りの事を書き連ねる。

これは我々ルドロジストはドラクエが終わった後、ゲームクリア後に待ち受けている、素材源探求のクエストであり、キリストの血を盛った聖なる杯を探求する円卓の騎士たちの冒険が、情報の広い荒野、文献の海から探るのである。

堀井がＤＱⅠのシナリオのために、伊豆大島に行き「軟禁」である缶詰とは違い、自由にアイデアを練るにかこつけて観光して回れる取材旅行名目の節税、税金対策と思われるが、このためアレフガルドの「聖地」は大島か、それとも堀井の「生地」である淡路島かはもちろん議論がいる。

大島説をとる場合、大島測候所が大灯台になり、シリーズに散見される。『ゼロ年代の想像力』にて、郊外の木更津にハッキングする事で宮藤官九郎は『木更津キャッツアイ』の脚本を書いたように、伊豆大島にハッキングをかける事でアレフガルドが作られている。

つまり大島測候所にハッキングをかける事で大灯台となる。測候所であって灯火をしていない。すると灯火の火種を入れたくなるからこそ「火種を入れる」共通のイベントもよくあるのは、「測候所を灯台化させる」ためだろう。

そして火山のモチーフも大島の活火山である三原山、この火山の火口から火種を調達するのもＤＱⅦでイベントとしてあり、聖火であるから「聖地」とするのが有力と。

私がアレフガルドを大島起源説とする理由はここにあり、関西の方では淡路島を詳しく知るため、逆転するだろう。まるでナマコ壁はナマコがとれる地域でしか建てられない、藤森輝信の『建築探偵』で有名な地域分布調査の結果の如く、東西で意見対立が起る。

「建築探偵」が週刊朝日に連載されていた時期に初期シリーズは作られ、藤森が堀井に建築学の啓蒙を与えたのは、いずれ確定するだろう。（ 宮崎駿が藤森との対談で明かされる ）

藤森が世界三大建築としてとりあげたチベット・ポタラ宮が

建築探偵シリーズで取り上げられた建築構造物を「聖地巡礼」にかこつけて見学していたのではないか。さらに伊豆大島に向う、

あるいは帰りに大きく迂回するが、

明治村の帝国ホテルもついでに見学し、ラダドーム城のエントランスが帝国ホテルに似ているのは、参考にしていた可能性が高い。

次に建築学を追っていけば、突き当たるのは仙田満先生の遊環構造とプレイストラクチャーであり、ＤＱXIでは七つのプレイストラクチャーのマップ構成がショートカットの遊環構造であるのは、指摘しておく。特に３Ｄマップはプレイストラクチャーとなっており、

ガウディがモデルであるのは、

もう一人

そして安藤忠雄がＮＨＫのドキュメント番組に出演する。

1989 年二月十六日に「にんげんドキュメント主役・脇役　建築家スパルタ道場」が本放送されて北の教会の材源、光の教会や六甲の教会が広く知られて、堀井も番組を視聴したと考えられ、スーパーファミコン登場以後に容量の問題がクリアとなり、ゲーム史上もっとも美しい教会建築を表現可能になったのだと、英文学の末端シェイクスピア研究が進んだように、ルドロジーの研究が進めば、いずれ確定する。

ＤＱＶのメダル王の城も、山下啓次郎（ 山下洋輔の祖父 ）の奈良刑務所、この監獄の門から引かれているとみるのが、「有力」とするのが正しそうだ。

こうした件を本人が言えない、クエンティン・タランティーノのように放埒に発言できないのは著作権の問題が大きい。

これは後述する。

人形アニメ『バヤヤ』が重要であるのは、素材源

サッカレーの中編『ばらと指輪』はＤＱＶの素材源として、ネットスラングなら「ほぼ確」、ほぼ確定となっている。

ライオンをパンサー（ 豹 ）に代えてベビィパンサー、キラーパンサーになっている。“ビアンカのリボン” はベチンダの靴と端切れが元であろう。いつも持っている黒い杖から「黒杖」と呼ばれる魔女によって、ガミガミ（ 登場人物名 ）はノッカーに変化させられる。これは石像にされてしまう人物たちであり、“ストロスの杖” は黒杖そのものであろうし、“変化の杖” の素材源だろう。

この石像に関しては BBC ドラマの「冬物語」に登場するハーマイオニーの件も含まれているだろう。

また「まほうのよろい」という単語も出て来る。これに魔法の槍、魔法の馬がある。

堀井は早稲田漫研出身なので、『まんが道』での『ばらと指輪』のマンガ化 (註○) の件で知ったのではないか？　特にマンガ内での魔法のバケツは、ダンジョン内での仕掛けのモチーフとなっているとみてとれる。

今回、『ばらと指輪』の翻訳原典にあたるため、小学館の『少年少女世界の名作文学』を紐解いてみたが、どうやらこの全集がドラクエシリーズの種本 (註○) となる。

カンダタは芥川龍之介の「くもの糸」の主人公の盗賊の名からきているが、選者の川端康成は芥川と交流がある。無論、「くもの糸」は全集に収録されている。

シェイクスピアにおける、モンマス列王史、ホリンシェッド年代記、そしてプルターク英雄伝の三大材源 (註○) にあたるのが、小学館の『世界の名作文学』であるとわかった。

これにシー・ヴェンチャー号の遭難のような、時事ニュースから材を取るように、統一協会の件等が織り込まれる。

しかし、情報公開できるかは、微妙な問題、複雑な事情があって、なかなかされない。

これはゲームソフトだけではない。

『アルプスの少女ハイジ』で有名な藁にシーツをかけてベッドメイクする際にハイジが浮くのは、『百年の孤独』のレメディオスがシーツで「昇天」した話から引いたのは、推測はできる。『百年』が放送前年に翻訳出版されているため、高畑勲のリアリズムで固められた映像の中に、急にこのマジックリアリズムが導入されているため、異様な印象を与えるが、確定は難しい。

ガルシア・マルケスの著作権が現在（ 2022 年 ）も有効であり、高畑の「『ハイジ』の海外版は私の作品ではない」は現地放送用に編集され、吹き替えもされているためだが、ある種の法廷闘争に巻き込まれないための発言、自衛の策 (註○) とも受け止められる。

文学界隈ではレメディオスの詩的真実と呼ばれている、この件（ くだり ）はマルケスのインタビューで素材源は確定している。このように素材源が確定するのは、珍しい。

噂話の真相 (註○) なので著作権の問題が無いから公開できるが、著作権がある内は公開しにくい。

北の教会が光の教会のポジネガの関係であるが、残念な事に、移植作やリメイクでは「改築」されている。国内の著作権法では、芸術性のある建築物には、著作権がある。集合住宅のような工業生産物で「大量生産」されるモノは、著作権は無いとされるが、安藤のような芸術家として認知されている一点モノ、デザインを起こしている構造物、特にコンペティションを勝ち抜いた構造物は、確実に著作権があり、写真撮影してうかつにネットにアップにできないように、「参考にしました」と言えない。

そして、『バヤヤ』は権利が失効し、また復活した。21 世紀になり、著作権者は法人格な

ため公開から 50 年で失効し、職務著作とはいえ自然人トルンカも死後 50 年経過したが、ＴＰＰの影響で著作権法が国内で改正され、いわゆるミッキーマウス法案通りの 70 年に延長されてしまう。( 註○ )

著作権の問題であれば、まだわかる。国内外差の微妙な問題をさらに複雑化させる事情がある。

光の教団は統一協会をモデルとしたと、公けにはできないだろう。その他、いろいろな諸問題がからむ。北の教会は国内著作権問題だけであればわかるが、宗教的な事情、キリストを象徴する十字架モチーフは海外向けのソフトリリースをすると、消費者群の帰依する宗教・分派の違いにより宗教観が大きく異なるため、宗教建築には、それなりの配慮をしなくてはならない。これらの事情が重なってリメイクでは、繰り返すが「改築」されている、という事である。

斯様にして、素材源の特定は難しい。

ネットスラングの「ほぼ確」を与えるのは、ひいきめを抜きにすると出しがたい。だから、贔屓目であるのは否めないが、贔屓目を無くすと、まったく候補がわからなくなる。あるいは可能性がありすぎて決めきれなくなる。

私は冗談で仮に、素材源について堀井本人 ( やスタッフ関係者 ) に訊ねても、「バヤヤ」としか答えないと、かつて書いた事がある。

事実、「バヤヤ」としか答えようがないかもしれない。

素材源の探求は、終わりたくても終われない。

完成後、丸内に数字を振る

○　ガリバー旅行記も巨人の国と小人の国だけで、フウイヌム国とラピュタ国が無い妙録版である。反論としてミダス王のエピソードが収録されておらず、再反論として収録されたギリシャ神話からもれているため、シリーズを重ねた結果、「手に触れた物を黄金に変える」が採用されるまで時間がかかった、とも。

○　ホリンシェッドの年代記は「イングランド、スコットランド、アイルランド年代記」が原題に近い。プルタークの英雄伝こと「対比列伝」は英雄の対比であり、グレイグとホメロスのようにある英雄とある英雄を対比させて語るのである。

田中芳樹の『アルスラーン戦記』第一巻あとがきにおいても言及されるモンマスの「ブリテン王列伝」はアーサー王伝説が本当のイングランドの歴史として語られているとされる。

迷惑このうえ無い。

○　ＤＱシリーズロト三部作制作期間前後でテレビドラマ「まんが道」が放送され、ポロロッカという自然現象の如く、マンガ原作を手に取った……のも想像される。やはり漫研出身者だったからだろう。

○　高畑の著作である『アニメーションの挑戦』にて『やぶにらみの暴君』と『王と鳥』の法廷まで行った権利問題の経緯を高畑は自ら著述している。そんな高畑は、うかつな事は言わない。

○　娘が駆け落ちしてしまい、その件はバツが悪く「昇天した」と話す母親。『百年』執筆中にマルケスが屋外に出ると、隣の家の庭で娘がシーツを干していた。この二つのモチーフをかけ合わせたのが、詩的真実である。
　上橋と二木をかけ合わせたのも、確かならば「誌的真実」であろう。

○　2023 年現在、トルンカスタジオの著作権であれば、『バヤヤ』は失効、
トルンカ本人の著作権も失効、間もない。

付記
　公開しているので、同様な内容を再び書くのは気が引けるが、私はスクウェア・エニックスに入社できず、ゲーム評論家時代を終え、実作に入る事はできなかった。千田幸信のようなプロデューサーになりたかったのであるが。
　マンガ「ありえない未来の思い出たち」や「ヴァリアント・オブ・ゼルダ」を堀井本人が読んだのか、まったくの偶然出会ったのか、それを私に訊かれても、「バヤヤ」としか答えようがない。
　『スターウォーズ』シリーズは幾つも起訴を抱えている。結婚を自由にできない身分制度や階級社会を変える事が出来ず、知財の法治を怠ってきた日本の結果なのだろう。

ドラクエ研究指針　等の　広告欄

# 広告

coucoku05.jpg

https://www.amazon.co.jp/dp/B013XV2BVI

現在はアマゾン　の　kindle　のみで販売中
kindle アンリミテッド　での　閲覧も可能

ラノベを読めない
ゲームをできない
SQUARE SOFT
Fortune Quest
フォーチュンクエスト6
DRAGON QUEST
全ての宗教二世へ

金の広告 000.jpg

シン・ゲームレビュー　見つからない弾丸は逆行弾となる『ドラゴンクエストⅤ』

著　　五島千尋

制　作　Puboo
発行所　デザインエッグ株式会社