

『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

小宮真樹子

1. はじめに

日本を代表するビデオゲームのひとつ『ドラゴンクエスト』（以下、ドラクエと表記）シリーズは、1986年のリリース以来人気を誇る国民的ロール・プレイング・ゲーム（以下、RPGと表記）である。「ドラゴンの探求」というタイトルが示すように、作中には西洋騎士道文学風のモチーフが散りばめられているが、アーサー王ロマンスとの関連は薄かった。

しかし2017年の7月29日に発売された『ドラクエXI 過ぎ去りし日々を求めて』には、アーサー王を連想させる要素、特に聖杯物語へのオマージュのような描写が多く含まれている。本稿は現代日本サブカルチャーへの影響の一例として、『ドラクエXI』とアーサー王伝説との繋がりを分析する。

2. 日本におけるRPGの勃興（1980～90年代）とアーサー王物語

まずは一般的にRPGと呼ばれるビデオゲームのジャンルについて簡単にまとめたい。『ドラクエ』などは厳密にはコンピュータ・ロール・プレイング・ゲーム（以下、CRPGと表記）と呼ぶべきであり、テーブルトーク・ロール・プレイング・ゲーム（以下、TRPGと表記）に端を発する（多根清史106頁、さやわか80-81頁）。TRPGは作中の登場人物になりきったプレイヤーの行動を、裏方であるゲームマスターがルールブックに従って進行させてゆく仕組みである。戦いにおけるダメージといったランダムな数字が必要な際はサイコロを用い、パラメータの増減などは紙に記録した。

そして、TRPGの源泉には西洋中世文学があった。アメリカ生まれの“Dungeons & Dragons”（1974年）はTRPGの元祖にして本家と呼ぶべき作品であるが、人間、エルフ、ドワーフなどの種族が仲間となって旅をする枠組みには、J.R.R. トールキンの『指輪物語』の影響がはっきりと見て取れる（ひこ・田中18頁）。オックスフォード大学の教授でもあったトールキンは高名な中世英文学者であり、その研究業績には中世英詩の傑作“Sir Gawain and the Green Knight”の優れたエディションも含まれる。

しかし、TRPGには一人でのプレイが不可能だったり、ゲームマスターが複雑な処理を引き受けねばならないといった難点があった。そうした演算をコンピュータに任せる形で、“ZORK”（1980年）や“Ultima”（1980年）、“Wizardry”（1981年）といったCRPGが誕生した（多根109-113頁）。

これらのゲームは日本で翻訳販売されたが、国内のメーカーも独自のRPGを開発し、人気を

博した¹⁾。中でも、アーサー王との関連で注目すべきはスクウェア（現スクウェア・エニックス）社のファミリーコンピュータ（以下、ファミコンと表記）ソフト、『ファイナルファンタジー』（1987年）だろう。『ドラクエ』と共に日本のRPGを代表するこのシリーズには、一作目からほぼ毎回「エクスカリバー」という武器が登場するのだ。

同社のクリエイターはアーサー王物語に興味があったようで、ゲームボーイソフト『聖剣伝説 ファイナルファンタジー外伝』（1991年）やスーパーファミコンソフト『半熟英雄 ああ、世界よ半熟なれ…!!』（1992年）にもエクスカリバーを登場させている。時にはジョークアイテムのような扱いもされたが、スクウェアのゲームを通じてアーサー王伝説を知ったプレイヤーは少なくなかったであろう。

また、任天堂のファミコンゲーム『ファイアーエムブレム 暗黒竜と光の剣』（1990年）にもエクスカリバーが登場する。タイトルに含まれる「光の剣」の名前としてはではないが（主人公マルスが扱う宝剣は「ファルシオン」である）、仲間の魔術師マリク専用の呪文として、エクスカリバーは特別な待遇を受けている。

翌1991年、同じ任天堂から発売されたスーパーファミコンソフト『ゼルダの伝説 神々のトライフォース』でも、アーサー王伝説に基づく剣の描写が見受けられる。主人公が若き日のアーサーのように、石に刺さった「退魔のつるぎ（マスターソード）」を引き抜く場面があるのだ。これらの例は、任天堂のアーサー王伝説への関心の証左となるだろう。

連鎖反応のように、1990年代の日本では、アーサー王の固有名詞を使ったビデオゲームが続々と発売された。カプコンのアーケードゲーム『ナイツ・オブ・ザ・ラウンド』（1992年）は「アーサー」「ランスロット」「パーシバル」いずれかのキャラクターを選んで戦う横スクロールアクションである。またクエスト社の『伝説のオウガバトル』（1993年）ではランスロット、ウーサー、トリスタン、パーシバル、ガウェインが、その続編の『タクティクスオウガ』（1995年）ではミルディン（マーリンのウェールズ名）が登場人物の名に用いられている。さらに同年、カプコン社のロボット格闘ゲーム『サイバーボッツ』にも、老騎士ガウェインが登場した²⁾。これらのゲームは、20世紀末の日本のビデオゲーム業界におけるアーサー王への関心の高まりの一端を示していると言える。

3. 『ドラクエ I-X』とアーサー王伝説

だが、そうした日本のRPG業界の動向にもかかわらず、『ドラクエ』シリーズは長い間、アーサー王伝説に特別な興味を示さなかった。

『I』-『III』における伝説の勇者の名前「ロト」は、円卓を代表する騎士ガウェインの父「Lot」と同じである。しかし、この名は旧約聖書のソドムとゴモラのエピソードにも登場するうえ、シナリオライターの堀井雄二自身が、由来は特に意識していないと語っている（『ドラゴンクエスト III マスターズ・クラブ』45頁）。ただの偶然の一致であり、クリエイター側が意図したものではないのだ。

こうした『ドラクエ』シリーズと中世ヨーロッパの微妙な距離感を、『文学としてのドラゴンクエスト』の著者さやわか氏は以下のように分析している。

もちろん、ドラクエの物語は西洋のハイファンタジー的な世界観やストーリーをベースにはしています。『ドラクエI』が描いているのも、竜を倒してお姫様を救うという古典的なヒロイックファンタジーの物語です。しかし堀井は、いわばそのような小説をいったん漫画化したものを、ゲームの上で描こうとしていると言えます。「勇者」は『アーサー王物語』に登場する騎士というよりもアニメのヒーローのような存在に近いですし、「魔法」だって必殺技のようなビームが指先から出るようなイメージになっているのです。（84頁）

確かに、『ドラクエ』シリーズは西洋中世を土台としつつも、それに現代日本人好みのアレンジを加える傾向が強いようである。

ただし、マンガのように変更されているとはいえ、『ドラクエ』には中世ヨーロッパの雰囲気息づいている。では、具体的にどのようなモチーフが見受けられるのか。そして、アーサー王伝説との関連はあるのか。まずはシリーズよりいくつかの作品を、例として取り上げたい。

さやわか氏が指摘しているように、初代『ドラクエ』は攫われた姫君を救い出し、邪悪の化身・竜王を退治する物語である。ドラゴン退治の逸話はアーサー王伝説においてはゴットフリート・フォン・シュトラースブルクの『トリスタンとイゾルデ』に含まれているが、この物語では王女イゾルデは宮廷にとどまったままであり、悪竜に拉致されていない。むしろ『ドラクエ』の雛形となったのは、中世ヨーロッパで広く知られた聖ジョージの伝説ではないだろうか。彼がドラゴンの手から王女を救ったエピソードは、ヤコブス・デ・ウォラギネによる聖人伝『黄金伝説』などに記されている（84-98頁）。イングランドの守護聖人として、そのシンボル（白地に赤十字）は今でも国旗として親しまれている。

続編『ドラクエII 悪霊の神々』の敵は、邪教の神官ハーゴンである。プレイヤーはローレシアという国の王子となり、同盟国ムーンブルクを滅ぼした異教徒を倒す旅に出る³⁾。これは11世紀末から複数回にわたり、イスラム教徒の人々からの聖地エルサレム奪還を目指した、いわゆる十字軍運動を連想させる。

このように、『ドラクエI』と『II』には中世ヨーロッパ的な設定が見受けられるが、アーサー王伝説と直接の関係は見いだせない。『II』の仲間キャラクターである「サマルトリアの王子」の名前が「アーサー」になる場合もあるが、これはあくまでランダムな名前のひとつとして用意されているにすぎないのだ。

『III そして伝説へ…』になると、冒険の舞台に古代エジプトや開拓期のアメリカのような文化圏も含まれるようになり、時代や場所が中世ヨーロッパ風に限定されなくなってゆく。さらに『I]-『III』で三部作のシナリオが完結し、『IV 導かれし者たち』以降で主人公が探求すべきドラゴンが神のごとき存在「マスタードラゴン」に変更されると、『I』のシナリオで示されていたシリーズタイトルと聖ジョージ伝説との関連も失われる。

続く『ドラクエV 天空の花嫁』（1992年）では興味深いネーミングが見受けられる。この作品では一部の敵モンスターを仲間にできるのだが、その中の一人「まほうつかい」の名前が「マリン」に設定されているのだ。『ドラクエV』は1992年発売、タイミング的にも日本の多くのゲームがアーサー王の固有名詞を使い始めた時期とも一致している。さらに「スライムナイト」という魔物を仲間にすると、1体目の名前は「ピエール」だが、2体目は「アーサー」である。「ナ

イト]で「アーサー」とは、非常に中世騎士道文学のテイストを感じさせる。

ただし、「まほうつかい」も「スライムナイト」も、『ドラクエV』をクリアするうえで仲間にする必要はない。アーサー王伝説ゆかりの固有名詞ではあるが、これらの名前を目にすることがないままエンディングを迎えたプレイヤーも多かったと思われる。

シリーズの中でも、2004年発売の『ドラクエVIII 空と海と大地と呪われし姫君』は西洋中世の要素をふんだんに使っていた。巡礼地や修道院、それに聖堂騎士団といった史実上のモチーフが数多く登場するのである。

とりわけ、奇しくも14世紀イングランドの詩人、ジェフリー・チョーサーの作品と共通する要素が多い。たとえば、ゲーム中盤のアスカンタ王国で、主人公たちは愛する伴侶を失って嘆き暮らす王に、夢を通じて亡き妻の姿を見せる。これは『公爵夫人の書』冒頭の物語を彷彿とさせる。夫セイスの安否を嘆いて暮らす王妃アルシオネに、夢の神モルフェウスが似姿を届けるのだ(『チョーサーの夢物語詩』62-214行、『チョーサー 初期夢物語詩と教訓詩』62-214行)。

もちろん、そもそもの出典は古代ローマの詩人オウィディウスの『変身物語』だが、『ドラクエVIII』の制作陣はチョーサー経由でこの物語を知ったのかもしれない。というのも、「エジエウス」という名前の賢者がゲームに登場するからだ。これは『カンタベリー物語』の「騎士の物語」に登場する「エジウス(榊井訳による表記, 135頁。原文ではEgeus, 2838行)」に由来するようである。ギリシア神話経由の場合は通常「アイゲウス(Aigeus)」と表記されるであろう人名だ(呉 69頁)。

チョーサーとの関連を思わせる表現は他にもある。『ドラクエVIII』の主人公たちは「神に深い悲しみを捧げるべく 長い旅を経た4人の巡礼者」と描写されているのである⁴⁾。この文面はチョーサーにおけるエジウスの、次の言葉を思わせる——「この世は悲しみに満ちた街衢にすぎないのだ。われわれはここかしこと通り行く巡礼者なのだ」(136頁)。

中世英文学からインスピレーションを得たであろう部分は多く見受けられるものの、残念ながら『ドラクエVIII』は直接アーサー王伝説を活用しているわけではないようである。「身分を知らずに成長した主人公が、冒険のすえに王家の生まれであることを見だし、姫君と結ばれる」という筋書きはトマス・マロリーの『アーサー王の死』における騎士ガレスやラ・コート・マル・タイユら「名無しの美少年(フェア・アンノウン)」の類型に一致する。しかし、これは『デガレ』などの中世ロマンス作品にも広く見受けられる物語構造で、アーサー王伝説には限定されない。

確実にアーサー王と関連があり、かつ重要なモチーフが登場するのは『ドラクエX オンライン』だ。驚異的な治癒能力を持つ「レムルの聖杯」というアイテムが存在するのである。悪しき力に蝕まれ正気を失いつつあるグレン国の王を、主人公は「レムルの聖杯」と「グロリスのしずく」を用いて助ける。

しかし聖杯はあっさりと主人公の手を離れてしまい、メインのストーリーからはすぐに姿を消す。アーサー王の騎士たちにとって重要な探求の目標であった聖杯は、『ドラクエX』ではクリアに必須ではない、枝葉のシナリオのひとつとして扱われる。

『ドラクエX』ではワーグナーの作品を意識した「人形たちのラグナロク」という逸話も存在する。この点から推察するに、「聖杯」はフランスの詩人クレチアン・ド・トロワなどの中世騎士道ロマンスからではなく、19世紀オペラを介して題を取っているようである。実際、『ドラク

エ X』には主人公が宿敵へ戦いを挑む際に白鳥型の船に乗るシーンがあるが、これは日本の観光地の遊覧船にまつわるジョークであると同時に、ワーグナーの「白鳥の騎士」ローエングリンも彷彿とさせる。

以上の点から、『ドラクエ I-X』はアーサー王伝説にそこまで関心がないように思われる。いくつかの固有名詞と、中世ヨーロッパ文学に由来すると思われる要素が散りばめられているに過ぎなかった。けれど、それを大きく覆したのが2017年発売の『ドラクエ XI 過ぎ去りし日々を求めて』であった。現代日本風のアレンジは加えられているものの、このゲームには色々なアーサー王伝説のモチーフを見いだすことができるのである。

4. 『ドラクエ XI』におけるアーサー王のモチーフ

『ドラクエ XI』におけるアーサー王物語の影響としてもっとも直接で分かりやすいのは、勇敢な騎士たちを率いた名君として、同名の王が讃えられていることである。長くなるが、以下にふたつ引用する。

『はるか遠き故郷 バンデルフォン』という本だ。

かつての大国 バンデルフォンは
黄金の獅子王と呼ばれた
若き名君 アーサーが治めていた。

アーサー王は 民の生活が守られるよう
優秀な兵士を育て 強力な騎士団を有するなど
民のことを 第一に考え 慕われる王であった。

しかし その栄華は 長くは続かなかった。
突然 魔物たちが現れ 王国を襲ったのだ。
アーサー王は 騎士団を率い 立ち向かったが……

攻防むなしく 王国は滅び去った。
魔物たちは バンデルフォンの軍事力をおそれ
襲ったといわれているが 真実は わからない。

はかなく散った 王国の跡地からは 今でも
アーサー王の無念の声 が 聞こえてくるようだ。
あの悲劇は 決して忘れてはならない。⁵⁾

<バンデルフォン王国跡のまめちしき>

花の都と呼ばれていた バンデルフォン王国の跡地。
獅子王と呼ばれた 若き アーサー王が治めていたが
数十年前 魔物の襲撃により 滅びてしまった。
今でも 王国の宝が眠っていると ウワサされている。⁶⁾

『ドラクエ XI』の世界に直接登場することはないものの、優れた騎士たちを率いた過去の英雄「アーサー王」の栄光は人々の間で語り継がれている。

もちろんこれ以外にも、ゲーム内にはさまざまなアーサー王伝説の要素が散りばめられている。過去を見る特別な能力を備えている主人公は「悪魔の子」として王国を追われるが、この設定は魔法使いマーリンを彷彿とさせる。13世紀初頭のロベール・ド・ボロンの物語によると、マーリンは悪魔の父親を持っていたために、今までに起きたすべての出来事を知る能力を授かる。

悪魔は、行われ、語られ、起きた全てのことを知る業をもっていたので、子どももその力をもった。そして全知の我が主は、母親が悔い改めて告白し、浄化の告解を受けていること、心の底から悔悛の情を示していること、今回の出来事は彼女の意思に反していたこと、そして彼女が洗礼盤で洗礼を受けていたことを考慮され、母親の罪が子どもに差し障らないよう望まれた。そこで子どもに未来の出来事を知る力と知恵とお与えになった。こうした理由で、その子は悪魔から過去に行われ、語られ、起きたことを知る力を受け継ぐこととなった。(『魔術師マーリン』41-42頁)

全知全能の神に対し、悪魔の知識は過去に限定されるものだとロベールは説明する。さらに、「悪魔の子」という呼称は、いくつかのアーサー王物語でマーリンに用いられている。たとえば、後期流布本サイクルの『続メルラン』では“fiex d’anemi”や“fiex dou dyable” (“La Suite du roman de Merlin” 330)、マロリーでも「悪魔の子」(青山社版 127 頁;井村訳 191 頁。原文では“a devyls son” 126)と書かれているのだ。

『ドラクエ XI』の主人公は悪しき魔術師に操られた王から命を狙われるが、アーサー王伝説でもマーリンが同様の体験をする。ジェフリー・オブ・モンマスの『ブリタニア列王史』やロベール・ド・ボロンの物語によると、塔の建設が上手くいかずに困っていた当時の国王は占星術師に助言を求め、父を持たない子の血をモルタルに混ぜるようにと告げられる。その指示に従って王はマーリン殺害を命じるのである(ジェフリー 174 頁;『魔術師マーリン』74-101 頁; Geoffroy 71; Robert, “Merlin” 202-37)。

そして、『ドラクエ XI』では不思議な剣が物語の鍵を握る。選ばれし者しか手にすることができない特別な武器なのだが、これはアーサー王伝説の中でもとりわけ有名な「石に刺さった剣」のモチーフを連想させる。ロベール・ド・ボロンの物語に初めて登場したこの剣は、身分を知らぬまま成長した少年アーサーの正統な王位継承権を示すきっかけとなった。アーサー王の死後、後継者探しに揺れる王国の人々の前に、不思議な剣の刺さった鉄床が現れる。そこには次のように刻まれていた——「この剣の持ち主、すなわち剣を引き抜くことのできた者は、イエス・

キリストに選ばれし、当国の王となるだろう」（『魔術師マーリン』232頁）。力自慢の騎士たちが我こそはと挑戦するが、成功するのは先王の実子アーサーだけだ。『ドラクエ XI』でも同様に、主人公に定められた魔法の剣に手を触れようとして、仲間が失敗する演出がある。やはり、剣を扱う資格を持つのは主人公に限定されているわけである。この「勇者のつるぎ」の描写は、アーサー王伝説との関連を強く感じさせたようで、Nadia Oxford による *US Gamers* の記事は、『ドラクエ XI』のことを「エクスカリバーをロトのつるぎに置き換えたアーサー王物語」と表現している。海外のユーザーからも、両作品の共通性が指摘されているのだ。

このように、『ドラクエ XI』にはアーサー王からの影響と思われる要素が多々見受けられるが、中でも非常に印象的なモチーフ、アーサー王伝説では「嘆きの一撃」と「漁夫王」と呼ばれるものについて、少し詳しく分析したい。

聖なる武器が、資格なき者の手により振るわれることで災いが起り、多くの命が奪われる。この「嘆きの一撃」は聖杯にまつわる出来事として、アーサー王伝説の中でもフランス後期流布本サイクルや、その影響下で書かれたトマス・マロリーの『アーサー王の死』の中で語られている。前者によると、「嘆きの一撃」はとてつもない破壊をもたらす行為である。後期流布本サイクルは未邦訳だが、マロリーの該当箇所は『ドラクエ XI』発売以前に、ふたつの翻訳が出版されている。本稿では、より古い青山社版（1995年）から引用する。

「残念なことに」とマーリンは言った。「この婦人の死のために、そなたは、主イエス・キリストが受けられた打撃を除けば、およそ人間が加えただけで一番悲惨な一撃を振り降ろすことになる。というのも、そなたはこの世で最も誠実で最も尊敬すべき騎士を傷つけ、そしてその一撃で三つの王国が十二年間ひどい貧困と不幸と悲惨な状態に突き落とされるのだ。そしてその騎士は長い間その傷が治らないのだ」（74頁⁷⁾）

魔術師マーリンによると、「嘆きの一撃」は立派な人物に怪我を負わせ、大地を荒廃させるものだという。この不吉な予言は現実となり、騎士バリンが聖なる槍でペラム王を攻撃することにより引き起こされる（88頁⁸⁾）。その結果、城は瓦解し、バリンは意識を失った。数日後、我に返った彼は旅を再開するが、自らの引き起こした災厄を目にする。それが実際どのような被害をもたらしたかは、以下のように描写されている。

それから彼は幾つもの美しい地方や町を通して先に進んだが、どこでも人が殺され死んでいるのに気づいた。そしてまだ息のある者はいずれも泣き叫んで言った。

「ああ、ベイリン。あなたのためにこの国々はひどい復讐を受けることになってしまった。あなたがペラム王に与えた悲惨な一撃のためにこの三つの国は滅ぼされてしまった。そして復讐は最後には必ずあなたの上に落ちるであろう」（同掲書、89頁⁹⁾）

なお、マロリーが依拠した後期流布本には、木々が倒れ、穀物は実りを失い、村人の半数が命を失ったと具体的な状況が記されている（“Suite” 167頁）。「嘆きの一撃」により壊滅的な被害をこうむった王国は、不毛の地へと変わり果ててしまうのだ。

これと類似した展開が、『ドラクエ XI』の中でも起こる。主人公たちが聖なる武器「勇者のつるぎ」を手に入れようとしたところ、魔王の策略によって奪われてしまう。その剣による一撃が生命の根源である「命の大樹」を枯れさせ、緑あふれる大地は荒涼とした世界に変えられてしまう。大怪我を負った主人公は永い眠りにつき、目を覚ました後で多くの人々が命を奪われたこと、大地から実りが失われたことを知る。『ドラクエ XI』における大きなシナリオの転換点である。

アーサー王伝説において、「嘆きの一撃」で傷つけられる人物は「漁夫王」と呼ばれる。彼は12世紀に書かれたクレチアン・ド・トロワの韻文ロマンから登場し、その名の通り、主人公と最初に出会う時は川で釣りをしている。

するとそのとき、上流の方から、一艘の舟が下ってくるのが見えた。舟には二人の男が乗っていた。そこで騎士は立ちどまり、待ち受けた。おそらくかれらが自分のところまで、舟を漕いでくるだろうと思ったのである。ところがかれら二人は、漕ぐのをやめて、川のまん中に静かに止まった。大変にしっかりと錨を下ろしたのだ。そして、へさきの方にいる人物が漁をした、釣り糸を使って、釣り針には餌としてハヤよりすこし大きいくらいの、小魚をとりつけて。(198頁)

この謎めいた人物の起源にはさまざまな説があるが、漁夫王伝説の原形として、フィリップ・ヴァルテールはアイルランドの「フィアナ物語群」を挙げている(144頁)。賢きドルイド僧が知恵をもたらす鮭を捕まえて、弟子が偶然その恩恵を被る筋書きである。確かに若く未経験な主人公を導き、知恵を与えようとする漁夫王の姿とも重なる。またクレチアンが聖杯の物語を著した古仏語では「釣り人 (pêcheur)」と「罪びと (pécheur)」の発音が共通しているため、「漁夫王」はこうした言葉遊びから生み出された可能性がある(ヴァルテール 144頁)。しかしながら、『ベルスヴァルあるいは聖杯の物語』における漁夫王の役割は曖昧なままで、物語は未完となる。

クレチアンの作品に補足説明を加える形で物語を著したロベール・ド・ボロンは、謎のオブジェだった「グラール」をキリストの杯だと説明し、同時にこの聖遺物を魚と結びつけた。聖者アリマテアのヨセフが最後の晩餐に擬えて作ったテーブルの上には聖杯^{グラール}と魚が置かれ(『聖杯由来の物語』214頁; “Le Roman de l'estoire dou Graal” 2497-510行)、グラールの語源は「人の手に捕らえられていた魚が逃げ出して水底に飛び込んだときのような充実感」(『聖杯由来の物語』216頁; “Le Roman de l'estoire dou Graal” 2657-70行)だと説明され、聖杯の守護者については「彼を正しい名で呼ぼうとする者は、彼を<豊かな漁夫> [漁夫王]と呼ぶがよい。この恩寵がきざして以来、彼は魚を釣ることによって、日々名誉をいや増すことだろう。」(『聖杯由来の物語』228頁; “Le Roman de l'estoire dou Graal” 3343-48行)と記されている。

こうしたロベールの説明は、突飛ではない。というのも、古来よりキリスト教は魚と緊密な繋がりがあったからだ。「イエス・キリスト、神の子、救い主」の頭文字を取ると、ギリシア語で「魚」を意味する「イクティス」になる(宮下 90頁)。さらに新訳聖書には、それまで魚を捕まえていたシモンに向かい、イエスが「今後は人々を捕らえるように」(Luke 5:10)と告げる場面がある。イエスがわずかな食料で大勢を養う奇跡を行ったときも、人々に与えたのはパン

と魚であった（John 6:5-11）。

「魚」や「釣り」のイメージは、『ドラクエ XI』でも象徴的に用いられる。シナリオの冒頭、籠に入れられて川を流れてきた赤子の主人公は、釣りをしていた老人に拾われる。まさしく「魚ではなく人間を捕らえる」、ルカによる福音書を擬えているようである。そして大樹が枯死した後、深手を負った主人公は魚に姿を変えられ、海底で傷を癒した後で漁師に釣り上げられて地上へ戻る。キリストの磔刑と復活しながらである。また、一行を天へと導く空飛ぶクジラも、釣竿に形を変えた「天空のフルーツ」によって呼び寄せられる。このように、『ドラクエ XI』では魚釣りは庇護や生命力の回復と関連づけられているのだ。

ロベールの描いた漁夫王はキリストのような人物であったが、13世紀ドイツの文人ヴォルフラム・フォン・エッシェンバッハは、漁夫王を自らの罪により大怪我を負った人物だとしている。彼は聖杯の守り手でありながら、高慢の罪により罰を受けたのだ。

「騎士殿、そこには一人の王がいて、昔からアンフォルタスという名前で知られている。王は、貧しい私にもまたそなたにも憐憫の情を催させるような悲惨な目に遭われて苦しんでおられるが、それは傲慢の報いなのだ。彼は若さと富強がわざわいし、節度を踏み外したミネネを求めたために、世の人々をも悲しませることになったのだ。かような行為は聖杯には断じてふさわしくない。聖杯のもとでは、騎士も小姓も放恣を慎まなくてはならぬ。謙虚な心があれば、不遜な気持ちは抑えられるはずだ。（251頁）

漁夫王は深手を負って苦しんでいるが、ヴォルフラムはその原因をアンフォルタス自身の罪に帰している。優れた人物でありながらも、過ちの代償を課せられているのだ。

偉人、罪人、釣り人というイメージは、『ドラクエ XI』のとある人物とも重なり合う。旅の途中で海へ転落した主人公は、彼岸と此岸のはざまのような場所で「預言者」と名乗る人物に遭遇する。魚釣りをしている預言者は、迷える主人公にアドバイスを与え、正しき探求の道筋へと戻すが、この人物には漁夫王と多くの共通点が見いだせる。釣りをしている姿はもちろん、実はヴォルフラムの漁夫王のように過ちを犯し、「嘆きの一撃」を引き起こした張本人でもある。彼（女）は過去の英雄のひとりでありながら、度を越した力への欲求により魔王になった人物の良心なのだ。そして自らの罪過を悔い、その叡智によって主人公を導くのである。

さらに、『ドラクエ XI』と聖杯伝説には興味深い符合が見られる。どちらも植物の枯死と再生の物語と解釈できるのだ。クレティアンの物語に登場して以来、聖杯にはさまざまな描写がされてきたが、ジェシー・ウェストンは1920年に出版した研究書 *From Ritual to Romance* において、聖杯、漁夫王、嘆きの一撃は植物の再生神話に由来するとしている。

このように、これらのページで提案されている理論は、植物崇拜と聖杯ロマンス群の間の明白な関係だけでなく、聖杯物語に存在する（一見するとまったく無関係、共通の源泉を持つようには見えない）異教的な色合いの説明にもなる。（筆者訳、171頁）

聖杯物語は、全面的に文学的あるいは大衆の想像によって生み出されたものではない。そ

の根底には、いくらか変化させられているが、古代の儀式の記録が存在している。その究極の目標は物理的であれ精神的であれ、生命の根源の秘密に至る儀式なのだ。(筆者訳、203頁)

つまりウェストンはアーサー王伝説における「嘆きの一撃」と聖杯による回復を、植物が枯れた後に再び芽を出す「生命の循環」を表す逸話だと考えたのである。冬の訪れにより荒れ果てた土地も、季節が廻って春になれば緑が蘇ることを示すと分析したのだ。

奇しくも、これは『ドラクエ XI』における命の大樹の描写とも一致する。上述のように、敵に奪われた「勇者のつるぎ」の一撃により、大樹はいったん枯れてしまう。しかしその後、主人公たちが魔王を倒すと、枯れていた樹は再び芽吹き、大地に豊かさが戻ってくるのである。

そしてシナリオを完全にクリアした後に流れる真のエンディングでは、命の大樹がドラゴンとしての真の姿を現す。つまり、ゲームのタイトル『ドラゴンクエスト』とは、『XI』においては「大樹の探求」に他ならないことが種明かしされるのである。さらに生命の樹が聖杯神話と共通していることを重ね合わせると、このゲームの題名(Dragon Quest)は「聖杯の探求(Grail Quest)」とも読み解けるのだ。

『ドラクエ XI』には、「過ぎ去りし時を求めて」というサブタイトルが付けられている。これは過去の『I』-『X』を総括する内容であることを仄めかすと同時に、1913年から1927年にかけて出版されたマルセル・ブルーストの小説『失われた時を求めて』へのオマージュのようである。確かに、どちらの作品も時間と記憶をテーマとしており、ブルーストの語り手は過去の経験を植物の種子に喩える(12巻、358頁)。

しかし、ブルーストよりも『ドラクエ XI』に近いイメージを提示しているのは、ウェストンの研究に触発された T. S. エリオットの詩『荒地』(1922年)ではないだろうか。

「四月は最も残酷な月、死んだ土から
ライラックを目覚めさせ、記憶と
欲望をないませにし、春の雨で
生気のない根をふるい立たせる。」(1-4行)

周知のごとく、この描写は14世紀イングランドの詩人ジェフリー・チョーサーの『カンタベリー物語』のプロローグを踏まえた内容である。「四月、甘美なる雨により植物が開花する時期に人々は巡礼へ赴く」という形でチョーサーは『カンタベリー物語』を開始する。それに対し、エリオットは「死に絶えた大地から、生命と記憶と木の根がうごめく」イメージを描き出した。そして「木の根」「記憶」「荒廃した大地からの植物の再生」といったモチーフが『ドラクエ XI』と共通している。主人公は過去を再現する能力を秘めているが、それは命の大樹の根を通じて呼び起こされる。ゲーム副題が示す「過ぎ去りし時」とは、植物の根に蓄積されているのである。¹⁰⁾

『荒地』は一見すると難解な詩であるが、謎めいた表現のひとつひとつに文学的意味が籠められている。その構想には、ジェイムズ・ジョイスの小説『ユリシーズ』も大きく貢献した。古代ギリシア、ホメロスの『オデュッセイア』を20世紀初頭のダブリンに置き換える大胆な構成

に触発され、エリオットも『荒地』を完成させたのである。モダニズムを代表する彼らの作品は、キャラクターの名前ではなく、筋書きやイメージに依拠して神話を再生させた点がきわめて斬新であった（池田 38-39 頁）。エリオットが『荒地』に用いた手法は「断片性、引用、パロディ、多声性、神話的枠組み、高尚芸術と大衆文化の混交」（長畑 163 頁）と述べられているように、さまざまな引喩に満ちている。『荒地』は過去のテキストという土壌の上に成立している作品なのだ。

そしてアメリカの詩人・エリオットが中世の聖杯ロマンスを語り直したように、『ドラクエ XI』もまた伝説の再生産であると見なすことができる。「過ぎ去りし時を求めて」というサブタイトルは、同シリーズの過去作品への言及であるだけでなく、作中に散りばめられたさまざまな神話¹¹⁾や伝説のモチーフを指すとも解釈できるのだ。『ドラクエ XI』は命の大樹を中心に据えた、21 世紀日本における新たな聖杯探求譚なのだと見えよう。

しかし何故、『ドラクエ XI』にアーサー王伝説のような設定や描写が数多く見受けられるのであろうか。『X』における「レムルの聖杯」が、『XI』の方向性を定めたのか。2013 年と 2015 年にロベール・ド・ボロンの物語が日本語に翻訳され、聖杯についての知識が得やすくなったためなのか。あるいは、アニメ・ゲームとして爆発的な人気を誇る『Fate』シリーズの「聖杯戦争」から触発されたのか。それともスクウェア・エニックス制作の別ゲーム『ミリオンアーサー』シリーズに起因するものなのか。その原因としては色々な可能性が推測できる。

ただし、以下のことだけは間違いないだろう。幅広い層から支持を得ているゲームシリーズ『ドラクエ』の最新作にアーサー王と共通するモチーフが多く含まれていることは、たとえ直接中世の作品を参照して生み出されたものでなくとも、2017 年の日本においてアーサー王伝説がいかに浸透しているかを証明するものである。

5. おわりに

このように、『ドラクエ XI』にはさまざまな形でアーサー王伝説の影響が見受けられる。主人公には魔術師マーリンのような特徴があり、選ばれし者しか手にできない不思議な剣が存在する。物語の中盤の悲劇は「嘆きの一撃」を彷彿とさせ、漁夫王のような預言者も登場する。そして何より、このゲームが「命の大樹」という植物の再生物語である点が、ウェストンの考えた聖杯伝説の図式と共通している。

最近では、『Fate / Grand Order』や『モンスターストライク』、『グランブルーファンタジー』といった多くのソーシャル・ネットワーク・ゲームが円卓の騎士たちの名前を使用している。現代日本のサブカルチャーにおけるアーサー王の影響として、そちらの方に注目が集まりがちだが、『ドラクエ XI』はプロットに依拠する形でのアーサー王伝説の再生だと言えよう。そして、古い伝説を養分として『ドラクエ XI』という新しい物語が命を得る図式は、エリオットが『荒地』で駆使したモダニズム文学の手法とも一致しているのである。

注

本稿は 11 月に立命館大学で開催されたシンポジウムの内容を加筆修正したものである。

- 1) その独自性から、日本の CRPG は JRPG とも呼ばれる。
- 2) カプコンのアーサー王伝説への関心、それに TRPG への造詣の深さは特筆に値する。というのも、同社は「アーサー」という名前の主人公が甲冑に身を包んで戦うファミコンゲーム『魔界村』(1985年)や、“Dungeons & Dragons”をベースにしたアクションゲームシリーズも開発しているからだ(『ダンジョンズ&ドラゴンズ タワー オブ ドゥーム』1994年、『ダンジョンズ&ドラゴンズ シャドーオーバーミスタラ』1996年)。
- 3) 異形の怪物ではなく、信仰を異にする人間たちとの戦いであることは、小説版の描写に如実である。敵の魔術師と対峙した主人公たちは、相手が自分たちとあまり変わらぬ若者であることを知り驚愕する(上巻86-87頁)。また、戦いに敗れた神官ハーゴンは、魔物のような外見から老人の姿に戻って絶命する(下巻217頁)。
- 4) 魔王の鎮座する暗黒魔城都市の石碑に刻まれている文章である。全文は以下の通り。
「汝の背を見つめる 4つの像は／神に 深い悲しみを捧げるべく／長い旅を経た 4人の巡礼者である。
「道に迷いし 巡礼者に／大いなる 闇の守りを……。」
- 5) この内容は、旅の途中で訪れる「ネルセンの宿屋」1階本棚の書物に記されている。
- 6) この情報は、ゲームのロード時にランダムで表示される。
- 7) 井村訳では116頁。
- 8) 井村訳では134頁。
- 9) 井村訳では136頁。
- 10) 5-7行目の「冬はほくたちを暖かくまもり、大地を／忘却の雪で覆い、乾いた／球根で、小さな命を養ってくれた」もまた、『ドラクエXI』で記憶喪失になった主人公の相棒カミュが、雪国で幼少期を思い出してゆくシーンを彷彿とさせる。
- 11) たとえば、触れたもの全てを黄金に変えてしまう少女の悲劇はミダス王の物語に由来すると思われる。他、アポロとディアナという名の兄妹など、『ドラクエXI』にはギリシア神話に由来するモチーフも多い。

Bibliography

Primary Sources

- The Bible: Authorized King James Version with Apocrypha.* Oxford: Oxford UP, 1997. Print.
- Chaucer, Geoffrey. *The Riverside Chaucer.* Ed. Larry D. Benson. 3rd ed. Oxford: Oxford UP, 1987. Print.
- Chrétien de Troyes. *Le Roman de Perceval, ou, Le Conte du Graal.* Ed. William Roach. 2nd ed. Genève: Droz; Paris: Minard, 1959. Print.
- Eliot, T. S. *The Waste Land: A Facsimile and Transcript of the Original Drafts Including the Annotations of Ezra Pound.* Ed. Valerie Eliot. London: Faber and Faber, 1971. Print.
- Geoffrey of Monmouth. *The Historia Regum Britannie of Geoffrey of Monmouth: I. Bern, Burgerbibliothek, MS. 568.* Ed. Neil Wright. Vol. 1. Cambridge: D. S. Brewer, 1985. Print.
- Lancelot-Grail: The Old French Arthurian Vulgate and Post-Vulgate in Translation.* Norris J. Lacy, gen. ed. Trans. Martha Asher et al. 5 vols. New York: Garland, 1993-96. Print.
- Malory, Thomas. *The Works of Sir Thomas Malory.* Ed. Eugène Vinaver. Rev. P. J. C. Field. 3rd ed. 3 vols. Oxford: Clarendon, 1990. Print.
- Robert de Boron. *The Didot Perceval.* Ed. William Roach. Philadelphia: U of Pennsylvania P, 1941. Print.
- . *Merlin and the Grail: Joseph of Arimathea, Merlin, Perceval: The Trilogy of Arthurian Romances Attributed to Robert de Boron.* Trans. Nigel Bryant. Cambridge: D. S. Brewer, 2001. Print. *Arthurian Studies* XLVIII.

- *Mertin: Roman du XIIIe siècle*. Ed. Alexandre Micha. Genève: Droz, 1979. Print.
- *Le Roman de l'estoire dou Graal*. Ed. William A. Nitze. Paris: Champion, 1971. Print.
- La Suite du roman de Merlin*. Ed. Gilles Roussineau. 2nd ed. Genève: Droz, 2006. Print.
- The Vulgate Version of the Arthurian Romances*. Ed. H. Oskar Sommer. 7 vols. 1913. New York: AMS, 1969. Print.
- Weston, Jessie L. *From Ritual to Romance*. 1920. New York: Anchor, 1957. Print.
- ヴォルフラム・フォン・エッシェンバハ『バルチヴァール』（加倉井肅之、伊東泰治、馬場勝弥、小栗友一訳）1974年、郁文堂。
- エリオット、T.S.『荒地』（岩崎宗治訳）2010年、岩波書店。
- クレチアン・ド・トロワ「ペルスヴァルまたは聖杯の物語」（『フランス中世文学集2 愛と剣と』天沢恵二郎訳）1991年、白水社。
- ゴットフリート・フォン・シュトラースブルク『トリスタンとイゾルデ』（石川敬三訳）1976年、郁文堂。
- 『サイバーボッツ』1997年、カプコン、セガサターン用ゲームソフト。（※1995年より稼働しているアーケード版の移植）
- ジェフリー・オヴ・モンマス『ブリタニア列王史：アーサー王ロマンス原拠の書』（瀬谷幸男訳）2007年、南雲堂フェニックス。
- ジェフリー・チョーサー『完訳カンタベリー物語（上）』（榊井迪夫訳）1995年、岩波書店。
- 『チョーサーの夢物語詩：公爵夫人の書、名声の館、百鳥の集い』（塩見知之訳）1981年、高文堂。
- 『チョーサー 初期夢物語詩と教訓詩』（笹本長敬訳）1998年、大阪教育図書。
- 『聖剣伝説 ファイナルファンタジー外伝』1991年、スクウェア、ゲームボーイ用ゲームソフト。
- 『ゼルダの伝説 神々のトライフォース』1991年、任天堂、スーパーファミコン用ゲームソフト。
- 高屋敷英夫『小説ドラゴンクエストII 悪霊の神々』上下巻、1989年、エニックス。
- 『タクティクスオウガ Let Us Cling Together』1995年、クエスト、スーパーファミコン用ゲームソフト。
- 『伝説のオウガバトル The March of the Black Queen』1993年、クエスト、スーパーファミコン用ゲームソフト。
- サー・トマス・マロリー『完訳 アーサー王物語』上下巻（中島邦男、小川睦子、遠藤幸子訳）1995年、青山社。
- トマス・マロリー『アーサー王物語』全5巻（井村君江訳）2004年-07年、筑摩書房。
- 『ドラゴンクエスト』1986年、エニックス、ファミリーコンピュータ用ゲームソフト。
- 『ドラゴンクエストII 悪霊の神々』1987年、エニックス、ファミリーコンピュータ用ゲームソフト。
- 『ドラゴンクエストIII そして伝説へ…』1988年、エニックス、ファミリーコンピュータ用ゲームソフト。
- 『ドラゴンクエストIV 導かれし者たち』1990年、エニックス、ファミリーコンピュータ用ゲームソフト。
- 『ドラゴンクエストV 天空の花嫁』1992年、エニックス、スーパーファミコン用ゲームソフト。
- 『ドラゴンクエストVIII 空と海と大地と呪われし姫君』2004年、スクウェア・エニックス、プレイステーション2用ゲームソフト。
- 『ドラゴンクエストX オンライン』2012年-、スクウェア・エニックス、Wii用ゲームソフト。
- 『ドラゴンクエストXI 過ぎ去りし時を求めて』2017年、スクウェア・エニックス、プレイステーション4用ゲームソフト。
- 『ナイト・オブ・ザ・ラウンド』、1994年、カプコン、スーパーファミコン用ゲームソフト。（※1992年より稼働しているアーケード版の移植）
- 『半熟英雄 ああ、世界よ半熟なれ…!!』1992年、スクウェア、スーパーファミコン用ゲームソフト。
- 『ファイアーエムブレム 暗黒竜と光の剣』1990年、任天堂、ファミリーコンピュータ用ゲームソフト。
- 『ファイナルファンタジー』1987年、スクウェア、ファミリーコンピュータ用ゲームソフト。
- ブルースト、マルセル『失われた時を求めて』全13巻（鈴木道彦訳）1996-2001年、集英社。

- ヤコブス・デ・ウォラギネ『黄金伝説』第2巻（前田敬作，山口裕訳）2006年，平凡社。
ロベール・ド・ボロン「聖杯由来の物語」（『フランス中世文学名作選』横山安由美訳）2013年，白水社。
—『魔術師マーリン』（横山安由美訳）2015年，講談社。

Secondary Sources

- Dungeons & Dragons Official Homepage*. Wizards of the Coast Games, 1993. Web. 22 Jan. 2019.
Oxford, Nadia. "The Day I Finally Met *Dragon Quest's* Creator." *US Gamer*. Gamer Network, 2018. Web. 6 Apr. 2018.
池田栄一「『荒地』 テクノ・モダニズムが生んだポリフォニー」（『モダンにしてアンチモダン T. S. エリオットの肖像』高柳俊一，佐藤亨，野谷啓二，山口均編）2010年，研究社，35-51頁。
梶茂一『ギリシア神話（下）』1979年，新潮社。
さやわか『文学としてのドラゴンクエスト——日本とドラクエの30年史』2016年，コアマガジン。
多根清史『教養としてのゲーム史』2011年，筑摩書房。
『ドラゴンクエストIII マスターズ・クラブ』1988年，JICC出版局。
長畑明利「『活力』と『原罪』 パウンドとエリオット」（『記憶の宿る場所 エズラ・パウンドと20世紀の詩』土岐恒二，児玉実英監修）2005年，思潮社，158-72頁。
ひこ・田中『ふしぎなふしぎな子どもの物語 なぜ成長を描かなくなったのか？』2011年，光文社。
フィリップ・ヴァルテール『アーサー王神話大事典』（渡邊浩司，渡邊裕美子訳）2018年，原書房。
宮下規九朗『モチーフで読む美術史』2013年，筑摩書房。