

2018 年度 言葉とコミュニケーション

前期自由課題レポート

ドラゴンクエストにおける

ふしぎなおどりとMPの関係について



学籍番号 11827041

情報デザイン学科 クロステックデザインコース

山田 宇矩

1 はじめに

ドラゴンクエスト（以下 DQ）とゆうゲームを知っているだろうか。1986 年度にスクウェアエニックス（旧名 エニックス）社より第 1 作目が発売された世界的に人気の RPG ゲームである。現在 2018 年 5 月の時点で 11 作目まで発売されている。

DQ シリーズでは沢山の登場人物、及びモンスターが登場するが、その中で「どろにんぎょう」、とゆう名前のモンスターが存出て来る。そのモンスターは、操り人形を思わせる姿をしており、ストーリーの道中で数ある中の一つの敵として現れる。

さて、この「どろにんぎょう」にはある特徴がある。DQ シリーズでは、「こうげき」や「ぼうぎょ」等の基本的な行動の他に各キャラクター、モンスターは固有の技や呪文を持っているが、その中で「どろにんぎょう」は「ふしぎなおどり」とゆう技を使用する。それはどういった技なのかとゆうと、踊ることで対象とする相手の「MP」を減らす、といったものである。ここで一つの疑問が浮かんでくる。はたしてただ踊るだけで相手に影響を与える事は可能なのだろうか。この問題に対して、私はこのレポートにおいて、「ファンタジーだから」などといった言葉では片づけず、しかし、ファンタジーであることも念頭に置きながら考察していく。

2 「MP」

まず「MP」についてだが、ゲームによっては、「メンタルポイント」や「マナポイント」など正式な名称は異なる。DQ のゲームソフトに付属している説明書では、正式名称はマジックパワ

一、と記述されている。このため、このレポートでは「MP」は魔法、及び呪文に関するものとして扱う

このゲームにおいて、「MP」は呪文（魔法）を使う際に消費される数値を指す。そして、DQでは「MP」が無くなっても呪文を使用できなくなる以外のデメリットは無い。呪文を使うなどをして消費された「MP」は主に宿に泊まる、要するに就寝することで回復する事ができる。これの他に、「いのりのゆびわ」や「まほうのせいすい」といったアイテムなどで回復をすることができる。

さて、「ふしぎなおどり」と「MP」密接に関係していると言えるだろう。したがって、「MP」はどこに存在し、そして流れているか考察しなければならない。私はそれに対して二つの仮説を立てた。

一つ目は体内生成説である。食物で接種した中で余剰なエネルギーを脂肪分のように「MP」として変換し蓄えている、とゆうものである。就寝による回復は就寝中に食べ物を消化した事によるものとこの説では説明できる。また数値上「MP」が無い時の扱いだが、それは余剰エネルギーとして蓄えた「MP」が無くなった状態として説明できる。

二つ目は体外供給説である。「MP」が酸素、窒素等と同じように空気中に存在していると仮定。それを踏まえ、酸素と同じように呼吸により摂取し生活のためのエネルギーとして消費されている、とゆうものである。この説において、呼吸における「MP」の供給と生活をするために消費するエネルギーは同じ量であるとし、就寝中の回復は消費するエネルギー量が減るため供給が上回ったことによるものとする。そして消費されなかった余剰の「MP」は肺の中の貯蓄する場所（肺胞、またはそれに類似する器官であるだろう）に溜まり、呪文を詠唱する際に消費され

るのである、と考える。また、肺に余剰となる「MP」が無い時を、数値上無い状態とする。

以上の二つの仮説が考えられる。これに加えて踊りそのものについても考察をする。

3 「ふしぎなおどり」

さて、「ふしぎなおどり」について考察していくが、それにあたり、単語に含まれている「不思議」の意味について知らなければならぬ。

goo 辞書によると、

1 どうしてなのか、普通では考えも想像もできないこと。説明のつかないこと。また、そのさま。

2 仏語。人間の認識・理解を超えていること。人知の遠く及ばないこと。

3 非常識なこと。とっぴなこと。また、そのさま。[1]

と説明されている。

この中で私が注目した点は、「普通」では考えも想像もできない、非常識なこと、とゆう文である。これらの文と「ふしぎなおどり」から、人族には存在しない、もしくは特殊なもののため、一般的には広まっていない踊りである、と考察できる。これに対し、近い例としては民族舞踊を挙げられるだろう。

小林正佳の「踊りと身体の回路」では次のように述べられている。

民族舞踊の場合には、長い淘汰を経てきた舞踊の動き自体極めて自然な運動法則に適っていることが、こうした出逢いを広く生み出す基になってきたように思われます。（中略）こうした自然な様式は、一朝一夕に産み出されたものではありません。そこには、各地の芸能全般を貫く、共通の歴史的背景があったのです。[2]

ゲームのしている中で「ふしぎなおどり」がどのような動きをしているか知ることは出来ないが、しかし、その動きは必然性があったのだろう。そして、それこそが「MP」を奪うために必要な動きだと考えられる。

4 なぜ「ふしぎなおどり」は。

これまでの仮説から、「MP」の項目で挙げた二つの仮説のように「どろにんぎょう」も独自の方法を用いて生活に必要な「MP」を摂取しているものと考えられる。そして、その方法として「ふしぎなおどり」を行っているのでは無いだろうか。

雨乞いとゆうものがある。資料が無いので具体的な説明は省くが、現代の私たちにとってはなんの科学根拠もない迷信じみた儀式でしかありません。しかし DQ ではどうでしょうか。シャーマン、おばけや幽霊、神さまなど私たちにとっては非現実的なものが存在しており、バギ、デインなどといった呪文の上

位によっては天候を変えることが可能であるでしょう。そうすると雨乞いは DQ においては可能なものかもしれません。

雨乞いについて触れましたが、もし「ふしぎなおどり」が雨乞いに近いものであり、呼ぶものが水ではなく「MP」だった場合はどうなるでしょうか。方向性を持たせれば、任意の場所の「MP」を呼び寄せることが可能でしょう。

それと「MP」の項目で挙げた、体外供給説を合わせて考察することで、

「ふしぎなおどり」を行うことによって対象の周囲から「MP」を奪い、貯蓄していた余剰「MP」を使わせ、数値を減少させた、

とゆうことがわかることだろう。

[1]goo 辞書 デジタル大辞典（小学館） ふ-しぎ[不思議]の項より。

[2]小林政佳「踊りと身体の回路」 p63

参考文献・参考資料

- ・ goo 辞書 デジタル大辞典（小学館）
- ・ 小林正佳「踊りと身体の回路」1991 年