

なぜ遊び人は賢者になれるのか

1年 T科 イニシャル M.S.

・つれづれなるままに

多分ドラクエIIIをやっていて「遊び人だけは悟りの書無しで賢者になれる」、この事実を知ったとき多くの人が驚いたのではないかと個人的には思います。

身内話ですが、筆者にゲームを教えてくれた父は21世紀が始まるくらいまで遊び人のこの事実を知らなかったらしく、「なんで遊び人なんか賢者になれるんだ」とかなり腑に落ちない様子でした。

たしかに戦闘中遊んでばっかで邪魔だわ、尻触ってセクハラ紛いのことするわで、どこを見ても「賢い」とか「悟り」からほど遠いようにも感じます。

という訳でドラクエIX発売も近いようですし、今回はドラクエネタということでこの「遊び人」と「賢者」に関して考察を加えてみました。

ちなみに今回のネタに関しては「勇者ロトが選んだ遊び人なんだから特別な才能があって当たり前だろ」みたいな身も蓋もないような突っ込みはやめていただけるとありがたいです…。

・遊び人ではなく道化師？

遊び人の定義というものを求めて広辞苑を見ると、「一定の職業を持たずぶらぶらと暮らしている人。特に、ばくち打ち。やくざ。」「遊びに巧みな人。遊び好きな人。放蕩者。道楽者。」という説明で書かれていました。

おそらく現代風に言えばニートも含まれるでしょう。というかこれだけ見るとまんまFFVIのセツァーですね、ハイ。ドラクエの世界に来れば彼もテラみたいな賢者になれるのでしょうか？(爆)

さて、これだけ見るとちょっとドラクエの遊び人とはかけ離れている気がします。彼らは遊びに巧みで遊び好きではあっても放蕩者や道楽者とはかけ離れていますし、そもそも**ダーマ神殿で『転職』できるのにも関わらず『一定の職を持たず』とはこれ如何に。**(…と思いましたが、ファミコン版ではダーマ神殿では遊び人には転職できないのでしたっけ。なんだか墓穴を掘りそうなので以下はスーフファミ版として話を進めます(爆))

ダーマ神殿でわざわざ洗礼を受けてなれるんですから、それこそ一定の収入を得られる(社会的に認められているかは別として)れっきとした職業なのでしょう。

筆者自身としては、遊び人男のグラフィックを見るに明らかに現実におけるピエロ、すなわち道化師ですし、ある意味では道化師こそがドラクエ世界における遊び人のイメージなのではないかと考えます(まあバニーガールを道化師と云っていいのかは分かりませんが)。

ちなみに同じく広辞苑によれば道化師とは「人を笑わせるおどけた言語・動作に巧みな者、それを生業とする者」であるとか。意味合いはピッタリです。

あ、でも同じようなことをやっているドラクエIVのパノンは「旅芸人」だったよなあ…。やっぱり何か違いがあるのだろうか…。

なお、賢者はやっぱりそのまんまな意味だったので割愛。それとクロノトリガーの三賢者って新約聖書の東方の三賢者からネタを持ってきてたんですね。今回調べた際に初めて知りました。

・史実に基づいて考える

まあ書く気力も無いので遊び人と芸人の違いは無視するとして(爆)、道化師と仮定して遊び人を見てみると面白いことが分かりました。

中世ヨーロッパなどでは『**宮廷道化師**』というちゃんとした職業が存在し、この職に就いた者は宮廷内で最も身分が低い代わりに、「主人を笑わせる、喜ばせる」ことが仕事であったため宮廷内で唯一無二、王様に対して無礼を働いても許されるという『**特権**』を持っていたそうです。

また、普段から奇妙な行動をすることが仕事であった彼らは多少おかしい行動を取っても怪しまれないことから、王様のスパイとして諜報活動を行うようなこともあったみたいなので、もしかするとこのような「表と裏の二面性」もドラクエにおける遊び人のイメージに関連するのやもしれません(大分無理矢理ですけど…)

さて、ここで賢者の方にも視点を向けますと、中世ヨーロッパにおいて「賢者」と呼ばれていた人物は基本的に学問の進んだイスラムの方からやって来た人物が多いようで、学問的にまだ黎明期にあったヨーロッパ人にとっては、彼らイスラムの知識・学問・考え方というのはおそらく恐れすら抱かせるまさに「魔法」のようなものだったとも考えられます。当時のキリスト教はそんな彼らを**異教の魔術を使う者**だという認識があったらしいです。アーサー王物語にも魔法使いとして登場する(ドラクエⅢでも、Ⅴでも、仲間の魔法使いのデフォルト名の1つで登場しますよね)「マーリン」なんか良い例ではないでしょうか。

これはかなり妄想入っていますが、道化師としてヨーロッパに入って来たイスラム人が宮廷道化師として王に仕え、王に魔法のような進言した結果「賢者」になる…う〜ん RPG のネタとしては十分アリですね(笑)

ただし、「**王が本当に意見を聞きたいときは道化師に聞いた**」というような話もあるくらいですからあながちこれは的を射ているのやもしれません。

というかそもそも上記の道化師の二面性のある職業事情から見ても実は道化師とはかなり有能な人間でないと務まらない職である可能性は高いです(**考えてみれば人を笑わせ楽しませるのも人として賢くなければ無理ですよ…**)。

我々は道化師もとい遊び人というものをちょっとナメ過ぎていたのかもしれない…まあ実際に一回のレベルアップで使いもしない MP が異常な程上がる姿には度肝を抜かれますが。

・番外編:真面目に「悟り」を考える

さてさて「**有能で無ければ賢者はおろか道化師にすらなり得ない**」ということが分かった所でドラクエに話を戻しましょうか。

ドラクエⅢにおいて、遊び人と(勇者と賢者を除く)他の職業を分けるファクターは、賢者に転職する際に「悟りの書」が必要であるかどうかということ、この一点に尽きるでしょう。

では果たして悟りとは何なのでしょう、というか遊び人は一体何を悟っているのでしょうか。

私と私の弟が愛読してやまないマンガに「ドラゴンクエスト外伝 ロトの紋章」という作品が

あります。この作品に登場する大賢者カダルのお話によれば、「賢者は、賢者になった際の契約により子を遺すことができない」とのこと。筆者はこの続編の「紋章を継ぐ者」は読んでいなかったりするため、物語の上での整合性は分かりませんが、もしかしてここで悟っているのは…性欲などの本能的な欲求からの脱却、という事なのでは…？

そういえば同じく呪文に長けた魔法使い(男)も僧侶(男)もかなり年行ってますし(どういう意味かは想像にお任せします。ちなみにどちらも女の方はスルーしてあげてください(爆))

たしかにドラクエにおける賢者というのは、人以上の力を後天的に得ているため、これから考えれば何か大きな代償があっても仕方ないとも言えます(逆に言えばメリットも大きい訳ですが)。

中国でも昔、出世するために宦官になるという行為が平然となっていて行われていましたし、このような行為があったとしてもおかしくありません。しかし本質的には不道德な行いであるがために、そのような方法全般が「悟りの書」とカムフラージュされて隠されたのではないのでしょうか。

…でも、それではなぜ一見そのようなことに一番目が無さそうな遊び人がここで言う悟りを持っているのでしょうか？

一応、前項の話に出た宮廷道化師の話を書き返しますと、どうやらこの職は元々身体的に疾患や障害を持っていた人間になる事が多かったらしいのです。仮にその設定が反映されているのならば、切り捨てなければならない物を初めから持っていない、という可能性も出てきますが、これではあまりに暗いし、差別的ですし、筆者の人間性が疑われかねません。

ここは多少厨二病臭くても、遊び人が「世界中の人を笑顔にできるなら、俺(私)は人間で無くなってもいい…」みたいな実に欲の無い清らかな心を持っているからじゃないだろうか、と、夢のある事を書いてみたいと思います(爆)

え、FFIVのテラには娘がいたじゃないかって…？

orz

・まとめにならないけどまとめ

まずはこのような駄文を読んでいただき誠にありがとうございました。いろいろと書きましたが、結局遊び人が賢者になれるのは「**遊び人に賢者になれる特権を与えれば、中には使ってくれるプレイヤーもいるだろう**」という身も蓋もないというか合理的というか、そんな理由から来ているらしいです(爆)

ぶっちゃけこれを始めから書いていればわずか4~5行で会誌の原稿は書き終えたことでしょう(苦笑)

まあ、ですがこういうしょーもない事を真面目に考えることも一つのゲームの楽しみ方かなあ〜とか好意的に受け取って頂ければな、と思います。

なお来年はもっといい文章が書けるよう頑張りたいです。というかちゃんと自分でゲーム作ってその紹介がやりたいなあ…。

おわり