

容認できないもうひとりの自分を受容する物語 — 『ペルソナ4 ザ・ゴールデン』の物語と ゲームシステムをめぐって—

森 貴 史

0. RPGにおける物語性の体験

1996年9月にプレイステーション用ソフト『女神異聞録ペルソナ』がソフトウェアメーカーのアトラスから発売されてから、2016年でロールプレイングゲーム(以下、RPGと略記)『ペルソナ』シリーズが誕生して20周年を迎えた¹⁾。『ペルソナ』シリーズは、いわゆるJRPG(ジャパニーズ・ロールプレイングゲーム)に分類される。すなわち、プレイヤーが主人公を経由してゲーム内世界のできごとに干渉し、その変化を鑑賞するといった、主人公やキャラクターの群像劇によってアニメ作品の世界をゲームとして旅するようなタイプの、ストーリー性とキャラクター性が重視される日本特有のRPGのことである²⁾。

とりわけ、本稿で論じるところの『ペルソナ4 ザ・ゴールデン』(以下、P4Gと略記)は『ペルソナ4』(2008年)のリメイク作でありながら、2012年6月の発売以来、プレイステーションVitaのRPGジャンルでは最高の販売数を誇るソフトなのである³⁾(図1, 2)。

ちなみに、テレビゲームによって物語体験を享受するRPGは、虚構の世界の内部でもうひとりの自分を体感するゲームである⁴⁾。RPGをプレイすることは、モニターのなかに現実の物語とは異なるもうひとつの〈世界〉を発見し、そこに展開する〈物語〉を読みとり味わいつつ、そこにみずからの意志を反映させて〈参加〉し、さらにその経験をほかのプレイヤーやゲームの製作者(送り手)と直接的・間接的に〈共有〉するという、ストーリーのみを味わうこと



図1 『ペルソナ4 ザ・ゴールデン』
ジャケット



図2 『ペルソナ4』ジャケット

を越えた濃密にして多重的・複合的体験なのだ⁵⁾。

RPGでの物語体験から獲得される(ほかの物語形態とは異なる種類の)満足度とは、物語世界内へ参加することと深い関係にあると同時に、語りの一部を物語の受け手であるプレイヤー自身が担当していることにも依拠している。そのような体験が可能となるのは、RPGが技術革新によって生み出された新規の物語形態であって、十分な物語性とさらにその先に新しい形の文学性を生成する可能性を有するメディアでもあるからである⁶⁾。

こうした物語性と文学性を胚胎するテレビゲームというメディアが内包する物語を、それも2014年の発売以降、プレイステーション Vita というコンシューマハードのRPGジャンルで最高の販売数を記録した『P4G』の物語を、ゲームシステムとともに論じることが本稿の目的である⁷⁾。

1. 地方都市と人間関係

『P4G』の物語に多大なリアリティを付与しているのは、その卓越した舞台設定にある。物語の舞台は具体的な位置情報はないものの、八十稲羽市^{やそいなば}という地方都市であって、この町の東方には工業都市化した沖奈市という大都市が位置している。地理的な設定として、鮫川が八十稲羽市東部と西部のあいだを流れており、東部にはさびれつつある稲羽中央通り商店街、西部には出店2年目の大型ショッピングモールのチェーン店ジュネスが展開している。

この八十稲羽市の設定は、21世紀の地方都市の特徴をそのまま複製したかのようなリアリティを醸成している。というのも、八十稲羽市は、三浦展^{あつし}が外食産業のファストフードから借用した造語であるところの「ファスト風土化」された地方都市そのものであるからだ。

「ファスト風土化」は1980年代以降に発生した地方都市や農村部の郊外化を意味しており、地方で地域固有の歴史、伝統、価値観、生活様式を有するコミュニティが崩壊したかわりに、ファストフードのように全国一律の均質な生活環境が拡大の一途をたどった事態が「ファスト風土」と名づけられたのである⁸⁾。

かつて地域社会のコミュニティの中心で、地域社会における人間関係の核となる場所であった「商店街」を衰微させたのは、イオンモールなどに代表される大型ショッピングモールである⁹⁾。『P4G』の舞台八十稲羽市に存在するのは、ジュネスという架空のショッピングモールだが、本質的には郊外型ショッピングモールの代名詞なのである。

1990年代以降のモーターライゼーションによって生じた大型ショッピングモールが立ち並ぶ郊外は、地方の若者にとって「ほどほどの楽しみ」をあたえており、余暇がまったく楽しめない田舎とも刺激的すぎる大都市とも異なる、地方都市独自の魅力を産出している。現代の地方に生きる若者にとって、そこは家族と同世代の仲間だけで構成される、地域社会を介した煩わしい人間関係が排除されている生活空間なのである¹⁰⁾。

しかしながら、地方都市の「ファスト風土化」と同時に進行したのは、消費資本主義社会への移行であった。1980年代中期以降、日本社会を支えてきた価値観は急速な多元化が進行すると同時に、人びとの欲望も大幅に多様化してきた。結果として、産業界が教育機関に期待する人材も、画一的大量生産を前提とした工場労働に従事するような均質な人間ではなくなり、多種多様な欲望にもとづいた商品ニーズに 대응するべく創造的な感性をもった人間へと移行していく。中曽根内閣下の臨時教育審議会の答申によって、教育政策は大きな方針転換がはかられて、「個性の重視」が教育指針となった¹¹⁾。

それゆえ、現在の日本では、多様な生きかたがそれぞれ等価なものとして認められるようになり、ものごとの価値にも絶対的な序列はなくなった。人びとの価値観が多元化し、多様なライフスタイルが承認されるようになった今日の社会では、場の空気を敏感に看取り、自分に対する周囲の反応を探っていかなければ、自己肯定のための根拠を確認しづらくなっている。生きづらさの性質がかつての社会の拘束力の強さにもとづくものから、人間関係の拘束力の強さに依拠したものへと変化してきたのである¹²⁾。

地方都市を舞台にした『P4G』の物語が展開する過程で、主要登場人物の高校生たちが背負う内面の葛藤が描写されていくのだが、かれらは地方生活の現

代的快適さを楽しみながらも、その一方で拘束力の強大な人間関係のなかで自分自身を容易に肯定できずに生きている。地方都市の生活感とそれに付随する人間関係を背景としているゆえに、主人公の仲間たちの生きることに対する苦悩は、フィクションであるにもかかわらず、強烈なりアルさを現出するのである。

物語冒頭で「ファスト風土化」された地方都市で発生した2件の殺人事件の真犯人を、自身の複雑な内面に煩悶する仲間たちとともに追跡するのが、『P4G』の目的にしてメインストーリーなのだった。

2. サブストーリーとしての「コミュ」システム

『P4G』の物語は、1年間の海外出張による両親の不在のために、高校2年生の主人公が八十稲羽市で小学生の娘菜々子とふたりで暮らす叔父堂島遼太郎のもとに寄宿する4月11日から開始される。その夜、堂島家で主人公の歓迎会が催されてまもなく、地元で殺人事件が発生したために、刑事である堂島は呼び出される。さらに翌日の転校初日にも、殺人事件が続発する。被害者は、演歌歌手柊みすずを妻にもつ国会議員秘書生田目^{なまため}太郎の不倫相手とされる地元テレビ局の女性アナウンサー山野真由美と、商店街のコンシ酒店長女の八十神高校3年生小西早紀で、ふたりの遺体は電柱やテレビのアンテナに逆さづりにされた状態で発見される。

主人公は、この殺人事件の謎を解明しなければ、未来が閉ざされる運命にあると、濃紺の大型高級車というビジュアルを有する謎の空間ベルベットルームの主で長大な鼻が特徴的な容貌の老人イゴールに教えられる。その運命を回避するために、みずから鍛錬していかなければならない主人公の支援がかれと部下マーガレットの役目だと知らされる¹³⁾。こうして、地方都市で発生した猟奇殺人の真相を解明する物語の幕は切って落とされるのである。

前作『ペルソナ3 ポータブル』（2009年、以下P3Pと略記）から継承し、発展させたゲームシステムを実装した『P4G』だが¹⁴⁾、〈死〉という重厚なテーマを描く前作とは異なり、本作は殺人事件をめぐるサスペンスと推理を核と

するゆえに十分にシリアスであるにもかかわらず、どこか明るくコミカルな雰囲気感がストーリー全編にちりばめられているのは、前作『P3P』に対する物語の差異化が意図的になされているからである¹⁵⁾。

主人公は1年間の日常生活パートと「マヨナカテレビ」内のダンジョンパートのふたつの物語空間を自在に往来しつつも、勇気，知識，根気，伝達力，寛容さという5種のステータスを上昇させるのを目的にして、ゲームを進行していくことになる。その過程で重要なのは、『P4G』のゲームシステムの中核である「コミュ活動」をおこなうことだ。

コミュ活動とは、絆が結ばれてコミュが発生したキャラクターとともに時間を過ごして友情を深化させるイベントである。タロットカードのアルカナを名称とするコミュは全部で19種類，その対応相手は7名の仲間のほかに，八十神高校のクラスメイトや家庭教師先の男子中学生，病院で知り合った老婦人などの両若男女に，商店街の神社に棲むキツネなどである。コミュが『P4G』のゲーム性を特徴づける重要なシステムであるのは，ダンジョンでの消費アイテムを入手するための家庭農園でのコマンドでさえ（図3），堂島親子コミュのランクアップに必要なコミュポイントを加算できるように設定されていることか



図3 家庭菜園のコマンド

らも明白である。

コミュのランクを上昇させると、ペルソナを合体させるさいの経験値ボーナス加算や、ダンジョン内では10段階までのランクに対応した支援を戦闘中の仲間たちから受けたりできるほか、そのアルカナ最強の「ペルソナ」入手、各種イベントで特典を獲得することが可能だ。また、コミュ活動中に展開されるのはそのキャラクターをめぐるサイドストーリーであるため、プレイヤーにとっては、物語の享受と同時に主人公の戦闘時でのステータスを上昇させることができる『P4G』の根幹となるシステムなのである¹⁶⁾。

つまり『P4G』とは、自身のステータスを向上させ、コミュの相手を増やし、そのランクアップをおこなう日常生活パートを進行させる一方で、物語の結節点で発生するダンジョンを期日までに攻略して、メインストーリーを進展させていくRPGである。殺人事件の真犯人を追う縦軸の物語とはべつに、コミュはサイドストーリーとして展開される横軸のショートストーリーである。コミュで結ばれた人物のより深い内面の物語を、入念に造型された各キャラクターの妙味を、プレイヤーはゲーム内世界の主人公を経由して体験するだろう。

3. ダンジョン ペルソナ 迷宮と仮面

『P4G』のダンジョンは、降雨の深夜にテレビをみると、自分の運命の相手が映るという八十稲羽市特有の都市伝説の原因となったマヨナカテレビのなかに存在する。テレビの映像は、じつは何者かによってこの異空間内へと拉致されてきた人間の内面とその影響下で造成されたシンボル世界なのである(図4)。

無数のシャドウが棲息するマヨナカテレビと八十稲羽市は連動した世界であって、八十稲羽市で降雨後の霧が発生すると、マヨナカテレビの世界では霧が晴れるという表裏一体の関係にある。そして、霧が晴れば、凶暴化したシャドウの群れがマヨナカテレビに迷いこんだ人間を殺害してしまうために、その人物を八十稲羽市で霧が発生する日までに救出しなければならない。それゆえ、物語が進むと、最初の被害者ふたりはシャドウが群生するマヨナカテレビの異空間へ何者かに幽閉されて、シャドウによる惨殺後に放出されたことが判明



図4 マヨナカテレビ内のダンジョンでの戦闘

する。

謎の敵性存在であるシャドウは、マヨナカテレビと八十稲羽との関係とおなじく、主要人物たちがシャドウとの戦闘で使用する、〈覚悟の仮面〉であるペルソナとじつは同質のものである。シャドウとは人間の精神の抑圧された内面であって、それが制御を失うと、シャドウとなって現象するのだが、人間の自我がそれを制御下に置くことでペルソナとして使用可能になる¹⁷⁾。

ペルソナとはそもそも古典劇において役者が用いた仮面のことであり、人間が外界に対して着用している仮面であるといえよう。個人の人間はこの仮面を経由して社会的な役割やアイデンティティを獲得するのであって、ペルソナこそが個人の人格をあらわすものとされている¹⁸⁾。

しかしながら、『P4G』におけるペルソナとシャドウの設定はおそらくカール・グスタフ・ユング (Karl Gustav Jung, 1875-1966) の心理学に依拠している¹⁹⁾。ユングは人間の普遍的な無意識の内容に共通する基本的な型を認識することが可能であるとして、それを元型 (archtype) と呼んだ。その元型でとりわけ重要としたもののなかに、ペルソナ (persona) と影 (shadow) という2種があり、影^{シャドウ}とは、その個人の意識によって生きられなかった半面、その個

人が承認しがたいとしている心的内容であり、それは文字どおり、その人間の暗い影の部分なすものである。しかしながら、この影が自分のコントロールを離れて、ひとり歩きをはじめの危険性はあるものの、これがあってこそその人間の個性の豊かさであって、いわゆるその人間の「人間味」を形成する不可欠のものである²⁰⁾。

ユングの説明によると、「意識の識閥には、外的な心的世界と内的な心的世界をもっていて、その内的な心的世界が影の世界 shadow-world であって、その自我は自分自身にもわからない謎の世界である。そこには、いまだ無意識のまま、生成しつづける ^{パーソナリティ} 性格 の部分であって、その部分は未完成ながらも成長と変化をつづけているのだが、いまだ ^{シャドウ} 影 のなかにあるにすぎない」²¹⁾。人間はこのネガティヴな内的側面を認識したくはないゆえに、自我の ^{シャドウ} 影 の世界に踏み入り、 ^{シャドウ} 影 の内面を眼前にすることは著しい嫌悪と苦痛をとまうのだが²²⁾、その一方で、こうした否定的な部分に直面し同化しようとするときにはアフーマティヴな意味を有することが多いという二面性をもっている²³⁾。

『P4G』のメインキャラクター7人はそれぞれ、もうひとりの否定的な自分を内包しており、それを受容できずに苦悩する。半年前に転校してきたばかりのジュネス八十稲羽店店長の息子、花村陽介はその素性ゆえに中央通り商店街の人びとに嫌われ、田舎での生活に不満を感じていた。快活で社交的だが男勝りな性格の里中千枝は親友の ^{あまぎ} 天城雪子の女性らしさへの羨望や嫉妬、その雪子に頼られることへの優越感を隠しもつ一方で、稲羽市の老舗温泉旅館「天城屋旅館」の次期女将で容姿端麗な天城雪子自身は、その確定した将来への鬱積した感情に囚われている。商店街老舗の染物屋のひとり息子の ^{たつみかんじ} 巽完二はその強面の男らしい外見とは裏腹に、裁縫や編みものといった女性的な趣味を好む内面に苦悶し、実家が商店街の豆腐屋である ^{くじがわ} 準トップアイドル久慈川りせは「アイドルを演じる」ことに消耗している。マヨナカテレビの謎の住人クマは自身の正体に関する記憶を喪失していたが、その正体がじつは ^{くじがわ} シャドウであったことに懊悩する。探偵業を代々営む一族の5代目 ^{しろがねなおと} 白鐘直斗は女性であるにもかかわらず、鋭敏な推理力と少年のような容貌から「探偵王子」と呼ばれていたが、警察から

は子どもとみなされ、女性であることへのコンプレックスに煩悶していた²⁴⁾。

マヨナカテレビの迷宮とは、そうした自分と対峙する空間なのである。襲来するシャドウを撃破しつつ、このダンジョンを進んでいくのだが、最深部で自分を待っている者は、「そうなりたいという願望を抱くことのないもの」²⁵⁾、シャドウと化したもうひとりの自分である。『P4G』のメインキャラクターたちはダンジョンの最奥へと進み、自身のシャドウと対面し、これを打倒し受容することで、〈困難に立ち向かうための人格の鎧〉であるペルソナとして自身の力へ還元する。すなわち、死と再生を体験し、生のさらなる成長を促進するための通過儀礼イニシエーションを執行しているのだ。この物語構造において、ペルソナそのものの意義と物語での役割は『P3P』よりも重大な機能をになっている。

そのような通過儀礼におけるマヨナカテレビとは、たとえば中世教会内に描画された迷宮図のメタファーである。北フランス、北部・中部イタリアで中世に建設された教会には、迷宮図が教会内の身廊部分に描かれているのだが、と



図5 シャルトル大聖堂の迷宮図

Jeff Saward: *Das große Buch der Labyrinth und Irrgärten. Geschichte, Verbreitung und kultische Bedeutung*. Aarau, München (AT Verlag) 2003, S. 97.

りわけシャルトル大聖堂の迷宮図がよく知られている (図5)。中世教会の迷宮図は、十字軍の時代にはエルサレムへの長大な巡礼の旅を描いたとされるが²⁶⁾、そうした迷宮の入口のほとんどが西へ向かって、つまり死の方向に設置されているのは、迷宮が現世の写し絵であることを示すものであるからだ。教会内部最奥の祭壇に向かうために、信徒たちは迷宮を通過しなければならないのだが、この迷宮をみずからの足で踏破することで、自身のこれまでの生涯を追想させる空間となっている。そして、祭壇から教会出口までふたたび迷宮をたどることは、霊的な死および再生を体験することを意味している²⁷⁾。

ダンジョン最深部で待ち受ける自分自身の否定的な内面が現象化したシャドウを打倒し、その受容によって発現する能力ペルソナを駆使することで、ダンジョン内での戦闘に勝利し (ときには敗北による死と再生を体験^{リセット})、最終的にはダンジョンを踏破するという物語とゲームシステムの融合は、ユング心理学と迷宮での宗教的通過儀礼を結合させた設定とともにこのうえなく秀逸なのである。

4. トリックスターとしての主人公

『P3P』は、物語の舞台となる辰巳ポートアイランドで幼少時を過ごした主人公がふたたびその町へ帰還するところから物語が開始されるのに対して、『P4G』の主人公^{なるかみゆう}鳴上悠は未知の地方都市である八十稲羽へトリックスターとして1年間の期限つきで出現する²⁸⁾。

山口昌男によると、アフリカの神話と民話の主人公は動物説話の「いたづら者」^{トリックスター}であって、この存在にはそのコントロールされないものとしての「自然」と人間世界の秩序 (王権) と新しい価値の創出としての「文化」の双方にあい渉るイメージが託されており、そのことが主人公に「自然」と「文化」の双方の仲介者としての「境界性」を帯びさせている²⁹⁾。それは、まさしく日本古代神話の神イザナギ^{イザナギノオオカミ} (物語終盤で伊邪那岐大神へと成長する) というペルソナを駆使する『P4G』の主人公、鳴上悠にも該当する。かれはシャドウの世界マヨナカテレビと八十稲羽の人間世界とを連結させるふたつの世界の仲介者にして、そ

の境界を往来するトリックスターである。

トリックスターとしてのかれの役割が顕著であるのは、その寄宿先の堂島家においてである。父子家庭の堂島家では、父遼太郎が刑事で多忙ゆえに、ショッピングモールで夕食を購入することが多い家庭環境のため、小学生の菜々子はあたたかい家庭料理を知らなかった。そんな家族関係に料理上手の主人公が加入することで、父と聞きわけのよい娘という関係が変化し、さらに両者の絆が再構成および強化される。つまり『P4G』とは、トリックスターであるアウトサイダーの登場とそのリーダーシップによって、共同体が一新される物語なのである。

ペルソナ強化とともに、主人公のコミュ形成が八十稲羽で発生した殺人事件の真犯人追跡に不可欠であることはゲーム序盤からストーリー上で喚起される。コミュの拡張と伸長がストーリーを正しく進展させるために必要であり、『P4G』がマルチエンディングストーリーであることを暗示するものである。その点でもコミュというゲームシステムと物語が直接に連動していることが提示される。これを敷衍するかのごとく、コミュが新設されるごとに「絆は即ち、まことを知る第一歩なり」と、コミュランクが上限に到達するごとに「汝、ついに真実の絆を得たり。／真実の絆…／それは即ち、／真実の目なり」と説明されるのである³⁰⁾。

物語の鍵となるダンジョンを攻略し、ペルソナが使用可能な仲間を増員していくことは、迂回しているようでありながら、じつはシナリオ進行においては確実に少しずつ〈真実〉へ近づいているのである。マヨナカテレビの迷宮攻略は主人公のペルソナ育成のみが目的ではないのと同様、ダンジョンでの度重なる戦闘もけっして無意味ではなく、まさしく遠回りこそが謎を解明する最短のルートであるのだった。

承認しがたいもうひとりの自分を受容し、それをペルソナとして自身の能力へ変化させたのちに、仲間たちとのコミュは発生する。かれらのコミュで描かれるのは、シャドウ化した内面を容認したのちの成長を描述する物語である。ところが、仲間たちとは異なり、プレイヤーである主人公の成長はステータス

のパラメーターとペルソナに関するもの以外にことさらゲーム内での描写はない。しかし、『P4G』のオープニングムービーに着目すると、そこには鳴上悠の転出前のクラスが描かれている。主人公をともなった担任教師がその転校をクラスメイトたちに紹介しているのだが、だれも聞いていないような喧噪なクラスのようなすが取できる。主人公も八十稲羽市に来る以前には、(少なくともクラス内には)特別な友人もない没個性の人物であったのである。

主人公だけが最大12体のペルソナを所有できる点はたしかに特殊であるが、そのキャラクターはそれほど個性的に造型されていないわけではない。トリックスターとして八十稲羽市に來訪してはじめて、主人公自身の物語が開始されるのであって、鳴上悠もまた自身のステータスの増大と絆の成立につとめ、コミュをランクアップさせることでみずから成長するのである。

かくのごとく、『P4G』の登場人物たちをめぐる物語は、トリックスターの主人公を中心にして有機的に結合する。コミュのエピソード群が田舎町での大きな物語の進行過程にからみとられた小さな物語群であるという構造を知っているのは、プレイヤーのみである。

そして、11月20日に物語は急展開をむかえる。仲間たち、ついには菜々子を異空間マヨナカテレビのなかへ拉致していたのは、最初の被害者山野真由美の不倫相手であった元国会議員秘書、生田目太郎であったという事実がようやく判明する。ところが、生田目はそれが真犯人から被害者を保護する行為だと誤解していただけであった。11月21日以降、八十稲羽市を濃霧が覆い尽くし、体調不良になる住民たちが続出する危機的状況におちいった物語のクライマックスにおいて、錯誤と閉塞の果てに、稲葉署の堂島の部下である新米刑事、足立透こそがじつは真犯人であることを証明するのに、主人公と仲間たちはついに成功するのだ。

この足立透も主人公と同様の役割をになうトリックスター、それも負のトリックスターである。わずかなミスで八十稲羽市という田舎町に左遷され、将来を絶望する足立は、ふたりの女性殺害ののち、生田目を被疑者に仕立て上げ、捜査を攪乱し、連続誘拐事件を誘発させるという、物語における負の役割を演

じるトリックスターといえよう。それゆえ、鳴上悠と足立透の戦いはじつは、八十稲羽市という共同体に出現した正と負のトリックスター同士の戦いなのである。

5. 国生みと神生みの神話を超えて

『P4G』終盤の12月、マヨナカテレビ内のダンジョン「禍津稲羽市」最奥階で、絶望ゆえに凶行を重ねていた真犯人の足立透とそのペルソナ「マガツイザナギ」を、主人公たちは打倒したのち、八十稲羽市をマヨナカテレビの世界とおなじく霧で充満させ、住民たちをシャドウに変貌させようとしていた存在クニノサギリの撃破に成功する。この時点でコミュ活動をこれまで正しくおこなっていると³¹⁾、最終エンディングルートへ到達する物語が進展する。主人公の鳴上悠が八十稲羽市を去る前日の3月20日に、『P4G』の物語開始時から張りめぐらされていた伏線や手がかりがすべて回収されて、ついに最終ダンジョン「黄泉比良坂」への突入が可能となる。

物語開始初日に主人公が挨拶をかわしたガソリンスタンド店員こそ、生田目太郎、足立透、そして鳴上悠にマヨナカテレビへ自由に通行できる能力を付与し、人間世界を攪乱していた八十稲羽土着の神イザナミであった³²⁾。イザナミをそのまま放置すれば、いずれかならず八十稲羽市がふたたび霧の脅威にさらされるのは明白である。

この最終決戦の開幕によって、主人公の初期ペルソナであるイザナギと真の黒幕イザナミがようやく邂逅する。物語の舞台となる八十稲羽という地名、その中央を流れる川が「因幡の白兎」の舞台となった川と同名の鮫川、主人公と仲間たちのペルソナが記紀神話に登場する神々をモチーフとしていたこと。無数のシャドウと同化した生田目太郎から具現化した敵性存在アメノサギリが「山頂のはじめて生じた霧」という意の霧の神「天之狭霧の神」、おなじく足立透にシャドウが流入して実体化した敵性存在クニノサギリが「地上のはじめて生じた霧」という意の霧の神「国之狭霧の神」であって、この2神が伊邪那岐と伊邪那美の神生みによって誕生したこと³³⁾。最後のダンジョン黄泉比良坂最

深部で鎮座するイザナミに直面するために、その異世界へくだっていくこと。こうした記紀神話にもとづく設定と物語が明らかにするのは、『P4G』の世界観が伊邪那岐と伊邪那美の国生み神生み神話から再構成されていたという事実である。

伊邪那美もまた、ユング心理学で解釈すれば、元型の^{グレートマザー}太母に対応する存在である。「地なる母の子宮の象徴であり、すべてのものを生みだす豊饒の地として、あるいは、すべてを呑みつくす死の国への入口」³⁴⁾であって、この意味で伊邪那美の存在は^{ダンジョン}迷宮としての黄泉比良坂そのものでもある。国土を産み落とした母なる神イザナミがのちには黄泉の国にくだって死の神となるといふ、その相反する両義性こそが、生の神であると同時に死の神である太母のイメージに一致するだろう³⁵⁾。

イザナミと対峙することで、トリックスターの主人公、鳴上悠の存在も再定義される。その性の「^{なるかみ}鳴上」はまさしく「^な成る^{かみ}神」、^{「神が成る」}であり³⁶⁾、伊邪那岐と伊邪那美による神生み神話を連想させると同時に、世界中の神々がモチーフであるペルソナを造成する存在である。さらにいえば、「^{なるかみ}鳴上」は「^{なるかみ}鳴神」かつ「^{なるかみ}雷神」でもあって³⁷⁾、雷、イカヅチを意味しており、その初期ペルソナのイザナギが電撃属性であることとの整合性がみいだせる。

主人公たちはダンジョン黄泉比良坂最深階の九之辻でイザナミと戦闘し、体力ゲージを消尽させるまで追いこむと、^{イザナミノオオカミ}イザナミは伊邪那美岐大神へと転生し、主人公たちに襲来する。いっさいのダメージを受けつけなくなった強大な敵の最強スキル「幾千の呪言」によって、仲間たちはひとりずつ力尽き、主人公も戦闘不能状態にされてしまう。だが、コミュを上限まで高めた〈真実の絆〉で結ばれたキャラクターたちがつぎつぎと主人公の眼前に現れる。コミュをつむいだすすべての人びとから絆の力を獲得した主人公は、転生したペルソナ伊邪那岐大神のスキル「幾千の真言」を発動させ、ついに最強の伊邪那美大神を打倒するのである。

伊邪那美大神の「幾千の呪言」を伊邪那岐大神の「幾千の真言」が克服するという物語は、『P4G』の物語テーマを象徴するものだ。ディレクター橋野桂

によると、「幾千の呪言」はメディアから垂れ流される情報の比喩であり、「幾千の真言」は身近な人びとの信じられることばであるという³⁸⁾。殺人事件の現場となった異空間マヨナカテレビそのものが現実のテレビというメディアによる情報の氾濫のメタファーでもあって、最終決戦のエピソードは無責任な情報の氾濫に翻弄されることなく、身近で信頼できる人びとのことばを支軸にして生きることの強固さを明確に主張しているだろう。

ベルベットルームで主人公を見守りつづけたイゴールが最後に語りかける。「貴方の旅は幾度となく、視界を曇らせる虚飾や嘘の霧に阻まれて参りました。しかし貴方はその度に、安易な出口や、まやかしの終点の誘惑に打ち勝ってこられた。貴方が大切な人々と絆を築き、真実へとまた一步近づいてゆく…。その度に、私自身も心躍る思いでございました」。

絆によるコミュ構築とその伸長が真犯人追跡に不可欠であることが何度も喚起されたり、あらゆる虚飾を払い、嘘を打ち消し、真実を照らし出すという「見晴らしの宝珠」が最終エンディングルートへのフラグアイテムであったりと、噂や虚言に対する縦容と身近な人びととの直接的な信頼関係の確立を、物語の要所で必然的に想起させる物語構造はこうした主題と直結していたのである³⁹⁾。

現実と非現実のあいだにある曖昧模糊とした領域をあらわすシンボルとしての霧は⁴⁰⁾、アメノサギリとクニノサギリという物語後半に登場する敵のメタファーである。さらに、八十稲羽とマヨナカテレビの世界にかかっている霧そのものがこの物語全体を覆っている謎のメタファーであった。このふたつの世界の霧を晴らすことが『P4G』のメインストーリーの目的であったゆえに、伊邪那美大神を倒したのちのマヨナカテレビの世界は、すべての戦闘の終結を告知し、物語の終局を予告するかのようになり、どこまでも美しく描出されている。

思えば、物語冒頭で覚醒した主人公のペルソナの名がイザナギであったことが、あの殺人事件の真犯人を追跡する物語の最大の手がかりであって、その時点で主人公の勝利はすでに予言されていたといえるだろう。

つまるところ、『P4G』とは、トリックスターである主人公の鳴上悠が外の

世界から来訪し、八十稲羽市という世界の内側の問題を顕在化し、これを解決し、その世界とそこに潜むもうひとつの世界マヨナカテレビの両方を再生させて、みずからも成長する物語であった。同時に、ユング心理学と日本の国つくり神話が融合した物語、つまりユング心理学による人間の深層心理の根源と日本人の精神的風土の根源である日本神話が融合した物語なのであった。

こうして、真の黒幕である伊邪那美大神を打破し、「旅路の真の終点」にたどりついた主人公の鳴上悠はトリックスターとしての役目をすべて果たしたのち、ゲーム内活動最終日の3月21日に堂島親子と仲間たちに見送られながら、八十稲羽市を去っていくのである。

6. 主人公の成長と他者との絆を描くジュブナイル

近年はストーリー展開の巧みさで読ませるよりも、登場するキャラクターたちの造型描写で読者を惹きつけるエンターテインメント作品が増加しているとの指摘はすでに多くなされており⁴¹⁾、とりわけ荷宮和子は「年齢・性別・趣味・学校等々が細かく設定された複数のキャラクター達が登場するお話」を「役割分担型娯楽」と呼び、そうした作品のばあい、羅列されたエピソードの順番を入れ替えたとしても、作品には影響はなく、キャラクターにも成長がない物語だと分析した⁴²⁾。

なるほど、たしかに「役割分担型娯楽」という様式の物語群が増加したという指摘は正当であるだろう。とはいえ、『P4G』の物語が00年代後半以降に製作されたという同時代性をもっているにもかかわらず、前述の物語群と一線を画しているのは明白である。

1年間というゲーム時間内において、主人公は自身のステータスを上昇させながら、コミュの構築と伸長をおこない、ダンジョン内での戦闘でペルソナの成長と仲間の獲得をめざす一方で、最終目的としての殺人事件の真犯人を探求しつづける。主人公の成長とともに物語が進行する『P4G』は、正統なビルドゥングスロマンなのである。おなじく、複雑な内面に葛藤しながらも克服する仲間たちの物語も、コミュを媒介として進展する群像劇でもある。

そこで主題として描かれるのは、情報が氾濫する時代に対する風刺にして、噂や外見だけで人物すべてを軽率に評価する人びとや時代への批判である。くわえて、地方の郊外都市という現実的な舞台設定のうえに、ティーンエイジャーたちのリアルな苦悩とその克服が描写されている物語であって、それもまた『P4G』を特徴づけるジュブナイルとしての本質である。さもなくば、主人公たちと同世代の購買層（およびかつてそうだった者たち）の共感を勝ち取ることに成功し、プレイステーション Vita で最高の販売数を達成できなかっただろうと勘考するからである。

『P4G』のエンディングムービーで描かれるのは、トリックスターとしての主人公が再生した八十稲羽市という共同体と人びとの人間関係のその後である。4ヵ月後の夏休みに八十稲羽市を再訪した主人公をあたたかく迎えてくれるのは、変わらぬ愛情を示す堂島親子と別離していた時間分の成長がうかがえる仲間たちである。そして、主人公は到着するやいなや、地元の政治家として再起をはかり、故郷の町に寄与しようと努力するかつての国会議員秘書、生田目太郎が駅前で演説しているのを眼にする。

共同体としての八十稲羽市の再生と事件解決後の仲間たちの成長は、個別のコミュのエピソード群でもすでに予告されていた。『P4G』を再度プレイすると、メインストーリーに散在するそうした小さな物語たちからも、絆の結合で成立するコミュというゲームシステムと、虚飾や風聞への断固たる縦容と直接的な人間関係での信頼確立といった主題が、精度の高い親和性をもって融合しているのを、今回は容易に確認できるだろう⁴³⁾。

たとえば、最初の殺人事件の目撃者にして第2の被害者であった小西早紀の弟、小西尚紀（刑死者コミュ）は姉の死後に一変してしまった周囲の人間関係と態度に苦悩し、姉の死も受容できずにいた。だが、そのコミュランク最大で展開されるエピソードでは、姉の殺害を認識し、事件によって解体した家族の絆を再構築するために、家族の支柱になる決心をする。裕福な家庭に引き取られた孤児という経歴をもつバスケットボール部員的一条康（剛毅コミュ）の物語は、主人公とサッカー部員の長瀬大輔との友情を中心に進展する。3人の堅

固な絆が意識される物語は、過去のわだかまりを捨て、積極的に生きることを最終的に選択する一条を、コミュ物語群の丁寧な積み重ねによって生起する説得力とともに描写している。

3月下旬に八十稲羽市を去った主人公が夏休みにふたたび同市を来訪するエンディングムービーでは、主人公と堂島親子や仲間たちとの再会と交流がコミカルに優しく語られる。かくして、トリックスターの役割を完遂した主人公によって再生された共同体と結合された絆が、その不在時間の経過によって正しく成熟しつつあるのを確認して安堵したかのような主人公の莞爾とした印象的な微笑で、物語の幕は閉じるのである。

注

- 1) 『ペルソナマガジン』#2016 MARCH, KADOKAWA, 2016年, 6-7頁参照。ちなみに、『ペルソナ4』は、ニンテンドー3DS用RPG『ペルソナQ シャドウ・オブ・ザ・ラピンス』(2014年)、プレイステーション3用対戦型格闘ゲーム『ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ』(2012年)、『ペルソナ4 ジ・アルティマニアックス ウルトラスープレックスホールド』(2013, 2014年)、プレイステーションVita用リズムアクションゲーム『ペルソナ4 ダンシング・オールナイト』(2015年)などの派生作や続編のほか、3種のノベライズ、4種のコミカライズにくわえ、TVアニメーション『ペルソナ4』(2011年)、『ペルソナ4 ザ・ゴールデン』(2014年)など、メディアミックスで展開されている。
なお、本稿で使用したゲーム画面の図版はすべて、amazonの商品ページから引用した。
- 2) デジタルゲームの教科書制作委員会、『デジタルゲームの教科書 知っておくべきゲーム業界最新トレンド』, ソフトバンククリエイティブ, 2010年, 52-54頁参照。
- 3) 『ファミ通ゲーム白書2015』によると、プレイステーションVitaの2014年ソフトランキングでは、発売後2年経過しているにもかかわらず第28位に位置し、販売累計数30万本を突破している。また同作はVitaソフト全体の売り上げでは、アクションゲームの『ゴッドイーター2』に次いで堂々第2位、RPG部門では第1位に輝くソフトである。『ファミ通ゲーム白書2015』, KADOKAWA DWANGO, 2015年, 63頁参照。ちなみに、筆者による4周目クリア時のプレイ時間は328時間29分で(セーブデータによる)、トロフィーもコンプリート済み。
- 4) 八尋茂樹、『テレビゲーム解釈論序説／アッサンブラージュ』, 現代書館, 2005年, 144頁参照。
- 5) 天野奈緒美, 「最近のロールプレイングゲームとその体験様式——作り手と受け手の間

- で、『上智大学心理学年報』25, 上智大学心理学科, 2001年, 35-40頁, 35-36頁参照。
- 6) 八尋茂樹, 2005年, 151, 191頁参照。
- 7) 本稿がRPGを論じ, こうしたテーマ設定をおこなう理由は, いわゆる「文学」とされる書字メディアをめぐる状況の変容が根底にあることは言をまたない。たとえば, 鈴木洋仁は「平成文学」というジャンルが成立しない理由を以下のように述べている。「[…], より現実に即して考えれば, わざわざ書店に足を運ばなくても, いまの日本語圏にはことばを用いた娯楽があふれている。書籍という形以外に, インターネットや個人の間で交わされるメールやメッセージの交換を含めれば「平成」の世は常にことばに囲まれている。小説を「文学」と同一視し, さらに, その娯楽としての支配的な立場ゆえに, 世の中を語ることばとして信頼する。[…]. 何を持ち出して「文学」だと捉えるのか, あるいは「文学」だと捉えないまでも, それを娯楽と考えるかどうかは, 趣味や好みの問題になった。だからこそ, 村上春樹の新作が出版されるたびに, あたかもそれだけが「文学」の正統であるかのようにお祭り騒ぎが繰り返される。村上春樹が「文学」だと自分たちに言い聞かせるように, その作品の魅力や欠点を嬉々として語り続ける。ただ, もはやその振る舞いによって何らかの時代精神を表しているとは言えないし, 誰からもそのような見なされない」(鈴木洋仁, 『平成論』, 青弓社, 2014年, 139-140頁)。しかしながら, 「文学」をめぐる現在の状況の良否を判定することは, 本稿の主旨ではないのを付言しておきたい。
- 8) 三浦展, 『ファスト風土化する日本 郊外化とその病理』, 洋泉社新書y, 2004年, 4頁参照。
- 9) 阿部真大, 『地方にこもる若者たち 都会と田舎の間に出現した新しい社会』, 朝日新書, 2013年, 32-33, 50-54頁参照。
- 10) 阿部真大, 2013年, 32-33, 50-54頁参照。
- 11) 土井隆義, 『キャラ化する／される子どもたち 排除型社会における新たな人間像』, 岩波書店, 2009年, 14頁参照。
- 12) 土井隆義, 2009年, 14-18頁参照。
- 13) イゴールは, ユング心理学における無意識化のヴィジョンのひとつ, 老賢者フィレモンに喩えられるだろう。このばあい, フィレモンとは心の存在の客観性, 自我よりも高い意識内存在なのだが, イゴールもまた主人公の意識のみに存在し, 助言をあたえる客観的な存在であるゆえである。河合隼雄, 『ユングの生涯』, 第三文明社, 1994年, 99-102頁参照。
- 14) 厳密に言えば, 『P3P』のゲームシステムを継承, 発展させたシステムの『ベルソナ4』のリメイク作が『P4G』である。グラフィック精度の向上, 主人公の行動範囲の拡大と, そのパラメーター増大やアイテム獲得のためのイベント, 足立透および新キャラクターのマリーのコミュなどが追加された。特筆すべき新規の追加要素のひとつは, Vita搭載のWi-Fi接続機能を利用した「VOICEシステム」である。ネットワークを介して, ゲーム内の同一時間帯にほかのプレイヤーがどんな行動を選択したかという情報を入手することが可能で, ゲーム攻略のヒントをオンラインで獲得できるようになっている。
- 15) 『P4G』は『P3P』とは直接的な物語の関係はないものの, 同一の世界の物語であるこ

容認できないもうひとりの自分を受容する物語

—『ベルソナ4 ザ・ゴールデン』の物語とゲームシステムをめぐって— (森)

とが暗示されており、前作ファンへのサービスとして、『P3P』の登場人物の後日談が語られる。『P3P』のサントラが一貫して使用される修学旅行イベントでは、主人公たちが前作舞台の人工島辰巳ポートアイランドの月光館学園を来訪すると、前作では生徒会書記だった伏見千尋が会長に就任しており、前作メインキャラクターの前生徒会長桐条美鶴の存在がほめかされる。修学旅行での研修授業も『P3P』に登場する保健医江戸川によっておこなわれるのだが、授業内容は日本神話のイザナギ・イザナミ神話であって、じつは『P4G』のメインストーリー攻略への重要なヒントとなっている。完二コミュのランク6の物語では、ピンクのワニの物語の絵本が言及されて、『P3P』太陽コミュの余命いくばくも無い青年神木秋成が書いた童話が出版されていることが明らかになる。『P4G』2月11日夜のスキー旅行で花村陽介が語る怪談は、『P3P』6月8日の山岸風花救出イベントのことであり、彼女の搜索願が提出されていたことが白鐘直斗の証言によって判明する。さらには、真エンディングルートへ分岐すると、ダンジョン「天上楽土」最深部で隠しボスのマーガレットと戦えるようになるのだが、そのさい、『P3P』のベルベットルームの住人エリザベスが『P3P』の主人公と戦いたがっており、そのかれの救助のために旅立ったことを教えてくれる。これは続編『ベルソナ3 フェス』(2007年)の物語を示唆している。

- 16) ベルソナマガジン編集部、『ベルソナ4 ザ・ゴールデン ザ・コンプリートガイド』、アスキー・メディアワークス、2012年、50頁参照。
- 17) ベルソナのモチーフには、ギリシア、ローマ、エジプト、オリエントにまつわる神話のほか、日本神話、アイヌ神話、江戸時代後期の読本などから借用されており、そのモチーフにまつわる神話や伝説から物語を享受することも可能である。
- 18) ジョルジョ・アガンベン(岡田温司、栗原俊秀訳)、「ベルソナなきアイデンティティ」、『裸性』、平凡社、2012年所収、81-93頁、81頁、河合隼雄、『ユング心理学入門』、岩波現代文庫、2009年、219-220頁参照。
- 19) たとえば、『ベルソナ4 ザ・ゴールデン プレミアムファンブック』、2012年、198-200頁参照。
- 20) 河合隼雄、2009年、87-88頁参照。
- 21) C・G・ユング(小川捷之訳)、『分析心理学』、みすず書房、1976年、41-42頁参照。
- 22) ユング、1976年、45-46頁参照。
- 23) 河合隼雄、2009年、99頁。
- 24) 『ベルソナ4 ザ・ゴールデン プレミアムファンブック』、2012年、32-107頁参照。
- 25) A・サミュエルズほか、山中康裕(監修)、『ユング心理学辞典』、創元社、1993年、30-32頁、30頁。
- 26) Vgl. Jeff Saward: *Das große Buch der Labyrinth und Irrgärten. Geschichte Verbreitung Bedeutung*. Aarau, München (AT Verlag) 2003, S. 96.
- 27) 和泉正人、『迷宮学入門』、講談社現代新書、2000年、54-60、128-137頁参照。
- 28) たとえば、クロード・レヴィ=ストロースにとっては、仲介者としてのトリックスターの存在とは、ふたつの極の間の中間に位置しているゆえの二元性を持ち、両義的であいま

- いな性格を保持する者である。これをもって、世界の神話には同一の神が善神であると同時に恐神であるという相反する属性を兼備していることの説明とした。クロード・レヴィ＝ストロース（荒川幾男ほか訳）、『構造人類学』、みすず書房、1972年、248-251頁参照。
- 29) 山口昌男、『道化の民俗学』、岩波現代文庫、2007年、194-202頁参照。
- 30) 『P4G』のメインストーリーがあくまでも真犯人探索であることは、ダンジョン内での戦闘で使用されるボーカル曲《Reach Out To The Truth》（目黒将司作曲、田中玲子、小森鉄兵、Lotus Juice 作詞）というタイトルやその歌詞においても示唆されていると思われる。歌詞については、サントラアレンジ CD『ネバー・モア ペルソナ 4 輪廻転生』（アニプレックス、2012年）ブックレット5頁などを参照のこと。
- 31) 足立透の道化師コミュが11月6日の時点でランク6以上になっており、12月5日のイベントで特定の選択肢を選ぶ必要がある。『ペルソナ4 ザ・ゴールデン ザ・コンプリートガイド』、2012年、194-195頁参照。
- 32) 『ペルソナ4 ザ・ゴールデン プレミアムファンブック』、2012年、231頁参照。
- 33) 西宮一民（校注）、『古事記』、新潮社、1979年、33、339頁参照。
- 34) 河合隼雄、2009年、72頁。
- 35) 河合隼雄、2009年、73-74頁参照。
- 36) 上代語辞典編集委員会（編）、『時代別 国語大辞典 上代編』、三省堂、1967年、539頁参照。
- 37) 上代語辞典編集委員会（編）、1967年、539頁参照。
- 38) アトラス（監修・協力）、『ペルソナ4 倶楽部』、2008年、エンターブレイン、205頁参照。
- 39) これを証明するのは、伊邪那美大神との戦闘後のナレーションである。「信じあえる仲間たち。／そして、心を通わせた、多くの人々…／人と人との繋がりの中で／真実を見極めようとする、強い心…／振り回されず、流されず、／自らそれを掴み取ろうとする、固い信念…／それらによって、ついに人を惑わすものに／審判は下り、新たな明日への扉が開く…／〔…〕／霧が晴れたあとの黄泉比良坂の美しさ。／町の霧…そして、もう一つの世界の霧も、／ついに全て晴らす事が出来た…／人間の心は、嘘や偽りに惑わされない／強さもまた持っている…／その事を、仲間と一緒に証明できた。／そして、これから先も…」。
- 40) ハンス・ピーダーマン、藤代幸一（監訳）、『図説 世界シンボル事典』、八坂書房、2000年、132-133頁参照。
- 41) たとえば、作品を楽しむ行為とは、作品（小さな物語）、その背後の世界観（大きな物語）、設定やキャラクター（大きな非物語）を消費するのではなく、キャラクターの萌え要素を登録した広大なサブカルチャー文化全体のデータベースを消費する行為に変容したのであって、東浩紀がこれを「データベース消費」と名づけて久しい。すなわち、「物語」そのものよりも「データベース」のほうが好まれる傾向を指摘している。東浩紀、『ゲーム的リアリズムの誕生 動物化するポストモダン2』、講談社現代新書、2007年、36-45頁参照。
- 42) 荷宮和子、「団塊ジュニアはバカなのか!? サブカルチャーで読み解くジェンダー」、『大航海』第43号、新書館、2002年所収、162-169頁、163-164頁参照。

容認できないもうひとりの自分を受容する物語

—『ペルソナ4 ザ・ゴールデン』の物語とゲームシステムをめぐって— (森)

- 43) 物語の時間軸では後日談となるストーリーが描かれるリズムアクションゲーム『ペルソナ4 ダンシング・オールナイト』(2015年)では、「絆フェス」というアイドルイベントをめぐって物語が展開する。このネーミングからは、〈絆〉というテーマが『P4G』から継承されている事実を看取できるだろう。