

## テレビゲーム「サクラ大戦」の文学性

山田利博

### Some Literary Characteristics Found in the Video Game *Sakura Wars*

Toshihiro YAMADA

#### 1. はじめに

稿者はこれまで、現代のマンガ・アニメに見られる文学性について、中古文学研究者の立場から何度か述べてきた<sup>1)</sup>。これは、今でこそ「古典文学」という名称を与えられ、権威づけられてはいるが、発表当時は女子供の読み物とされてきた中古の物語と類似する点を持ち、それ故かそれらは、日本人が無意識のうちに嗜好してしまう要素を比較的生的な形で包含しており、それを剔抉することが、我々日本人の、時代を超えたアイデンティティを知る手掛かりになるのではないかと考えたからであった。そしてその目論見は或る程度果たしたと思っているが、全ての日本製のマンガ・アニメを見ることは、数が多すぎるので無論不可能にせよ、かなりの程度は把握しているつもりで稿者にしても、現状でさらに新しい論点を見出すのは困難である。そこで今回は趣向を変え、新しいメディア媒体の一つであるテレビゲームの世界に目を転じてみたい。

マンガ・アニメの文学性についてさえ、眉を顰める人がまだ多いのだから、ましてやテレビゲーム等と言うと、拒否反応を起こす方もいるかもしれない。勿論強制はしないが、稿者に言わせれば、ひたすら格闘をするもの（その方面の用語では〈格ゲー（言うまでもなく格闘ゲームの略）〉と言う。以下、〈〉付きのものは同じ）や、電車または車の運転手、或いは航空機のパイロット等になったつもりで操縦する、一部の〈シミュレーション〉等は当然別として、自分が英雄の卵的なものになり、仲間や、武器または魔法の道具（これを〈アイテム〉と言う）を集めながら冒険を重ね、最後は〈ボス・キャラ〉と呼ばれる巨大な悪を倒して真の英雄に成長する〈ロール・プレイング（略称ロープレ或いはRPG）〉等、しっかりしたストーリーのあるものについては、文学として差し支えないと思われる。何故なら、良く学生にも言うことだが、ついこの間までは記録媒体として文字しか存在しなかったために、これまでの文学は文字で書かれていたのにすぎないのであって、録音テープやフロッピーディスク、果てはインターネットまで使用できる現代においては、必ずしも文字で書かれたもののみが文学とは限らないからである。こうした考えは無論稿者だけのものではなく、確か論文は書かれていないので、今出典を明示し得ないが、古代文学を中心に研究する、大学の枠を越えた存在である物語研究

会では、10年ほど前に、ロープレの代表とも言えるゲーム『ドラゴン・クエスト（略称ドラクエ）』の文学性について発表された方がいた。

本稿もその驥尾に付して、というわけでもないけれども、特にストーリー性のあるテレビゲームの文学性について語ろうとするものであるが、或いは杞憂にすぎないかもしれないけれど、テレビゲームに少し詳しい向きは、そうしたものは小説とは異なり、操作方法によって結末が違ふ（これを〈マルチ・エンディング〉と称する）ことを以て、その文学性を疑う方もいるかもしれない。しかし稿者に言わせれば、それこそが、紙に文字等を書き付けねばならなかったこれまでの作品の限界に他ならないのであり、そのことと文学性とは何の関わりもない。それは、先ほど少し紹介した、新しい文学形態と思われる、インターネット小説の一つであり、その筋では有名な、井上夢人氏が新潮社のホームページに載せている、『99人の最終電車』（<http://www.webshincho.com/99train/>）という作品から明瞭と思われる。今回はこれがメインではないので、ごく簡単にしか内容に触れないが、それは、たまたま営団地下鉄銀座線の或る日の最終電車に乗り合わせた乗客99人それぞれの視点から書かれた小説で、その99人の視点で、さらにまた1分刻みでそれぞれ描かれていくという膨大さ故に、本稿提出時の2001年9月現在でも未だ完結していない。読者は誰か一人の視点に固定してその作品を読み進めても良いが、複数の人物を次々と渡りあるっても良く、勿論それによってこの小説の展開は違ってくる。いわば、今まで小説は、作者の側から一方的に提供してきたのだけれど、この作品は読者が作り上げていくのだそうで、これを、〈マルチ・エンディング〉ならぬ「ハイパー・テキスト」と言うのだそうだが、こういう形式の小説は、確かにまだ多くはなく、管見の及んだ限りではこれ一つである。しかし、だからと言って、可能性に富んだこの作品を否定することは出来ないだろう。文学作品は、作者ではなく読者が作り上げていくというのは、作者という存在を一切認めないので、稿者とは若干立場を異にするが、今かなりの人数を占めるとと思われる、いわゆるテキスト論者が良く口にする言葉だからである。

したがって本稿では、先程も述べたように、ストーリー性に富んだものなら、たとえテレビゲームであれ、文学に他ならないと言う立場で論を進めるが、少し紹介したように、それすらも数多くあり、概括的に述べることはとても出来ない。そこで稿者もかなりハマっている、「サクラ大戦」というゲームソフトを取り上げ、その片鱗について聊か語ってみよう。しかし、既に標題に謳ってある割にはやや前置きが長すぎたようだ。節を改めて概要をまず紹介しよう。

## 2. 「サクラ大戦」の概要

細かい話に入る前に、知らない方のためにまず、テレビゲームソフト「サクラ大戦」の概要について説明しておかねばなるまいが、件のソフトは実は一つではない。1996年9月に最初のソフト『サクラ大戦』（『1』と略称、以下同様。なお、本稿では、シリーズを総称する時「サクラ大戦」と表記している）が発売された後、この手のものには良くありがちに、好評のためその続編『サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～』が98年4月に、『サクラ大戦3～巴里は燃えているか～』が今年、すなわち2001年3月に発売され、既に『サクラ大戦4～恋せよ乙女～』の発売も、来春に予定されている<sup>2)</sup>。これをメインとして、後ほど詳しく紹介する、隊長である大神一郎おほがみいちろうが、舞台の裏方（この意味も後述）として奮闘するのをテーマとした『大神一郎奮闘記』、もとはパソコン・ゲームの代表である『テトリス』<sup>3)</sup>の要素を取り込

んだ『花組（これが何故「サクラ大戦」であるかも後述）対戦コラムス1, 2』、ゲームボーイ・ソフト（すなわち機種が違う）として発売された『花組入隊案内』、基本的には万歩計である『ポケット・サクラ』等、様々なバリエーションがある。しかし、筋らしきものがあるのはメインシリーズ<sup>4)</sup>のみであるから、本稿では取り敢えずそれに考察の対象を絞っていくが、「サクラ大戦」は実はこれだけではない。最近はやりのメディアミックスということで、ゲームのインサイドストーリー的なものに当たるオリジナル・ビデオ・アニメーションシリーズが、97年12月から始まる第1期4巻と、99年12月から始まる第2期6巻発売されているし、主に『1』の前半部を描くテレビアニメも、2000年4月から9月にかけて、TBS系で放映された。さらには『3』の裏側を描く劇場映画版も、今年（2001年）12月から上映が予定されているようで、勿論このシリーズを小説化したものもあると聞く。

けれどこれらはゲームの世界では良くあることで、先程も少し名前を挙げた、ロープレの代表とも言える「ドラクエ」や「ファイナル・ファンタジー（略称FF）」でも類例が見られるが、「サクラ大戦」の場合特徴的なのは、ゲーム中の人物を演じる声優たちが、そのままの役名・扮装（<コスチューム・プレイ>、略称<コスプレ>）で、毎年夏を中心（冬にも行われることもある）に、東京の青山劇場で、「花組歌謡ショー」と題して同じくインサイドストーリー的なレビューを行い、今年でそれが5年目を迎えていることである。「サクラ大戦」ゲームシリーズの総売上250万本は、ゲーム業界では大体20位止まりであり、そう多い方ではないにも拘わらず、敢えて取り上げた一因でもあるが、その意味するところについての考察は、第5節において詳しく行う。しかし、これまでの説明でも薄々気づかれたように、「サクラ大戦」は多様な広がりを見せるが、やはりその根幹をなすのはメインのゲームシリーズであると思われるので、次にはその粗筋を、ゲームの流れに従って少し紹介してみよう。

### 3. 「サクラ大戦」の粗筋

『1』は、主人公の帝国海軍少尉・大神一郎が、太正<sup>5)</sup>12年4月に、対降魔迎撃部隊・帝国華撃団・花組の隊長に任命されるところから話が始まる。対降魔迎撃部隊とは、文字通り「降魔」と戦う「隠密部隊」（ゲーム中の用語による。以下同様）だが、その「降魔」とは、日本の闇の世界に約400年前から生き続けてきた魔の一族で、人間はそれを数々の霊的な力で封じて事なきを得てきたが、ゲーム世界で6年前、突然それが大挙して現れ、帝国華撃団の前身である、強い霊力を帯びた4人の軍人から成る帝国陸軍対降魔部隊が、後に帝国華撃団が守ることになる、剣・鏡・珠の三つから成る魔神器<sup>6)</sup>の助けを借り、それでも足りずに、花組隊長さくらの父で、己の命と引き替えに魔を封じることが出来る「破邪の血」を持つ、部隊の一員である真宮寺一馬大佐が我が身を呈して封印した（その場所が日本橋<sup>7)</sup>で、ゲーム中ではこの戦いを「降魔戦争」と呼ぶ）。その封印が、黒之巢会<sup>8)</sup>という闇の組織によって解かれようとしているので阻止し、また新たな降魔の出現に備えるため、唯一、降魔に対抗し得る武器として神崎重工が開発した霊子甲冑（ロボットと言うより、『機動戦士ガンダム』で言うモビルスーツに近い）・光武<sup>9)</sup>を操縦できるほどに霊力の強い者を集め（結果的にはほとんど軍属ではなかった）、結成されたのが花組であった。

士官学校主席でもあった大神は、その能力・霊力を買われ、花組の隊長としてスカウトされたのであるが、彼が最初に受けた指令は、花組隊員が迎えに来るので上野公園で待てというものであった。ところが来たのは、父の意志を継ぐため仙台から上京したばかりのさくら（17歳）

で、彼女は実は北辰一刀流免許皆伝なのだが、見た目は普通の女の子であるため、訝りつつも大神はさくらに付いていく。けれど導かれたのは銀座の真ん中にある、その前年（すなわち太正11年）完成したての大帝国劇場（略称・帝劇）<sup>10)</sup>で、出迎えたのは花組最年少、いつも熊のぬいぐるみを小脇に抱えてはいるが、霊力は最強で、しばしば自分でもコントロールできなくなるくらいの、当時9歳であったフランスの少女アイリス<sup>11)</sup>、さらに食堂でお嬢様然とした神崎すみれ（名前から知れるように、光武を開発した日本有数の財閥・神崎重工の一人娘で神崎風塵流薙刀術を継承する16歳）に新しく来たボーイと間違われたりもする。しかも三人とも舞台上立って、プロマイドまで売られているらしい。秘密部隊の隊員が何故と悩みながらも大神は、降魔戦争で生き残った一人で、現在は帝国華撃団司令となっていると聞いていた米田一基中将（北一輝のパロディ？）のもとに挨拶に行き、その部屋の前で、唯一軍人らしい厳しい目をした19歳のロシア人の少女（但し日本人の母を持つハーフ）マリア・タチバナ<sup>12)</sup>と出会うが、彼女もまた何も教えてはくれない。そこで大神は米田に挨拶するが、陸軍きっての切れ者と聞いていた米田は昼間から酔っぱらっているような大酒飲みで、ここでは支配人と呼ばれており、後にこそ、大神を試すためだと明かされるけれども、その場では、帝国華撃団は実は帝国歌劇団で、秘密部隊は「秘密舞台」、すなわち、内緒で国費を稼いでいるのであり、大神はそのモグリとして呼ばれたのだとからかわれる。勿論大神は意気消沈するが、根が真面目な彼はそれでも与えられた使命を果たそうとする。そんな彼をさくらが慰めているところに、第1回の黒之巢会の襲撃があり、帝国歌劇団はたちまち帝国華撃団に転身（せいぜい着替えるくらいなのでこう表現する）して敵を迎え撃つ、というのが、『サクラ大戦』第一話<sup>13)</sup>の粗筋である。

その後、それまで浅草<sup>14)</sup>・花やしき支部で光武の開発に従事していた、天才メカニックの中国娘・李紅蘭（17歳）<sup>15)</sup>や、沖縄に修行に行っていた琉球空手桐島流の第28代継承者・桐島カンナ（19歳）が帰ってきたりして、結局『1』では隊員は6人まで増える。大神隊長は、それら個性あふれる隊員たちとその搭乗する光武を各作戦で適所に配し、また、普段は劇場の事務員をしているが、実は戦闘部隊・花組の輸送を担当する帝国華撃団・風組の藤井かすみ・榊原由里・高村椿（通称・帝劇三人娘）や、花やしき支部長だが途中から副司令も兼任する、もう一人の帝国陸軍対降魔部隊の生き残り、藤枝あやめ特務少佐等の助けを借りて約1年の戦闘を続け、翌年の春、黒之巢会、およびその影の首領葵文彦<sup>きたん</sup>こと、実は悪魔王ルシフェルが転生した姿の野望を砕くというのが『1』の結末である。本稿第1節で〈マルチ・エンディング〉という言葉を紹介したが、「サクラ大戦」の場合は、隊員の中から誰を隊長のパートナー（『3』では「副隊長」ということで位置づけがはっきりしたが、そのようなもの）として選ぶかが異なるだけで、結末そのものは変わらないので、以後これを『1』の粗筋とする。

『2』及び『3』（情報によれば『4』も）はこの続編で、『2』は、『1』の約1年後の太正14年4月から始まる。『1』の戦闘の後、海軍に戻り、南米への洋上演習に出ていた大神は、再び闇の組織が動き始めたらしいということで米田に呼び戻され、花組隊長の任に着く。『1』と同じパターンを辿るため、すみれは祖父が倒れた（後にこれはすみれを呼び戻すための口実と判明するが）とのことで実家に帰っており、マリアはニューヨークに出張、紅蘭、カンナはそれぞれまた花やしきと空手の修行で不在にしておき、帝劇にはさくらとアイリスしかいない。その戦力不足を補うため、今は解散してもう無いが、花組の前に実験的に作られた対降魔部隊・星組のメンバーであったイタリア日系2世のソレッタ・織姫（17歳）、一話遅れてドイツ娘（但

しボーイッシュなので最初は男と間違われる)のレニ・ミルヒシュトラセ(15歳)の2名が着任。しかし、エリート集団・星組の一員であったことを鼻にかけ、さらには日本人の父に捨てられたと誤解している織姫と、子供の頃から戦闘機械として育てられたレニはなかなか心を開かず、初めのうちは戦闘に苦勞する。そうこうするうちに、不在のメンバーが一人ずつ帰ってきたり、織姫の誤解が解けたりアイリスの努力でレニの心が開いたり、果ては『1』の戦闘で失ったあやめの妹かえでが副司令として着任したり、士官学校時代の大神の同級生・加山雄一が、情報収集部隊・月組の隊長として陰からサポートしてくれたりして、これもまた約1年の、闇の組織・黒鬼会との戦闘を切り抜け、注13)で触れたようにゲームの成績が良ければ、太正15年春、大神はその功績が認められ中尉に昇進、同時に国費留学生として巴里に留学することになる。

『3』はその巴里留学を受けて始まり、それは実は、新たに結成された巴里華撃団・花組の隊長となるためであったと第一話で明かされ、取り敢えず2名の隊員、ドジな修道女見習いで、何かというときすぐ十字架型のマシンガンを乱射するエリカ・フォンテーヌ(16歳)と、パイキングの血を引き、戦斧を得意とするフランス貴族グリシーヌ・ブルーメール(16歳)を率いながら新たな隊員を集め、結局、ベトナム人で、サーカスでマジックをしていたコクリコ(11歳)、懲役1000年の大悪党で、念力で火をつけられるロベリア・カルリーニ(20歳)、グリシーヌと家族ぐるみにつきあいをしていた日本の男爵令嬢で、弓を得意とする留学生・北大路花火(17歳)の5人が隊員となり、巴里の先住民で、現在の巴里市民によって封じられた存在パリシィ<sup>16)</sup>を退けて巴里を解放し、半年間の留学を終えて再び帝都・東京に戻るといものである。

情報によれば『4』は、その後大神が、帝国・巴里華撃団、両花組の混成部隊を率いて戦うというものらしいが、これだけの粗筋を見ても、もはやそれは余り重要ではないということが分かるだろう。細かい点は次節以降で説明するが、ここに掲げた隊員名を見ても、『3』からして既に花組である必要性はない。何故なら、元星組である織姫とレニ<sup>17)</sup>、同じく月組の加山を除けば、『1』『2』に登場する帝国華撃団のメンバーは、事務員に至るまでみな花の名を持つ<sup>18)</sup>のに、『3』に登場する人物達は、エリカとロベリア、そして米田に相当するマダム・グランマことイザベラ・ライラック伯爵夫人、さらに、ひょっとしたら花火もそうかもしれないが、残りの二人及び、かえでに当たる迫水典通、帝劇三人娘に当たるメル・レゾン、シー・カプリス等は、花の名前ではないからである。これはすなわちなまじ人気が出たために、シリーズが長期化し、ゲームとしての出来は確かに進化しているが、その設定は破綻を来しだした兆候と思われる。それ故本稿は『4』の発売を待たなかったものであり、ここでの考察も、基本的には『2』までに止めたいと思う。

#### 4. 「サクラ大戦」の古代性

前節では「サクラ大戦」の粗筋を紹介したが、これだけでは何故わざわざ論として取り上げねばならないか、大方の人には不明瞭であろう(これだけの内容で心惹かれると思っていただけののなら、それはそれで興味深い。何故なら冒頭で述べた日本人の心性がそこに窺えるからである)。そこで以下ではもっと細かい部分を述べていくが、その第一は古代性である。「古代」と言ってもここでは厳密な意味ではなく、漠然と古い時代ぐらいの意味で使っているが、既に注6)等にも示したように、この作品には三種の神器等の、古い要素がたくさん出てくる。今まで述べた以外で単語レベルのものから挙げていけば、まずゲーム名である「サクラ大戦」

自体がそうである。メインキャラクターの一人に、「さくら」という名の少女が登場するとは言え、先にも触れたマルチ・エンディングにより、必ずしも彼女がパートナーになるとは限らないのだから、それが理由で命名されたとは思えない。となればこれは、民俗学事典等に「さ」は、さ月・さ苗・さ乙女・さみだれ・さおり・さなぶりなどの「さ」に通じ、穀霊を示すとされ、「くら」はその「座」を意味する」と言われ<sup>19)</sup>、外国人留学生等も指摘する、日本人と桜の深い繋がりに由来するのではないかと思われる。現代の留学生も指摘するくらいだから、これは何も「古代」に限ったことではないが、その淵源が「古代」にあることは、引用した『民俗学大辞典』の記載等から疑いもなく、それと類似することは、主人公・大神一郎の名についても言えるのである。注18)では、取りようによっては大神だけが仲間はずれのようなことを書いたが、これは或る意味その通りで、と言うより、彼だけが別枠だと思うのだが、それを理解するには先ず古代日本の狼信仰を知らねばならない。

狼男の存在等から知れるように、狼を畏敬する思想は世界各地にあるが、古代日本にもやはり存在する。時代が下ると犬神信仰のように妖怪的なものになるが、古くは正しく山の神の使いで、字も「大神」と書いた<sup>20)</sup>。そして「一郎」は古文では男を示す普通名詞。すなわち「大神一郎」とは正しく男神なのであり、そう捉えてこそ、大神が隊長としてスカウトされた理由として『1』の第七話で米田が語った言葉、「時として、背反さえする彼女達の霊力を統べ、ひとつの大きな力にまとめあげる」「触媒」にふさわしい。また、光武が操縦できるのは、大神を除いてうら若い乙女という設定も、やはりここに通じるところがある。

誤解の無いよう言っておくが、このゲームが、『ときめきメモリアル』（略称『ときメモ』）を代表とするいわゆる恋愛シミュレーションゲームの要素も取り込もうとしてこうなっていることを知らないわけではない。だが、『1』の第九話であやめが、魔神器及び帝劇が何故銀座にあるかを解説している時、次のように言っているのだ。

「銀座という霊気＝地脈のツボ・稿者要約）その力の場で……私たちは歌い踊っている。古の祭器を守りつつ……ね」

聊かなりとも陰陽道の知識があれば、彼女たちが普段舞台上上がっているという設定は、決して無意味になされたわけではなく、悪星を踏み破って吉意を呼び込むという<sup>反閉</sup>反閉を行っていたのだということに気がつくはずである。これは決して突拍子もない考え方ではない。何故なら『2』では、黒鬼会の首領として、陰陽師の末裔である陸軍大臣・京極慶吾という人物が出てくるし、その部下黒鬼会は、基本的には五行衆と名乗る五人の戦士たちから成り立っている上に、後に紹介するように、五行衆の人間関係は、誤りなく陰陽五行説に基づいているので、このゲーム・シリーズの制作者（勿論3つとも同一人物である）は、陰陽道に造詣があることは疑いもないからである。分かりやすく言えば、彼女たちは（大）神に仕える巫女たち<sup>21)</sup>で、巫女とは、ギリシア神話に出てくる酒の神ディオニソスのそれに顕著に示されているように、歌舞と関係が深いのである。

また、既に注9)でも軽く触れたが、「サクラ大戦」では、敵が徐々に強大化するため、ゲーム半ばで必ず霊子甲冑が壊れ、花組のメンバーは、より強力な霊子甲冑に乗り換えることになる。半年から1年、或いはそれ以上というスパンを持つテレビ・アニメにはこれは良くあることで、理由は、ずっと同じだとそれを模した玩具の売れ行きが落ちるからだが、ひたすらやれば1か月程度で終わってしまう「サクラ大戦」の場合、それは考えにくい。尤も、二種類の玩具を売ろうという目論見も完全には否定しがたいが、どちらかと言えばこれは、貴種流離譚に

よるものではなからうか。すなわち、神の如き英雄は、一度死ぬような目に遭わないと真の英雄たり得ないというあれである。「サクラ大戦」の場合は流離するわけではない（尤も、大神の巴里留学は或いはそれかもしれない）が、死と再生<sup>22)</sup>だけは繰り返すのである。

以上の他にも、「サクラ大戦」には古代的要素が多々あるが、これは誰しも気づく特徴であるらしく、既に何度か言及した『サクラ大全』にほとんど網羅されている。したがって、以下の本節の記述は、それとほぼ重なるのだが、それは誰でも読む書籍というわけではなからうし、本稿の考察にも必要な部分なので、敢えて重複することにする。

先ほど花組の敵の話に及んだので先ずそれから始めるが、前述したように、花組に敵対するものは、『1』では黒之巢会、『2』では黒鬼会だが、それをさらに細かく紹介すると、黒之巢会は最初、江戸幕府を影から築いたとの伝説がある天海が、およそ300年の時を経てこの世に甦り、西洋文明を受けて墮落した日本を憂えて、徳川幕府の再興を目指すという設定で、その下に、黒き又丹（葵又丹の別名）、蒼き刹那、白銀の羅刹、紅のミロクという、死天王と名乗る四幹部がいる。死天王は勿論四天王で、これも古代的要素の一つであることは、既に注1)の五つ目の拙稿でも述べたが、この他にも四幹部のそれぞれの色は、陰陽五行説の、中央の黄色を除く四つと一致していることに気がつかれた方もいよう。すなわちこの辺りから既に陰陽道的色彩が強くなってくると言えるが、実際後半になると、実は天海は葵又丹が反魂の術で甦らせたのであり、真の黒幕は又丹で、花組に倒された天海に変わってその正体を現わし、同じく失われた三幹部に代わって、猪、鹿、蝶という、最強の三降魔を率いるという運びになってくる。言うまでもなくこの三幹部は花札の役（彼らが着ているマントの柄も正に花札と一致する）で、それもまた古代的要素と数えられなくもないが、この辺りはギャグかもしれず、またこの後、葵又丹は実はその昔神に封じられた悪魔王ルシフェルが転生した姿で、あやめはそれを神の元に導くべくミカエルが転生した姿であったという、良くあるキリスト教的伝承で話は続いていくが、それも専門外なので深入りはしないことにする。

一方『2』の黒鬼会は、先述したように陸軍大臣・京極慶吾が首領なのだが、なかなか正体を現わさず、彼が反魂の法で甦らせ<sup>23)</sup>、記憶を奪った真宮寺一馬に鬼王と名乗らせて副首領的な立場にし<sup>24)</sup>、その下に五行衆と自ら名乗る五幹部を置く。その名前は、金剛、土蜘蛛、水狐、火車、木喰で、確かに五行と一致するだけでなく、先ほど少し触れたように、その人間関係まで正にその通りである。すなわち、土蜘蛛と水狐は仲が悪いが、金剛は水狐と親和的、だが金剛と木喰はやはり仲が悪いというように、その関係は五行相克相生思想と一致する。ここにおいて、このゲーム作者の陰陽道の知識はなかなかのものと認識できるが、金剛の載る魔操機兵（敵の霊子甲冑）の名前が大日剣、土蜘蛛のそれが八葉で、しかもその必殺技が九印曼陀羅となると、今度は仏教的な見地から少し語りたくなるが、切りもないのでこれについてはこの辺でやめる。

他に、「サクラ大戦」の古代性の中でどうしても触れておかねばならないのは決めポーズの問題である。「サクラ大戦」では、霊子甲冑に載って花組が登場する時と、勝った時に必ずポーズを決める<sup>25)</sup>。注に記したように、特に後者は、正しく決めポーズと呼ぶにふさわしいが、既に注1)一つ目の拙稿で取り上げた『美少女戦士セーラームーン』に顕著なように、日本のアニメには必ずこの決めポーズがつきものであり、『サクラ大全』にも書かれているように、本を正せばそれは歌舞伎から来たものである（P.139）。おそらく歌舞伎など見たこともないであろう世代に、未だにこれが流行るところが、「日本人の血」だの「心性」だのという語を

使いたくなる所以であるが、同じく『サクラ大全』によれば、他にも「サクラ大戦」には、「見直し」「もどり」といった、歌舞伎の演出法が見受けられる（PP.121～2）とのことであるから、このゲームに限っては、アニメの伝統と言うより、直接歌舞伎から受け継いだものと捉える方が正しいかもしれない。しかし、歌舞伎もまた稿者の専門外であるので、この話もこれくらいにしたい。

## 5. 引用の織物としての「サクラ大戦」

前節では主に「サクラ大戦」の古代性について解析したが、忘れてはならないもう一つの特徴として、「サクラ大戦」は引用の織物であることが挙げられる。これらは実は一つのことのような気がするのだが、それについて論じると長くなるので、今回は一応別物として節を改めることにする。

現代の小説ではほとんど見ないが、古典文学においては引用はあって当然である。しかしその少ない中でも、マンガ・アニメに限っては、現代の作品でも引用が往々にして見られることは、注1)の六つ目の拙稿で解析したが、この「サクラ大戦」も御多分に漏れずと言うか、かなり激しくそれが行われている。活字テキスト並みに「引用の織物」と評した所以であるが、誰でもすぐ気がつくのはサブタイトルであろう。

『1』は、シリーズ化出来るかどうか定かではないからサブタイトルも付いていないが、既に紹介したように、『2』以降は全てである。どれも有名なものばかりだから今さら言うまでもないと思うが、『2』は与謝野晶子が1904年に発表した詩のタイトル並びにその一節、『3』は1966年に作られたルネ・クレマン監督の仏米合作映画のタイトル、そして『4』は1915年に作られた『ゴンドラの唄』の一節である。さらにそれは、例えば『2』の、問題の13話目のタイトルが「誰がために汽笛は鳴る」であるように、一話ごとのタイトルにまで実は及んでいるが、例が多数に上りすぎるのでこの辺りでこれは止める。

李香蘭については注15)でも触れたが、このように人名も「引用」の一種だとすると、既にお気づきのように、この例としては他に、月組隊長・加山雄一も挙げられ、彼の口癖が「ほかあ幸せだな～」であるに及んでは、また何をか言わんやである。そしてここまで考えが及べば、注13)で触れた、このシリーズがテレビ・アニメを模していることも、実はテレビ・アニメ化を早くから狙ったわけではなく、やはり一種の「引用」であったのではないかと思えてくる。何故なら全体の結構の「引用」と言えば、何より組の名前が挙げられるからである。

既に一部は紹介したように、帝国華撃団は、花組・月組・風組・雪組・夢組の五組体制を取っているが、『サクラ大全』も説く（P.136）ように、これは実在する宝塚歌劇団と同じであり、かつ組名も、夢組以外は一致している。すなわちこれも一種の「引用」と考えられ、そのためか、帝国歌劇団の演目も、『ベルサイユのばら』の、オスカルとロザリーの恋を彷彿とさせる<sup>26)</sup>『愛ゆえに』、或いは『マイフェアレディ（異訳）』等、宝塚を思わせるものが多いのである。

だが、先にも述べたように、現代の作品とは言え、マンガ・アニメにおいては「引用」はかなり多用される技法であり、これだけでは「サクラ大戦」は驚くべきものとは言えない。その真の特徴は、これも先述した、花組のメンバーを演ずる声優たちが役そのままのコスプレをして実際にレビューをし、それが五年も続いており、今後も続く可能性があるということにある。

そのことの意味性を解析する前に、もう一つだけゲームの設定について述べなければならないことがある。それは、『1』で最後に流れる言葉が、さくらの声で、「帝国歌劇団・花組の



公演は、以上をもちまして全て終了いたしました。皆様お忘れ物のないよう、気をつけてお帰りください」だということである。既に『サクラ大全』にある(P.15)如く、これは実は、この戦闘自体が帝国歌劇団・花組が演じていた芝居であったことを明かすに他ならず、ゲームに真剣にのめり込んでいた者にとっては聊か興ざめかもしれないが、この、いわば世界の重層化こそが、先ほどの歌謡ショーにも通ずる、「サクラ大戦」の特徴なのである。と言うのは、いかに声を出す本人がコスプレしているとは言え、生身の人間が演じているのであるから、はっきり言ってその姿は余り似ていない。特に、ゲーム世界では197センチという一番の長身のカンナを演じている田中真弓は、実は8人の声優(巴里華撃団・花組を演じている声優は、今のところ歌謡ショーには出ていない)の中で最も背が低く、逆に子供だから当たり前とは言え、ゲームの中では115センチ(『2』の時点)で一番背が低いアイリスを演じている西原久美子は、大人である上に一番の長身で、これはしばしば「その身長を何とかなさい」という他の者の科白となっている如く、一見すれば明らかな事実なのだが、その科白がギャグにとどまっているように、実は誰も気にしていない。すなわち「サクラ大戦」は、見る者も共犯となって世界を重層化するよう仕掛けられている作品なのである。

注5)で述べた如く、このゲーム世界が日本のパラレル・ワールドと設定されていることもそうであるように、実はこの仕掛けは最初から施されているのであって、今、帝国華撃団・花組の隊員は、大神隊長以下、本当は9人いるにも拘わらず、うっかり8人と書いてしまったことにも現れている如く、大神隊長役の声優は、ゲーム中のアニメーション部分は会話しないと不自然なので一応おり、歌謡ショーにも出演しているが、ゲーム中の大部分を占めるアドベンチャー・パート(隊員たちと会話やイベントをして信頼度を上げていく箇所)では、他の隊員たちは、多分記憶容量の関係かゲームの進行速度を速めるためであろうが、一部を除き声を出し続けるけれども、大神の科白のみは字幕だけで、一言も発することはない。つまりゲームのプレイヤーが、主人公に同化しやすく作られているのである。

けれど、主人公と同化するのは、いわばRPGの基本であるから、全てのゲームがこうなっているかと一応は見てみたが、『ドラクエ』は、やはりそれを考慮して、全ての登場人物の科白を字幕化していた(制作者本人の談話をテレビで見たことがある)のを除き、その他のものは、管見の及んだ限りでは、全て主人公以外の者と扱いは同じであった。今説明したように、『ドラクエ』の場合もそれは変わらないとも言えるから、結局これと全く同じ形式を取るものは、管見の及んだ限りでは、当時のものには見当たらなかったことになる。すなわち、この事を以てしても、「サクラ大戦」の確信犯性は、明らかであると言えよう。

また、これは別系統のものであるから、どこまでこのゲームの制作者が関与しているか分からないが、第2節で紹介したように、「サクラ大戦」には万歩計ポケット・サクラも存在し、さくらと一緒に、「サクラ大戦」ゆかりの地を訪ね歩くというこの万歩計も、やはり世界の重層化を企図したものと言えよう。現に、現在は宮崎に在住している稿者も、これを着けて懐かしい故郷・東京のあちこちを巡り歩くのは、ほのぼのとしたものがあった。尤も、万歩計には東海道五十三次を歩くものもあるそうだから、これについてはさほど斬新とも言えないが、「サクラ大戦」の中にこれがあるのは、以上の流れから納得できよう。もしこれを意図してやったのなら、このゲーム制作者の見識はなかなかのものと言わねばならない。

このように見てくれば、「サクラ大戦」が如何に強烈に世界を重層化しようとし、かつそれを我々享受者側にも求めるものかは概ね理解されたと思うが、この「世界の重層化」と「享受

者の共犯化」は、やはり「引用」に通じることだと考え、同じ節に入れた。何故なら、本歌取りに顕著なように、「引用」もまた作品世界を重層化し、かつ、我々読者にもその理解を求めるものだからである。なお付け加えれば、『3』では舞台が巴里に移動したこともあり、やむを得なかったこととは思うが西暦が用いられているので、この重層化もまた崩れてきている。これもまた、本稿で『3』以降を余り重視しなかった所以の一つなのである。

## 6. まとめ

以上、「サクラ大戦」と古典文学に通じる点について粗々述べてきたが、特に最後の「世界の重層化」というのは文学の基本である。何故なら文学とは作品を読み、作中世界に浸るでも、作中世界を現実世界に引き比べるでも、言い方は何でも良いが、そういうことをするものだからである。したがって、これは疑いもなく「文学性」だと判断し、本稿の標題を「テレビゲーム「サクラ大戦」の文学性」とした次第である。

## 注

- 1) 拙稿「文学としてのマンガ——現代版竹取物語・「セーラームーン」について——」（『宮崎大学教育学部紀要』人文科学 第85号（1998年9月）、「文学としてのマンガ②——宮崎駿アニメについて——」（『宮崎大学教育学部紀要』人文科学 第86号（1999年3月）、「文学としてのマンガ③——現代マンガにおける異界表現について——」（『宮崎大学教育文化学部紀要』人文科学第1号（1999年9月）、「文学としてのマンガ④——時と向き合った諸作品——」（『宮崎大学教育文化学部紀要』人文科学 第2号（2000年3月）、「麻宮騎亜原作『コレクター・ユイ』について——古典文化の継承という側面から——」（日本アニメーション学会編『アニメーション研究』第2巻第1号A（2000年7月）、「文学としてのマンガ⑤——「引用」について——」（『宮崎大学教育文化学部紀要』人文科学 第3号（2000年9月）。
- 2) 尤も、ゲーム通なら既にお分かりのように、開発の関係で、この手の予定は余り当てにならない。「サクラ大戦」であるから、基本的に春に発売が予定されるにも拘わらず、第1作は御覧のように半年遅れたし、『3』の場合は、後述するテレビアニメとの関連だと思うが、珍しく秋に発売が予定されていたけれども、やはり半年間遅れた。本稿が『4』の発売を待たなかったのは、これも一因である。
- 3) ブロック崩し的一种。上から次々と様々な形をしたブロックが落ち、それを消していくゲーム形態なので、通称「落ちゲー」或いは「落ちもの」と言う。余談だが、これらの名称を見ると、日本人というのは4字の略語が好きなことが良く分かる。
- 4) 但し「サクラ大戦」は、〈ロール・プレイング〉ではなく〈ドラマチックアドベンチャー〉とされている。この辺り稿者にも定かでないが、当面の考察には差し支えないと考える。
- 5) これは誤植ではない。このゲームの舞台は日本のパラレルワールドと設定されているので、これで良いのである（因みにこの前の元号は「明治」）。ゲーム中には関東大震災や2・26事件を思わせるような出来事もあり、前者は太正12年9月1日になっているので完全に一致するが、後者は勿論昭和になってからの事件であり、ゲーム中では11月9日のこととなっているので、いずれにせよ一致しない。すなわち、ありそうでなさそうな、文字通りパラレルワールドなのである。
- 6) 善悪に拘わらず霊的な力を増幅するものなので、降魔側もこれを狙っているという設定。勿論三種の神器のパロディである。
- 7) 5) でふれたように、これはあくまでパラレルワールドでの話なので、安易に現実世界と結びつけるのは慎まねばならないかもしれないが、周知のように日本橋には、確かに怪しげな彫像がある。

- 8) 「サクラ大戦」の研究書（あるいは「謎本」と言った本が適当かもしれないが）としては、橘芝門著『サクラ大全』（KKベストセラーズ 1998）があり、本稿を書く上でも大変参考になったが、それによるとこの名称は、ギリシア神話の時の神クロノスと、或いは関係するのではないかと述べられている（P.119）。確かに興味深くはあるが、そう読まねばならない必然性はないと判断し、本稿では一応保留にしておく。
- 9) 先に紹介した『サクラ大全』では、これも後漢の光武帝に由来するのではないかとしている（P.112）。第4節で詳しく述べるが、『1』では光武が壊れた後の霊子甲冑の名が神武、『2』は、最初に乗る霊子甲冑の名が光武・改、それが壊れた後に乗る甲冑の名が天武で、敵の首領が最後に乗る魔操機兵の名が新皇（平将門の乱で、自ら天皇を称した時の名）と、問題の「光武」以外はみな天皇の名であるところを見ると、この可能性は極めて大きい。因みに『3』は、最初の甲冑が光武F、それが破壊された後に乗るのが光武F 2と、「光武」のみしか出て来ない。
- 10) 『サクラ大全』にもある（P.133）通り、実在する帝国劇場（略称・帝劇）が完成したのは明治44年なのでやはり合わない。
- 11) 『2』になるとアイリスは愛称で、本名はイリス・シャトープリアンというのだと変わる。これは、フランス語には原則として二重母音（言うまでもなくこの場合は「アイ」）が存在しないことに気づいたためだと思われる。
- 12) 彼女は実は、ロシア革命の闘士で、大神が赴任する前の花組隊長なのだが、残念ながら彼女の力では花組がまとめきれなかったため大神が呼ばれたことになっている。したがって最初のうちはなかなかうち解けてくれない。
- 13) 『サクラ大戦』ではおおよそ1か月に1回戦闘があり、それが第何話という形になっている。因みに『1』は全10話、『2』は12話+1（13話目はゲームの成績が良い、すなわち隊長として良好な指揮が執れた時だけしか出現しないことになっているので、このように書いた）、『3』は全11話となっている。話数に拘ったのは、基本的に13話程度である（『1』も本当は13話の予定だったらしいが、開発が間に合わなかったと聞いている）ことを示したかったからで、これはテレビのワン・クールと一致する。既に紹介したように、実際にテレビアニメ化されたのは『1』から約4年後だが、ゲーム電源を入れると必ず最初にオープニング・テーマがかかり（他のソフトでも、電源を入れてスタート・ボタンを押さなければオープニング・テーマはかかるものであるが、このように強制的に毎回聞かされるというのは当時としては珍しかった。よってこれは意図的なものと判断する）、1話終わるごとに次回予告があるこのゲームの体裁は、明らかにテレビアニメを意識している。勿論これを、最初からテレビアニメ化を狙ったものと解することも出来るが、稿者は違うと考える。それについては第5節で述べる。
- 14) これはこのゲームを開発したレッド・カンパニーがここにあるためで、「サクラ大戦」では浅草という地名は頻繁に出てくる。
- 15) 念のために記すが、李香蘭の誤りではない。だが、うちの大学生は分からなかったが、そのパロディであることは明白である。これも後述。
- 16) パリシイが実在することまでは確認したが、その存在が、ここで描かれているような伝承を伴っているか否かまでは、専門外なので確認できなかった。出来れば御教示願いたい。
- 17) ドイツ語が出来る方には不要な注だが、レニの名字ミルヒシュトラーセは、ミルヒとシュトラーセから成り、ミルヒはドイツ語でミルク、シュトラーセは同じく「道」だから、つまり「天の川」のこと（女神ヘラの乳がこぼれたのが天の川とするギリシア神話により、英語でもMilky Wayというのは周知の通り）と、レニ登場時に織姫が解説してくれる。すなわち、この二人の名は「星」で統一されているのである。因みに劇場映画版に登場する元星組隊長の名は、ラチュット・アルマイル（彦星のこと）と言う。
- 18) 米田一基はちと苦しいが、大神一郎にも無いところを見ると、男は関係ないのかもしれない。

- 19) 福田アジオ等編『日本民俗学大辞典』上巻（吉川弘文館 1999）による。
- 20) 現に彼の乗る霊子甲冑の必殺技は、「狼虎滅却 快刀乱麻」「狼虎滅却 天地一矢」等、全て「狼虎滅却」がつく。
- 21) 実は『3』に登場する隊員・北大路花火は、大神が巴里に留学する約1年前、洋上結婚式の最中に、船の沈没によりフィアンセを失った若き未亡人という設定なのだが、うちの研究室の学生はさすがに、彼女は処女ということが重要なのだと気づいた。何故なら巫女とは原則的に処女だからである。
- 22) 特に『1』では、大神とパートナーを除いた花組隊員は、最後の戦いで全員一度死に、天使の本性に目覚めたあやめによって復活させられているから、この傾向は一番明瞭である。但し、その形式は『2』以降では二度と採用されないし、『2』のサブタイトルが、既に紹介したように「君、死にたもうことなかれ」で、ゲーム中でも聊かくどいほどに「死んではだめ」という言葉が繰り返されることを合わせ考えると、この形式は、1978年夏に公開された、劇場用アニメ映画『さらば宇宙戦艦ヤマト 愛の戦士たち』の最後のヤマトの特攻シーンのように、一部で不評だったのではあるまいか。そのため、このように形を変えてそれが残存するのだとすると分かりやすい。
- 23) 『1』とはやや矛盾するような気もするけれども、『2』では葵叉丹とは、第一話で再び花組に倒されてしまうものの、京極がやはり反魂の法で甦らせた帝国陸軍対降魔部隊の最後の一人、山崎真之助中尉だということになり、テレビ・アニメもこれを踏襲した。
- 24) 注1)の四つ目の拙稿で取り上げた、1981年の劇場用アニメ映画『さよなら銀河鉄道999——アンドロメダ終着駅——』に顕著のように、フロイト理論で言えば同性の親であるべきだからここでは注に止めるが、これ故『2』では、さくらは父を倒して成長を遂げることになる。
- 25) それぞれ、「帝国華撃団（或いは巴里華撃団。すなわち、大神隊長は最初いやがられながらも巴里でもやっている）参上」、「勝利のポーズ、決め！」。
- 26) 因みにこの時のマリアの役名はオンドレで、これも『ベルばら』のオスカル恋人アンドレを彷彿とさせる（あるいはオスカルとアンドレを合成した名か）。

(2001年9月20日受理)