

『イース』I・IIのインスピレーションをめぐって

メタデータ	言語: jpn 出版者: 公開日: 2023-03-20 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: ローベル, ロラン メールアドレス: 所属:
URL	<a href="https://doi.org/10.14945/00029540">https://doi.org/10.14945/00029540</a>

# 『イース』 I・II のインスピレーションをめぐって

ローベル・ロラン

## 初めに

1980年代、ファンタジー・ロールプレイングゲーム (RPG)<sup>1</sup> のブームが日本を席卷した。その中で、1987年、『イース』(サブタイトル: «Ancient Ys Vanished Omen») という名のゲームが日本ファルコムより発売され、翌年、続編の『イースII』(サブタイトル: «Ancient Ys Vanished The Final Chapter») が発売された。『イースI』<sup>2</sup>と『イースII』(以下『イース』I・II)はまずPC向けに開発され、アクション・ロールプレイングゲーム (ARPG)<sup>3</sup>というサブジャンルに属する。

『イース』I・IIは成功を博し、『ドラゴン・クエスト』(以下『DQ』シリーズ)や『ファイナル・ファンタジー』(以下『FF』シリーズ)のようにゲームはシリーズ化された。2023年現在、『イースX』が発売予定となっている。『イース』シリーズは基本的に、プレイヤーがアドル・クリスティンという一人の少年の主人公の冒険を生きるというものになってい

---

<sup>1</sup> RPG ジャンルに属するゲームは一般的に、テキストが多く、ストーリー、登場人物、セカンダリー・ワールドが詳細に描写される。綿密に構築されたフィクションであるという点では、ゲーム化された小説のようなものとみなしてよいだろう。もちろんゲーム独自の関与形態を無視してはならないが、量の差はあれど「読むこと」がプレイ時間の大きな部分を占めているRPGは、文学のそれとほど遠くない楽しみを提供している。「RPGは、社会的実践と人間の相互作用の一形式としての文学の重要性を反映している」とまで考えることができる (David Jara, Evan Torner, "Literary Studies and Role-Playing Games" in José Zagal and S. Deterding (eds.), *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations*, Routledge, 2018, p. 267)

<sup>2</sup> 便宜上、最初の『イース』に「I」を付ける。なお、『イースI』と『イースII』の2部作を『イース』I・IIと記す。

<sup>3</sup> ARPGは『ゼルダの伝説』シリーズのように、操作する上で反射神経や器用さが求められる「アクションゲーム」と、物語や登場人物、架空の世界の探検とキャラクターの成長を重視する点が特徴的な「RPG」を組み合わせたものである。任天堂DSで発売された『イースストラテジー』(マーベラスインタラクティブ、2006年)だけは、ストラテジー・シミュレーションゲームとなっている。

る。『イース』I・IIにおけるアドルの冒険より700年の時を遡った過去を舞台とする『イース オリジン』、また『イース オンライン』、『イース6 オンライン』、『イースI 3D 外伝』と『イース ネクサス』を除いて、全作を通して常に同じキャラクターを操作するARPGシリーズであり、RPG系のシリーズとして極めて珍しい例のゲームシリーズであると言える。

一般的にゲームは複数名が携わって作る作品であるため、一人の作家が書いた小説などとは違って、個々のインスピレーションの源を突き止めて、明確にすることは甚だ難しい。まず、『イース』はARPGとして、ゲームデザイナーとプログラマーの橋本昌哉、シナリオライターの宮崎友好、グラフィックデザイナーの山根ともお、ミュージックコンポーザーの古代祐三と石川三恵子などが開発にかかわっており、彼らはそれぞれ違った素材や分野からインスピレーションを取っている。また、基本的に娯楽向けのゲームであり、数か月という短い制作期間の中で出来上がったものであるため、過去の作品との深い間テクスト性を内在しているわけではない。一方で、『イース』I・IIは、シリーズ化に値すると認められたオリジナティを備えた完成度の高いゲーム作品であり、単純に様々なインスピレーションの組み合わせだけでできたゲームではない。開発チームの独自の想像力によって生まれた新しい架空世界が構築されている。

本報告では、『イース』シリーズにおいて創造された架空世界に注目し、そこから読み取れる「ファンタジー」ジャンルからの影響について論じたい。まず『イース』I・IIとそのシリーズ化にかかわる重要事項を紹介し、それから『イース』I・IIのインスピレーションの元になった「イース水没伝説」、『太陽の神殿』、『天空の城ラピュタ』、『ドルアーガの塔』(?),それから西洋ファンタジーとの関係性を明らかにする。最後に『イース』I・IIに見られる和製ファンタジーの性格についても考察する。

## 1) 『イース』I・II

本報告では、『イース』シリーズのうち、一作目と二作目を考察の対象にする。言うまでもないが、デジタル・ゲームであるため、まずゲームプレイとユーザーの体験に配慮して製作されている。しかし、ファンタジーからインスピレーションを取ったシナリオもグラフィックスもかなり重視されており、これらの要素はゲームの高評価に大きく貢献したと言えよう。『イース』I・IIの二作は物語上は一続きのものであり、二つに分かれているのは単にコスト上および時間の制約上の問題であって他に必然的な理由はない。企画上の時間的制約があったため、『イース』一作目の内容はストーリーの区切りのよいところまでとなり、エンディングには続編をうかがわせるような、それでいて終わりにも見えるような、あいまいな落ちが作られた。『イース』に「I」という番号が振られておらず、スタッフリスト画面が現れる前に「THE END」という表記もある。そして続編の制作は、一作目の経済的な成功の是非に託された。結果として『イース』は人気を集め、高い評価を得たので、『イース』

ス II』が作られ、翌年発売されることとなった。

原案は「何らかの災害から逃げるために、天空に神殿が昇った<sup>4</sup>」というものだったが、全体としては、光と闇の間の戦いにある少年冒険家が参加し、古代文明の歴史と滅びが書かれた数冊の本を集めるクエストに出発したことによって、世界を危険にさらす戦いに終止符が打たれるというものだ。この大まかなストーリーが地上編と天空編の二つに分けられ、それぞれ『イース I』と『イース II』になった。

『イース I』のあらすじは次の通りである。

地上編、エステリア島にて — アドルという若い冒険家は他の者の予想に反して奇跡的に嵐に囲まれているエステリアという名の島に辿りつく。大陸から離れた孤島で、人々は突然現れた謎の魔物たちと戦いを強いられている。そこでアドルは、サラという占い師に6つの「イースの書」を集めるというクエストに出るよう促される。クエストに出発したアドルは途中、謎めいた二人の女性、フィーナとレアに出会う。強力な魔導士ダルク・ファクトも世界を支配するために6つの「イースの書」を狙っていることがわかる。ダルク・ファクトは、イースの6つの神官の一人の子孫？として、すでに6つ目の「イースの書」である「ファクトの書」を手にしていて、6つの「イースの書」が持つ力の秘密がこの「ファクトの書」に書かれているのだった。アドルの冒険は最終的にこの野望ともどもダルク・ファクトを倒すことに行き着く。魔導士を倒し、イースの歴史と秘密が収められた6つの書を集めたアドルは、本に収められた魔法によって、天空に飛ばされる。そしてゲームは、以下の文章で終わる。

「アドルの心は、旅を終えた充実感に満ちていた。すべてが安らぎに満ちていた。[...] どこからともなく、まばゆい光があふれだし、アドルを包んでゆく。まるで、その光は、彼を祝福しているかのようなようであった。そして、アドルの新しい旅が始まる… THE END」

続いて『イース II』のあらすじは以下の通りである。

天空編、イースにて — 魔導士を倒し、書を集めたアドルは、その直後、雲の上に浮遊する大地、イースそのものにテレポートされる。空に浮かぶ島は700年前にはエステリア島の中心にあった山であり、その上には巨大な神殿がそびえていた。

イースの島では、新たな冒険が始まる。そこにも魔物たちが存在するからだ。そしてアドルはイースの二人の女神に出会うのだが、それはエステリアのフィーナとレア以外の何者でもない。アドルに救われ、記憶を取り戻した女神たちの守護者となったアドルは魔導士ダレスと(大魔王?) ダームを倒すことになる。ダームの消滅は、魔物たちの滅亡を意味するが、

---

<sup>4</sup> 岩崎啓眞『イース通史 I』(第2版)、HighRiskRevolution/SunGroup、2020年、22頁。

それは魔法と女神たちがこの世界から消えていくことでもある。

『イース』Iと『イース』IIの成功の後、数多くの移植や、リマスターとリメイクも発売された。早くも1989年に、ハドソンによるPCエンジン向けの『イースI』と『イースII』のリメイクが行われ、『イースI・II』として発売された。このリメイクは、内容に大きな変化が施されていないければ、二つのエピソードを融合したことによって当初計画されていた通りの『イース』が実現していたと言える<sup>5</sup>。一方で、日本ファルコム社は、『イースI』と『イースII』のリメイクやリマスターのバージョンを個別、そしてセット商品としても発売し続けていて、アドルの最初の物語は一本のゲームにまとまらないままだ<sup>6</sup>。

アニメ、マンガ、ライトノベル、テーブルトークロールプレイングゲーム(以下、TTRPG)など、数々の他のメディアへのアダプテーションも行われた。

## 2) 『イース』I・IIのシリーズ化の事情

『イース』I・IIがシリーズ化されたことは上述した。しかし、『イース』シリーズは『DQ』と『FF』諸シリーズとほぼ同じ寿命を誇りつつも、それらのグローバル規模での発展と知名度に相当するものを成し遂げることができなかった。しかし近年、特にゲーム機のソニーの

---

<sup>5</sup> オリジナルのPC88版には、嵐の結界の存在によって、エステリア島の人々は大陸に避難できないという設定になっている。主人公アドルがエステリアの噂を聞き、海を渡ろうとするが、嵐に呑み込まれて奇跡的に漂着する。占い師・サラという人物が殺され、アドルは彼女の持っていた大事なイースの書の一冊を住民の一人から受け継ぐのだが、サラ暗殺がアドル参戦の大きな動機となっている。一方で、PCエンジン版のリメイクには、嵐の結界がなく、しかもエステリアと大陸を結ぶ定期船がある。また、占い師サラは、危険を察知して人間の姿になった女神レアにイースの書の一冊を託した後、身を隠し、暗殺されない。レアはアドルに本を渡す。このように、二つのバージョンの間に大きな相違がある。

<sup>6</sup> 「エターナル」、「完全版」、「クロニクルズ」のバージョンは、PC88版の『イースI』と『イースII』のリメイクとそのリメイクのリマスターであり、別売りとセット売りのパッケージがある。『イースII』は、『イースI』の物語の続きであるが、ゲームプレイ上は、『イースII』のアドルは経験値をすべてなくし、もう一度レベル1からスタートしなければならない。いわゆるゲームと物語が矛盾している現象、“ludonarrative dissonance”が生じる。それに対して1989年のPCエンジンのリメイクでは、『イースI』と『イースII』が分断されることなく連続性が保たれている。特に経験値は、冒険の途中に0に戻されない。物語や世界設定に大きな変化がなされなかったら、ハドソンによるこのPCエンジンのリメイクが決定版になっただろう。

PS4 と任天堂 Switch に対応したものが発売されていることから、今後人気を広げていくと考えられる。

同じ人物の冒険を描写し続けるシリーズとして、『イース』は極めて例外的だとすでに述べた。しかし、世界設定と物語においては追加や調整が少しずつ行われてきた。特に『イース IV』に現れた天使を思わせる「有翼人」がますます重要なモチーフとなり、1998 年の『イース I』のリメイクでは、二人の女神フィーナとレアも、翼が生えている新しい姿で登場する。2003 年発売の『イース VI』の制作を機に、シリーズの世界観や物語に関する全体的な調整が公式に発表された<sup>7</sup>。したがって、全『イース』シリーズのゲームは、オリジナル設定にもとづくもの、2003 年の調整を施した新設定にもとづくもの、それ以外のものという三つのグループに分けることができる。なお、オリジナル設定を修正しているということから、新設定を「正史」と呼ぶことがある。以下のリスト表は各作品をアドルの冒険の時系列に沿ってゲーム並べたものだ。

オリジナル設定シリーズ	新設定シリーズ
『イース』1987 年 (PC88)	『イース オリジン』2006 年 (PC) (アドルは登場しない)
『イース II』1988 年 (PC88)	(物語の時系列の中での『イース』I・II の位置)
『イース IV The Dawn of Ys』1993 年 (ハドソン、PC エンジン)。	『イース X』2023 年発売予定
『イース III』1989 年 (PC88)	『イース セルセタの樹海』(2012 年) (スーパーファミコン版『イース IV Mask of the sun』のリメイク) (PSVITA)
『イース V』1995 年 (スーパーファミコン)	『イース フェルガーナの誓い』(『イース III』のリメイク) 2005 年 (PC)
	(物語の時系列の中での『イース V』の位置)
	『イース VIII』2016 年 (PSVITA)
	『イース VI』2003 年 (PC)
	『イース VII』2009 年 (PSP)
	『イース IX』2019 年 (PS4)

上記の 2 グループに属さないものとして、2003 年の新設定の前に行われたリメイク版と、他社によるリメイクがある。

<sup>7</sup> 2003 年出版の『イース大辞典』(角川書店/メディアワークス)、特に 380-399 頁。「『VI』製作にあたり、シナリオチームは全シリーズを統括する参考年表を編纂したという。多くの謎について言及された門外不出の貴重資料を、本書にて諸公開！」(同書、380 頁)。

『イース I・II』(ハドソンによるリメイク、PCE) 1989年

『イース III』(ハドソンによるリメイク、PCE) 1991年

『イース I エターナル』(日本ファルコム社による『イース』Iのリメイクだが、2003年の世界設定の調整の前に行われたので、将来に再度のリメイクが考えられる)、1998年(PCなど)

『イース II エターナル』(日本ファルコム社による『イース II』のリメイク) 2000年(PCなど)

『イース III Wanderer from Ys』(タイトー社によるリメイク、PS2) 2005年

『イース IV Mask of the sun - a new theory - 』(タイトー社によるスーパーファミコン版のリメイク、PS2) 2005年)

『イース V Lost Kefin, Kingdom of Sand』(タイトー社によるスーパーファミコン版のリメイク、PS2) 2006年

以上のことから、シリーズ初期の『イース』I・IIと『イース V』については新設定にもとづいたリメイクは制作されていないということが分かる。

なお、『イース IV』は日本ファルコム社の原案シナリオを元に、他社が二つの『イース IV』を制作し、1993年に発売した。ハドソンのPCエンジン版の『イース IV The Dawn of Ys』とトンキンハウスのスーパーファミコン版『イース IV Mask of the sun』である。興味深いことに、当初PCエンジン版の『イース IV The Dawn of Ys』が日本ファルコムによって「正史」として挙げられたのに対し<sup>8</sup>、日本ファルコムによる2012年のリメイクは、別のバージョンであるスーパーファミコン版『イース IV Mask of the sun』を元に行っている。新設定が行われた2003年に出版された『イース大全集』では、すでに「正史」を改めていて、スーパーファミコン版の『イース IV Mask of the sun』を「正史」とみなしている。同書では、PCエンジン版の『イース IV The Dawn of Ys』は「正史」と離れたものとされており、「異伝」また「アナザーストーリー」と呼ばれる。

以上の長年のファルコム社による修正の努力を見ると、いかに『イース』I・IIが物語、そして作品として完成度の高いものであり、シリーズ化が難しかったのかがわかる。

### 3) フランス・ブルターニュ地方のイース水没伝説と『イース』I・II

『イース』というゲームのタイトルが示すように、『イース』シリーズのインスピレーションの源を論じる上で、イース都市水没伝説への言及は避けられない。実際はタイトルから想定されるほどインスピレーションの度合いは大きくなく、影響関係について制作者サイドから詳細なコメントが出されていないが、ゲームと伝説の関係は公式的に認

---

<sup>8</sup> 『イース IV 冒険ガイドブック』小学館、1994年。

められており、折に触れてたびたび言及されることがある。少なくとも 1987 年、1989 年、2009 年と 2017 年に出版された『イース』シリーズに関する公式資料ではゲームのタイトルの由来が触れられている。

なお、重要なのは、『イース I』の付属の解説書（山下章による「Liner Notes」）ですでにフランスのイース伝説について言及されているということだ。最初からゲームの一つのインスピレーションとなったイース伝説とその名前が明かされている。他の資料を確認すると、フランス・ブルターニュの伝説にちなんでゲームのタイトルに『イース』を選んだ経緯について次のように推測することができる。

1987 年当時、タイトルがまだ決まっていなかった開発中の本作に、日本ファルコム社長の加藤正幸は、本が重要な役割を持つという特徴にちなんで、パッケージに本の外見を与えたいと考えた。神保町の古本屋に行った加藤は気に入ったものを購入し、その外見を元に PC88 のパッケージをデザインした。しかし、さらに興味深いのは、その書物がフランスの民話などを集録したものだったということだ。そして、フランス語で書かれたその本を読んでもみると、「Ys」という言葉が目にとまった。『イース 30 周年メモリアルブック』に掲載されたインタビューによれば、ゲームのタイトルに『イース』を選んだのにはこうした由来があるのだと加藤が説明している<sup>9</sup>。

一方で、1989 年に PC エンジンのリメイク『イース I・II』の開発を担当した岩崎啓眞によれば、「イース」の名前を見つけたのは、原作とリメイクの開発チームの一人、山根ともおである<sup>10</sup>。山根は、1984 年出版の『世界文学における架空地名大辞典』（講談社）を参照した際に、その名前と伝説についての短い要約を見つけたのだという。要約は以下のものだ（69 頁）。

---

<sup>9</sup> 電撃 Playstation 編集部、『イース 30 周年メモリアルブック』角川／メディアワークス、2017 年、132-137 頁。

<sup>10</sup> 『イース通史 I』、23 頁



● イース

● Ys

フランスのフィニステールにあるドウアルヌネ湾に沈む廃虚と化した町。プロマルクの町に近い。西暦四世紀の終わり頃までは、イースは強固なダムによって海から守られており、その門は隠されていた。門の鍵を持っているのは王だけであった。あるとき、王の娘が見知らぬ旅人に誘惑され、娘は、その男を喜ばせるために父の部屋から鍵を盗み出したのである。門は開かれ、町は水に飲まれた。それから今日に至るまで、旅行者は、翳深い湾の底深くイースの教会の鐘が時を告げて鳴り響くのを耳にすることができるのである。

説が食い違っているが、以下のような筋も考えられる。

加藤正幸が購入したフランス語の本を開いて、「Ys」という言葉に注目した。その「イース」「イース」について今度はグラフィックデザイナーの山根ともおが『架空地名大辞書』を読んで、その名前と伝説の要約を確認した。とはいえ、これは推測の領域を出ないものだ。『架空地名大辞典』の「イース」項目とゲームの共通点として4点が挙げられる。

『架空地名大辞典』の「イース」項目より	『イース』I・IIにあるモチーフ
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ イース</li> <li>・ プロマルク</li> <li>・ ブルターニュ地方</li> <li>・ 4世紀終わり</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ ゲームのタイトル</li> <li>・ プロマロック (街)</li> <li>・ 甚だ曖昧ながら、世界設定はヨーロッパを思わせるもので、『イースI』の舞台、エステリアが少なからず伝説のイース都市の位置と一致している。1987年当初、ゲームの世界マップのようなものは存在しなかったが、ゲーム付属の短編小説には、「[...] アドルは、[...] 当時エーロペの統一をはかっていた、ロムン帝国のゲリア地方に足をふみ入っていた。」と記されているように、アドルはヨーロッパのガリア、すなわち現在のフランスにあたる場所にいる。上の「プロマロック」も「プロマルク」が由来で、場所はブルターニュ地方にあたるだろう。</li> <li>・ ローマ帝国を思わせる「ロムン帝国」が「エーロペ」を治めているという設定から、時代はローマ時代(末期)に相当し、伝説の都市イースが存在したとされる時代と一致しているだろう<sup>11</sup>。</li> </ul>

<sup>11</sup> 『イース』の初期の宣伝には、ローマ人を思わせる戦士が一冊の本から飛び出した魔物

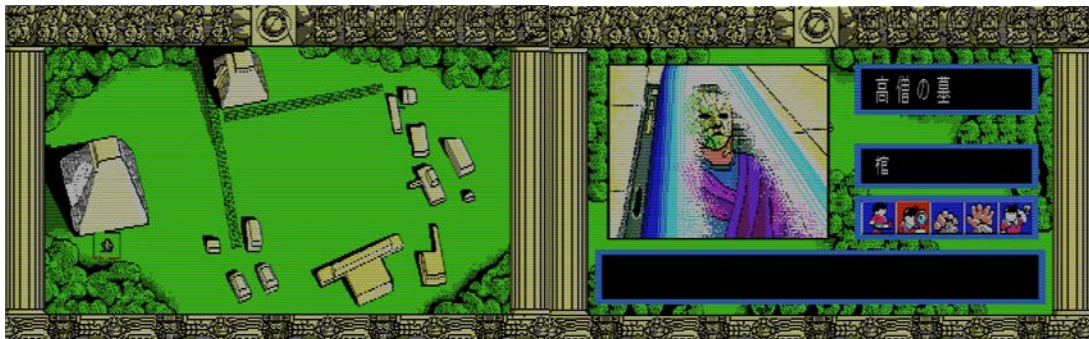
以上のことから、イース沈没伝説は、ゲームの世界設定と場所・時代の位置づけのために大きなインスピレーションとなったように思われる。

実はゲーム制作当時、イース水没伝説についてもう一つの文献があった。それは、1984年出版の中木康夫の『騎士と妖精』（音楽之友社）だ。1989年の『Ys Global Guide Book』（非公式資料、冬樹社）の最後の2頁はイース水没伝説の紹介に充てられているが、こちらの伝説の要約は『架空地名大辞典』の情報の量をはるかに超えているので、おそらく執筆者は『騎士と妖精』の冒頭、11～17頁にあるイース水没伝説の様々なバージョンの要約を参考にした可能性が高い。特に伝説の詳しい結末とアーエス王女の名前や、フランス首都のParisの名前の由来が「Par-Is」すなわち「イースに匹敵」を意味するという言い伝えなどは、『騎士と妖精』にはあるが『架空地名大辞書』にはない<sup>12</sup>。

1989年の『Ys Global Guide Book』はおそらく『騎士と妖精』を参考に行っているが、ゲームの開発者はその本を参考にしたかどうかは不明だ。

最後に、指摘に値するものとして、2006年発売の『イース オリジン』のオープニング動画では、日本語版でも吹き替えがフランス語になっていることは、ゲームのタイトルの由来へのオマージュと考えてもよいだろう。

#### 4) 『太陽の神殿 ASTEKAI』、『天空の城ラピュタ』と『ドルアーガの塔』



開発チームのプログラマーである橋本昌哉とグラフィックデザイナーの山根ともおがかかわった日本ファルコムの前作は、古代文明（マヤ）と神殿の謎をめぐるアドベンチャー・ゲーム『太陽の神殿 ASTEKAI』だった。フィールド（建築物の外）を上空視点で人物を

---

と戦っているシーンが描かれている。

<sup>12</sup> イース伝説とケルト神話を論じる書物として、『騎士と妖精 ブルターニュにケルト文明を訪ねて』の他、田中仁彦『ケルト神話と中世騎士物語 他界への旅と冒険』（中央公論新社、1995年）がある。一方で、フランス語文献では、Françoise Le Roux, Christian-J. Guyonvarc'h, *La légende de la ville d'Is*（『イース都市の伝説』）, Editions Ouest-France, 2000がイース沈没伝説とケルト神話の関係を徹底的に分析している。

操作することや古代文明の神殿のモチーフの他に、「金の台座」のアイテムと「Temple del sol」の音楽が『イース I』にも登場する点など、『太陽の神殿』と『イース』I・IIの間の共通点は少なくない（スクリーンショットはPC88版より）。

飛ぶ島というモチーフの源には当然ファンタジーの先駆的作品であるジョナサン・スイフトの『ガリバー旅行記』（1726年／1735年）で描かれる天空の島ラピュタ、そして同名の浮く島にまつわる物語を描く日本の宮崎駿の映画『天空の城ラピュタ』がある。この映画が公開されたのは1986年で、それは『イース』発売の一年前、そしてイースの浮く島がアドルの冒険の舞台となる『イースII』の二年前である。しかし、『ガリバー旅行記』と映画『天空の城ラピュタ』では人間同士の争いや支配関係が描かれるのに対し、『イース』のゲームでは、地上エステリアと天空イースに住む人間の間に対立は起きず、イースがエステリアを離れ、空を飛ぶようになる理由も、イースの神殿に存在する悪の根源を地上から遠ざけるためというものであるなど、いくつかの相違を見ることができる。

岩崎啓真によれば、開発者は『天空の城ラピュタ』からインスピレーションを受けたことを否定しているが、類似性があまりにも明らかだ<sup>13</sup>。



PC88版の『イースII』より

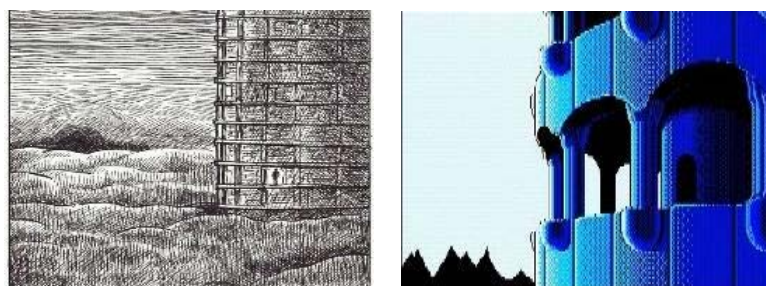
『イースI』の後半は「ダームの塔」の攻略を中心としている。塔の場面は、岩崎啓真によれば、最初の設定に入っていた小さなイベントを拡張したバージョンだ。開発期間の制限によりゲームが物語の途中で終わってしまうということ、つまりいわゆる天空編をゲームに入れることができないということが決定された時に、大きな塔という場面を追加し、その中に、すでに天空編のために用意されていたモンスター退治と残りの「イースの書」の回収の場面などを入れた。緊急の対策として用意されたものにもかかわらず、ダームの塔は『イースI』のインパクトのあるモチーフになった。

その「ダームの塔」に『ザナドゥ』というゲーム作品のインスピレーションがあると指摘されているが<sup>14</sup>、別のゲーム作品『ドルアーガの塔』の影響もないだろうか。1986年発売のゲ

<sup>13</sup> 『イース通史I』、29頁、60頁。

<sup>14</sup> 『イース30周年メモリアルブック』、135頁。

ーム、『The Tower of Druaga』では、プレイヤーは100階にも及ぶ高い塔を、各階の謎を解いて登らなければならない。ゲームブックが流行っていたこの時代、もちろんゲームブックにもアダプテーションされた。以下は、1986年出版の『The Tower of Druaga 悪魔に魅せられし者』（東京創元社）ゲームブック（左、315頁）と『イースI』（PC88版）にあるゲームの塔のスクリーンショット（右）だ。



## 5) 西洋ファンタジー

以上、いくつかの具体的なインスピレーションを紹介してきた。しかし『イース』I・IIはまた、散漫ではあるものの、ファンタジーのモチーフからのインスピレーションがより顕著に読み取れる。

西洋のファンタジーの名作が1970年代に日本語に訳されたが、西洋ファンタジーの傑作の移入の前に、日本にファンタジーに属する作品がなかったわけではない。日本の伝奇小説や漫画を待たずとも、早くも平安時代の物語や絵巻などのように、のちにファンタジーと意識されるようなモチーフが多く表れている。

一方で、西洋のファンタジーの移入が大きなインプットとなり、1979年の『グイン・サーガ』シリーズをはじめ、日本のファンタジーの小説が続々と発表された。早川書房のFT文庫のコレクションも大きい後押しとなった。『北斗の拳』（1983～1988年）、『聖闘士星矢』（1986～1990年）、『ドラゴンボール』（1984～1995年）、『美少女戦士セーラームーン』（1992～1997年）、宮崎駿の『風の谷のナウシカ』（1982年）や『天空の城ラピュタ』（1986年）といったマンガもアニメも、80年代・90年代のファンタジージャンルの興隆に大きく貢献した。

こうした中、『ダンジョンズ&ドラゴンズ』（以下、『D&D』）や『ルーンクエスト』のような西洋のファンタジーTTRPGや、『アルティマ』と『ウィザードリィ』のようなファンタジーRPGも、1985年から日本語に訳されはじめた。パソコン雑誌『コンプティーク』に掲載された『D&D』からインスピレーションを取ったオリジナルTTRPG、『ロードス島戦記』のリプレイがのちに小説化され、ファンタジーのベストセラーとなったことはよく知られている。

国産ファンタジーゲームも続々と発売された。『イース』の前に、日本ファルコムはすで

に 1984 年から、大きな影響を与えたファンタジーARPG の『ドラゴンスレイヤー』シリーズを手掛けていた。

したがって、国産風のアダプテーションが行われていたとしても、80 年代以降の日本のファンタジーにおいて、西洋ファンタジーのパターンやモチーフは読者やユーザーの間に馴染み深いものになっていただけでなく、日本人のクリエイターの創作のための重要な素材となっていた。

ファンタジーは、19 世紀後半に英国と米国に生まれたジャンルである。当時のファンタジーの作家たちは、子供のためだけではなく、大人向けに、現実と切り離された空想の《世界》を創造し描写し始めた。ファンタジーの主なインスピレーションとして、北欧やケルト神話、各地の民話と妖精物語、中世文学・騎士物語や、古代・中世の芸術（絵と建築）と世界観（キリスト教や信仰や政治）、また植民地開拓と冒険家の時代、それから趣味と娯楽（ウォーゲーム等）といった活動が挙げられる。ファンタジーというジャンルが文学自体と同じ程古いと見る J.R.R.トールキン（1892～1973）や U.K.ル＝グウィン（1929～2018）等の意見は尊重すべきだが、ファンタジーは過去の文学とイメージの現代的な、ポスト・モダン的な再生であり、「大きな物語の再活性化<sup>15</sup>」なのである。

したがってファンタジーは、過去のモチーフを過去の価値観から切り離し、それらを近現代的な意味で用い、幻想を梃子にした、現実と人間を考える芸だ。

文学・絵・音楽などのようにすべてのメディアに展開が見られるが、ウォー・シミュレーションゲームのルールをベースにを使って、アメリカのヒロイック・ファンタジーの世界を舞台とした『D&D』により、ファンタジーはゲームというメディアとも切り離せない関係になっていく。『ファイティング・ファンタジー』シリーズ（1982 年～）のゲームブックや、『ウィザードリィ』と『ウルティマ』（1981 年）に加え『マイト・アンド・マジック』（1987 年）等のコンピューターゲームが 1980 年代に現れ、注目を浴びた。そして『マジック：ザ・ギャザリング』（1993 年）というカード・ゲームが 1990 年代に爆発的な人気を集めた。西洋ファンタジーを濃厚に受け入れた日本のファンタジーは、そのインスピレーションにある過去の西洋のイメージや物語を、たとえ意図的ではなくても、受け継いでいる。『イース』に現れる妖精あるいは天使のような女神<sup>16</sup>や、古代ギリシャ風の神殿、アドルの魔法の

---

<sup>15</sup> Anne Besson, *La fantasy*, Klincksieck, coll. « 50 questions », 2007 年、162 頁。

<sup>16</sup> PC88 版のゲーム内の女神は翼を生えていない。しかし、『イース』I・II の箱のカバーにあるレリーフ絵には翼が生えた女性（一人）の絵、『イース II』のマニュアルには翼が生えている女神（二人）が一か所描かれており、他のイラストでは翼が生えていない。なおゲームの企画当初では、女神が一人しかいなかったようだが、制作中、二人の女神になった。『イース I』のスタート画面と『イース II』のエンディング画面には、翼のない女神が一人

鎧と剣、魔王のような存在を復活させようとする黒魔導士、光と闇あるいは天使と悪魔との間の戦い、『指輪物語』の真銀、ミスリールを思わせる魔法金属クレリアなどなどのように、西洋のファンタジーから取られたモチーフは数えきれない。

## 6) 和製ファンタジーと異世界もの

西洋のファンタジーのモチーフを取り入れつつ、『イース』I・IIは、やはり和製ファンタジーの独自の要素も持っている。正確に言えば、ストーリーにおいて強調されている部分が西洋ファンタジーとはやや違う。

ゲームの世界設定が多少曖昧だが、かつてエステリア島にはイースという国があったという設定だ。以下のようなものである。

2人の女神と6人の神官は黒真珠を源泉とした魔法で、その国をつかさどっていた。魔法によって生み出された金属、クレリアによって国は栄えた。しかし、突然魔物が現れ、神官まで追い詰められようになった。神官は、クレリア金属を地中深く埋め、黒真珠の魔法を使って神殿とその周辺を天空に上昇させた。魔法の源泉である黒真珠には、ダームという魔の元凶も宿るため、ダームをイースの中枢部の最深部に封じ込めた。その後、地上に戻った。

その時から700年の歳月が経った。エステリア島に魔法の金属、クレリアが「銀」と思われ発掘されたことをきっかけに、魔物がエステリアの国にもう一度出現するようになった。それから、アドルがエステリアに渡り、クレリアに宿る魔法を利用して魔物を操っていたダルク・ファクトを倒し、次に空に浮いているイースの謎を解きに行く。魔導士ダレスと魔の元凶ダームを倒した時に、天空のイースは地上に戻り、エステリアと再度合体する。つまりエステリア島とイースが再び一つになる。最後に、魔物も魔法も女神もエステリア島／イースから消え去ってしまう。

以下は、『イースII』（PC88版）のマニュアルにあるイラスト（左）とイースが地上に戻った後の様子のスクリーンショット（PCエンジン版、右）。

---

しか現れない。



留意すべきなのは、本来、『イース』 I・IIは一つの完結した作品として考えられていたため、魔法、そして女神や魔物とその源泉である黒真珠が現実世界から去った時に、『イース』の物語が終わるはずだった。ゲームの終わりに、冒険家アドルが別れを告げずに一人で次の旅に出るという結末は、「男のロマン」と呼ぶべきパターンで、特に冒険が用意されていたわけではない。実際、開発チームはむしろ、次に違うゲームを作る心づもりでいたが、日本ファルコム社側は、『イース』のシリーズ化を決め、すでに手掛けていた別のゲームに適切な変更を施させ、『イース III』として発売することに至った<sup>17</sup>。そのことに不満を覚えた『イース』 I・IIの開発チームのコアは日本ファルコムを去った。のちに、ゲームデザイナーの橋本昌哉とシナリオライターの宮崎友好を中心に、クインテットという会社を企業し、『アクトレイザー』(1990年)、『ソウルブレイダー』(1992年)、『ガイア幻想記』(1993年)、『天地創造』(1995年)などといった名作を次々と開発し、エニックスから発売される。以上のことから、『イース』 I・IIが完結した物語として考案されていたことがよく分かる。

つまり『イース III』とそれ以降のエピソードをいったん脇に置いておき、魔法などが世界から永遠に消えてしまう結末という設定に戻ると、『イース』の物語は『指輪物語』(1953-1954年)に似ているが、魔法がなくなることが一方的によい意味で取られていることは、『指輪物語』とかなりの相違点となるだろう。

『指輪物語』の物語が魔法をめぐる最後の冒険を描写しており、最後に闇王サウロンが敗れた際、 Gandalf や Frodo、そして大多数のエルフたちは中つ国を去ってしまう。同様に、『イース』でも終わりに、女神や魔王が他界する。つまり『指輪物語』でも『イース』 I・IIでも、エルフや Gandalf などが中つ国を去るとき、また女神や魔物や魔王に当たる存在が消え去るとき、現実を超現実的なものが消えてしまったということになる。残っているのは、魔法のない世界だ。

---

<sup>17</sup> 『イース通史 I』、68頁。

しかし、魔法がなくなること自体において、両作品は全く違う意味合いを示している。『指輪物語』では、魔法がなくなるとは、中つ国に多くの神秘的で美しいものが消えていくという寂しさを思わせるのに対して、『イース』では、むしろ秩序や平凡な日常がついに取り戻されたという見方をしている。その証拠は、女神レアとフィーナのセリフだ。ゲームの終了直前に見られる、二人の女神レアとフィーナの別れのセリフは以下の通りだ。

女神レア：「700年に渡って、天空と地上に分けられていた人間が再びひとつになるときが来たのです。未だかつて、こんな素晴らしい日はないでしょう。これからは、女神も神官も必要ありません。一人一人が、自分を信じて生きてゆく時代が、やってきたのです。私達二人は、この世に魔法がよみがえらないように、平和がいつまでも続くように、見守ってゆくつもりです。」

女神フィーナ：「神殿の地下で、あなたに助けられたとき、みじかい間だったけど、ジェバの家で楽しい日々を過ごしたとき、なんだか、すべてわかったような気がしたの。自分の知らない世界に素晴らしい人たちが生活しているってこと、そして、イースはもう過去の国だってことが。」

一時、記憶喪失に遭って、ある村で生活を送っていた女神フィーナは、一人の普通の女性のように過ごした時間が幸せな時だったとさえ主張する。西洋ファンタジーなら、正反対の設定になっただろう。人間が一時的に神となって冒険をし、しまいには人間に戻った時にそれを惜しみつつ、受け入れていただろう。

つまり『イース』I・IIには、魔法と架空世界に対して懐疑的な態度があり、現実的な体験（日常、人間関係、絆、友情、愛など）を重視しているところがある<sup>18</sup>。そういう空想の中でも、実生活重視主義(?)の強い傾向があることは、日本のファンタジーを西洋のファンタジーから区別させる一つのパターンのように思われる。

異世界もののサブジャンルが特に日本で人気が高いことはそれと無関係ではないだろうし、『イース』I・IIには、異世界ものの芽生えさえ見ることができる。第一に、エステリアに対してイースが異世界である。エステリアの国とイースの国が同じ場所でありながら、お互いに異質な世界である。エステリアは魔法のない現在であり、イースは過去の魔法の国であ

---

<sup>18</sup> 『イース』I・IIの登場人物の一人ゴーバンの言葉も引用しよう。「なあ、あのイースが空にずっと浮かんでいたのも魔法の力だし、魔物が生まれたってのもそうなんだろう。アドル。魔法ってのは不思議なものだな。魔法は、俺達の生活をより素晴らしくするために生み出されたはずなのに、いつの間にか、逆に、魔法に支配されてた。自分達の作り出したものに、自ら滅ぼされるなんて、こんな情けないことはねえもんな。」(『イースII』PC88版より)



る。ある意味で、アドルの冒険は、イースという過去の魔法の国が現在のエステリアに蘇ってから始まり、魔法が現在から退けられた時に終わる。第二に、浮いているイースに到着したアドルは魔法を使えるようになるのに対し、終末にイースが地上に戻り、女神や魔物がなくなると、アドルは魔法を使えなくなる。つまり《魔法の使えない世界》(エステリア、現在)と《魔法の使える世界》(イース、過去)が区別されている。

それから、『イース』Iのアダプテーションである『イース 戦慄の魔塔』(双葉社、1988年)は実の異世界転生ものの初期の例だということもここに指摘に値する。『イース 戦慄の魔塔』は、ヒロユキという高校生が交通事項に遭って、意識が異世界の冒険者アドルの体に入り込むという設定を持っているゲームブックだ。面白いことに、一人のプレイヤーがあるゲームのキャラクターを操作するという事柄・体験のアレゴリーでもある。

## 結論

本報告では、2部作へ展開し、そしてシリーズ化された『イース』I・IIというゲーム作品を紹介し、シリーズ化の過程において、オリジナル版の物語について多くの修正や調整が行われたプロセスを見ていった。『イース』I・IIの重要なインスピレーションも紹介した。フランスの「イース沈没伝説」、『太陽の神殿』、『天空の城ラピュタ』、『ドルアーガの塔』、それから西洋ファンタジーのモチーフが、開発者の制作にあたって大きな手掛かりになったことが分かった。しかしながら、ゲームのシナリオとアートは日本製ならではの性質を持っており、西洋ファンタジーの和製アダプテーションの好例となっている。なお、異世界ものの芽生えさえ含んでいることを踏まえると、日本のゲーム史とファンタジー史において重要な作品であると言える。

イース沈没伝説の様々なバージョンの中に、異世界ものと『イース』I・IIの雰囲気に通っているものがあり、それはイース沈没伝説のすべての言い伝えの性質を如実に伝えている。『騎士と妖精』には伝えられていないので、最後に、以下に要約する。

ペンテコステ(五旬節)の時期、毎夜、山に通り道が開き、王の犯した罪のせいで神によって沈められた都市の宮殿に辿りつくことができる。宮殿の最後の部屋には劫罰に処せられた王のハシバミの杖があり、その杖はあらゆる力を授けてくれる。しかし、その通り道は、12時の鐘が十二回鳴らされる間しか開いていない。主人公のペリック・スコーン(Perik Skoarn)はこの宝を欲しいと思い、道が開くのを待つ。財宝があふれる部屋をいくつも通り抜けていく。杖を手に入れる決意を胸に、彼は最後の部屋に急ぐが、その部屋には驚くことに「聖人も魂を奪われてしまうような百人の美女」が杖の前で彼を待ち構えている。金にもダイヤにも目をくれなかったスコーンだが、ここにきて魅了されてしまう。彼の耳には最後に近づく鐘の音が聞こえない。そして12時の十二番目の鐘が鳴らされたとき、すべての扉

が閉まり、美女たちは花崗岩の彫像に変わり、すべてが夜の中に消え去る。<sup>19</sup>

上記のように、イース沈没伝説にまつわるすべての言い伝えにおいて、神に罰されたイースは復活しない。イース沈没伝説は、聖書の例からインスピレーションを得たものと考えられるが、神が罰を下すとはどのようなものなのかを伝えるバリエーション豊かな教訓なのである。しかし『イース』I・IIにおいて、アドルとその仲間は魔の退治に成功し、イースを地上に取り戻す。言い換えれば、アドルたちはイースを救う。『イース』I・IIはイース沈没伝説の忠実なアダプテーションではないが、同じ物語を語っている。しかしながら、フランスのイース沈没伝説と日本の『イース』I・IIの間には、神と悪魔に対する恐れを教える過去の言い伝えと、神と悪魔を楽しむ現在のファンタジーとの距離が感じられる。

### 参考資料

- アルベルト・マンガエル、ジアンニ・グアダルーピ著、高橋康也訳『世界文学における架空地名大辞典』、講談社、1984年
- 中木康夫『騎士と妖精 ブルターニュにケルト文明を訪ねて』、音楽之友社、1984年
- 日本ファルコム『太陽の神殿 ASTEKAI』、PC88版、1986年
- 宮崎駿『天空の城ラピュタ』、東映、1986年
- 鈴木直人『The Tower of Druaga 悪魔に魅せられし者』、東京創元社/Namco、1986年
- 日本ファルコム『イース Ancient Ys Vanished』、PC88版、1987年
- 日本ファルコム『イースII Ancient Ys Vanished The final Chapter』、PC88版、1988年
- 塩田信之・大出光貴共著『イース 戦慄の魔塔』、ファミコン冒険ゲームブック、双葉文庫ゲームブックシリーズ、1988年
- Hudson soft『イースI・II Ancient Ys Vanished』、PCエンジン版、1989年
- ヨルカ・ヘッドルーム編著『イース グローバル ガイドブック』、冬樹社、1989年
- J.R.R.トールキン著、瀬田貞二・田中明子訳『指輪物語』(新版)、評論社、1992年
- 月刊PCエンジン編集部『イースIV 冒険ガイドブック』小学館、1994年
- 田中仁彦『ケルト神話と中世騎士物語 他界への旅と冒険』、中央公論新社、1995年
- DengekiGAMES編集部『イース大辞典 Perfect Data of I~VI』、アスキー・メディアワークス/角川書店、2003年
- 電撃プレステーション編集部『イース30周年メモリアルブック』、アスキー・メディアワークス/角川書店、2017年
- 岩崎啓真『イース通史I』(第2版)、HighRiskRevolution/SunGroup、2020年

---

<sup>19</sup> Emile Souvestre, *Le foyer Breton*, Editions Terre de brume, 2000 (1844), p. 278-281 の短編「Al Lew-Dréz」より。

Emile Souvestre, *Le foyer Breton*, Editions Terre de brume, 2000 (1844)

Françoise Le Roux, Christian-J. Guyonvarc'h, *La légende de la ville d'Is* (『イース都市の伝説』), Editions Ouest-France, 2000

Anne Besson, *La fantasy*, Klincksieck, coll. « 50 questions », 2007

David Jara, Evan Torner, "Literary Studies and Role-Playing Games" in José Zagal and S. Deterding (eds.), *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations*, Routledge, 2018