

# 「いつか終わる夢」を語る

## 『Final Fantasy X』における物語の位相

文責：taka

*“But ah! she dreams not now; dream thou!*

*For fair are poppies on the brow:*

*Dream, dream, for this is also sooth.”*

From William Butler Yeats (1865-1939),

“The Song of the Happy Shepherd” (1885: ll.54-56).

### 目次

- I. 序論
- II. 『FFX』の重層的な語りの構造
- III. 災厄を乗り越える物語の想像力
- IV. 結論

## I. 序論

### 作品を駆け巡る「物語」

『Final Fantasy X』（以下『FFX』と略記する）の物語冒頭、突如ザナルカンドを襲った『シン』から逃げようとしたものの、崩壊していく街の瓦礫ともども『シン』に呑み込まれようとするティータに対し、アーロンは「これはお前の物語だ」と告げる（15）<sup>1</sup>。変わって物語も佳境に入り、ついに旅の最終目的地であるザナルカンド遺跡に到着した一行は、ユウナレスカからスピラと究極召喚の真実を聞かされる。ユウナはユウナレスカの語る真実を「まやかしの希望」と断言し、ユウナレスカとはっきりと決別する。その結果いまや敵となったユウナレスカに対峙する場面で、再びアーロンはティータたちに「今こそ決断する時だ。死んで楽になるか、生きて悲しみと戦うか！自分の心で感じたままに、物語を動かす時だ！」と告げる（280）。そして、アーロンの言葉にティータはこう答えるのである。「ユウナ！いっしょに続けよう、オレたちの物語をさ！」と（280）。

『FFX』では、ストーリー上重要な転機となる場面・印象的な場面で「物語」という言葉がよく使われる。このことは、日本語版から英語版へと移植された「International Version」でより顕著である。ゲーム開始直後・オープニング映像を経て一番最初に発せられるティータの台詞「最後かもしれないだろ？だから、ぜんぶ話しておきたいんだ」（3-4）は、英語版では“Listen to my story. This may be our last chance.”（「オレの話を聞いてほしい。最後かもしれないから」）と訳されており<sup>2</sup>、日本語のオリジナルには存在しなかった“story”「物語」という語が翻訳によって追加されている。このことは『FFX』の物語形式において重要なポイントである、『FFX』のストーリーとしてこれから展開される物語内容は、主人公・ティータという一人称視点から再構成された記憶の語りである」ということを、日本語のオリジナル版よりも印象づける効果を生んでいる。このような「物を語る」という行為、そして本作で展開される「物語」の多様な在り方（＝本作にお