

声に出して読みたいヴァルキリープロファイルの曲名

文責：Ralf& 0-shi

古今東西様々な日本語が存在しますが、美しい日本語は声に出して読んでも美しいものです。

さて、以下に大文字で示す日本語はすべてヴァルキリープロファイル（PS、PSP）（以下 VP）で実際に使用されている曲の曲名です。「こんな日本語が存在するとは！」という驚異の目でもって、以下に示す曲名を声に出して読んでいただければ幸いです。VP のサントラのどこに収録されているかを曲名の後に記しており、その後続けて曲名の（自己流の）解説を入れてありますので、この機会にサントラを購入してじっくりと VP の音楽を鑑賞してみたいはいかがでしょうか？曲を聴きながら曲名を口ずさむだけでその日一日頑張れそうな気持ちになれますよ。

はんえい だいしょう じょそう 繁栄その代償そして序奏 (Disc1 track7)

ヴィルノア王都でかかる曲の曲名です。軍事国家として隣国を併合、繁栄してきたヴィルノアですが、ここ最近の大いなる繁栄は参謀であるガノッサに拠るところが大きいようです。しかし、ガノッサの計略によって命を落とした人々は自国の民も合わせて数え切れません。それが繁栄の代償なのでしょう。

さて、ルシオの出身地はヴィルノア領の寒村でした。ご存知の通り、ルシオはこの物語のキーパーソンです。プラチナが人身売買の犠牲になることを知ったルシオはプラチナを連れ出しますが・・・（詳細略）。こうしてヴァルキリープロファイルの物語は始まっていきました。このルシオの行動が序奏であるのかもしれませんが、つまり、曲名は「ヴィルノアという国の犠牲になったルシオたちから物語は始まる」という意味だと考えられます。

ふじっさんじょういん よう 不日参上陰と陽 (Disc1 track11)

このタイトルを冠する曲は南楼飯店という料理店の店内で流れます。いかにも中華風の店の名前ですが出てくるのは日本風の料理。ジェラードにとってはそんな料理はゲテモノであるようです。曲の雰囲気も怪しく不気味な感じで、やはり北欧神話が元ネタの VP ですから日本風の料理なんぞは得体の知れない気持ち悪いもので南楼飯店はそんな気持ち悪い料理を出してくるすごく怪しい雰囲気の店

ということなのでしょう。中華風ネーミングと日本風なモノをごっちゃにしたりして、オリエンタリズムの空気すら漂う感じです。

さて曲名ですが、「不日」は辞書的には「日数をあまり経ずに、すぐに」という意味を持ちます。ですから「不日参上」はすぐに参上するということです。

また「参上」という言葉はそれだけで色々なニュアンスを持ちます。謙譲語なので、「誰かが、その人にとって高貴である／目上の人がいるどこかの場所に、行く」ということです。誰が、どこに行くのか、どうしてそこが貴い場所なのかということをお答えねばなりません。

最もあり得るのが、この南楼飯店の店員が、来た客に対して、注文を取るために客（店員から見て目上の存在）のいるテーブルに「すぐに参上する」という可能性です。筆者だけかもしれませんが「参上」という言葉には「はるばる」というニュアンスもあると感じているので、なんだか拍子抜けしてしまいますが、たったそれだけのことを「不日参上」とすごく大げさに表現するあたりがいかにも、と言えるかもしれません。

残る疑問は「陰と陽」って何？ということ。ここまでの話をふまえるとこの語は「参上」の主語でも目的語でもありません。それらは既に確定しています。そこで次のように考えることができます。

「陰と陽」は東洋の思想の用語です。つまりこの言葉は、南楼飯店の東洋的な雰囲気、出される料理やなんだか怪しい感じといったものをひとことで代表してイメージを喚起するために置かれている言葉なのではないでしょうか。

まとめると、南楼飯店の雰囲気を「陰と陽」という言葉と店員が注文を取りにくるという場面とまた曲自体によってはっきりと浮かび上がらせる、そんな効果を持った曲名、ということになるでしょうか。

みかくにんしんとう 未確認神闘シンドローム (Disc1 track14)

この曲は言わずと知れた通常戦闘の曲で、特定のイベントや場所とは関連づけられていない曲であり、それがこの曲名の意味を推し量るのを難しくさせます。

まず、「神闘」というのは、これからして大仰な表現ですが、通常戦闘でかかるということからヴァルキリーとエインフェリアの闘い、ゲーム画面で見る戦闘のシーンということによいと思います。

そして「シンドローム」は日本語では「症候群」。病的な状態が複数、まとまった形で観察される状態のことです。「シックハウス症候群」「アスペルガー症候群」「青い鳥症候群」などという言葉があ

ります。「未確認神闘症候群」としなかったのは「しんとうしんどろーむ」という語感を重視したのでしょうか。

以上から闘いの中で生じるなんらかの病的状態なのではないかというイメージが湧きます。とすると、単に戦闘中に発生するステータス異常なのではないかという説、というか疑惑が生じます。ほとんど確信に近い疑惑です。

では「未確認」なのはなんでしょう。この言葉がかかるのが「神闘」自体なのか「神闘シンドローム」なのかが不明です。前者だとすれば「未確認神闘」は「人知れず不死者たちとの闘いを繰り返しているヴァルキリーたち」ということになり、そうした闘いで起きる一連のステータス異常が「未確認神闘シンドローム」となるでしょう。

一方後者だとすれば「神闘シンドローム」は「未確認」であるということになります。何が未確認だというのでしょうか。よくわかりませんが、こんな考えはどうでしょう。ステータス異常の一つである戦闘不能、これは生身の人間であればその場に倒れてしまうところですが、エインフェリアの戦闘不能は画面から消えて「未確認」になってしまう…つまり「未確認神闘シンドローム」は「エインフェリアが戦闘不能になると忽然と画面から姿を消してしまう」状況を表していたのです！（な、なんだってー！）

こだいゆうきゅう げんそう
古代悠久あまねし幻想 (Disc1 track22)

「古代」は大昔、「悠久」は長く久しく、「あまねし」は広く／一般に／普遍的にということなので、大昔からずっと広く人々の間に共有されている幻想、という意味を読み取ることができます。どんな幻想でしょうか。

この曲は宝が眠るとされる忘却の洞窟で流れる曲の曲名です。ところが実際に潜り込んでみればドラゴンゾンビとかしかいなくてがっかり、幻滅してしまいます。おそらく幻想というのは忘却の洞窟にすごい宝があるという伝説のことなのでしょう。俗説や迷信を信じて危険な行動をとらないように気をつけよということでしょうか。まさかそんな教訓めいたタイトルだとは知りませんでした。これからは、ありがたい教訓だと思って一日三回くらい復唱してみたいかが。

うれ えたーなる はいどろじえん
憂いしEternal Hydrogen (Disc1 track23)

「凶禍の森」というダンジョンで流れる曲の曲名です。Hydrogenは直訳すると「水素」で、元々はギリシア語で「水」を表す単語でした。これは凶禍の森というステージからして雪の歪曲表現だと思われれます。滅多に雪の降らないクレルモンフェランですが、この森には局地的な降雪が続くようになりました。この永遠に続くかのような(Eternal)豪雪(Hydrogen)を憂いているクレモルンフェランの住民たちのことを表しているのだと考えられます。

あくしゅじょうり
悪趣浄瑠璃すべからく (Disc1 track24)

ゾルデ地下墓地、またはローム丘陵のカラクリ屋敷でかかる曲の曲名です。ここではより解釈をしやすいようにカラクリ屋敷に関する項目について考えることにします。

「悪趣」とは悪行を行った者が趣く場所、平たく言えば地獄とかです。「すべからく」は普通単体で使われることはなく、「須く〜べし」のように叙述の副詞として使われます。この場合、「すべからく」は「当然、妥当、必要、義務」のような意味合いで用いられます。この「すべからく」は悪趣に掛かると考えられ、「悪行を行った者は当然地獄に落ちる」という風に解釈すればしっくりきます。

問題は「浄瑠璃」です。この「浄瑠璃」を日本の伝統芸能である浄瑠璃だと仮定した場合、曲名を漢文風に書き下すと「すべからく悪趣すべき浄瑠璃」となります。これを和訳すると「悪行を行った者は当然地獄に落ちる、そういった題の浄瑠璃」となり、どうしても「浄瑠璃」だけが浮いてしまいます。そもそも北欧神話をベースにしているVPに浄瑠璃とはおかしな話です。

ここで「浄瑠璃」を主語にしてみましょう。この場合は「浄なる瑠璃はすべからく悪趣すべし」となりますね。実は「浄瑠璃」は本来「透明な瑠璃」という意味を持っていました。「浄化された瑠璃」と解釈して純粋さの象徴とみなしてもいいかもしれません。また、非常に限定的ですが、「浄瑠璃」は東方浄瑠璃世界を指す場合があります。東方浄瑠璃世界とは簡単に言えば地面が瑠璃でできた理想世界であり、そこの教主である薬師如来は、来世での安らぎを約束する阿弥陀に対して、現世での安らぎを求めららしいです。このようなことから「浄瑠璃」を理想郷(≒天国)と仮定すると、これは「悪趣」との対比となります。このように解釈していくと、「純粋なものは(天国ではなく)当然地獄に落ちるべきだ」となり、なんとなく意味が通りそうになってきました。

では、「純粋なもの」とは何のことでしょうか？カラクリ屋敷の最深部にはキマイラが待ち構えています

す。このキマイラは屋敷の主の遺作であり、彼の狂気が作り上げた代物であろうこと予想されます。サイエンティストは純粹に研究に打ち込むゆえに狂気に走ることもあります。このマッドサイエンティスト気味な屋敷の主が「純粹なもの」であると予想されます。つまり、曲名は「純粹なもの（＝屋敷の主）は（天国ではなく）当然地獄に落ちるべきだ」と無理矢理に解釈することができます。

まあ、何を考えても訳が分かりませんねこれは。この曲名に関してはお手上げです。

ま こうりんれん さが いせつ
魔降臨連鎖概説 (Disc1 track28)

ゴース教団本部で流れる曲の曲名です。ゴース教団は悪魔崇拜集団であり、ストーリー上、召喚された悪魔（「生者に仇なす邪悪な存在」と説明されます）とヴァルキリーたちは戦わなければなりません。このような悪魔の召喚は教団の活動としてしばしば行なわれているのでしょうか。そしてそのための知識が教団内で共有されている。とすると、やはり「魔降臨連鎖概説」とは「概説」という言葉が示すように、悪魔を召喚する（＝降臨させる）のための方法などが記された書物に違いありません。

「連鎖」がどういう意味を持つかは相変わらずよくわかりませんが、何か芋づる式に悪魔を召喚できるうまい手段でもあるのでしょうか。

きゅうめつし ごくせいめいりよく
急滅至極生命力 (Disc2 track2)

曲名を分解して解析すれば、「急滅」は「急になくなってしまおう」、「至極」は例えば「恐悦至極に存じます」における「至極」のように、「急滅」を強調する言葉であり、そうした形容が「生命力」にかかる、そのように考えることができます。

実際、この曲は炎の城塞の BGM です。そうしたダンジョンを攻略するヴァルキリーたちの体力が、ダンジョンの烈しい熱や降りかかる炎により急激に奪われていく様子を表現しているのでしょうか。考えてみればわりあい単純な光景をおどろおどろしく表現しているのです。

さつりくげん ごえいきゅうきかん
殺戮言語永久機関 (Disc2 track5)

「殺戮言語」は人を死に至らしめる呪詛という感じがします。また「永久機関」は本来外からエネルギーを供給することなしに動き続けることができる架空の機構のことですが、ひとたび稼動すれば「殺戮言語」を無限に垂れ流し続ける危険な装置、そういうものをイメージさせます。

ドラクエ風に言うならば MP 無限大で最初から最後までザラキを連発しているようなキャラクターです。クリフトあたりが近い感じです。イメージからはかけ離れていますが。

VP 本編ではこの曲はバルバロッサ戦の曲です。バルバロッサはディパンの王で、とある禁忌の研究に手を出したためにその時代のヴァルキリーであるアーリィによって処刑されてしまいます。その後、王国はなし崩しに崩壊していった模様です。そのためヴァルキリーに対し恨みを持っており、過去のシナリオをクリアするまで何度でも襲ってくる敵です。何度でも襲ってくる、というあたりが「永久機関」のイメージとわずかにかぶりますが、先ほど考えたイメージとはほとんど関係がなさそうです。名前を付けた人はストーリー上で一体何と対応させていたのでしょうか。

かいきせいせんりつ
回帰性戦慄カテゴリー (Disc2 track12)

J・D・ウォルスの鎮座する天空城の曲です。人と神の間で転生を繰り返すヴァルキリーですが、このウォルスとは過去に幾度となく戦いを繰り返してきたようです。「回帰性」を「転生してまた同じ戦いを繰り返す」という意味に取ることもできますが、やはりここは「天空城」というダンジョンの曲であるので、「色んな種類のダンジョンがあるけど、ここはいつ下に落ちて最初からやり直すことになるかわからない」という意味で戦慄を覚える、そんなカテゴリーのダンジョンである」と、プレーヤー視点で意味を考えるのも悪くなさそうです。

ひじょうせんぱつとう
非常線抜刀ストリーム (DISC01 track10)

おまけです。この曲はヴァルキリープロファイル 咎を背負う者 (DS) の通常戦闘で使われている曲の曲名です。「非常線」とは重大な犯罪や災害などが発生したときに、一定の区域に警官を配置して検問や通行禁止などを行う警戒態勢のことです。警戒態勢、ということで、主人公一行が敵と遭遇し、一触即発の緊迫した状態となっている状況を表していると推測されます。または、このゲームは

シミュレーションゲームであり、敵を囲んだ状態で戦闘を始めることもできますので、その包囲網のことを表しているのかもしれませんが。そして、「抜刀」して敵との戦闘態勢に入ります。「ストリーム」はこの敵との遭遇→戦闘という流れを表しているのでしょう。なんとも安直な解釈になってしまいました。語呂的に「未確認神闘シンドローム」を意識して付けられた曲名のように感じられます。

あとがき

この記事を書く発端となったのは、一部の会員との「“急減至極生命力”ってどういう意味だろう？」という会話の流れから VP の曲名についていろいろと議論し、「このセンスはやばい(主にネタ的に)」と結論付けたことでした。曲名を声に出して読んでいただいた方ならなんとなくご理解いただけると思いますが、このじわじわ来る感覚を共有してほしいと思ってこの記事を書きました。この記事は VP が好きな Ralf とゲームミュージックが好きな 0-shi との共著になっています。この破壊的な曲名を前に、二人で何とか曲名を解釈しようと奮闘していたわけです。ちなみに、VP の各作品の曲名を調べてみたのですが、VP2 も VPDS も VP1 の曲名に勝る曲名はありませんでした。それほど VP1 の曲名は別格となっています。

曲名は少し難しいですが、VP シリーズの曲は桜庭統氏が作曲しており、ゲームミュージックの中でもかなりの名曲揃いです。ただ、こういう曲名だと「俺、魔降臨連鎖概説好きだぜ！」とか「いや、私は急減至極生命力だな。」とか「Turn over a new leaf(rhythm ver.) から Confidence in the domination への流れが最高だよ！」とかいう意味不明な会話になってしまいます。いや、別に気にならないと思いますがね！ちなみに、曲名の中で一番センスがあるのは二人とも「憂いし Eternal Hydrogen」だと思っています。

是非この記事を参考にヴァルキリープロファイルの曲を聴いてみてください！

名曲揃いです。