

26Q-pm210

テレビゲームに見る薬

○高倉 弘士¹、島 和嗣²、久保 光平³、畠山 貴博⁴、大垣 旭⁵、小松 知貴⁵、
澤田 采佳⁶、小松 直登⁷、木村 壮太郎⁸、西野 ゆり⁹、林 優樹¹⁰、西野 正雄¹¹、
菰田 綾佳¹²、宮本 如奈¹³、畠山 有理¹⁴、畠山 光弘¹⁵(¹立命館大学院、²金剛高
校、³四天王寺羽曳丘高校、⁴初芝富田林高校、⁵河南高校、⁶西浦高校、⁷東住吉高校、
⁸藤井寺高校、⁹長野高校、¹⁰富田林高校、¹¹早稲田大、¹²関西福祉科学大、¹³同志社大、
¹⁴長崎大、¹⁵畠山獣医科診療所)

「はじめに」・・・日本において、1983年にファミリーコンピュータが登場し急速にテレビゲームが広がりはじめる。アクションロールプレイングゲームは1984年12月発売の「ハイドライド」が原典であると考えられる。このゲームで初めて「回復薬」が登場し、以後RPGゲームに影響を及ぼす。ゲームに登場する薬の変化がどのように変化し、またどのような意味を持つかを考察することは、社会と薬の関係を考えるにおいて必要な事と考える。

「方法」・・・主にロールプレイングゲームに登場する薬及び、薬を主題としたテレビゲームを検索し、登場する薬の種類を調査し、また、その意味を考察した。

「結果及び考察」・・・ゲームに登場する薬としては主人公の体力を回復する初期の目的から、無敵化し攻撃力や防御力を上昇するもの、解毒剤、呪いを解く薬、物忘れ治療薬から、原料を購入し薬を調合したり、秘薬を組み合わせて売るもの、あるいはペットに薬を投与すもの等幅広く見られる。また、商業的にはオンラインゲームでは様々な薬が販売され、商品とタイアップしたものとして、メタルギアソリッド4や、モンスターハンターなど様々な広がりを見せ始めている。さらに薬を使用しすぎると副作用を強調し画面が歪むものから馬に羽が生えたりと副作用を強調するものや、薬を使った催眠状態の夢を表現したり、回復薬をがぶ飲みすればとりあえず先に進める物も存在する。中には麻薬の取引を扱う物さえある。さらに博士が何度でも使用可能な回復薬を作り、高校教師がフェロモンを利用した男性を女性化させる薬を作るというように、社会において薬に対してどのようなイメージと願望を持っているかを読み解く事が可能であると言える。