

『三国志』—— 古代から現代へ…イメージの変遷

97K045 小林大河

序

——蒼天すでに死せり 黄天まさに立つべし。

こんな呪文のようなスローガンで三国志の時代は序章を告げる。いまから約1800年前の中国が舞台である。

『三国志』の時代は、わずか100年足らずで幕を閉じている。中国数千年の歴史にあつては、一瞬の光芒にしか過ぎない。それが、いまなお語り継がれ、日本ではテレビや小説、劇画などで人気を博し、経済学のハウツーものにまで支持を保っているのは何故だろうか。一言でいうとするならば、三国志的世界の奥行きの高さであろう。

しかし、IT（情報技術）革命時代とも言われるように、各一般家庭において、TVゲームやパソコンの普及がますます増加傾向にある。

そんな中で、古典であることを否定できない『三国志』というものが、現代において、ある時はゲームに姿を変え、ある時はインターネットのあらゆるスペースに入り込んでいく現象には、いったいどのような要因があるのだろうか。

本稿ではあえて『三国志』の詳しいあらすじについては触れていかない。ただ、登場人物（武将）の名前が度々出てくることがあるので、その点についてはその都度解説を加えていきたい。

では、あらすじではなく、そもそも『三国志』というものが何であるのか、という根源をここに述べようと思う。この点に実は、本稿にとっての重要なキーポイントが秘められているからである。

『三国志』の「志」は、紀伝体⁽¹⁾の歴史書のことで「誌」あるいは「史」に通じる。初めに軽く触れたように『三国志』はいまから1800年前の中国で、魏・呉・蜀の三国が鼎立した三国時代を舞台にしている。正史の『三国志』は、三国時代のすぐあとの晋代の3世紀後半（233～297）に陳寿が著した。『魏志』『蜀志』『呉志』の3つに分かれていて、日本の古代史料『魏志倭人伝』も、この中に含まれている。

しかし、陳寿が著した本そのものは今日に伝わっておらず、書き写されたり、木版本として印刷されたりしたものが伝わっているだけである。

私たちが一般に『三国志』とよぶ場合、そのほとんどは、元のおわりから明のはじめの14世紀（1360年ごろ）に活躍した羅貫中の『三国志通俗演義』か、日本の作家吉川英治（1892～1962）が羅貫中の作品をもとにして、自由に物語を展開した『三国志』の内容を指している。また、コミック版では、横山光輝の『三国志』がよく知られている。これは、吉川英治版の『三国志』にもとづいている。

さて、本家の『三国志通俗演義』であるが、その書名の「通俗」とは、「一般向け」という意味であり、「演義」とは、「そのものの根本精神をわかりやすくする」という意味である。つまり、『三国志通俗演義』は、「『三国志』の根本精神を、一般の人にもわかりやすく説明

した作品」である。ただ、『三国志通俗演義』では長いので、日本では『三国志演義』、本家の中国では『三国演義』と略してよばれている。

ここで整理しておく、陳寿の『三国志』はきわめて真面目な歴史書であり、羅貫中の『三国志演義』は文学作品である。後者は史実をもとに、4,000人以上の登場人物を駆使しながら世界有数の大河ドラマに仕立て上げられたエンターテインメントなのである。しかし、中国の章学誠(1738～1801)という学者が、「史実七分に虚構が三分」と批評しているように、そんなにでたらめな世界を展開しているわけではない。

普通、歴史は「事実」にもとづいて人間の「真実」を描こうとし、文学は「虚構」にもとづいて人間の「真実」を描こうとするが、『三国志演義』はこの両方を同時に兼ね備えていることになる。

これはへたをすると中途半端になるだけで、そこにはなんの真実味もなくなってしまうけれども、『三国志演義』は大成功をおさめた代表例の一つである。

以上が、『三国志』の「正史」と「演義」による相違点と文学的背景であった。ここで、私が先に述べたような、重大なウェイトを占める話の本題に戻る。

この論文のタイトル(サブタイトル)にも提示してあるように、本題は「古代から現代へ…イメージの変遷」である。本稿はその名のとおり、現代人の『三国志』に対するイメージを探ることを目的として、最終的にはそれが(『三国志』というものが)どのような形で現代に生き続けているかをここに映し出していきたい。

よって本論では、現代人の動きをリードし、世の中の最新情報を網羅しているインターネットを最大限にフル活用して調査を進行していった結果を中心に論じていく。

第1章 現代的視点から見る『三国志』事情

ここではまず、いま現代を生きているわれわれが、古代に誕生した『三国志』なるものどのような印象・関心を抱いているのかを調査している。

調査方法としては、質問形式およびインタビュー形式のアンケートを用い、A・Bの2パターンに分けられている。パターンAは、『三国志』のことについてほとんど知らない人たちを対象とした「一般向け」アンケート。もう一方のパターン「B」は、主に『三国志』サイトを開設・公開し、『三国志』への知識・思い入れが強い人たちを対象とした上級者向けのアンケート(インタビュー)である。

このアンケートの目的は、現代における『三国志』が創り出す世界を見極めるにあたっての方向性を得ることである。この両者のアンケート調査結果を比較考察することにより、『三国志』の新しい世界への大きなヒントを導き出すことができると考えるからである。

A. 『三国志』に関するアンケート調査(一般向け)

一般向けのアンケートを作成するにあたり、とくに注意深く配慮した点がある。というのも、『三国志』に関するアンケート(一般向け)は、『三国志』の知識はもちろんのこと、興味がない人たちを対象としなければならないからである。基本的に皆、無関心なものには非協力的なのが世の常である。それを多少認知した上で、質問の内容も配慮した。

アンケート項目の内容は次のとおり。

て女性の『三国志』に対する興味の無関心さがあげられる。

現時点で考えられる理由の一つとしては、「知らない」＝「興味がない」という意識からの無関心さではないだろうか。この点については男性の「興味がない」という意識と共通している。

①の回答結果からも言えるように、男性が直接的な要因から『三国志』に接触したことに対し、女性は間接的な要因（男きょうだいなどの影響）からの無意識に程近い感覚で捉えているようである。

では、上に述べたような感覚の相違について具体的な例を挙げて、次の③の回答結果より検証してみたい。

③の回答結果（表－3）

（男性20名、女性20名、計40名）

入門するとしたら？	男 性	女 性
小説から	36.8%	63.2%
古典文学から	0%	0%
ゲームから	90.4%	9.5%
漫画またはアニメから	51.3%	48.7%
その他の理由から	0%	0%

上記（表－3）から、男性の回答率第一位がゲーム、女性の回答率第一位が小説という結果が生じた。次点は男女共にほぼ共通して漫画・アニメが回答率第2位を占めている。そして、やはり『三国志』に対する興味がいまいち薄いせいも、古典文学から入門したいと回答した人は1人もいない。古典文学に関しては、古文・漢文などの文章の解釈、理解が難しい、また、（歴史書なので）内容がつまらなそう、などの理由からである。

次に、男性がゲーム、女性が小説という回答を出したことについて検証を加えてみる。

普遍的なイメージの見解となるが、まず、男性がゲームを選択した理由として、家庭もしくはゲームセンターなどで、ゲームを身近な感覚として捉えているからである。女性がゲームセンターに1人で入り浸っている方が稀である。

そして、女性が小説を選択した理由として考察できることは、男性に比べて女性は文章または、文字に対する障害が少ないことが挙げられるのではないだろうか（とくに20代の年齢層）。というのも、またもや普遍的なイメージとなるが、女性には読書好きが多い、男性誌よりも女性誌がよく売れている、理系には女性が少ない（文系タイプが多い）、連絡の伝達手段に手紙または、メールを用いることが比較的多いなどが挙げられる。この他にも要因はあり得るが、男性に比べると女性は文字により多く接しているという点で、無意識のうちの選択であったとも考えられる。

以上、①～③までの調査結果から、一般向けのアンケートAでは、男性と女性のあいだに『三国志』に対する興味や考え方の相違が多くみられた。

では、パターンAの調査結果をより詳しく論証することを目的として、次のパターンB（上級者向け）のアンケートに注目してみる。

B. 『三国志』に関するアンケート調査（上級者向け）

ここでは、『三国志』にある程度精通している人を対象として、Aの（一般向け）のアンケートで生じた、女性の『三国志』に対する無関心な点、また、『三国志』の魅力などについてインタビューした結果をもとに、『三国志』ファン（管理者およびユーザー）の思考やイメージを現代的視点から考察していきたい。

それでは、質問とそれに対する応答を要約して解説してみる。

①『三国志』の魅力とは何か？

> 『三国志』は多くの人間の物語であること。

また、『三国志』ほど「死」を以って描かれたドラマはない。

その「死」の美学に人々は惹かれるのだと思う。（男性、21歳 大学生）

> 登場人物の性格がつかみやすく、『三国志演義』をはじめとした小説が多数出版されているため、色々な角度から物語を楽しめるから。（女性、18歳 高校生）

> 主従関係やライバル関係など、人間模様と人生の波乱さ。

現代の漫画には登場するキャラクターがあっさり生き返ったりするが、『三国志』は一度きりの、それも覆ることのない世界に呑み込まれてしまう。（女性、20代 社会人）

『三国志』の魅力、好きになった理由として、登場人物の生涯にとっても興味を持ったというような人がほとんどの方である。中でも、人物研究の対象として、究極のテーマである「死」について触れることのできる作品であるという評価も高い。

②女性が『三国志』に無関心なのはどうか？

> 女性のいちばん関心を引くであろう、恋愛話が欠落しているから。

登場人物の考え方はロマンはロマンでも「男のロマン」ばかりであるから、女性に理解を求めても難しい点が多い。それと、女性のキャラクターの存在が軽いのも原因。（男性、21歳 大学生）

> 女性の多くは『三国志』に限らず、歴史全体に興味がないと思う。男性社会を描いたものであるから、必然的に女性ファンは少なくなるのでしょう。（女性、18歳 高校生）

> 女性ファンが少ないというのは、断片を見ているだけでは？

ただ、恋愛ストーリーがほとんどないことが要因だと思う。（女性、20代 社会人）

女性が『三国志』に興味・関心をもたない理由として、恋愛話が不足しているという意見が多かった。確かに、一般向けのアンケート調査結果の③においても、小説や漫画からという回答が多かったように、少女漫画や恋愛小説的な要素を女性側は要求しているのである。また、以外にも、この調査で『三国志』ユーザーの周りでは、女性の『三国志』ファンが結構多いという新事実もわかった。

③『三国志』を知って得た事は？

> 損とか得どころではなく、人生の方向が大きく示された。大学で中国文学を学んでいるのもこの影響が大きい。性格もかなり変えられた。『三国志』を読まなければ今ほどの自分にな

れたとは思えない。そのほか、古文・漢文への興味がわいた、同じ『三国志』好きの友人ができたなど。（男性、21歳 大学生）

> 『三国志』がきっかけで中国史に興味をもった結果、国語（漢文）、世界史のテストが楽になった。『三国志』を含めて日本史・世界史を問わず、歴史全体に興味があつた。（女性、18歳 高校生）

> 故事成語の意味がわかったり、いろんな場所で友人が増えたりしたこと。歴史に対する自分の知識や興味も増えた。（女性、20代 社会人）

皆共通して、古文や漢文などの学術的知識が豊富になったことを挙げている。確かに、『正史 三国志』はもちろん、『三国志演義』においても膨大な量の漢字と故事成語が用いられていることもあり、学校の試験や入社試験などにもかなり有効である。そして、『三国志』から、中国文学や対中外交における歴史認識に興味や関心を持った人も多い。政治の歴史的背景から現代の中国に多少の関心を抱いているようであるが、サイトのほとんどを見る限り、専ら中国史や中国人物辞典などを中心とした過去の歴史関係のネタが多い。また、サイトの管理者自らが中国への旅を記した旅行記なども掲載されていることもあるが、そこからはサビついたイメージの中国像のようなものは感じられない。そういった妄想をネット上で公開したくない、もしくは、『三国志』ネタではないのでそれほど問題視していないかのどちらかである。

*以下の質問に関しては、各々の文章が長いので、総合的に要約して解説している。

④古典である『三国志』が今もなお、現代人の支持を得ている要因はなにか？

> 『三国志』が時代を越えて愛されるのは果て無き闘争の物語だからである。混乱の時代というのは、出来事が一定ではなく、人の生き方も一定にはならない。それゆえ、多種多様な人間が現れては消え、消えてはまた生じるということを繰り返す。つまり、物語がマンネリ化することがない。『三国志』は特にキャラクターが個性的であるため飽きる要素もない。これは、日本の大河ドラマなどで、戦国時代が好まれることと同じである。

また、『三国志』に描かれるのは人と人の闘いである。人間としてのあらゆる状況における英傑たちの対応、それを参考にすることができる。

⑤『三国志』は世の中でこれからどうなっていくか？

（将来のことなので、予想、推測で……）

> キャラクターの新解釈がさらに進んで、原作に触れる機会が減っていくであろう。

『三国志』は「死」を描いた物語である。英雄の死に様に共感できる心がやがて消えていくような世の中になるかもしれない。「武士道」を理解できなくなったら日本文化は終わりだろう。

では、第一章のまとめとして、最後に「武士道」という言葉に着目して締めくくりたい。「武士道」とはすなわち、日本男児の伝統文化を象徴する精神である。今となってはあまり頻繁に用いられる表現ではないが、江戸時代を舞台とした時代劇などをテレビで見ると、そのなごりが少し反映されているようである。そして、もっと注意深く見ていくと、「賭博」の場面をみることができる。茶碗の中にある二つのサイコロの目を「ハンまたはチョウ」で判断する

単純なものだ。おそらく、これが日本最古の代表的なギャンブルの始まりだと考えられるが、参加しているのはほとんどが男性である。

現代においては、日本の代表的なギャンブルとして、競馬、競輪、パチンコなどがある。やはりこれらのギャンブル人口の大半を占めるのは男性である。しかも、これらには全てゲーム的要素が含まれている。勝つか負けるか、どの馬、どの人、どの台で勝負するかを予想したり賭けたりするところがそうである。また、それぞれに特徴が異なるという個性を持っている。すなわち、未来の事はだれも知ることができないため、頭の中で「シミュレーション」しなければならない。それゆえ、女性が文字の障害がないことと同様、男性はゲーム（シミュレーション）への意識が高いはずである。

遠回りな見解であるが、一般向けのアンケート調査結果で、男性の約9割がゲームと回答した要因としてこれは回避できない事実ではないのだろうか。

しかしながら、これが「武士道」の精神であることについては否定できるが、日本の一文化の伝統であるということを全面否定できないところがなんと複雑なところである。

第2章 インターネット上における『三国志』の位置

現在、インターネット上で『三国志』がどのように取り上げられているのだろうか。実際に『三国志』関連のホームページを開設している管理者へ、掲示板でのメッセージやEメールを送り、コンタクトを取ることに成功した。

1. 現代に見る『三国志』サイト

2000年（平成12年）11月現在、検索エンジン「YAHOO! JAPAN」で『三国志』関連サイト（『三国志』という字体含む）を検索すると、約150件の三国志サイトが表示される。さらに、『三国志』専用検索エンジン「三国志連環」では約200件（2001年1月現在）の『三国志』関連のサイトが見つかる。以前、私が1年ほど前に検索して表示された件数よりも、さらに増してサイト数が多くなっていた。また、サイト数が減らないという要因もある。序章でも述べたように、『三国志』は奥行きが深く、さまざまな面で応用が効くため、特別流行りもせずまた、廃れることもないのである。だから、『三国志』サイトを開設している管理者もよほどのトラブルが発生しない限り、ホームページを維持していく事が可能である。

では、現代において存在している『三国志』サイトの内容について、いくつかの項目別に論証してみたい。

- ①『三国志』関連本についての批評
- ②私的小説の掲載
- ③掲示板
- ④チャット
- ⑤イラストの掲載
- ⑥人物ファイル
- ⑦自己プロフィール

以上、①～⑦が『三国志』サイトに多々みられる代表的なコンテンツである。（④のチャットを除く）この内容からどのような特徴がみられるか順に説明を加えていく。

①『三国志』関連本についての批評について

『三国志』関連の書籍はとにかくたくさんある。歴史書としてまずは『正史三国志』に始まり、序文でも触れたように小説では吉川英治著『三国志1～8巻』、コミック版では横山光輝著『三国志1～60巻』のほか、最近では、王欣太著『蒼天航路』なども人気がある。しかし、『三国志』関連の書籍はこれだけではない。小説や漫画だけにとどまらず、経営学のハウツーものから人生の指針を示すような実用書にいたるまで、とにかくたくさん出版されている。例えば、実用書では、守屋洋著『三国志 男の頭の使い方』などがある。

これら多数の『三国志』関連本を『三国志』サイトの管理者たちは読み尽くして紹介している。書籍に目を通して感想を述べる程度であれば、だれにでも出来ることであるが、それらの書籍を批評し、注釈として軽い反論を織り交ぜて自らの主張を加えていることもある。

そんなに批評して反論するくらいであれば、いっそのこと自分で本を書いてしまえばいいのではないかと言いたくなるが、そこは彼らもきちんとわきまえている。それが次の②の私的小説の掲載の説明に関連していく。

②私的小説の掲載について

サイトを閲覧してみると、『三国志』と中国を良く好んでいる人のホームページの管理者は、オリジナルの「私的小説三国志」を掲載する傾向があるようである。私的小説といっても、普通の文庫本1冊分とまではいかない。ホームページ管理の都合上、あまり大量の文章を掲載してしまうと容量が大きくなりすぎてしまって、ホームページに負担がかかるというのも一つの理由ではないだろうか。文字数にすると、多くても8,000字前後の掲載が多いではないだろう。

では、その内容はというと、これまたさまざまなものになってくるが、根本はだいたい皆同じようで、管理者（この場合、著者）の理想世界を綴った表現がほとんどである。

フィクションを創り出す動機とは何であろうか？

例えば、とても車好きの人が自分の愛車の内装や外装を改造して楽しむことと少し似ている。

これは、人間の習性（サガ）という面の話にまで発展するかもしれないが、好きなものにはとことん執着し、もともと存在している原形に対してさらに色を付けたがる。現代人の一傾向なのであろうか。最近では、大ヒットした歌や曲などにもリミックス版などが出回ったり、映画はすぐにパロディーにされてしまったり、と原形はすぐに形を変えている。

こうして、世の中にあるさまざまなものに視点をおくと、そのほとんどが原形を留めずに色付けされている。決して『三国志』のみに限ったことではない。しかし、本稿のサブタイトル「古代から現代へ……イメージの変遷」という見方をすると、これまた話がだいぶ違ってくる。「正史」をもとにして誕生した文学作品の中で、これほどまでに人々に愛され、支持され、そして読者自らが手を加えようとしているものは『三国志』以外にないだろう。この点については後々詳しく触れることにしよう。

③掲示板について

まず、掲示板とは何か？ 簡単に言うと、何らかの興味を持ってそのホームページを訪れた人たちが、一言あいさつを残していくために使用する書き込み専用のスペースのことである。書き込んだ情報はすぐに保存され、時間的な流れも遅いのでチャット（④参照）のようにすぐ

に書き込んだログが消えることはないので、伝言板などとしてよく利用されている。掲示板の内容については、何も制限されていないタイプの掲示板もあれば、制限されている掲示板（そのホームページの内容に沿った書き込み、ユーザーのメールアドレスを登録した上での書き込み、イタズラやアダルト用語の発言を禁止するなど）というタイプがある。

もともと、『三国志』などの専門分野を取り扱ったページともなると、掲示板に制限があるなしにかかわらず、自然とホームページにそった内容で書き込まれている。おそらく、後から掲示板を訪れたユーザーも前の内容に目を通してから書き込むので、脱線しづらいのであろう。

『三国志』サイトにおける掲示板の内容のほとんどは、三国志関連本の情報交換であったり、そこを訪れる三国志ユーザーはたいてい自分のホームページを開設しているので、挨拶がてらに宣伝したりするのに利用されている。また、マニアの人たちの間では『三国志』関連の同人誌やあまり聞いたことのない歴史の裏話で花が咲いていることもある。

では、これに関連づけて④のチャットの説明である。

④チャットについて

普段からパソコンでインターネットをあまり開かない人にとってはチャットというものにほとんど馴染みがないのではないだろうか。

③の掲示板と同様にチャットとは何か？という説明を加えておく。チャットも掲示板に共通して言えることは、文字と文字の情報伝達を交わすことである。しかし、掲示板と異なる大きな違いは、その伝達情報がリアルタイムに伝わるという点である。

例えば、Aという人がBという人と『三国志』の会話をしていたとする。BがAにある質問をした場合、即座に解答が得られるという利点がある。しかしながら、プライバシーという面では不向きであり、交わした情報が一般のユーザーに公開されていることをお互いに容認した上での会話となる。そして、一般のユーザーはチャットに参加しないでただ漠然と他人の会話を眺めていることが出来る。これは一般的にROM（ロム）とよばれている。

そもそもチャットをもつサイトでは、一つに限らず、いくつかのチャットルームが用意されており、チャットルームによっては当事者同士のプライバシーを守るための電報機能がある。また、当事者たちのみが知っているパスワードを使用して入室するチャットルームがあり、ここではROMから情報を読み取られるという心配もない。

では、『三国志』チャットなるものは存在しているのだろうか。

数ある『三国志』サイトの中で、チャットルームを設置しているところというのは実はごく少数に限られている。

しかし、その中でも、唯一、毎日さまざまなユーザーが出入りする三国志有数のチャットルームを発見することができた。そこでは、『三国志』の話を中心に語ることの出来る

「三国志部屋」のほかに、「雑談部屋」、「宴部屋」が用意されている。暗黙のきまりでもあるかのように、チャットルームに入室する人の9割が『三国志』に登場する人物を名乗っている。例えば、有名なところでは、劉備、関羽、張飛、曹操をHN（ハンドルネーム）にする人がいる。自分の好きな登場人物をハンドルネームにする人もいれば、あえてあまり知られていないマイナーな人物を名乗り個性を強調しようとする人もいる。

『三国志』部屋のチャットルームには、前述したような一般的なチャットルームとは少し異なった特徴がいくつかみられる。本編の登場人物を名乗る事の他に、いかにも『三国志』ら

しいことがある。それはまず、「部屋に入室する」＝「出陣する」のである。「出陣メッセージ」なるものが用意されており、そこに自分の好きなカッコイイ言葉を使用できる。名武将が「一騎打ち」や「突撃」の際に、敵陣に罵声をあびせるがごとく、チャットの陣へ切り込んでいくことができるという設定である。これが、『三国志』ファンにとっては心地のよいものであろう。

そのほか『三国志』チャットの特徴としては、あいさつが普通と違う。いや、むしろこちらの方が正式なあいさつとも言うのだろうか。どこにでもあるようなごく一般的なチャットルームの場合、入室するとまずは、「おはよう」「こんばんは」や、2000年の流行語大賞にも選ばれた「おっはー」なども軽いあいさつで始まるものだ。

しかし、『三国志』部屋のチャットのあいさつは少し異様で戸惑う。普通のチャットの軽い気持ちで入っていくと自分があたかも浮いた存在に思えてくるからだ。「おぼんです。〇〇殿、お初にお目にかかります」という畏まったあいさつで迎えられる。おもわずパソコンの前で正座してしまいそうになる。

『三国志』部屋では規則として『三国志』以外の話題はほとんど禁じられている。そして、もしそれ以外の会話が優先の場合は、先に挙げた「雑談部屋」もしくは「宴部屋」に移動することになっている。「雑談部屋」での会話はラーメンについての論議やお互いがプレイしているゲームの話（プレイレポート）をするなどあまり畏まった雰囲気はないが、一つのことに對しての執着心、こだわり、マニアぶりが強くて常連の者でないといっていけない会話が多数ある。

ちなみに、ユーザーが集まる時間は深夜23時からで、テレホーダイ（NTT）のサービスの開始時間とほぼ同時である。一つの部屋に集まる平均人数はおおよそ5名で、多いときは12名にもものぼる。3～4人は、ほぼ毎日居る常連である。

以上のように『三国志』チャットは毎日このパターンで情報提供、情報交換が行われ、それ特有の雰囲気をかもし出している。

⑤イラストの掲載について

これは『三国志』サイトではなかなか見つからないようで、実はけっこう数多くみられる。②の私的小説の掲載とはまた少し違った理由で存在しているようである。私的小説に関してはその『三国志』サイトの管理者自身が自ら論じている上、他の何者も寄せることを禁ずるかなのような個人的掲載である。

これに対して、イラストの掲載においては、管理者だけでなく他のユーザーの投稿が頻繁に行われている。その理由として考えられるのは、文章表現に対する考え方とイラスト表現に対する考え方の違いである。

私的小説の場合は、前述したようにそれぞれの理想世界が文章に全て込められている。自分の好きな国を勝たせたい、という気持ちもあれば、「ここであの武将が死んでいなければ……」という強い願望とこだわりがいくらかも湧き出てくる。であるから、『三国志』ファンのユーザーたちはその願望やこだわりをお互い傷つけ合うことのないように心掛けていることがうかがえる。

イラストの掲載の場合は、私的小説と比較するとだいぶ柔軟性に富んだ形態で各ホームページに存在している。ちなみに、イラストというのは『三国志』に登場する人物（キャラクター）以外の何者でもない。ということは、魏・呉・蜀が鼎立した三国時代前後にはもちろん写真な

んてものはあるはずがない。実物を見たという人間ももちろん今は生きていない。

では、どうやってイラストを描いているのだろうか？という疑問にぶち当たるが、その答えとしてもっとも適切なのが、「真似」である。誰しもが誰かの絵を真似て人物像を創り出しているのだ。『三国志通俗演義』を読んで、忠実に再現をすればどれも似たような同じイラストになることは考えられる。しかし、それに逆らって髭のない関羽を描いたとしてもだれもそれを関羽だとは認めようとしな。とくに、人形劇や漫画、ゲーム等から『三国志』に入門した人は人一倍固定観念が強いはずである。

やはり、昔から描かれている（最初に描いた作者は不明だが）『三国志』年画であったり、歴史書の挿絵が参考にされたりしている。もっとも、いまでは上記にも記したような漫画やゲームから入る世代がほとんどであるから、その印象がイラストにも強く影響されているに違いない。

よって、イラストというのは私的小説と比較すると、とくにオリジナリティーの面で劣っていることがわかる。だから、イラストにおいては他人がいくら真似しようが、ケチをつけようが「いまさら」のことなのだ。しかし、文章（私的小説）の場合はそうはいかない。『三国志』ファンのホームページ管理者たちおよび、ユーザーはそのことを承知しているからこそ、インターネット上において変ないざこざも起きずきわめて平和なのである。

もし、イラストでオリジナリティーを出したい場合は、自らが発案・書き下ろした『私的小説三国志』の中からであれば、いくらでも作成できる。例えば、呉の名将周瑜は『三国志』の登場人物の中でもめずらしく“髭のない美男子”の代表として描かれ、女性ファンの支持も高い。しかし、これを私的小説の中で、髭は長く、頬と額は傷だらけの猛将として書き下ろしたら、まるで別人の周瑜が誕生してしまう。もちろんイラストもそうなる。でも実際にこれを実行している人はおそらく少数だろう。これがあたりまえのようになってしまえば、インターネット上の『三国志』サイトが混乱していくのが目に見えるようである。『三国志』サイトなのか『同人誌』サイトなのか区別がつかなくなってしま。う。

ここで勘違いしてはいけないのは、オリジナリティーのみにこだわりすぎるのはよくないということだ。本稿の序文でも述べたように『三国志演義』は「七実三虚」のバランスがとてよくとれた良い例である。物事の本質というものを完全に消去して変えてしまっは傑作というものが誕生しないという教訓がある。どんなに面白いオリジナル作品があってもそれがフィクションなら事実にはやはり勝てないのだ。

余談になるが、『三国志』サイトにはこういった例もある。それは、『動物三国志』というもので、登場人物を象やライオンなどに例えてイラストしているものである。なにげなく人物の特徴を遊び心で表現しているところが本質とオリジナリティーのバランスがうまくまとまっている。

結局のところ、原作に沿った人物画を除けば、同じような趣味の人間と妄想を共有して楽しむことで万事よく納まるのである。

⑥人物ファイルについて

これも『三国志』サイトに多くみられる。人物ファイルまたは人物辞典である。登場人物が他の漫画や小説とは比にならないほど多いので、人物を一人一人紹介してくれるものや、解説してくれるものがあると本編を読むときなど便利である。そして、じつは人物ファイルからも

『三国志』サイトならではの特徴を見出せることが可能である。

まず、中国語を頻繁に使いたがる傾向がある。ある登場人物が何年から何年まで生きて、どんな生涯を送ったかということが簡略に明記されている。ここまでなら、一般のキャラクターサイトでも検索すればそこそこみられるパターンである。しかし、『三国志』に精通し、中国に興味を持ち始めた現代の管理者は中途半端では満足していない。例えば、“張飛”を人物ファイルで紹介する場合でも、「zhang1 fei1 (チャンフェイ)」⁽²⁾という中国読みが丁寧に明記されている。

『三国志』ファンの人物好きにはとても徹底した「こだわり」がある。ごく一般的に『三国志』に精通している人ですら知らない人物まで、その一人の生涯を徹底的に調べ上げる精神には感服させられるものがある。

しかしながら、なぜ『三国志』サイトの管理者はここまでこだわり続けるのか？

この件について実際に『三国志』サイトを開設している管理者に問い合わせしてみたところ、実に正直な意見が返ってきた。というのも、『三国志』サイトに多くみられる「関連本の紹介」ページや「人物ファイル」のページなどは、管理者たちの単なる自慢にすぎないという意見である。ページ閲覧者へ良い本を教えてあげたいとか、『三国志』をもっとわかりやすく面白く解説してあげたいという気持ちは二の次だとか。そういう親切心は3割くらいで、はっきり言って自慢したいという気持ちが大半を占めている。「自分はこれだけ三国志の本を知っていて、あの人物の未知な部分まで調べたぞ！」という気持ちがとても強い。

全部が全部必ずしもそうであると言い切れないが、確かに『『三国志』関連』についてのうんちくの「量と質」というところに視点を置くと、まるで互いに競い合っているかのような印象を受ける。ホームページを閲覧する側にとっては、内容が充実していて良いにこしたことはないが、裏舞台の真相を知ってしまうとじつに複雑な気分になってしまうのではないだろうか。

⑦自己プロフィールについて

では、最後に『三国志』サイトの管理者についての自己プロフィールである。「自己プロフィール」に注目した理由として、じつはここに『三国志』サイトの管理者およびユーザーたちの特徴を知る上での情報が掲載されているからなのだ。そして、いくつかの事例やパターンの集約から、現代における新しいイメージの『三国志』の世界を見出すことに、より接近できると考えている。

まず、彼らの自己プロフィールのページを開いてみると、その一つ一つの項目に対してもやはり、細かなこだわり、もしくは、奥深く見せようとする意識が伝わってくる。換言すると、それが彼らにとっての律儀な一面とでも言うのだろうか。自分の名前（フルネーム）から生年月日、血液型、体重、体脂肪率まで細かく公開している管理者もいる。そこを検証してみると、「人物ファイル」を作成している根本も理解できる。

予想外的事实は、年齢層のバラつきであろうか。調査を始めた当初は20代の年齢層が中心となって『三国志』サイトを形成しているように見えたが、調査を進行するにつれ、10代の高校生から30代の社会人に至るまで年齢層の幅が広いという実態が分かった。

ここで、問題の中心として取り上げねばならない事は、『三国志』が10代から30代の年齢層に支持を得ている背景には何が大きく影響しているかである。それについての解決策はやはり、「自己プロフィール」の中にある。

「自己プロフィール」の定番といえば「趣味」を語ることである。「趣味」の覧に着目してみると、ほとんど一目瞭然である。もちろん、『三国志』サイトであるから、「趣味」=『三国志』というのはありきたりすぎて、そこにはあえて掲載されていることはない。

では、いったい何が一目瞭然なのか？ 問題の答えとなったのは「ゲーム」である。（パソコン、ファミコン、プレイステーション等）。

1983年に任天堂から通称、ファミコン（ファミリーコンピュータ）が発売されて以来、家庭でプレイ出来るTVゲームがもの凄い速さで成長・進化を遂げてきた。そういった成長・進化の過程において、次第に『三国志』と名の付くものを題材としたゲームが数々と生み出されてきたのをわれわれは見てきた。『三国志』はゲームの分野において、シミュレーションゲームの部類に該当する。シミュレーションゲームとは、一般に、戦争を題材としたソフトがとくに多い。戦争を対戦者（またはCPU）に仕掛けて勝利すると自分の陣地が拡大していくゲームのことである。最終目的はマップ上の全ての陣地を自分のものに統一することである。

現在、われわれの日本では戦争というものが一般の国民（個人）にとって無縁なものであり、学校教育では「過去の事実」として扱われている。もちろん、これに該当する10代～30代の『三国志』を支持するユーザーは実際の戦争体験をしていない。学校側の選出した教科書や、歴史の資料に書かれているままの真実しか知らない人が大方である。

よって、戦争の真の恐ろしさについて理解し難いものがあるだろう。戦争というものに対する警戒心はほとんど無いに等しい。ゲームの世界、シミュレーションの世界では、痛くもかゆくもないからである。

そういった要因が、戦争を知らない10代～30代の年齢層、いわゆる「ゲーム世代」の人々がTVゲームからパソコンへ、パソコンからインターネットへと現在もその流れを主流に『三国志』の新しい世界を創り出している。

そのほか、『三国志』管理者の趣味の項目で目を引いたことで、意外にもスポーツ観戦を好む人が多いことである。自らがスポーツをやっている、それに没頭している場合とは少し違う。彼らに共通しているのが、「観戦」という立場でプレーヤーを応援、または選手分析しているのである。

中でもとくに多いのは、野球、サッカー、プロレスなどであった。

一見、『三国志』と「スポーツ観戦」という間にはおいては、なんの共通点もみられないようであるが、意外にも類似した点がみつかると。

第1に、『三国志』は先にも述べたように国と国との争いであり、また、スポーツは主に点数を競い合うなど、どちらにも共通して言えることは「勝敗」の決定である。文字通り、どちらかが負ければどちらか一方が勝つという「ゲーム」のようなものを連想させる。そして、攻撃という体制があれば、それを防ぐための守備という体制があるという点でも類似している。

そして第2に、『三国志』においては「武将」、スポーツにおいては「選手」であるように、個性や特技をそれぞれが生かした人と人の対決がある。『三国志』の場合、猛将と歴史に語り継がれるほどの剣の腕が立つ者もいれば、智将と呼ばれる智略に富んだ戦法で敵を殲滅するといった能力を持つ者がたくさんいる。また、スポーツにおいても、オフェンス専門の選手もいればディフェンス専門の選手が存在する。プロレスなどの格闘技では、一人一人が得意とする必殺技を持っている。

『三国志』においても、スポーツにおいても両者に共通してそれぞれの個人が持っている特

性が大変魅力的なのである。

最後に、第3の共通点であるが、これは第1、第2で述べた事柄と関連性をもつ。それというのも、『三国志』においては君主が存在し、スポーツにおいては監督（またはコーチ）という存在があるということだ。つまり、「君主」と「武将」、「監督」と「選手」というような主従関係で成立した軍隊またはチームと言ってよいだろう。「君主」あるいは「監督」の作戦や指示で、戦や試合の流れが大きく変わることもあれば、どの武将、どの選手を起用するかによって勝敗が着くこともある。そういった、「君主」あるいは「監督」によっても、ある特性や傾向が必ずみられるので、そこに着目した見方も魅力的である。

この『三国志』と「スポーツ観戦」との共通点から論証出来るのことは、「シミュレーション感覚」の探求である。そして、これらは「ゲーム世代」の彼らにとっての新しいフィクションの始まりなのである。

2. 古代から現代、そしてフィクションへ

第二章、「1、現代に見る『三国志』サイト」より、現在のインターネット上における『三国志』について細かく問題提起および検証してきた。序文で『正史 三国志』と『三国志演義』が本論のテーマのキーポイントとなると述べたが、その核心となるものをここで解き明かしていきたい。

そして、⑦の自己プロフィールにおいて、「ゲーム世代」に該当する10代～30代の年齢層にスポットをあてて内容を展開してきた。問題の論点はどうやらここに隠されているようである。

では、序文で挙げたキーポイントと、これまでみてきた具体例とは、どういった関わりを持つのだろうか？

『正史 三国志』と『三国志演義』、この両者は共に古代に誕生した中国文化のとても誇らしき財産として、今現在も語り継がれている。両者は、前者は「紀伝体の歴史書」、そして後者は「七実三虚の物語」という点で大きく異なる。つまり、「ノンフィクション」と「フィクション」の違いである。この両者は、21世紀を迎えた現代においても、（多少の解釈の変更などはあるが）前者が3世紀後半に陳寿が著し、後者が14世紀に羅貫中が著したままに継承されてきた。不変なものである。

そして、現代では10代～30代の年齢層を中心として、「ゲーム世代」または最近のメディアの発達した日本を象徴するかのような言語として「IT革命」と言われる時代へと発展してきた。時代の先駆者になろうと日夜努力を重ねている企業のあいだでは、「10年先の事はわからない」とことわざのように連呼しているのをよく耳にする。

今から10年以上前、各家庭にTVゲームが出回った頃、偶然にも『三国志』のゲームソフトを手にした若者が現在ではパソコンを目の前にホームページを管理し、全国津々浦々の同じような趣味の人間と妄想を共有して語り合うという事態を誰が予測できたであろうか。

それだからといって、『三国志』ファンが「ゲーム世代」やメディアの発達以前に存在していなかったわけではない。『三国志演義』を読み、感動を覚えた人もいれば、吉川英治や横山光輝の『三国志』の世界にとりつかれた人もいるだろう。そういった人々も、今やインターネット上で、これを機にと言わんばかりに『三国志』の素晴らしさを皆に少しでも知ってもらおうと更なる情報収集に励んでいる。

「ゲーム世代」の流れから『三国志』の魅力にとりつかれ、サイトを開設した人、『三国志

演義』を題材とした原作に最も近い書籍から『三国志』の世界に入り込み、サイトを開いた人、順序や形式は異なるかもしれないが、双方とも『三国志』に対する思い入れは、誰にも譲れないほど強いのである。研究対象として『三国志』を捉えるようになると、人は色々難しく理由をつけ、やがてそれが『三国志』としてなのか、「シュミレーション感覚」の探求なのか区別がつかないほど頑固にデータを公開する。そこに、多少なりとも排他主義的な感情が生じる事もあり得る。

しかし、結局原点に戻ると、何らかのきっかけがあって『三国志』と出会い、気が付くと心がドキドキ・ワクワクして飽きることがなかった、ということになるのだろう。「ゲーム世代」から『三国志』に入った人も、『三国志演義』を題材とした書籍から入り込んだ人も、現代のインターネット上において一つとなり、新しいフィクションの世界を創り出しているのである。

本論においてこれまでみてきたように、彼らは自ら開設した『三国志』サイトのページで、イラストによって『三国志』を表現し、私的小説によって新しい『三国志』の世界を描き続けている。それはまるで、時代を遙かに超えて現代に生きる『三国志』を見ているようでもある。古代に綴られたノンフィクションの『正史 三国志』、それを元にフィクション化された『三国志演義』、そして既に、それらの領域を超えて創造された新しい『三国志』の世界、それが「超フィクション」なのである。

文献および参照HP

- ・寺崎一雄『三国志ことば浪漫』西日本新聞社（1996年）。
 - ・三国志新聞編集委員会『三国志新聞』日本文芸社（1996年）。
 - ・羅貫中 渡辺精一訳『三国志英雄伝』小学館（1994年）。
 - ・今西凱夫『原典を味わう 三国志物語』NHK出版（1994年）。
 - ・王樹村、立間祥介『図説・読み切り 年画・三国志』集英社（1994年）。
 - ・守屋洋『三国志 男の頭の使い方』三笠書房（1997年）。
 - ・歴史群像編集部『歴史群像シリーズ三国志（上）（下）』学習研究社（1990年）。
 - ・吉川英治『三国志』講談社（1989年）。
 - ・今鷹真 井波律子訳『正史 三国志』筑摩書房（1982年）。
 - ・横山光輝『三国志』（1）～（60）潮出版社（1974～1988年）。
 - ・李学仁 王欣太『蒼天航路』（1）～（21）講談社（1995～2000年）。
-
- ・蜀家羣談 <http://www.geocities.co.jp/Bookend/9160/3guozhi.htm>
 - ・PinkPigPanic～ゲントクのHP <http://www2.nightmare.to/~gesotoku/>
 - ・零的熱量 <http://www2.nightmare.to/~goyohte/0cal/>
 - ・三国一の迷君主 http://members.tripod.co.jp/sou_ryu/
 - ・三國志 <http://www.baobab.or.jp/~matumoto/sangokushi/>
 - ・三国志画廊 <http://www5a.biglobe.ne.jp/~ryu-h/>
 - ・漢書英雄伝 <http://fukuoka.cool.ne.jp/eiyuden/>
 - ・酔龍梁山泊 <http://hb6.seikyou.ne.jp/home/captain/>
 - ・阿Q聖殿 <http://www.asahi-net.or.jp/~ry2y-skim/index.htm>
 - ・三国志研究室 http://homepage1.nifty.com/toshi_takaba/index.html
 - ・青藍亭 <http://homepage2.nifty.com/p-blue/>
 - ・江河水 <http://www5.ocn.ne.jp/~sangok/>
 - ・呉国同盟 <http://www4.pos.to/~ragi/>
 - ・遊のHP <http://person1.rocketbeach.com/~asobu/>
 - ・片翼天使 <http://www.zephyr.dti.ne.jp/~asayori/sangokushi.html>
 - ・虎爪堂 <http://village.infoweb.ne.jp/~fwkw6358/>
 - ・逸聞三國志 <http://www2.nightmare.to/~nobmatsu/>
 - ・三国志英雄武侯嗣乱舞堂 <http://www.geocities.co.jp/HiTeens/3368/>
 - ・天空の地図 <http://www.geocities.co.jp/Bookend-Ohgai/9337/>
 - ・蒼天哲学 <http://www.geocities.co.jp/Milkyway-Orion/9918/>
 - ・愚美人草子 <http://www.gem.hi-ho.ne.jp/gu-beauty/>
 - ・師匠の間 http://ww7.tiki.ne.jp/~utida//sisyou_000.html

註

- （1）帝王の伝記である「本紀」と個人の伝記や異民族の国についての記録などをまとめた「列伝」を主な内容とするという、司馬遷が『史記』を書くにあたって採用した独創的な体裁で、それ以後、歴史書は紀伝体をとることが正統とされるようになった。
- （2）主に敵方の武将が張飛を呼ぶときの表現。

（卒業論文指導教員 松本ますみ）