

現代日本の大衆文化にみる「三国志」の受容

The reception of the Romance of the Three Kingdoms in Japanese popular culture

葉 口 英 子
Hideko HAGUCHI

(平成27年10月6日受理)

要旨

本研究は、戦後から近年までの日本の大衆文化領域にある「三国志」に関連した作品を対象に、その変遷を概観すると同時に、2000年以降の「三国志」に関連した作品を受容した大学生に対するアンケート結果から受容過程の特徴を明らかにする。その結果、中国に由来する歴史書、物語である「三国志」は、小説、マンガ、テレビ、ゲームといった各時代の主流メディアの変容とともにポピュラリティを獲得した経緯が確認できた。特に、90年代以降の「三国志」の流用は、メディア・ミックスの展開によって、もはや原型の「三国志」とは大きくかけ離れた二次創作ともいえる作品の受容が見られた。つまり、「三国志」は日本独自の文脈において、一定のローカル化を果たしたといえよう。現代の日本の大衆文化にみる「三国志」の浸透とポピュラリティの特徴を明らかとした。

1 はじめに

現在の日本では、中国の歴史書であり、文学である「三国志」¹に関連する多種多様な作品が溢れている。例えば、一般の書店では、「三国志」に関する歴史書、武将の解説書、「三国志」に学ぶビジネス書といった多様な書物が見受けられ、また、マンガ、映画、TVドラマ、ゲームはもちろん、近年のケータイやスマートフォンのアプリに至るまで、「三国志」関連の作品は多岐におよぶ。このように、戦後の日本の大衆文化において、「三国志」はさまざまなメディアの題材やコンテンツとして広く流用され、長期にわたって人びとに享受されている経緯がある。特に、近年では、メディア技術の進展と媒体の多様性とも重なり、もはや中国由来の史実や物語である「三国志」とは大きくかけ離れた日本独自の解釈で成立した内容も多く見受けられるようになった。

上述したように、日本の大衆文化にみる「三国志」の受容のあり方には、非常に興味深い現象が見受けられる。しかし、いうまでもなく、「正統な」『三国志』、つまり『三国志』、『三国志演義』を扱う学術的研究は、歴史学、中国文学、国文学といった分野にある。し

¹ 日本における「三国志」とは、3世紀末に陳寿が記述した中国古代史を記録した歴史書『三国志』と、『三国志』を原案として、14世紀末の元代末・明代初頭に成立した通俗歴史小説『三国志演義』（著者は羅漢中とあるが明代後半の改変により正確なところは不明である）を指す。日本では、後者が元禄初頭（1689年）に湖南文山の翻訳で『通俗三國志』が刊行され、これに葛飾戴斗の挿絵が加わり、『絵本通俗三國志』として天保7年（1836年）以降にベストセラーとなった。

たがって、これらの‘正統な’「三国志」を扱う従来の学術領域にあっては、大衆文化領域の「三国志」を扱う研究は、ほとんど見受けられないといってい²。

ただし、大衆文化領域の「三国志」に関する稀少な研究では、吉永壮介氏による「サブカルチャーとしての三国志」(2007年)がある³。この研究では、中国と日本双方の動向に焦点をあてているのだが、論考の後半部分で日本の「三国志」を題材としたマンガやゲームに触れている。また、大衆文化領域の「三国志」の受容に関する先行研究では、清岡美津夫氏による「現代日本における三国要素の変容と浸透-アクセス集計を事例にー」(2010年)がある。この研究は、「三国志」に関連したネットアクセスの定点観測によって、「ゲーム」「歴史」「玩具」「漫画」の順に高い結果が出たため、ゲームや玩具の流用について分析する。さらに、雑喉潤氏による新書『三国志と日本人』(2002年)の第六章「三国志ブーム到来」(pp.194-216)では、戦後以降の小説、マンガ、人形劇、ゲーム、スーパー歌舞伎にみる「三国志」に着目する。しかし、これらの研究を踏まえても、近年の大衆文化領域の「三国志」に関連する作品を扱う研究はまだ十分に議論されていない現状がある。

そこで、本研究は、まず、戦後から近年までの日本の大衆文化領域の「三国志」に関連した作品やコンテンツに着目し、メディアの変遷とともにその歴史を整理すること、次に、近年の若者にみる「三国志」の受容の様子を明らかにするという二点を目的とする。その手続きとして、第1章では、戦後から近年までの「三国志」を題材とした作品やコンテンツを調べ、年代ごとに整理し、概観する。とりわけ2000年以降のメディア・ミックスの事例を挙げ、その特徴を確認する。第2章では、大学生へのアンケート結果から、近年の若者が「三国志」をどのように受容しているのか、その実態をみる。第3章では、日本の大衆文化にみる「三国志」の浸透とポピュラリティの特徴について、通時的観点から考察する。以上の手続きから、日本の大衆文化領域にある「三国志」について、その歴史と受容のありようを解明したい。

1 日本の大衆文化にみる「三国志」に関連した作品およびコンテンツの概観

1-1 戦後から1980年代まで

戦後日本の大衆文化領域の「三国志」に関連した作品の礎でもあり、三国志ブームの火つけ役、あるいは出発点とされるのが吉川英治の小説『三国志』である。本作品は、1939年から1943年の戦時中に、新聞連載小説(『中外商業新報(現日本経済新聞)』、『読売新聞』他)として公表された。内容は、久保天随訳『新訳演義三国志』(1912年)を参考に、「三

² 従来の学術領域の専門家が、大衆文化領域の「三国志」にまったく触れないわけではない。現在の三国志研究の第一人者とされる渡邊義浩氏は、後漢時代の文書の翻訳書をはじめ、「三国志」に関する多くの一般入門書や解説書の他、「日本における「三国志」の受容と映画「レッドクリフ」」(2010)といった論考を執筆している。他の研究者も、日本のサブカルチャー・大衆文化領域で「三国志」が人気を博す現状を十分に認識しており、『三国志』関連の専門書や論文でその事象に言及することもある。

³ この論考は、「三国志」が中国のテレビドラマや知識啓蒙番組でどのように扱われているのか。日本での三国志をめぐる動向とも合わせて、学術的な研究とは異なる次元で躍動する、サブカルチャーとしての三国志の諸相について考察する(吉永2007.p.144)とあるが、学術/大衆文化で扱う「三国志」は、次元が異なると強調する。つまり、大衆文化領域が扱う「三国志」と学術領域のそれとの乖離がいかに大きいかが見てとれる。他に、三国志研究者である雑喉氏(2002)による「三国志」を題材とした軽い読み物や三国志のシュミレーションゲームのブームは「きわもの」だという表現からも、同様のことが伺える。

国志演義」に従いつつも、人物描写では日本人向けに変更を加えたものだ。この小説は、その後の日本の「三国志」に大きな影響を与え、今なお読み継がれるもので、2008年の時点で、単行本と文庫本を合わせた発行部数は、累計で約1,500万部にも上る⁴。

それからしばらく経た1969年に、『眠狂四郎』シリーズを手がけた柴田錬三郎による『英雄ここにあり』から始まる、「柴錬三国志」シリーズと称される長編小説が登場する。内容は「吉川『三国志』とほぼ同じ「演義」によるものであるが、「眠狂四郎」シリーズでおなじみの、独特の文体が、吉川『三国志』とひと味違った興趣を盛り上げる⁵と評されるよう、吉川『三国志』から30年経た「三国志」作品として、当時の人びとに新鮮さを持って享受されたといえる。

次に、1974年から1977年にかけて、文藝春秋発行の『オール読物』上で、推理小説や歴史小説も手がける陳舜臣⁶による『秘本三国志』が連載された。この物語は、道教集団五斗米道の教母の視点を中心に据えた内容で、それまでの『三国志』とは趣向が異なる。また「秘本」と銘打っているとおり、推理小説も得意とする陳独自の解釈による、武将の思惑や計略を暴くスリリングな展開を含む、オリジナリティの高い「三国志」を提供した。

以上は、小説という活字メディアの『三国志』であるが、同時期、異なるメディアを通じて、当時の「三国志」ブームを加速させ、のちに大きな影響を及ぼす作品が登場した。それは、横山光輝のマンガ『三国志』(図1)である。横山は、『鉄人28号』(1956年)、『伊賀の影丸』(1961年)、『魔法使いサリー』(1966年)他、多数のマンガを輩出した、戦後日本を代表する漫画家の一人だ。この横山『三国志』は、1971年から1986年にかけて、潮出版社のコミック各誌に連載され、単行本は全60巻(文庫本30巻)、ページ数は1万2,059ページにも達する壮大な長編マンガである。横山は、中学生のときに吉川『三国志』を図書館で読んだと語っているように、基本的な内容は吉川『三国志』を踏襲するものだ。横山は、当初「子どもたちに改めて「三国志」を全編通じて読んでほしい」という願いで本作に取り組んだという。そのため、本編の前半は、子どもにも理解できるよう、台詞を平易にし、筆致も劇画調といえどもわかりやすい線描で描かれた。



図1 横山光輝『三国志』

このように、もとは子ども向けの作品として位置づけられた横山『三国志』であったが、青年や大人をも巻き込む不朽の作品となった。つまり、小学生にも理解できる「わかりやすさ」と、当時マンガに接することが少ない中高齢者にとっては「エンターテインメント

⁴ 週刊東洋経済(2008)p.111.講談社から刊行された吉川の『三国志』(歴史時代文庫)は、1989年の第1刷に始まり、2013年に第72刷まで伸びている。また、吉川『三国志』は、全集・単行本・文庫本の形で、講談社、六興出版、新潮社から幾度となく復刻、出版されているため、部数はさらに伸びる。最新では、2013年に新潮文庫から、武器の解説イラストをはじめ、渡邊義浩氏の解説、物語の地図、年表などが付記され、ゲームをきっかけに「三国志」を知った若者や入門者にも読みやすく、親しみやすい工夫が施された内容で刊行されている。

⁵ 雑喉(2002)p.194.

⁶ 陳舜臣はその後も三国志に関する随筆や小説を執筆している。例えば、『諸葛亮孔明』(1991)は吉川英治賞を受賞したベストセラーとなり、『曹操』(1998)でも新しい「三国志」物語を創造した。

としての面白さ」の双方を兼ね備えた作品として、世代を超えて広く愛読されたのである。本作品の人気は時代を経ても衰えることなく、現在までに、単行本・文庫本に加え、新書・コンビニ向けのカジュアルワイド・愛蔵版を含めると累計部数は7,000万部に上る⁷。

さらに、時代が進み、テレビが家庭に浸透した80年代に現れたのが、『人形劇三国志』(図2)である。この番組は、1982年から1984年にかけて、土曜日のNHK総合にて18時00分から18時45分まで、1話45分間の番組として全68話が放映された。脚本は立間祥介訳『三国志演義』であり、物語は、蜀の劉備や諸葛亮が中心に据えられ、独自のキャラクター、設定や物語展開も含む。また、人形美術家の川本喜八郎が手がけた精巧かつ色鮮やかな衣装を纏った人形⁸が演じる物語は、文楽のそれに近く、活字・マンガにはない独特の表現で、改めて「三国志」ファンを魅了すると同時に、新たなファンをも開拓した。この作品もまた、マンガに並び、当時の子どもや若い世代に「三国志」を知るきっかけとなった⁹。



図2 『人形劇三国志』

次に登場するのがゲームである。その嚆矢は、1985年のコーエー(現コーエーテクモゲームス)の歴史シミュレーションゲーム『三國志』¹⁰(図3)である。本作品は、まだ普及し始めたばかりのパソコンの専用ゲームソフトとして発売された。コーエーは、『三國志』の前に、1983年に発売された『信長の野望』で既に大成功を収めているのだが、それと同じく、歴史シミュレーションシリーズとして企画したものだ。ゲームのモチーフは「演義」であり、プレイヤーは君主として、シナリオをクリアしながら、最終的に中国全土統一をめざす。富国強兵に関わる内政・土地開発・人事・武将の育成・同盟戦略に従事しながら、物語に基づく戦闘ステージが用意されており、特に、歴史好きの若者や男性プレイヤーが夢中になった。このゲームは、それまでの小説やマンガに加え、さらに一層幅広いファンを得るきっかけとなる金字塔的な存在だ。本作により「三国志」に興味を持ち、そこから小説やマンガへと遡り、いわゆる‘三国志オタク’と称されるようになるファン層も少なくない。この『三國志』¹¹は、家庭用ゲーム機ソフトにもなり、2



図3 『三國志』

⁷ 週刊東洋経済(2008)p.111. 2015年現在、「漫画全巻ドットコム」の漫画歴代発行部数ランキングで19位である。

⁸ 人形は約200体が制作された。

⁹ 当時の漫才ブームもあって、司会や本編の間に、漫才師の紳助・竜介が出演したり、声優として俳優を起用するなど、当時の子どもや若者に親しみやすい仕掛けも施した。

¹⁰ ゲームの紹介文には「『三國志』を1度でも読んだり、テレビなどで見たことのある人なら、自分も登場人物の1人になって、あの戦乱の中に飛びこんでみたい、と思ったことがあるはずです。光栄のファミリーコンピュータ版『三國志』は、そんなあなたの空想をかなえようとして作られたものです。あなたは主人公の1人になりかわって、さまざまな戦略や戦術をほどこしながら中国統一の夢を実現させるのです」とある。

¹¹ 本編シリーズは、携帯ゲーム機、携帯・スマートフォンのアプリ、オンライン、外伝、パチンコとしても登場した。

008年の時点で、累計出荷数が国内で約700万本¹²にも上る人気タイトルとなった上、2012年までに12作が発売されている。さらに、2016年1月にはシリーズ30周年を迎え、13作目の発売が決定している。

ちなみに、80年代後半には、『小説JUNE』にて、1987年『STOP劉備くん!』（白井恵里子）といった「三国志」をモチーフにした4コマギャグマンガなど、パロディ的な要素を持つ作品も登場し始めた。

1-2 1990年代

1990年代は、新たな作風の小説やマンガがあらわれる。まず、1994年から2005年まで講談社『モーニング』で連載されたマンガ『蒼天航路』（図4）だ。原作・原案は李學仁、画は王欣太である。次に、1996年、角川書店のハードボイルド小説でヒット作品を輩出した北方謙三が歴史小説として書き下ろした、全13巻から成る大長編の『三国志』である。この両者の共通点は、それまでの日本の「三国志」が『三国志演義』をモチーフとするのに対し、正史『三国志』を基にしていることだ¹³。



図4 『蒼天航路』

『蒼天航路』では、原案者である李學仁が劉備の敵役である曹操を主人公にするというアイデアを出した。そのため、キャラクターの解釈が「演義」に偏ることなく、オリジナリティの高さが際立った。その物語、作風、ビジュアルの新鮮さや意外性は、当時インパクトも強く、新しい「三国志」として脚光を浴びた。2009年時点で単行本の累計発行部数は1,800万部を超える記録となった。『蒼天航路』は、2009年より、日本テレビでアニメ番組として、全26話分が放送され、DVDにもなっている。同じく、北方「三国志」もまたメディア・ミックスとして、1999年にラジオドラマ『北方謙三三国志』として、TBSラジオで全253話が放送された。加えて、そのラジオドラマが2001年にゲーム化された。このゲームは、サウンドノベル形式のアドベンチャーゲーム仕様であり、シュミレーションゲームやアクションゲームでもない独特の形式であった。北方の作風は「劉備を主人公としながらも、曹操、周瑜、諸葛亮、馬超などの内面にまで立ち入り、多元的な視点から描いている」¹⁴ 点が魅力であった。

90年代には、80年代後半に引き続き、パロディやギャグへと傾倒した作品も見受けられた。『SWEET三国志』（片山まさゆき）は『ヤングマガジン海賊版』で1992年から1995年にかけて連載されたギャグマンガで、ストーリー自体は「演義」に沿っているものの、時事ネタやギャグがふんだんに入るためパロディの要素が強調されている。

1-3 2000年から2015年まで

2000年以降、新たな「三国志」ファンの裾野を一気に広げたのは、コーエー（現コーエーテクモゲームス）が手がけたゲーム『真・三國無双』（図5）だ。歴史シュミレーションゲー

¹² 東洋経済（2008）p.112.

¹³ ただし、両者ともに史実や演義にも登場しない人物もおり、適宜オリジナルの部分も含んでいる。

¹⁴ 吉永（2007）p.150.

ム『三国志』にはない要素である戦闘シーンでの格闘アクションをさらに追加し、強調することで、特に、若者や低年齢のゲームファン、さらには女性ユーザー率の上昇を示すコンテンツとなった。2002年の『真・三國無双2』では発売後、100万本を超える売り上げを記録し、シリーズとしてわずか2年で累計1000万本となった大ヒット作品である。また、このときの購買層の平均年齢は17歳であり、女性ユーザーは3割に達した¹⁵という、ゲームソフト業界では、異例のコンテンツとなった。この『真・三國無双』シリーズは、従来の「三国志」、「三国志演義」をモチーフとしつつも独自の設定に基づき制作された。また、リアルタイムシュミレーションとアクションの融合をコンセプトに作成され、その後の定番となる'無双系アクションゲーム'の嚆矢ともなり、ゲーム界に与えたインパクトは大きかった。『真・三國無双』は、本編シリーズに加え、「猛将伝」、「Empires」、「MULTIR AID」といった外伝シリーズにも派生し、2014年『真・三國無双7 Empires』を含む17作まで続く大ヒットを記録した。また、2007年以降は、『真・三國無双』と『戦国無双』を融合した『無双OROCHI』シリーズ、さらにDS、オンライン、アプリを含め、性別・世代を超え、絶大な人気を誇るゲームコンテンツの一つとなっている¹⁶。



図5 『真・三國無双』

小説では、『文藝春秋』で宮城谷昌光による『三国志』の連載が2001年に開始された。この宮城谷もまた、北方「三国志」と同じく、正史『三国志』の史実を基にしたながら、作家の個性をより出す形となった。

一方、マンガでは、2004年から2011年までに小学館の『ビッグコミックスペリオール』にて連載された『覇-LORD-』（武論尊原作、池上僚一作画）がある。また、珍しく少女漫画の分野で、諏訪緑の『諸葛孔明 - 時の地平 -』（2007年）という作品も登場した。この時期、「三国志」に関連した作品は、主にマンガやアニメを中心に多くの作品が創作されている。例えば、2008年の時点で「三国志」を題材としたマンガやアニメの作品数は、100タイトル近くあったとされる¹⁷。また、内容においてもはや原型の「三国志」をとりと

¹⁵ 東洋経済（2008）p.110.

¹⁶ これらのコアエーの『三国志』シリーズは、1988年からアメリカにて英語版が発売され、その後、欧米やアジアでも販売されている。海外市場では、特に東南アジア各国が大半を占める。

¹⁷ 東洋経済（2008）p.112. さらにゲームのパロディーマンガや同人誌の作品を含めるとその数は跳ね上がると推測できる。

めているのは、武将の名前や戦いの名称に限られるような二次創作、三次創作ともいえる作品の濫立が多くみられた。

その一つである『一騎当千』(図6)は、2000年に登場した塩崎雄二のマンガで、2015年まで連載中の人気作品である¹⁸。本作品は、「現代版三国志マンガ」と銘打っているが、設定は「三国志」に登場する武将たちの宿命を受け継ぐ女子高校生が闘士となり、敵対する学園同士で闘いを繰り広げるという内容である。しかも、主人公は呉の武将、孫策という設定だ。本作作品は、メディア・ミックスとしても成功した。『一騎当千』は、まず、テレビアニメシリーズとして2003年から2010年まで断続的に放送され、その後も2作のOVA¹⁹が発売されたのち、マンガ(2000年～)、ゲームシリーズ(2007年～)、パチスロ(2008年～)、パチンコ(2010年)へと展開され、主に若い男性が支持するコンテンツとなった。



図6 『一騎当千』

同様の事例として、鈴木次郎のマンガ『壮太君のアキハバラ奮闘記』で登場した呂布奉先をパロディ化した少女「呂布子ちゃん」を特化した『まじかる無双天使突き刺せ!! 呂布子ちゃん』(2007年～)は、マンガやOVAアニメ(『やわらか三国志 突き刺せ!! 呂布子ちゃん』)によるメディア・ミックスで展開された。この作品は、三国志の世界から現代にあらわれた中身は猛将で魔法が使える呂布子ちゃんを主人公とし、日本の小学校に通うという設定だ。登場人物が「三国志」の武将のパロディであるが、キャッチフレーズの「三国志系暴力的魔法少女コミック」とあるように、内容も設定も大半がギャグの作風である。

こうした従来の「三国志」とは大きくかけ離れた設定は、ゲーム・コンテンツでも同様の傾向がみられた。その代表である『恋姫†無双〜ドキッ☆乙女だらけの三国志演義』もまた武将や軍師を現代版「美少女」に転換したものだ。2007年、BaseSonから発売されたPC専用のアダルトゲーム(18禁)である本作品は、アニメ(2008年～)、コミック(2009年～)、ライトノベル(2007年～)、カードゲーム、ブラウザゲームへと派生する作品となった。これらの作品は、エロティックな描写を多く含むため(特に『恋姫†無双』はアダルトゲームである)、明らかに若い男性をターゲットとしたビジュアル表現に特化しているのだが、その発想自体が斬新かつユニークなものとして受け入れられた経緯がある。

2008年には、映画で三国志ブームを起こす作品が現れた。「赤壁の戦い」を題材としたジョン・ウー監督の『レッドクリフ』(中国・香港・日本・韓国・台湾の合作)である。2008年にPart I、2009年にPart IIが公開され、先行上映した中国、香港、台湾と同じく、日本でも話題を呼んだ²⁰。また、公開にあたっては、すでに日本にある「三国志」に関連

¹⁸ 2015年7月、同誌の休刊により、連載はweb媒体に移行した。

¹⁹ オリジナル・アニメーション・ビデオを意味し、ビデオ、DVD、Blu-rayでの発売やレンタルでの販路を目的としたアニメ作品を指す。

²⁰ 中国では公開1ヶ月の興行収入で3億200万人民元を記録する程の人気を博した。日本では、「三国志の完全映画化」をキャッチコピーとし、興行収入は50億円で同年の4位を記録した。2009年のテレビ朝日で初のテレビ放送では、19.9%の高視聴率を記録した。

したコンテンツやグッズをはじめ、企業とのコラボレーションも多く見受けられた²¹。

ゲームでは、家庭用ゲーム機以外にも、ゲームセンターのゲーム機、いわゆるアーケードゲームでも「三国志」は人気コンテンツとなった。2005年から現在も継続し稼働しているセガの『三国志大戦』である。このゲームは、オンライントレーディングカードゲームに分類されるもので、1回1プレイ300円という価格で、「三国志」に登場する武将のカードをゲーム機で読み取り、リアルタイム対戦をおこなうというものだ。この対戦で使用する武将カードが入手難易度で分かれていて、特殊なレアリティでは、横山『三国志』、『天地を喰らう』、『蒼天航路』、『覇-LORD-』など歴代の三国志マンガから出典されたイラストとなる。また、カードの武将の絵柄が、多くのイラストレーターや著名なマンガ家が担当していることもあり、バラエティに富み、カードコレクションの側面も強く、アーケードゲームとしても大ヒットとなった。

さらに、インターネットの普及により、PCやモバイル端末を利用するオンラインゲームの分野でも「三国志」を題材としたコンテンツが数多く輩出された。その代表の一つ、2009年にハンゲーム、mixi、greeで開始された『ブラウザ三国志』²²（現マーベラス、旧AQインタラクティブ、マーベラスAQ/one-cup開発・運営）は、会員数80万を超えるユーザーを巻き込みながらブラウザ史上初の本格ヒットとなった。内容は、三国志の世界観をモチーフにした陣取り戦略型ゲームで、武将カードを収集し、育成する傍ら、仲間と同盟を組み、他同盟と戦ったり、武将砦を陥落するという、バーチャルな世界の同盟を通じて、仲間とイベントを楽しむ仕様で、特に高校生から中高年の男性を中心に一時、絶大な支持を得た。

他にもスマートフォンの普及で、アプリゲームの分野でも同様の現象が起こる。いわゆる2012年『パズル&ドラゴンズ（パズドラ）』の大ヒットを受けて、その三国志版といえる『三国志パズル大戦（さんぱず）』が2013年にサイゲームスからリリースされ、2014年には500万ダウンロードを達成した。「三国志の世界を舞台に、さまざまな敵武将とバトルする本格三国志パズルゲーム」と題し、パズルを揃えて敵を倒すのが基本で、クエスト攻略やガチャで武将や強化アイテムを獲得しながら進行する（他のユーザーと協力することもある）。さらに、香港や中国でも人気のアプリ『三国天武』は、ストラテジーバトルとして「世界で1000万ダウンロード」を記録した。他にも、「三国志」をモチーフとした内容のアプリは、例えば、RPG『三国志乱舞』、シュミレーションゲーム『三国志ロワイヤル』、カードバトル『三国INFINITY』、育成カードバトルRPG『繚乱三国演義』、アクション『天下を喰らえ!!』など、多種多様なゲームジャンルが存在する²³。

これら数多く存在するアプリゲームの「三国志」の特徴は、ある程度の正史や「演義」の内容を踏まえてはいるものの、独自の「三国志」のシナリオに沿っており、なかには

²¹ 『三国志大戦』ではレッドクリフのDVD特典として稀少オリジナル武将カードを付けたり、『SDガンダムBB戦士』のプラモデルシリーズでは、孔明リ・カズィ、周瑜ヒャクシキの『レッドクリフ』のイメージカラーが発売された。また『真・三國無双』のオンラインゲームで『レッドクリフ』と連動したイベントが提示されたり、『レッドクリフ・キューピー』人形、各企業や団体が赤兎馬Tシャツとコラボして発売するなど一躍ブームを起こした。

²² 開発者によると、そもそも三国志というモチーフを選んだのは、武将という要素の魅力もさることながら、戦争ゲームとしてのわかりやすさを狙ったとある。

²³ 2015年現在、Google playで「三国志」を検索すると、アプリの数は180近くある。

「三国志」に登場する武将名が一致しているのみ、というコンテンツもある。

1-4 『三国志』に関するメディア・ミックスの一事例—『BB戦士三国伝』シリーズ—

前節で確認したように、2000年以降の「三国志」を題材としたコンテンツは、原作がマンガやゲームであれ、ある程度の人気が保証されるとメディア・ミックス展開が開始され、他メディアへと派生する現象が顕著となった。本章では、2000年以降にみる「三国志」に関連した特殊なメディア・ミックスの例として、『BB戦士三国伝』(図7)シリーズに着目し、その概要を手短かに紹介する。

1979年のテレビアニメ『機動戦士ガンダム』に始まり、現在も継続する一連の「ガンダムシリーズ」では、そこから派生した「SDガンダム」というシリーズがある。このシリーズは、1985年、玩具メーカーのバンダイのガシャポンの製品として、ガンダムシリーズに登場したロボット/メカや人物を単一色無彩色塩化ビニル樹脂製の人形として採用したことに端を発する²⁴のだが、この人形がいわゆるスーパー・ディフォルメ (super deformed) と称する二頭身のキャラクターとして人気を博したことをきっかけに、他メディアの作品へと進展した経緯がある。

SDガンダムシリーズは、1990年代を通じて、ゲーム、マンガ、OVA、テレビアニメを通じて広く知られ、『武者ガンダムSD戦国伝シリーズ』、『騎士ガンダムSDガンダム外伝シリーズ』に続き、2007年に『BB戦士三国伝シリーズ』が開始された。この作品は、バンダイホビーが企画・発売するSDガンダムのプラモデルシリーズである‘BB戦士’²⁵の20周年記念企画であった。つまり、玩具主導の作品として登場したものだ。その内容は、『三国志演義』をモチーフとした物語と紹介されているものの、武将名・武器・戦いの名称や出来事を流用しながらも、SDガンダムシリーズに通じる「光と闇との戦い」をメインテーマとしたオリジナルストーリーである。



図7 『BB戦士三国伝』

その後、2007年以降の『SDガンダム三国伝 風雲豪傑編』(ときた洸一「コミックボンボン」講談社)や『BB戦士三国伝 英雄激突編』(矢野健太郎「ケロケロエース」角川書店)でのマンガの連載、2010年のアニメ映画、テレビアニメへと続いた。テレビアニメとプラモデルシリーズ並行して、『SDガンダム三国伝 Brave Battle Warriors』と名称を変更し、『三国伝』単独のシリーズとなった。第1話「英雄登場」からはじまり、第51話「三国の志」まで1年間放映された。『レッドクリフ』が日本で上映された際には、映画とのコラボレーションもあり、話題を呼んだ。2011年には、メディア・ミックスとして、バ

²⁴ 「ガン消し(ゴム)」とも呼ばれ、種類の豊富さと形容の可愛さでブームとなった。1987年にファミコン「SDガンダムワールドガチャポン戦士スクランブルウォーズ」(バンダイ)のゲームで同じキャラクターが使用されたため「ガチャポン戦士」とも称される。

²⁵ 1987年から始まるSDガンダムのプラモデルシリーズ。No.300(劉備ガンダム)からNo.352(孫策ガンダム)までが「三国志」の武将シリーズとなっている。

ンダイナムコゲームスから『SDガンダムGGENERATION WORLD』が戦争シュミレーションゲームとして発売される。他にもニンテンドーDSやオンラインゲームも開始されている。この作品は、玩具メーカーを主導に始まった特殊なメディア・ミックスの例であるが、2000年以降の小学生に対する認知度が非常に高いことが最たる特徴だといえる。

以上、本章では、戦後日本における「三国志」に関連した作品やコンテンツの概要を確認したが、その概観を以下の図8にまとめた。

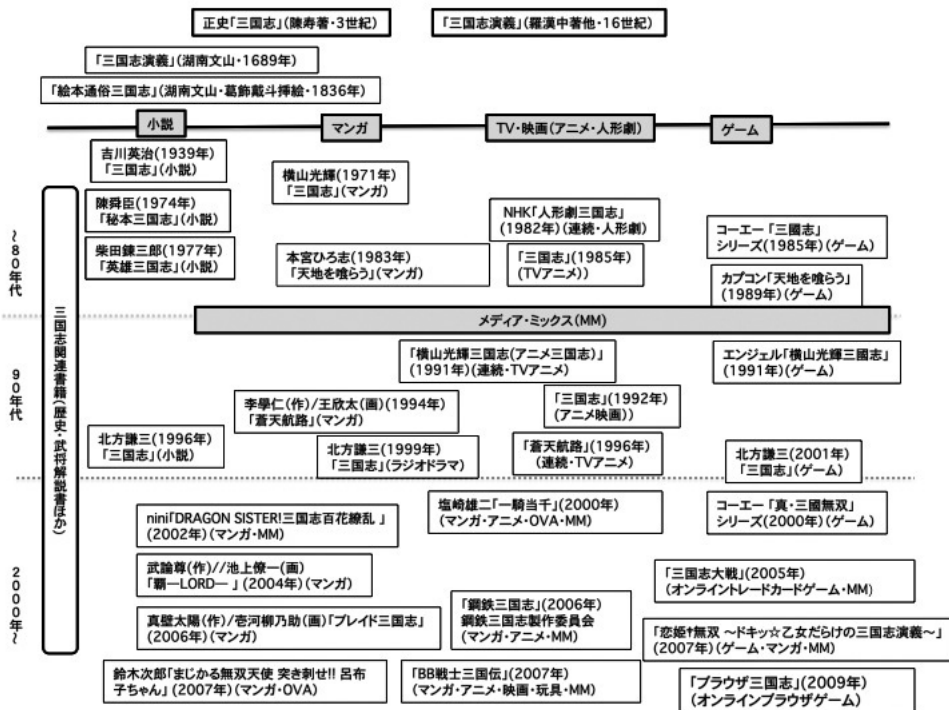


図8 「三国志」に関連した主な作品・コンテンツの時代変遷

2 近年の「三国志」に関連した作品の受容の実態

本研究では、まず、現在の若者が「三国志」をいつ、どのように知ることになったかをはじめ、「三国志」に関連した作品をどのように認知し、受容したのか、その実態を明らかにする手がかりの一つとして、静岡産業大学情報学部の学生に対して、2010年と2015年に「三国志」に関する簡単なアンケート調査を実施した。アンケート調査の概要は、2010年(9月実施)は、計155名(男子112名、女子43名、年齢18~28歳)、2015年(5月実施)は、計113名(男子85名、女子28名、年齢18~23歳)に対し、紙面回答形式にておこなった²⁶。本章では、アンケート調査結果から2010年から近年の若者が「三国志」をどのよう

²⁶ 2010年のアンケートは、「三国志」に関連したゲームに特化した内容であったため、2015年と若干項目が異なる。そのため、厳密さに欠ける部分が少なからずあるものの、近年の大学生にみる「三国志」の受容の傾向を知ることではできると考える。

に受容しているのか、その傾向を確認する。

2-1 大学生アンケート結果より

まず、「三国志」を知っているか、そうでないかとの質問に対して、2010年は、「知っている」が73%、2015年では67%となった（表1、2参照）。

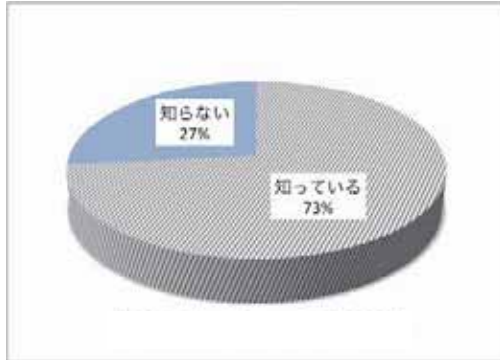


表1 「三国志」を知っているか（2010年）

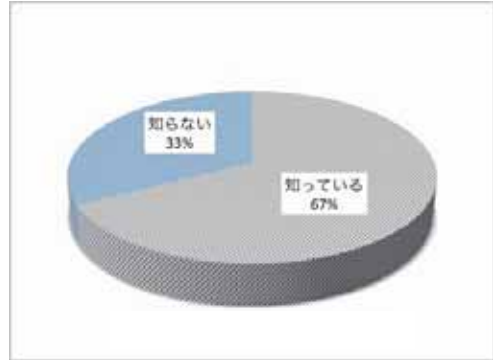


表2 「三国志」を知っているか（2015年）

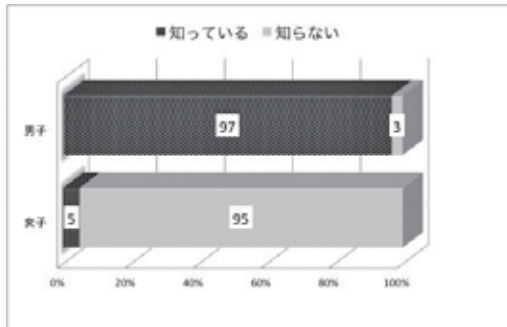


表3 「三国志」を知っているか、いないかの男女比（2010年）

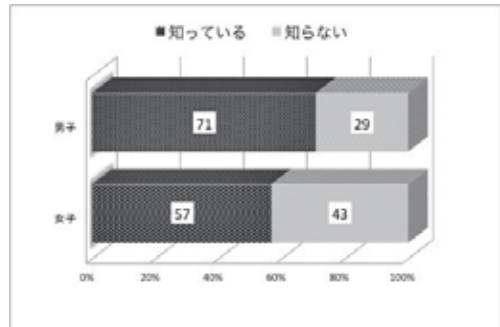


表4 「三国志」を知っているか、いないかの男女比（2015年）

また、「三国志」の認知度について興味深いのは、男女差が大きくみられることだ。例えば、2010年では、特に顕著だが、男子学生のうち97%が「知っている」に対し、女子学生は「知らない」が95%にのぼる（表3参照）。そもそもこのアンケート回答者が男子学生の割合が多いため、正確ではないが、「三国志」は明らかに男性ファンが多く、女性ファンは少ない傾向にあると考える。

ただし、その傾向も2015年には変化が現れる。男子学生の「知っている」が71%に対し、女子学生も「知っている」が57%になった（表4参照）。ここで注意したいのは、2010年時点での大学生は、1990年生まれの層であり、同様に2015年は1995年生まれの層である。このことを念頭に置くと、10歳前後でメディアリテラシーがある程度身に付き、各メディアへの接触がさかんになると仮定すると、前者は2000年あたり、後者は2005年あたりに、ゲーム、マンガ、本を通じて「三国志」に触れた世代だと考える。したがって、メディア

環境や人気のあった作品やコンテンツに差異が生じる要因として5年のタイムラグが挙げられる。例えば、「三国志」を知っている男子学生が97%から71%へと減少したもののそのような背景が関与していると考えられる。2010年の「三国志」を知るきっかけや認知度の高さは、主にゲーム『真・三國無双』を通じたものといえるのだが、このソフトは据え置きゲーム機でプレイするもので、2002、3年がヒットの頂点である。2005年以降では、ニンテンドーDSやPSPといった携帯型ゲーム機でプレイするゲームソフトが大ヒットしている。つまり、2010年と2015年の大学生では、接触したメディア機器の変化に加え、流行したゲームソフトも異なるため、最近の大学生は主にゲームによって「三国志」を知るという前提にあっては、2015年の男子学生ではその割合が下がったといえる。

ただし、前章でも確認したように、2005年以降の「三国志」を題材としたものは、例えば、若年層を狙った『BBガンダム三国伝』などのメディア・ミックス作品に加え、ゲーム・ソフト（ネット、スマートフォンのアプリ含む）が多く存在し、これらの作品に触れる機会は2015年の大学生の方が多い状況があった。したがって、2015年に特に女子学生の認知度がかなり増加したのはそうした要因があるのではないかと考える。

次に、いつ三国志を知ったのか、その年代を尋ねた質問では、2010年では42%が「小学生」までに、続いて40%が「中学生」、「高校生」以上は14%となる（表5参照）。2015年では、51%が「小学生」までに、続いて24%が「中学生」、「高校生」以上は15%となる（表6参照）。両年とも、「三国志」を知っている学生の8割程度が小学生から中学生のときにはじめて「三国志」に関連したコンテンツに触れていることがわかる。このことは、2015年になると、題材がより若年層向けのものが豊富になったことに加え、多様なメディア機器によるゲームそのものへのアクセスが多く、若年期からゲームに対する親密さがより強くなっているからだと考えられる。



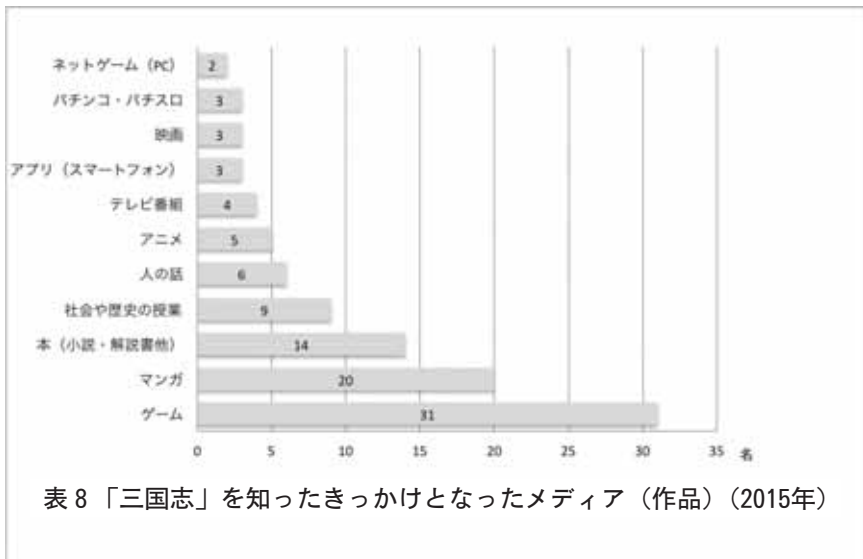
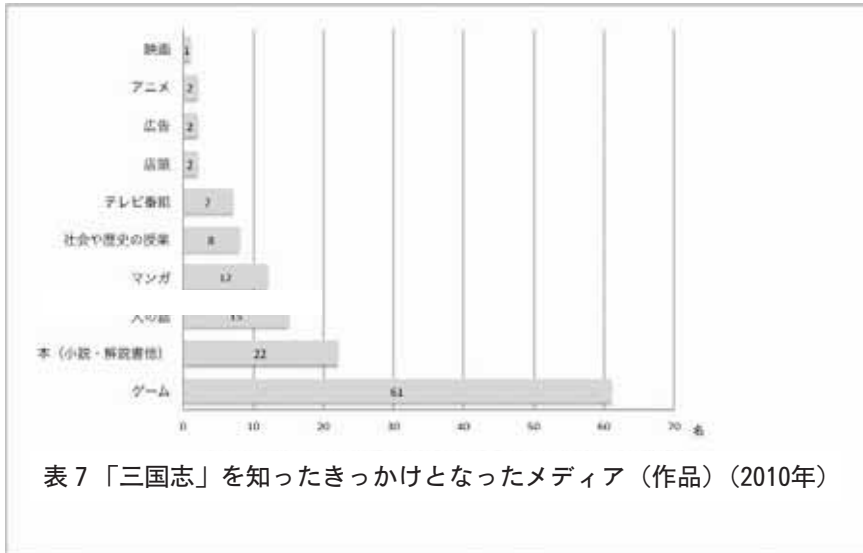
表5 いつ「三国志」を知ったか（2010年）



表6 いつ「三国志」を知ったか（2015年）

最初に「三国志」を知るきっかけとなったメディアを選択してもらい、さらに作品を覚えているものについてはそのタイトルも記述してもらう項目では、2010年には、表7にみるように圧倒的にゲームだ。次に、本、マンガ、学校の授業、テレビ番組と続く。2015年も表8にみるように、同じく、ゲームが首位である。続いて、マンガ、本、学校の授業、人の話、アニメ、テレビ番組、アプリ、映画、パチンコ・パチスロ、ネット・ゲーム(PC)となる。2015年には、多種のメディアと作品が挙げられる。これも先に述べた2005年以降の日本の多メディア状況を反映したアクセスするメディアの多様性とそれらのメディ

ア・コンテンツとして流用される「三国志」を題材とした作品の多さを示す。



2-2 アンケート結果にみる「三国志」に関連したコンテンツの多様性

表9は、「三国志」を知っていると答えた学生で、「三国志」を題材とした作品やコンテンツとして知っている作品タイトルを明記してもらう回答をメディア別に分けて整理したものだ。メディア別にみると、ゲームのコンテンツが一番多いのだが、なかでも『真・三國無双』は飛び抜けて人気があることがわかる。『三國史』、『三国志大戦』、『恋姫†無双〜ドキッ☆乙女だらけの三国志演義』の3作品は両年ともあげられている。他、ブラウザ、アプリ系のゲームはタイトルの入れ替わりが頻繁に見られる。2013年にサービスが始

まった『三国志パズル大戦』は、スマートフォンのゲームアプリが多様化する中でも、ユーザーを増やしている例である。

マンガでは、横山『三国志』が両年ともに首位で、次に、『BB戦士三国伝』と『SDガンダム三国伝』がある。アニメでは、両年ともに『一騎当千』、『恋姫†無双〜ドキッ☆乙女だらけの三国志演義』が同様に、映画は、『レッドクリフ』が両年ともあがっている。

小説では、吉川『三国志』を筆頭に、北方『三国志』他、「三国志」に関する歴史一般書や子ども向けの簡略版「三国志」も挙がっている。その他のアニメも含め、2000年代はメディア・ミックス作品が多いため、複数のメディアにまたがる作品も少なくない。

今回のアンケートの結果では、特に90年代以降に生まれた若者の間では、「三国志」に慣れ親しむきっかけとなるのは、圧倒的にゲームを通じてだと理解できる。もちろん、中学や高校での世界史の授業で、中国の歴史・文学として「三国志」を知る機会もある。一方のゲームを通じて、「三国志」の史実や物語、登場する武将に興味を持ち、さらに、マンガや小説、正史「三国志」、「三国志演義」へと興味を進展させる若者も存在する。このように「三国志」に触れる機会は現在の日本では豊富にあるのだが、とりわけ今の若者たちにとっての『三国志』とは、「親密さ」「入手しやすさ」「わかりやすさ」の点において、日常に浸透するゲーム、マンガ、アニメにおけるコンテンツが大半を占め、受容されてい

	2010年	2015年
メディア	作品タイトル	作品タイトル
ゲーム PC・アプリ	『真・三国無双』(シリーズ、オンライン、OROCHI 含め) (48) 『三国志』(シリーズ) (9) 『三国志大戦』(7) 『恋姫†無双〜ドキッ☆乙女だらけの三国志演義』(2) 『天地を喰らう』(1) 『一騎当千』(1) 『英雄★三国志 LOVERS』(1) 『ラストコンカー〜英雄の系譜〜』(1)	『真・三国無双』(シリーズ、オンライン、OROCHI 含め) (37) 『三国志』(シリーズ) (2) 『三国志大戦』(3) 『恋姫†無双〜ドキッ☆乙女だらけの三国志演義』(3) 『三国志パズル大戦』(3) 『三国大戦スマッシュ』(1) 『三国 INFINITY』(1) 『ブラウザ三国志』(1)
マンガ	『三国志』(横山) (8) 『蒼天航路』(2) 『BB戦士三国伝』(2) 『まじかる無双天使 突き刺せ!! 呂布子ちゃん』(1) 『ブレイド三国志』(1) 『天地を喰らう』(1)	『三国志』(横山) (11) 『一騎当千』(2) 『BB戦士三国伝』(2) 『SDガンダム三国伝』(2) 『マンガでみる三国志』(1) 『中国の歴史』(1)
アニメ	『一騎当千』(5) 『恋姫†無双〜ドキッ☆乙女だらけの三国志演義』(2) 『鋼鉄三国志』(1)	『SDガンダム三国伝』(4) 『一騎当千』(3) 『恋姫†無双〜ドキッ☆乙女だらけの三国志演義』(2) 『三国志』(1)
映画	『レッドクリフ』(3)	『レッドクリフ』(13)
小説・本	『三国志』(吉川) (1) 『三国志』(北方) (1) 『三国志演義』(1) 『諸葛亮のことがわかる本』含他 (3)	『三国志』(吉川) (3) 『三国志』(陳寿) (1) 『三国志』(三田村) (1) 『レッドクリフ』(1)
その他	『三国争覇伝』(1) (パチスロ)	『三国志』(4) (TVドラマ) 『三国志に関連した特集 TV 番組』(1)

() * 作品タイトルの明記があった数

表9 三国志を題材として知っている作品・コンテンツ

ることが確認できる。

3 日本の大衆文化にみる「三国志」の浸透とポピュラリティ

これまで確認したように、戦後日本の大衆文化領域にみる「三国志」は、小説に始まり、

70年代のマンガ、80年代のテレビ人形劇、90年代のゲーム、2000年以降のメディア・ミックス、ケータイ・スマートフォンといったように、各時代の主流のメディアの題材として流用され、その度に、人気を博しブームを巻き起こした歴史が見受けられた。「三国志」が日本の大衆文化において、不動の地位を確立した背景には、こうした主要なメディアを通じて、特に若者や若年層に対する圧倒的な認知度の高さ、ポピュラリティの獲得があった。そして、80年代以降のメディアの多様化、アナログからデジタルへの移行により、急速な文化状況の変化にあっても、素材としての「三国志」は柔軟な形で対応し、認知度を高め、人気を維持してきた経緯がある。

また、メディアの登場とともに、「三国志」に関する新たな作品が創造され、蓄積される過程もみられた。こうした過去、現在の「三国志」の蓄積とジャンルの多様性が、世代を超える形で、旧来のファンの関心を継続させ、かつ新たなファンを開拓してきた。各時代とも共通して、一個人が、子ども期から中・高校生を経て、青年、中高年に至るまで、それぞれの世代に合った親近性のあるメディアを通じて、「三国志」作品にアクセスできる状況が日本には存在した。この時代を超えて継続する日本の大衆文化にみる「三国志」へのアクセスの容易さ、多様さこそが、長期に渡り「三国志」が絶大なポピュラリティを發揮し、人びとを魅了し続ける重要な要因の一つとなっている。

ここで、上述した長期に渡る「三国志」のポピュラリティを示す典型的な事例の一つを紹介したい。2007年3月、長野県飯田市に『川本喜八郎人形美術館』²⁷が開館された。この美術館では、『人形劇三国志』で使用された人形67体が展示されているのだが、入館者が2007年と2008年におよそ6万人²⁸という盛況ぶりであった。人形劇はすでに放送を終了して久しいにも関わらず、毎年、多くの老若男女が訪れる。この状況は、当時の番組を知る「三国志」ファンはもちろん、新しい「三国志」に接した若い世代が、三国志のファンとなり、過去の「三国志」を題材とした作品に関心を持つという状況を示す一例だといえよう。

では、今なお人びとを惹きつける「三国志」の魅力とは一体何であろうか。まず、戦後日本の「三国志」の物語の原型となった小説を執筆した吉川英治は、その魅力を以下のように述べている。

三国志は、「構想の雄大と、舞台の地域の広さは、世界の古典小説中でも比類ないものといわれている。登場人物なども、審らかに数えたなら何千何万人にもものぼるであろう。しかもこれに加うるに中国一流の華麗豪壮な調と、哀婉切々の情、悲歌慷慨の辞句と、誇張幽玄な趣と、拍案三嘆の熱とを以て屢述されてあるので、読む者をして百年の地上に明滅する種々雑多な人間の浮沈と文化の興亡とを、一卷に偲ばせて、転深思の感慨に耽らしめる魅力がある。」²⁹

また、1980年半ば以降のゲームに「三国志」を取り入れたシブサワ・コウ³⁰がその魅力

²⁷ 川本喜八郎が制作した、NHK番組で放送された「人形劇三国志」「人形劇平家物語」、人形アニメーションの人形を合わせ、約200点を所蔵し、展示している。

²⁸ 東洋経済(2008) p.110。(2007年は3万5,000人、2008年3万1,000人の入館者があった。)

²⁹ 吉川『三国志(一)』(1989) p.4

³⁰ 『三国志』、『真・三國無双』といったゲームを開発した第一人者である、コーエーのゼネラル・プロデューサーで、日本の黎明期のゲームに大きな功績を残す著名な人物である。

をどのように捉えているのか、また、その魅力をどのようにゲームに反映させたのか、確認してみよう。シブサワの三国志との出会いは小学生の頃で、最初に読んだのは、子ども向けの「三国志」本であった。その後、横山『三国志』、20代で吉川『三国志』を読んだ（ちなみに『人形劇三国志』も見ていたという）という³¹。日本史も含め、歴史好きなシブサワは、ゲームソフト『信長の野望』を成功させたのち、次に「三国志」を題材として選択した。前作を踏襲する国取りゲームでありながらも、『三国志』は武将や軍師が登場するなど、キャラクターの人間像が強調されたため、人間ドラマとしての面白さを作っていくことで、ゲームの方向性を定めたとある。そこから、武将というキャラクターに依存したゲームシステムが形作られたのだった。

ここに、吉川の小説とシブサワのゲームの共通点が見いだせる。それは、「種々雑多な何千何万という登場人物が織りなす壮大な舞台と物語」という部分で、武将というキャラクター性を重視³²し、その多彩なキャラクターによる人間ドラマを見せるという点だ。そして多彩で魅力ある登場人物を中心に据え、物語の壮大さ、舞台となる土地の広大さ、さらに、中国特有の華麗豪壮なドラマトゥルギーを盛り込むことで、人びとに感動とエンターテインメントを与えたのである³³。

さらに、2000年以降の『真・三國無双』では、「戦いに特化し、武将キャラクターを合戦の中で活躍させる」ということがコンセプトとなり、「従来の三国志のイメージとは違うものを意識的に作ったりしている」³⁴とシブサワが述べているように、さらに従来の「三国志」から離れる形で、ゲームコンテンツとしての「三国志」の魅力を追求することで、若者の支持を得た。野村（2002）は、ゲームにみる「三国志」の流用について、「プレイヤーはゲームを遊びながら、さながら小説の行間を読むように、数値化されている英雄たちに肉付けをあたえて、そこに物語を自ら見つけ、同時に楽しんでいくのである。ここでは、「三国志」はすでに古典としての鑑賞の対象ではなく、娯楽としての消費の対象となっている」と指摘する。つまり、2000年以降、ゲームを通して知る「三国志」とは、ゲームが設定する、ある程度の正史や演義を踏まえた独自の「三国志」の物語やシナリオに沿いながら、プレイヤー個人が操作する個々の武将キャラクターによって創造される個々の「物語」といった傾向が強くなったともいえる。

「三国志」を題材とする最新の作品やコンテンツの事例でも確認したように、日本の大衆文化にみる「三国志」に関連した作品の通底には、脈々と継がれる「三国志」の魅力的なエッセンスの部分（キャラクター、物語）は保持しながらも、そのメディアの形式や表現に適う限りにおいて、その創造性が最大限に発揮される。さらにその創造性は、活字メディアから映像メディア、さらにはインタラクティブなメディアへと媒体が変化するに従い、書字メディアを主とする「正統な」「三国志」から離れ、創作やファンタジーが色濃

³¹ 東洋経済（2008）p.116.

³² 例えば、ゲーム『三國志』では、その武将の能力の数値など独断と偏見で決定したのだが、三国志関係の資料や書籍を参考にし、ユーザーが持つイメージに合わせるなどしたという。また、特に女性ユーザーの増加も意識し、キャラクターデザインといった外見に配慮したこともある。

³³ シブサワは「『三国志』が人気なのは単純に話が面白いから」とも言い切る。「20年以上、「三国志」関連のゲームに携わってきても飽きることはなく、面白い」という。

³⁴ 東洋経済（2008）p.117.

く反映され、独自の解釈に基づくものへと変容した。この過程において、「三国志ファン」のあり方が以前と比べ、変質している」という吉永（2007）の指摘が浮上する。つまり、「三国志は忠誠や信義を謳う共通の道しるべではなく、史実に基づくにせよファンタジーであるにせよ、各人に固有のドラマツルギーを許容する器として新たな価値を求められるようになった」³⁵ のである。

さらに、「三国志」の専門家、渡邊義浩氏は、『三国志 演義から正史、そして史実へ』（2011年）において、「日本人をも魅了し続ける、三国志。しかし『三国志演義』や、それを下敷きにした小説・ゲームの世界は「虚構」に満ちている。」（表紙）とし、さらに、戦後日本のマンガ、人形劇、ゲーム、映画など「三国志」を扱ったエンターテインメントの流行があったとするが、そのいずれの「三国志」も基本を成すのは『演義』であり、三国時代の史実とは多に異なる³⁶ とし、つまり、『演義』すらも虚像とみなす。満田もまた、小説やマンガ、ゲームの「三国志」は、「商品化された虚構の過去」だとする³⁷。

しかし、これまでも確認したように、これらの「商品化」に基づく「虚像（虚構）」から生まれるバリエーションこそが大衆文化領域にある「三国志」の創造性の源泉であった。この虚構から生まれる創造性の問題をいかに読み解くのか。この問いについては、90年代以降のゲームやメディア・ミックスを主導した日本の高度消費文化、あるいはオタク文化の背景にある問題とも照応させ、改めて考察する必要があるだろう。

おわりに

日本の「三国志」の受容過程の特徴は、メディアの変容とともにあった。つまり、日本の大衆文化領域にある「三国志」は、常に時代の主流となるメディアの題材となり、それが人びとに受け入れられ、さらに過去の「三国志」作品を再び蘇らせる契機となる。それが日本における「三国志」の浸透とポピュラリティの獲得に拍車をかけた。過去の「三国志」も衰退することなく、今へと引き継がれる。このような多種多様な「三国志」への豊富なアクセスが用意された日本文化にあって、新たな『三国志』ファンが出現すると同時に、従来の「三国志」ファンも醸成され、その裾野を拓げていく経緯がみられた。ただし、この大衆文化領域の「三国志」は、中国由来の史実や物語から遠く離れ、戦後から現在に至るまで、日本の文化的・社会的文脈の中で変容し、もはや日本独自のローカル化された形で存在する。

最後に、今回の研究では、受容者に対するアンケートが大学生に限られていたこともあり、一部の若者の「三国志」の受容の傾向はつかめたものの、さらに、より厳密に受容者の実態をみていく必要があるだろう。そして、その調査対象の年齢をさらに拓げ、メディア接触の違い、世代間の違いや特徴をみるのが今後の課題である³⁸。

³⁵ 吉永（2007）p.152.

³⁶ 渡邊（2002）p.3.

³⁷ 満田（2014）p.86.

³⁸ 一般に40代男性の中には、小学生の頃に横山『三国志』、中学生で人形劇『三国志』、高校生でゲーム『三國史』という経緯（その間に小説や歴史解説書も含める）に加え、近年の多様な「三国志」を題材としたメディア・コンテンツも享受する、いわゆる「三国志オタク」とでも呼べる熱狂的なファンが多い。「三国志」の受容過程およびその実態は、世代で異なることが容易に推測できる。

参考文献

- 東浩紀『コンテンツの思想』2007年, 青土社
- 加藤徹『『三国志フェス』報告記』2014年, 東方397号, pp.2-5, 東方書店
- 川本喜八郎公式ウェブサイト (<http://chirok.jp/>) 2015年8月閲覧
- 清岡美津夫「現代日本における三国要素の変容と浸透-アクセス集計を事例に一」『三国志研究』第五号, 2002年, pp.132-150
- 王欣太画/李學仁作『蒼天航路』全18巻完結コミックセット, 2010年, 講談社
- 雑喉潤「日本人はなぜ『三国志』が好きか」2003年, 本28巻1号, pp.22-24, 講談社
- 雑喉潤『日本人と三国志』2007年, 講談社現代新書
- 柴田錬三郎『英雄三国志一〜六』2004年, 集英社文庫
- シブサワ・コウ『三国志ガイドブック』1988年, 光栄
- 週刊東洋経済「『三国志』ビジネスの秘密」2008.9.27 特大号, 2008年, pp.110-122
- 三国志大戦3 WAR BEGINS公式ウェブサイト (http://www.sangokushi-taisen.com/top_all.html) 2015年8月閲覧
- 陳舜臣『秘本三国志(一)〜(六)』2009年, 中公文庫
- 陳曦子「日中における『三国志』の受容と再創造の概況」2010年, メディア学 25巻, pp.1-9, 同志社大学大学院メディア学研究会
- 出口弘・田中秀幸・小山友介編『コンテンツ産業論』2009年, 東京大学出版会
- 日本経済新聞記事「ゲーム三国志野望は続く」2015年8月3日, 日本経済新聞社
- 野村英登「評論 いま「三国志」はどう読まれているのか—小説からゲームまで」2002年, 文人の眼 5巻, pp.46-49, 里文出版
- 前原政之「横山『三国志』が時代を超えて愛される理由」2007年 『特集 『三国志』の醍醐味』 潮579号, pp.204-207, 潮出版社
- 漫画全巻ドットコム (<http://www.mangazengan.com/ranking/books-circulation.html>) 2015年8月閲覧情報
- 満田剛「日本における『三国志』の受容と「大三国志展」」2014年, 創価大学人文論集26巻, pp.73-94, 創価大学人文学会
- 吉永壮介「サブカルチャーとしての三国志」『現代中国のポピュラーカルチャー』2007年, アジア遊学 No.97, pp.144-152, 勉誠出版
- 渡邊義浩「日本における「三国志」の受容と映画「レッドクリフ」人文科学15, 2010年, pp.74-84, 大東文化大学人文科学研究所
- 渡邊義浩『三国志 演義から正史、そして史実へ』2011年, 中央公論新社
- 吉川英治『三国志(一)〜(八)』(吉川英治歴史時代文庫), 1989年, 講談社
- 横山光輝「漫画「三国志」を14年間描き続けて」WILL 4巻6号, pp.76-80, 1985年, 中央公論社
- 横山光輝『三国志』全30巻文庫版コミックセット, 1997年, 潮出版社