

アクセス集計に見られる現代日本における三国志由来事項の変容と浸透

清岡美津夫 (NP0 三国志フォーラム)

1. 序言

陳寿『三国志』および裴松之注には、事象の記録以外にも、経緯が明記された上で上行文書、下行文書、平行文書の写しがある。後世の史書や目録等に散見されるように、『三国志』及びその注自体は時代と場所を大きく隔ててもなお伝達され続けており、そこに記載のある事象や文書等の情報も引用や論述といった形で、断片的に伝達されている。同様に、広義の三国時代を対象とした伝世文献史料と簡牘、碑石、明器等の同時代の出土史料にある情報についても伝達されており、これらの三国時代を対象とした情報に含まれる事項を当報告では「三国由来事項」とする。

そういった三国由来事項は、雑劇、小説、絵画等の作品の題材に用いられる場合がある。それら作品の特性上、創作に際し三国由来事項が断片化する以外にも添削や創出などの変容を伴うものの、母体となる作品は伝達の新たな中継点として機能し、結果的に、より多くの人々への三国由来事項の浸透を支持する。

以上のような情報伝達は、内容と経路共に記録に残ることがある。現代日本においての三国由来事項の伝達についても記録されることがあり、インターネット上に限定すれば、それらに加え情報の受信者がどのような三国由来事項を求めているか、言い換えれば何に関心を向けているかについても知ることができる。と期待される。

一方、インターネットに着目すれば、総務省による平成18年「通信利用動向調査」^[1]によると、現代日本におけるインターネットの利用率は全体として近年、増加傾向にあり、2006年の個人利用率は75.7%、人口普及率は68.5%に及ぶ。また、13歳から49歳までに世代を絞ればインターネット利用率は89%を超えるものの、12歳以下及び50歳以上の世代では76%を下回り、世代間に大きな差があると言え、全体として現代日本を十分に反映し得るとは言い難い。しかし、「情報入手」を利用目的とする割合は、パソコン利用において67.5%と全体の1位の割合であり、携帯電話において28.0%と2位の割合であるため、現代日本社会が何の情報を探しているか、あるいは何に関心を向けているかについて調査するのに、インターネットは他のメディアより反映されやすいと考えられる。

そこで、現代日本に存在する三国由来事項の状況を調査する目的で、2005年3月から2007年12月までの期間において、インターネット上に存在し三国由来事項を多く含んだ特定のウェブサイトへのアクセスを定点観測した。当報告では、その観測結果から、現代日本において三国由来事項がどのように変容し浸透しているかを探る。

2. 集計方法

2-1. 観測点

アクセス集計を行う観測点として以下の二つのウェブサイトの全ページを選んだ。

- ・三国志ファンのためのサポート掲示板 (URL <http://cte.main.jp/>)

このウェブサイトはワールドワイドウェブ(以下、WWWと略す)上にある非同期性のコミュニティ(交流場所)であり、参加者は文章を介在させ情報授受を行うシステム、いわゆる「掲示板」または「BBS」

と呼ばれるシステムで動作している。ゲームを中心とした娯楽関連の話題を排除する規制があるため、結果的に三国由来事項は『三国志』や『三国演義』中心となっており、それらを反映したアクセスが観測されやすい。

- ・三国志ニュース (URL <http://cte.main.jp/newsch/>)

このウェブサイトは三国由来事項を含む即時性の高い情報を個人が WWW 上で発信するサイトであり、記事単位で構成されているシステム、いわゆる「ブログ」または「weblog」というシステムで動作している。漫画やゲームの販売状況などの娯楽作品の情報も取り扱う。そのため、結果的に前述した「三国志ファンのためのサポート掲示板」に対し相補的な情報となっており、娯楽作品に対するアクセスが観測されやすい。

2-2. 観測スクリプト

アクセスの観測に、アクセス解析用フリーソフト『Access Report』^[2]を基礎として機能改良された『access cgi ver. 3.11』^[3]を用いた。なお、当スクリプトを JavaScript で動作する設定にしている関係で、携帯電話によるアクセスは十分に観測されなかった。

2-3. 観測データ

一般的に、任意の者が WWW 上の任意のウェブサイトへアクセスする場合、閲覧に使用するブラウザからウェブサイトが格納される WWW サーバーへ様々な情報が渡される。それらの情報として、リンク元の URL、使用ブラウザ名とそのバージョン、アクセス元の IP アドレス、アクセス元のホスト名などが挙げられる。当報告ではそれらの中からアクセス元の個人情報が含まれないリンク元の URL を利用する。

観測されるリンク元の URL の中で、社会からの三国由来事項への関心が特に反映される、検索サイトの URL を抽出する。検索サイト (ロボット型)^[4]の URL には、一般的に、アクセス元のブラウザ使用者が種々の検索サイトにおける検索フォームへ各々入力したキーワード (以下、検索語句と略す) が含まれている。当報告では前述した観測点において 2005 年 3 月から 2007 年 12 月までの 1067 日間のアクセス集計により得られた検索語句を起点として考察を進める。

2-4. 検索語句の分類

理論上、観測される検索語句は、表現の揺らぎや誤認・誤変換を含め、観測点に含まれる単語全てとそれらの組合せが対象となる。それらを整理せず包括的に集計すれば、煩雑になり集計結果から有意性が見出せない可能性が高いため、検索語句を分類し理解しやすい状態にする必要が生じる。

- ・検索語句の取捨

分類の前処理として、検索語句に含まれる三国由来事項の有無に応じ、取捨を行う。例えば、「吉川英治」という検索語句がある場合を示す。「吉川英治」は『三国演義』を題材とし『三国志』^[5]と題名を付けた小説を執筆したが、他にも「三国志」と無関係な小説を数多く執筆している。そのため、検索者にとって検索語句「吉川英治」に三国由来事項を含めていない可能性が高いと見なし、次の処理を行わず、三国由来事項を含む検索語句として数えない。これとは逆の結果として、「吉川英治 張飛」という検索語句であれば、三国由来事項を含むと見なし、次の分類処理へと移る。

・分類の三階層

検索語句の分類には、大中小の三つの階層を設ける。大分類は形態、メディアなどを基準にし、中分類は作品題名、種別などを基準にし、小分類は中分類に包括される作品題名など、または中分類の内容に関わる項目や事象などを基準としている。当報告では以降、「大分類項目／中分類項目／小分類項目」と、スラッシュ（／）で区切る表記により、分類後の階層の項目を示す。またスラッシュの後の記述がない場合はスラッシュの前と同じ項目を意味する。例えば「歴史／三国志／」であれば、大分類項目は「歴史」となり、中分類項目と小分類項目は「三国志」となる。具体的な分類の項目は後述の「3. 集計結果と考察」の項で触れられる。

・分類の規則

複数の意味が取れる検索語句について、検索者が何を意図して検索しているか観測者からは特定できないため、本来の意味により近くなるように分類を行う（包括規則）。例えば検索語句が単に「三国志」だけである場合、可能性としては史書の陳寿撰『三国志』、漫画の横山光輝／著『三国志』^[6]、シミュレーションゲームの株式会社コーエー／製『三國志』^[7] など様々あるが、特定できないことを認め、全て本来の『三国志』と解釈し分類項目「歴史／三国志／」として分類する。

同じく複数の意味を解釈できる検索語句について、本来の意味が判別しにくい場合であれば、より一般性の高い意味を選び分類する（一般化規則）。例えば、「貂蟬 三国志」と検索語句があったとすれば、周知の通り『三国志』に人物としての「貂蟬」は記載されておらず、『至治新刊全相平話三国志』、『三国演義』、シミュレーションゲーム『三國志』シリーズなど種々想定できるが、より一般性の高い『三国演義』を選び、「古典文学／三国演義／貂蟬」に分類する。

1カウントのアクセスに複数の検索語句が観測され、それらのうち、1つの語句に対し他が自明の性質を表す語句であればそれを省略できる（省略規則）。例えば1カウント中に含まれる検索語句が「龍狼伝とは 講談社 情報」であれば、「とは」は検索技術上の語句であり集計上、無意味であるため省略され、加えて「三国志」を題材とした漫画、山原義人／著『龍狼伝』^[8]の出版元は「講談社」だけであるため、その語句は省略され、加えて検索者がWWWから求めるものは「情報」しかないため、それは省略され、検索語句は「龍狼伝」のみが残る。

1カウントのアクセスに複数の検索語句が観測され、かつ1カウントとして分類できない場合は1カウントを等分する（分配規則）。例えば、1カウントのアクセス中に「曹操 劉備」という並列関係にある2つの検索語句が観測されれば、「歴史／三国志／曹操」と「歴史／三国志／劉備」の2つの枠に分類し、各0.5カウントとする。

基本的に、検索サイトにおいて検索語句は校正されず、その上、ある程度、誤りがあっても目的のウェブページに辿り着けるという許容性があるため、技術面に限定すれば検索語句に正確性が必要とされていない。それを補うため、分類に際して検索語句を訂正する作業が必要とされる（訂正規則）。例えば「周瑜」から「周瑜」への訂正、「三国志ガンダム」から「BB 戦士三国伝」^[9]への訂正などがあげられる。

3. 集計結果と考察

3-1. 3年間のアクセス傾向

観測点において2005年3月から2007年12月までの期間に観測されたアクセス数は779658 countsになり、そのうち検索サイトからのアクセスは全体の26.7%に当たる208059 countsとなり、また、

三国由来事項を含む検索は全体の 21.1 % に当たる 164651 counts となった。これら検索によるアクセス数が有意性を充分に見出せる量と見なし、アクセス集計とその解析を行った。

三国由来事項を含む検索によるアクセス量の時間変遷を次の図 1 に示した。2005 年のアクセス数について、100 cpd (counts per day, 一日当たりの counts) 未満の日が 306 日中 276 日に及び、安定した量を保っていない。この理由として、種々の検索サイトから観測点に繋がる情報が検索対象になる程度には充分蓄積されていないためと考えられる^[10]。2006 年以降、100 cpd 以上の日が 730 日中 719 日あり、安定した量を保っていると言える。

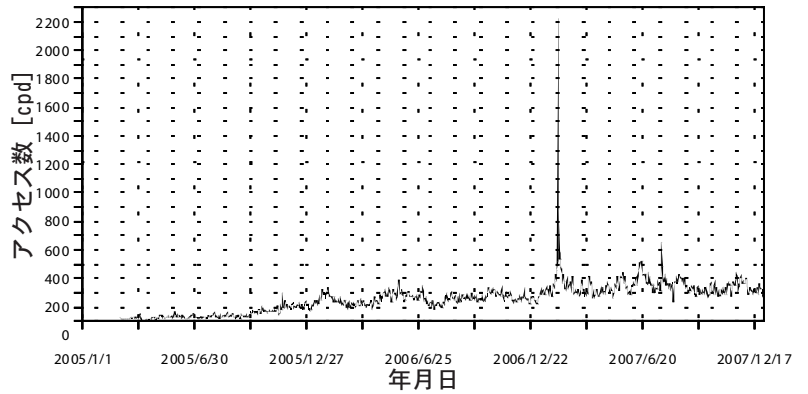


図 1 観測点における三国由来事項を含むアクセス数の変遷

3-2. 検索に関わる三段階モデル

先に示した図 1 において、2007 年 2 月 4 日を中心に 2124 cpd を最大値としたピーク形成が見られる。このピークは主に「ゲーム／無双 OROCHI /」と「ゲーム／無双 OROCHI /公式」との 2 つの分類項目により構成されている。『無双 OROCHI』^[11] とは、株式会社コーエー製の家庭用ゲーム機向けのゲームであり、三国由来事項を含むアクションゲーム『真・三國無双』^[12] と日本の戦国時代をモチーフとしたアクションゲーム『戦国無双』両方の登場人物が使用される作品である。

こういったアクセス数の増減を伴う現象を説明するために、次に示すように、検索者（情報の受信者）を中心に据えた「検索に関わる三段階モデル」を想定する。段階 1 として、主に断片的な情報伝達により、検索者に動機が発生する。この情報伝達は WWW 上とは限らず、その内容は動機の発生率及び強度に影響を与える。段階 2 は検索者が主に検索サイトを通じ WWW を対象とし動機に基づいて情報を検索することとなる。検索対象となる WWW 上のページは複数に及ぶ可能性があり、それらのページでもアクセスの有無により差が生じる。段階 3 は検索されアクセスされたページから検索者への情報伝達となる。検索者にとって情報伝達が不十分である場合は段階 3 が新たな段階 1 となり検索が繰り返される。

このモデルの例として、次の図 2 に「ゲーム／無双 OROCHI」を含む検索のアクセス数の時間変遷を示した。この図に見られる 2007 年 2 月 4 日を中心としたピークを引き起こした現象を追う。メーカーは同年年 2 月 1 日以前に『無双 OROCHI』について製品題名すら公開せず断片的な情報のみを主に専門誌を通じ公開することで消費者の興味を引く、いわゆるティーザー広告を出していた。そのためモデルの段階 1 の動機発生率が高く、かつその強度は強いと推測される。同年 2 月 1 日に観測点に関連する検索語句が導入され、2 月 2 日にメーカーによる公式サイトが設立される流れであり WWW 上に関連する情報が希少であるため、段階 2 において 2 月 4 日まで観測点が検索されアクセスされやすい状況となった。こういったアクセス数が増大す

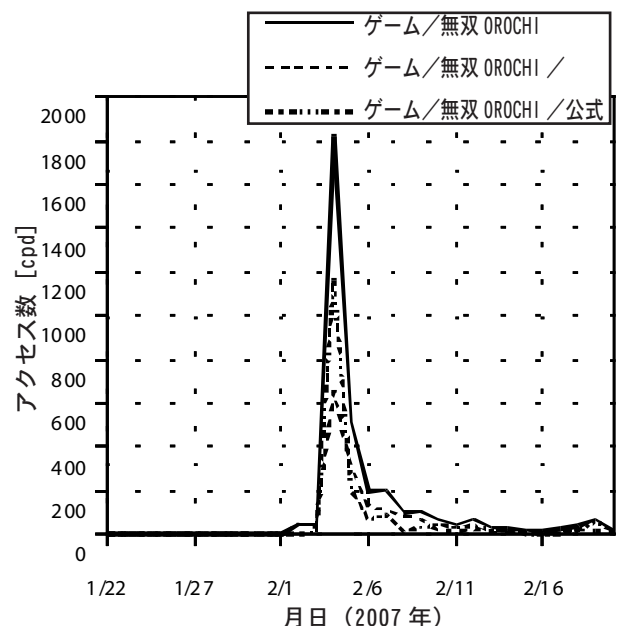


図 2 「無双 OROCHI」関連のアクセス数の変遷

る効果を「希少価値効果」とする。一方、2月4日以降、アクセス数の減少は、検索者が段階3まで到達することで動機が消化されたことによると単純に考えられるが、その他、観測点以外のウェブページがアクセスされやすくなり、その影響で観測点のアクセスが減少したと推測される。これを「遮蔽効果」とする。この図において「ゲーム／無双OROCHI／」と「ゲーム／無双OROCHI／公式」の曲線を比べると、2月3日の時点で前者のアクセス数がより多く、以後、後者のアクセス数が上回る。これは前者の段階3から、より詳細情報となる後者の段階1への連鎖効果も含まれると推測される。

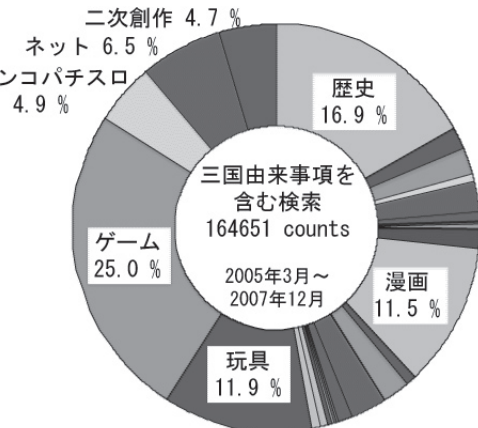


図3 三国由来事項を含むアクセスの大分類事項の内訳

3-3. 三階層による分類の傾向

・大分類の傾向

2005年3月から2007年12月までの三国由来事項を含む検索について、その検索語句を大分類ごとに集計した結果を図3に示し、主要な分類項目を表記した。大分類は30項目に及び、具体的には次のようになる。

歴史、古典文学、場所、研究、教育機関、書籍、ムック、雑誌、攻略本、作家、新聞、小説、漫画、ショー、テレビ、ビデオ、アニメ、映画、ラジオ、音響作品、映像作品、展覧会、絵画、書、物品、玩具、ゲーム、パチンコ・パチスロ、ネット、二次創作

また、図3の結果を年ごとに分け、図4に示した。大分類項目の「歴史」と「古典文学」について日ごとのアクセス数増減を見ると、前項3-2.で説明したようなピークがほとんど認められず、アクセス数の増減という点で、時事的な話題に影響されにくいと見なした。それに対し、大分類項目「ゲーム」、「玩具」などは製品の発売情報などの時事的な話題の影響を受けやすく、それが年ごとの割合の相違として現れている。

・中分類・小分類の傾向

中分類は765項目、小分類は9167項目に及んだ。中分類の項目について、それぞれの年ごとに1.0%以上の割合の項目をアクセス数の多いものから順に次の表1でまとめた。アクセス数において中分類項目「歴史／三国志」および「古典文学／三国演義」はそれぞれ大分類項目「歴史」および「古典文学」

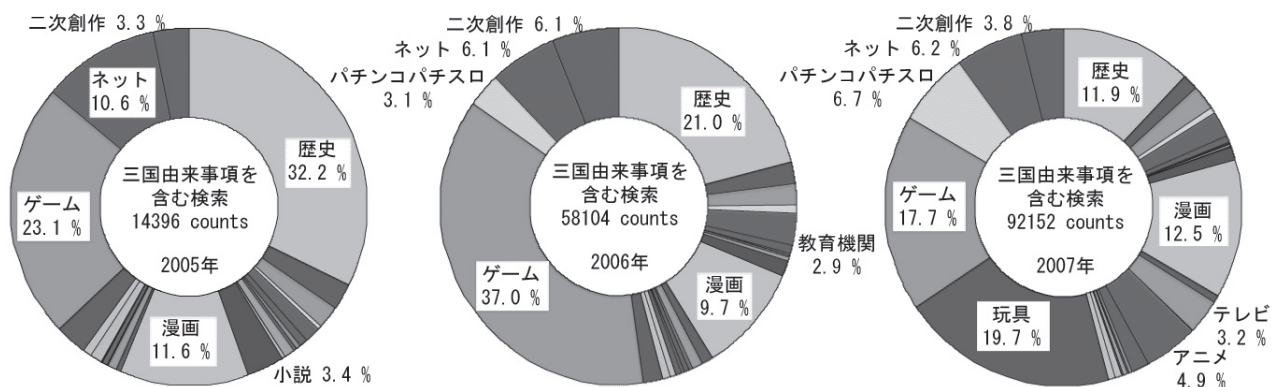


図4 三国由来事項を含むアクセスの大分類事項の各年内訳

表1 三国由来事項を含むアクセスの中分類事項

● 2005 年		● 2006 年		● 2007 年	
中分類項目	割合 [%]	中分類項目	割合 [%]	中分類項目	割合 [%]
歴史／三国志	27.7	歴史／三国志	18.5	玩具／BB 戦士三国伝	18.4
ゲーム／三国志大戦	11.2	ゲーム／SLG 三国志 11	12.9	歴史／三国志	9.8
ネット／サイト	5.5	ゲーム／三国志大戦 2	6.3	ゲーム／無双 OROCHI	4.7
ネット／掲示板	2.7	ゲーム／三国志大戦	6.0	パチンコパチスロ／	4.6
ゲーム／SLG 三国志 11	2.6	二次創作／同人誌	4.0	アニメ／鋼鉄三国志	3.9
漫画／コミック三国志マガジン	2.3	ネット／サイト	3.1	漫画／ブレイド三国志	3.8
ゲーム／SLG 三国志 X	2.1	ゲーム／ゲ・ミックス Vol.1 横山光輝 三国志	3.1	ネット／サイト	2.5
古典文学／三国演義	2.0	漫画／ブレイド三国志	2.9	二次創作／同人誌	2.3
漫画／	2.0	教育機関／漢文	2.5	教育機関／漢文	2.1
二次創作／同人誌	1.7	パチンコパチスロ／	2.0	ネット／サーチ	1.7
漫画／蒼天航路	1.5	漫画／蒼天航路	1.7	ゲーム／三国志大戦	1.6
ゲーム／三国志大戦 乱世の群狼	1.4	ネット／掲示板	1.5	ショー／レッドクリフ	1.4
小説／	1.3	古典文学／三国演義	1.5	古典文学／三国演義	1.2
		二次創作／オンリーイベント	1.3	ゲーム／真・三國無双 5	1.0
		ゲーム／SLG 三国志	1.3	漫画／海皇紀 32ex	1.0
		漫画／DRAGON SISTER!	1.3	二次創作／オンリーイベント	1.0
		ゲーム／恋姫†無双	1.2		
		パチンコパチスロ／真・三國無双	1.0		

の主要成分であり、時事的な話題に影響されにくい。その他、詳細について代表的な項目に限り個別に後述する。

3-4. 時事的な話題が影響を与えるアクセス数の増減

先に「検索に関わる三段階モデル」を用い説明したように、段階2のアクセス数は段階1の動機発生に依存し、そこに時事的な話題から影響を受けアクセス数が増える仕組み、言い換えれば関心が集まる仕組みがあると思われる。「ゲーム／真・三國無双 5」を例に挙げると、図5に示すように、この項目を含むアクセス数は2007年7月20日における215 cpdを最大値としたピークを形成する。これは2007年7月17日に『真・三國無双 5』発売が公表され、その情報伝達が段階1として作用し、段階2におけるアクセス数増加へと繋がったものと考えられる。ピークの形状は前述の『無双 OROCHI』発売公表の事例と類似となる。

この事例とは反対に、段階1における情報伝達が段階2のアクセス数増加へと繋がらない例が次のようになる。2007年10月10日に『真・三國無双 5』と新型廉価版『プレイステーション 3 (PS3)』の同梱商品を発売すると公表し、その日に株式会社コーエーの卸業会社である株式会社コーエーネットの株

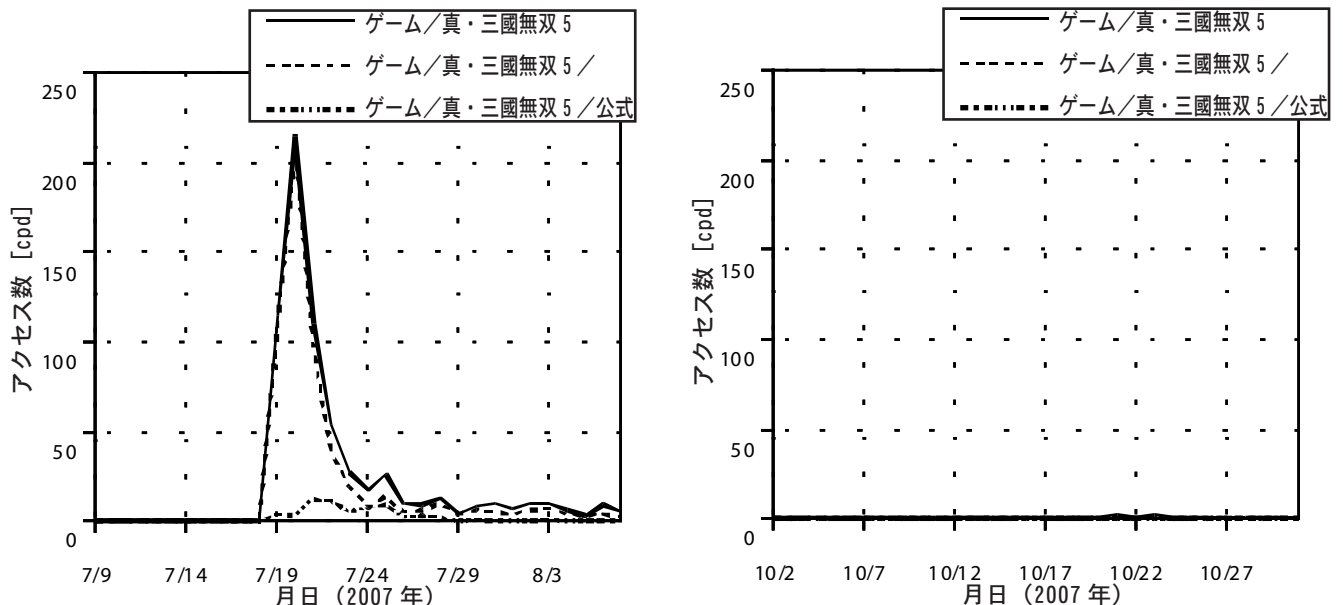


図5 『真・三國無双 5』関連のアクセス数の変遷

価が一日で154000円から30000円分、19.5%増加するほどの社会的関心があったものの、図5に示すように、「ゲーム／真・三國無双5」を含むアクセス数は観測されなかった。これは段階1において発表による情報伝達だけで検索者もしくは株価を上昇させる投資家の情報欲求が満たされたことで検索への動機がほぼ発生せず、段階2に繋がらなかったためと考えられる。また、動機発生した場合でも、『真・三國無双5』の発売はすでに公表されており関連情報が浸透しているため、前述した「遮蔽効果」が有効に働き、観測点へのアクセス数に繋がらなかったと推測される。

このように三国由来事項に対し社会的関心があり浸透したとしても、情報の内容によってはアクセス数の増加として観測されない場合があり、注意が必要となる。

3-5. ゲームに関わるアクセス数変遷

引き続き、時事的な話題から影響を受け、三国由来事項への関心が集まる仕組みを探っていく。先に図3で示したように、2005年から2007年までの間で大分類項目「ゲーム」が25.0%であり、最も割合が大きく、それに加え、先に示した表1に見られる「ゲーム」に関わる中分類項目では「ゲーム／SLG三國志11」や「ゲーム／無双OROCHI」などの株式会社コーエーの製品（以下、コーエー製品）および「ゲーム／三國志大戦」などの株式会社セガの製品（以下、セガ製品）がアクセス数の高い割合にあることが判る。三国由来事項を含むコーエー製品は主に家庭用ゲーム機向けであり、三国由来事項を含むセガ製品は主にゲームセンターなどの業務用ゲーム機である。また、該当するコーエー製品はPC88用シミュレーションゲームである『三國志』の発売した1985年12月から複数のシリーズから多数のタイトルに渡り発売されており、それに対し、該当するセガ製品は、2005年3月15日から稼働した業務用ゲーム『三國志大戦』^[12] 中心とし、複数回に渡り改良（バージョンアップ）したものが主流となり、つまり、三国由来事項については前者が先発で二十年程度の実績があり、後者が後発で新興と言える。

両社の製品は流通経路が違い、一見、競合関係にならないように思えるが、「三國志」に関連したゲームに興味がある顧客層という点で共通していると想定できる。元からして主となる流通経路に相違点があり売上などを用い、両社製品の浸透度を比較しづらいが、観測点での関連するアクセス数を用いることで、浸透度を比較でき、加えてそれに伴う現象も観測できる。

そこでコーエー製品およびセガ製品を例にとり、それぞれのアクセス数の変遷を追い、曲線に見られる各構造を社会的事象に帰属し、三国由来事項に向けられた社会的関心の一面を探る。

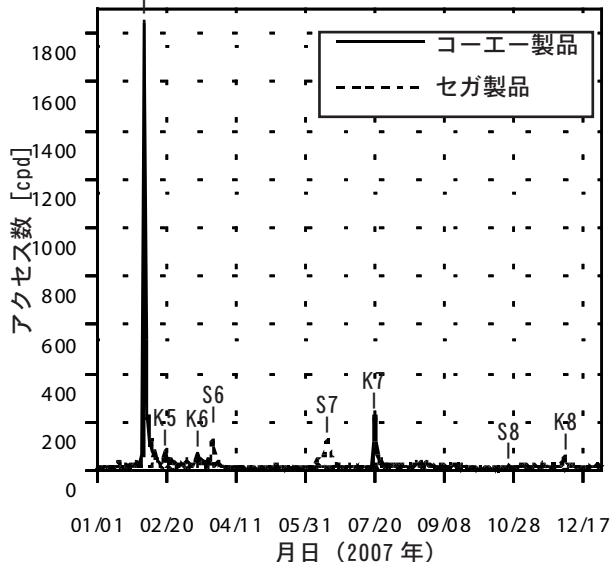
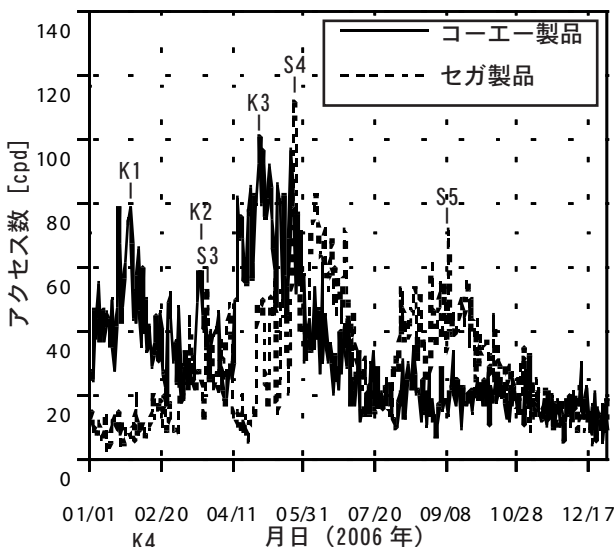
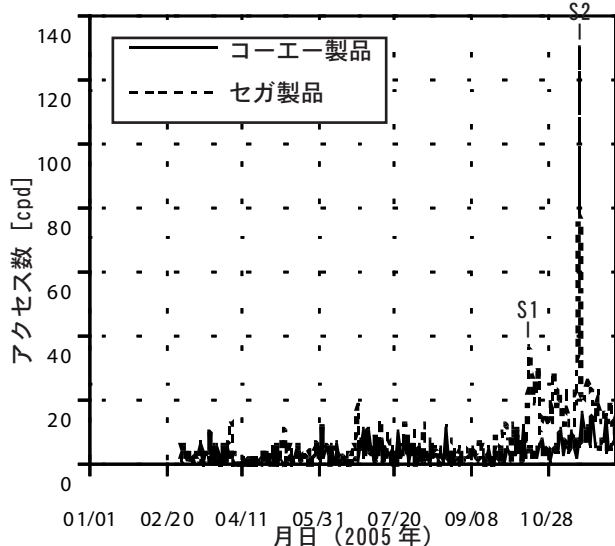
次に示す図6は三国由来事項を含むコーエー製品およびセガ製品に関わるアクセス数の変遷を示している。三国由来事項の変容や浸透を幅広く調べるため、大分類項目「ゲーム」だけでなく「攻略本」、「ネット」、「漫画」などの「ゲーム」以外の大分類項目からも関連するアクセス数が集計されている。この図6の曲線に見られる顕著なピークを帰属し、それらの結果を表2にまとめた。

K1～K8、S1、S3、S4が既存のシリーズにおける新タイトル発売あるいは稼働に関するピークである。前述したように『無双OROCHI』『真・三國無双5』については発売公表により引き起こされたピークが最も大きく、それに対し2005年12月22日発売公表、2006年3月17日発売の『SLG三國志11』については発売後の顧客支援が反映したと考えられるピーク（K3）が最も大きく、2005年10月13日に稼働した『三國志大戦 乱世の群狼』（Ver1.1）、2006年5月24日に稼働した『三國志大戦2』については顧客が実際、製品に接触したことに起因するピークが最も大きい。

S5、S6のピークは製品に付随した要素に帰属するものとなる。「ありあけの宴」とは株式会社セガが主催する2007年3月25日にディファ有明を会場とし開催された『三國志大戦』関連の催事である。

S2、S7、S8のピークは製品に直接関係しない要素が効果的に機能している。S2の「三国志大戦特別漫画」とは、『三国志大戦』公式サイトにおいて連載された川原正敏作の漫画であり、『三国志大戦』のプレイを題材にしているが、アクセス数増加は作者の知名度によるものと推定される。S7の「海皇紀32ex」とは、三国由来事項を含まない川原正敏作『海皇紀』32巻と『三国志大戦』の2007年6月25日発売のコラボレーション商品であり、『三国志大戦』で使用でき、かつ川原氏が描いた「孫尚香」のカードが同梱されている。S8の「横山三国志伝」とは、『三国志大戦2』内での2007年10月25日に追加された一人プレイ用シナリオであり、その名の通り漫画の横山光輝／作『三国志』に絵や演出が準じたものとなっている。

観測されたアクセス数変遷に限れば、コーエー製品はその製品情報の伝達により、顧客が有する既存の自社製品への認知性、言い換えれば、社会へ浸透した部分に依拠し、顧客の関心を集めている。対するセガ製品はその方法に加え、催事を企画することや元来、自社製品と無関係だが人気のある事項を取り込み自社製品を変容させることで顧客の関心を集めている。



3-6. 「データベース消費」によるアクセス数増加

前節で製品情報の伝達により三国由来事項への関心を集める一般的な方法以外にも、三国由来事項とは無関係な事項を取り入れ関心を集める方法が見られ、これについてさらに理解を深めていく。

先に示した図4において、2007年になると「玩具」の大分類項目が増加する。表1と照合すると判るように、これは主に「玩具／BB戦士三国志伝」が主因となる。『BB

表2 図6におけるピークの帰属

ピーク名	年月日	最大値 [cpd]	主要小分類項目	割合 [%]
K1	2006/01/21	79	ゲーム／SLG 三国志 11 /	73.4
K2	2006/03/18	59	ゲーム／SLG 三国志 11 /	71.2
K3	2006/04/30	101	ゲーム／SLG 三国志 11 /	60.4
K4	2007/02/04	1846	ゲーム／無双 OROCHI /公式	63.0
K5	2007/02/19	83	ゲーム／無双 OROCHI /公式	65.9
K6	2007/03/14	73	ゲーム／無双 OROCHI /公式	47.9
K7	2007/07/20	226	ゲーム／真・三國無双 5 /	92.0
K8	2007/12/04	57	ゲーム／無双 OROCHI / PSP	70.2
S1	2005/10/16	37	ゲーム／三国志大戦 乱世の群狼 /	40.5
S2	2005/11/18	130	ゲーム／三国志大戦 /特別漫画	48.5
S3	2006/03/24	54	ゲーム／三国志大戦 2 /	59.3
S4	2006/05/24	113	ゲーム／三国志大戦 2 /	40.7
S5	2006/09/10	72	ゲーム／三国志大戦 2 /動画	25.0
S6	2007/03/26	131	ゲーム／ありあけの宴 /	80.2
S7	2007/06/16	125	漫画／海皇紀 32ex /	82.4
S8	2007/10/25	30	ゲーム／三国志大戦 2 /横山三国志伝	90.0

図6 ゲーム関連のアクセス数変遷

『戦士三国伝』の玩具が初めて発売される2007年6月15日の二ヶ月前から20 cpd以上の安定したアクセス数が観測されており、それ以降、観測期間中、消滅することがなかった。

こういったアクセス数に反映される『BB 戦士三国伝』への高い関心は東浩紀氏の発案する「データベース消費」によりうまく説明できる。まず「データベース消費」の定義について確認のため、次に東浩紀／著『文学環境論集 東浩紀コレクションL』（講談社）P. 570より引用する。

「データベース消費」とは、個々の作品やデザインがさまざまな要素に分解されたうえで、作品という単位への顧慮なしに直接に消費され（たとえば原作は読まれないのにキャラクター商品だけは売れ）、ときに消費者の側で再構成されてしまうような消費様式を意味する。

それに対し『BB 戦士三国伝』とは、BB 戦士シリーズの一環であり、『三国演義』を題材とした、対象年齢8歳以上の組立式の玩具、いわゆるプラモデルであり、その他、漫画でもその作品が発表されているという、いわゆるメディアミックス的展開がなされている。この作品は『三国演義』そのものを表現すると言うより、SDガンダムのキャラクターが役者として、『三国演義』の役を演じるという構造にあると言える。例えば、製品となった「関羽ガンダム」は「ZZガンダム」に由来した2.5頭身のキャラクターがあたかも「関羽」を演じており、『三国志』蜀書関羽伝に「羽美鬚髯、故亮謂之髯」とあるような髯が特徴的な見た目や『三国演義』第一回の「青龍偃月刀」に対応する「鬼牙龍月刀（オーガリゅうげつとう）」の武器を有している。つまりは『三国志』または『三国演義』を要素までに分解し、他方で『BB 戦士』や『SDガンダム』を要素まで分解し、それぞれの母体となる文献や作品に依拠せず『BB 戦士三国伝』という作品上で再構築される。これにより『三国演義』と『BB 戦士』のどちらも知らずとも消費可能であるという長所を有する。逆にそれらのどちらかを知っていれば、それがブランド力として作用し、関心が生まれやすく、それがアクセス数の増加に繋がったと考えられる。

反対に『BB 戦士三国伝』から『三国志』もしくは『三国演義』へ関心が移動する可能性はある。しかし、2007年の1年間という短期的な視点で見ると、中分類項目「玩具／BB 戦士三国伝」のアクセス数増加の影響により、中分類項目「歴史／三国志」もしくは「古典文学／三国演義」のアクセス数増加は観測されなかった。つまりは『BB 戦士三国伝』への関心を向け消費に繋がる場合は、元となる『三国志』もしくは『三国演義』へ顧慮されていないことが示唆されており、データベース消費を伴っている可能性が高い。

こういったデータベース消費により三国由来事項とは別の関心を生じアクセス数の増加に繋がる効果は、先に触れた「ゲーム／無双OROCHI」の事例にも現れており、現代日本の三国由来事項の変容と浸透の典型例だと言える。その他、同様の効果が出ている事例として、表1の2006年にある「漫画／DRAGON SISTER!」^[14]と「ゲーム／恋姫†無双」^[15]、先に説明した表2の「ゲーム／三国志大戦／特別漫画」と「漫画／海皇紀32ex／」が上げられる。nini／著『DRAGON SISTER!- 三国志 百花繚乱-』は、物語上で登場人物の一部が女性化する漫画であり、「女体化」の要素が取り込まれ、三国由来事項が変容している。『恋姫†無双〜ドキッ☆乙女だらけの三国志演義〜』は登場人物の全てが女性化された対象年齢18歳以上のアドベンチャーゲームであり、「ギャルゲー」の要素が取り込まれ、変容し浸透している。三国由来事項を含む作品同士を元としたデータベース消費を引き起こし得る事例も見られ、例えば前節で触れた表2の「ゲーム／三国志大戦2／横山三国志伝」が上げられる。

観測期間という短期間に限れば、いずれの中分類項目のアクセス数増加も「歴史／三国志」もしくは

「古典文学／三国演義」のアクセス数増加に繋がらなかったため、それら作品から『三国志』もしくは『三国演義』への関心移動は観測されなかった。

以上により、三国由来事項を含まない人気作品あるいは人気ジャンルからの要素を大きく取り入れた作品は、そうでない作品に比べ容易に関心を集め得るが、短期において表面的には『三国志』および『三国演義』への関心が向いていないことが確認された。これはこういった作品において三国由来事項が表面上、変容したまま復元されずに浸透していることを意味している。そのため、短期的には他の三国由来事項を含む作品への関心および、それに続く情報伝達が生じにくく他作品への発展性が希薄だと考えられる。

3-7. 関心転移の一例

次に大分類項目「歴史」および「古典文学」へ向けられた関心について探っていく。先に挙げた節3-3、3-6で触れたように、「歴史」および「古典文学」のアクセス数はほぼ一定しており時事的な話題に影響を受けにくい。

しかしながら、それらの中には例外的に時事的な話題に影響を受けるものがある。一例として小分類項目「歴史／三国志／諸葛亮忌日」が2006年8月23日に最大値18 cpdを示すピークを形成している。この段階1の情報伝達の根源は、その最大値の日付から『三国志』蜀書諸葛亮伝などにある歴史由来によるものではなく、『三国演義』第百四回の「孔明不答。衆將近前視之、已薨矣。時建興十二年秋八月二十三日也：壽五十四歳。」によるものであろう。類似の例として『三国志』蜀書先主伝由来で「歴史／三国志／劉備忌日」が2007年4月24日に最大値11 cpdを示すピークを形成し、『晋書』宣帝紀由来で「歴史／三国志／司馬懿忌日」が2006年8月5日に最大値7 cpdを示すピークを形成する。

それ以外にも、対象を小分類項目に絞れば、番組放送という時事的な話題から大分類項目「歴史」および「古典」へ関心が転移する事例も見出すことができる。2007年1月5日に日本テレビ系列で放送された番組『100人の偉人 天才編』において、諸葛亮について題材として取り上げられた。その際に、宋代の高承『事物起源』に載る饅頭の由来の話、『三国演義』第四十六回にある諸葛亮が十万本の矢を集める話、民間伝承にある、諸葛亮が孔明灯で脱獄する話、諸葛亮が妻のために知恵の輪を発明した話が番組に使われていた。

放送により観測されたこの番組（中分類項目「テレビ／100人の偉人 天才編」）に関連するアクセス数変遷を図7に示す。また番組による影響を観測する目的で、番組内容と関連する小分類項目「歴史／事物起源／饅頭」「古典文学／三国演義／十万矢諸葛亮」「古典文学／物語／諸葛燈」「古典文学／物語／諸葛鎖」のアクセス数合計の変遷も併せて図7に示した。

図において、該当番組に關係するアクセス数が2007年1月9日に最大値14 cpdを示すピークを表し、番組以外に關係するアクセス数が同月17日に最大値6 cpdを示すピークを表す。S/N比は低いものの、1月9日から8日後へのピーク移動、つまり関心の転移が明確に現れている。これは番組もしくは番組関連からの情報伝達(段階3)が別の動機を引き起こし(新たな段階1)、

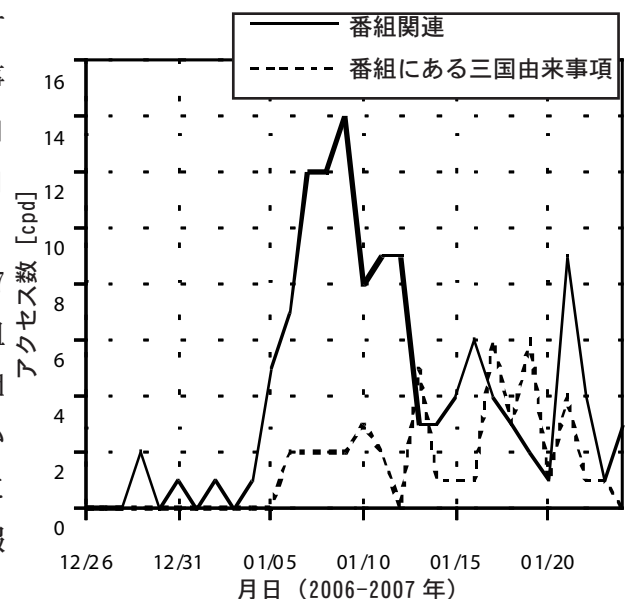


図7 番組『100人の偉人 天才編』関連のアクセス数変遷

番組で取材された三国由来事項自体への関心が生じ（新たな段階 2）、それがアクセス数の増加移動として作用したと考えられる。

このように、変容した三国由来事項が受信者へ伝達され浸透する中で、それを動機とし受信者の一部が別の情報源に関心を向け三国由来事項を復元しようとする動きも見られた。

3-8. 教材への変容と教育機関への浸透

・動機形成のための情報源がピンポイントである事例

前項目で触れた大分類項目「歴史」および「古典文学」のアクセス数が時事的な話題に影響を受ける別種の事例に触れていく。図 8 に示すように、2007 年 7 月 20 日に「歴史／長沙走馬楼呉簡／」^[16] が最大値 26 cpd を示すピークを、「歴史／長沙走馬楼呉簡／丘」が最大値 22 cpd を示すピークをそれぞれ形成する。先に触れた節 2-3. で示したように、アクセス集計の元となった観測データには「アクセス元のホスト名」が含まれており、それらを調査すると、「歴史／長沙走馬楼呉簡」に分類される検索語句を含むアクセスは特定の大学およびその大学周辺の地域からのものが多い。その大学関係者に確認をとると、2007 年 7 月 20 日が提出日となる講義のレポート課題が設定されたという。その課題自体は講義の内容をまとめるというものであり、決してネット利用を推奨するものではないというが、その課題という情報伝達によりレポートを作成するという動機が発生し、受講者の一部が WWW で検索するという行動に及んだと考えられる。つまり、三国由来事項が教材に変容した上で受講者へ浸透し、それら受講者の関心の一部がアクセスとして観測されたと言える。

・動機形成のための情報源が不特定多数の場合

先に挙げた「歴史／長沙走馬楼呉簡」の事例はアクセス集計の段階で、それが講義と授業に関連し、「教育機関」に分類されると判断できなかったが、検索語句の中では「教育機関」における講義と授業、中でも「漢文」に関連することは判断できる検索語句が含まれている場合が多い。例えば、「搜神記 復活」や「十八史略 泣いて馬謖を斬る 訳」など、文献名と共に、教科書内で使用される特有の題名が語句に含め検索されることが挙げられる。これらは中分類項目の「教育機関／漢文」に分類され、表 1 に見られるようにその項目は 2006 年で 2.5 %、2007 年で 2.1 % と高い割合を示した。三国由来事項を伴う漢文は教科書でも教材として使われているため、不特定多数の大学・高校が検索への動機形成に繋がる情報源となり得る。情報源が不特定多数であるため、「歴史／長沙走馬楼呉簡」の事例と違い、アクセス数増加の時期が特定されないが、学期の影響により 3 月下旬および 8 月中旬のアクセス数は他の時期より減少する傾向にある。

以上のように、大学・高校などの教育機関において、三国由来事項は教材として変容し、学生・生徒に浸透し、それらの一部は WWW 上の検索を通じ観測された。それらの検索は試験への準備やレポート課題の提出のためという強い動機により引き起こされると推測される。そのため、検索は時限的であり、動機が解消されれば検索する必要性が無くなるため、三国由来事項の浸透に向けての

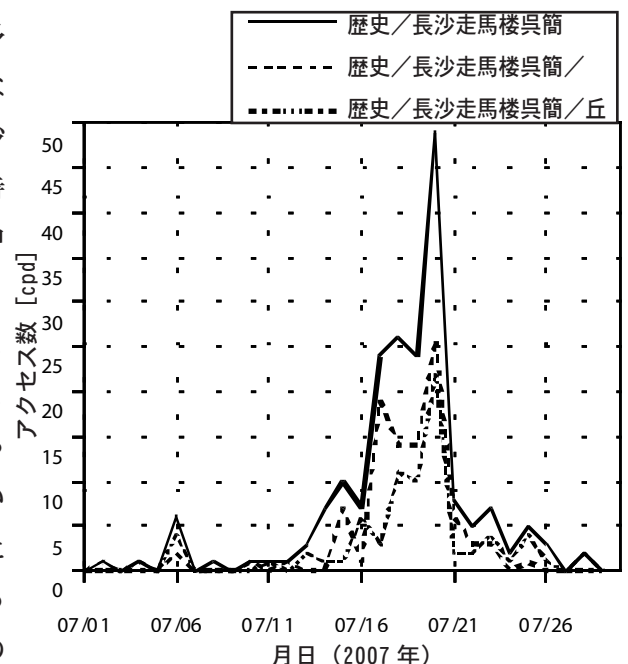


図 8 「長沙走馬楼呉簡」に関するアクセス数変遷

発展性が希薄だと推測される。

3-9. 広範囲に渡る浸透の一例

これまでは主に一つの中分類項目にそれぞれ着目し、そこに現れる三国由来事項の変容と社会への浸透を見てきた。しかし、現在の浸透は一つの作品を様々なメディアで商品展開させる方法、いわゆるメディアミックスによることが一般的であり、次に一つの作品を例にとり、三国由来事項を含む作品がどのように複数のメディアを通じ浸透していくかを見ていく。

例として、表1の2007年に中分類項目「アニメ／鋼鉄三国志」として見られるアニメーション作品の『鋼鉄三国志』に着目し事象を追っていく。『鋼鉄三国志』は2007年4月6日からテレビ東京系列で25回放送されたテレビ番組であり、『三国志』を素材に用いた架空世界の物語であり、その前後でラジオや漫画などの複数のメディアで展開された。そこで、図9に『鋼鉄三国志』と関係する大分類項目「アニメ」、「アニメ（イベント）」、「ラジオ」、「音響作品」、「漫画」、「ネット」、「二次創作」ごとにアクセス数を分け、それぞれの変遷について示した。

その作品の声優がメインパーソナリティを務めるラジオ番組『宮野・遊佐の鋼鉄三国志らじお伝』は2007年1月6日から放送が始まり、『鋼鉄三国志』公式サイトは同年1月10日から開設されているが、関連する情報が観測点で同年1月13日より前に存在せず、そのため図8において1月13日以前のアクセス数が一様にカットオフされた状況になっている。その日以降は「希少価値効果」と「遮蔽効果」により「アニメ」のアクセス数は1月17日に最大値36 cpdのピーク(A1)を形成し、一方「ラジオ」のアクセス数は最大値15 cpdのピーク(R1)を形成する。次に1月28日発売の『コミック三国志マガジン』Vol.13から漫画の『鋼鉄三国志』の連載が始まり、その上、誌上において4月1日に「放送直前！鋼鉄三国志前夜祭～集え六駿 駿逸なる風のもとへ～」という声優出演のイベントが開催されると発表された。それにより「アニメ（イベント）」のアクセス数は1月31日に最大値75 cpdのピーク(E1)をなし、その関心が作品自体に転移するように、「アニメ」は2月3日に最大値123 cpdのピーク(A2)をなす。さらにそのイベントの応募締切日である2月28日の前日にあたる2月27日に「アニメ」が最大値102 cpdのピーク(A3)をなす。このように『鋼鉄三国志』は声優中心にメディア展開されており、そこに声優ファン層からの関心を集めようという意図が認められる。

それ以降、遮蔽効果の影響により全体的なアクセス数が減少していると思われる。「ネット」のアクセス数変遷は7月20日に

最大値37 cpdのピーク(N1)と8月17日に最大値44 cpdのピーク(N2)を表す。前者と後者の最大割合成分は共に小分類項目「ネット／サーチ／鋼鉄三国志」であり、それぞれ30 cpd、42 cpdとなる。加えて「二次創作」のアクセス数は8月6日に最大値10 cpdのピーク

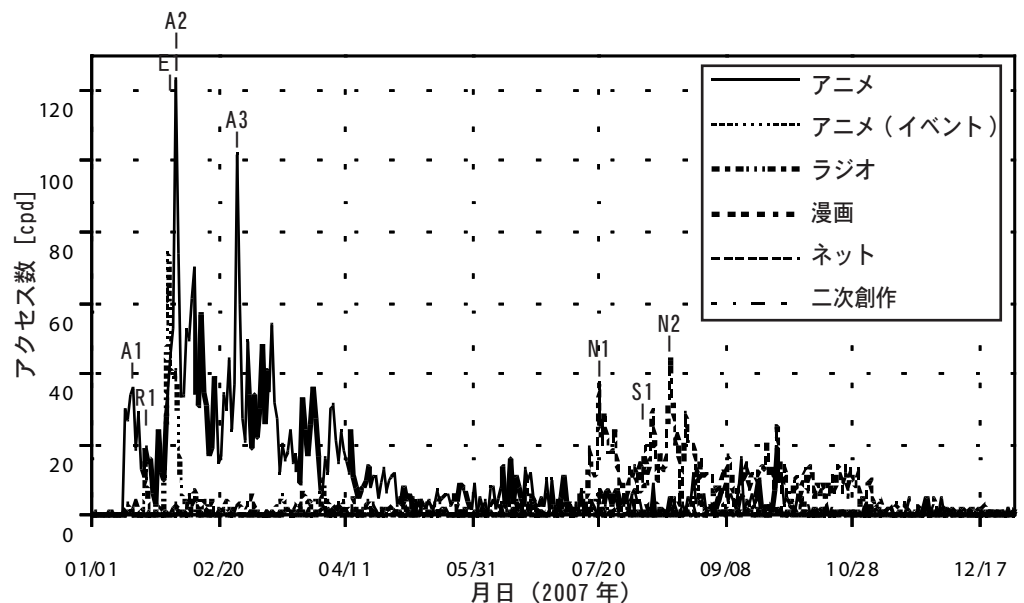


図9 『鋼鉄三国志』に関するアクセス数変遷

(S1)を表す。これらは『鋼鉄三国志』関連の視聴者が持つ関心が作品そのものより視聴者が発信する情報へ転移する状況が現れており、元来、受信者である者が発信者にもなり得て、その情報も求められるという現代日本特有の社会現象の一面が認められる。受信者も情報伝達を担うことで、結果的に三国由来事項の変容が進むものの消費されにくい状態になり保存の場が形成されたと言える。

以上を三国由来事項中心にまとめ直すと、『鋼鉄三国志』により三国由来事項の多くは変容した形で取り込まれ、様々なメディアにより中継され、声優ファン層にも浸透し、それに続き浸透部位の一部が中継点となり、変容と浸透が進んだ。

4. 結言

現代日本において三国由来事項がどのように変容し浸透しているかを探る目的で、「三国志」をテーマとした2つのウェブサイトの全ページを観測点とし、関連する検索語句を2005年より約3年間観測し集計を行った。その結果、三国由来事項を含む社会現象をよく反映したアクセス数変遷が得られ、また「歴史／三国志」と「古典文学／三国演義」に分類される検索語句は時事的な話題に影響を受けにくいことが判った。それに対し、時事的な話題から影響を受ける典型例として「ゲーム」について分析し、2社の製品に向けられた関心を比較することで、三国由来事項の変容に応じたそれぞれの浸透の種類を見てきた。そこで見られた浸透の一種として三国由来事項以外の要素が取り込まれた変容に着目し、「玩具」をその典型例として分析し、その種の変容への関心は短期的には表面上、「歴史」および「古典文学」へ移りにくいことを明らかにした。次に「歴史」および「古典文学」に着目し、それらへの関心が生じる流れを調査し、「テレビ」からの関心転移と「教育機関」における不特定多数の講義・授業から生じた強い動機による関心を見出した。最後に、三国由来事項が複数のメディアを通じ浸透する現象について「アニメ」を典型例として探り、従来からは対象にならない層への浸透や新たなる三国由来事項の中継点の創出が認められた。

以上のように、三国由来事項を含む社会情勢をよく反映したアクセス集計を通じ、様々な分野での三国由来事項の変容と浸透を追ってきた。それらに見られる現代日本特有の特徴として「断片化と重畳」が挙げられる。つまり、三国由来事項の多くは断片化され、それに向け、元来、無関係な分野・作品からの事項が重畳され再構成され、社会へ浸透しやすい形に変容している。そのため、より関心が集まりやすいが、その反面、消費が早く、原典により近い領域へ関心が及びにくくなる効果も認められる。

このようにアクセス集計を通じ、三国由来事項を含む社会現象を探る方法は、社会学など学術領域で利用できる他、販売促進の検証など商業分野での応用も期待できる。当報告では2つのサイトだけの2005年から2007年までのアクセス集計を行ったが、それらの利用や応用を視野に入れ、遮蔽効果を緩和し、より一般性を高めるため、三国由来事項を含む複数のウェブサイトから検索語句を集め、さらにその結果をリアルタイムで公開し共有財産として誰でも利用できるシステムを構築中である。今後はそのシステムも念頭に入れつつ引き続き、2008年、2009年についても同様の調査を行い、現在により近い領域で三国由来事項を含む社会現象を探る予定である。

注

[1] 掲載 URL http://www.soumu.go.jp/menu_news/s-news/2007/070525_1.html

[2] Copyright KENT-WEB URL <http://www.kent-web.com/>

[3] Copyright at works URL <http://atworks-online.net/>

[4] ロボット型検索は、予めロボットに WWW 内を巡回させ情報を収集させ整理し、検索結果に繋げる方式の検索で

ある。それに対し、人が URL を登録する方式の検索をディレクトリ型検索と呼ばれる。ロボット型検索は WWW 上でよく利用される基本的な機能であるため、国内の代表的なものでも、「Yahoo! JAPAN」(URL <http://www.yahoo.co.jp/>) の「Yahoo! 検索」、「Google」(URL <http://www.google.co.jp/>)、「MSN Japan」(URL <http://jp.msn.com/>) のウェブ検索、「goo」(URL <http://www.goo.ne.jp/>) のウェブ検索、「BIGLOBE」(URL <http://www.biglobe.ne.jp/>) のウェブ検索、「Excite」(URL <http://www.excite.co.jp/>) のウェブ検索などがある。

- [5] 新聞『中外商業新報』ほかで 1939 年 8 月から 1943 年 9 月まで連載された小説であり、以降、現在まで数多く出版されている。
- [6] 『三国演義』を題材とし、漫画雑誌『希望の友』『少年ワールド』『コミックトム』で 1972 年 1 月から 1987 年 3 月まで連載された漫画であり、以降、現在まで数多く出版されている。
- [7] 登録商標 第 4 5 5 5 2 7 9 号 1985 年 12 月に株式会社コーエー(当時、株式会社光栄)より発売した PC88(パーソナルコンピュータ)用シミュレーションゲームである。一人の君主となり、臣下に命令を出し、政治や戦争を行い勢力を拡げる目的のビデオゲームとなる。以降、シリーズ化され、現在『三国志 11』まで発売されている。表記上、「三国志」ではなく旧字を用いた『三國志』であることに注意が必要となる。
- [8] 漫画雑誌『月刊少年マガジン』で 1993 年から 2006 年 11 月まで連載された漫画であり、主人公である現代の少年が三国時代へ跳躍するところから始まる物語となる。2007 年 3 月 6 日から『龍狼伝 中原繚乱編』と改題し引き続き現在も連載されている。
- [9] 「三国伝」として登録商標 第 5 1 5 0 8 4 0 号 2007 年 6 月 15 日に『BB 戦士 No. 300 劉備ガンダム』という組立式玩具が発売されて以降、現在も発売される。それと並行し、漫画雑誌『コミックボンボン』で 2007 年 6 月 15 日から、ときた洸一/作『SD ガンダム三国伝 風雲豪傑編』という漫画の連載が開始され、途中、掲載誌や作者を変えつつ、現在、漫画雑誌『ケロケロエース』で津島直人/作『BB 戦士三国伝 ～戦神決闘編～』が連載されている。
- [10] 観測点となる「三国志ファンのためのサポート掲示板」は 2003 年 5 月 16 日に WWW 上で開設され、「三国志ニュース」は 2004 年 10 月 22 日に開設されており、検索サイトからのアクセス数が安定し 100 cpd になるには 1 年以上要している。
- [11] 登録商標 第 5 2 3 9 4 6 2 号 2007 年 3 月 21 日に株式会社コーエーより発売した家庭用ゲーム機用アクションゲームである。それまで同社では『真・三國無双』シリーズや『戦国無双』シリーズなど、戦場で戦う臨場感が特長となるアクションゲームをリリースしており、この『無双 OROCHI』はその両シリーズと類似のシステムになっている。
- [12] 登録商標 第 4 6 5 8 2 9 4 号 2000 年 8 月 3 日に株式会社コーエーより発売した家庭用ゲーム機用アクションゲームである。以降、シリーズ化され、スピンオフを除けば現在『真・三國無双 5』まで発売されている。その特長は注 [11] を参照のこと。
- [13] 登録商標 第 4 7 8 9 0 3 2 号 現在はバージョン 3.5 となる。遊んだ後に、「三国志」由来の人物が描かれたカードが筐体(ゲーム機)から排出される。このカードを筐体上で動かすとそれに連動しゲーム内の人物も動くため、カード中心にゲームが進む。カードの人物の絵は複数の作者によりそれぞれ描かれており、それも関心を集める一因となっている。
- [14] 漫画雑誌『コミックブレイド MASAMUNE』にて、途中、掲載誌を漫画雑誌『コミックブレイド』に替え、2003 年 8 月 15 日から 2006 年 11 月まで連載された漫画である。
- [15] 2007 年 1 月 26 日に NEXTON より発売した PC 用アドベンチャーゲームである。
- [16] 「長沙走馬楼呉簡」とは 1996 年に長沙市の中心街である走馬楼の工事現場の古井戸から大量に見つかった三国呉の簡牘のことを指す。