

ゲーム〈刀剣乱舞〉と 文化財保護の繋がり分析

SHE Yanyi

本研究は近年のゲーム「刀剣乱舞」と文化財の刀剣保護連携の流れを解明することをはじめとして、ゲーム・アニメ・漫画文化としての「刀剣乱舞」のメディアミックス的展開を研究することを目的とする。その際、参加する主体、対象、背景にある歴史・文化の関係に注目したい。

「刀剣乱舞」という言葉が指しているのはゲーム「刀剣乱舞-online」から派生したアニメ、映画、ミュージカル、ストレートプレイ版舞台劇などのメディアミックス作品である。「刀剣乱舞-online」というゲームは日本刀の名刀を男性に擬人化(ゲーム上では「付喪神」という設定)した「刀剣男士」を収集・強化し、日本の歴史上の合戦場に出没する敵を討伐していく刀剣育成シミュレーションゲームである。ゲームから展開したアニメ、映画、ミュージカル、ストレートプレイ版舞台劇などのメディアミックス作品もこの世界観を基づいて創作した。

近年、「刀剣乱舞-ONLINE-」と刀剣などの文化財保護とが連携している現象がしばしば見られる。ただ、こうしたゲームが如何にして伝統文化の文化財と関連し、文化財保護へと機能しているのかはいまだ解明されていない。本研究はそのプロセスについて、インタビューを通じた分析を行い、ゲームと文化財保護の間にある流れを明らかにしようとするものである。

「刀剣乱舞」を選んだ理由は、このゲームが近年実物の文化財と連携する現象がしばしば見られ、刀剣ブームを引き起こした原因の一つでありながら、刀剣という文化財への保護も果たしていると考えられるからである。具体的には、阿蘇神社と久能山東照宮博物館はゲームとコラボレーションし、「蛭丸伝説をもう一度！大太刀復元奉納プロジェクト始動！」「刀剣修復プロジェクト～秘刀に命の息吹を。刀剣の輝きこそまこと。～」のクラウドファンディングイベントを開催し、文化財の刀剣 1 口を復元、8 口を修復した。刀剣乱舞に関連する現象は刀の修復に限らず、出版業界・刀剣業界・地域経済にも影響を与えている。2015 年から 2020 年まで、多くの博物館はゲームとコラボレーションし、展示イベントを開催した。人々が刀剣への関心が高まり、専門書を買ひ、刀剣の歴史を調べるため、刀剣と縁のある場所で「聖地巡礼」をする人も増えた。このような行為が刀剣を保管している町にも経済効果をもたらし、地域振興も果たした。このような現象は聖地巡礼、博物館コラボレーシ

ョン、歴女・腐女子の行動、国による地域振興政策などが相互影響した結果であると考えられる。

プレイヤーに関する研究は主に聖地巡礼、歴女・腐女子の行動に関する。今までそれらの研究は、主に地域文化・振興・交流、ファン関係・交流に関してなされており、文化財や伝統文化などとの接点を論じるのは少ない。その一方で、文化財や伝統文化の保護が論じられる際は、保存・修復の方法、経済の振興効果について議論されることが多い。しかし、「刀剣乱舞」の例では、ゲームと文化財の刀剣を繋ぐことで、日本刀復元・修復が成されたのである。プレイヤー達は如何にしてゲームを通じて文化財の刀剣に注目したのか、文化財を保管する側はそれをどう受け入れているのかはまだ解明されていない。本研究はゲーム「刀剣乱舞」が起こした現象を詳しく紹介し、それらの現象から起こりうる推測を博物館・聖地巡礼・歴女・腐女子の方面から関連させつつ整理する。その上で、実際にプレイヤーと博物館スタッフに対するインタビューを行い、ゲームと刀剣保護の間の流れを解明する。

本論の序章では「刀剣乱舞」に関する現象を簡潔に述べた。第一章はその現象と関わる博物館と聖地巡礼の研究を整理する。文化財の刀剣を保管している博物館が担っている機能を説明し、博物館がゲームとコラボレーションした原因を述べ、その上で、プレイヤー達の行動を聖地巡礼のプロセスを整理する。それを踏まえて、プレイヤーを構成する聖地巡礼をしている歴女・腐女子の実態を説明する。

第二章は博物館と聖地巡礼と関連する研究を踏まえて、刀剣乱舞とは何であり、どういった展開がなされてきたのかを詳しく紹介した。ゲームと文化財の刀剣に関する現象を解明する為に、第三章では実際に五人のプレイヤーと一人の博物館スタッフのインタビューを行う。実際に刀剣乱舞プレイヤーと展示を行った博物館スタッフにインタビューし、プレイヤーがなぜ文化財の刀剣に注目したのか、そしてそれについて、博物館はどのような考えを持っているのかについて分析した。

第四章では第三章のインタビューを踏まえて、同人誌を用いてプレイヤー達の「感情の転移」を説明する。その上で、「創られた伝統」の概念を用いて、博物館側のコラボレーションの動機と影響を分析する。プレイヤー達が文化財の刀剣へと向ける感情は二次創作でも見られる。博物館とゲームがコラボレーションした影響は、文化財の保護以外にも、「新しい伝統」を創造する可能性も高いことが示唆される。

以上を踏まえて、本論においては以下の結論を出した。主に女性がプレイしている女性向けゲーム「刀剣乱舞」を刀剣保護に繋げたのは主にゲームのプレイヤーである。まず、(1)ゲーム自体は文化財の刀とその歴史に基づいて、世界観とキャラクターをデザインした。続いて(2)ゲームに惹かれたプレイヤー達が自発的に博物館、神社など刀剣を展示している場所に行く。(3)若者の来場者が増えたという現象に気付いた展示側がその原因を理解し、積極的にゲームとコラボレーションして、展示・修復・復元イベントを開催し、さらに(4)プレイヤー達を引き付けた。このような観光と結

びついた行動は、地元の地域経済を刺激し、経済的な振興も促した。博物館側もこれによって刀剣や文化財を修復する資金を得た。プレイヤーたちがゲームキャラクターへの共感によって、キャラクターへの愛情を文化財の刀剣に転移することで、刀剣修復・復元の計画に参加する動機と動力になった。他方、博物館や神社など文化財の刀剣を保管している場所は積極的にコラボレーションイベントを開催し、プレイヤー達の注目を取り込んでいる。このようなプレイヤーと博物館側両方の作用で、ゲームと文化財の刀剣とが繋がり、刀剣の保護を達成したのである。