

ゲーム『三国志』に登場する文武両道の武将の能力値を原文から検証する

国語班: 福田 真大

Abstract

The aim of this study was to critically examine the game ability values of the civilian and military generals in the world of the Three Kingdoms. In fact, through the literature survey, it was found that the game ability values are reasonable. In the future, we would like to further widen the scope of our research and push ahead with research in the original texts.

要約

本研究の目的は、三国志の世界に登場する文武両道型の武将のゲームでの能力値を、批判的に検証することである。実際に文献調査を通じて、ゲームの能力値は妥当であるということがわかった。今後は更に研究対象を広げ、原文での調査を推し進めていきたい。

1. はじめに

小学生の頃に歴史シミュレーションゲームを通じて三国志の世界を知り、興味を持った。三国志には数多くの武将が登場するが、その中でも文武両道と呼ばれる武将に魅了された。本研究では、文武両道型の武将の能力値が妥当であるのかを『正史三国志』、『三国志演義』から検証した。また本研究を通して三国志の世界をより深く学んでいく。

2. 研究手法

魏、呉、蜀の三国からそれぞれ一人ずつ、文武両道と名高い武将を選んだ。魏からは張郃、呉から呂蒙、蜀から関羽を研究対象とした。この際、その武将の知名度とその武将への好奇心をもとにした。三国志には、忠実に史実に基づいている『正史三国志』と史実に脚色を加えた『三国志演義』があるため、両者の文献を調査した。武将の能力値は、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、「三国志」シリーズ(1~14)を参考にした。その能力が妥当なのかを検証した。

3. 結果

『正史三国志』、『三国志演義』は史料が膨大で検証に必要な箇所を抜き出すのが困難であった。そのため、三人の武将の中でも世界的に著名であり、個人の伝記が残されている関羽に研究対象を絞った。人物評価には主観が入るが、ゲームでの能力値は妥当であると考えた。検証結果は以下のようになった。

関羽	武力	知力	魅力
ゲームでの評価	97	79	91
検証結果	95	71	98

4. 考察

歴史上の人物に能力値をつけるには、その人物を多様な角度から調べ、深く理解しなければならないので、莫大な資料が必要であると感じた。能力値をゲーム「三国志」シリーズと比べると、武力ではそれほど差は見られないが、知力や魅力では大きな差がある。魅力が高くなっているのは、関羽の逸話には感銘を受けるものが多かったためである。反対に知力が低くなっているのは、文献から彼の知力が傑出しているような場面が見受けられなかったためである。

5. 結論

本研究では、関羽のみの検証となってしまったため残りの二人の武将についても調査していくのが今後の課題である。またより深く三国志を知るために原文に挑戦していきたい。

6. 参考文献ならびに参考Webページ

今泉 恂之助著(2000) 『関羽伝』新潮選書

松枝茂夫、立間洋介(1980) 『三国志』徳間書店

新人物往来社(2000) 『三国志群雄173人採点データファイル』新人物往来社

『にくおの部屋』 <https://www.lhexw.net/san-bushou/kanu.html> 2022/10/24