

## 学生報告

## バーチャルとリアルを繋ぐメディア・イベント

## ーWebと歴史が導く新しい三浦半島ー

関 郁恵 渡邊 大晃 岡部 大介

本稿では、三浦半島の歴史上の人物を題材としたコミュニケーションサイトを介した「メディア・イベント」の企画について紹介する。その上で、普段からSNSを利用し、「歴史」という趣味縁でつながる女性を対象としたコミュニティ形成に特化したウェブサイトの可能性について考える。

キーワード：歴女、三浦一族、メディア・イベント、龍の片喰

## 1 背景と目的

## 1.1 三浦半島の歴史資源

神奈川県三浦半島では、特有の歴史の痕跡を数多く確認できる。NHK大河ドラマ『草燃える』にも描かれる和田義盛と三浦義村は、源氏や北条氏との強い関わりを持ちつつ、三浦という土地に生きた歴史的資源の1つである。彼らは同族でありながら、ともに一族の繁栄のために跳梁し、武功を挙げ、暗躍した。その結果裏切りや非情な結末となる歴史的事実が存在するのだが、その「人間味ある史実」が多くの人を惹きつける素材となっている[1]。

このような、特有の歴史素材に興味を持ち、「歴史でつながる」コミュニティがある。彼らは普段からSNSを利用し、歴史上の「キャラクター」を介したコミュニケーションをはかっている。近年では、2005年に発売されたゲームソフト『戦国BASARA』が累計150万本の大ヒットを記録している。このゲームは歴代の武将を極端に美化したキャラクター設定に特徴があり、特に歴史好きの20代～30代女性に消費されている傾向がある。

## 1.2 歴史の消費者としての歴女

歴史を愛好する女性は、特に「歴女(レキジョ)」と称される。歴女は、歴史上の人物＝キャラクターを好みの形にカスタマイズし、イラストを描いたり、構築した史実のサイドストーリーをウェブ上に公開して交流する

「二次創作」活動を好んで行うのが特徴である(図1)。

2004年にNHKの大河ドラマ『新撰組』が高視聴率を記録したのも歴女の存在が大きい。また最近の「戦国武将ブーム」は歴女の裾野を広げた。戦国武将ゆかりの土地や博物館などを巡る歴女も多い。



図1 歴女のスナップショット

## 1.3 歴女向けのメディア・イベントの構築

歴史上のキャラクターを介してコミュニケーションを楽しむ傾向にある歴女らを対象に、筆者らはウェブサイト『龍の片喰(かたばみ)』の構築を試みた。これは、キャラクター化された三浦半島にゆかりのある歴史上の人物を介して人びとをつなげる、一種のソーシャル・ウェブである(<http://www.yc.tcu.ac.jp/~katabami/>)。サイトを通して三浦半島の史実への興味を喚起し、史跡などに赴いてもらう「メディア・イベント」の構築が主たる目的となる。

メディア・イベントとは、テレビやラジオなどの呼びかけに呼応する形で人々が行動することであり、近年では2ちゃんねる発の「オフ会」まで含まれる。それは実空間と仮想空間が交錯するイベント形式である。本稿では、このソーシャル・ウェブ『龍の片喰』の特徴を紹介し、サイトを通じた恒常的なメディア・イベントを企画することの可能性について検討する。

SEKI Ikue

東京都市大学環境情報学部3年生

WATANABE Hiroaki

東京都市大学環境情報学部3年生

OKABE Daisuke

東京都市大学環境情報学部情報メディア学科講師

## 2. 方法

ウェブ構築にあたり、はじめに文献や実際に史跡等に赴いて得られたフィールドノートから、三浦半島の歴史人物をキャラクター化した。例えば、「御霊神社(三浦義明を祭る社)を建てたのは和田義盛(三浦一族分家の頭首)」という記録から、和田義盛という人物像を「一族思いで人情に篤い」と拡張解釈し、デフォルメして描いた(図2)。

このように、三浦半島に縁のある和田義盛を筆頭に、三浦義村、巴御前、愛甲季隆、畠山重忠、朝比奈義秀、和田義直、和田朝盛ら8体のキャラクターを作った後、企画サイトにて公開した(図2)。

筆者らが作成したサイト『龍の片喰』は、歴史という趣味縁でつながる人びとが、シナリオやイラストを自由に投稿でき、交流することができる。サイトは2009年9月から公開され、実際にイラストなどを通してコミュニケーションがとれるようになってきている(図3)。



図2 キャラクター化された和田義盛



図3 作成されたサイト『龍の片喰』

## 3. 結果と考察

### 3.1 創作活動を支援するサイトの可能性

歴女の中には、小説、漫画、イラストなどの創作活動を好んでいる人が少なくない。彼女らは創作活動を行うこと、創作したものについて他者から反応を貰うことに喜びを感じる。そのため、ウェブのユーザは、単なる「閲覧者」というよりもサイトを構成する「制作者」である。例えば、企画サイトのために、漫画やイラスト、小説をユーザが作り上げることは珍しいことではない。『龍の片喰』は、主催者、参加者全員でそのサイトの中身を作り上げていくソーシャルなウェブであると考えることができる。このように、サイトを訪れたユーザは、その中の作品を自由に閲覧でき、想像を膨らませ、さらに二次創作したものを投稿することができる。そうした閲覧と創作のサイクルを繰り返していくことで、ユーザ同士のコミュニケーションを活性化させることが本ウェブサイトの狙いである(図4)。

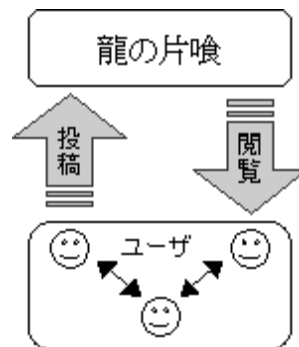


図4 サイトの仕組み

### 3.2 歴女の移動性：ウェブから実空間へ

本稿が対象とする歴女は、バーチャルな空間のみに閉じて活動するわけではない。歴女はウェブ上での交流にとどまらず、実際に現地に足を運ぶ欲求に駆られる特徴を併せ持つ。この歴女の特性を活かし、彼女らの欲求をウェブで刺激することで、実際に三浦半島の史跡に足を運んでもらうメディア・イベントを企画することも可能であろう。ウェブと実空間とを往来する歴女をターゲットにすることで、仮想空間で興味を煽り、彼女らを実空間に誘うのである。これが、筆者らが提案したリアルとバーチャルとをつなぐメディア・イベントである。ウェブが、三浦半島の歴史と交錯することで、これまでと異なる形のメディア・イベントを生み出すことになれば、新たな価値を三浦半島にもたらすかもしれない。

## 参考文献

[1] 佐藤 風人 “源実朝の生涯—箱根路をわれ越えければ”, 文芸社, 2006