

# 刀剣女子推して参る！

## —ゲーム『刀剣乱舞』から広がる世界とは—

西田隆政

(甲南女子大学文学部日本語日本文化学科教授)

### はじめに

『刀剣乱舞 Online』<sup>1</sup>というゲーム（以下『刀剣乱舞』と略称）をご存知だろうか。今、女性を中心に人気のある、スマートフォンやPCでプレイできるゲームの一つである。もしこのゲームを知らなくても、最近、刀剣に興味を持つ女性の増えていることを感じている人は、いるのではなかろうか。2018年秋に京都国立博文館で開催された刀剣展<sup>2</sup>は大きな話題となり、日本全国から女性の刀剣ファンが殺到した。また、各地の美術館・博物館、や寺社仏閣や城郭での刀剣展示にも、多くの女性たちがつめかけている。

本稿では、そのような刀剣ブームを巻き起こしたゲーム、『刀剣乱舞』を楽しんでいる女子大学生たちにゲームの魅力とそこから広がる『刀剣乱舞』の世界について語ってもらった。参加してくれたのは、甲南女子大学文学部日本語日本文化学科の3年生の4名である。彼女たちは、国語科の教員免許、図書館司書、学芸員等の資格取得を目指す、学科内でもまじめで勉強熱心な学生たちである。学生生活の中で、どのように『刀剣乱舞』を楽しみ、その中でどのようなことを考えているのか、手探りではあるものの、見ていくことにしたい。

なお、本稿で取り上げる『刀剣乱舞』という作品は、ゲームが出発点であるが、その後のメディアミックスによる展開にも注目する必要があることを付言しておく。インタビューは、2018年12月19日13時10分より、稿者の研究室にて実施した。

### 1 自己紹介

まずは、4名の学生たちに自己紹介をしてもらった。以下、インタビュー形式で、話を進めていく。

司会西田（以下「司」）：それでは、順に自己紹介をニックネームでお願いします。『刀剣乱舞』を始めたきっかけもまじえて、その他の力入れている趣味等もあれば教えてください。

みんな（以下「み」）：みんなです。『刀剣乱舞』は約3年やっています。ゲーム以外では、『ピクシブ』<sup>3</sup>で2次創作の小説やイラストも見ています。

杉子（以下「杉」）：大学2年生になってからなので、1年半くらいです。ゲームでは『文豪とアルケミスト』<sup>4</sup>他いろいろしています。本好きなので、図書館で面白そうな図書を探すのも好きです。

しおん（以下「し」）：しおんです。私は、スマートフォン用のポケット版<sup>5</sup>が出てから始めました。18歳になっ

<sup>1</sup> 通称『刀らぶ』。DMM.com提供のPC版ブラウザゲーム。2015年1月運営開始。ゲームをプレイする者が審神者（さにわ）と称する存在となって、刀剣から顕現したキャラクターである刀剣男子指揮して歴史改変を狙う時価遡行軍と戦うゲーム。

<sup>2</sup> 『特別展 京（みやこ）の刀 匠のわざと雅のこころ』2018年9月29日～11月25日開催。詳細は京都国立博物館、読売新聞社編の同展覧会の図録を参照。

<sup>3</sup> 『Pixiv』、ピクシブと読む。2007年9月よりサービス開始された、イラストに特化したSNSである。現在は小説やエッセイ等の文章も投稿可能である。運営はピクシブ株式会社。

<sup>4</sup> 略称『文アル』。DMM.com提供のブラウザゲーム。2016年11月サービス開始。プレイヤーはアルケミストと呼ばれる特殊能力者となって、文学の力を知る「文豪」を転生させて、本の世界を破壊する者から文学書を守る。

<sup>5</sup> 2016年3月より登場したスマートフォン用のアプリ版『刀剣乱舞 Pocket』のこと。これによりゲームの『刀剣乱舞』はプレイヤーにより身近なものとなり一気に広がった。

てから3年近くやっています。2016年3月12日からでした。他は、『あんさんぶるスターズ!』<sup>6</sup>をするようになりました。今は、ゲームはそこまでやりこんでいません。

ひばり（以下「ひ」）：ひばりです。『刀剣乱舞』はポケット版が出る前からで3年以上になります。今は『フェイト・グランオーダー』<sup>7</sup>をしています。

司：皆さんありがとうございます。ゲームの始まったのが2015年1月からですから、最初からというわけではないですね。しかも、スマートホンでできるのが、良いようです。他のゲームもすべてスマートホンで楽しめるものですから、学生の皆さんにとっては、これが決め手なのですね。

4名の女子学生は、ゲームの『刀剣乱舞』をしつつも、他のゲーム等いろいろな興味を持っていそうである。ここで注意されるのは、やはり、学生にとってはスマートホンが大きな意味を持っていることである。日常的なコミュニケーションや情報検索ツールであるだけでなく、ゲームをする際にもスマートホンでできるのが前提ともなっている。『刀剣乱舞』についても、スマートホンでできるからというのが意味を持っている。

今回参加した4名は、ごく普通の学生である。授業にも真面目に出席して、資格などの勉強もしている。ただ、今数多くの楽しみがある中で、なぜ、特に『刀剣乱舞』に魅かれるようになったのかが、非常に興味深いところである。

## 2 『刀剣乱舞』を始めたきっかけ

前章での話を踏まえて、各人がどういうきっかけで、『刀剣乱舞』を初めて力を入れるようになっていったのかを、語ってもらった。

司：皆さん、今大学3年生で、それほど時間的な余裕もないと思われます。そのような中で、どんなきっかけで『刀剣乱舞』をするようになったのか、それについて、簡単に語ってください。

み：そもそもきっかけは『ピクシブ』のイラストでした。和泉守兼定<sup>8</sup>です。いいなと思って、そのあとは、自分専用のPCがないので、スマートホンでできるようになるまでは、2次創作の画像を見たり、小説を読んだり、ネット上にあるゲームの実況動画<sup>9</sup>を見ていました。1年近くこの状態でした。だから、実際にゲームを始める段階で、予習していて、ゲームのシステムも理解していました。実況動画は楽しいですよ。キャラクターの声が聴けますから、これで十分に楽しめます。

杉：私も2次創作からです。小説を見つけて、それを一か月くらい読んでから、ゲームを始めました。キャラクターの見た目からというより、田舎が徳島なので、そこに縁のある刀剣の蜂須賀虎徹<sup>10</sup>いるのがきっかけです。

司：二人とも2次創作からと。ゲームへの入り方も変わってきていますね。しおんさんはどうですか。

し：私も二次創作です。ゲーム自体はリリースされる前から知っていましたが、PCだと面倒なのでしませんでした。それから半年ぐらいしてから、『ピクシブ』の小説が大量にあってそれを楽しんでいました。ツイッターも盛り上がっていました。ビジュアルとかは知っていましたが、声がわからなかった（笑）

司：たしかに、今はツイッターも重要な情報源ですから、皆さん気にしていますね。ひばりさんは、他のゲー

<sup>6</sup> 略称『あんスタ』。Happy Elements、カカリアスタジオの提供によるスマートホン用のアイドル育成ゲーム。プレイヤーは私立夢ノ咲学院の女子生徒となって学園の生徒たちから5人一組のアイドルグループをプロデュースし、一人前のアイドルに育てていく。

<sup>7</sup> 略称『FGO』。2015年7月よりサービス開始。スマートホン専用のロールプレイングゲーム（RPG）。人気ゲームの『Fate』シリーズから展開したゲーム。非常に複雑なストーリーで登場するキャラクターも多彩である。

<sup>8</sup> 刀剣男子の一人。打刀。声優は木村良平。新撰組副長土方歳三の刀として知られている。

<sup>9</sup> 動画サイト『youtube』等に、プレイヤーが自分の実際に行ったゲーム画面の動画をアップロードしたもの。ゲームの攻略情報を知ることやゲームをするかどうかを判断するのに有効である。

<sup>10</sup> 打刀。声優は興津和幸。ゲームの開始時に選べる五人の初期刀の一人。徳島の蜂須賀家に伝来された。

ムもされていますが、いかがですか。

ひ：始まって少したってから、流行っているのを知りました。でも、PCがないのでできない。友人はやっていました。私も『ピクシブ』の小説を見たところからですが、そこまではまらなくて見ている程度でした。大学入学して念願のPCを手に入れて、まずはやってみました。その時に、鍛刀<sup>11</sup>で黄金レシピ<sup>12</sup>を回して数回で蜚丸<sup>13</sup>が出ました！！ 本当に強くてゲームがはかどりました。

全員：うらやましい！！

司：PCのゲームは、やはり、自分専用がないと厳しいですね。そうになると、スマートホンでできるようになると、一気に多くの人が参加できます。できない間を埋めるのが、ピクシブというのもイメージしていませんでした。『刀剣乱舞』の人気は、単にゲームだけで考えるべきじゃないと、痛感されます。この点は、さらに考えていきましょう。

『刀剣乱舞』の存在は知っていても、意外と始めるまでの敷居が高いのは意外であった。今の大学生くらいの世代では、PCよりもスマートホンが普通になっているので、スマートホンで手軽にできるのが人気になった一番の要因と考えられる。それと、ピクシブが日常的な存在になっているのも重要な点である。ゲームができなくても、ピクシブのサイトにいけば、イラストや小説を楽しめるので、これでも当座の楽しみにはなる上、ゲームすることへの期待感も高まるというものであろう。

『刀剣乱舞』を考えるにあたっては、従来のゲームとは異なり、ゲームの周辺にあるものも視野に入れて、その世界を考えていく必要があるということになる。そこで、次章では、『刀剣乱舞』とその周辺の中で、どのようなものに力を入れているかについて、たずねてみた。

### 3 『刀剣乱舞』で力をいれていること

『刀剣乱舞』は、ゲーム単体というよりも、周辺のいろいろなものと一緒に一つの世界を作っているように思われる。参加者に、自分が今はまり、力を入れている分野について、語ってもらった。

司：では、『刀剣乱舞』とその関連で今力を入れている、分野やジャンル等を、語ってください。

み：ゲーム自体は、イベントが来たら走る。新しいキャラが出たと聞いたら走る。そんな感じです。毎日ではありません。ログインは週に2、3回程度です。ピクシブでの2次創作は楽しめます。私の場合、イラストよりも小説です。舞台<sup>14</sup>は、『刀ステ』は1回目と2回目を見て、『刀ミュ』は全部見ました。『刀ミュ』の髭切<sup>15</sup>を見てはまりました。ミュージカルは、それまでほとんど興味がなかったのに、チケットをもらって行ってみたら、はまってしまいました。由来にも興味があって、刀剣の展覧会も行けたら行くし、ゆかりの神社やお寺にも行きたいです。鞍馬寺<sup>16</sup>にも行きました。新撰組関連の太秦の映画村とのコラボ<sup>17</sup>にも行きます。

司：気合が入っている様子です。かなり、手広くされていますね。時間もお金もかかりそうです（汗）。

<sup>11</sup> ゲーム内でプレイヤーが刀を作ること。資源の配合で様々な刀剣を作ることができる。強い刀剣の作れる確率はかなり低い。

<sup>12</sup> 鍛刀の際に良い確率で強い刀が出るとされている資源の配合の例。

<sup>13</sup> 大太刀。声優は柿原徹也。平安時代末の作。大太刀で強いので最初からこの刀剣男子がいるとゲームもはかどる。

<sup>14</sup> 『刀剣乱舞』には二つの舞台がある。『ミュージカル刀剣乱舞』、略称『刀ミュ』。2015年10月に『阿津賀志山異聞』がトライアル公演。2016年5月に本公演。『舞台刀剣乱舞』、略称『刀ステ』。2016年5月に『舞台刀剣乱舞～虎伝燃ゆる本能寺～』が初演。両作品とも人気を博し、以降シリーズ化して続いている。

<sup>15</sup> 太刀。声優は花江夏樹。源氏伝来の名刀として知られる。『刀ミュ』では三浦宏規が演じる。

<sup>16</sup> 京都市北区の鞍馬山にある寺。義経の幼少期牛若丸の伝説で知られる。『刀剣乱舞』には愛刀の今剣（いまのつるぎ）も登場する。

<sup>17</sup> 『刀剣乱舞』と東映太秦映画村と嵐山電鉄ではコラボイベントを実施している。2017年1月に第1弾のスタンプラリーが行われた。好評で、2018年9月から12月には第3弾も開催された。関連グッズも多数発売されている。

杉：私もイベントが来たら走る程度です。刀剣男子は集めますが、無理はしません。『ピクシブ』はイラストも小説も好きです。小説は読むのに時間がかかりますが、好きですね。舞台は行きませんが、テレビで放映されたものは見ました。京都国立博物館の刀剣展には行きました。すごく感動しました。水曜日で空いて、駆け足でしたが、楽しめました。並んで栗田口派<sup>18</sup>の刀剣の展示スペースに行き、博多藤四郎<sup>19</sup>もしっかり見ました（ドヤ顔）。

し：私はゲームにはログインするのですが、そんなにやっていません。イベントも走れなくて、進んでいません。『ピクシブ』は小説派です。絵はたまに見る程度で、ストーリー重視しています。私の場合、メインは舞台ですね。

全員：やっぱりね（納得顔）。

し：舞台は『刀ステ』の全作品のDVDを持っています。ただ生で見たのは2回だけです。『刀ミュ』は、生とライブビューイングで合計2回行きました。筋立ての良さ、ストーリーの2次創作感、内容も濃いです。ヴィジュアルの再現度の高さ、プロジェクションマッピング等の技術も向上しています。ファンサービスも嬉しいですね。

司：これは本気ですね。ひばりさんはどうですか。

ひ：ゲームでは、刀剣男子をコンプリート<sup>20</sup>しています。

全員：すごい！！

ひ：『ポケモン』<sup>21</sup>の時から、キャラクターの図鑑を全部埋めないと落ち着きません（笑）。でも、やるのはイベント中心で毎日ログインしません。舞台は行きません。ただ、2.5次元カフェ<sup>22</sup>には、ファンの友人と行きました。衣装の展示がありましたが、すごいですね。日本号<sup>23</sup>、博多藤四郎の衣装には特に驚かされました。友人にグッズで三日月宗近<sup>24</sup>引いたら喜ばれました（得意げ）。刀剣男子は、みんな一定まで強くしていきます。短刀のイベントで、今まで逃していたのを全部集めました。

全員：運の強さが違う！

司：ひばりさんが一番まじめにゲームやっていますね。それにしても、みなさん、ゲームよりも周辺、特に『ピクシブ』、楽しみすぎです。舞台はお金も時間もかかるので、人それぞれになるのは仕方がない面もあります。『刀剣乱舞』というゲームは、ゲームそのもの以外でも、十分に楽しんでいけるようになっています。ということは、普通のゲームとは、また違った見方をする必要があるのでですね。

4 人とも『刀剣乱舞』のゲームというよりは、その周辺にあるものを楽しんでいるようである。ひばりさんだけは、ゲームについてもかなり本気で取り組んでいるが、それ以外の3人は、ゲームで刀剣男子を強くする、ゲームをどんどん進めていくというよりも、新しい刀剣男子がイベントなどで登場したときに、それを狙うという感覚である。

その中でも、前の章でも出た『ピクシブ』や舞台の存在が大きいようである。特に、舞台の場合は、ゲーム内でイラストでしか見られなかったものが、実際にしゃべり動くというのに、心が動かされていると思われる。

<sup>18</sup> 京の七口の一つ、山科に抜ける栗田口付近で作刀した刀工の流派。ゲームにも短刀を中心に多数栗田口派の刀剣が登場する。

<sup>19</sup> 短刀。声優は大須賀淳。栗田口派の刀剣。藤四郎の名を持つ刀剣が京都国立博物館の刀剣展でも複数展示され人気を博した。

<sup>20</sup> 2018年12月現在、刀剣の種類は7種。刀剣数は76である。これを全て保持することをコンプリートという。

<sup>21</sup> 『ポケットモンスター』の略称。任天堂より1996年12月発売のソフト（ポータブルゲーム機のゲームボーイ用）から始まる。現在も新作が発売され続けている人気シリーズである。

<sup>22</sup> 関西では、2018年9月29日から2019年1月14日まで京都時代祭館十二十二（トニトニ）にて開催。

<sup>23</sup> 槍。声優は津田健次郎。天下三名槍の一つ。黒田官兵衛の家臣母里友信が福島正則からもらい受けた逸話で名高い。

<sup>24</sup> 太刀。声優は鳥海浩輔。天下五剣の一つ。平安時代に三条宗近が鍛えた刀。『刀剣乱舞』を代表する人気の刀剣でもある。

#### 4 日常生活でのゲームの位置

この章では、1 日の中でいつどのくらい、ゲームをしているのか、または、ゲームに関連することで楽しんでいるのかを、たずねてみた。

司：続いて、1 日の中でどのくらいゲームや、それに関連することで時間を使っているのか、という点について、語ってください。

み：私は、ゲーム自体、毎日のようにしていません。基本的に2次創作中心です。通学の往復の電車の中で多いときは3時間くらい『ピクシブ』の小説を見ているかも(汗)。

司：そういう感覚ですね。もう、ゲームはキャラクターがいるところで、楽しみ自体は外にあるということでしょうか。杉子さんはいかかですか。

杉：最近、ゲームは『文アル』中心にやっています(汗)。また、ゲームには一日で1時間も使っていません。2次創作も『文アル』の方になっています。もちろん、刀剣の展覧会等には行くのですが。

し：私もゲームはあまりやっていません。夏のイベントは少し頑張りました。2次創作も作家さんが今は『コナン』<sup>25</sup>に行ってしまうので、『あんスタ』もやっているので、2次創作もこちらを見るほうが多いです。

司：なんだか、みなさん、ゲーム自体は、日常的にあまりやっていないという感じですね。でも、当然のことながら『刀剣乱舞』に登場する刀剣男子は好きとのことですから、このあたりがおもしろいですね。

ひ：私は、ゲームはいくつか並行してやっています。スマートホンが一台では厳しいです(汗)。特に、今は『FGO』<sup>26</sup>をやっているので、大変です。2次創作を見る余裕もありません。

み：2次創作は、今『コナン』が流行っていて、「夢小説」<sup>26</sup>も倍増しています。私も見えています(汗)。とにかくこれは時間を取ります。作家さんつながりで見えていくと、無限にあるので、キリがありません。時間泥棒ですね。

司：ひばりさん以外は、ゲームしていませんね(啞然)。ひばりさんにしても、他のゲームがメインのようですから、これではゲームの『刀剣乱舞』の取材をしているのかどうか、わからなくなってきました。でも、刀剣男子が好きだし、推しはもちろんいるのですよね。

全員：(うなづく)

司：わかったような、わからないような(汗)。結局、ゲームとしての『刀剣乱舞』とは一体何なのか、という話にもなってしまうそうです。こうなると、推しについて、さらに考えていくしかありませんね。

基本的に、ひばりさん以外の方は、ゲームが好きというタイプではないと考えられる。好きなキャラクターである刀剣男子がいるから、ゲームはやっているものの、日常的にそれが生活の一部となっているわけではない。要するに、ゲームよりもキャラクターを重要視しているということになる。

とすると、西田(2017)で検討した、ゲームのファンたちとは、かなり感覚の違うのがわかる。ゲーム内のキャラクターはその中から生まれた存在ではあるものの、ゲームの中だけで楽しまれているのではなさそうである。特に、先から出ている、2次創作の方が楽しいという感覚が注意される場所である。特に、『刀剣乱舞』の場合、ゲーム自体にストーリー性はないので、この点も2次創作で、各作家たちが自分なりの世界を広げていくことの方が、ファンとしても楽しめるのかもしれない。

とすると、自分の鼻負するキャラクターである、推しについての考察が重要となってくる。次章では、その点について、踏み込んで聞いていくことにする。

<sup>25</sup> 『名探偵コナン』の略称。青山剛昌作のマンガ。1994年5月から『少年サンデー』(小学館)に連載。単行本は2019年1月現在で95巻。テレビアニメも人気作で1996年1月から日本テレビ系列で放映、制作は大阪の読売テレビ。2018年4月に劇場版『名探偵コナン ゼロの執行人』で安室透が活躍してからさらに人気を博す。

<sup>26</sup> web上で公開される、特定の登場人物の名前を読者が自由に設定できる小説のこと。マンガやアニメの2次創作に多い。

## 5 推しの存在

西田 (2017・2018) でも検討してきたように、推しの存在は、何らかの趣味に力を入れる際の重要なモチベーションとなる。『刀剣乱舞』の場合も、ゲーム内にキャラクターである刀剣男子が多数登場し、彼らがそれぞれのファンの推しとなっているのは、想像に難くない。この点を中心に話を進めていきたい。

司：さて、ここからは、皆さんの推しについて、語っていただきます。もう、ここは全く自由をお願いします。

み：私の場合、ジャンルで推しが変わります。2次創作の場合、話の展開によっても新しい推しができたりもします。ゲームでは、やはり初期刀の歌仙兼定<sup>27</sup>は外せません。また、最初の鍛刀で出た五虎退<sup>28</sup>も大切なのは当然です。その他では、新選組の土方に使われた刀剣たちも推しです。刀ミュでは、髭切が気に入っています。笑顔がかわいくて、俳優さんのファンサービスもすばらしい。役者の力が大きくなります。三浦宏規さんは、まだ10代の実力者で、3次元で初めてハマりました。髭切とではキャラクターとの表現も合っていると感じています。頭の中にあったイメージが再現されました(強調)！ しかも動きます。

司：うーん、すでに聞いている方はわからなくなってきました(汗)。いろいろとあります。

み：刀派の推しもあります。栗田口派です。でも、新選組で活躍した刀剣も好きで、小説もいろいろあって。

司：わかりました(でもわからん??)。それでは、次の方に。

杉：特定の誰かというのではないですね。うちにいる子はみんなかわいい！！です。強いて言えば、加州清光<sup>29</sup>、愛染国俊<sup>30</sup>、骨喰藤四郎<sup>31</sup>でしょうか。厚藤四郎<sup>32</sup>は、最初に鍛刀した刀剣なのですが、そのときのデータは消したので、今いる子が気になるころはあります。やはり、それでも蜂須賀虎徹は大切です。

司：これはまたいろいろですね。杉子さんもこの刀剣が推しとは単純にいかないようです。

し：私はまんばちゃん(山姥切国広<sup>33</sup>の愛称)です！！(キッパリ)そして、薬研藤四郎<sup>34</sup>は特別枠です。

全員：やっぱり(こう来たか)。

し：初鍛刀の小夜左文字<sup>35</sup>はもちろん大切です。『刀ステ』は当然山姥切国広が推しですが、見に行くたびに、かっこいい！となって、少しずつ推しが増えていきます。もうそうなると、ゲームでは育てきれなくて、初期からいる刀剣だけしか育ていきません。最近、『刀ミュ』の蜂須賀虎徹<sup>36</sup>がかわいくかっこいいと思っていますが、基本的にみんな好き！！です。

司：これは大変ですね。皆さん、みんな好きになってきました。

み：ゲームからの展開では、アニメも重要です。『花丸』<sup>37</sup>は癒しで、『活劇』<sup>38</sup>は戦闘シーンが本格的です。ともに公式に提供されたものと感じます。推しの動くのもいいのです。

司：アニメも大事ですね。ファンの間では公式の一つということになるようです。

ひ：私は、基本「箱推し」ですから、作品全部ですね。どれもいいという感覚です。ゲームで当然みんな育て

<sup>27</sup> 打刀。声優は石川界人。細川忠興の愛刀として知られる。ゲーム内では自分を文系と称する。

<sup>28</sup> 短刀。声優は粕谷雄太。栗田口派の刀剣。上杉家伝来の刀である。

<sup>29</sup> 打刀。声優は増田俊樹。新背組の沖田総司の愛刀として知られる。

<sup>30</sup> 短刀。声優は山下誠一郎。ゲーム内では蛍丸と信頼関係があるとされている。

<sup>31</sup> 脇差。声優は鈴木裕斗。源頼朝の所有から数奇な来歴を持ち、徳川家の所蔵となるものの明暦の大火(1657年)で焼け、その後修復されて脇差の形になっている。

<sup>32</sup> 短刀。声優は山下大輝。多くの武将に伝来された。ゲーム内では強い短刀であるが、入手困難な刀剣でもある。

<sup>33</sup> 打刀。声優は前野智昭。ゲーム内では自分は元の刀の写しだからとネガティブなセリフが多い。『刀ステ』では荒牧慶彦が演じる。

<sup>34</sup> 短刀。声優は山下誠一郎。栗田口派。織田信長が所持していたが本能寺の変で焼失したとされる。

<sup>35</sup> 短刀。声優は村瀬歩。細川幽斎、忠興と細川家に伝来。

<sup>36</sup> 『刀ミュ』では高橋健介が演じる。

<sup>37</sup> アニメ『刀剣乱舞-花丸-』の略称。第1期が2016年10月~12月、第2期が2018年1月~3月。動画工房制作。刀剣男子たちとのある本丸での日常生活を描いた作品。まったりと楽しめる。

<sup>38</sup> アニメ『活劇 刀剣乱舞』の略称。2017年7月~9月。ufotable制作。刀剣男子たちが時間遡行軍と対決する活劇シーンが売り物。

ます。刀剣の種類ごとに育てて、太刀はレベル 90 以上、打刀はレベル 70 以上です。短刀もほぼ全員レベル 70 以上にしています。あ、そうそう、小狐丸<sup>39</sup>は好きですね。

全員：うーん（レベリングがすごすぎる！！）。

ひ：レベリングは、前にはまっていたときに頑張りました。第 1 期の『花丸』のアニメのころはすごくゲームをやっていました。『ポケモン』やっていたから、集めてコンプリートして育てるのが当然の感覚でした。

司：皆さん、ありがとうございます。いやあ、勉強になります。結局、全員推しなのですねえ（啞然）。

全員、基本的に『刀剣乱舞』に出てくる刀剣男子はすべて推しという考えである。先の言い方では「箱推し」（作品全体が推し）ということになる。もちろん、初期刀や最初に鍛刀して作った刀剣には愛着もあり、さらに、好きになる刀剣もあるのだが、それも、アニメや二次創作の小説、さらには舞台の観劇等でも増えていく。

ここでの、すべて推しという考え方は、作品としてのゲームの『刀剣乱舞』が好きで、さらにその周辺に展開したものもすべて好きということにもなる。作品の世界観やキャラクターとしての刀剣男子も、ともに魅力的で、世界が広がれば広がるほど、好きなものが増え、もちろん、推しにしたいキャラクターも増える。

そこで、次章では、お金の問題を考えるのであるが、ここまでの流れからすると、ゲーム自体にどれだけお金をかけるのか、というよりも、それ以外が重要ともなりそうである。さらに、検討を進めたい。

## 6 お金のかけ方

今のスマートホンでのゲームは、「無課金でも」楽しめることを売りにしている。しかし、無課金ではできることに限界があり、本気でやろうとすると必然的にお金がかかることになってくる。さらには、ゲームから展開した作品を楽しむにも、当然お金はかかってくる。このあたりを中心にたずねてみた。

司：それでは、ちょっと微妙な話でもありますが、お金のかけ方について伺います。ゲームと展開したものと両方についてお願いします。

み：ゲームで、課金したのは『刀剣乱舞』が最初です。持てる刀剣の数に制限があって、その数を増やすために課金しました。イベントのときにもしたことがあります。でも、必要最低限にとどめています。

杉：私も刀剣を所持できる数を増やすために課金しました。イベントではしていません。

ひ：すごい人は課金しているみたいですね。私はキャラクターにつき込む方ですが、『刀剣乱舞』の場合、あまり使ってはいません。ゲームのシステムも簡単な方なので、その点楽です。

し：私も無理しません。課金も基本しません。

司：皆さん、ゲーム自体には、あまり使わないですね。

み：でも、グッズの展開はすごいですよ。『刀剣乱舞』だけで日常生活全般を網羅しているかもしれません。

ひ：タニタが万歩計<sup>40</sup>を出していました。しかも、全員分！！

み：身の回りの物をいっぱい揃えられますよ。

し：ゲーム関連で公式もの、アニメ関連も、そして、舞台関連ですね。このあたりは、お金がかかります。

司：グッズ展開は、マニア向けの品というよりも、日常生活にかかわるものに広がりますね。

し：旅行も、『刀剣乱舞』に関連して行くようになりました。この前は、広島県の厳島神社に行きました。ここは『刀ミュ』の公演もしていましたから。審神者なら行きたくくなります。

司：模造刀<sup>41</sup>を持っている人がいるとも聞きますが。

<sup>39</sup> 太刀。声優は近藤隆。平安時代の三条宗近の作。ゲーム内では三日月宗近と縁がある。

<sup>40</sup> 計量機器で有名な株式会社タニタが、刀剣男子 73 振り一人一人をモチーフとした万歩計を受注生産している。受け付けは現在（2019 年 1 月）すでに終了している。『タニタオンラインショップ 刀剣乱舞×TANITA』のサイト参照。

み、ただただ、手元におきたい。そういう人は、きっちりと刀のお手入れもしますよ。

し：私は短刀がほしい。持ちやすそうですし。

み：刀剣自体のグッズもあります。キャラクターの持っているものがほしいです。

ひ：刀剣があれば、自分が実際に刀剣男子とともにいる感覚になります。

し：リアルな審神者の感覚ですね。刀剣男子は、刀剣の魂が顕現したものですから。

み：ゲーム自体にストーリーがないから、刀派や刀剣の組み合わせで楽しむことができます。自由に解釈でき、妄想もしやすくなります。私らは私らで楽しむという感覚です。うちの本丸というのが実際にゲーム内にあります。ゲームをしている審神者ごとに考え方も違うのが、楽ですね。私は私ですから。

ひ：アニメはまたやってほしいです。

し：『活劇』を映画レベルの作画でやってほしい。そのまんまですけど、史実にもとづいたものを。

み：それでまたいろいろと妄想することができます。それが嬉しいし、刀剣の知識も増えていきます。

司：司会者ほったらかしで話がはずみます(汗)。ゲームよりもその周辺にお金がかかりそうです。でも、ゲームから派生したのも含めて楽しむのも、作品の享受の仕方としてありのように思われます。お金の問題、これは、『刀剣乱舞』の場合、ゲームの外にこそ課金の本命があるようです。

『刀剣乱舞』では、よほどやりこんでいる人以外は、ゲーム自体にはさほど課金をしていないようである。そして、それでも十分に楽しめるシンプルなゲームシステムであるのが、幅広く女性たちをひきつける一つの要因と思われる。ただ、だからといって、お金がかからないというわけではない。グッズを購入したり、刀剣関連の展覧会に行ったり、旅行をしたりとなると、相当な出費になるのは間違いない。

特に、興味をひかれるのは、刀剣自体を手に入れたいという感覚である。刀剣の魂の顕現したものが刀剣男子であるから、刀剣がそばにあれば、即、刀剣男子もそばにいるという感覚になるらしい。このあたりが、刀剣展を見に行くということにもつながるのであろう。

ゲーム開始からある程度年月が経過して、ゲーム自体に本気で取り組む層はそれほど数が多いというわけでもなく、その周辺も含めて楽しむ層は、今も数多くいるということが実感される。そのファンたちは、ゲームを離れて、すでに刀剣自体の魅力にも気づいているように思われる。刀剣ゆかりの地に旅行をしたり、刀剣展に行ったりするということは、ゲーム『刀剣乱舞』を考えるにあたっては、重要視しなければならない要素である。『刀剣乱舞』のブームはまだ終わる気配はないが、このあたりにも今後は目配りをするべきであらう。

## 7 これからの自分と『刀剣乱舞』の関係は

最後に、ゲーム『刀剣乱舞』とそれを取り巻く世界を、これからどのように自分自身が楽しみたいと考えているのかを、たずねてみた。

司：皆さんの話を聞いていると、『刀剣乱舞』については、ゲームからスタートした作品ではあるものの、今ではゲームから展開した作品や様々なグッズや、根本にある日本古来の刀剣自体へも興味が広がっているのがわかってきました。ここでは、皆さん、それぞれが『刀剣乱舞』とそれを取り巻く世界を今後どのように楽しんでいくのか、という点について、語ってください。

み：ゲームは自分のペースで楽しめます。終わるまでは続けるつもりです。刀はいくつもあるから、まだまだ終わらないと思います。

杉：今のペースでのんびりやります。飽きることなくやれば。ゲームをもしやめても、ジャンルとしては好きでいそうです。2次元として、イラスト等は楽しめそうです。

---

<sup>41</sup> 刀剣を模したもの。楽天市場や Amazon 等の通販でも現在は入手可能である。

み：このジャンルで、キャラの属性をほとんど網羅しています。刀剣男子、それぞれのキャラがよく立っています。ファン心理をくすぐりますから、まだ終わりませんよ。

し：みんな、戦うゲームは好きです。しかし、自分たち自身がゲーム内に登場したくないんです。

み：ゲームの世界を外から見ているのが楽しい。キャラクター同士のやりとりを見て楽しむ、展開した作品で、アニメでもなんでも、審神者は出ない方がよいのです。

し：ゲームでは斎藤一<sup>42</sup>さんの刀が出たら、もっと頑張れそうです。ゲームはある程度にしておいて、アニメや舞台、映画、ピクシブの2次創作は楽しんでいきそうです。

ひ：私もサービス終了まではすると思います。他のゲームとの掛け持ちは楽ですから、そこは安心しています。2次創作の小説までは読みません。ただ、歴史ものはもともと好きで、それがあから続けているのかな、というのはあります。

司：皆さん、ゲームも含めて、まだ『刀剣乱舞』を続けられるようですね。12月31日のNHK『紅白歌合戦』にも刀剣男子が登場<sup>43</sup>するとのことで、2019年1月からは映画<sup>44</sup>も封切られます。『刀剣乱舞』を取り巻く世界はますます幅広く展開していきそうです。これからもぜひとも楽しんでください！！

全員：皆さん、お疲れさまでした（拍手パチパチパチパチ）。

各人各様に、これからも『刀剣乱舞』を楽しんでいくのは、間違いないと思われる。ゲーム自体にのめりこむことはないかもしれないが、取り巻く世界は広がりつつある。それらがきっかけになって、また、新たな楽しみも見出されるかもしれない。

『刀剣乱舞』という作品は、この章でもジャンルという名称が使われたように、すでにゲームという枠で考えるのは意味がなくなりつつあるのかもしれない。もともとジャンルとしての「刀剣」があって、そこに入るためのきっかけとなったのが、ゲームの『刀剣乱舞』とそれを取り巻く様々な作品であるともいえそうである。これらの点を中心にさらに考察を進めていきたい。

## 8 広がる『刀剣乱舞』の世界

ここまで、4人の女子学生に、ゲーム『刀剣乱舞』という作品に自分自身がどのように関わっているのかという点について語ってもらった。その結果として、次の5点の注意すべきことが見出されたと考えている。

- ① ゲームのシステムはシンプルで特にスマートフォン用のポケット版は誰もが気軽に楽しめること
- ② 『ピクシブ』に代表される2次創作の小説やイラストが魅力的であること
- ③ 『刀剣乱舞』はゲームというよりもそこから出たグッズや作品群を楽しむ人が多いこと
- ④ お金もゲーム自体よりもそこから広がった世界の方にかかる人が多いこと
- ⑤ 『刀剣乱舞』という作品から「刀剣」の世界に興味を持つようになる人が多数いること

まず、①のように、このゲームは、キャラクターである刀剣男子も魅力的で、それほどゲームが得意でない人でも、キャラクターが気に入った人は入りやすいゲームということがいえる。しかし、それゆえに、ゲームにのめり込むマニアというような人は少なく、ゲーム自体には、そこまで力を入れていない人も多いということにもなっている。ゲームシステムがシンプルなのは、ゲームをやりこむ系のものとは違った楽しみ方になると想像される。

さらに、②のように、スマートフォンがなくて、ゲームができなかった人でも、『ピクシブ』等の2次創作から

<sup>42</sup> 新選組3番隊隊長。池田屋事件（1864年）でも活躍。新撰組隊士の中でも人気がある。

<sup>43</sup> 2018年12月31日のNHK放映の『紅白歌合戦』では『刀ミュ』に出演する刀剣男子を演じる俳優たちが登場した。

<sup>44</sup> 『映画刀剣乱舞』。2019年1月18日東宝系で公開。『刀ステ』に出演する俳優たちが刀剣男子を演じる。

入ることができたのも、『刀剣乱舞』というゲームのすそ野を広げる上で有効であった。そのことが、逆にゲームよりも2次創作を好む人を生んだという側面もあるが、それにより、『刀剣乱舞』という作品自体がゲームに留まらないものになる上で、有効であったともいえる。

③は、『刀剣乱舞』がゲームというだけでなく、そこに登場するキャラクターの刀剣男子への人気が出るに連れて、それを使用した商品が多数発売されたことを指す。また、最も人気のある派生作品の舞台は、『刀ステ』と『刀ミュ』の2作品が並行して上演されて、これも人気を博している。この③が、『刀剣乱舞』を考える上で最も重要な点で、ゲームというよりそこから広がった作品や商品等の全体で一つの世界となっているところが注目される。

④は、③の結果として、もともとゲーム好きな人が楽しんでいただけでもないので、中心がゲームから派生した作品群へと興味の中心が動いていることを指す。もともと、ゲーム性よりもキャラクター人気で盛り上がったゲームだけに、この方向に進んだことが、現在これだけ話題になった要因といえる。

最後の⑤は、『刀剣乱舞』というゲームでの刀剣男子は刀剣の魂のようなものが顕現したという設定から、その大元である刀剣自体へと興味が広がっているということである。現在、各地の博物館等での刀剣の展示には女性ファンが殺到している。稿者自身も、2018年秋には京都国立博物館の刀剣展での展示を鑑賞したが、女性ファンが多数見学していた。人気の刀剣の前でも列が出来ていて、間近で鑑賞するには待ち時間があるほどであった。従来男性の刀剣ファンが少数いる程度であったのが、『刀剣乱舞』とそれに登場する刀剣男子の人気上昇するに連れて、こういう状況がごく当たり前のことになりつつある。

以上、5つの点について、検討を試みた。ここから理解できることは、『刀剣乱舞』はゲーム自体が発祥の作品ではあるものの、もはやそれだけが主要な存在とはいえないということである。アニメ作品は、ゲーム内の刀剣男子を活躍させてストーリー化したものであるが、これは以前からあった二次創作とも対比される存在である。さらに舞台作品となると、刀剣男子を演じる舞台俳優の魅力や人気も相まって、より幅広い層の人気を得つつある。そして、先にも触れたように、2018年12月31日の紅白歌合戦に刀剣男子が登場し、2019年1月からは映画作品も公開されて、『刀剣乱舞』と刀剣男子はより多くの人に認知されつつある。

さらに、刀剣の世界との関連付けも確実に強まりつつある。もう数年前から、刀剣自体への女子たちへの興味は強まりつつあるが、それは単に刀剣が好きというのではなく、刀剣男子とともに好き、という感覚である。それゆえ、京都国立博物館では実際の刀剣だけでなく、刀剣男子のパネル展示も行われていた。すでに『刀剣乱舞』は、一つの世界を形成するだけでなく、もう一つの大きな世界である刀剣そのものとも密接に関連付けられるものとなりつつあるのである。

## おわりに

今回のインタビューからの考察では、主に、彼女たちが『刀剣乱舞』の世界をどのように楽しんでいるのかを知るのが大きな目的であった。しかし、その結果として見えてきたものは、『刀剣乱舞』というゲーム作品の興味深い広がり方であった。ゲームは、刀剣男子たちの最初に登場した作品であるものの、その刀剣男子たちが様々な作品で活躍するなかで、すでにゲームだけが『刀剣乱舞』の世界を楽しむ上での中心的なものとはいえなくなりつつあることが明らかになってきた。

二次創作やアニメやマンガ、特に舞台は、『刀剣乱舞』の世界を楽しむ上で重要な位置を占めている。もちろん、すべてのファンが舞台を観劇しているわけではないが、それでも舞台作品のない『刀剣乱舞』の世界はもう考えられないであろう。そして、映画もこの舞台に登場する俳優たちが役を担っている。

今後、『刀剣乱舞』の世界がどのように広がっていくのか、興味はつきない。その中で、ファンの女子たちはひたすら自分の好きな刀剣男子や刀剣を「推して参る」という気持ちでいることであろう。稿者は、彼女たちの刀剣男子と刀剣の世界への興味の広がりをさらに見ていきたいと考えている。

### 【参考文献】

京都国立博物館、読売新聞社編、2018『特別展 京の刀 匠のわざと雅のこころ 図録』京都国立博物館  
とうらぶ研究会編、2016、『アプリ完全攻略 Vol. 11 とうらぶ 2016 合戦絵巻』standards  
西田隆政、2017、「大学生ゲーム女子—生活とゲームとのバランス—」、『女子学研究』vol. 7、女子学研究会  
西田隆政、2018、「舞台大好き！—「観劇」から学ぶ女子学生たち—」、『女子学研究』vol. 8、女子学研究会

### 【参考サイト】

Wikipedia 刀剣乱舞 <https://ja.wikipedia.org/wiki/刀剣乱舞#刀剣乱舞-花丸-刀剣乱舞> ONLINE Wiki  
<https://wikiwiki.jp/toulove/>  
タニタオンラインショップ 刀剣乱舞×TANITA <http://shop.tanita.co.jp/shop/e/etouken/>