



## 「乙女ゲーム」のゲームデザインに関する総合的研究

中部大学 人文学部  
専任講師 尾鼻 崇

### 本研究課題の目的

本研究課題では、「女性向けゲーム」の中でも、特に「乙女ゲーム」に限定し、(1) キャラクター分析 (2) ゲームシステムの調査 (3) 専門誌の網羅的な調査とデータベース構築という3方向からのアプローチを試みることで、同ジャンルのゲームデザインを総合的に検討するための基盤創成を行った。

1978年に『スペースインベーダー』(タイトー)が登場して以来、日本のデジタルゲームは男性中心の文化・産業として発展してきた。しかし、90年以降は、女性を主なターゲットとしたゲームタイトルも発売されるようになり、今日ではそれらが一つのゲームジャンルとして確立するに至っている。専門誌である『電撃Girls style』や『B's LOG』が相次いで創刊された2003年には、『月刊レジャー産業資料』誌上においても「女性ユーザー獲得に不可欠な男性主観のゲームからの脱却」という特集が組まれており(pp.114-117)、その重要性の高まりを伺う事ができる。このように、女性プレイヤーを取り巻く環境は急速に変化してきており、その問題は、文化的意味からも産業的理由からも重要なテーマといえるだろう。

しかし、「女性向けゲーム」の先攻研究としては、株式会社コーエーテクモゲームスの塚口綾子氏(当時)による「少女が愉しむ恋愛ゲーム」(『コンテンツ文化史研究』7号(2012年)所収)や「CEDEC2010」における同社の大森まゆこ氏による講演「ネオロマンスゲームにおけるキャラクターメイキング」など、ゲームクリエイターサイドからの言説や成果報告は少ないながらも散見できるものの、学術サイトにおける「女性向けゲーム」に特化した研究基盤は未成熟と言わざるをえない。現時点ではその研究成果の大半は各大学の卒業論文の域に留まっており、「乙女ゲーム」のゲームデザインやそれを取りまく言説研究など、体系的な同ジャンルの研究は白紙に近い状態にある。このように、本研究課題が対象とする領域は、その産業的規模やユーザーからの需要に反して関連研究に恵まれていない状況にあるといえる。

そこで本研究課題では、上記三点の方法をもって「乙女ゲーム」の体系的な研究フレームを構築し、女性プレ

イヤーをとりまく学術研究と産業双方の更なる発展に寄与することを目的とした。

### 本研究課題の方法

本研究課題では、先述した三点のアプローチから「乙女ゲーム」を総合的に検討し、その研究基盤の創成を目指した。なお、上記三点の研究計画は、研究代表者および分担者が各々の専門性に依拠しつつ分担し同時並行的に進めた。

(1) 「ゲームシステムの調査」では、「乙女ゲーム」のゲームデザインを歴史的に検証し、ゲームプレイおよびその記録を通じてストーリー、ゲームシステム、ルール、インターフェイス、サウンドなどを対象とした分析を行った。加えて同時代の他ジャンルとの関連性も検討しつつ通時的・共時的見地から「乙女ゲーム」を調査した。

(2) 「キャラクター分析」では、「乙女ゲーム」に登場する男性キャラクター(攻略対象キャラクター)のグラフィックデザインやキャラクター設定に着眼し、同ジャンルの歴史的な共通点と相違点、傾向等を詳細に分析した。分析項目は、顔の造形、髪や眼の色、服装、声優、口調などをはじめ多角的なキーワードから設定し、専用の分析シートを作成して検討を行った。

(3) のデータベース構築では、「女性向けゲーム」の専門誌である『電撃Girls style』(アスキー・メディアワークス)および『B's LOG』(エンターブレイン)の収集およびデータベース構築を行い、同分野の学術研究の活発化を促すための資料整理を徹底的に進めた。

### 主な研究成果

日本デジタルゲーム学会 2016 年度夏季研究発表大会において報告を行った「乙女ゲームのキャラクター分析」では、イメージカラーを中核においた主要ゲームタイトルのキャラクター分析を行い、攻略対象である男性キャラクターの類似性を提示することを目的とした。

乙女ゲームは、主人公(=プレイヤー)と攻略対象の男性キャラクターで構成されている。この攻略対象の男性キャラクターは5人から7人登場する(ただし、ゲー

ムタイトルによって人数は異なる)。これらのキャラクターたちのイメージカラーは、「赤」・「青」・「黄」・「オレンジ」・「ピンク」・「紫」・「緑」・「白」である（これもゲームタイトルによって異なるが、おおよその6種類〜8種類であることが多い）。

本発表では考察対象として『うたの☆プリンスさまっ♪』シリーズと『薄桜鬼』シリーズ、そして『剣が君』シリーズを取り上げた。『うたの☆プリンスさまっ♪』シリーズは株式会社プロコリーから発売されているゲームタイトルである。2010年に発売されて以降、現在も登場人物を増やしながらかつて発売されている。『薄桜鬼』シリーズは、アイデアファクトリー株式会社から発売され、スピンオフ作品やアニメ化なども積極的に行われている。『剣が君』シリーズは、Rejet 株式会社から2013年に発売され、その後も継続的に発売されているゲームタイトルである。

これらの分析から、乙女ゲームのキャラクターはイメージカラーを表すように性格が設定され、顔も成形されていることが理解できた。また、イメージカラーはキャラクターのグッズでも反映されており、「キャラクター＝カラー」の構図が成立している。このため、ゲームタイトルが異なっても、イメージカラーが同じであれば、性格や顔は必然的に類似してくることとなり、ここに、乙女ゲームにおける攻略対象キャラクターの類似性やその系統を見出すことが可能である。

次に日本デジタルゲーム学会 2016 年度年次大会において報告をおこなった「乙女ゲーム」のゲームデザイン論」では、「女性向けゲーム（とくに、いわゆる乙女ゲーム）」のゲームデザインの固有性について考察した。

本報告では、1990年代から2014年までの女性向けゲームの変遷を、専門誌および発表者の主要ゲームタイトルプレイ記録から体系的に検討した。

参考資料として取り上げたものは、ゲームの専門誌である『電撃 Girls style』（アスキー・メディアワークス、2003年〜）と、『B's LOG』（エンターブレイン、2002年〜）である。また、「乙女ゲーム」のプレイ分析対象として『Collar×Malice』（オトメイト、2016年）を用いた。

『Collar×Malice』の物語上では、プレイヤーは、新人の女性警察官となり、「X-Day 事件」と言われる凶悪な事件を解くこととなる。その際、パートナーとなる男性キャラクターたちを選択する。そのキャラクターによって、物語の結末が大きく変化するため、すべての謎を解くにはすべてのキャラクターを攻略する必要がある。『Collar×Malice』の攻略対象である男性キャラクターは5人である。これらのキャラクターには、それぞれイメージカラーが明確に設定されている。キャラクターの性格や髪型、服装はイメージカラーと関連付けられていることが多く、色が調整されていることが理解できる。

また、ゲームストーリーの中核をなす「X-Day 事件」の解決とは別に、各々のキャラクターに合わせた個々のストーリーが展開される。さらに、ゲームストーリーは skip 機能などで読み飛ばすことができる。つまり、キャラクターのストーリーを重視した作りになっているのである。キャラクターによっては、他のキャラクターをクリアしなければ、攻略対象とならずストーリー上にすら登場しないキャラクターがいることも『Collar×Malice』を含めた多くの「乙女ゲーム」の特徴といえよう。

さらに、「乙女ゲーム」の主人公（＝プレイヤー）は攻略対象たちに愛されることから、「受け手の立場」としてストーリーを進めているように思われがちであるが、プレイヤーは最初から攻略する男性キャラクターを選択しており、自分の思い通りのエンディングを迎えるために「攻め手の立場」として「乙女ゲーム」をプレイしている。このように、プレイヤーは「受け手の立場」と「攻め手の立場」の双方の立場からゲームをプレイしているといえる。

「女性に好まれるゲームデザイン」とはどのようなものかを考察した際、キャラクターの個性やストーリーの面白さ、女性プレイヤーへの自己投影など、「乙女ゲーム」の特徴的な点は多々ある。このような女性プレイヤーに適したゲームデザインについては、より深く検討する必要があるだろう。

本研究課題を起点に多層的な研究を進めていくことで、女性に好まれるゲームデザインとはどのようなものか、またその内容に経年によるどのような変遷がみられるのかを明らかにし、デジタルエンタテインメント領域における女性プレイヤー/ユーザーに適したゲームデザインの可能性を提示することも可能であると思われる。

## 本研究に関わる主要研究業績

- ・尾鼻崇、小出治都子『「乙女ゲーム」のゲームデザイン論』、日本デジタルゲーム学会2016年度大会、星城大学、2017年3月。
- ・尾鼻崇ほか「女性向けゲーム専門誌こみるゲーム紹介方法の変容」、日本デジタルゲーム学会2016年度夏季研究発表大会、東京工芸大学、2016年8月
- ・尾鼻崇ほか「女性向けゲーム」のゲームデザインに関する史的的研究」、日本デジタルゲーム学会2016年度夏季研究発表大会、東京工芸大学、2016年8月
- ・小出治都子ほか「乙女ゲームのキャラクター分析」、日本デジタルゲーム学会2016年度夏季研究発表大会、東京工芸大学、2016年8月。