

Historical Study of “OTOME Games” : Focus on the Character Analysis

メタデータ	言語: jpn 出版者: 公開日: 2018-02-26 キーワード (Ja): キーワード (En): OTOME Games, Girl' s Games, Character, Image Color 作成者: KOIDE, Chitoko, OBANA, Takashi メールアドレス: 所属:
URL	https://osaka-shoin.repo.nii.ac.jp/records/4285

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 International License.



「乙女ゲーム」の歴史的研究 —キャラクター分析を中心に—

学芸学部 化粧ファッション学科 小出治都子 中部大学 尾鼻 崇

要旨: 本稿は、「乙女ゲーム」の歴史の変遷とともに、「乙女ゲーム」におけるキャラクターの重要性についてイメージカラーを中核として考察したものである。「乙女ゲーム」は、1994年に発売されて以降、ノベルゲーム化していくとともに、さまざまなゲームタイトルが発売されてきた。このような「乙女ゲーム」を紹介するゲーム雑誌を分析すると、「乙女ゲーム」が多く発売されるようになる2010年以降、キャラクターやストーリーを重視したものとなっていたことが明らかとなった。さらに、「乙女ゲーム」の攻略対象キャラクターとイメージカラーのもつ意味との関係性を考察した。そのような攻略対象キャラクターに、「声」を当てることによって、読むだけよりも臨場感のあるゲームといえ、「乙女ゲーム」の特徴として捉えることができるのである。

キーワード: 「乙女ゲーム」、キャラクター、イメージカラー

1. はじめに

現在150億円規模とも言われる「乙女ゲーム」は、日本における人気のゲームジャンルのひとつである。「乙女ゲーム」とは、「プレイヤーが女性主人公となり、攻略対象である男性キャラクターと恋に落ちる」というゲームの総称である¹。女性を主なターゲットとしたゲームタイトルは、1990年以降に数多く発売されるようになっており、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。

女性ゲームプレイヤーを取り巻く環境は、この20年余の間で急速に変化してきた。2003年に発刊された『月刊レジャー産業資料』誌上では、CESAの調査データをもとに「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いる²。今日では、女性を主なターゲットとしたゲームタイトルは、文化的意味からも産業的理由からも最重要テーマのひとつといえるだろう。

そこで、本稿では「乙女ゲーム」の歴史の変遷をたどるとともに、どのような方法で紹介されてきたのかを考察する。また、「乙女ゲーム」に登場するキャラクターについてイメージカラーを中核において分析し、「乙女ゲーム」におけるキャラクターの重要性を提示する。

2. 「乙女ゲーム」の歴史とゲームシステムの変遷

「乙女ゲーム」の始まりは、1994年にコーエーテ

クモゲームス(旧・光栄)から発売された『アンジェリーク』からと言われている³。2002年ごろには、「乙女ゲーム」という言葉が浸透し始め、それとともに、さまざまな乙女ゲームが発売されるようになった。2008年には「乙女ゲーム」の発売が相次ぎ、ヒット作品も多数出るようになる。2011年には、市場規模は140億円を超え、ゲームだけでなく、グッズの販売やTVアニメ化、映画化、舞台化などメディアミックス化されている。

「乙女ゲーム」のゲームシステムには1994年の『アンジェリーク』以降、現在に至るまで大きく変化している。そこで、「乙女ゲーム」の中から、『ときめきメモリアル Girls Side1』(2002)、『金色のコルダ』(2003)、『遙かなる時空の中で3』(2004)、『緋色の欠片』(2006)、『VitaminX』(2007)、『薄桜鬼～新撰組奇譚～』(2008)、『Starry☆Sky～in Spring～』(2010)、『Starry☆Sky～in Summer～』(2010)、『AMNESIA』(2011)、『うたの☆プリンスさまっ♪Sweet Serenade』(2011)、『DIABLIK LOVERS』(2012)、『うたの☆プリンスさまっ♪All Star』(2013)、『神々の悪戯』(2013)の計13本を分析し、そのゲームシステムの変遷を追った。

その結果、初期のゲームである『ときめきメモリアル Girls Side1』、『金色のコルダ』、『遙かなる時空の中で3』は、選択肢で恋愛対象の好感度を上げていくこと、そして主人公の能力を上げていかななくては良い

エンドには辿り着かないシステムが多いことが明らかとなった。だが、2007年以降、『緋色の欠片』、『薄桜鬼～新撰組奇譚～』、『Starry☆Sky～in Spring～』、『Starry☆Sky～in Summer～』、『AMNESIA』などのゲームが発売され、選択肢の選び方により恋愛対象が変化するゲーム（＝ノベルゲーム形式）が増加した。さらに近年では、『DIABLIK LOVERS』など、「ダミーヘッドマイク」を用いて臨場感を演出するタイトルも登場している。初期の「女性向けゲーム」は、「男性向けゲーム」の性別を逆転したものが多かった。しかし、「乙女ゲーム」は次第にキャラクター重視のゲームタイトル（ゲームシステム）となり、声優やキャラクターの性格、キャラクターの容姿を重視したものが増加してきていることが明らかとなったのである。

3. 『電撃 Girl's style』と『B's LOG』

では、「乙女ゲーム」はどのようにしてプレイヤーたちにゲーム紹介を行ってきたのだろうか。そこで着目したのが、ゲーム雑誌である。ゲーム雑誌では、さまざまなジャンルのゲームが紹介されている。

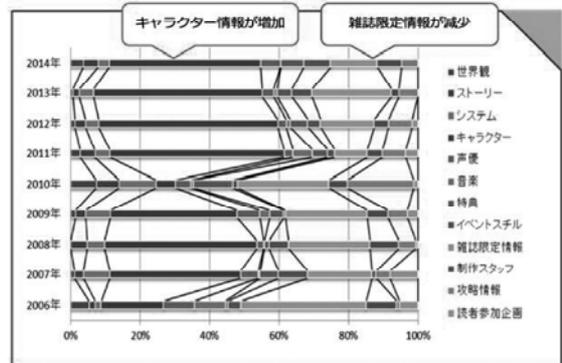
本稿では、「乙女ゲーム」が多く紹介される雑誌として、『電撃 Girl's Style』と『B's LOG』を取り上げる。『電撃 Girl's Style』は、アスキー・メディアワークスが発行している女性向けゲームに特化した情報誌で、2003年12月に『電撃 PlayStation』の増刊号として発行された。当初は、季刊で発行していたが、2007年5月25日号から隔月刊に変わり、2012年5月号より月刊となる。オトメイト製のゲーム記事を多く扱っており、他にも漫画や本、アニメ、グッズ、シチュエーションCD、声優の音盤など、幅広いジャンルの作品を掲載している。

『B's LOG』は、エンターブレインが発行する女性向けゲームに特化した情報誌である。2002年3月20日に『E-LOGIN』の増刊号から独立した。当初は季刊で発行していたが、2002年9月号からは月刊化している。女性向けゲームについての記事が全体の八割を占めているが、他にもBL（ボーイズラブ）ゲームジャンルの記事も掲載されている。

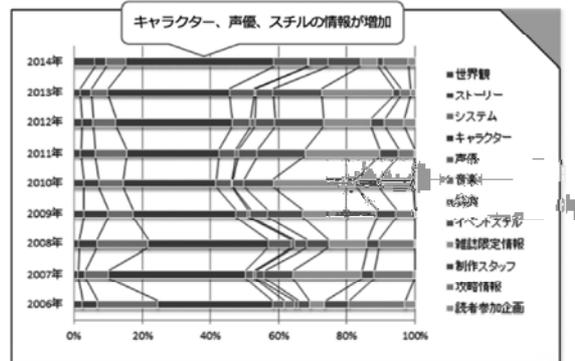
この2誌の中から、上位5位以内にランクインしたゲームの記事内容を分析したのが、中部大学人文学部の尾鼻研究室の松田留実である。本稿では、松田の分析結果を引用し、考察を進める。松田は、分析項目を「世界観」、「ストーリー」、「システム」、「キャラクター」、「出演声優」、「音楽」、「特典」、「イベントスタイル」、「制作スタッフ」、「雑誌限定情報」、「攻略情報」、

「読者参加企画」の12項目に分けて分析した。その結果が次のとおりである。

『電撃GIRL'S STYLE』掲載情報



『B's LOG』掲載情報



(引用：尾鼻崇、松田留実「女性向けゲーム専門誌に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)

両誌とも、ストーリーとキャラクター情報が2010年以降重視されていることが表から読み取ることができる。それに対し、雑誌限定で公開されていた情報が年々減少していることも読み取ることができる。このように、「乙女ゲーム」の情報を掲載している雑誌では、ストーリーとキャラクターを重視した作りであることから、本稿では、「乙女ゲーム」のキャラクターについて考察する。

4. 「乙女ゲーム」のキャラクターたち

「乙女ゲーム」のキャラクターについて、筆者の主要ゲームタイトルのプレイ記録から分析することとする。主要ゲームタイトルは、『電撃 Girl's style』と『B's LOG』に掲載されているランキングの統計から選定したもののとした。「乙女ゲーム」では、女性主人公（＝プレイヤー）視点で物語が構成されている。女性主人公と恋愛関係となる男性キャラクター（＝攻

略対象キャラクター)はゲーム内容によって異なるが、主に5~7人となっている。これらの攻略対象キャラクターにはイメージカラーが設定されている。

本稿で取り上げるゲームタイトルは、『うたの☆プリンスさまっ♪』(2010年、株式会社ブロッコリー)とした。『うたの☆プリンスさまっ♪』は2010年に発売されて以降シリーズ化され、現在7本のゲームが発売されている。さらに、TVアニメ化、キャラクター関連グッズの発売や、アプリゲームにも登場するなど、メディアミックス化が図られている。

『うたの☆プリンスさまっ♪』は、「アイドルや音楽家を目指す少年少女が集う芸能専門学校「早乙女学園」に作曲家を志し入学した主人公が、アイドル候補生と2人一組となり卒業式に行われる「シャイニング事務所新人発掘オーディション」の優勝を目指す⁴というストーリーである。

『うたの☆プリンスさまっ♪』の攻略キャラクターにも、他の「乙女ゲーム」と同じようにイメージカラーが配されている⁵。このイメージカラーの色系統は大きく分けて、「赤」、「青」、「黄」、「オレンジ」、「ピンク」、「紫」、「緑」、「白」といった6~8種類から成り立っている。

それぞれのイメージカラー別に攻略対象キャラクターを分類すると次のようになる。まず、「赤」のイメージカラーのキャラクターは、一十木音也である。「赤」(R/V)は、「炎や血を連想させ、パワフルで熱いイメージがある」「情熱や怒りなど、気持ちや性格の強さを表す」とされている⁶。この「赤」をキーカラーとしたキャラクターの性格は、「動的でアクティブなイメージ。お調子者のにぎやかでカジュアルなイメージが表現できる」⁷と述べられている。一十木音也のキャラクター紹介を見ると、「無邪気でおおらかなスポーツマン。いつでも笑顔を絶やさず、前向きな性格でクラスの人気者。スポーツが好き。歌うことはもっと好き。歌への情熱なら誰にも負けない自信をもつ。」⁸と記され、アクティブでにぎやかなイメージの「赤」に合うような性格となっている。

次に、「青」のイメージカラーのキャラクターは聖川真斗である。大きく分類すると「青」のキャラクターとなるものの、このキャラクターのイメージカラーは「紺青」(PB/Dp)に近い。そこで、「紺青」のカラーイメージを見てみると、「気分を鎮静化させ、意識の集中を促す色である」、「シャープなキレのよさを感じさせる」とされている⁹。この「紺青」をキーカラーとしたキャラクターは「貴公子」や「頭脳派」として

考えられ、「困難にぶつかっても冷静に解決策を考え、合理的に行動する」キャラクターとされている¹⁰。聖川真斗のカラー紹介では、「何事に対しても真面目で少し古風な考え方をする。手先が器用で繊細。生真面目な性格が災いして、なかなか本当の自分を出しきれずにいる。」¹¹と記されている。また、財閥の息子という設定もあるため、「紺青」のイメージと合致するものとなっている。

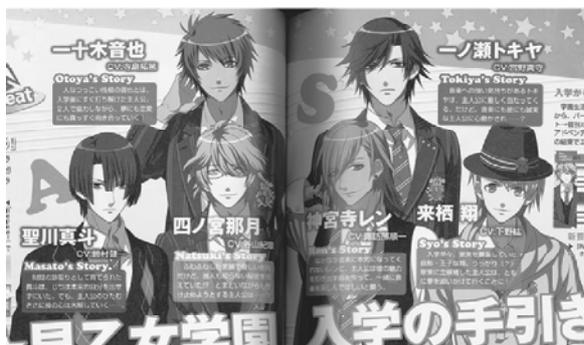
「黄」のイメージカラーのキャラクターは、四ノ宮那月である。「黄」の中でも、「たまご色」(Y/B)に近い。そのカラーイメージは「弾むような若々しさを感じさせる印象を与え、元気で朗らか」であるとされている¹²。「たまご色」をキーカラーとしたキャラクターは「人気者」として、「ユーモアたっぷりのつつこみで、いつもその場の雰囲気盛り上げてくれる」と述べられている¹³。このカラーイメージをもつ四ノ宮那月の性格は、「温厚で物腰柔らかな好青年。普段はなにかと天然な発言が多いが、音楽のこととなれば、とたんに天才的才能を発揮する」¹⁴とされ、「たまご色」のカラーイメージを表すような、ユーモアがある人物であることが読み取れる。

「紫」のイメージキャラクターは、一ノ瀬トキヤである。「紫」の中で「すみれ色」(P/Dp)に近いイメージカラーで表現されている。「すみれ色」は「平静でない心の状態や、神秘性を感じさせる」、「非日常的なクリエイションの世界もイメージさせる」色とされている¹⁵。「すみれ色」をキーカラーとしたキャラクターは、「ミステリアス」であり「クリエイター」でもあると表現される¹⁶。一ノ瀬トキヤのキャラクター紹介では、「いつでも冷静な理論派。理論派なあまり、発言が嫌みに聞こえてしまい、誤解されてしまうことも。性格は歌にもあらわれていて、彼の歌う歌はピッチもリズムも完璧。だが、全ては彼自身の努力の結果である。」¹⁷と記されており、クリエイターとしての素質を垣間見ることができる。また、主人公キャラクターと出会ったころには、隠し事をしている存在として描かれるなど、「すみれ色」のカラーイメージと合致する性格であることが明らかとなった。

「オレンジ」のイメージキャラクターは、神宮寺レンである。「橙色」(YR/V)として表現され、「喜びや親しみやすさ、活力を表す」色とされている。「橙色」をキーカラーとしたキャラクターは、「明るく」「積極的」であり「お調子者」とであると述べられている¹⁸。神宮寺レンは、「明るく、自由奔放なフリーマン。考え方はユニークで、新しい物好き。誰にでも分

け隔てなくフレンドリーだが、とくに女性にやさしいフェミニスト」と紹介されており、「橙色」のカラーイメージと合っている。また、財閥の息子であることから、「青」のキャラクターである聖川真斗とライバル関係となることがある。それは、10色相環で「橙」と「青（紫）」が反対色相にあることから明らかである。

「ピンク」のイメージキャラクターは、来栖翔である。「桃色」(RP/B)は「愛情や感謝の気持ちをイメージさせる色」、「セクシーさや可愛らしさの表現にも欠かせない色」であるとされている¹⁹。「桃色」をキーカラーとしたキャラクターは、「甘えん坊」であり「社交的な」「お調子者」の存在であることが述べられている²⁰。来栖翔は、「俺様気質のおしゃれさん。普段、強気な発言をすることが多いが、年上、年下関係なくマスコットの的に愛されている。」²¹と紹介されており、可愛らしい存在として登場していることがわかる。また、「黄色と組み合わせると心が弾む雰囲気表現できる」²²と考えられているため、「黄」のキャラクターである四ノ宮那月と一緒にいることが多く描かれている。



『電撃 Girl's Style』2011年9月号、pp. 64-65

(上：左より、一十木音也・一ノ瀬トキヤ。下：左より、聖川真斗・四ノ宮那月・神宮寺レン・来栖翔)

このように、「乙女ゲーム」のキャラクターにはイメージカラーが配されており、それを表わすように、性格が設定されているのである。また、このイメージカラーは、ゲーム以外にもキャラクターグッズとして必要とされている。キャラクターのイメージカラーを施したグッズを持つことによって、常にキャラクターと一緒にいられるという感覚を味わうことができるのである²³。

キャラクターのイメージカラーは、『うたの☆プリンスさまっ♪』だけのことではない。「乙女ゲーム」において、攻略対象キャラクターの多くはイメージカ

ラーが配されているのである。そのため、イメージカラーが似ている各ゲームのキャラクターの性格は概ね似てくることになってしまう。また、それはゲームのストーリーにも影響を与えていると考えることができる。

「乙女ゲーム」には、大きなゲームストーリーがあり、その中で主人公と攻略対象キャラクターたちは会うこととなる。ゲームストーリーが進むにつれ、攻略対象は1人に絞られ、選択肢を選んでいくことで恋愛値を高めていくこととなり、攻略対象キャラクターとのストーリーが形成されていく。しかし、攻略対象キャラクターとのストーリーが作られていくうちに、ゲームストーリーの流れとは外れていくことが多い。ゲームストーリーとは別に、キャラクターに合わせた個々のストーリーが展開されていくのである。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、攻略対象キャラクターとの会話や選択肢の場面のみを選ぶことが可能となっている。このことから、「乙女ゲーム」では、キャラクターのストーリーに重視した作りになっているといえるだろう。

このような「乙女ゲーム」におけるプレイヤーが操作する主人公キャラクターとはどのような存在といえるのか。谷川未沙樹と朝日弓未は、「乙女ゲーム」のプレイヤータイプには、「《自己投影型》と《第三者視点派》の二種類」²⁴があるとし、それらの特徴について次のように述べる。

《自己投影型》の特徴は、ゲームの主人公として男性との恋を楽しむ（ゲーム主人公＝現実のプレイヤーは同じであるという考え方）、名前変換機能を利用する、作中の主人公の性格に寛容という点があげられる。《第三者視点派》の特徴は、ゲームの主人公と男性の恋を第三者として楽しむ（ゲームの主人公と現実のプレイヤーは別であるという考え方）、小説を読むような気持ちでゲームをする、名前変換機能を利用しない、作中の主人公の性格に厳しいという点がある²⁵。

このように《自己投影型》と《第三者視点派》という二種類のタイプに分けられることになった点には、ゲームシステムにおける「乙女ゲーム」のノベルゲーム化が行われたことが大きく影響しているといえる。「小説を読むような気持ちでゲームをする」ことができるようになった²⁶ことで、《自己投影型》でも《第三者視点派》でも、ゲームストーリーや攻略対象キャ

ラクターとのストーリーのどちらも楽しむことができるようになったといえよう。

さらに、攻略対象キャラクターの声を人気声優が担当することによって、小説では味わえない臨場感を味わうことができることも「乙女ゲーム」の特徴と捉えることができるのである。

5. おわりに

本稿は、「乙女ゲーム」の歴史の変遷とともに、「乙女ゲーム」におけるキャラクターの重要性についてイメージカラーを中核として考察した。

「乙女ゲーム」は、1994年の『アンジェリーク』発売以降、ノベルゲーム化していくとともに、さまざまなゲームタイトルが発売されていくこととなる。「乙女ゲーム」を紹介するゲーム雑誌を分析すると、「乙女ゲーム」が多く発売されるようになる2010年以降、キャラクターやストーリーを重視したものとなっていたことが明らかとなった。また、『うたの☆プリンスさまっ♪』から「乙女ゲーム」の攻略対象キャラクターとイメージカラーのもつ意味との関係性を考察した。そのような攻略対象キャラクターに、「声」を当てることによって、読むだけよりも臨場感のあるゲームといえ、「乙女ゲーム」の特徴として捉えることができるのである。

「乙女ゲーム」は1994年に発売されて以降、約30年以上立っているジャンルである。しかしながら、「乙女ゲーム」はゲーム研究においても、まだまだまわっていない研究分野であり、その意義も確立されていない。そのため、「乙女ゲーム」のゲームデザインやその将来性なども踏まえながら考察を行ない、「乙女ゲーム」の総合的研究とすることを今後の課題としたい。

本稿は以下の学会報告を加筆修正したものである。

- ・小出治都子・尾鼻崇「「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
- ・尾鼻崇・小出治都子・新美麻希・松田留実「「女性向けゲーム」のゲームデザインに関する史的研究」日本デジタルゲーム学会 2016年度夏季研究発表大会
- ・尾鼻崇・松田留実「女性向けゲーム専門誌に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
- ・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年度年次大会

(謝辞) 本研究をご助成下さった公益財団法人 中山隼雄科学技術文化財団に御礼申し上げます。

注

- 1 「乙女ゲーム特集」PS Store Magazine 2012年5月24日号
- 2 『月刊レジャー産業資料』2003 pp. 114-117
- 3 近藤智子「【オトナの乙女ゲーム道】第1回 乙女ゲームの歴史を振り返るーネオロマンスからオトメイト、ハードの変化まで」〈<https://www.inside-games.jp/article/2015/03/04/85573.html>〉(最終アクセス:2017年9月28日)
- 4 『うたの☆プリンスさまっ♪』公式Webサイト 〈<http://www.utapri.com/game/origin/game.php>〉(最終アクセス:2017年9月28日)
- 5 「お知らせウェンズデー」2015年4月8日『うたのプリンスさまっ♪』スタッフ開発日記 〈<http://www.utapri.com/staffblog/2015/04/08/info0407/#more-14683>〉(最終アクセス:2017年9月28日)
- 6 日本カラーデザイン研究所編『心を伝える配色イメージ』講談社、2008年、p. 158
- 7 同上、p. 120
- 8 前掲『うたの☆プリンスさまっ♪』公式Webサイト 〈<http://www.utapri.com/game/origin/game.php>〉(最終アクセス:2017年9月28日)
- 9 前掲『心を伝える配色イメージ』講談社、2008年、p. 158
- 10 同上、p. 130、p. 138
- 11 前掲『うたの☆プリンスさまっ♪』公式Webサイト 〈<http://www.utapri.com/game/origin/game.php>〉(最終アクセス:2017年9月28日)
- 12 前掲『心を伝える配色イメージ』講談社、2008年、p. 126
- 13 同上、p. 126
- 14 前掲『うたの☆プリンスさまっ♪』公式Webサイト 〈<http://www.utapri.com/game/origin/game.php>〉(最終アクセス:2017年9月28日)
- 15 前掲『心を伝える配色イメージ』講談社、2008年、p. 159
- 16 同上、p. 144、p. 152
- 17 前掲『うたの☆プリンスさまっ♪』公式Webサイト 〈<http://www.utapri.com/game/origin/game.php>〉(最終アクセス:2017年9月28日)
- 18 前掲『心を伝える配色イメージ』講談社、2008

- 年、p. 88、p. 90、p. 120
- 19 同上、p. 159
- 20 同上、p. 98、p. 116、p. 120
- 21 前掲『うたの☆プリンスさまっ♪』公式 Web サイト〈<http://www.utapri.com/game/origin/game.php>〉（最終アクセス：2017年9月28日）
- 22 前掲『心を伝える配色イメージ』講談社、2008年、p. 159
- 23 キャラクターのイメージカラーを使用して作られるグッズは公式 Web サイトの関連商品で紹介されている。〈<http://www.utapri.com/cd/>〉（最終アクセス：2017年9月29日）
- 24 谷川未沙樹・朝日弓未「ゲーム市場における乙女ゲーム」日本オペレーションズ・リサーチ学会2013年秋季研究発表会要旨、p. 183
- 25 同上、p. 183
- 26 逆に、人気のある乙女ゲームがノベライズされているビーズログ文庫が登場するなど、小説との関係性は深いと思われる。

Historical Study of “OTOME Games”: Focus on the Character Analysis

Faculty of Liberal Arts, Department of Beauty and Fashion Studies
Chitoko KOIDE
Chubu University
Takashi OBANA

Abstract

The target of analysis in this paper is a research report about historical study of “OTOME Games”. We trace to history of “OTOME Games (Girl’s Games)” in game magazine. And, we analyze image colors of “OTOME Games” characters. As a result, we disclose importance of characters on “OTOME Games”.

Keywords: OTOME Games, Girl’s Games, Character, Image Color