

人文学部卒業研究

題 目 乙女ゲームのゲームシステムにみる二次創作への影響

指導教授 尾鼻 崇 印

提出年月日 2018年 12月 17日

学籍番号 HI15026

氏 名 塩野谷 佳奈

注意

本卒業研究は、著作権の関係上、複写およびPDF等によるデータの受け渡し等は許可しない。また、万が一それらに伴うトラブルが発生した場合も、執筆者と指導教員および中部大学は一切の責任を負わないものとする。

乙女ゲームのゲームシステムにみる二次創作への影響

HI15026 塩野谷佳奈

要旨

本論の目的は、乙女ゲームのゲームシステムと主人公の個性の強さの定義づけを行い、その結果から二次創作に影響を与えているものを分析し、乙女ゲームというコンテンツを考察することである。

「乙女ゲーム」とは、プレイヤーが女性主人公の視点から複数の男性攻略キャラクターを攻略していく恋愛をメインとしたゲームである。その乙女ゲームの二次創作に定義から少し外れた、バッドエンド後の物語や攻略キャラクター同士の恋愛を描くものが見られる理由として、乙女ゲームのゲームシステムや主人公の個性の強さが影響しているのではないかと考えた。しかし、乙女ゲームのゲームシステムの分類は不明瞭なため、本論ではゲームシステムの定義づけを行い、主人公の個性の強さとゲームシステムが二次創作にどのように影響しているのかを分析・考察した。

本論の構成は、以下の通りである。第1章で、現在の二次創作の現状、先行研究での乙女ゲームや二次創作についてまとめ、その歴史と分析方法をまとめた。松田(2014)から乙女ゲームの研究にホームページなどの電子媒体を使用し、新美(2014)から分析対象とする乙女ゲームを参考とした。著者未公開(2013)からは、乙女ゲームの主人公の、主観的捉え方と客観的捉え方を参考とした。飯塚

(2015)からは、述べられている二次創作の定義を参考とし、分析の軸とした。第2章では、研究対象と分析方法についてまとめた。乙女ゲームのゲームシステム・主人公・二次創作それぞれデータ収集を行い、先行研究を参考に分析を行った。第3章は分析結果をまとめている。その結果、乙女ゲームのホームページや取扱説明書で説明されているゲームシステムはコマンドが積み重なってできており、コマンドの分類だけではシステムと演出を分けることはできないこと、主人公の要素として名前が重要であること、二次創作数は、ゲームの発売年やファンディスク・続編・リメイクの数に左右されないことが分かった。第4章では第3章で得たゲームシステムや主人公の分析結果をもとに、二次創作への影響の分析と考察を行った。その結果、主人公の二次創作数は、表情の有無に大きく左右されないが、名前を持つ主人公の方が圧倒的に多かった。また、主人公を自分とすり替える夢作品は、乙女ゲームにおいて、少なかった。これは、乙女ゲームのゲームプレイ時に、自分の名前を入力することでその欲求を叶えられるからであると考えられる。また、攻略対象キャラクター同士のBL作品が盛んなゲームには、攻略対象キャラクター同士がライバルであること、主人公がいなくても攻略対象キャラクター同士の関係性が成り立つこと、芸人であることの共通点が見られた。また、物語として二次創作されるバッドエンドには、主人公と攻略対象キャラクターが生きていること、別離やバッドエンドに至る過程が描かれているものであり、主人公と攻略対象キャラクターを幸せにしたいという欲求を叶えるものであると考えられる。

結論として、乙女ゲームのゲームシステムが二次創作に与えていると考えられる要素は、名前入力や、選択肢、そのゲームにおけるゲーム性の強さをもつミニゲームなどのプレイヤーが関わることのできるシステムであるということがあげられる。

キーワード

乙女ゲーム 二次創作 ゲームシステム 演出 主人公

目次

1. 序論	1
1-1. 研究目的	1
1-2. 乙女ゲームの先行研究	3
1-2-1. 先行研究「乙女ゲームの変遷と傾向」	4
1-2-2. 先行研究「乙女ゲーム攻略キャラクターの人気について：あざとさとは何か」	5
1-2-3. 先行研究「ゲーム雑誌からみる乙女ゲームの変容：『電撃Girl's Style』と『B's LOG』の比較を通して」	8
1-3. 二次創作の歴史	9
1-3-1. 先行研究「二次創作する読者の系譜：『おたく系雑誌』における二次創作の背景を探る」	9
1-3-2. 乙女ゲームと二次創作	11
1-4. プレイヤーにとっての主人公の扱いについて	13
1-5. 乙女ゲームのストーリーについて	14
2. 研究対象と研究方法	14
2-1. 研究対象となる乙女ゲームについて	16
2-2. 研究対象となる乙女ゲームの主人公	17
2-3. ゲームシステム分析使用ツール「NScripter」と「ラノゲツクールMV」	18
2-3-1. ゲームシステムデータ収集方法	19
2-3-2. ゲームシステムデータ分析方法	20
2-4. 分析対象となる乙女ゲーム主人公	20
2-4-1. 乙女ゲームの主人公のデータ収集	20
2-4-2. 主人公分析方法	21
2-5. 乙女ゲームの二次創作	21
2-5-1. 乙女ゲームの二次創作データ収集元「pixiv」	21
2-5-2. 二次創作のデータ収集方法	22
2-5-3. 二次創作分析方法	22
3. 分析結果	22
3-1. システムとコマンド	22
3-1-1. コマンドの変遷	23
3-1-2. 乙女ゲームにおけるゲームシステムと演出	25
3-2. 主人公分析結果	27
3-3. 二次創作分析結果	32
4. 考察	36
4-1. 項目「主人公」と「夢主・夢小説」	36
4-2. 項目「カップリング名」と「BL」	37
4-3. 項目「バッド・悲恋ED」	39
4-4. 二次創作に影響を与えるゲームシステム	41
4-5. システムから定義する乙女ゲーム	43
5. 結論	43
用例出典	46
参考文献	46
参考サイト	47
参考資料	51
付録1. 乙女ゲームの主人公分析	i
付録2. 項目別二次創作検索数	v
付録3. ゲームシステムコマンド分析結果	xvii