

クソゲー史の研究

～KOTYにみる第7・8世代の据置クソゲーの変遷～

文責：りぬす

1. はじめに

『スペースインベーダー』が社会現象となってから40年が経過し、ゲームは現在多くの人にとって日常から切り離すことのできない娯楽となりました。今までに数多くのゲームが製作されてきましたが、他の娯楽と同様にすべての作品が名作であるとは当然言えません。完成度の低いゲームはクソゲーと呼ばれ、毎年発売されているのが現状です。

しかし、時代により消費者の考え方は変わっていくため、クソゲーが何たるかは時が経つにつれて変わっていくのも事実です。例えば、『スペランカー』はファミコンならではの難しさが特徴のアクションゲームですが、現在では主人公の死に易さのインパクトからクソゲー扱いされることが多いです。勿論実際にプレイ経験はなく動画等により知ったという人も多く、正当な評価がなされていないのも事実ですが、現在ではアクションの難しさがあまり求められておらず、過度に難しいゲームがクソゲー扱いされる傾向が強いのは確かでしょう。

本記事では、ファミコンブームをきっかけに1980年代半ばから1990年代終わりにかけて栄え、2000年代に入ると限界を示し2010年代頃には本格的に衰退を迎える家庭用据置ゲームの中で、衰退期の2000年代中盤から現在に至るまでのクソゲーを扱います。各年の代表となるクソゲーを決めるクソゲーオブザイヤー(以下KOTYと表記)の総評を参考にして、ゲーム史における2000年代中盤以降の据置ゲームのクソゲーの変遷について考察します。

2. 2000年代中盤以降の据置クソゲー史概略

クソゲーに限らず歴史の理解にはミクロな視点による詳細な理解が不可欠ですが、まずはマクロな視点からクソゲー史を捉え、大まかなイメージをつかみます。

KOTYが始まったのは2004年で、当初は有名なシリーズの作品や大手メーカーの作品のうち、期待外れだったゲームがノミネートされていました。2004年から2006年までのこの時期を、KOTY初期とし、ガッカリゲーの時代と捉えます。

KOTYが大きな転換を迎えたきっかけは、2007年発売の『四八(仮)』だと言えるでしょう。これまでクソゲーとして話題になった作品と一線を画した本作は、2008年の総評にあるように「凡庸なクソゲーでは最早満足できない」状況を生むほど大きな影響をもたらします。このいわゆる四八ショックを一つの要因として、2008年以降は幅広い分野にかけてマイナーな作品にもクソゲーを見つけ出し、この動きが活発になっていきます。2007年から2012年頃にかけての時期をKOTY中期とし、クソゲー探求の時代と捉えます。

境界線は曖昧ですが、2010年代に入ると、据置ゲーム業界の本格的な衰退やクソゲーの過度な探求の結果、据置ゲームのクソゲー開拓が終わりを告げ、以降据置クソゲーへの関心が徐々に無くなっていきます。2013年から現在にかけての時期をKOTY後期とし、クソゲー離れの時代と捉えます。