

美少女ゲーム史の研究

～異質な文化の誕生から衰退まで～

文責：りぬす

はじめに

平成の文化にはどのような特徴があったか考えるうえで、「萌え」（定義は曖昧だが、今は「キャラクターに対する好意などの深い感情」程度でよい）は欠かすことのできない要素であると言えるだろう。「萌え」はゲームやアニメのようなサブカルチャーから一般大衆に浸透し、2005年には流行語大賞にノミネートされ、現在では二次元から三次元まで文化の至るところに現れている。そして、1990年代後半から2000年代前半にかけて、美少女ゲーム（これも定義は曖昧だが、今は「少女が不可欠な要素となっているゲーム」という認識でよい）、特に本来は隠匿して楽しむ「性的な描写」とを含むアダルトゲームが流行し、そこで発展した諸要素がのちに大衆文化にも浸透していったということは、振り返ってみれば非常に奇妙であると同時に、平成の文化そしてこれからの文化を捉えるうえで大いに考察する価値があると言えるのではないだろうか。

本記事では、令和最初のコミケの記念として、平成を象徴し令和になってもしばらくは続くであろう「萌え」の文化の形成のうえで重要な役割を果たした美少女ゲームの歴史を扱う。美少女ゲームが黎明期から衰退までの35年以上の期間にわたりどのような変遷を遂げたのか、近年の「萌え」の優先には反対する立場から、独自の時期区分を設け社会学的知見とともに考察する。

概略

本記事の前半（第1~3章）では当時の状況を要約して考察を加え、後半（第4,5章）では売上や評判を解析して考察を進める。本記事では広く業界を捉えることを主眼に置き、個々の作品について深くは考察せず、複数の作品の共通点を見つけ時代背景も考慮しつつ議論を展開する。なお、特に出典の明記がない情報はインターネット上の一般的な見解である。

第一章 美少女ゲームの黎明期

1980年代のアドベンチャーゲーム黄金期とPCを中心とするアダルトゲーム黎明期を扱う。

第二章 美少女ゲームの発展期

1990年代前半にアダルトゲームが発展すると同時に、性描写を排除した恋愛ゲームが家庭用ハードに進出する過程、およびアドベンチャーゲームにおけるノベルゲームの確立を扱う。

第三章 美少女ゲームの全盛期

1990年代後半にゲーム業界が急速に発展していた時期における全年齢対象の美少女ゲームの全盛期、および衰退に伴うゲーム性の排除やPCのアダルトゲームへの回帰を扱う。

第四章 美少女ゲームの成熟期

2000年代前半にアダルトゲームが多様な作品を残して萌え文化の最先端として見かけ上は栄えていたものの、内外の要因により徐々に衰退していった過程を扱う。

第五章 美少女ゲームの衰退期

2000年代後半に萌えの大衆文化での普及が進んでいた時期の美少女ゲームの他媒体との競争による不安定期、および2010年代の本格的な衰退を扱う。