

---

## 第23講 美少女ゲームの歴史と市場

---

---

### ●Windows革命

---

10年以上前、DOSと呼ばれるOSでパソコンが動かされている頃は、誰もが音楽をつくれるわけでも、CGを着色できるわけでも、プログラムを組めるわけでもなかった。市販のソフトは数少なく、またそれを使えば誰でも美しいCGが塗れるという状態ではなかった。当時は今と違ってフルカラーではなく16色で、ぼかしを入れるのは素人にはかなり難しいことだった。反射やぼかしを演出するためには、タイルパターンと呼ばれる独特の着色技術が必要で、それはソフトハウスで勤務しないと身に付かない、高度な専門的なものだったのだ。Windows95が現れてWindows革命を起こすまでは、パソコン自体、普通の人々が扱うものとしては難しい特権的なものだった。

しかし、Windows95以降、環境ががらりと変化する。CD-ROMが実装され、Photoshopが発売され、特権性が剥がれて大衆性が現れる。美少女ゲームへの門戸が、より多くの人に開かれるようになったのだ。Windows革命とPhotoshop革命が、プロへの敷居を下げたのである。

---

### ●美少女ゲームの名称

---

美少女ゲーム、ギャルゲー、エロゲー。美少女ゲームでは3つの名称が、定義が不確定&不統一のまま使われている。しかし、アニメ絵のパソコンゲームと美少女との関連性を考えると、エロゲーやギャルゲーという名称は適切ではない。エロゲーではエロという片面しか表されず、美少女という半面が隠されてしまう。かといってギャルゲーでは18禁という一面も美少女性という反面も隠されてしまう。実際、ギャルゲーは一般区分で美少女を登場させたゲームを指す言葉としても使われており、やはり名称としては不適切だ。次に述べる理由から、美少女ゲームという言葉が最適だ。

美少女ゲームは、「美少女」が登場するゲームである。この場合の「美少

女」とは、ロシアの美少女とか東欧の美少女といった「美しい少女」のことではない。「美しい少女」というと、我々は、性を剥いだ、純粋に少女として美しい現実世界の女の子の姿を想像してしまうが、「美少女」は、無性的な少女でも、リアルな現実の少女でもない。「美少女」とは、「**思春期春期の恋愛感情**」と「**思春期の性欲**」が埋め込まれた、**思慕と性欲の対象としての虚構世界のヒロイン**だ。

---

### ●美少女ムーブメント

---

ササキバラゴウ『<美少女>の現代史』（講談社現代新書）によれば、70年代の頃は、《セクシャルな絵といえ、まんがっぽいシンプルな絵柄ではなく、劇画タッチでできるだけリアルに描こうとするのが普通》だった。フィクションの世界では、性の対象として描くものは、成熟した性の匂いのする大人の女であって、思春期の少女は、性的描写の対象として排除されていたのだ。「性の対象としての大人の女性」と「性の対象にならない少女」という構図ができあがっていたわけだ。

ところが、そこに変化が起こる。**美少女ムーブメント**だ。

美少女ムーブメントとは、作品の中に積極的に「美少女」を取り入れていこうという流れのことだ。その御三家が、吾妻ひでお、高橋留美子、宮崎駿だ。ササキバラゴウは、美少女ムーブメントは70年代末から準備され、80年頃から本格的に始まったと指摘している。美少女ムーブメントはコミックだけにとどまらず、同時期のライトノベルの萌芽、82年の18禁美少女アニメの創始、そして85年の美少女ゲームの誕生へとつながっていく。アニメの世界で湖川友謙が後退し、「美少女」を描く美樹本晴彦や平野俊弘がもてはやされたのもこの頃だ。

美少女を括るキーワードは、「思春期」と「性」と「かわいらしさ」だ。美少女は、思春期の思慕の対象としてのかわいらしさにあふれた存在だ。目にした瞬間、思春期の子たちが「あ、かわいい」と心を動かされ、恋してしまいそうな魅力に満ちあふれている。同時に、美少女は、思春期の子の性欲を刺激する存在だ。美少女の表面には思春期の思慕が塗り込められ、裏面には思春期の性が埋め込まれているのだ。

---

## ●美少女ゲームの歴史

---

美少女ゲームの歴史は、1982年に発売された『ナイトライフ』に始まると言われている。しかし、『ナイトライフ』は、安全日を計算したり体位の手ほどきを行ったりするソフトで、ポルノとは言えないものだった。あくまでも既婚者向けのソフトであって、男性にオナニーさせることを目的とした商品ではなかった。『ナイトライフ』をアダルトソフトの発祥と言うことはできても、美少女ゲームの元祖と宣言することはできない。その後の83～84年に発売されたソフトについても、絵柄は極端にロリコンか大人かの二極で、美少女と呼べるものは多くなかった。70年代のコミック世界でも、ポルノチックな世界は極端なロリコンか劇画調の大人しかなかったという。黎明期のPCアダルトゲームの状況は、70年代のコミックの状況に似ている。

---

## ●元祖は『天使たちの午後』

---

創成期のアダルトゲームは、パズルゲームをクリアしたり野球拳で勝ったりしたあとにご褒美的にエッチなCGが表示されるというもので、操作方法にしても自らキーボードを叩いて文字を入力するコマンド入力方式だったり、今の美少女ゲームとはかなり違っていた。

真の意味で美少女ゲームが誕生するのは、85年の『天使たちの午後』(JAST)からだ。この時、アダルトゲームの世界に最もセンセーショナルに「美少女」が登場することになる。『天使たちの午後』では、極端なロリコンでもなく、また劇画調の大人でも実写を取り込んだものでもなく、思春期の思慕対象&性愛対象としてのヒロイン・美少女が前面に押し出されていた。そして、それにプレイヤーたちが熱狂したのだ。美少女ゲームの歴史は、1985年の『天使たちの午後』で始まるのである。

『天使たちの午後』は、2つの意味で革命性を持っていた。1つは、アダルトソフトの世界で、「思春期の恋愛と性愛」の対象としての「美少女」を前面に出したということ。もう1つは、学園青春ものを切り開いたこと。美少女が思春期の思慕を含んでいる以上、学園は切り離せない。『天使たちの

午後』は、アダルトソフトの世界に「**美少女**」と「**学園**」を同時に持ち込み、美少女ゲームの世界を創始したのだ。

---

### ●感情移入の発明

---

その4年後の89年、美少女ゲームの世界に大きな変化が起きる。エルフから発売されたRPG『ドラゴンナイト』によって、**ゲーム性とストーリー性を追求する流れ**が生まれたのだ。この場合のゲーム性とは、プレイヤーが選択や行動をすることによって、インタラクティブ性と「自分が操作&左右している」という主体性の感覚を味わえることである。

さらに3年後の92年、『ドラゴンナイト』を上回る大きな革命が起きる。『同級生』（エルフ）が「**恋愛**」という要素と「**ヒロインの内面**」という要素を持ち込んだのだ。**感情移入の革命**である。

コミュニケーションを通して、ヒロインと距離を詰め、ついに両思いになり、最後にセックスでクライマックスに達する。そして、ヒロインと一体感を味わう。「性的クライマックス」と「恋愛的達成」とが、物語のクライマックスで重ねられる。こうして、ただのオナニーのオカズであった美少女ゲームの世界に、ヒロインへの感情移入という流れが本格的に生まれたのだ。美少女ゲームは、難題をクリアしたあとにご褒美のCGを拝むものから、物語世界のヒロインと恋愛するものへと変身したのだ。系譜を受け継ぐ作品として、『ワーズワース』（エルフ、93年）がある。

ゲーム性とストーリーを追求する流れは、93年12月22日発売の『河原崎家の一族』（シルキーズ）の発売によって、マルチストーリー&マルチエンディングという流れに向かう。94年に発売された『DESIRE～背徳の螺旋～』（シーズウェア）も、その流れの中で生まれた傑作の1つである。95年には、攻略本なしではプレイできない『同級生2』が発売、さらに96年末にはゲーム性の到達点、剣乃ゆきひろ企画・シナリオの『この世の果てで恋を唄う少女YU-NO』（エルフ）が発売される。だが、これがひとつの終焉だった。翌97年にLeafから発売された『To Heart』の登場によって、ゲーム性とストーリー性の同時追求ではなく、**感情移入とストーリー性の同時追求**が大きな流れになっていく。

『補足 ゲーム性追求の流れについて。90年には、RPG『闘神都市』（アリスソフト）が発売されて、好評を博している。東のエルフ、西のアリスソフトの幕開けだった。94年には続編の『闘神都市II』がリリースされている。

---

### ●抜きゲーでのゲーム性と性的革命

---

89年から96年までの美少女ゲームには、ゲーム性の追求という要素が必ず入っていた。それは抜きゲーと呼ばれるポルノ性重視のゲームでも同じである。

95年は、抜きゲーにとってエポックメイキングな年だった。SM調教専門のブランドPILから、『SEEK～地下室の牝奴隷達～』が発売されたのだ。企画・シナリオは田所広成。調教シミュレーションゲームだった。業界初のSMをメインに据えたゲームである。美少女ゲームは、ある1つの性的嗜好を主軸にすることはなかった。だが、『SEEK』は、1つの明確な性的嗜好を据えても商品として通用することを証明してみせたのである。その意味で、性的革命と呼ぶべき革新性があった。その革新性と先駆性が、後に誕生する巨乳フェチゲームの受容を容易にすることになる。

同年95年には『学園ソドム ～教室の牝奴隷達～』（PIL）が発売されている。リアルタイムシミュレーションと呼ばれる、時間制限の選択式ゲームだった。当時はゲーム性に対する要求が市場に強くあり、ゲーム性を放棄した美少女ゲームをつくることは不可能に近い状況だった。どんなゲームでも、何らかのゲーム性＝「ユーザーがゲームに参加している感覚を味わわせること」を有していたのである。ぼくが業界に入ったのは95年6月だが、当時企画したゲームも、マルチエンディングのAVGだったり、SLGだったり、必ずゲーム性を加えるようにしていた。

だが、97年から状況が転変する。

---

### ●参加するメディアから物語を見るメディアへ

---

萌芽は96年だった。この年に、すでに時代の変化は現れていた（決定的となったのは、97年である）。

『同級生』や『同級生 2』は、マップ画面を動き回る、ゲーム性の高いものだった。つまり、積極的に参加するものだった。参加するメディアと言ってもいいだろう。

だが、ゲーム性よりもストーリー性を追求する流れが96年に流れを形成しはじめる。それは感動を味わわせるゲームという形をとっていた。96年に発売された代表作を並べてみる。

『雫』 (Leaf、96年1月26日)

『痕』 (Leaf、96年7月26日)

感情移入の追求は、感動の追求へと深度を深めたのである。この延長線に、97年の『To Heart』が現れる。『To Heart』の登場によって、美少女ゲームは大きく「感動」と「ストーリー」という方向にシフトした。さらに、プレイヤーが参加してインタラクティブ性と主体性を楽しむメディアとしてではなく、物語を「読む＝見る」メディアとしての流れが生まれた。そして「感動とストーリー性の追求」と「物語を鑑賞するメディアとしての流れ」の中で、泣きゲーが現れることになる。

---

### ●泣きゲーの誕生

---

泣きゲーとは、「性的クライマックスと恋愛的達成」の合一を物語の頂点に持ってくるのではなく、「ヒロインの不幸な境遇に対して涙する悲劇的到達点」を物語の頂点に持ってくるゲームのことである。「性的カタルシス&恋愛的達成感」をメインのカタルシスとして用意するのではなく、「涙のカタルシス」をメインの、そして唯一のカタルシスとして用意するゲームのことだ。感動の追求を極限に進めたものと言っていい。

嚙矢は『ONE ～輝く季節へ～』 (Tactics、98年5月29日) である。次に『Kanon』 (Key、99年6月4日)、『加奈 ～いもうと～』 (D.O.、99年6月25日) がつづく。この2作のヒット (中でも前者) によって、美少女ゲームは泣きゲーの時代に突入した。そしてこの泣きゲーブームによって、いっそう「感動とストーリー性」を追求する流れが業界全体に広まることになる。逆

にマルチストーリー&マルチエンディングという「ゲーム性追求」の流れは落ち着くことになる。ただし、市場全体としてはゲーム性への配慮はまだ消えてはいない。

「感動とストーリー性」追求の流れをさらに強化したのは、2000年発売の『AIR』（key）だった。当時としては大容量にもかかわらず選択肢が少なく、物語を「読む＝見る」メディアとしての側面が非常に強い作品だった。

『AIR』は、後述するように、第一次ボリュームインフレーションを引き起こすことになる。

『Air』の大ヒットにより、物語を読む＝見るメディアへの流れは強化され、メーカーはシフトを始めることになる。どのメーカーもストーリー性を追求するような流れが、美少女ゲーム全体を埋め尽くしていくことになる。その中で生まれたのが、『Phantom -PHANTOM OF INFERNO-』（ニトロプラス、2000年）である。

---

#### ●ラノベ系ストーリーゲームの興隆

---

美少女ゲームは、インタラクティブ性を楽しむものというよりも、物語を音と文字と映像で「読む＝見る」ためのものという側面をどんどん強めていく。それはライトノベルへの接近を意味していた。物語を楽しむということは、美少女ゲームをライトノベルに近い存在として扱うということである。そしてその接近を象徴するかのように、「感動とストーリー性」を追求する流れは、純然たる「ストーリー性の追求」という分派を生むことになる。その分派をリードしたのが、ニトロプラスである。

感動とストーリー性の追求に背を向けて純然たるストーリー性を追求すること。それは感動や泣きへの決別＝差別化を意味していた。その差別化は、学園ロマンスからの決別でもあった。そしてそれは、必然的に非日常性の導入（ファンタジー性やSF性の導入）をみ意味していた。ライトノベルは、非日常性の高い作品が多い。内容的にも、また存在的にも、ライトノベルに近いものへ向かうことが宿命づけられていたということである。そしてその必然的結果として、ライトノベル的な意匠をまとったストーリー性の追求が行なわれていくことになる。この場合のライトノベル的な意匠とは、「2010

年代のライトノベル」ではなく、「90年代頃のライトノベル」的な意匠のことである。

『Air』のような泣きゲーや『To Heart』など、感動を追求するゲームを「感動系ストーリーゲーム」だと呼ぶのなら、ラノベ的な意匠をまとったストーリー性を追求するゲームは、「**ラノベ系ストーリーゲーム**」と呼べるかもしれない。ゲーム性という意味では比較的小さいタイプで、ライトノベルと美少女ゲームの混合体に近い形態。

ラノベ系ストーリーゲームの元祖的存在がニトロプラスだとすれば、ラノベ系ストーリーゲームの流れを決定づけたのが、『Fate/stay night』（TYPE-MOON、2004）である。2004年、『Fate/stay night』は、ゲーム性追求の流れに引導を渡し、第二次ボリュームインフレーションを引き起こすことになる。『Fate/stay night』以降、ゲーム性を追求する流れは非常に限定的な状態になっている。ゲーム性の高いソフトを出していいのはすでにゲーム力のあるブランドとして名前が確立している数社のみ、それ以外に対してはユーザーが高いゲーム性を望まなくなっている。

現在の美少女ゲームの流れは、ラノベ系ストーリーゲームの延長線上に位置づけることができる。今後もラノベ系ストーリーゲームはリリースされ、ヒットチャートに名を連ねていくことになるだろう。

---

### ●巨乳フェチゲームと『M I L K・ジャンキー』

---

ラノベ系ストーリーゲームが興隆する中、美少女ゲームにおいて性的嗜好の大きな変化が現れようとしていた。

**巨乳革命**である。

美少女ゲームでは、たとえば5人いるヒロインのうち1人は巨乳という巨乳的配慮が行なわれてきたが、しかし、パイズリはあまり用意されていなかった。だが、2002年頃から、パイズリがゲーム中に取り入れられるようになる。その中で現れたのが、『**M I L K・ジャンキー**』（ブルゲ ON DEM AND、2003年9月19日）だった。ぼくの代表作の1つである。

『M I L K・ジャンキー』は、美少女ゲーム史上、初めて巨乳フェチに特化した作品だった。ヒロインは2人だが、2人とも巨乳。主人公の視線は常に



バストに注がれる。エッチシーンに入ると、「服の上からタッチする／激しく揉み／乳首をつまむ」といった選択肢が表示され、心ゆくまで巨乳フェチプレイを堪能することになる。

『M I L K・ジャンキー』は、ヒット作となり、2004年には『M I L K・ジャンキー2』が、2005年には『M I L K・ジャンキー3』がつくられた。2003年以降、美少女ゲームに巨乳ヒロインが増えることになる。2003年はまさに巨乳革命の年であり、それを引き起こしたのが、『M I L K・ジャンキー』だった。だが、『M I L K・ジャンキー』シリーズの終了とほぼ同時に、ゲーム性（インタラクティブ性）へのニーズは急速に衰退し、そのニーズは限定的な数社にのみ向けられることになる。

---

### ●恋愛性とイチャイチャ性

---

85年、美少女ゲームの誕生。

89年、ゲーム性とストーリー性を追求する流れの誕生。

92年、「恋愛」と「ヒロインの内面」という要素の導入。感情移入の革命。

93年12月、ゲーム性追求の強化（マルチストーリー&マルチエンディング）

95年、Windows革命。

97年、感動とストーリー性の追求。

2000年、「参加するメディア」から「物語を読む＝見るメディア」へ。

2004年、ラノベ系ストーリーゲームの時代へ。

美少女ゲーム誕生からの年表を眺めると、ざっとこんな感じになる。だいたい3年ごとにマーケットの変化が起きている。

そして2006年、『キミキス』（エンターブレイン）と『To Heart X-RATED』（Leaf）によって2つの変化が発生、2つの強制力が、強く美少女ゲーム市場に働くことになった。

**恋愛化とイチャエロ化**である。

恋愛化は、『キミキス』によってもたらされたもので、「とにかくどんなゲームに対しても恋愛的要素を求める」という流れ。イチャエロ化は、『To

Heart X-RATED』によってもたらされたもので、「仲良くなったヒロインと  
いちゃいちゃしたり濃厚なエロをしたりしたい」という流れだ。この2つに  
より、恋愛化とイチャエロ化を受け入れられない凌辱ゲームは苦難を強いら  
れることになる。

---

### ●ライトノベルの影響

---

2004～5年、ライトノベルではシリーズ数百万部のメガヒット商品が出て  
盛況を迎える。ラノベバブルである。その影響が、2008年頃から美少女ゲー  
ムにも現れる。ユーザーの多くが、抜きゲーであろうと凌辱ゲームであろう  
と、どんなゲームに対してもラノベなみの高いストーリー性やラノベなみの  
スケール性を求めるようになったのだ。

凌辱ゲームも抜きゲーも、ストーリー性がないわけではない。<sup>ストーリー</sup>筋書きはあ  
る。しかし、ラノベほどの高いストーリー性を持っているわけではない。

ストーリーの面白さとは、お話に込められたネタのスケール性とネタの密  
度である。スケールが大きく、密度が高いほど面白くなる。しかし、凌辱ゲー  
ムも抜きゲーも、その双方を満たすのが難しい。結果、密度の高いお話しに  
慣れた新規ユーザー（若い顧客）たちは、抜きゲーを「（お話が）薄い」と  
評価する。館ものならばミステリー性とストーリー密度を上げることはでき  
るが、それ以外のお手軽抜きゲーは評価されづらいことになる。抜きゲーと  
凌辱ゲームを取り巻く状況が厳しくなったのだ。

2008年になるとラノベブームの頃に中学生だった子たちが美少女ゲームに  
参入、抜きゲーはストーリー性の低いもの、ストーリー性の薄いものとして  
評価を下げ、凌辱ゲームと抜きゲーは売り上げを減少させることになる。そ  
してゲームのラノベ化——美少女ゲームに対してラノベ的な高いストーリー  
性を求める流れ——は強化されていくことになる。そして、それはラノベ系  
ストーリーゲームをメインシーンに押し上げることになる。

だが、ストーリー性の追求は、美少女ゲームの世界に一つの問題を提起す  
ることになる。**ボリュームインフレーション**である。だが、ボリュームイン  
フレーションについて説明する前に、美少女ゲームの世界を牽引したクリエイ  
ターについて触れておこう。

---

## ●時代をリードしたクリエイター

---

96年まで、90年代をリードした作り手は、蛭田昌人<sup>ひるた まさと</sup>と菅野ひろゆき（当時の筆名は剣乃ゆきひろ<sup>けんの</sup>）だった。蛭田昌人は『同級生』『同級生2』『河原崎家の一族』『ドラゴンナイト』シリーズ、『ワースワース』を生み出し、菅野ひろゆきは『DESIRE～背徳の螺旋～』『EVE burst error』『この世界の果てで恋を唄う少女YU-NO』を生み出した。

しかし、96年から『雫』『痕』など、ヴィジュアルノベル形式を引っさげて高橋龍也<sup>たつや</sup>が時代を先導することになる。特に『To Heart』は、同世代と次世代の作り手たちに絶大な影響を与えた。

99年からは『kanon』の久弥直樹<sup>ひさや</sup>と麻枝准<sup>まへだ</sup>が泣きゲーブームを巻き起こし、2000年代前半は『AIR』『CLANNAD』の麻枝准と、『魔法少女まどか☆マギカ』の脚本を書いたニトロプラスの虚淵玄<sup>うろふちげん</sup>がラノベ系ストーリーゲームをリード、2004年からは『Fate/stay night』の奈須きのこが2000年代（ゼロ年代）のメインストリームとなっている。なお、麻枝准は2004年から一般作品に活動の拠点を変更、高橋龍也もアニメの仕事を中心としている。虚淵玄はアニメや特撮など、ブラウン管の世界に主戦場を移して、美少女ゲーム出身者として最も成功を勝ち取っている。田中ロミオも美少女ゲームのシナリオライターとしても、またライトノベル作家としても、成功を収めている。『ゼロの使い魔』で累計450万部の大ヒットを記録した故ヤマグチノボルも、美少女ゲームのシナリオを書いていた。美少女ゲームというマイナー世界の作り手が、一般のラノベやアニメなどのメジャーの世界に流れ込むというストリームは、今後もつづいていくだろう。

---

## ●ボリュームインフレーション

---

では、ボリュームインフレーションに戻ろう。

DOS時代の頃は、CG差分も立ちポーズ差分もほとんどなく、シナリオ容量も少ないものだった。95年には、1本7800円のゲームで200KBのシナリオを書くと、「200KBは超えないで、もっと少なくして」と言われる始末だった。

この頃、表情差分はほとんどなく、エッチCGでも射精差分以外差分はなかった。98年では、シナリオ250KB&イベントCG90枚で、6800円。表情差分は1キャラにつき3~5パターンだった。シナリオ500KB&イベントCG110枚で7800円でも、容量が少ないと言われることはなかった。

だが、今はオープニングアニメーションがついている。ヴォーカルもある。アフターエフェクトを使ってCGをアニメーションさせるものもある。立ちポーズ差分も2.3倍、CG差分も倍以上になっている。シナリオは4倍、5倍、ひどいところだと10倍にふくれあがっている。2005年には1.5MBないと文句を言われてしまうという風潮だったが、2009年あたりから2MBに達している。2012年でも、標準は2MBという状況だ。これは他のエンターテインメント業界ではありえないことだ。マンガの1冊あたりの頁数も、映画の上映時間も増加していない。ぼくも以前、ある小説を書く時に「250~253頁の間でおさめてください」と言われたことがある。他の業界では尺の問題が強く機能しているのに、美少女ゲームだけは例外なのだ。その背景には、CD-ROMとDVD-ROMという二段階によるメディアの大容量化がある。でも、それだけではテキストのボリュームインフレーションが起きなかったのも事実だ。

ボリュームインフレーションのきっかけは、『AIR』までたどることができる。2000年に『Air』が大ヒットしたこと、さらにそのシナリオ容量が1MBあるという噂——その2つの情報に動かされて、業界人たちが『Air』に追随したのである。彼らが模倣したのは、「泣きゲー」という特色<sup>カラー</sup>だけではなく、シナリオボリュームもだった。ボリュームインフレーションの始まりである。さらに『Fate/stay night』（2004）の大ヒットによってボリュームインフレーションに拍車<sup>カマ</sup>が掛かり、さらにシナリオ量は増大。現在につながっている。

まとめればこういうことだ。「ボリュームインフレーションは、2つの理由、すなわち「CD-ROM⇒DVD-ROMというメディアの大容量化」というハード的な理由と、「大規模シナリオ量を誇るゲームのヒット」というソフト的な理由が重なって生み出された」ということである。

-----  
●効かないつまみ  
-----

ボリュームインフレーションを支えているのは、ユーザーの声だ。1ヒロインのルートに対して400KBを用意したのに短いと言われた、テキスト総量2MBを用意したのにボリューム不足だと言われた。そういう直接の言葉だ。

だが、実はボリュームをあげてもあまり売り上げには影響しない。あるゲームでは、2作目、3作目となるにつれてテキストボリュームを1.4倍、2倍と増加したが、売り上げに影響はなかった。コストパフォーマンスがよかったのは、シナリオ量が一番少なかった1作目だった。

ゲームの要素には、ここをあげるとセールスが伸びるというつまみがいくつかある。起用する原画家、CGのクオリティ……などなど。そのつまみの中で、シナリオボリュームというつまみはリスクの高い、有効性の低いつまみなのだ。ボリュームを増大させてユーザーの満足度やセールスをあげようとすると、2倍以上の増加が必要だ。だが、それではコストがかかりすぎてペイラインを引き上げてしまう。ボリュームを上げてコストを増やしても、それに見合うだけの利益が出ないという状況になっているのだ。

テキストボリュームを増やした時、減るのはボリュームに対する不満の声である。だが、不満の声を減らしても、売り上げは増えない。逆に手間がかかる分、コスト（お金と時間）が増加する。このコストインフレーションとボリュームインフレーションが、美少女ゲーム業界を圧迫している。

-----

### ●萌え絵の問題

-----

さらに状況を難しくしているのは、絵柄の単一化だ。DOS時代からWindows初期の美少女ゲームは、大人っぽい絵もあり、80年代風のアニメ絵もあり、萌え絵もあり、ロリ絵もありと多様性で潤っていたのだが、現在はほとんど萌え絵に単一化されている。

萌え絵が決して悪いというわけではない。萌え絵は、日本人が持つ美学「かわいい」を突き詰めたひとつの美である。日本が持つロリコン文化も「かわいい」と結びついたひとつの文化であって、決して欧米の狭小な倫理観で断罪されるべきものではない。

しかし、萌え絵は誰もが好める絵柄というわけではない。萌え絵がだめという人たちもいる。けれども、ほとんど萌え絵ばかりという状況になってし

まうと、絵を受け入れられない人たちが美少女ゲームのパッケージ市場から離れてしまう。

2003年から2008年の間に、パッケージ市場は4～5割ほどの規模に縮小。対して様々な絵柄という多様性を持った低価格のダウンロードゲーム市場は、萌え絵一辺倒に耐えられなくなったユーザーを受け止めるかのように拡大した。

DLsite Maniaxの年間ランキングトップ10に入るソフト10本の合計本数を見てみると、ダウンロードゲームバブルが2004年頃に始まったことがわかる。2000年～2002年までは1万本台だったのが、2003年に3万3000本。2004年は5万本台。2005年は7万6000本、2006年は8万本。2007～2009年までは約6万4000本。2010年に8万9000本、2011年～2012年は約8万本。2013年は約10万本。このデータは、2009年のリーマンショック以降、高価なパッケージ市場から安価なダウンロード市場へ顧客が流れたということを暗示しているのかもしれない。

ちなみにランキング10位のソフトの本数を追跡すると

2000年……857本  
2001年……1049本  
2002年……1418本  
2003年……2577本  
**2004年……4224本**  
2005年……5199本  
2006年……5591本  
2007年……4755本  
2008年……4932本  
2009年……5095本  
2010年……6405本  
2011年……6736本  
2012年……6872本  
2013年……8161本

やはり2004年に急激な上昇があることがわかる。エロゲー批評空間でも、登録されている同人ゲームの件数を追いかけると、

95年	0本
96年	0本
97年	1本
98年	4本
99年	7本
00年	13本
01年	17本
02年	23本
03年	37本
04年	73本
05年	120本
06年	121本
07年	175本
08年	200本
09年	188本
10年	206本
11年	206本
12年	149本
13年	97本

やはり2004年に急激な上昇が起きている。**2004年は同人ゲーム元年である。**奇しくも、ラノベバブルが始まったのと同じ年だ。

-----

●大手に追随せずにオンリーワンを

-----

エンターテインメントは、「量さえあればOK」という学生向け食堂の世界ではない。基本的にはグルメの世界だ。また、ユーザーの意見の中にも、聞くべき意見と聞いてはいけない意見がある。

かつてDOS時代、1ゲームあたりの規模はフロッピーディスク5、6枚だった。エルフだけ14、5枚だった。でも、「エルフがやっているから自分の会社も… …！」というメーカーはなかった。あそこは特別という考え方で、自分たちは自分たちの本分を貫いていたのだろう。

DOS時代のフロッピーディスクからDVD-ROMへの容量変化、エンターテインメントをめぐるバトルロワイヤル状況など、時代は確かに違う。でも、オンリーワンを目指すソフトハウスが、ボリュームにおいても大手と足並みをそろえてワン・オブ・ゼムになる必要はあるまい。少なくとも、ボリューム競争に乗っかる必要はない。それは資金力のあるソフトハウスに任せて、他のソフトハウスは違う戦略を考えるという英断が必要になるだろう。自分の会社を救うため、そして美少女ゲーム業界を救うためにも、内容やボリュームにおいてオンリーワンを貫いてほしい。美少女ゲーム業界は、多くのクリエイターをライトノベル業界にも送り込んでいる。秋葉系文化の重要な一翼である。この世界がなくならないように、みなさんにもがんばってほしい。

-----

### ●主人公像の変化

-----

美少女ゲームには、だいたい3年単位で変化が訪れる。それも、2000-2001年に変化が起きると、その次には2003-2004年に変化が起きるというように、年をまたぐ形でやってくる。そして同様の変化は、主人公にも生じる。

『同級生』や『同級生2』が大きな力を持っていた96年頃までは、一匹狼で喧嘩が強くて口が悪くて、でも、人間的に一本通っているという主人公が中心だった。やりたいことは特別にないけれど、それで悩んでいるわけでもなく、毎日<sup>ひょうひょう</sup>を飄々と生きている。学校やクラスという共同体の中では外れたポジションにいるけれど、自分の内面に閉じこもっているわけではなく、事件が起これば社会に積極的に関わろうとする。主人公は、アクが強いけれど、男性性（男らしさ）も人間性も高い理想の存在として描かれていた。平たくいえば、「いいヤツ」だ。その中に、人間的成長を描いた<sup>ビルドゥングスロマン</sup>教養小説の薫りを感じる人がいたとしても、不思議はない。



---

## ●『To Heart』以後

---

ところが、『To Heart』の出現から様子が変わりだす。主人公のひろゆきは、ゲームの冒頭で先輩の女の子とぶつかってしまう。先輩は尻餅をついてしまうのだが、その時のひろゆきの言葉が、「どうしたの？」。

『同級生2』の主人公なら「わりい」と言って手を差し出しただろう。でも、ひろゆきは質問だけ。人間の器が縮小し、熱さがなくなり、クールな傍観者になっている。さらにある泣きゲーでは、女の子に対して小学生みたいな悪戯をする意地悪な少年でありながら、内部に孤独を抱え込んだ存在として主人公が描かれている。平たく言えば、「意地悪だけどかわいそうなヤツ」だ。高い人間性や男らしさの代わりに浮上してきたのは、主人公自身の内面、感傷的な部分だ。理想の自分像を懐きつづけるのはしんどくなっちゃったということなのだろう。この内面的志向は、『新世紀エヴァンゲリオン』に呼応している。

---

## ●ヘタレの誕生

---

2000年に発売された『AIR』では、主人公はカラスとして、非常に透明な存在として、ただ物語を眺めるものとして描かれる。主人公の透明度が行き着くところまでたどりついた1つの地点と言える。そしてこのカラスに象徴されるように、美少女ゲームの主人公は透明度を増していくことになる。より深く物語に没入するために『同級生』的なアクも取り払われ、高い男性性や高い人間性は余計なものとして敬遠されるようになる。しかし、それが思いがけない副産物を生み出すことになる。男性性（男らしさ）が後退したために、その結果として男らしさがまったくない主人公——優柔不断で決断できない、ヘタレな主人公を生み出すことになったのだ。

さらに男らしさの後退は、2005年頃には女性化した主人公を生むことになる。その代表的なものが、キャラメルBOXの『乙女はお姉さまに恋して<sup>ボク</sup>る』、通称「おとボク」だ。このゲームの中で、主人公は女装して女子校に通っている。

96年までの主人公は、自分の理想の姿だった。プレイヤーが現実を持っている属性はほとんど含まれていなかった。しかし、97年以降は、プレイヤーが抱え込んでいる現実が、主人公の内面に部分的に取り入れられるようになる。と同時に人間性と男性性が衰退し、男性性の衰退は男らしさから女々しさの方に向かい、かたやヘタレというヴァリエーションに、かたや女性化した主人公という到達点にたどりつくことになる。そして、その反動が起きる。

---

### ●顔出しする主人公

---

伝統的に美少女ゲームの主人公は、顔のない存在として描かれてきた。ゼロ人称という性質ゆえに、主人公の目は前髪やトリミングで巧妙に隠されてきた。ところがラノベ系ストーリーゲームの流行によって、三人称的な、顔のある主人公が描かれるようになったのだ。もちろん流れとしては一部だが、まるでマンガの主人公のようにキャラが立っていて、他のキャラクターと同じように顔が表示されるゲームが発売されるようになっている。

「三人称的な主人公」や「主人公の顔出し」の背景には、プレイスタイルの変化がある。美少女ゲーム自体をゼロ人称的に感情移入してプレイするのではなく、第三者的に眺めてプレイするユーザーが増えているのだ。ぼくのサイトでは、2008年の時点で4割の人が第三者的に眺めながらプレイしているというアンケート結果が出ている。実際に、「ぼくは」という一人称のスタイルではなく、「〇〇は」という三人称のスタイルで書かれるゲームも発売されるようになっている。ぼくも何作かつくった。

ただ、だからといって美少女ゲームの本質まで変わるかというと、そうはなるまい。物理的・金銭的な制限から、美少女ゲームは主観ショットで描かれている。主観ショットである以上、本質はゼロ人称でありつづけるだろう。

---

### ●厨二病

---

キャラの立った主人公は、ひとつの病的な<sup>ヴァリエーション</sup>変異形を産み落としている。厨二病である。

キャラが立ったオレサマキャラクターは、力量のある、人間性の高い書き

手が描くとしっかりした中身のある人物造形になる。しかし、そうでない場合は薄っぺらい、中学生のような内面になってしまう。それを厨二病<sup>ちゅうにびょう</sup>と言う。

厨二病の流行は、「もうこんな勘違いオレサマいらないよ」という空気を蔓延させることになった。あまりにもだめだめなオレサマ主人公が増えて、ユーザーも嫌気が差してしまったのである。その嫌厭の空気が準備したのが、器が大きくやわらかな主人公の登場だった。『巨乳ファンタジー』の主人公リュート・ヘンデがその代表例だ。リュート・ヘンデのような、頓智が利いてやわらかな感じの大器の持ち主は、『同級生2』の主人公からオレサマ的な部分を除去し、印象をソフトにしたものとして捉えることができるだろう。

### ●興隆するダウンロードゲーム市場

ダウンロードゲーム市場は、基本的に美少女ゲームのパッケージ市場——パッケージ製品の販売を主とする市場——とは別の市場だ。パッケージ市場で培った考え方が通用しない場所である。硬式テニスとソフトテニスと同じくらいの違いがあると考えた方がいい。97-99年のWindowsバブルの頃、別業界の人たちが美少女ゲームは儲かると思ってパッケージ業界に参入したが、すぐ撤退している。簡単に儲かるとしてダウンロードゲーム市場に飛び込むと、彼らの二の舞になる。敗北のダンスが好きな人は、安易な気持ちでどうぞ。

ダウンロードゲーム市場での価格は、1000円～2600円あたりに散らばっている。ボリュームも少なく、イベントCGで10～30枚、テキストにして100～300KB程度の世界だ。商業ゲームということで限定すると、この世界の開拓者は、2003年に参入したlilithである。

ダウンロードゲーム市場には、パッケージ市場にはない特徴がいくつかある。

1つめは、**同人ゲームとの激しい争いに巻き込まれること**。一見、ダウンロードゲーム市場は薔薇色に見える。固定費が掛からないし、ゲームのボリュームも少ないから手軽にお金を稼げると期待してしまう。ところが、ダウンロードゲーム市場は非常に過密な競合状態にある。リリースしたはいいが、次から次へと発売される同人ゲームに埋め尽くされてたちまち目立たなくな

り、ダウンロード数があがらず焦るという結果に陥る。

2つめは、**ユーザーの平均年齢の高さ**だ。ダウンロードゲーム市場の方がパッケージ市場より高いと言われている。ユーザーにはクレジットカード保持者が多いという事実も、それを示している。陵辱ものや熟女ものが売れているということから顧客の性的メンタリティを考えると、パッケージ市場に比べると物理的年齢も性的年齢も高いということが推測できる。カード使用者が多いという事実も、それを示唆している。パッケージ市場の平均年齢が25～27歳あたりだとすれば、ダウンロードゲームは35歳付近だろう。

3つめは、絵の多様性があるということ。比較的年齢層の高い人向けの絵柄も、ダウンロード市場では受け入れられている。

4つめは、萌えゲーのオリジナルがほとんど不発に終わるということ。年齢の高い人たちがダウンロードゲームというミニマムプライスに対して求めるものは、パッケージ市場とは違う。ダウンロードゲーム市場で求められているのは、即物性だ。つまり、抜けるかどうかということ。その意味ではハードポルノ（フランス書院文庫のような、オジサン向けポルノ小説）に近い世界であると言えるだろう。

ただし、ハードポルノをそのまま持ってくれば通用するというわけではない。フランス書院の黒本などのハードポルノのメインの客層は、40～50代。ダウンロードゲーム市場と10歳以上の開きがある。ちなみに新書のメインの客層は、50～60代である。

ダウンロードゲーム市場は、シナリオライターが経験を積むには最高の場所だ。シナリオの力はサブシナリオをこなした数ではなく、単独で1本のゲームをつくった数によって伸びるので、テキスト量が少ないダウンロードゲーム市場は非常に都合がいい。

-----

#### ●戻せないボリュームのつまみ

-----

そのダウンロードゲーム市場にも、ボリュームインフレーションの危険が迫っている。ダウンロードゲーム市場は、低価格の世界だ。1本あたりの利益が少ない世界である。その世界でテキスト容量を500KBにしてみたり、差分を含めたイベントCGの総枚数を200枚以上にしてみたりすると、あとで

つけがまわってくる。

ボリュームのつまみには恐ろしい欠点がある。それは、一旦ボリュームのつまみをあげてしまうと、元に戻しづらいということだ。一番アピールしやすい部分であるがゆえに一番いじりたくなるつまみなのだが、一度ボリュームのつまみをあげてしまうと、元に戻した時にプーイングがやってくる。それがわかるために、ボリュームのつまみを戻せなくなってしまうのだ。そして売上げが伸びなくなった時、それがコスト面で自分の首を絞めることになる。

-----  
●90年代的フィクションとゼロ年代的フィクション  
-----

2011年には、美少女ゲーム市場の主軸が新人類ジュニア世代（86-91年生まれ）の子たちに移りはじめる。世代的区別はもはや有効ではないという考えもあるが、参考にならないわけではない。長い間、美少女ゲーム市場の中心的存在であったY世代（75-85年生まれ）の子たちに代わって彼らが中心に立った時、恐らく自ずと主人公像は変化を遂げるだろう。もちろん、時代を代表するソフトの姿も。

宇野常寛は『ゼロ年代の想像力』（早川書房）で、95年以降と2001年以降のフィクションの違いを、次のように分析している。地下鉄サリン事件が起きる95年以前は、「がんばれば生活が楽になる」「がんばれば生きている意味が見つかる」社会だった。85年から始まったバブル経済の影響で、まだ明るい未来を展望できる時代だった。日本経済はまだ強く、経済的に世界ナンバー2であることを実感できる時代だった。ところが95年以降、「がんばっても生活は楽にならない」「がんばっても生きている意味も見つからない」社会にシフトしてしまう。バブルは崩壊。就職は氷河期。明るい未来は描けない。そんな社会でがんばっても、何のために生きているのか、意味がわからなくなってしまふ。

95年を境に、「がんばれば、豊かになれる」「がんばれば、意味が見つかる」社会から「がんばっても、豊かになれる」「がんばっても、意味が見つからない」社会に変わってしまったのだ（同書、14-15頁）。その社会的シフトのショックを最も象徴的に描き出している作品が、95年にテレビ放映

が始まった『新世紀エヴァンゲリオン』である。この大ヒットアニメは、世代的にY世代に対応している。

主人公碇シンジは、「自分が何々する」という社会的実現を求めるのではなく、「自分は何々である」という自己像を無条件に承認してくれる存在を求める姿として描かれている。また、作品の中では《何が楽しいことかわからない、誰も教えてくれない不透明の世の中で、他者と関わり、何かを成そうとすれば必然的に誤り、誰かを傷つけて、自分も傷つくという絶望》（同書、16頁）も描かれている。

「がんばっても、意味がない世の中」という世界観の浸透は、教養小説的な物語や、社会変革を描く物語を後退させ、かわりに自己像——「ほんとうの自分」や「過去の精神的外傷」——の承認を求める内面的な物語を作家と消費者たちに選ばせたのだ。（同書、18頁）

かわりに自己像——「ほんとうの自分」や「過去の精神的外傷」——の商人を求める内面的な物語。まさに、泣きゲーだ。

---

### ●美少女ゲームの展望

---

対して、アメリカ同時多発テロが発生した2001年前後の社会変化は、「**何もしないでいると殺される**」社会への移行だ。「不透明な世の中で何かをしても意味がないし、何かをすれば誰かを傷つけてしまうから」といって何ももしないままでいると、格差社会の中でサバイバルできなくなってしまう。だから、とにかく考え、決断して、行動する。そのサヴァイブ感が最もよく表現された作品として、2003-06年に連載された『DEATH NOTE』（大場つぐみ・作、小幡健・画、集英社）が挙げられている。世代的に対応するものとしては、新人類ジュニア世代（86-91年生まれ）ということになるだろう。

恐らく、今後の美少女ゲームでも、生き残るために決断し、行動するというサヴァイブ感が増えていこう。それも恐らく、ライトノベル的な意匠をまとった形で展開されるに違いない。たとえば、<sup>アーヴァル</sup>ABHARの『水平線まで何マイル?-Deep Blue Sky & Pure White Wings-』（2008）のように。

美少女ゲームの主人公像も、何も決められない優柔不断なヘタレは少なくなり、自分で決めて自分で行動するタイプが増えていくかもしれない。仮死状態になっていたゲーム性が、若干復帰する可能性もある。

ただ、それでも90年代的フィクションがなくなることはないだろう。今はポストモダン。基本的には複数の宇宙が存在する世界だ。ある宇宙が別の宇宙に統合されて1つの流れとして進んでいくという近代的展開は起こりえないだろう。泣きとサバイバルが融合した、90年代的フィクションとゼロ年代的フィクションの結合体もリリースされていくことになるとぼくは予想している。

-----

### ●ダウンロードゲームの展望

-----

ダウンロードゲーム市場では、参入者はまだ増加するだろう。数字が出ると言われている陵辱ものや熟女ものにタイトルが集中する可能性があるが、なぜ両者が売れているのか、ユーザーの心理的理由と経済・社会的理由を突き止めない限り、赤字にぶつかる確率は高いだろう。

セールス的に可能性のあるジャンルは、陵辱や熟女ものだけではない。それ以外のジャンルを開拓したいものだ。

ダウンロードゲーム市場のニーズを見極め、テキスト量もイベントCGも増やさずにどれだけダウンロードゲーム市場に合わせた良質なゲームを作り込めるか。低ボリュームでお客さんをもてす良質なゲームを数多く期待したい。