

ユーザー及びファン心理から見た乙女ゲームの評価と考察 ～『光 GENJI ローラーパニック』を例に～

栗田 知佳

1987年、ジャニーズ事務所から光 GENJI というグループがデビューした。1989年3月、爆発的ヒットしていた最中、当グループをモデルにゲームが発売された。しかし、ゲームの存在について話題に触れている者は少なく、ゲームとしての評価も高くない。そこで、アイドルのファン心理やゲームユーザーが乙女ゲーム（およびシミュレーションゲーム）を手にする心理を通して、売れるか否かを分ける原因を検討し、アンジェリーク販売以前の乙女ゲームと呼んで差し支えないかを考察した。結果、選択肢の文言やグラフィック、ゲーム単体としての満足度など指摘を受けて然るべき点は多々あるが、キャラクターとの共同体験をコンセプトにし、利用者に満足感を与えた点については乙女ゲームに通ずるものがあるという結論を出すに至った。また、アイドルのファングッズとして売り出す一つの方法として新しい試みであること、当ゲームは当時売り上げが低迷していたディスクシステムや関連ソフトの売り上げに貢献したことから発売された意義があるゲームであるともいえる。しかし、当ゲームはあまり質が高くないタレントゲームに留まってしまい、女性にターゲットを絞ったゲーム展開に一石を投じる結果に至らなかったことは非常に残念である。ゲーム自体の評価については、プレイヤー、ゲーム雑誌ともにグラフィックについての評価が低かった。ビジュアルが売りであった彼らだったため、より際立ってしまったと言える。しかし、当時の環境や技術では限界があったこと、ディスクシステムの早急な販売数回復や当グループのブームが去らぬ内に作らなければならないなど時間的な制約があった中で開発を行っていた当時の状況が考察できた。反省点としてはアンジェリーク以外の乙女ゲームも題材として取り上げ比較をするべきであったこと、アンケートを採る際に「ファミリーコンピュータ Magazine」(1989)でなされていたゲームに対する5段階評価を取り入れ、比較しやすくするべきであったことが挙げられる。また、乙女ゲームのファンと当グループのファンについて双方とも深掘りをして検討し、結果を比較するべきであった。課題としては、当ゲームの開発者や関係者に直接話を聞くことができなかつたため二次資料等でしか論ずることができなかつた点である。当ゲームに限らず乙女ゲームは積極的に研究がなされている分野ではないため、今後更にこの分野の研究が進むことを期待したい。

(指導教員 上地 宏一)