

## エ〇ゲ史

- はじめに

アダルトゲームというと皆さんは顔をしかめるかもしれない。しかし、この作品たちの世界に捕らわれてしまった人間たちは数多く存在する。現在では一週間に一つは作品が発表されていると言われているほど増えていることがその証拠にならないだろうか。このようなジャンルがここまで発展していったのは日本だけかもしれない。

ところが、今現在このジャンルは風前の灯、いや過去の栄光に縋っているだけの存在に成り果ててしまっていると筆者自身は感じる。このような事態に陥ってしまった原因というのは内的要因・外的要因が共に在るのだが、その要因を挙げ、くだを巻くのはきわめて非生産的な行為であるのでここでは語らないことにする。それよりも未来はどのようになるかを考えるほうがよほど前向きである。人間は未だ完全な未来の予測は出来ていないが、過去を顧みて未来に繋げることや過去に埋もれてしまったアイデアを掘り起こす事は有用である。よって、このジャンルの過去を振り返ってみることで、そのアイデアたちを探っていくことにしよう。

- 黎明期

このジャンルの正確な始まりは、どういったものを起源とするかによって大きく変わってくる。ただ単に「性的描写を含むソフトウェア」という区分であれば、コーエーの黒歴史として有名な『ナイトライフ』(1982年)が挙げられるだろうし、現在のようなノベル形式のアダルトゲームは『天使たちの午後』(1985年)から始まった。

1983年から登場し始めたアダルトゲームは、エニックスの黒歴史である『マリちゃん危機一髪』(ジャンケンゲームだった)のようにシューティングやマージャン等の、ストーリーではなくゲームによって画像を出させるゲームも多く存在した。しかし、先ほど述べた天使たちの午後が登場したことを機に、シナリオによってCGを表示するゲームが増えていった。このころ主流だったハードウェアはPC-88などで、いわゆる8ビットCPU搭載機による作品が主だっており、メディアは5インチFDやテープが使われていた。

このころの作品は筆者はプレイしておらず、詳しいことは書けない。

- 成長期

『プリンセスメーカー』などの登場で、育成ゲームというジャンルがパソコンゲームに根付き、これがアダルトゲームに多大な影響を与え、シナリオに力点をおいた作品が増え始めた。16ビットパソコンの技術が、ある意味集大成を向かえグラフィックや処理能力の向上に伴い、アニメーションやボイス付属(『2ショットDIARY』(1993))という恐ろしいものまで登場していった。この頃にPC-98シリーズにおけるアダルトゲームのインターフェイスが確立した。まずオープニング画面でのLOAD、サウンド、CG、回想、オプションモードへ入れるなどの現在のものに通じるもの

も有ったが、大きく違うものもあった。

それはゲーム中での「選択肢」だ。

PC-98 時代のアダルトゲームのゲームとしての中核をなす部分はある場所です。どういった行動を起こすかで話が進むというものだ。まず何をするかを選び(たとえば「みる」「はなす」「いどう」といったものがある)、次にその行動の目的語を指定する(たとえば「みる」を選んだ場合、「つくえ」「おんなのこ」「せんせい」といったものが選べる)。そして、主人公がその行動を行った結果、情報が得られるなどのストーリー上の進展が見られる。この選択肢の形式は『天使たちの午後』を継承している(ただし、天使たちの午後の第一作では目的語がほとんど「前」「後」「左」「右」で具体性が無い)。

このような選択肢のおもしろさは、良く分からない行動が選択肢として存在するというものだろう。ちなみに、『校内写生』ではシリーズ中ほとんどにギャグの選択肢が存在する。次の場面に移るまで基本的に時間の流れは存在せず、選択がエンターキーによって行われるためエンターキーを押しっぱなしにすることで、無限ループが可能である。

これに加えて、途中で分岐の選択肢が出てくるようになった。「マルチシナリオエンディング」の登場である。ただ単に選択肢によってエンディングが決定するものや、「ある行動」を行わずに次の場面へ進んでしまったので「このようなエンディング」になったという、難易度の高いものも登場していった。このようにかなりの試行錯誤が続けられていったが、この中で発展を遂げていったのは「恋愛」というものを取り扱い、その結果として性的描写が有るというアダルトゲームの類だった。

選択肢を選び、テキストを読み、CGを見る。このような方向性へと向かっていくことになる(アリスソフトの『鬼畜王ランス』シリーズのようにシミュレーションゲームとの融合を果たした作品もこの頃多く発表されるのだが、ここでは記述しない)。

## ・ 転換期

1995 年に Windows95 が発売されると、これまでのDOS時代のパソコンとは大きく異った大衆にも分かりやすい操作性が受け、瞬く間に Windows は受け入れられていった。PC-98 にも Windows が搭載されるようになり、PC-98 の周辺機器の充実と莫大なこれまでの資産をそのまま使えることが受け、ずっとパソコンを使っていた人にも徐々に受け入れられた。この時代の大きな転換期において、アダルトゲーム業界も大きく動き始めることになる。

当時テレビアニメでセーラームーンやエヴァンゲリオンが大ヒットとなったことで日本における「オタク文化(笑)」が、市場においても拡大した事によりその一端を担わざるを得なくなった。『Pia キャロットへようこそ!!』(PC-98 で発売)がこの流れを作ったらしいのだが定かではない(メイド喫茶はこれが母体となっているという説もある)。

「ビジュアルノベル」というゲーム性がこれまでと比べて少ないジャンルが出たのもこの頃だ。正しい 選択肢を選び、テキストを読み、CGを見ることでストーリーが進んでいく。ゲーム性よりもストーリーが重視されるようになり、ほとんどのゲームが「ビジュアルノベル」の形式を取るようになり、これまでのゲームとは一線を画す事になる。

この流れを作ったのが「Leaf」というブランドである。ビジュアルノベル第一作『雫』と同様に作られた『痕』がヒットし、ロングセラーになったことや、『To Heart』がメディアミックス(コンシューマ版、アニメ版、漫画版など様々なものが出た)により、多くの人たちへと知られるようになったことで、その後のアダルトゲームのキャラ作りなどの原型を作り上げたという偉業を成し遂げた。

この頃になるとCGの色数が256色が当たり前となり、音楽もBGM・SEにFM音源やMIDIを使うのではなくMP3やWAV形式の音を直接波形として指定する形式へと移行していく。この結果として1作品あたりのゲームの容量が莫大なものになった。このことを受けメディアを一步進んだものが選ばれた。

CDである。

PC-98時代に使われていたFDに比べて容量は約1000倍(2DD形式のFDは約700KB)となり、この事実こそがゲームの大容量化を如実にあらわしているだろう。CDDA形式という当時カラオケソフトなどでよく用いられていた形式がゲームに採用されることが多かった(Windows版『To Heart』はこの形式である)。

Leafとはまた違ったストーリー重視の作品を出したのもあった。『ONE』である(この作品もアニメ化、漫画化などがされている)。主人公の消滅が起きる作品はこの作品の影響を受けている(『それは舞い散る桜のように』など)といわれるほどの成功を見せた。この作品の製作スタッフの一部がビジュアルアーツに移ることでできた「Key」というブランドによって「泣きゲー」というまた新たなジャンルが作られていった。

これらの作品が業界全体へ与えた影響は大きく、アダルトゲームであるはずなのにアダルトシーンが蔑ろにされることも起きるようになっていった。コンシューマー移植の為にアダルトシーンとそれ以外を分ける事が多くなった結果である。このことが今後どんどんメディア展開を狙ったアダルトゲームの増加を招く結果となる。

## ・ 成熟期

「Leaf」と「Key」がアダルトゲームを現在の形に作り上げてしばらくして、どんどんアダルトゲームはメディアミックスを意識するようになる。『月姫』がヒットするなど、同人サークルや新会社(スタッフの独立など)設立といった参入が増え、業界は拡大していった。

それと同時期に、『君が望む永遠』によって「鬱ゲー」と呼ばれるジャンルが新たに登場した。このジャンルは恋愛の裏の部分を描写しており、より精神面でのアダルトさがゲームにも要求されるようになった証でもある。このジャンルの定義自体がいまいちあいまいで、プレイヤー自身がどう捉えたかによって決定する。

軽いシナリオの作品、いわゆる純愛系と呼ばれる作風のアダルトゲームで義妹(最近では主人公の姉・妹は血はつながっていない設定となっていることが多い。)・幼馴染・いとこがメインヒロインとして登場することが多くなった。これはソフト倫理協会(通称ソフ倫)の規制が強くなったことを受けてのいわば反逆のようなものだろう。例えば『D.C.』では、作品のストーリーで核となるヒロインは義妹と幼馴染のいとこである。

このようにアダルトゲームの市場は、これまでと違い「泣きゲー」や「純愛もの」が増えていった。これを受け、「elf」や「アリスソフト」といった老舗ブランドはあえて鬼畜・陵辱ものやエロさを前面に出した作品などを出すことで、顧客を確保していく作戦を出した。

このようにストーリー重視の作品と、アダルトシーンの豊富さを重視した作品と二極分化していくことになる。最たる理由としては、ストーリーを重視した作品では一キャラあたりのシーンは減ってしまうからだ。『D.C.P.C.』ではアダルトシーンのあるキャラ数が13人という恐ろしい状況になってしまった。このように、キャラ数を増やすことで全体のアダルトシーンを増やす方法をとるところも出てきたのだ(実際昔に比べて1作品に登場する攻略可能キャラ(アダルトシーンの存在するキャラクター)は確実に増えている)。その点もう一方では、一キャラ辺りのアダルトシーンが数

十個存在することも多々ある。

さらに、これまでアダルトゲームの主人公といえば前髪で目を隠し、平凡なキャラクターにすることで存在感をなくす傾向にあったのが、特殊なバックボーンを持ち、他人と違った性格や技能を持ったキャラクターにする作品も増えていった。(『Kanon』では立ち絵が無かったが、『Air』では立ち絵が主人公にも用意されている。)これと呼応するように戦闘シーンや武器などを重視した「燃えゲー」と呼ばれるジャンルも出てくる(「Nitro+」や「propeller」の作品はその傾向が強い)。こういった事情によりますますアダルトシーンは減っていった。

しかしやはりアダルトシーンを重視した作品を多く出すメーカーも存在し(「アトリエかぐや」や「TinkerBell」など)、二極分化は激しくなっていく。

コンピュータ技術の進歩によって、表現の方法を新しいものにしていった作品も誕生した。いろいろと世間を騒がせた『School Days』(アニメーション?のようなもの)もその一つであるし、『マヴラヴオルタネィティブ』では乗り物酔いをしてしまうほど画面表示の方法が凝っていた。

メディア媒体もそれに合わせて進化していった。ゲーム自体の大容量化によって、CDでは不便になってしまったのだ(『マブラヴ』はCD5枚組で発売された)。CDの約7倍の容量を持つDVDの登場でCDDA形式のゲームは姿を消していった。その代わり、BGMにogg形式による圧縮を行い、自社製の特殊なフォーマットを行うメーカーが増えていった。今現在でもゲームの大容量化は進んでいる(『School Days』の続編『Summer Days』は本体約6ギガ、修正パッチが合計約2ギガというとんでもない容量をほこっている)。

#### ・ 未来への展望とあとがき

ここまで、過去について振り返ってみた。ここで私が最初に提示した、アダルトゲーム業界が今風前の灯と表現したのは何故か気付いている人も居るだろう。『To Heart』によってゲームに登場するヒロインたちをキャラによって区別し、多彩なキャラを用意するという流れが作り上げられたのだが、それをひどく合理化したような手法が多く見られるようになったと私は感じる。

キャラクターを記号の集合としか見てないような風潮が有るのだ。たしかにキャラクターを属性に分解し、多くの属性を一つのゲームの中に散りばめさせるのは、キャラを立たせるという意味でも、プレイヤーにとっつきやすさを与えるという意味でも正しい判断であるし、実際キャラクター産業(アニメ・マンガなど)の場では良く用いられる手法ではある。

しかし、行き過ぎた合理化によってキャラクターを属性の集合体に貶め、流行の属性を入れることで簡単にヒットを生み出し、アニメ化に持ち込もうとするという思惑も出てくるのだ。その結果キャラクターが個性を失い、多くの中に埋没してしまう。つまり忘れ去られてしまうのだ。こういったキャラクターの使い捨ての思想を私は良く思わないし、悲しく思う。

そもそも過去を振り返ってみると分かることだが、現在のアダルトゲームに宿る根底の思想は、『Pia キャロットへようこそ!!』が登場したことで、美少女を題材にしたゲームでも面白いことが出来るといった、キャラクターが有ってこそものなのだ。そういったものが『To Heart』や『Kanon』によって大々的にヒットとなり、今の形へと変わったと転換期で説明したが、現在においてもこの二作品は名作として名高いし、今でもキャラクターが「生きている」。そういった作品を祖として持つのに、現在のキャラクターが使い捨てにされるというのはおかしいのではないかと？

原画が〇〇だからこの作品を買う、といった風潮もあるだろうし、そういったことを製作者側も嗅ぎ取り、ほかはもうどうでも良いとして販売してしまう。筆者はこのような現象こそが、使い捨てを生み出してしまったのではないかと考えている。

確かに、合理化によって生産性は向上した。多くの作品が出ているのがこの証明になるだろう。

しかし、ゲームに宿る「なにか」も同時に失ってしまったのではないだろうか。

日本人という民族は他の国の人たちと比べ、人でないものへの寛容性が見られると思う。ロボットを容認しているのがその証拠で、よく海外の映画ではロボットたちは悪役としてかかれることが多いのに対し、日本のマンガやアニメなどでは人と同等に考えていることもある。江戸時代にも「からくり」という娯楽があったが、このことから分かんと思う。九十九神といった神道という思想もそのことを後押ししていると思う。このようにせつかくそういったものを人と同様に考えることが出来る国であるのに、人と同じようにキャラクターを外見だけでなく内面も含めて考えることが出来ないのは残念なことではないか。日本人のものづくりの根底にはそのようなものがあるのではないだろうか。手先が器用といったフィジカルな面ではなく、ものに対する接し方といったメンタルな面にこそ秘密が隠されていると思う。

「思い入れ」が作品に製作者とプレイヤー、共に在ってこそ「生きる」と思う。どうかこのことを念頭に置いたゲーム作りを製作者に、内面を見たうえでのファンとなるようなプレイヤーになる事を願いたい。そのような状況になれば、自然と良い作品が生まれるのではないだろうか。