

国際日本学研究科

修士学位請求論文要旨

〔論文題名〕

男性向けと女性向けの「ときめきメモリアル」に見る
男女恋愛の差と変遷

国際日本学研究科 博士前期課程	
国際日本学	専攻
ポップカルチャー	研究領域
入学年度	2024 年度
学生番号	4911241005
氏名	JIN CHENG
指導教員	藤本由香里
提出日	2026 年 1 月 9 日

本論の概要

本研究は、日本の恋愛シミュレーションゲームを代表するシリーズである『ときめきメモリアル』を対象とし、同一ブランドのもとで展開されてきた男性向けシリーズと女性向けシリーズが、どのような点で異なり、またどのような変化を遂げてきたのかを明らかにすることを目的として行ったものである。

特に本研究では、『ときめきメモリアル』シリーズにおける男性向け作品と女性向け作品（Girl's Side シリーズ）を比較対象とし、ゲームシステム、キャラクター設計、物語構成、恋愛表現といった複数の観点から分析を行い、それらの差異がどのように形成され、時代の変化とともにどのように推移してきたのかを検討した。

分析の結果、男性向けシリーズと女性向けシリーズは、恋愛育成・恋愛シミュレーションという共通のジャンル形式を採用しているにもかかわらず、恋愛体験をどのように構造化し、プレイヤーに提示するかという設計思想において、明確な差異を有していることが明らかとなった。

男性向けシリーズでは、文系・理系の学力、運動、芸術といった基幹パラメーターに加え、容姿、雑学、根性など複数の数値を育成しながら、効率的な行動選択を行い、最終的に特定のヒロインから告白を受けることが明確な到達目標として設定されている。恋愛は、反復的な行動とパラメーターの蓄積によって成立するものとして位置づけられており、ゲームシステムは主に攻略の成否を判定する装置として機能している。

これに対し、女性向けシリーズでは、パラメーター管理そのものよりも、イベント分岐やキャラクターとの関係性の推移が重視されている。告白に至るまでには複数の条件や物語的過程が設定されており、システムは単なる結果判定装置ではなく、関係性を段階的に構築・調整する媒介として機能している。ここでは、恋愛の成立そのものよりも、恋愛体験の過程や質が重視されていると整理できる。

こうした設計思想の違いは、好感度表示やアルバイトシステムなどの細部にも表れている。男性向けシリーズでは、好感度は間接的かつ曖昧に把握されるのに対し、女性向けシリーズでは、好感度や関係性の方向性が可視化され、プレイヤーが相手の感情変化を意識しながら行動できる設計となっている。また、女性向けシリーズにおいてアルバイトは服装システムと密接に結びつき、関係性構築の一要素として機能している点も特徴的である。

キャラクター設計においても、両シリーズには根本的な差異が認められる。男性向けシリーズでは、シリーズ初期から一貫して、男性にとっての「理想的な女性像」を中心としたキャラクター設計が採用されてきた。藤崎詩織に代表される象徴的ヒロインや、良妻賢母的性格、献身的な女性像など、理解しやすい類型的属性を備えたキャラクターが多く、各時代の流行ジャンルや人気表現を積極的に取り入れながら、分かりやすい魅力を提示することが重視されている。

一方、女性向けシリーズでは、特定の理想像や流行タイプの提示よりも、人物の内面性や葛藤、関係性の変化を中心としたキャラクター設計が行われている。多くの攻略対象キャラクターは、初登場時点から明確な課題や問題を抱えており、それらが主人公との交流を通じて段階的に描かれる構造となっている。キャラクターは攻略対象であると同時に、理解と関係構築を要する他者として提示されている点に特徴がある。

物語構成および恋愛表現においても、男性向けシリーズが目標達成と結果判定を軸とした「攻略中心型」の構造を採用しているのに対し、女性向けシリーズでは、感情の共有や関係性の選択といった過程そのものが物語の中核を成している。恋愛は成功か失敗かという二分法ではなく、どのような関係を築くかという問いとして提示されており、恋愛体験

は進行中のものとして継続的に描かれている。すなわち、女性向けシリーズにおける恋愛表現の重心は、好感度の上昇そのものではなく、感情の共有を重視する「感情共鳴型」の設計にあると言える。

さらに、開発者インタビューの分析からは、こうした差異が偶発的なものではなく、制作側が男女の恋愛体験、というより男女それぞれの「ときめく」コンテンツの違いを意識した上で設計を行っていたことが、開発者インタビューからも確認できる。

メタルユーキ（斉藤幹雄）は、男性向け・女性向け双方において学園を舞台に選択した理由について、共通体験性と現実感を重視した結果であると述べている。一方で、女性向けシリーズに関しては、パラメーター設計や行動選択、恋愛への能動性において男女差が存在することを前提とし、少女漫画的な恋愛テンプレートを参照した設計が構想段階から意識されていたことを語っている。

そして、GS シリーズの制作を引き継いだ内田明理は、台詞表現や感情の細やかな変化を重視し、ドラマ性を高めることを設計方針として掲げていた。しかも、女性向けシリーズには「自分がいてこの人が変わったんだ」という、相手の変化や成長の実感こそが GS シリーズの根幹にあることを前のめりになって肯定し、ライバルと一緒にになった時には相手の男の子にとって楽な形の恋愛で終わるが、主人公と一緒にになった時には、悩みをもっているところから一歩踏み出すことができるシナリオなのだ、とそう言うのである。

このことは、男性向けと女性向けでは、関わった相手のキャラクターの成長という点において大きな違いがあり、女性向けではほぼ 100%、相手キャラクターの成長が語られるという本研究における統計結果とも整合性を持つものである。

このような発言と実際のゲーム内容を照合すると、女性向けシリーズが感情表現や物語性を強化してきた方向性は、制作側の一貫した意識のもとに形成されたものであると評価できる。

以上の分析から、本研究で設定した「シリーズ初期では固定的なジェンダー規範に基づく表現が多く見られる一方、後期作品ではより多様なキャラクター像や関係性が提示されているのではないか」という仮説は、男女向けシリーズ双方に様に当てはまるものではなく、特に女性向けシリーズにおいて強く支持されることが明らかとなった。男性向けシリーズにおける変化が、社会的要請への対応としての限定的な修正にとどまる傾向を示すのに対し、女性向けシリーズでは、価値観の変容がキャラクター設計、ゲームシステム、物語構造の各層にわたって内在的かつ持続的に反映されてきたと結論づけられる。

今後の課題

本研究にはいくつかの課題も残されている。

第一に、分析対象を『ときめきメモリアル』シリーズに限定したため、他ブランドの恋愛ゲームや、近年のスマートフォン向け乙女ゲームとの比較までは行えていない点が挙げられる。今後は、複数のシリーズを横断的に比較することで、本研究で示した傾向の一般性や限界を検討する必要がある。

第二に、プレイヤー側の受容に関する実証的分析、すなわちレビューや SNS 上の言説、ファンコミュニティにおける語りなどを十分に扱えなかった点も課題である。本研究は主に作品内部の設計と表現に焦点を当てたが、今後は受容研究の視点を導入することで、作品とプレイヤーの相互作用をより立体的に捉えることが可能となるだろう。

これらの課題を踏まえつつ、本研究が、恋愛ゲーム研究、とりわけ乙女ゲームを含む女性向けゲームの内容分析を深化させる一助となり、ジェンダー表象や恋愛観の変遷を考察するための基礎的資料として活用されることを期待したい。