

# 修士学位請求論文要旨

論文題名：「二次元男性アイドル」ゲームの比較研究

—『うた☆プリ』『アイナナ』『あんスタ』の戦略分析—

所属：国際日本学研究科 国際日本学専攻 ポップカルチャー研究領域

氏名：宮田愛恵

学生番号：4911211007

近年女性向けゲームの分野においては「男性アイドル」を題材とした作品が人気を集めており、楽曲のリリース、ライブコンサートの開催、アニメ化、舞台化などゲームの範疇に留まらないメディアミックス展開を行っている。日本のアイドル文化全体の中で「二次元男性アイドル」の存在感は実在する男性アイドルに並ぶほどになっている。

しかし、「男性アイドル」に関する研究はある程度進められているが、「二次元男性アイドル」に関する研究の先例は非常に少ない。個別の作品の魅力や戦略について詳細に分析したものや、「アイドルゲーム」「女性向けゲーム」について分析したものは存在するが、複数の「二次元男性アイドル」を題材とした作品を比較対照し、各作品の差異について分析した研究は前例がない。日本のゲーム史について記述した書籍も複数あるが、いずれも「女性アイドルゲーム」や「育成ゲーム」全般に関して言及する部分はあっても「男性アイドルゲーム」について触れているものは見受けられない。

そこで本稿では女性向けの「男性アイドルゲーム」の中でも特に成功を収めている『うたの☆プリンスさまっ♪』『アイドルリッシュセブン』『あんさんぶるスターズ』の3作品を対象に、各作品がゲームの内容やメディアミックス展開、ビジネス戦略において力点を置いている要素を比較分析することによって「男性アイドルゲーム」のビジネス戦略の一端を明らかにすることを目的とする。

本研究の意義は主に2つある。1つは現在女性向けのアニメ/ゲーム/メディアミックス作品の分野、そして日本のアイドル文化の中で存在感を増している「二次元男性アイドル」のビジネス戦略の一端を明らかにすることで、現代日本における男性アイドル文化や女性向けコンテンツに関する研究に寄与することである。

本研究のもう1つの意義は、モバイルゲームの内容について詳しい記録を残し、モバイルゲーム研究の一つの方法を提示することにある。本研究の対象である『うたの☆プリンスさまっ♪』の原作はコンシューマーゲームであるが、派生作品としてモバイルゲームをリリースしている。また、『アイドルリッシュセブン』『あんさんぶるスターズ』はいずれもモバイルゲームが原作の作品である。

デジタルゲームの分野では作品のアーカイブ化や研究方法が未だ発展の途上にあるが、中でもその性格上サービスが終了するとゲームの内容に関する情報の多くが消失してしまうモバイルゲームは研究が非常に困難な状況にある。本研究で扱う3作品に限らず、現在人気を集めている女性向けコンテンツの多くはモバイルゲームを原作としている。したがって、モバイルゲーム研究の方法を示すことには大きな意義があると言える。

次に本研究の方法についてであるが、3つの段階に分けて行った。まず、3作品が企画されるにあたり、どのような点が意識されていたのかを雑誌や公式設定資料などに掲載された開発・制作者へのインタビューを読み調査した。

次に作品の内容についての分析を行った。ゲームのストーリーやゲームシステム、課金誘因要素などについて分析するとともに、アニメ版の内容（原作との差異）や、楽曲の歌詞に用いられている語彙を分析した。

最後に各作品のビジネス展開に関する分析を行った。モバイルゲームの売上、楽曲 CD のオリコンランキングにおける順位とライブコンサート・舞台の売上を調査し各作品がどれに最も重きを置いているかを分析した。また、プロモーションの方法や宣伝の特徴について具体例を挙げて述べた。

本稿のⅡ章 1 節では、本研究の対象である 3 作品をはじめ、多くの「男性アイドルゲーム」を構成する要素「キャラクター育成」「カード収集」「リズムゲーム」などを生み出した作品や、「アイドルゲーム」の歴史を語る上で重要な作品を取り上げ、「男性アイドルゲーム」が誕生するまでの流れの説明を試みた。

**3 作品の比較に関しては**、2 節では各作品の特性を主に「企画・コンセプト」「ゲームのストーリー」「プレイヤーキャラクターの位置づけ」という 3 つに注目して分析した。3 節では 3 作品の楽曲の歌詞をテキストデータを統計的に分析するソフトウェア「kxhcoder」を用いて分析した。4 節では、3 作品のモバイルゲームにおけるゲームシステムと課金誘因要素の特徴を具体例を挙げて分析した。そして 5 節では、3 作品がそれぞれビジネス展開においてモバイルゲーム・CD・ライブコンサート・舞台の 3 つの要素のうち、どれに最も重きを置いているかを分析するとともに、各作品が行っているプロモーションや宣伝について、特徴的なものを具体例として挙げながら分析を行った。

研究の結果、3 作品が特色と、どういった点に重きを置いているのかという点で明確に異なっていることが分かった。

『うたの☆プリンスさまっ♪』は、原案が音楽プロデューサーによるという点が本作品の方向性を定めていることが分かった。原作ゲームとアニメ版は設定が大きく異なるが、どちらも「音楽」を物語の中心に据えることで異なるファン層を形成しつつも共存することに成功している。モバイルゲームもリズムゲームという音楽を主体とする形式で展開されており、楽曲の歌詞においても作中に登場する 3 つのユニットが同じキーワードで繋がっている。ビジネス展開においても楽曲とライブコンサートに重きを置いていると考えられ、『うたの☆プリンスさまっ♪』においては「全ての中心に音楽がある」といえる。「まず音楽ありき」という一貫した姿勢こそが『うたの☆プリンスさまっ♪』が 10 年以上にわたって人気を保ち続けている要因であると考えられる。

『アイドルリッシュセブン』は、『うたの☆プリンスさまっ♪』が先駆けて行っていたキャラクターを実在する「アイドル」として位置づける戦略をとっているが、『アイドルリッシュセブン』の特徴はゲーム内のストーリーで芸能界という大きな世界の中で苦しみ傷つきながらも成長していくアイドルたちの「裏」の姿を描き、ライブコンサートや楽曲で「アイドル」「アーティスト」としての「表」の姿を見せるという方法により、ゲームのストーリーと現実世界におけるメディアミックス展開が絡み合って「リアル」なアイドルを「創出」している点にある。ゲームの課金誘因要素に関してもプレイヤーの中でのアイドルの実在感を高める方向で設計されている。ただ、アイドルの実在感を高めたがために、かえって展開が制限されるという側面もあることがわかった。

『あんさんぶるスターズ』はアイドルものではなく、「アイドル要素のある学園もの」として誕生したことにより、他 2 作品とは大きく異なる。ステージという戦場の上でアイドル達が戦うという少年漫画色の濃いストーリーの中で活躍する『あんさんぶるスターズ』のキャラクターたちは、現実に存在するアイドルというよりはキャラクターとしての側面が強い。それゆえに柔軟なメディアミックス展開が可能になり、声優によるライブと 3DCG によるライブと 2.5 次元舞台の全てを並行して開催することができた。ゲームの主な課金誘因要素である、キャラクターを着せ替え、配置を入れ替えてライブ映像をプロデュースできるシステムも自由度が高く、「(公式) 二次創作」の素材としてのモバイルゲームの位置づけを象徴している。

本研究では 3 作品がそれぞれどのような特徴を持ち、こういった要素を軸に戦略を立てているかを明らかにした。しかし、女性向けゲームではなく、差がつけられての 4 位ということで今回は調査から外した『アイドルマスター サイド M』や、アニメ発のプロジェクト『King of Prism』等も含めた詳細な「二次元男性アイドル」史の記述や、『アイマス』シリーズなどの女性アイドルを題材とした作品との比較による男女の戦略の差異の分析など、「二次元男性アイドル」の分野には更なる研究の余地があると考えられる。