

アナログなプレイ実践としての雑誌購読

乙女ゲームを事例として

間宮 琴子*

*立命館大学 先端総合学術研究科

* gr0636hh@ed.ritsumeai.ac.jp

概要：本発表では、女性向けゲーム雑誌の継続的な購読を、デジタルゲームの経験を画面外で構成するアナログなプレイ実践として捉える。具体的には、女性向けゲーム雑誌『B's-LOG』に掲載された乙女ゲーム『ピオフィオーレの晩鐘』の関連記事を通時的に分析する。これにより、各号に分散して定期的に開示される情報がキャラクター、世界観、物語に関する作品理解を段階的に構成していく過程を明らかにする。

キーワード：雑誌研究、乙女ゲーム、パラテキスト

デジタルゲームのプレイ経験は、ゲームソフトの操作のみで完結するものではない。プレイヤーは、発売前の広告、パッケージ、取扱説明書、雑誌記事など、さまざまな媒体から得た情報を総合し作品を理解しながらゲームをプレイする。Consalvo (2007)は、ゲーム専門誌や攻略本など、ゲームの意味づけとプレイの仕方を枠づける周辺的なメディアを拡張的な「パラテキスト」として論じた。さらに、研究対象の設定によってゲーム自体が別のテキストのパラテキストになりうることを示し、ゲームを固定的な中心とみなす見方を批判した (Consalvo 2017)。他方でアナログゲーム研究は、アナログとデジタルを排他的な区分とせず、物理的なテキストや道具、身体的・社会的行為を、混成的なプレイ経験の構成要素として扱ってきた。両者は、ゲームをソフト内部に閉じた対象ではなく、複数の媒体と実践の結合として捉える点で接続する。すなわち、パラテキスト研究が雑誌とゲーム本編の中心／周縁関係を相対化するのに対し、アナログゲーム研究は雑誌の物質性や刊行周期、それに沿った読者の情報収集と解釈を、段階的に展開するプレイ実践として捉える視点を与える。

この二つの視点を接続するうえで、乙女ゲームは有効な事例となる。本発表における乙女ゲームとは、「女性向けに制作・販売された、女性主人公と男性キャラとの恋愛要素があるゲーム」である (向江 2024)。乙女ゲームは、ゲームソフトに加え、雑誌、グッズ、ドラマ CD、イベントなどメディアミックス展開を前提としている (週刊ファミ通編集部 2015 ほか)。そのため、プレイ経験をゲーム画面の内部のみに限定して捉えることは難しい。雑誌を継続的に購読する行為がゲーム発売前後のプレイ経験や作品理解をどのように構成するかについては、なお検討の余地がある。

そこで本研究では、女性向けゲーム雑誌『B's-LOG』(2002 年創刊、エンターブレイン)を対象とし、乙女ゲーム『ピオフィオーレの晩鐘』(2018 年、アイディアファクトリー)に関する記事を通時的に分析する。これにより、雑誌の刊行周期に沿った情報の蓄積と解釈が、ゲーム発売前から進行するアナログなゲームプレイをいかに可能にするかを検討する。以上を通じて、雑誌とゲーム本編のいずれかを中心または周縁に固定するのではなく、両者を横断することでゲーム作品の理解が構成されることを明らかにする。