

## 卒業論文の要旨

論文題目	乙女ゲームにおける「文学性」に関する研究～劣等コンプレックスの開示と男性性の維持の分析を通じて～
氏名	渋谷香雪
メジャー	文学

### (要旨)

本論文では、乙女ゲームと呼ばれる女性向け恋愛ゲームにおける「文学性」を考察するために、登場人物の「劣等コンプレックス」に着目し、物語の中で劣等コンプレックスの開示がどのような役割を担っているのかを中心に分析・研究を行った。

乙女ゲームは登場から30年以上の歴史があるゲームジャンルであるが、2000年代後半を皮切りに、ゲームとしての「遊戯性」に特化した作品より、物語として楽しむ「文学性」に特化した作品が増加傾向にある。そしてこういった「文学性」には、登場キャラクターの造形が非常に重要と考えられる。そこで4つの乙女ゲーム作品を例に挙げ、キャラクターの造形を構築する一因と言える「劣等コンプレックス」の描かれ方について研究を行った。

劣等コンプレックスとは、他者と自分を比較して劣等感情を抱く状況において生まれるものであるが、乙女ゲームにおいて核となる男性キャラクターの劣等コンプレックスは、ほとんどの作品において開示される場面がある。こうした劣等コンプレックスの開示は、キャラクター個々人の内情を表すだけでなく、無意識に彼らが囚われている、男性として生きる上での先入観「男性性の束縛」から解放される一つの手段として描かれる。同時に、劣等コンプレックスの開示の場面は女性主人公の女性性の強調にも繋がっていると言え、男女の恋愛描写が主軸となる乙女ゲームだからこそこのような性別役割が強く表現されている。また、劣等コンプレックスの開示の場面は、乙女ゲームの物語構成の観点からも必要不可欠と言え、「主人公と男性キャラクターが恋人関係になる」というクライマックスへの説得力や、主人公への好感度の表れとしての役割を担っていると考えられる。

つまり、乙女ゲームにおける劣等コンプレックスはストーリーの内容や構成、キャラクターの魅せ方、物語の終結に対する説得力の面など、様々な観点から重要な要素である。そして、こういった劣等コンプレックスの開示は、乙女ゲームの物語構成において中核を担っており、乙女ゲームの「文学性」そのものを生み出すことに繋がっていると言える。

### (指導教員の推薦のコメント)

渋谷香雪さんの論文は、乙女ゲームというジャンルのゲームを研究対象にしており、非常に斬新な論文である。従来の文学研究では、小説などの「文字で表現されたもの」を研究対象としてきたが、現代では映画・マンガ・アニメ・音楽など、様々な表現形式を用いたものも対象とする表象文化論的な考え方方が広まりつつある。乙女ゲームの文学性について、心理学やジェンダー学などの論文を援用しながら分析する渋谷さんの論文は大変意欲的であり、リベラルアーツ学群の優秀卒業論文にふさわしいものであると考える。