



アニメタデータ  
**ANIMETADATA**

—アニメのメタデータを語る—  
など

Vol.4



2022  
冬

**美少女ゲーム  
データベースの現在**

ばびぶべぼ研究室

# 目次

第 1 話	美少女ゲームデータベースの現在	3
1.1	レビューサイト . . . . .	3
1.2	ミラーサイト . . . . .	4
1.3	特化型データベース . . . . .	4
1.4	プレイ管理 . . . . .	5
第 2 話	Moepedia とコミュニティデータベース	6
2.1	データ実体 . . . . .	6
2.2	データ属性 . . . . .	7
2.3	統計情報 . . . . .	9
付録 A	クエリ一覧	16
A.1	ErogameScape . . . . .	16



## 第1話

# 美少女ゲームデータベースの現在

美少女ゲーム (a.k.a. エロゲ) を今現在でもプレイしている紳士諸君は、美少女ゲームに関する情報をどこで仕入れているだろうか。かつてはたくさんの有志の Web サイトが公開されていたが、今やアクセス不能・更新停止となっている Web サイトも少なくはない。昨今の美少女ゲーム業界は、老舗・大手ブランドが廃業するニュースが続いているように縮小の一途を辿っているが、同時にそのユーザコミュニティの衰退も感じられる。

ユーザコミュニティによって情報が集約された Web サイトは、美少女ゲームのデータベースとして機能していたが、販売チャンネルの変化によって部分的に役目を終えつつある。パッケージ販売については店舗から EC サイトへ移り、ダウンロード販売は FANZA GAMES や Steam などのゲームプラットフォームが登場し、基本的な情報はこうしたプラットフォームに自然と集約されるようになったためである。

本章では、現在でもアクティブに更新されている（と思われる）コミュニティベースの Web サイトを取り上げながら、美少女ゲームデータベースの現在を考える。

### 1.1 レビューサイト

「ErogameScape -エロゲー批評空間-」

<https://erogamescape.dyndns.org/>

美少女ゲームプレイヤーなら誰でも知っている、紳士たちの感想が集まるレビューサイトである。レビューサイトとは言え、基礎的な製品情報や、制作スタッフ、声優、作品の内容に関する様々な属性など多様なメタデータが記録されていることも大きな特徴である。網羅性の高さや情報の豊富さ、アクティブユーザの多さ、機械的なデータアクセスの容易さ (SQL で叩ける)、多くの外部サイトからも参照されていることから、現在の

---

美少女ゲームコミュニティのハブとして機能している。海外も含めれば、The Visual Novel Database (VNDB)\*<sup>1</sup>があり、これらの2サイトがコミュニティにおけるデータベースの中心的役割を担っていると言っても過言ではない。

## 1.2 ミラーサイト

美少女ゲームのコミュニティを語る上で外せないのは「ミラーサイト」の存在である。このミラーサイトとは、メーカーが体験版や修正パッチ、ムービー等をWeb上で公開する際に、ネットワーク負荷の分散を目的にそれらの複製物を公開している有志運営のWebサイトである。これはメーカーとコミュニティが直接的に接続される大変興味深い独特の文化である。最近では、ECサイトがその役割を担ったり、Google DriveやDropbox、OneDriveなどのクラウドストレージを利用して配信されたりしており、有志によるミラーサイトの利用は減少している。

「KEL-mirrors」というミラーサイト運営者有志の連絡会が組織されているが、2022年12月現在で更新が続けられていると思われるのは、以下の3サイトのみである。有名な総合情報サイトであった「Holyseal ~聖封~\*<sup>2</sup>」もこのメンバーであった。

- すえぞうのギャルゲー補完計画  
<http://suezou.dyndns.org/>
- www.LatherCraft.net  
<https://www.lathercraft.net/>
- こころんにあるみらー  
<https://kokoron.madoka.org/mirror/>  
- 2022/12/31をもって運用終了が発表されている\*<sup>3</sup>

## 1.3 特化型データベース

「エロゲーム特典.com」  
<http://www.erogame-tokuten.com/>

---

\*<sup>1</sup> <https://vndb.org/>

\*<sup>2</sup> 閉鎖済み、アクセス不可 <http://holyseal.net/>

\*<sup>3</sup> <https://kokoron.madoka.org/mirror/Info20220903.html>

パッケージの特典情報をまとめた Web サイト。店舗別特典や予約キャンペーンがまとめられており、購入検討時に必見の実用性の高いデータベースである。製品情報は Getchu.com から取得と思われる。姉妹サイトに「エロゲブランドニュース\*4」がある。

「Eroge Movie Database」

<https://emdb.info/> (2022年9月より移行)

<https://seesaawiki.jp/game-movie/>

PV や OP などのムービーの情報をまとめた Web サイト。ムービーの制作者や、使用楽曲などが記録されている。類似する Web サイトとして「ErogeTrailers\*5」があったが、2022年2月頃よりアクセス不可となり、運用が終了したと思われる。

## 1.4 プレイ管理

「playrack」

<https://playrack.net/>

比較的新しい Web サイトで、プレイ状況を記録・管理するためのサービスである。VNDB に同様の機能があるが、国内でここまで作り込まれた Web サービスはなかった、... と思う。

---

\*4 <http://news.erogame-tokuten.com/>

\*5 <http://erogetrailers.com/>

---

## 第 2 話

---

# Moepedia と コミュニティデータベース

Moepedia 美少女ゲームカレンダー（以下「Moepedia」という）とは、2022 年 4 月 1 日にオープンした一般社団法人コンピュータソフトウェア倫理機構（EOCS、ソフ倫）が運営する情報サイトである。サイトには以下のような説明がある。

独立した第三者審査機関である、特定非営利活動法人 知的財産振興協会（IPPA）、\*1（一社）日本コンテンツ審査センター、（一社）コンピュータソフトウェア倫理機構（ソフ倫）にて、倫理審査を受けた美少女 PC ゲームを掲載した情報サイトです。

公開当初、私はただ新作情報を雑に掲載するようなサイトかと思ったのだが、サイト内の「美少女ゲーム検索」を利用してみると、最古は 1992 年\*2発売の美少女ゲームにはじまり 2 万件近い検索結果が現れたのだ。美少女ゲーム界隈で、コミュニティではなく業界団体が Web 上でアクセス可能なこれほどのデータベースを提供したのは史上初と思われる。美少女ゲームの審査を目的として情報が一元的に集まる組織が、このようなデータベースを提供するのは極めて合理的であるし、加盟団体の利益にもなる。あとは内容が伴ってさえいれば、極めて優れた取り組みだと言える。

そこで本章では、Moepedia が提供する美少女ゲームのデータと、コミュニティが作るデータベースとを比較しながら、計量的に調査する。

## 2.1 データ実体

Moepedia では、[https://moepedia.net/game/\[0-9\ - \]+/](https://moepedia.net/game/[0-9\ - ]+/) というパターンの URL の Web ページに美少女ゲームに関する情報が記述されている（図 2.1）。

ページ上部には「パッケージ」「ダウンロード」などの販売形態が記載されている。こ

---

\*1 <https://moepedia.net/about/>

\*2 EOCS(任意団体時) の設立年

の2つはまだ理解できるが、ほかに「携帯」「サブスクリプション」「ブラウザ」という分類があり、正直混乱してくる。「携帯」「ブラウザ」は動作するプラットフォームを意味するのではないのか……。まあここから分かることは、この1ページに記述されている『ハマダシクリエイティブ凸』は、パッケージやダウンロード販売などの形態を問わない単位で扱われていることである。

一方で、『同級生 (PC-98 版)』『同級生 (X68000 版)』『同級生 (FM-TOWNS 版)』は別ページに記述されており、ああそこは識別するんだ……と思いきやダウンロード版のFANZAへのリンクは全て同一、という例も存在するので、明確な定義や規則なくデータが作成されているように感じる。

## 2.2 データ属性

制作スタッフ・キャストに関する属性を見てみると、Moepediaには「キャラデザ」が無いほかは、ErogameScopeのクリエイターの役割と一致している。

- 原画
- シナリオ
- 音楽
- 声優
- 歌手

また、Moepediaに特徴的な属性として、ゲームの二次利用に関する可否が記載されている。現状は明確な許諾なく行われていることがほとんどだと思われるので、権利者が明確に情報を記載することは、コミュニティの適正な美少女ゲームの二次利用に繋がるはずである。しかし、詳細は後述するが、ごくわずかな美少女ゲームにしかこれらの情報は入力されていないようだった。

- 実況動画配信の可否
- 歌ってみた等での楽曲使用の可否
- MAD動画等での素材の使用

購入先リンクは、EOCSの賛助会員が運営するサイトが掲載されているようで、パッケージ版は以下の5サイト

- Amazon





パッケージ    ダウンロード

## ハミダシクリエイティブ凸

Share  

価格    パッケージ：¥9,800(税込 ¥10,780)  
ダウンロード：¥8,000(税込 ¥8,800)

発売日    2022年11月25日発売

発売詳細    JANコード：4560431865631

ゲーム公式サイト 

公式Twitter 

特典情報 

箱ゲーアワード 

ジャンル    学園に来てくれる美少女と青春を謳歌する学園恋愛ADV

ブランド    まどそふと

原画    宇都宮つみれ

シナリオ    甲木龍之助

音楽    まつむー

歌手    櫻川めぐ(一冊のアロー)

声優    歩サラ(南条 天梨)   牧野花(深盤 華乃)   榎ひとみ(和泉 紀城)   柚雪乃(藤 あすみ)   浜辺実雨(鎌倉 詩桜)  
あじ秋刀魚(和泉 里)   小波すず(新川 広夢)   夏樹柑菜(柴 莉々子)

実況動画配信の可否    —    発売区分    18禁

歌ってみた等での楽曲使用の可否    —    MAD動画等での素材の使用    —

※各メーカー様の公式HP等に記載されたガイドラインに沿ってご使用願います。

### パッケージ版の購入先リンク



全国販売店一覧はこちら 

### ダウンロード版の購入先リンク



動画

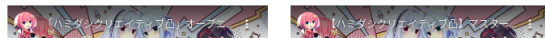


図 2.1 美少女ゲームタイトル情報ページ

- FANZA
- げっちゅ屋
- アニメイト
- ソフマップ
- メロンブックス

ダウンロード版は以下の 14 サイトである。

- Amazon
- DLGetchu.com
- DLsite
- FANZA
- HBOX
- NET RIDE
- OOPARTS
- アクラスマーケット for PC (2022年12月22日にサービス終了)
- アニメイト
- エスコート
- ギュッと!
- クラブネクストン
- デジケット・コム
- メロンブックス

## 2.3 統計情報

(全て 2022 年 12 月現在に集計した数である。)

表 2.1 は、Moepedia と ErogameScape の登録データ件数を示している。「ゲーム」が表す実体が同一とは限らないため単純に比較はできないことに注意が必要である。例えば、Moepedia では「初回版」「リマスター版」「再販版」などの版違いを区別して扱っていることが多いため、これらを基本的に区別しない ErogameScape より多くカウントされる。表 2.2 では、実体種別「クリエイター」を役割毎に件数を集計した。なお、これらの ErogameScape の件数については、集計に用いた SQL クエリを巻末の付録に記載してある。

---

\*3 同人ゲームは除く

\*4 同人ブランドは除く

\*5 同人ゲームのみへの参加は除く

表 2.1 登録データ件数の比較

実体種別	Moepedia	ErogameScape
ゲーム	20,363	18,947* <sup>3</sup>
ブランド	2,211	2,495* <sup>4</sup>
クリエイター	6,127	30,200* <sup>5</sup>

表 2.2 役割別のクリエイター数の比較

役割	Moepedia	ErogameScape
キャラデザ	N/A	576
原画	1,536	4,319
シナリオ	1,404	4,405
音楽	567	1,888
声優	2,169	11,337
歌手	772	1,795
その他	N/A	10,602

図 2.2 は、販売形態毎にゲームの数を集計した。1つのゲームが複数の販売形態を持ち得るため、合計は全ゲーム数を超える。図 2.3 は、発売区分毎にゲームの数を集計した。Moepedia の採録対象の審査機関からして明らかだが、ほとんどが 18 禁のゲームである。

図 2.3 は、二次利用の可否について記載があるゲームの件数を示しているが、それぞれ 100 件程度しか存在しない。権利者が過去の作品に遡及してこれらのデータを入力するのはコスト的に相当困難だと思われる。

図 2.5 は、各属性値の網羅率を示している。全ゲーム 20,363 件を分母とし、有効な属性値が存在するゲームの数を分子としたときの割合である。発売日、発売区分は 100% 漏れなく入力されており、ブランドもダウンロードのみの数件を除いては入力されていた。図 2.6 は、公式サイトなどへの外部リンクの網羅率を示している。古い作品にはそもそも存在しない場合がほとんどであるため、全体的な網羅率は低い。

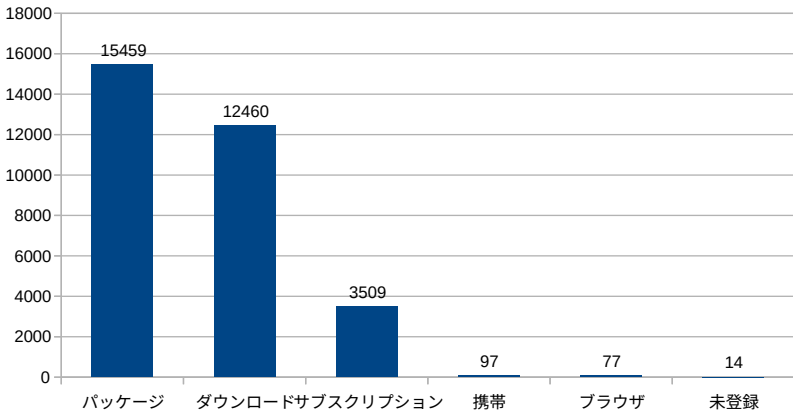


図 2.2 販売形態毎のゲーム件数

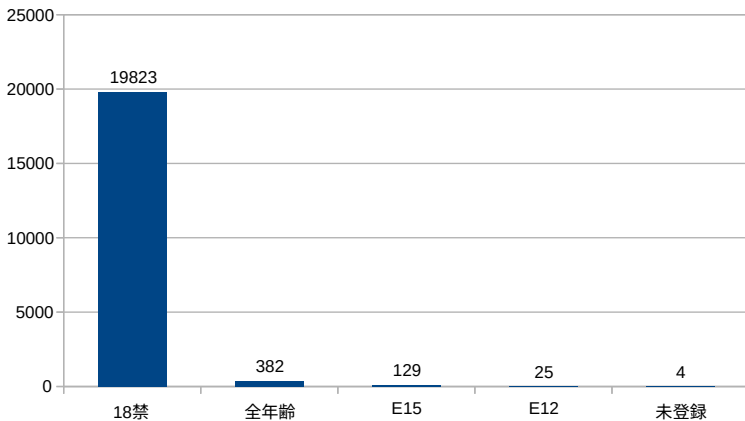


図 2.3 発売区分 (レーティング) 毎のゲーム件数

図 2.7 および図 2.8 は、それぞれパッケージ版とダウンロード版が購入できる EC サイトへのリンクの網羅率である。これらの分母となるゲームの数は、販売形態にパッケージを含むもの、ダウンロードを含むものに限っている。ダウンロード版については、FANZA が 86.09% と突出している。

図 2.9 では、EOCS が審査実績<sup>\*6</sup>として公開しているゲームパッケージの審査本数と、

\*6 <http://www.sofurin.org/htm/about/results.htm>

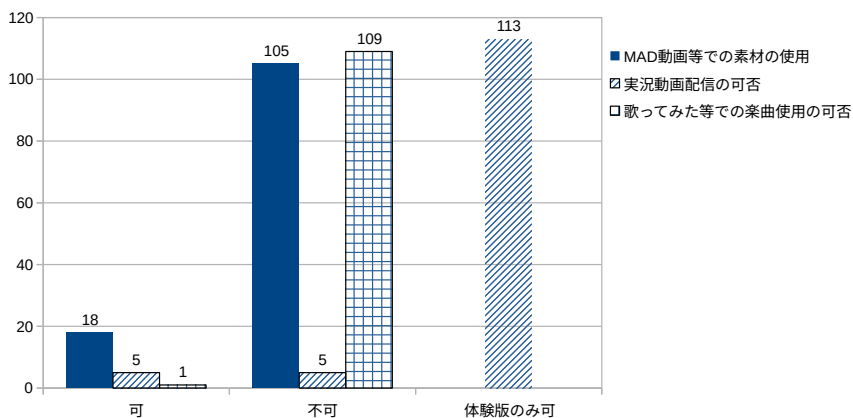


図 2.4 二次利用可否毎のゲーム件数

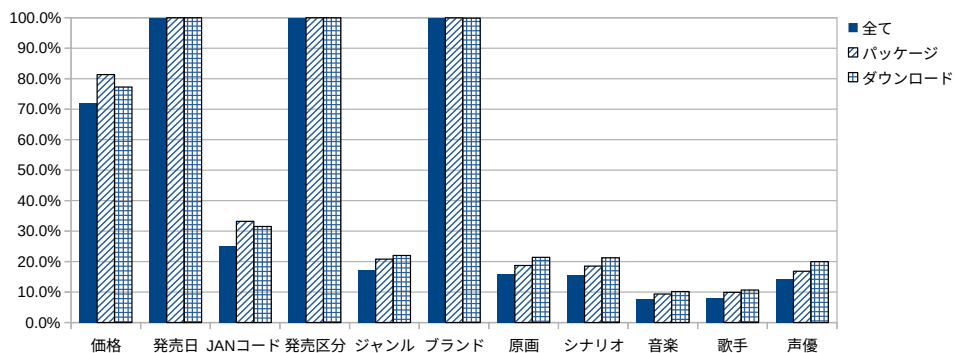


図 2.5 データ属性値の網羅率

Moepedia の販売形態がパッケージであるゲームの件数を年度毎に並べて比較した。年度とは、EPCS については審査年度 (4 月始まり 3 月終わり) であり、Moepedia は発売日を基準に同年度としている。EPCS の「パッケージ」とは、ゲームパッケージだけではなく、ビデオパッケージも含んでいる。2016 年 8 月よりアイドルビデオ、2016 年 9 月より着エロビデオのパッケージの審査が開始されている。2017 年度以降はゲームとビデオの各件数が別に発表されているが、2016 年度のみ両方を含んだ数となっているため注意が必要である。1990 年代～2000 年代前半は絶対数が大きく異なるものの、増減の傾向は概ね一致している。

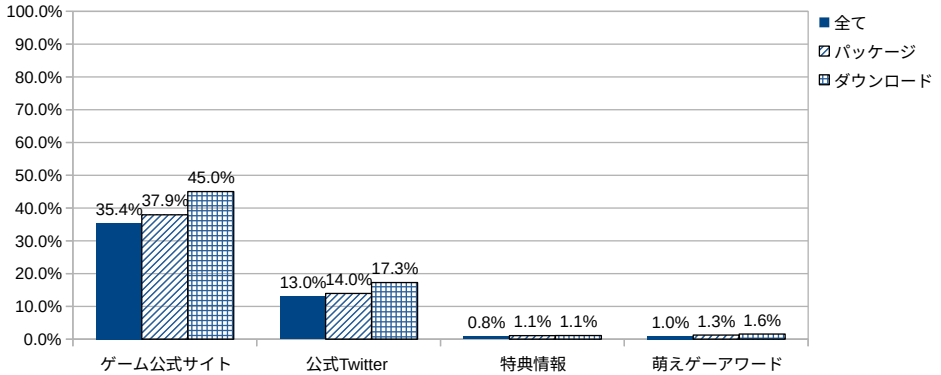


図 2.6 外部リンクの網羅率

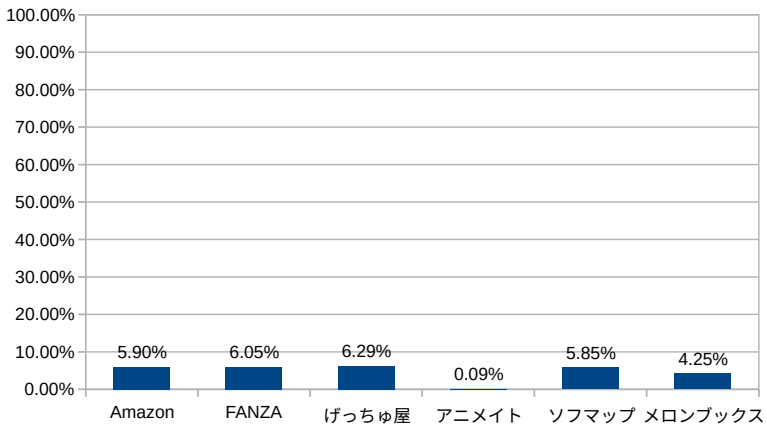


図 2.7 パッケージ版の購入先リンクの網羅率

同様にダウンロードゲームについても比較しようと思ったが、Moepedia では同一の内容のゲームが複数の販売形態を持っていてもそれぞれ識別して記録しているとは限らないため、集計することが困難だった。例えば、発売日は初出の形態のもののみ記録されていることがある。

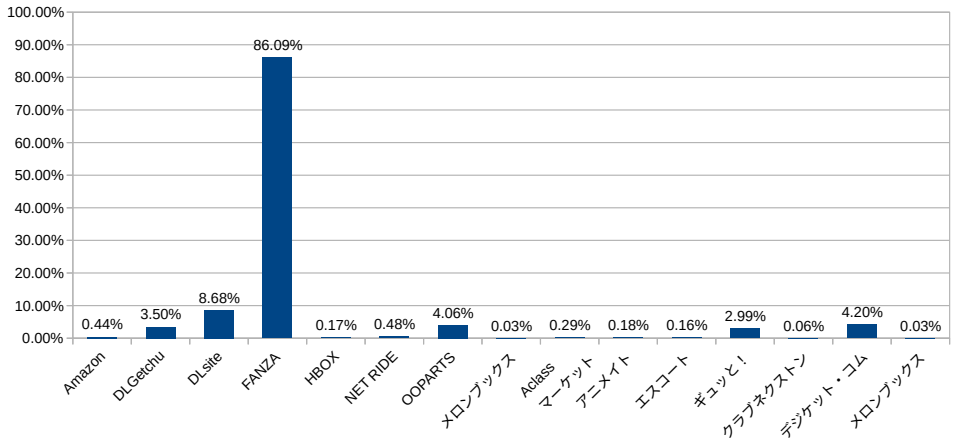


図 2.8 ダウンロード版の購入先リンクの網羅率

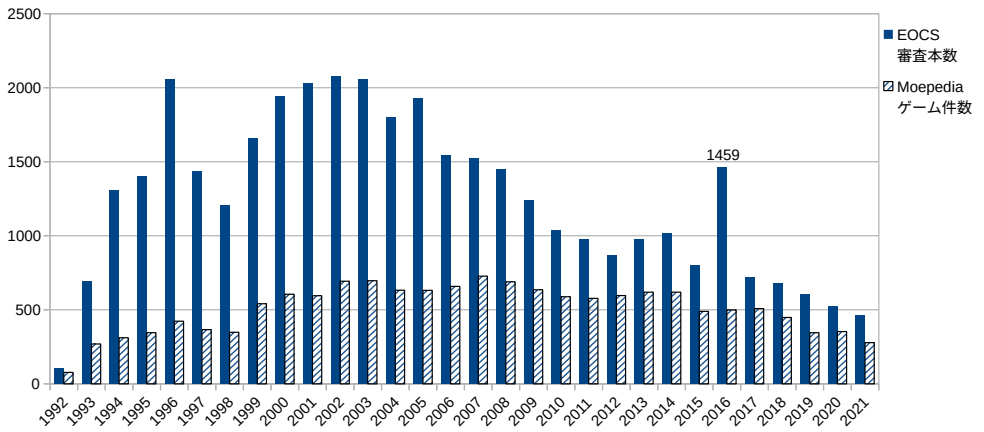


図 2.9 EOCs ゲームパッケージ審査本数との比較





---

# 付録 A

---

## クエリー一覧

### A.1 ErogameScape

#### A.1.1 同人を除くゲームの件数

```
1 SELECT
2   COUNT(gamelist.id)
3 FROM gamelist
4 WHERE
5   gamelist.id NOT IN (
6     SELECT game_id from toukei_temp_table WHERE coterie IS NOT NULL
7 )
```

#### A.1.2 同人を除くゲームブランドの件数

```
1 SELECT
2   COUNT(brandlist.id)
3 FROM brandlist
4 WHERE
5   kind = 'CORPORATION'
```

#### A.1.3 同人ゲームのみに参加するクリエイターを除くクリエイターの数

```
1 SELECT COUNT(DISTINCT createrlist.id)
2 FROM createrlist
3 INNER JOIN shokushu
4   ON shokushu.creator = createrlist.id
5   AND shokushu.game NOT IN (
```

```
6 SELECT game_id from toukei_temp_table WHERE coterie IS NOT NULL
7 )
```

#### A.1.4 A.1.3 を役割ごとに集計

役割種別 shubetu の ID は、テーブル一覧ページ<sup>\*1</sup>より

1: 原画 2: シナリオ 3: 音楽 4: キャラデザ 5: 声優 6: 歌手 7: その他

```
1 SELECT shokushu.shubetu, COUNT(DISTINCT createrlist.id)
2 FROM createrlist
3 INNER JOIN shokushu
4 ON shokushu.creator = createrlist.id
5 AND shokushu.game NOT IN (
6 SELECT game_id from toukei_temp_table WHERE coterie IS NOT NULL
7 )
8 GROUP BY shokushu.shubetu
```

<sup>\*1</sup> [https://erogamescape.dyndns.org/~ap2/ero/toukei\\_kaiseki/sql\\_for\\_erogamer\\_tablelist.php](https://erogamescape.dyndns.org/~ap2/ero/toukei_kaiseki/sql_for_erogamer_tablelist.php)

# あとがき

お読みいただきありがとうございました。AniMetada という誌名ではありますが、今回は番外編的に美少女ゲームを取り上げてみました。今後もヲタクメタデータ関係の話題であれば、特にアニメのみに限定せず取り上げてみようかと思っています。

美少女ゲームといえば、私は minori のゲームを熱心に追っていたのですが、2019 年に制作終了が発表されたときは相当ショックを受けておりました。さらに今年は戯画がブランド終了を発表してさらにショックでした。丸戸先生作品で何度泣き、丸戸沼に沈んでいったことでしょうか。。。まあ、戯画というかエンターグラムが美少女ゲームから撤退を決定したということなのかもしれませんが、諸々サポートを尽くして閉じてくれているようなのが救いです。修正パッチやプロテクト関係のアーカイブがなされぬまま爆発四散すると本当に厳しいですからね。。。

さてさて、これからの美少女ゲームを取り巻く環境はどうなってゆくのでしょうか。Moepedia のような情報サイトによってコミュニティが活性化するのでしょうか。本サークルでは様々なデータを活用して観察を続けられればいいなと思っています。



# AniMetadata Vol.4

---

2022年12月31日 初版

著 者 ばびぶべぼん  
発 行 ばびぶべぼ研究室  
lab@babibubebo.org  
<https://babibubebo.org/lab/>

印刷・製本 自宅

ISDN 278-4-663011-09-9

---



2784663011099

ばびぶべぼ研究室