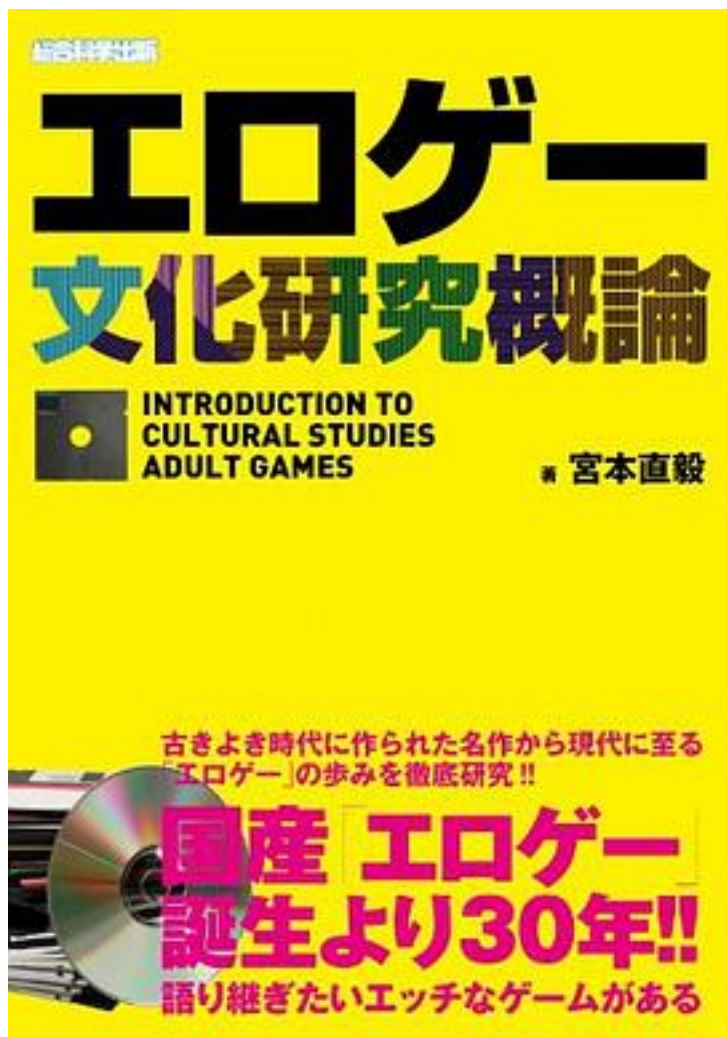


# エロゲー文化研究概論



[エロゲー文化研究概論 下载链接1](#)

著者:宮本直毅

出版者:総合科学出版

出版时间:2013-1-26

装帧:单行本（ソフトカバー）

isbn:9784881818299

国産「エロゲー」誕生より30年。語り継ぎたいエッチなゲームがある！

古きよき時代に作られた名作から現在に至る「エロゲー」の歩みを徹底研究。1980年代、8ビット機パソコンから幕を開けたエロゲーの歴史と名作たちを、当時の世相や時事問題をまじえながら解説する。黎明期、あの有名ゲームメーカーが作っていたエロゲーの内容とは？  
8ビット機、16ビット機、Windowsといったパソコンの進化がエロゲーに与えた影響は？エロゲー30年の軌跡を振り返る！

作者紹介:

宮本直毅:「みやも」のペンネームで活躍しているフリーライター、ブロガー。アニメやマンガなど  
二次元メディア全般について執筆し、アダルトゲーム関連を主分野とする。インフォレストの「大全」シリーズへ寄稿し、『ヤンデレ大全』『いちゃラブ大全』では構成を担当。小説には『修正報告  
銀河ツンデレ伝説』(二見書房、二〇〇五)がある。関西在住で、  
アダルトゲームの購入はおもに大阪・日本橋の電気街でおこなう。私的に関心が強いのは  
児童向けアニメと少年漫画。一九八〇年代OVAのジャケットコレクターでもある。

目録:

[エロゲー文化研究概論\\_ダウンロード1](#)

## 标签

日本

亚文化

文化研究

文化

日文书

科普

日本文化

工口

评论

概论说不上，倒有点儿纪事本末的意思，算是事件史的一脉吧。写作方法略带日记/BLOG的味道，倒也贴近ERO GAME的气质，而且能比较好的把握住这一文化和同时代其它新兴亚文化的复杂关系。缺点嘛，一是图太少，对玩家资历要求略高，二是对更能体现市场趋势的大量中小厂商不够重视。

-----  
覆盖面广，但比较浅。

-----  
高峰期在03-04，现在市场不足一半

-----  
那些古老的工口游戏的介绍为什么一个个都那么好笑...

-----  
[エロゲー文化研究概論\\_下载链接1](#)

书评

-----  
[エロゲー文化研究概論\\_下载链接1](#)