

『鉄拳7』における模倣概念の検証

- 2020年9月6日 -

平井和佳奈

東京進学セミナー 《SPEC》 Society of Players about E-sports and Cultures 理事
itikawaw@gmail.com

概要: 本研究は3D 対戦格闘ゲーム『鉄拳7』におけるミメシスの理論研究である。ミメシス(μίμησις)とは、再現と表現を両立させた意味での模倣概念である。すなわち、模倣物の再現を目指すか、各自の解釈に基づいて表現も同時になされる。『鉄拳7』のプレイヤーは何を求めてプレイし続けるのか。自己投影としての模倣なのか。キャラクターの理想像の追求としての模倣なのか。美学的観点に基づいて検証する。

キーワード: 模倣、3D 対戦格闘ゲーム、美学、プレイヤーの心理

Validation of mimesis in "TEKKEN7"

Wakana HIRAI

Toyo passing seminar Society of Players about E-sports and Cultures Director
itikawaw@gmail.com

Abstract This paper is a theoretical research about mimesis in the 3D fighting game "TEKKEN7". Mimesis (μίμησις) contains the both meanings about expression and reproduction. In other words, the aim is to reproduce the objects, but the expression is also made based on their interpretation. How do "TEKKEN7" players pursue their ideal? Is it ideal as a self-projection? Is it the pursuit of an ideal image of characters? I verify them from the viewpoint of aesthetics.

Keyword Mimesis, 3D Fighter, Aesthetics, Player's Psychology

1. はじめに

本研究は『鉄拳7』プレイヤーがカスタマイズにおいて、何を追求しているかを探るものである。

対戦型格闘ゲームの要素の一つに「カスタマイズ」がある。コスチュームの色を変更する機能から、衣服の選択、装飾品の追加まで幅広い。一方、自由度の高いタイトルでは「キャラクタークリエーション」²という類似のシステムが存在し、独自のキャラクターを作成する事も可能である。

鉄拳においてカスタマイズ機能は『鉄拳5』での搭載以降親しまれており、多くのプレイヤーが利用する。

本研究では『鉄拳7』を主題とする。

2. 『鉄拳7』におけるカスタマイズ

2.1 基本操作

プレイヤーが「カスタマイズ」の項目を選択すると、指定したキャラクターの全身が映る。カメラの移動・ズーム機能も備わり、仔細に観察が出来る。

2.2 カスタマイズの種類

2.2.1 カラー

カラーの変更をする

2.2.2 頭

(1) 髪の色を変更

(2) 頭部に付属品を装着

(3) 髪型の変更

髪の色変更と、付属品を着けることは同時には出来ない。

2.2.3 メイク

・指定のメイクが顔に反映される。

(顔全体に及ぶものと、片面のみ変更のものがある。メイクの色調は固定。)

2.2.4 上半身

・トップスを変更する。

(手袋のような細部まで上半身の一部に含まれる)

2.2.5 下半身

・ボトムスを変更(靴を含む)

2.2.6 全身

・ワンピースをはじめ全身に及ぶ服装は固定の選択肢であり、上半身のアイテムとは共存が不可能

2.2.7 追加アイテム

・コスチュームの他に、肩口や腰に装備可能なものがある

(1) ダメージあり

攻撃コマンドがあるもの 例: マシンガン

(2) ダメージなし 例: ラケット

2.2.8 エフェクト

(1) ヒット時の演出の変更

(2) 一部に文字を表示するものあり

2.2.9 パネル変更

・対戦前に表示されるキャラクターパネルの変更

¹ 『鉄拳7』(てっけんせぶん)はバンダイナムコエンターテインメントより発売される、2015年2月18日に稼働した3D対戦格闘ゲームである。ゲームセンターで稼働の他、Playstation4、Xbox-one、Windows(Steam)と豊富なコンシューマ展開があり、国際的な人気のあるタイトルである。2020年現在でも細かいアップデートが行われ、大会も頻繁に行われる人気作品である。今回は、このタイ

トルを主題材としたい。

² 3D対戦格闘ゲーム史上、このシステムが顕著に発揮されたのは同社バンダイナムコエンターテインメント『ソウルキャリバーIII』(2005、PS2)である。デフォルトキャラクター以外の製作も可能になり、プレイヤーたちは自作のキャラクター同士を戦わせるなど独自のキャラクタークリエイトを楽しんだ。

2.2.10 ACとCSの違い

アーケードでは、有料会員のみ機能が使え、無料会員はデフォルト衣装になる。その他、使用可能なサービスは会員種別に異なる。

コンシューマでは、ファイトマネーによってカスタマイズアイテムを購入することが出来る。

3. 予測できる理由

3.1 自己投影

- ・プレイヤー本人の外見の真似
- ・作品世界への没入

3.2 鉄拳キャラクター像の追求

- ・操作キャラクターのデザインを引き立てる
- ・操作キャラクターのアクションを引き立てる

3.3 娯楽

- ・カスタマイズ自体が楽しみの一部である場合
- ・デフォルト衣装に無い可能性の模索

3.4 自己アピール

- ・他のプレイヤーに自分を印象付けるため
- ・やりこみ度のアピール
- ・ファッション、配色センスのアピール
- ・競技への集中

3.5 戦略

- (1)物理的戦略 背景と同化し技の可視性を下げる
- (2)心理的戦略 相手のプレイヤーを油断させるなど

3.6 他作品の模倣

- ・既存の創作物のキャラクターに容貌を似せる行為

3.7 流行

- ・プレイヤー間での流行
- ・リリース直後の目新しさ
- ・季節感を取り入れたコスチュームの変更

3.8 フェティシズム

- ・個人の嗜好の追求
- ・鑑賞目的(プレイヤーではない視聴者も含む)

3.9 機能の確認

- ・目視によるコスチュームの確認
- ・アイテムを装着した上での実戦での動作確認

3.10 小括

上記の事例を見る限り、キャラクターをカスタマイズする過程において、何らかの(架空／実在を問わず)モデルの存在が前提となることが多い。

4. 美学における模倣概念の分類

³ 「ミメシス」はプラトンが『国家』で提唱した概念。プラトンとアリストテレスは古代ギリシアにおける詩作(現代で言うところの歌唱や演劇も含む)の本質がミメシスであると主張した。アリストテレスは『詩学』の中で創作芸術と模倣の関係性を述べている。学習の際に模倣を用いたり、模倣されたものを見て人間が

『鉄拳7』のプレイヤーによるカスタマイズの背景には多様な理由が想定され、中には複数にリンクするものも考えられる。いずれにせよ、カスタマイズ行為には「模倣」と「創造」という、二つの観点が内在すると思われる。

美学の領域では、古代から現代に至るまで「模倣」と「創造」の関係性について長く議論されてきた。

両者に関連する類義的な概念をいくつか挙げる。なお、分類にあたり、竹内敏雄『美学事典』[1]、佐々木健一『美学辞典』[2]佐藤道信『明治国家と近代美術—美の政治学』[3]ウラジーミル・ウェイドレ「ミメシスの言語活動—時間芸術と空間芸術における表現と再現」[4]を参考にした。

4.1 機械的再現(コピー)

竹内によると「オリジナル(原作)が、別人の手で同じ技法的手段によって模倣再現される場合」を機械的再現と呼ぶ。機械的再現はいわゆる「コピー」であり、原作の忠実な再現を目指す、人の手によるものなので、完全な再現はどうしてもなし得ない。

4.2 模写

原作の忠実な再現を目指す、目的が機械的再現とは異なる。①芸術作品の技術と製作過程の研究②模写作品の製作③模写から脱し創作にたどり着く。以上の目的の差異が見られる。

4.3 写生

日本的な「写生」においては、対象の挙動だけでなく、対象が内包する生命観をも尊重される。思えば、生命感とは、対象の表面的な形象をたどるだけでは決して到達できない、対象の本質だとも言える。「写生」とは、言わば、客観的描写をもって、内的真実に肉薄しようとするものである。

4.4 ミメシス(μίμησις)

美学においては、模倣しつつ創造するという概念がある。「ミメシス」³という概念がそれに当たる。ウェイドレを引用すると、「ミメシスを行うとは、同時に再現しかつ表現することであり、それは表現しつつ再現することであり、また再現しつつ表現することである」。ミメシスの概念を考慮すると、「再現」と「表現」は対立するどころか、むしろ一対となっている。両者は「ミメシス」というひとつの概念中に同居している。両者の調和融合により、作品は生み出される。

「ミメシス」が「模倣」と、その対極に位置すると思われる「表現」、さらには「創造」の概念をも、包括していることは、これまでみた概念の中でも特筆すべきことである。

5. 考察—『鉄拳7』におけるカスタマイズとミメシスの相関

三章でまとめた事例を「模倣」と「創造」の観点から再考する。

喜ぶのは、人間の本性に根差した自然な行為であるといった記述がある。すなわち、「模倣」は人間の本能的な行為であり、創作芸術の領域でも欠かせないプロセスであると言える。

①誰による②何を対象とした、どのような行為か。

5.1 自己投影

①プレイヤーによる②プレイヤー自身の模倣
概ね機械的再現にあたる

5.2 鉄拳キャラクター像の追求

①プレイヤーによる②鉄拳キャラクターを介した創造
ミメーシスにあたる

5.3 娯楽

①プレイヤーによる②カスタマイズという行為を通じた楽し
みの創造

5.4 自己アピール

①プレイヤーによる②プレイヤー自身のスキルを用いた創
造

5.5 戦略

(1)物理的戦略 ①プレイヤーによる②相手プレイヤーの
心理を想像した模倣

(2)心理的戦略 ①プレイヤーによる②相手プレイヤーの
心理を想像した創造

5.6 他作品の模倣

①プレイヤーによる②既存の創作物の模倣
ミメーシスにあたる

5.7 流行

①プレイヤーによる②他プレイヤーの模倣

5.8 フェティシズム

①鑑賞者による②鑑賞者の嗜好の模倣
写生にあたる

5.9 機能の確認

①1. プレイヤー2. クリエイター3. デバッカーによる②他カ
スタマイズアイテムの模倣
機械的再現にあたる

6 結論

本研究では美学的観点に基づき、『鉄拳7』プレイヤーによるカスタマイズ行為の分類と評価を行った。プレイヤーの自覚の有無にかかわらず、カスタマイズ行為の理由の一部には、ミメーシスに該当すると思われるものが見られた。ミメーシスは、美学的概念のひとつである。プレイヤーは積極的にカスタマイズを行い、カスタマイズしたキャラクターの表象自体が芸術的な価値を帯びる可能性や、カスタマイズを通じて類似の嗜好をもつプレイヤーコミュニティが創られる可能性も見出される。

この結果は、プレイヤー以外の視聴者が『鉄拳7』というタイトルに興味を持つきっかけになるかも知れない。

補足として「格闘ゲームプレイヤーにとってカスタマイズとは？」というオンラインアンケートを実施した。340名の回答中「戦略6%」「自己表現24%」「無ければいい25%」「楽

しみのひとつ44%」という結果であった。

一般的な格闘ゲームプレイヤーのイメージは、対戦がメインのゲームデザインである以上「プレイヤー同士が勝敗を競う場」であるという印象を持たれやすい。しかし、本研究を顧みると、製品に内包された機能の一部である「カスタマイズ」を、むしろ主な楽しみのひとつに据えるプレイヤーもいることが判明した。強さで勝負を決める以外にも、『鉄拳7』の遊び方はあり、多様な楽しみ方・価値観が普及することは、新たな新規プレイヤーの獲得や、コミュニティ拡大に繋がる。

『鉄拳7』プレイヤーが、なぜ『鉄拳7』を積極的にプレイするのか。今後は、他の理由も考察していきたい。

参考文献

- [1] アリストテレス,松本仁助,岡道男『詩学 詩論』岩波文庫,1970.
- [2] ウェルゼニウス,渡辺義治『ミメーシス プラトンの芸術模倣説とその現代的意味』未来社,1984.
- [3] 今道友信『アリストテレス』講談社学術文庫,2004.
- [4] 今道友信『美と芸術の位相』東京大学出版,1989.
- [5] 神林恒道『近代日本「美学」の誕生』講談社学術文庫,2006.
- [6] 佐々木健一『美学事典』東京大学出版,2004.
- [7] 竹内敏夫『美学辞典』弘文堂,1974.
- [8] 竹内敏夫『アリストテレスの芸術理論』弘文堂,1981.
- [9] 納富信留『プラトン』日本放送大学出版会,2002.
- [10] 堀田彰『アリストテレス』清水書院,2000.
- [11] 松井貴子『写生の変容—フォントナー—from子規そして直哉へ』明治書院,2004.
- [12] 村治能就『哲学辞典』東京堂出版,1973.
- [13] 山本正夫『比較芸術学研究 第五集 芸術と表現』美術出版会,1977.
- [14] 渡部二郎『芸術の哲学』
- [15] 平井和佳奈「模倣概念の日本的展開」修士論文,2007.

ゲーム

- (1) 『鉄拳7』, BANDAI NAMCO, CS2017. (PS4, Xbox-oneX, PC)
- (2) 『鉄拳5』, NAMCO, AC2004.
- (3) 『ソウルキャリバー3』, NAMCO, CS2005, AC2006. (PS2)