



対戦型格闘ゲームにおけるフェティシズムの偏在性

The uneven distribution of fetishism in 3D fighting games

平井和佳奈

Wakana HIRAI

東京進学セミナー (〒144-0051 東京都大田区西蒲田 6-17-5, itikawaw@gmail.com)

概要: 近年 e-sports の活性化もあり, 対戦型格闘ゲームが広く受容されている. e-sports 公式タイトル化に伴い, キャラクターの描写のされ方も議論されている. 特に「肌の露出」や「グロテスクさ」の表現はタイトルにより異なる. 好まれやすい描写の差異やその背景を明らかにする事は, 今後の e-sports シーンに貢献するものと思われる.

キーワード: 心理, デジタルゲーム, e-sports, 描写, 許容範囲

1. はじめに

対戦型格闘ゲームプレイヤーにとって, キャラクターの表象は重要である. ビデオゲームの世界では, グラフィクスが向上する一方, センシティブな表現の規制もまた進んでいる.

本研究は, e-sports 公式タイトルである格闘ゲームタイトル(または公式タイトル化を目指すタイトル)によるキャラクターの描かれ方の違いや演出, その許容のされ方の差異を論点とする.

2 章では, 対戦型格闘ゲームの背景に触れ, 分析対象とするタイトルを提示する. 3 章では, 格闘ゲームのセンシティブな表現について, 各タイトルにおいてどの程度の表現がなされているのか, 実機でのプレイをもとに分析する. 4 章では, それらの表現の差異は何に起因すると考えられるのか, 含意をまとめる.

2. 現在プレイされている格闘ゲーム

2.1 対戦型格闘ゲームとは

対戦型格闘ゲームはプレイヤーと CPU, あるいはプレイヤー同士が操作するキャラクターが, 主に一対一の格闘技(もしくはそれに類するもの)で戦うビデオゲームのジャンルの一つである. 国内では 1991 年の『ストリートファイターII』に端を発し, 現在はアーケードおよびコンシューマでプレイされている.

2.2 e-sports の現在

世界で広くプレイされている格闘ゲームタイトルの多くは, e-sports 公式種目として認定されている. e-sports 公式種目となることでプロライセンスが発行可能になり, プロ選手を中心とした公式大会を開催するなど, コミュニティが活発になる利点があり, 多くのタイトルが公式種目化を目指している現状がある.

2.3 本研究で取り上げるタイトル

本研究で分析対象とするタイトルは, 2020 年 8 月時点で広くプレイされている以下のタイトルとした.

- ①ストリートファイターV
- ②DEAD OR ALIVE 6
- ③鉄拳7
- ④バーチャファイター5FS
- ⑤ソウルキャリバー6
- ⑥ブレイブルー セントラルフィクション
- ⑦GUILTY GEAR Xrd-SIGN-
- ⑧THE KING OF FIGHTERS 14
- ⑨ヴァンパイア
- ⑩Mortal Kombat 11
- ⑪MARVEL VS. CAPCOM INFINITE
- ⑫Killer Instinct
- ⑬SAMURAI SPIRITS
- ⑭UFC3

これら 14 のタイトルについて, センシティブな表現がどの程度描写されているのか, 実際のゲーム画面から分析する.

3. タイトルごとの表現の差異

3.1 確認できるセンシティブな表現

対戦型格闘ゲームにおけるセンシティブな表現といえば, 「肌の露出」や「グロテスクさ」が想起される. 本研究ではそれらセンシティブな表現を以下の 8 項目に分類した.

【試合前】

- ①キャラクターコスチュームの露出度
- ②キャラクターデザインの猟奇度

【試合中】

- ③上半身におけるインナーの露出度
- ④下半身におけるインナーの露出度
- ⑤流血表現
- ⑥ダメージ発生時のけが

【試合決着時】

- ⑦双方のキャラクターの露出度
- ⑧キャラクターの身体欠損

3.2 評価の方法

本研究では前項の8項目について、表現度合いの高いものから順に、A+, A, B, C, Dの5段階で評価した。2章で挙げた14タイトルを実際に購入し、SONYのPlayStation3およびPlayStation4の実機で起動し、表現の度合いを直接確認した。ダウンロードコンテンツは公式のもののみとし、非公式の個人製作のコスチュームについては対象から除外した。

3.3 センシティブな表現の評価

3.3.1 ストリートファイターV



図1：ストリートファイターV

公式ダウンロード衣装には上記のように露出の多いものもある。アンダーウェアに関してはタイツやスパッツが多用されており、肌の露出が抑えられている。

ダウンロードコンテンツの中には水着も含まれるが、肩から上着をかけるなどデザイン的に工夫されており、露出は少ない(特殊なコマンドで外すこともできる)。

プレイヤーの増加に伴い、女性キャラクターを接写する際のカメラアングルが変更されるなど e-sports タイトル化への意識が明確に分かるタイトルである。

3.3.2 DEAD OR ALIVE 6



図2：DEAD OR ALIVE 6

明らかに目視できる形で女性キャラクターのアンダーウェアが描かれている。敗北時の姿を、カメラ位置を変えて眺めることも可能である。さらに、『6』からの新要素「ブレイクブロー」により、一定の年齢以上のキャラクターは殴られるシーンが口からの流血表現と共にアップで描かれる。戦闘中に負った傷や、破損した衣装は、ラウンドが切り替わっても戻ること無く、試合は続行される。

また、e-sports 公式種目化に伴い①ルール統一②表現規制が施される「e スポーツモード」が搭載されたが、黒いインナーが追加された衣装は不自然であり、プレイヤーに広く使用されることは無かった。

3.3.3 鉄拳 7



図3：鉄拳 7

私服やリングコスチュームモチーフにした衣装の中には露出が確認されるものもあるが、総じてキャラクターの個性を反映した服飾デザインとなっている(プレイヤーによるカスタマイズを介さないデフォルトコスチュームの場合)。

技がヒットした際のエフェクトは大きいですが、キャラクターは傷つくことなく試合が終わる。

3.3.4 パーチャファイター5FS



図4：パーチャファイター5FS

個々のキャラクターが格闘技の流派や国籍によるコスチュームを着用している(デフォルトコスチュームの場合)。

3.3.5 ソウルキャリバー6

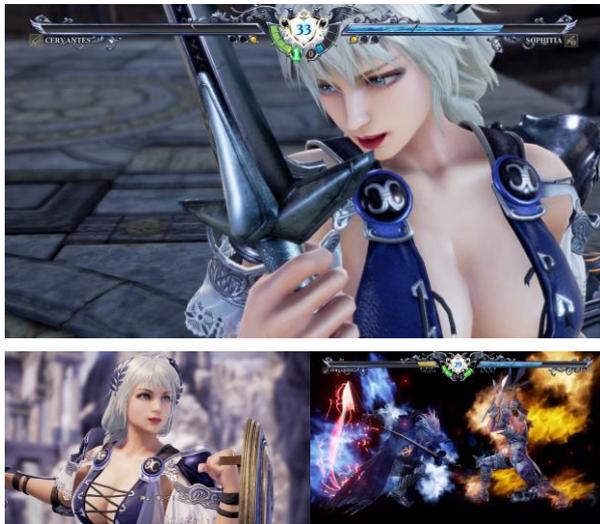


図5：ソウルキャリバー6

17世紀が舞台の武器格闘ということもあり、キャラクターの身分や出身地が大きく反映されている。戦闘中、同じ部位に攻撃を受け続けると髪型や衣服が破損する要素がある。なお、防具が破壊された場合でも、それがダメージ総数に関与することは無く、あくまで見た目上の演出である。刃物がモチーフだから、流血表現は無く美しい。

3.3.6 ブレイブルー セントラルフィクション



図6：ブレイブルー セントラルフィクション

アーケシステムワークスによる2D格闘の人気作品の

ひとつ。戦闘もアニメーションで描かれる。カラーリングの変更はできるが防具破壊や流血表現は無く、一貫した世界観を保っている。

3.3.7 GUILTY GEAR Xrd-SIGN-



図7：GUILTY GEAR Xrd-SIGN-

2D格闘タイトルであり、戦闘シーンはアニメーションで描かれる。プレイヤーはカラーリングのみ変更できる。人体の形状がはっきり分かる構造の衣装のキャラクターも登場し、試合中にアンダーウェアが描かれることもある。ヒットエフェクトは強いが、流血表現、衣服の破損は無い。

3.3.8 THE KING OF FIGHTERS 14



図8：THE KING OF FIGHTERS 14

モデリングは3D、対戦システムは2Dである。

試合中に一部のキャラクターのインナーが見えるが、アンダースコートとしてデザインされている。アニメに近いモデリングをしており、流血や衣服に関わる演出は無い。

3.3.9 ヴァンパイア



図9：ヴァンパイア

写真は1995年の『ヴァンパイアハンター』。CAPCOMの著名な2D格闘ゲームタイトルのひとつであり、現在もプレイヤーコミュニティが存続する。1991年、ジャンルブームを築いた『ストリートファイターII』がドットパタ

ーンを駆使したグラデーションでの陰影表現なのに対し、アニメ絵(セル画塗り)の手法が用いられ、当時は斬新であった。

登場人物の多くが民話や伝承に基づいたモンスターであり、中には過激なデザインのキャラクターも存在する。対戦中の演出はコミカルなものが多い。一部、必殺技で衣装が消えるキャラクターもいるが、技を出尽くすと戻る。刃物を用いた攻撃を受けた際、エフェクトとして血が描かれることがある。

3.3.10 Mortal Kombat 11



図 1 0 : Mortal Kombat 11

「フェイタリティ(Fatality)」—残虐なとどめ技が公式のシステムとしてあるアメリカの対戦型格闘ゲーム。モデリングは美しい3D、システムは奥行に設置されたオブジェクトを用いることもあり「2.5D」と称される。1992年の登場時、実写を取り込んだモデリングに惨殺描写が加わり、あまりに過激であったため「残虐格闘ゲーム」というジャンルを築いた。

最新作でもその残虐さは変わらず、一度怪我をすると忠実に反映され試合終了まで出血し続ける。攻撃時の血飛沫も床に描かれたままで、最終ラウンドまで持ち越される。怪我の種類も仔細であり、火傷と切り傷・被弾で描画が異なるなど精密である。また、操作キャラクター自身の流血だけでなく、返り血も衣服に描写される。

高い残虐性に反し、最新作では女性の露出は極端に抑えられており、全身タイツのようなデザインが多い。下半身のアンダーウェアは、これにより目視しにくくなっている。

3.3.11 MARVEL VS. CAPCOM INFINITE



図 1 1 : MARVEL VS. CAPCOM INFINITE

MARVEL ヒーローと CAPCOM のキャラクターが闘う格闘ゲーム。モデリングは3D、システムは2Dである。ヒーローやヴィランが登場することもあり、タイツ風の衣装のキャラクターが多数登場する。必殺技の演出が派手だが、衣装の破損や流血は無い。

3.3.12 Killer Instinct



図 1 2 : Killer Instinct

ホラーテイストの格闘ゲームで、まがまがしいデザインのキャラクターも登場する。鬱屈とした世界観の中、『Mortal Kombat』に類する残虐なムーブメントが採用されている。衣装が破損することは無いが、爪や刃物による攻撃を受けた際、流血がステージの床に表示される(一定時間で)演出がある。攻撃モーションそのものも、残虐性の高いものが多く世界観を物語っている。

3.3.13 SAMURAI SPIRITS



図 1 3 : SAMURAI SPIRITS

「令サム」と称される『サムライスピリッツ』の最新作品(2019)。露出度の高いキャラクターと、過激な必殺技演出が混在している。衣装の乱れは無いが「武器飛ばし」「武器破壊」が必殺技として存在し、素手に陥ったキャラクターは大幅に攻撃力が落ち不利になる。

コスチュームに自身の流血・相手の返り血が鮮明に表現され、ステージ床にも流血の跡が残り、これらはラウンドが切り替わると元に戻る。

最新作ではゲージを利用した「一闪」システムがあり、決まった場合はキャラクターの頭身を越えて血飛沫が上がる。また、KO時の技により人体が切断される演出もある。これらの流血表現・残虐表現はシステムで ON・OFF が切り替えられる。

3.3.14 UFC3



図 1 4 : UFC3

EA(electronic arts)の総合格闘技を忠実に再現した作品。実在の人物が登場し、衣装はスポンサードされている企業のロゴが入ったトランクスに統一されている。現実に忠実なため、男女混合戦が不可能。怪我をした箇所は試合終了まで残され、大技のヒット時にはマットに血が飛び散ることもある。男女共にコスチュームに個人差が無く、衣服やグローブが破損することは無い。

なお、このタイトルは日本のゲーム市場において「格闘ゲーム」ではなく「スポーツ」のコーナーに分類されている。

4. 考察

様々な対戦型格闘ゲームのプレイを基にしたが、どのタイトルにおいてもキャラクターは生き生きと描かれている。描かれ方には、タイトルごとに差がある。これは、本物の人体そっくりモデリングを作り込むという、いわば「リアリティ」を追求するグラフィクス技術が、進化し尽くした結果であるように思われる。

今後は、現実の人体そのものにモデリングを合わせる事とは別に、タイトルごとの色彩やセンスが求められるように思う。

また、対戦型格闘ゲームがこれだけ表現に配慮するようになったのは、e-sports の進展に伴い観戦者が増大したことも一因としてあるだろう。その背景として、対戦型格闘ゲームは旧来、一部のプレイヤーコミュニティのものであったが、現在、ビデオゲームそのもののシェアや大会シーンが全世界に拡大されたことにより、多様な観戦者を想定しなければならなくなったことが、表現に厳しくなった原因として考えられる。

様々な参加者がいる e-sports の舞台で、どのようなタイトルが流行していくかは今後の楽しみである。

5. むすびに

本研究では、対戦型格闘ゲームタイトルによるセンシティブな表現の差異をまとめた。

代表的なタイトルごとの世界観やコンセプトの違いを主に総観したが、国籍や地域ごとの文化や倫理感の差を前提とした文化圏による許容範囲の違いも、どこまでが許容されるのかの基準となるため踏まえたい。

また、公的なレーティングとしての「CERO」(対象年齢表記)も、タイトルの過激さの判断基準の一部となるので、今後の考察ではそれらも踏まえ、より多くの e-sports タイトルについて理解を深めていきたい。

参考文献

- [1] Esports Earnings : <https://www.esportsearnings.com/>, 2020年8月現在。
- [2] E-SPORTS PRESS : <https://e-sports-press.com/>, 2020年8月現在。
- [3] イェスパー・ユール 著, 松永伸司 訳: HALF-REAL, ニューゲームズオーダー, 2016。
- [4] 松永伸司, :ビデオゲームの美学, 慶應義塾大学出版, 2018。
- [5] 宮坂敬造他著:リスクの誘惑, 慶應義塾大学出版, 2011。
- [6] 石井ぜんじ: ゲームセンタークロニクル, スタンダードズ, 2017。
- [7] 中川大地: 現代ゲーム全史, 早川書房, 2016。

付録

	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧
①ストリートファイターV	B	D	D	D	D	D	D	D
②DEAD OR ALIVE 6	A ⁺	D	A ⁺	A ⁺	B	A	A ⁺	D
③鉄拳7	B	D	D	A	D	D	D	D
④バーチャファイター5FS	C	D	D	C	D	D	D	D
⑤ソウルキャリバー6	C	C	B	A	D	D	D	D
⑥ブレイブルーSF	D	D	D	D	D	D	D	D
⑦GUILTY GEAR Xrd-SIGN-	D	A	B	C	D	D	D	D
⑧THE KING OF FIGHTERS 14	D	D	D	C	D	D	D	D
⑨ヴァンパイア	A	A	D	D	D	D	D	D
⑩Mortal Kombat 11	C	B	B	D	A ⁺	A ⁺	A ⁺	A ⁺
⑪MVC INFINITE	B	B	D	D	D	D	D	D
⑫Killer Instinct	B	A	D	C	A ⁺	A	D	D
⑬SAMURAI SPIRITS	C	D	D	D	A ⁺	D	A ⁺	A ⁺
⑭UFC3	D	D	D	D	A	A ⁺	B	D

【試合前】 ①キャラクターコスチュームの露出度 ②キャラクターデザインの猟奇度

【試合中】 ③上半身におけるインナーの露出度 ④下半身におけるインナーの露出度 ⑤流血表現 ⑥ダメージ発生時のけが

【試合決着時】 ⑦双方のキャラクターの露出度 ⑧キャラクターの身体欠損