

家庭用コンピュータゲームにおけるスポーツゲームのBGMの傾向と役割

A trend and role of the BGM in Sport-Games of Family Computer

1K03B124

指導教員 主査 リー・トンプソン先生

竹之下 倫志

副査 石井昌幸先生

緒言

コンピュータ・ゲームが誕生して50年が経過した。コンピュータ・ゲームは社会全体に浸透し、40パーセントを超える普及率となっている。コンピュータ・ゲームでの体験が我々に及ぼす影響が増加してきた事は間違いないであろう。コンピュータ・ゲームを一つのメディアとして捉えたと、コンピュータ・ゲームは現実を再構築し、我々に提供している事になる。では、コンピュータ・ゲームが再構築している現実とはいったいどのようなものなのだろうか。我々はコンピュータ・ゲームをプレイすることでいったいどのような影響を受けているのだろうか。

研究対象と目的

本研究ではスポーツゲームというジャンルに絞り、スポーツゲームを通じてのスポーツ体験といった視点から、その影響について考察する。その中でも、スポーツとスポーツゲームの違いの一つであるBGMの存在に焦点を当て、BGMの傾向と特徴から「BGMの存在が、我々にどのような影響を与えているかーBGMが再構築するスポーツとは？」について研究を行ない、その役割について考察する。この研究を通じて、蓄積されたゲーム体験、またゲーム文化の有効活用を行う足がかりとしたい。

研究手法

コンピュータ・ゲームの歴史から、コンピュータ・ゲームが最も我々に影響を及ぼしていた期間を確認し、その範囲の中で対象となるスポーツゲー

ムのBGMに対し、音の要素・ゲーム内容の面から比較をおこなった。その上で、そこに表れた傾向から、その理由を「遊び論」「ゲーム論」から考察し、BGMが果たす役割について論じ、その理由なども併せて考察をおこなっている研究結果歴史的分析の結果を受けて、対象となったファミリーコンピュータ期のスポーツゲーム256本を分析した。その結果、ゲーム内容のリアル志向/非リアル志向と、ゲームメイン画面におけるBGMの有無の関係に強い相関関係が表れた。

考察

このような違いが現れた理由はスポーツとスポーツゲームの「遊び的要素」そして「ゲーム的要素」における違いからくる。カイヨワが定義した4つの遊びの分類から二つを比較すると、スポーツはアゴンと結びつき、他の3つと付随的に関わるが、スポーツゲームはまずミクリと結びつく。その上で、アゴンを主体とするスポーツを模倣することで、アゴンと結びつき、他の2つと関わるのである。その結果、スポーツゲームは模倣の量によってアゴンとの関わりが決定される。つまり、スポーツゲームは模倣の度合いによってルドゥス(競技)/パイディア(遊技)間に再配置されていることが分かる。その模倣の度合いを定め、楽しみ方を変化させる一つの手段としてBGMが無意識化に採用され、用いられていたのである。すなわち、BGMによって暗に楽しみ方が指定され、我々はそれに従う形でスポーツを楽しみ、その印象を決定させていたのである。

では、何故模倣の度合いに変化が及ぼされる

か。その理由はゲーム論から確認することができる。競技者の変更によりゲームの終焉を持たないスポーツに対し、対戦相手が固定され、技術も限定されるスポーツゲームは終焉が運命づけられている。そこで、模倣を変化させ、刺激を変えることでその対処が行われていたのである。その必然から、役割を与えられ、果たしていたものの一つがBGMであろう。

すなわち、BGMは「リアルとアンリアルの間でスポーツを切り替え再配置し、その楽しみ方（フロー

/快樂）を切り替える装置」としての役割を果たしているのである。

競技性/遊技性を割り振るのがBGMであるなら、その活用を行うことで、スポーツの現場において、競技者の負荷の高い運動・練習等において使用することで効果を及ぼすことが可能性を有していると考察することができる。このような形で、蓄積されたゲーム文化を有効活用することができるのではないだろうか。