

オンラインバトルロイヤルゲームプレイ時における 日本語学習者の会話分析

Conversation Analysis between Japanese Language Learners
During Playing Online Battle Royale Game

臼井 直也 USUI Naoya

デジタルハリウッド大学 講師
Digital Hollywood University, Lecturer

日本語学習者にとって日本語を勉強するリソースの一つにゲームがある。本研究では一例としてオンラインバトルロイヤルゲーム『APEX LEGENDS』を用い、日本語学習者同士が協力プレイ中にリアルタイムで行う会話にはどのような特徴があり、その中でどのような会話の問題が生じているのかの分析を行った。映像およびプレイ後のインタビューを用いて分析をした結果、大きく「用語」「情報伝達」「指示」の3点においてコミュニケーションが困難になる可能性があることが明らかとなった。

キーワード：日本語教育、バトルロイヤルゲーム、日本語学習者、即時性、『APEX LEGENDS』

1. はじめに

1.1 ゲームプレイ時の日本語の特徴

日本語学習者が日本語を学ぶリソースは近年多様化しているが、アニメやマンガなどと並びその活用が行われているものが「ゲーム」である。

多様なゲームの中で、オンラインで他のプレイヤーと行うゲームが持つ特徴の一つがその「即時性」、つまり1秒を争う場面の日本語の会話である。

学習者が生活の中で日本語を使用する場面は様々であるが、その多くで即時性はそこまで高くない。単語を忘れたのであれば言い淀みや「ええと」などのフィラーを用いることで考える時間を作ることができるし、相手の発話が多ければ聞き返すこともできる。日常生活の中では、発話が1秒遅れたことで致命的な問題が生じることは考えにくい。

しかしながら、オンラインゲームでのリアルタイムの会話においてはまさに「即時性」が重要となる。特に本研究で扱うような、他のプレイヤーと協力して戦うタイプのゲームであれば発話が一瞬遅れることが操作しているキャラクターの生死につながることも多い。ゲームプレイ時に求められる日本語にはこのような特徴がある。

1.2 先行研究

日本語の学習とゲームを関連づけた研究はこれまで、教室の中で行われる言語習得を目的としたゲームが中心であった。本稿で論じるいわゆるデジタルゲームは市販の教材がなく準備をする教師側の負担が大きいこと、教師側にゲームの知識がないことから積極的な活用は行われていない。活用した数少ない例では、下浦などGPSゲームを用いた研究^[1]の他に、コンソールゲームソフトに含まれる語彙を調査した麻^[2]などがあるが、プレイヤー同士のコミュニケーションに焦点を当てた研究やオンラインゲームを用いた実践報告は管見の限り見当たらない。

1.3 本研究の位置付けと研究設問

近年のゲームはゲーム内の使用言語を自由に変えられるものが多く、日本で販売されているコンソールゲームであれば日本語が英語の選択が可能であることが多いし、PCゲームであれば数多くの言語に変更が可能である。このような環境の中では「ゲーム内のキャラ

クターの台詞や単語が分からない」ということは起きにくく、またプレイヤーが明確な言語学習の意識を持ち言語を日本語に設定しなければ、日本で開発されたゲームソフトであっても母語でプレイすることができる。

このようなゲーム業界の状況において、今なお日本語の使用が求められる場合があるとすれば、それは日本語学習者が日本語母語話者あるいは母語の異なる学習者とオンラインゲームをプレイするときの「会話」が挙げられるだろう。

本研究は「日本語学習者同士がオンラインゲームでリアルタイムに行う会話ではどのような問題が生じるのか」という研究設問を明らかにすることを目的としている。

2. 研究方法

2.1 ゲーム選定

オンラインゲームといってもそのジャンルは多種多様である。本研究では、まずバトルロイヤル(複数のプレイヤーが同じフィールドにおり、誰かが1位になるまで戦い続ける)形式でプレイヤーが争うFPS(First-Person Shooter)と呼ばれる一人称視点のシューティングゲームを対象とした。これは、現在日本のみならず世界中でプレイヤーの人口が多いこと、そしてバトルロイヤル形式のゲームの方が刻一刻と状況が変化し、プレイヤー同士のコミュニケーションがより必要となるからである。対象となるゲームは多いが、本研究では現在日本で最も人気のあるゲームの一つであること、そして筆者自身もプレイしており分析がしやすいという理由から、『APEX LEGENDS』というゲームを用いた。『APEX LEGENDS』では、プレイヤーは2人あるいは3人で1つのチームになり、チームメイトと協力しながら他のチームを倒し、1位を目指す。

2.2 データ収集

実験に先立ち、筆者が担当する日本語クラスから協力者を募った。参加の条件は、「日頃から『APEX LEGENDS』をプレイしていること」である。その結果、中国語母語話者2名(日本語クラスは異なる)が協力者となった^(注1)。協力者の日本語レベルはどちらも日本語能力試験N2程度である。

実験は、以下の順序で行った。

- (1) 実験の説明
- (2) 協力者2名で「DUOモード」を30分程度プレイ
- (3) 録画データを見ながらの筆者によるインタビュー

(1)は、実験のタイムスケジュールとともに、特に両名とも中国語母語話者であることから、中国語を使用しないことを確認した。(2)は『APEX LEGENDS』には3人でプレイするモードと2人でプレイするモードがあるが、協力者2名のやりとりに限定するため2人で協力してプレイする「DUOモード」で行った。(3)についてだが、プレイ後に1人ずつプレイ動画を見せながら日本語の発話意図や「言いたかったが言えなかったこと」などを確認するインタビューを行った。協力者2名は日本語の会話に不自由さはないと判断し、インタビューは日本語で行った。

実験自体はここまでであるが、実験終了後にそのインタビューデータを文字化し、リアルタイムで行われるゲーム中の会話の特徴を分析した。

3. 分析結果

3.1 用語

はじめに、即時性はそこまで高くなく、リアルタイムの会話らしい点とは言えないが、ゲーム内で使われる用語の理解に齟齬が生じた例を紹介したい。下の会話は、ゲーム内に登場する銃「R-301」(通称「カービン」)についての協力者A(以下Aとする)と協力者B(以下Bとする)のやりとりである。【括弧】の中は特に断りがない限り筆者による状況の補足である。

(1 試合目)

A: もしカービンがあれば、教えて。【直後に見つかる】ああ、大丈夫。
B: カービンって誰?
A: R-301。【足元にあるR-301をマークしてBに教える】

(4 試合目)

A: もしカービンがあれば教えてください。
B: カービンって何か分からないよ。
A: 301、301カービン。
B: ああ、R-301か。
A: R-301。

同様のやりとりが1試合目と4試合目に行われているが、1試合目では武器を探しているAがBへの依頼をしているが、その直後に自身でその武器を見つけている。Bの質問への回答としてAは「R-301」の位置をマークしてBに教えているが、この段階ではBは「R-301=カービン」であることに気付いていないためBの疑問は解決しておらず、コミュニケーションとしては完全には成立していない。

一方、4試合目では再度「カービン」の理解ができていないBに対してAが「301」という名前を使い、Bが理解したことが分かる。

このミスコミュニケーションの原因はAB両者のプレイ環境に起因するものである。インタビューで両者に確認したところ、Aが日頃プレイしている中国語版のゲームではこの銃は「R-301 卡宾枪」(漢字の発音は「Kǎ bīn qiāng」)と表示されるが、Bが日頃プレイしている日本語版では「R-301」と表示される。もちろん日本語版のプレイヤーにも「カービン」という別称を用いる人は多いが、Bはそのような状況を理解しておらず、ゲーム画面に表示される「R-301」という名前で銃を認識していたため、このようなミスコミュニケーションが発生していた。

これ以外にも、Bが操作しているキャラクターが日本語版で使用する「空爆」という言葉をB自身もAに対して使っているが、Aが理

解していないという例など、用語が理解できないことによりコミュニケーションが成り立たないという例は多く確認された。

3.2 情報伝達

次に、より即時性の高い戦闘中の「情報伝達」でのコミュニケーションの問題である。ここで「戦闘中」に限定しているのは、戦闘以外の場面であれば「分からない言葉を聞き返す」「簡単な言葉で言い直す」ということが可能であり、コミュニケーション上の問題が生じにくいからである。これは次節「3.3 指示」でも同様である。

では、本研究ではどのようなコミュニケーション上の問題が生じたのだろうか。以下はABが陣取っていた小さい建物に遠くから敵のプレイヤーが攻めてきた時のAの発話である。

A: え?【建物の2階に移動する】前!

この場面の状況を説明すると、「え?」の部分では敵の1人がABの2人がいる建物の屋根の上へ移動しようとしている。その後、敵のプレイヤーとの戦闘が始まる際、AはBに「前!」と敵の位置を共有している。この時の会話について、Aはインタビューで以下のように語っている。

筆者: もし中国語だったら何か言っていますか。

A: もし中国語で言ったら、「え?彼が…」なんか…

筆者: 例えば、何か上に登ったとか。

A: えっと「彼は直接僕たちの上でジャンプした」なんか、「調子に乗るな」。えっと、彼は紫アーマーですね。僕はもう赤アーマーで^(注2)。(調子に乗るな)と言った。

筆者: 中国語でやってたらね。

A: はいはいはい。

筆者: じゃあ、それは一瞬だったから、今日語では言えなかったってことかな。

A: はい。

Aの語りからも分かるように、中国語でプレイしている場合であれば敵が自分たちがいる建物の屋根の上に移動したことはBに伝えていたが、実際にはAからは「え?」という発話しか出ておらず、その原因について一瞬の出来事で日本語で発話ができなかったことを肯定している。

また、その次の「前!」という発話について、Aは次のように語っている

A: ここ(建物の2階の部屋)でもう、足の声もう聞いた、上で。

筆者: この時まだ(敵は)上ですよ。

A: でも、あの時、なんか、「前、前」って言って、突然「上」が分からない。

筆者: 間違えてしまったってことですね。

A: はいはい。そうです。

プレイ動画を見る限りAの発話は極めて少ないが、これは「一瞬のことで日本語が出てこなかった」ことが原因であることが分かる。また、「前」という発言も戦闘中という即時性の極めて高い場面で「上」と言い間違えていることが確認されたが、協力者の日本語レベルはN2相当であり、普段であれば「上」と「前」を誤るような日本語レベルではない。このような誤った情報伝達や「一瞬のことで日本語が出てこない」ということはAB両名で起きており、他には「(敵が)1人」という場面で誤って「1つ」と言い間違えるなども見られた。これは一見小さい間違いに見えるが「1つ」は「(敵チームが)1つ」という意味にもなり、その場合は敵の数が「2人」と解釈される可能性もあるだろう。

3.3 指示

最後に、前節の「情報伝達」よりもさらに戦闘の勝敗に直結する味方への「指示」の場面を分析したい。以下は、ABの2名が敵チームと戦闘している時の会話である。

A: (敵が) 死んだ。【敵が持っていたアイテムを入手しながら】ちよつと待つてね。ちよ、ちよ、ちよつと。後ろ、後ろ、後ろ。
B: 【Bが倒される】ああ、(敵は) 2人だ。

この場面の状況を説明すると、会話開始時にはABは異なるチームの敵と戦闘している。Aは1人の敵を倒し、敵が所持していたアイテムを入手している^(注3)。同じタイミングでBが前線で交戦していたため、AはBに「今は自分が戦闘に参加できない」という意味で「ちよつと待つてね」と言っている。しかし直後に前線でBと敵との戦闘が始まると、「前に出すぎないで私のところまで退いてほしい」という指示を出すために「後ろ」という言葉を発している。この場面についてAはインタビューで以下のように語っている。

筆者: ここで今、「後ろ」って、つまり、「こっちに戻ってきて」っていうか、「逃げて」ってことですね。

A: はいはいはい。そうです。なんか、Bさんに、えつと、私の方から(「私の方に」の意か) 逃げろ。

A自身も「Bさんは分かっていなかった」と自分の指示が正確ではなかったことを反省していたが、この場面で「後ろ」とだけ指示してもBには「自分がいるところまで戻ってくる」という指示としては伝わっていないことが分かる。

また、これ以外にも別の場面では「Let's go!」と言ったAが日本語以外の言語を使ったことに慌てて「行こう」と言うべきところを「逃げろ」と言い間違えた例もある。

これは前節の「情報伝達」にも共通するものであるが、リアルタイムで変化し続ける状況を理解し判断するだけでもプレイヤーにかかる負担は大きい。そのような状況の中でさらに母語ではない言語で発話することが極めて大きな負担になることは容易に想像ができるだろう。

4. まとめと今後の課題

本稿ではオンラインバトルロイヤルゲームのプレイ時に日本語学習者が行うコミュニケーションにどのような特徴があるのか、またどのような問題が生じるかという点について調査を行った。プレイ動画およびインタビューを分析した結果、「用語」「情報伝達」「指示」の3点においてプレイヤー間にミスコミュニケーションが発生していたことが明らかとなった。

「用語」については第1章で述べたように、近年のゲームはゲーム内言語を変更できるため個人でプレイしている限りでは言葉が理解できないということは生じなくなっていると予想していたが、異なる言語版でプレイしていることが原因となりこのような問題が生じたことは興味深い点である。

また、「情報伝達」および「指示」に関しては即時性が極めて高く、「日本語が出てこない」、「単純な言い間違い」が確認されたが、これはオンラインゲームならではの特徴であると言える。

最後に、今後の課題を挙げたい。本稿で行った実験は日本語のレベルが同程度の協力者であったが、特に日本で生活している日本語学習者がゲーム内で会話する相手は日本語母語話者の場合が多い。これは、ゲームには世界の各地域にサーバーがあり、自分の居住地のサーバーでプレイした方が環境がいいからである。このような状況を鑑みると、日本語母語話者と日本語学習者の会話の特徴を明らかにすることもまた大きな意味があると考えられる。また、日本語

学習者同士であっても学習者の日本語レベルは多様であるので、異なるレベルの学習者同士のプレイ時の会話を分析することも今後の課題としたい。

また、ゲームの種類によっても会話の量や質が大きく異なると考えられる。本稿はプレイ時の会話の即時性に焦点を当てるためバトルロイヤルゲームを選定したが、他のジャンルのゲームではどのようなコミュニケーション上の問題が起こるのかについても引き続き調査をしていきたい。

最後に、現在は学習者側の分析に留まっているが、今後研究を蓄積していくことで教育への活用を積極的に行っていきたいと考えている。

(注1)

実験協力者は当初中国語母語話者3名、韓国語母語話者1名であり、異なる母語話者同士のペアが作られる予定であった。しかし、2名が参加できず、結果的に中国語母語話者同士の組み合わせとなった。

(注2)

『APEX LEGENDS』では自分の体力を増やすために「アーマー」と通称される防具を着る。その防具は「白→青→紫→赤」の順で強くなる。ここでAは「相手(紫アーマー)よりも自分(赤アーマー)の方が装備がいい」ということを言っている。

(注3)

『APEX LEGENDS』では倒れたキャラクターは「デスポックス」と呼ばれる箱になり、他のプレイヤーはその中から武器やアイテムを取ることができる。

参考文献

- [1] 下浦伸治: 『デジタルゲームと日本語教育—GPSゲーム/位置ゲームエディター「ARIS」の可能性』お茶の水女子大学比較日本学教育研究センター研究年報(2014年), 227-230頁.
- [2] 麻子軒: 『計量的アプローチによる役割語の分類と抽出の試み—テレビゲーム「ドラゴンクエスト3」を例に—』計量国語学(2019年), 103-116頁.