

オンラインバトルロイヤルゲームプレイ時における 日本語母語話者と日本語非母語話者の会話分析

Conversation Analysis between Japanese Native Speaker and Japanese Language
Learner During Playing Online Battle Royale Game

臼井 直也 USUI Naoya

デジタルハリウッド大学 准教授
Digital Hollywood University, Associate Professor

近年オンラインバトルロイヤルゲームは世界的な人気を博しており、本学に留学している学生の中にもプレイヤーは多い。本研究ではオンラインバトルロイヤルゲーム『APEX LEGENDS』を用い、日本語母語話者と日本語を学習している日本語非母語話者が協力プレイ中に行う会話にはどのような特徴があるのか、またどのような問題点が生じるのかを分析した。プレイ映像の分析およびプレイ後のフォローアップインタビューの結果、調整行動やミスコミュニケーション、コミュニケーションへの不安プレイへの焦りなど、母語話者と非母語話者のプレイに起因するコミュニケーション上の特徴が明らかとなった。

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も、オンラインで他のプレイヤーとリアルタイムで行うゲームは近年人気を博しており、本学の留学生にもプレイヤーは多い。

このような種類のゲームが持つ特徴の一つが即時的なコミュニケーション、つまり1秒を争う場面で日本語の会話が行われるということである。

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、その多くは即時性はそこまで高くない。単語を忘れたのであれば「ええと」などのフィラーや言い淀み、「ちょっと待ってください」と言い考える時間を作ることができるし、相手の発話が分からなければ単語や発話意図を聞き返すこともできる。このように、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あまり考えにくい。

しかしながら、オンラインゲームで行われるリアルタイムな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リアルタイムで相手と戦う種類のゲームであれば発言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。

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、いわゆるビデオゲームではなく、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。2010年以降、教育用ではないビデオゲームを活用した例が始め、下浦のGPSゲームを用いた研究^[1]などの他に、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、ゲームプレイ中の会話分析をした研究は管見では見当たらなかった。

このような状況を受けて、臼井^[3]では日本語学習者同士のオンラインゲームプレイ時の会話を分析した。その結果、会話の中の「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。

1.3 本研究の位置付けと研究設問

臼井^[3]では日本語学習者同士の会話を分析したが、学習者、特に日本で生活している留学生が1人でオンラインゲームをプレイする際、実際には知らない日本語母語話者とプレイすることの方が圧倒的に多い。これは、オンラインゲームには地域ごとのサーバーが設けられており、日本でプレイする場合は日本のサーバーに接続してプレイすることになるからである。よって、留学生が1人でオンラインゲームの協力プレイをする場合は日本語での会話が求められる。このようなプレイ環境を考慮すると、日本語学習者同士の会話だけでなく、母語話者とのプレイ中の会話でどのような問題が生じるのかを明らかにする必要があるだろう。

本研究は「日本語母語話者と日本語非母語話者がオンラインバトルロイヤルゲームでリアルタイムに行う会話にはどのような特徴があり、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。先行研究では分析のしやすさからRPGゲームの分析を行っている。これはストーリーが単線的であり、誰がプレイしてもその中で行われるキャラクター同士の会話の順番などは大きく変化しないからだ。しかしながら、近年は「オープンワールド」と言われる、プレイヤーが自由にストーリーを進めることができるゲームの popularity が高まっており、これまでのRPGのような単線的な分析が困難になっている。

本研究では、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いて、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分析対象とした。これは、現在世界中でプレイヤーの人口が多いこと、そしてゲームプレイ中に状況が刻一刻と変化し、他のジャンルよりも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。本研究ではその中で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歴があり分析やインタビューが容易であるという理由から、『APEX LEGENDS』(以下、「APEX」とする)というゲームを用いた。APEX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 協力者

実験に先立ち、協力者を学内から募った。参加の条件は、非母語話者は「日頃からAPEXをプレイしていること」であり、母語話者は留学生にとって母語話者の方言使用は理解が困難になると考え、「首都圏(東京都、茨城県、栃木県、群馬県、埼玉県、千葉県、神奈川県、山梨県)で生まれ育った日本語母語話者の方」という条件を加えた。母語話者、非母語話者含めて10名以上の応募があったが、日程などの理由から母語話者5名、非母語話者5名の計10名に決定した。本実験は母語話者と非母語話者のゲームのプレイスキルに応じて以下のような組み合わせを設定した。なお、本稿では「NS(Native Speaker)」を母語話者の意味で、「NNS(Non-Native Speaker)」を非母語話者の意味で用いることがある。

A : NS [A] (マスター) × NNS [A・中国香港] (ダイヤ)
B : NS [B] (ダイヤ) × NNS [B・中国香港] (ゴールド)
C : NS [C] (プラチナ) × NNS [C・中国香港] (ダイヤ)
D : NS [D] (シルバー) × NNS [D・韓国] (ゴールド)
E : NS [E] (プラチナ) × NNS [E・中国] (プラチナ)

APEXにはプレイヤーのスキルに応じたランクが存在しており、実験時には下から「ブロンズ、シルバー、ゴールド、プラチナ、ダイヤ、マスター、プレデター」と設定されていた。上記の組み合わせではペアAおよびペアBは母語話者の方がスキルが高い組み合わせであり、ペアCおよびペアDは非母語話者の方がスキルが高い組み合わせ、ペアEは母語話者と非母語話者のスキルが同程度のペアである。ペアをスキル別で分けた理由は、一般的に母語話者と非母語話者が同程度のゲームスキルであった場合、言語面で優れた母語話者がプレイをリードしてしまう恐れがあるからである。非母語話者の方がプレイスキルが上である場合の会話も分析するため以上のようなペアを作成した。

なお、ペアDは協力者の都合が悪くなり実験の実施ができず、最終的にはA、B、C、Eの4ペアでの実験となった。4人の非母語話者の日本語能力は、調査時A、BおよびEがJLPTのN1に既に合格、CがN2に合格していた。

2.3 データ収集

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分から1時間プレイ
- (3) 録画データを見ながら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、積極的に戦闘に参加するなどデータ収集上の注意点を説明した。(2)は、APEX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名のやり取りを分析しやすくするため2人で協力してプレイする「DUOモード」で行った。(3)は、プレイ後に1人ずつ録画したプレイ動画を見ながら発話意図などを確認するインタビューを行った。非母語話者の協力者4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。

3. 分析結果

本章では、NSとNNSのやり取りの特徴として「調整行動」および「ミスコミュニケーション」、そして「コミュニケーションへの不安、プレイへの焦り」という3点から分析を行う。

3.1 調整行動

母語話者と非母語話者の会話においては、母語話者が非母語話者の理解促進のために行う「調整行動」が確認されることがあるが、

本研究においてもいくつかのパターンが見られた。

まずは、自身の非母語話者とのプレイ経験から言葉を言い換えた例である。

NS [B] : あ、NNS [B] さん、ちなみにキー、ボードマウスでやってますか？ コントローラーでやってますか？

NNS [B] : あ、キーボードとマウスでやってます。

この場面で、NS [B] はキーボードマウスの略称である「キーマウ」を使おうとしてとっさの判断で「キーボードマウス」を使っている。この発話に関してインタビューで確認したところ、留学生と普段からAPEXをプレイしているが、「キーマウ(キーボードマウス)」という言葉を使い理解されなかった経験を持っていた。この経験から「キーマウ」というゲーマーの間では一般的に使われる言葉がNNS [B] にとっては理解できない可能性があると考え、とっさに「キーボードマウス」という言葉に言い換えたと言った。

次に、自身の言語使用の習慣から専門的な言葉を言い換えたNS [E] の発話例である。

NS [E] : じゃあ、即降りして全員ボコボコにするか速攻でボコボコにされるかどっちかですね。即、すぐに降りてみる？

多くのバトルロイヤルゲームでは試合の開始は全員がマップを横切って通過する飛行機から飛び降りて始まる。飛び降りるタイミングは任意であるため、すぐに飛び降りて戦闘を始めることを「即降り」と通称する。NS [E] が「即」で発話を止めて「すぐに降りてみる？」と質問したことについて本人に確認したところ、特に相手の理解のための言い換えではなく、「2回言うとしつこくなるから言い換えた。普段の会話でも同じ言葉を連続すると違和感がある」との答えであった。NNSは事前にAPEXで使う日本語を予習してきていたので「即降り」という言葉は理解できたが、もしこの単語を知らないNNSとプレイしていた場合は、NSの発話だけを見ると結果的には調整行動として働きうる場面である。

最後に、本研究では非母語話者からの調整行動が一例だけ見られた。NS [C] とNNS [C] の会話では、マップ中央にあるNPCの獣が歩き回っているゾーンの呼称についてNNS [C] は「動物園」と呼び自身の発言に笑っていた。この発話についてインタビューで確認したところ、「英語では『ジュラシックパーク(Jurassic Park)』という呼び方があるが、日本語では通じるか分からなかったので『動物園』という言葉を使った」と説明した。結果的にはNS [C] も「ジュラシックパーク」という呼称を理解はできていたが、NNS [C] がプレイ言語環境の違いから調整行動を行ったことが窺える。

NSとNNSの調整行動を比較すると、どの例においても通称で呼ばれている言葉を分かりやすい言葉に言い換えている例であった。NNS同士の会話を分析した先行研究ではこのようなやり取りは確認されなかったため、NSとNNSのコミュニケーションで起こりやすい現象である可能性が指摘される。

3.2 ミスコミュニケーション

伝達があまくいわずミスコミュニケーションが起こることというものはNS同士でもNNS同士でもありうることであるが、本節では、NSに特徴的なミスコミュニケーションとNNSに特徴的なミスコミュニケーションの例をそれぞれ挙げる。

NSに特徴的な伝達ミスとして挙げられるものは「省略」である。以下はNS [A] とNNS [A] の武器の種類である「カービン」と「フラットライン」についてのやり取りである。

NNS [A] : 今使ってる武器もいつも使ってる武器と全然違うんで。

NS [A] : いつも何使うんですか？

NNS [A] : カービンですね。

NS [A] : あーなるほど。じゃあ、(筆者注: カービン) あるんで、なんか、フラットラインとかあれば。

NNS [A] : フラットラインでも大丈夫です。

この会話では、NNS [A] が「カービン」をいつも使っていると発話し、その武器を持っているNS [A] が自身の武器をNNS [A] に譲ることを提案している。その際、NS [A] は代替りの武器をNNS [A] からもらいたいという意図から「フラットラインとかあれば(交換しましょう)」と発話している。しかしながら、NNS [A] はこの発話を「フラットラインとかあれば(それを渡します)」と理解した。

NNS に特徴的な伝達ミスは主に言語知識や表現、発音の誤りから起こるものである。例としてまずはNS [C] とNNS [C] の以下の会話で確認したい。

<場面: 少し離れたところで敵同士が戦っている>

NS [C] : できればスナイパーでちょっかいを出したい。

NNS [C] : 行こう。

NS [C] : 行こう？

この場面では、遠くの相手に近づかずに「ちょっかいを出す」という言葉をNNS [C] が理解できず、敵に近づくという行動が見られた。

また、これは学習者同士の会話を分析した先行研究においても見られた事例であるが、NS [E] とNNS [E] の会話において指示を的確に伝えられずに負けそうになる場面が見られた。

NNS [E] : 敵が。

NS [E] : 撃っちゃえ撃っちゃえ。

NNS [E] : 右、あ、左! 左!

NS [E] : 近すぎてびっくりした。

NNS [E] : ちょっと後ろに。

NNS [E] は「ちょっと後ろに(退いてほしい)」という意図で「ちょっと後ろに」と発話したが、NS [E] はこの発話を「敵が後ろへ行った」または「後ろから別の敵が来た」と理解した。この戦闘では結果的に勝利したものの、ミスコミュニケーションによって負ける可能性も十分にあった場面である。

一方で、NS が文脈から意味を推測する例もあった。例えばNNS [E] がキャラクター名である「ブラッドハウンド」を英語の発音で呼んだ場面について、NS [E] は「一瞬『ブロードバンド』かと思ったが、文脈で違うとわかった」と回想している。このような文脈からの推測はNNS でもわずかに見られたが、NSの方がより多く行っていた。

3.3 コミュニケーションへの不安、プレイへの焦り

最後に、NSとNNSがプレイ時に持つ情意的特徴について分析する。NNS [B] はプレイ中にNS [B] が発した「ウルト(=必殺技)」という言葉の理解に100%自信を持つことができず、返事ができない場面があった。この場面についてインタビューで確認したところ、「意味が分からなくて変な返事をする気まづくなるから黙っていた」と述べている。また、NNS [B] は日本語で話しながらプレイすることについて「話の内容を処理しながらプレイするのは情報が多すぎて集中できなかった」と述べている。このような不安は、個人差はあるもののNSとNNSとの会話では起こりうるものであろう。

では、NS [B] は言語面での情意的面で快適にプレイできたかというところではなかった。NS [B] は自身が適切な指示が出せなかったことについて「焦りで語彙力が追いつかなかった」と回想した。一瞬の判断が問われるバトルロイヤルゲームではプレイヤーに高い認知負担が与えられる。このような状況下ではNSであっても言語に十分な注意を払うことができなくなるという点は、オンラインゲームにおけるNS発話の特徴の一つであると考えられる。

4. 考察

本章では、本研究の設問である「日本語母語話者と日本語非母語話者がオンラインバトルロイヤルゲームでリアルタイムに行う会話にはどのような特徴があり、どのような問題が生じるのか」について特徴をまとめた後、円滑なコミュニケーションおよびプレイに必要な要素について考察したい。

4.1 ゲームプレイ時のNSとNNSのやり取りの特徴

前章で「調整行動」について分析したが、一般的にNSとNNSの会話分析ではある程度の長さの相互作用を分析している。例えば、永山^[4]は、会話を「発話の連鎖」と考え、「個々の発話は、先行する発話を踏まえて行われて、後続する発話に影響を与えていく」とし、会話の中で「明確化要求」や「くり返し」「相づち」「言い換え」などのフィードバックを分析している。しかしながら本研究で対象としているバトルロイヤルゲームのプレイにおいては各発話は極めて短く、また状況が次々と変化することから1つの場面の会話も2,3往復のやり取りで終わってしまう。このような状況での会話では、これまでのNSとNNSの多くの研究のような多様な調整行動は行われにくく、単語の言い換えなどその種類が限定される可能性がある。

4.2 異なる母語話者との日本語でのプレイ経験

本研究ではNSとNNSの組み合わせの基準としてプレイスキルを用いたが、分析の結果プレイスキルは会話のやり取りには目立った影響を与えていなかった。それ以上に大きな影響を及ぼしたものは「異なる母語話者との日本語でのプレイ経験」であり、それは特にNNSにおいて顕著であった。

NNSの中でNSと日本語で定期的にAPEXをプレイしているという経験を語ったのがNNS [A] およびNNS [C] であった。NNS [A] は普段から友達と日本語でプレイしており、NNS [C] はサークルの友人と日本語でAPEXをプレイしているが、両者はゲーム中の専門的な用語だけでなく、ゲーム外でプレイヤーが用いる通称についての知識も極めて豊富であった。対照的にNNS [B] は日本に留学中ということもありゲーム言語を意識的に日本語に設定していると述べていたが、プレイヤーが使う通称である「ウルト」(ゲーム内音声では「アルティメット」)を理解することができなかった。NNS [E] も事前にAPEXで使う日本語の表現を予習してきてはいたが、相手との距離を縮めるという意味で使われる「詰める」の意味が理解できないなど、よく使われる語彙を理解できない場面が見られた。

一方NS [B] では、前章で分析した「調整行動」において、自身の留学生の友人とのプレイ経験から言葉を言い換えた例があった。この例から、NNSほどではないが、異なる母語話者との日本語でのプレイ経験が円滑なコミュニケーションに役立っていることが指摘できる。先行研究においても母語話者あるいは非母語話者との「接触経験の差」が会話中の情報の提供方法に違いをもたらしていることが指摘されている(柳田^[5])ことから、ゲームプレイ中の会話においても同様の現象が起きていると考えられる。

5. 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母語話者と日本語非母語話者が行う会話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、「調整行動」「ミスコミュニケーション」「コミュニケーションへの不安、プレイへの焦り」の3点においてNSとNNSによる会話の特徴が明らかとなった。

最後に、今後の課題を挙げたい。先述のとおり、本研究ではプレイスキルによる組み合わせを考えたが「異なる母語話者との日本語でのプレイ経験」が大きな影響を与えていることが確認できた。今後はこのプレイ経験の多寡による組み合わせを行い、その影響に

ついて更なる調査を行いたい。また、これまでの研究を生かし、ゲームに関心のある日本語学習者への効果的な教育方法の模索を行いたい。

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.
- [3] 臼井直也:『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』DHU JOURNAL(2021年), 102-104頁.
- [4] 永山友子:『日本語母語話者と日本語非母語話者の会話における日本語非母語話者へのフィードバック—会話におけるrepairの相互作用をめぐって—』筑波応用言語学研究(1997年), 41-54頁.
- [5] 柳田直美『非母語話者との接触場面において母語話者の情報やり方略に接触経験が及ぼす影響—母語話者への日本語教育支援を目指して—』日本語教育(2010年), 13-24頁.