

『エーペックスレジェンズ』における相互行為文化の研究

田中 もえ ※1

樫田 美雄 ※2 ※3

※1 神戸市看護大学 (tanamoe428@icloud.com)

※2 神戸市看護大学 (kashida.yoshio@nifty.ne.jp)

※3 コレスポন্ディング・オーサー

A study of interaction culture in ‘Apex Legends’

TANAKA Moe

KASHIDA Yoshio (Corresponding author)

Kobe City College of Nursing

Key words: Game Culture, Interactional Order, Ethnomethodology, Fisherman's Profit

1. 本論文の目的

相互行為には秩序がある。そして、多様性もある。秩序があるということと、多様であるということは両立している。むしろ、結果が多様でありうる状況のなかでの、状況と選択の適合性にこそ、相互行為秩序と呼ぶべき内実がある¹。社会学における秩序は、社会の複雑性を前提にしなければならない以上、そのように動的な合理性として捉えられなければならない。結果が一様であることが秩序立っていることの定義であるというような貧しい秩序観からは解放されなければならない。

たとえば、ある1人の発話に、もう1人の人間が発話で応じるのが適切であるような状況であったとしても、無言もまた適切であるようなことがある。動作が応答である場合や、動作の伴わない無言が応答である場合などがあるからだ。

このように多様性や複数の展開ストーリーが埋め込まれた意味秩序として、日常生活のコミュニケーションにおける日常生活文化は成立している。とするのなら、ゲームの世界では、ゲーム的生活文化が、どのように成立しているはずである。

その一方で、単純に日常生活文化とゲーム的生活文化をパラレルには扱えない側面もある。ゲーム世界には、自動回答音声や自動で情報表示する画面等も存在しており、発話がそれらにアシストされているときがあるからだ。また、チームメンバーは、画面の大部分を共有しながら、一部は（個々人に最適化された）違った画面をもみていることもある。これらのゲーム的なコミュニケーションのありようが、どのようにユニークな、唯一性をもった「コミュニケーション」を当該ゲーム内に生み出している

のか、は探求をしてみなければ、解説をすることはできない。けれども、そのように日常生活の生活文化とは違っていたとしても、そこに生活文化があるだろう、ということまではいえる。本論文ではこのゲーム的生活文化を、相互行為文化として探究していきたいと考えている。

文化というものは伝統文化であるとは限らない。物質的に博物館の中に、物としてあるものとも限らない。コンピューターゲームという比較的新しい世界の中にも文化は存在する。そしてそれは、ゲームのプレイヤー間の相互行為の中の相互期待の傾向性、すなわち、相互期待の型として存在する。では、この新しいゲームの中の相互行為文化の存在を、いったいどのようにして学術論文の中に示していったらよいのだろうか。本論文では相互行為の秩序を、トランスクリプトを補助にしつつも、事例の紹介のなかで具体的に明らかにする。たとえば、ゲームにおける攻撃や防御において、環境ごとに違った相互行為の期待の型が規範性をもって存在し、かつ、その相互行為の期待の型が、関係者間で相互に期待されあうものとなっていることをも示し、そのような事実を通して、行為者の期待が相互行為秩序としての質を持っていることを示していこうと思う。つまりデータのなかで「相互性＝社会性」を確認し、そうやって、相互行為文化の存在を示していこうと考えている。

2. 調査の概要

本研究において例示と分析に使用するゲームは、米国・カリフォルニア州に本社があるエレクトロニック・アーツ社が管理している、『エーペックスレジェンズ』である。各プレイヤーは、異なる能力を持った諸キャラクター（このゲーム内ではレジェンドと呼ばれている）の中からまず1つのキャラクターを選択する。そうやって武装した3人が1チームとなって同じく3人で構成された他チーム（最大で合計20チーム）と同一敷地内で対戦して、殲滅されなかったチームが生き残っていく。安全領域が時間の経過とともに狭まっていくので、自然とチーム同士の近接戦闘が起きる仕組みになっている。最後には同一敷地に1チームだけが生き残ることになるが、その生き残ったチームが勝者となる、という「生き残りゲーム」である。本研究ではXX・YY・ZZがチームを組み実際にプレイした様子を二日間（合計8時間）にわたって撮影した（チームメンバーはオンライン上でチームを組むことも可能だが、今回は神戸学園都市の大学共用施設である「ユニティ」内の会議室に3人ともが横並びで同席する形でチームを組んだ。しかし、3人ともがマイク付きヘッドフォンをしていたので音声はゲーム内でのみ交換されていた）。トランスクリプトは、1プレイヤーに付き、視線・発話・ゲーム内の様子の3行を配分した。分析の立場としては、エスノメソドロジー・会話分析を採用する。

3. 分析1 熟練者が戦闘のための活動と教示活動の両方を実施している場面

【断片 A (簡略版・・音声のみ), ※詳細版は動作付き】

「Apex Legends 09-07-2022_15-36-06-203.mp4」, ファイル冒頭から 6 分 01 秒²

※ XX はこのゲームの熟練者. YY と ZZ は非熟練者である.

- 01 XX: これで今めっちゃ銃声鳴ってる思うんです [よ
02 ZZ: [はい
03 XX: これでこの奥こっちの奥の方で敵が戦ってるなっていうのが ((わかる))

【断片 A (詳細版・・動作付き)】

※この断片に掲載している画面はすべて XX の見ている画面である³.

- 01 XX 視線: 前方—————
01 XX 発話: これで今めっちゃ銃声鳴ってる思うんです [よ
01 XX 動作: 建物の中のアイテムを拾う
01 YY 視線: 前方—————
01 YY 発話:
01 YY 動作: XX・ZZ の方に走る
01 ZZ 視線: アイテム—————
01 ZZ 発話:
01 ZZ 動作: 建物の中でアイテムを漁る
02 XX 視線: 前方—————
02 XX 発話:
02 XX 動作: 銃声が聞こえる方の岩を見上げ位置を表わすピンをつける



図1 銃声の方向は岩の中央. プレイヤーはそこに黄色ピンをつけている.
(トランスクリプト内に置かれている図は, そのタイミングでの画像である. 以下同様.)

- 02 YY 視線：前方-----
- 02 YY 発話：
- 02 YY 動作：XX がいる方に走りながら近づく
- 02 ZZ 視線：前方-----
- 02 ZZ 発話： [はい]
- 02 ZZ 動作：XX がいる方に走りながら近づく
- 03 XX 視線：銃声が聞こえる方の岩-----YY・ZZ-----



図2 XX は遠方での戦闘音に関する説明を行いながら，YY・ZZ がどこを見ているか振り返って確認している。

- 03 XX 発話：これでこの奥，こっちの奥の方で敵が戦ってるなっていうのが ((わかる))
- 03 XX 動作：無言で移動する



図3 XX がもうこの時点では，銃声の聞こえていた岩の方は向いておらず，別の場所に視線を変えていることがわかる。

- 03 YY 視線：銃声が聞こえる方の岩——XX——
- 03 YY 発話：
- 03 YY 動作：XX の移動する方向について行く
- 03 ZZ 視線：銃声が聞こえる方の岩——XX——
- 03 ZZ 発話：
- 03 ZZ 動作：XX の移動する方向について行く

断片 A は、移動しながら（武器や弾薬等の）資材⁴を漁っている途中に、XX（熟練プレイヤー）が遠くで鳴る銃声に気づき、それについて、自チームの残りの2人に当該音声の意味を教示している場面である。『エーペックスレジェンズ』（Apex Legends）における実力はそれぞれ XX=上の下、YY=下の上、ZZ=下の中、程度であると思われた（YYとZZはいずれも『エーペックスレジェンズ』の初心者であったが、YYには他のコンピューターゲームの経験があった）。チーム内での知識勾配⁵は大きかった。そのため、チームの戦闘力を上げるためには、熟練者であるXXは、ゲーム内においてゲームに必要な知識を他のメンバーに提供し、さらには、その知識が実践的なものになるように適切な訓練をも行う必要があった。断片 A においてなされているのは、そのような活動である。

つまり、経験者であるXXは、初心者である他の2人に敵の情報をどのように取るかということに関する訓練（教示活動）を行っていたのである。初心者である2人は、上掲の会話によって「銃声を聞けば敵がいる方向が分かる」という情報収集の方法を習得したようだった（通常、ゲームプレイヤーは音声をヘッドフォンで聴いており、かつ、ゲーム内音声には音源の方向がわかるような性質を与えられている）。

一方で経験者であるXXは、初心者であるYY・ZZにこれらの知識提供をしながらも、本人は、敵のいる方向だけでなく、敵までのおおよその距離も把握していた。そのため、どのような戦略的行動をこのタイミングでとるのが得策か、判断することができていた。つまり、敵の位置が近いのならば戦っている敵同士は、相互にお互いの体力を奪い合っていることが容易に想像できるので、わずかな攻撃で、敵のチームメンバー全部を「死亡」に追い込むことが可能になる。つまり、勝ち残っている的に勝つことで、一挙に2チームを打ち破ることが結果的にできるのである。これを、『エーペックスレジェンズ』では、『漁夫の利（Fisherman's Profit）：略称としては漁夫』と呼ぶ習慣が成立していた。

その一方で、戦っている2チームの距離が遠ければ、自分達のチームがその方向に移動していても、戦闘が終了して、ある程度の時間がたってから到着することになり、（その時間で、敵の各レジェンドの体力の回復がなされてしまうので）『漁夫』戦略はうまくいかない。あるいは、強いチームが生き残っていると考えるのなら、当該戦場は、

駆けつける場所であるというより、迂回すべき場所であるともいえることになるだろう。自分のチームの能力と、遭遇するだろう相手チームの能力を総合的に判断しながら、いつ、どこで、どのように戦うか、をリーダーは判断しなければならないのである。

ここでの考察をまとめておこう。リーダーは、どうじに複数の活動に従事している。チームメンバーを鍛えつつ、実際に戦う場所とタイミングを選ぶというのが基本的な構図である。その際に、大量の情報処理をしながら、この複数の活動の配分やタイミングをリーダーは決めなければならない。たとえば、戦略選択に必要な情報は、他の2チームが戦っている事実だけではなく、その戦場との距離と、自分たちのチームの移動速度に関する情報も含んだ総合的情報なのである。そして、このような諸情報は、時々刻々変化するものなのである。

したがって、『エーペックスレジェンズ』は、リーダーの、仲間を訓練する能力と、変化しつつある仲間の戦闘能力の現状に関する判断能力と、それらを用いて敵に勝てるかどうかの判断力を基盤とした総合的能力によって争われているということが出来るだろう（リーダー役がいる場合）。具体的には、そういう状況を把握したうえで、敵は移動し、戦闘環境はどんどん変化するので、それらに関する把握能力を総合した、総合的戦略的判断の速度と的確さの両方がリーダーの能力としては、必要とされ、そういうリーダーの能力を競っているゲームである、ということが出来るものだった（チーム内フォロワーの能力ももちろんほぼ同様の複雑性を持ったものであるということが言えるが）。つまり、じつに多様でかつ洗練された「能力ゲーム」としての要素が『エーペックスレジェンズ』にはあるのであり、そのようなゲームの特徴がこの「断片A」に現れているということが出来るだろう。

なお、ここでもうひとつ、確認しておくべき重要な点がある。リーダーは、この場面（断片A）では、「戦闘関連活動」と「教示活動」の両方を行っているのだが、通常「教示活動」にともなっていると思われる「教示内容の確認」作業を行っていないのである。つまり、熟練者と初心者には大きな知識の差があるにもかかわらず、したがって、「教示」はするのだけれども、その「効果の確認」にまでは手がまわっていないのである。この点を、『エーペックスレジェンズ』のリーダーの活動の特徴としてあげておきたい。以下、もう少し、この点を詳しくのべよう。

まず、XXには、他2人への情報提供や説明などを行うインストラクターとしての役割と、ゲームに勝つための戦闘を行う戦闘者としての役割があることは上述のとおりである。

ついで、インストラクターが行うインストラクションには、確認が伴うのが通例であることを示そう。たとえば、五十嵐（2007）はエスノメソドロジー・会話分析の立場から以下のように述べている。

すなわち「教師にとっては、ある知識を教えるという作業は、自分の知っている知識を生徒の頭の中に注ぎ込むような一方通行の作業ではありえず、つねに生徒の発言を受

けてそのつど評価や修復の開始……などを行うことを要求されるような、実践的な性格をもつ」活動である、と述べている。つまり、インストラクションは、知識がある人から知識の少ない人に一方的に知識を流し込むことで成立するものでなく、インストラクションされる側が実際に理解できているのか否かをインストラクターが読み取り、実際に理解できているという評価が得られるまで説明や演習、評価を繰り返すことで成立していくものとして、社会的に成立しており、それが「教示」という活動の標準になっているのである。しかし、上述の断片 A は、そのような「確認」が、この場面ではなされていないことを示している。『エーペックスレジェンズ』というゲームを遂行しながらの「教示」の特徴であるといつてよいだろう（つまり、単にたまたま「確認」がなされていないのではなく、ゲームの状況に呼応して適切に合理的に「確認」がなされないということが起きているのである）。

ただ、このことは、『エーペックスレジェンズ』というゲームに関わるすべての「教示」において成立していることではない、という確認をすることにも、意義はあるだろう。おなじく『エーペックスレジェンズ』にかかわっての「教示」をなしながらも「確認」がなされている例を以下にあげよう。

『エーペックスレジェンズ』に関わる「教示」活動の例として、YouTube 上にある Pito (2021) の「誰でもできるようになるスーパーグライド解説動画 apex legends」を挙げることができるだろう。この動画の後半で、スーパーグライド⁶と呼ばれる動き、つまり、相手に予測されにくくなる戦術的動きをどのように行うのかを、Pito が、自らの友人に解説している場面がある。この場面を断片 B および断片 C として示そう。

【断片 B (Pito (2021) の解説動画の音声トランスクリプト)】

- 01 Pito : 武器構えて登るときにさ、左手だけ離れるんだよ ちょやってみて
 02 友人 : うん
 03 Pito : 右手は武器持ってるじゃん
 04 友人 : うん
 05 Pito : 左手ははずれてるじゃん
 06 友人 : うん
 07 Pito : で登ったときにまだ左手がはずれてるタイミングがあるんだよわかる？
 08 友人 : ああ ((友人が 07 行の指示内容を実際に体験し理解した証拠の発話))
 09 Pito : その時にスーパーグライドを入力すれば飛べる
 ((友人がスーパーグライドを行う))
 10 Pito : ね？ [(いける) でしょ
 11 友人 : [おおプログラマーやんお前

【断片 C (Pito (2021) の解説動画の断片 B を動作に注目して再記述した)】

01 D: ((動作 Pito が操作するキャラクターが段差を登る))

01 E:



図4 スーパーグライドの教示場面 (その1)

02 D: 友人が操作するキャラクターが段差を登る

02 E:



図5 スーパーグライドの教示場面 (その2)

(以下はすべて動作なので、煩瑣さをさけるため (()) の記入を省略した.)

03 D: Pito が友人の操作するキャラクターの動きを確認する.

04 D: 友人が操作するキャラクターが段差を登る

05 D: Pito が友人の操作するキャラクターの動きを確認する.

06 D: 友人が操作するキャラクターが段差を登る

- 07 D: Pito が友人の操作するキャラクターの動きを確認する.
- 08 D: 友人が操作するキャラクターが段差を登る
- 09 D: 友人のスーパーグライドを見る.
- 10 D: 友人のスーパーグライドが成功していたことを確認する.
- 10 E



図6 スーパーグライドの教示場面（その3）

この断片 B 及び断片 C から分かるように、この「教示」場面では、I: 教材提示, II: 教材の説明, III: 演習, IV: 評価とまとめ, といった「流れ」が存在していた。

まず、Pito の解説動画では、01 で「で武器構えて登るときにさ、左手だけ離れるんだよ」という教材提示及び教材の説明がなされていた。

その後「ちょやってみて」という発言後、02 の演習、が行われている。同様に 07 でも「で登ったときにまだ左手がはずれてるタイミングがあるんだよ」という教材提示及び教材の説明を行い、「わかる?」という発言後演習が行われ、友人の理解度の確認がなされている。そして 09 にて「その時にスーパーグライドを入力すれば飛べる」という教材の提示と説明が行われ、実際に友人が演習としてスーパーグライドを行い、Pito が「ね? (いける) でしょ」と友人のスーパーグライドが成功していたという評価がなされている。

この2つの例をもとに断片 A を振り返ってみよう。そうすると、01「これで今めっちゃ銃声鳴ってる思うんですよ」という教材の提示と 03「これでこの奥、こっちの奥の方で敵が戦ってるなって」というように教材の説明がなされているところまでは、パラレルな「流れ」になっている。しかし、その後は XX は無言で移動しており、呈示した教材に関する演習や評価はなされていない。インストラクションを行う時、教材の提示や説明だけでなく、インストラクションを受ける側の実際の演習と、その演習に対するインストラクターからの評価が、標準的には必要であるはずなのに、断片 A にはな

いのである。

ところで、五十嵐の教師と生徒のコミュニケーション事例と、Pito のゲーム技術教示事例の比較からは、どのようなことがいえるだろうか。まずは、どちらにおいても、「教示」においては説明や知識を伝えるだけでなく、実践やその評価を行うことがなされていることがわかる。但し、五十嵐の例と Pito の例で異なる部分として、「共にゲームをやっている仲間としての共感表示」が Pito の例には存在しているのに、五十嵐の例では存在していないという違いはあるので、以下ではこの点に注目して、どのように「共感」が表示され、それがどのような意味をもっているかを検討してみたい。

Pito の例では、大量の「共感」表示が、「教示」をする側とされる側の両方からなされている。断片 C の Pito と友人の「ね？（いける）」でしょ（Pito の発話）も共感の表示といえるし、「おお。プログラマーやんお前」（友人の発話）も共感の表示といえるだろう。

また、断片 C の前半部分の「でしょ」という発話は、自身の教示が適切であることを、教示された側の実感に基づいて主張している場面であるということができ、これは、この場面において、教示を行う側とされる側の両者が対等であることを示しているだろう。どうも、ゲームにおいては、「教示をする-されるという対比的関係」であっても、「対等だ」という理解がとやむを得ないものになっているようなのだ。

そう思ってみてみると、後半部分の友人の Pito に対する「お前」という発話は、丁寧さの水準としては、「丁寧ではない発話（ぞんざいな発話）」に位置づく発話であって、ここでもまた「教示される側」からの対等性表示がなされているということができよう。どのように「プログラマーやん」という、教示される側である友人側から、教示する側である Pito への評価がなされている場面も、特徴的である。そこでは、教示される側が教示する側を評価しても構わないという理解が相互行為的に承認されており、これらの諸相互行為からは、両者がお互いを、徹底的に対等なものとして扱っていることが見て取れるだろう。

このように共にゲームをプレイする仲間であるという関係を基盤とした、共感の示し合いは、五十嵐の示す「教師と生徒関係」の事例には存在しないものである。この「共にゲームをプレイする仲間への共感の表示」が伴って「対等さ」が強く表示されながらも、丁寧な「教える - 教えられる」関係が成立していることが、ゲーム世界でのインストラクションの特徴であるといえるのかも知れない。

ところで、一般的に1つの活動には「流れ」がある。例えば「食事」という活動には、「作る」「並べる」「食べる」「片付ける」といったような一連の流れがある。これと同様に断片 A の「戦略を教える」という活動にも固有の流れが存在している。しかしこの流れをここで詳細に書き出すことはできない。それは、この断片 A の「戦略を教える」という流れが中断されているからである。その一方で、この流れが中断されていることはわかる。これがなぜ中断されているといえるのかということ、インストラクションする

という活動と戦略を教えるという活動は包含関係であり「戦略を教える」という活動も「インストラクションする」という活動と大差ないと考え得るからである。だから断片Aの「戦略を教える」という活動が終了まで進んでいないこと＝中断していること＝がわかるのである。ところで、この「中断していること」には一体なんの意味があるのだろうか。

コンテキストフリー・コンテキストセンシティブの議論をここに適用するのならば、コンテキストセンシティブの証拠として「中断」を位置づけることができるだろう。インストラクションという活動で中断が起こるのは一般的にはイレギュラーなことである。しかし「断片A」の場面でXXが教えることを中断したからといって、YY・ZZが中断に怒ったり、相互行為が中断されたりすることはなかった。つまりこの場面での「戦略を教える」という活動の中断は、相互行為相手に受容可能な、それなりに適切なものであったといえるだろう。

つまり、断片Aでは、銃声が聞こえたことによって「戦略を教える」という活動が中断され、「戦闘する」という活動が開始されていて、かつ、その中断と開始は、チームメンバーにとって、とうぜんの選択であると理解されていた、と言えそうなのである。なお、この「戦闘する」という活動にも「インストラクション（教示）」の場合同様に、「索敵」から「進軍」へ、そこから「発砲」へ、さらに「離脱」へ、といったような「流れ」が存在しているだろう。「戦略を教える」という活動も「戦闘する」という活動も、それ自身に「流れ」があることについては、文脈に依存しない、つまりコンテキストフリーなものであるということができよう。しかしエーペックスレジェンズという連続的に場面が変化していくゲームの中で、これらの諸活動が中断されることなく開始から終了まで進むということは困難なことなのであり、変化していく状況に依存して、行われる活動が「中断」されたり、入れ替わったりしていくのである。

つまり、コンテキストフリーな活動が、適切な中断によって、別の活動に切り替わっていくことは、コンテキストセンシティブなのである。通常の活動で起こればイレギュラーな中断も、エーペックスレジェンズというコンピューターゲーム内では、「当たり前の中断」なのであり、この「イレギュラーなことが当たり前のことである」という性質こそが、エーペックスレジェンズの文化や特質である、ということができそうなのである。そういうことがわかる諸断片をこの「分析1」では扱ってきた。つまり、『エーペックスレジェンズ』の相互行為文化の解明を行ってきたのである。

4. 分析 2 非熟練者からの救助要請的報告を説明要請として扱って放置する熟練者

【断片 D ダウン状態から死亡状態になって自己救済ができなくなった仲間からの報告を救助要請ではなく説明要請として聞いたことにして放置するリーダー】

(「Apex Legends 09-07-2022_15-26-30- 823.mp4」, ファイル冒頭から 5 分 57 秒～)



図 7 チームメンバーの ZZ がダウン状態になった証拠の図

(注 3 で解説したように、左下の一番上の体力ゲージに付いた、右端のマークに注目。体力もゼロで、ZZ がダウン状態になったことがわかる。以下のトランスクリプトはこの後の発話)

01 ZZ : ええ死んじゃった (2.0) 観戦になってしまいました

02XX : (2.0) 死んだらそうなります ((無言が続く))



図 8 仲間 (ZZ) の蘇生活動より索敵を優先するリーダー (XX) の図

(図の右端中央の黄緑枠内には、ZZ の死亡した場所と、蘇生のための残り時間が表示されている。しかし、リーダーである XX は、仲間である ZZ に対し、「死んだらそうなります」と、ZZ の理解は、状況の理解として正しいとだけ評価的に応答し、救出には向かわない。黄緑枠内とは別の方向を向き、敵を探している (索敵している).)



図9 「索敵活動」によって敵を発見し、すぐに攻撃するリーダーからの視角図

(図8の後、リーダーは河にかかる橋の上に敵を発見し攻撃を行っている。敵の位置が近いので逃げることは出来ないこと、またZZが死亡したことから敵にとっては3人対2人で人数的に有利な状況となっているので、敵チームはこちらチームを殲滅しに来るだろうと想定し、逃げずに闘うという選択をしている。)

断片Dは、仲間であるZZのキャラクターが死亡させられてしまい、その状態を認知したZZが、XXに話しかける場面で始まる。このゲームでは敵に殺されてしまうと生き残っている味方のプレイ画面を観戦することになる。ダウン状態を経て完全死亡状態となったZZが、「死んじゃった。観戦になってしまいました」とXXの顔を見ながら話しかけているが、XXは「死んだらそうなります」とだけ返答している。『エーペックスレジェンズ』においては、「ダウン状態」は制限時間内にそばに行き蘇生措置をすることができる。その後、死亡状態になっても仲間によって救出作業を行うことができる(リスポーン=復活=と呼ばれている)。具体的には死亡した仲間のバナーを取って、マップ上に緑色で表示されているリスポーンビーコンに持っていけばよいのである。したがって、撃たれて死亡したチームメンバーが「死亡状態である」という現況を「報告」することは、「救出要請」とも聞くことができる。しかし、この断片Dでは、「救出要請」「受諾/拒否」という形の受け答えはなされておらず、「死亡したから観戦状態になっている」という「報告」に対し「その報告は正しい」という「承認」が返って来ているだけである。

「隣接対」と「優先性」という会話分析の道具立てを使ってこの断片Dで起きていることを説明するのならば、以下のようなになるだろう。

まず、「救出要請」という「隣接対」の第一成分が発話されたならば、「受諾」か「拒否」が後続することになる。しかし、ここで第二成分として選択されているのは、少なくとも「受諾」でないことは明らかである。2秒の沈黙が要請の直後に存在しているからだ。というのも、一般的に「要請(依頼)」に回答する際は、「受諾」が優先であって、

優先な回答の方は、躊躇なく即座に回答されるからだ。ここでは、2秒の沈黙が先行しているので、非優先な回答が選ばれているということが明らかである。つまり、この2秒の沈黙に注目するだけで、「受諾」ではなく「拒否」側が選択されている、ということができるのである。

もちろん、上で述べてきたように、XXの回答を「受諾」でも「拒否」でもなく、「承認」や「説明」として聞くこともできるだろう。しかし、それは「救出要請の受諾ではない」という意味では、「救出要請の拒否」と同じことである。実際、XXは救出にっていないのである。



図 10 チームメンバーが減少しても積極的に戦闘を続けるリーダーの図

(左下の「体力ゲージ」をみると、すでにチームメンバーが2名に減少していることは明らかだが、リーダーXXは、来たるべき戦闘に備えて自らのシールドを向上させようとしている。右手のシールドセルを用いれば、3秒でシールドを25ポイント向上させることができる。)

ZZの「死亡報告」の発話に対してXXが少し遅延しながら「死んだら、そうなります」と反応することは、それなりに「イレギュラーな振る舞い」である。優先的な応答が即座に返って来ていないからである。では、このような場合、熟練者であるXXは、どのような推論をしていたと見なせるのだろうか。諸状況を総合するなら、おそらくは、敵は3対2で人数的優勢を確保したことを認知しているため、こちらのチームを攻めてくるとXXは予想している。また、その予想を基盤に、チームとしてもっとも適切な戦略を考えた場合、XXからみれば、ZZを蘇生することよりも索敵し、あわよくば攻撃に成功して敵を1人でも2人でも倒し、現状の3対2の劣勢を挽回することが喫緊の課題であると判断したのだろう。そして、このような判断への推論は、時間はかかったかもしれないが、YYやZZにも可能な推論であったことだろう。とするのなら、この「イレギュラーな振る舞い」が相互行為的に、YYやZZに許容されていることも説明が可能となるように思われた。

私は、どういうことを言おうとしているのだろうか。つまりは、ここでは、XX は、ZZ に話し掛けられたものの、少々つっけんどんな応答をすることで、コミュニケーションを「打ち切りモード」に変化させているが、その「イレギュラーな振る舞い」が受け入れられてもいる、ということがこの場面の特徴といえるようなのである。

これまでの話をまとめておこう。断片 A と同様に、断片 D においても、リーダーである XX のイレギュラーな振る舞いは受容されていた。つまり、YY・ZZ は怒ったり、相互行為から離脱したりの反応を示していない。このように、「コミュニケーションが打ち切られる」という対応がリーダーからなされた場合にも、仲間はその対応を受け入れているということのなかに、『エーペックスレジェンズ』らしさがあるように思われた。つまり、ゲーム的コミュニケーション秩序があるように思われたのである。

5. 分析 1・2 からエーペックスレジェンズの文化を考える

分析 1 も分析 2 も同様に、一般的にはイレギュラーな反応が、当該状況のなかでは、「適切な相互行為」として受容されていた、という事例になっている。そしてそのような「ある状況のなかでの、適切な相互行為」がエーペックスレジェンズの文化として存在していたともいえるだろう。

ところで、分析 2 の場面では、ZZ 本人から口頭で報告を受けなくとも、XX は、自分のコンピューター画面からの情報だけで、チームメンバーのダウンや死を認知可能であった。つまり、『エーペックスレジェンズ』というゲームの内部では、チームメンバーからの口頭での報告をまたずとも、大概のことは、AI（人工知能）からの情報提供によってわかるので、もしかしたら、チームメンバーの口頭での発話が持っている重みというものが、減少しているのかも知れない、と思われた。つまり「AI（人間ではない情報提供者）による支援体制の存在」が『エーペックスレジェンズ』というゲーム内で、熟練者のリーダーシップを支えて、非熟練者の発話を少し軽く扱うようなコミュニケーション・スタイルを生み出している、という側面もありそうだった。

AI によって提供される情報は膨大である。プレイ画面の右上にはマップが表示されており自身や仲間の位置が分かるようになっている。また、安全地帯の範囲や安全地帯の収縮が始まるまでの時間も、提供されている。死亡した仲間を蘇生するためのバナーが回収できるまでの残り時間の表示がなされることも（その時間内に救出にいかなければ間に合わなくなる）、敵から撃たれた際にキャラクターが「攻撃を受けた」などという言葉が発して仲間が仲間の状況を理解できることも、いずれも AI によって提供される情報である。このようにエーペックスレジェンズでは、あまりにも大量の情報が画面から提供されるので、ゲームに習熟するという事のかなりの部分が、AI からの情報をどれだけの確に効率良く入手して、必要に応じてチーム内で分析するか、という部分で構成されていた。つまり、チームは 3 人ではなく、3 人+AI（人工知能）であるかの

ように構成されていた。

けれども、以下は直感的なものいいになってしまうが、AIは、プレイヤーの活動を支援しているもうひとりのプレイヤーだ、というだけではない存在感を示しているようにも思われた。すなわち、AIは、プレイヤーの活動を支援しているだけでなく、戦うように煽っているようにも見えたのである。悪く言えば「ゲームに勝つためにAIも協力するからしっかりと情報を読み取って戦え」とAIが「仲間性」を超えて、悪魔的に、プレイヤーを煽っているようにも見えたのである。

つまり、分析1の場面も分析2の場面も、AIによって強制された闘争を生きるという「エーペックスレジェンズらしさ」が現れている場面である、とも見えたのである。このAIの働き方は「エーペックスレジェンズ」が参加者たちをかなり興奮させる力をもっている背後の構図拠であるとも言えそうに思われた。

6. まとめ

本稿の前半では、エーペックスレジェンズのゲーム動画を解析することで、様々な文化がその中に存在しているだろうということを確認した。大量の情報を処理しなければならないため、習熟の程度で大きな能力格差が発生すること。この能力格差を埋めるために、チーム内で「教育・訓練」をする必要が生じるが、そのような「教育・訓練活動への集中」は「戦闘活動への集中」とトレードオフなので、しばしば、「教育・訓練活動の中断」や「途中放棄」が行われること、そして、そのような「中断」や「途中放棄」が生じて、当然の事柄としてチームメンバー内で受容される傾向にあること、それらが確認された。

また、本稿の後半では、AIがチームを支援しているという理解だけでなく、AIがチームを煽っているという理解も可能ではないか、という主張をした。たとえば、チームメンバーのうち1人がダウンした場合、画面上に、蘇生させうる時間が制限時間としてカウントダウン的に表示されるが、これは、戦闘を継続する必要性と蘇生のために戦闘から一時離脱する必要性という、ふたつの必要性のいずれを選択するのか、という困難な選択を、仲間のプレイヤーに強いるものである。つまり、このような「困難な選択をせざるを得ない状況」を半ば強制的に産み出し、それを可視化する装置として、AIによって提供される「画面情報」がある、ということができよう。これは、AIを用いたコンピューターゲームとしての『エーペックスレジェンズ』における特徴的な「ゲーム的状况の作り上げ方」であるということができよう。

上述のように、『エーペックスレジェンズ』の中の世界は、人間を超えた有能さを所持しているキャラクター同士が闘争をする、大変人工的な世界になっている。

しかし、その一方で、エーペックスレジェンズというゲーム内での会話は、そもそも「肉声」での交流がなされており、たいへん人間的質を持ったものにもなっている。つまり、エーペックスレジェンズ内でゲームをすることは、体験としては、日常生活経験

である、ともいえる環境が存在していたのである。

とすると、どういうことになるのか。つまり、超人的有能さをもった「キャラクター」に自分の代理として活躍してもらいながら、そのゲーム中の体験は、生活体験として体験できる、というようなハイブリッドな「体験構造」が『エーペックスレジェンズ』によって提供されている、ということが言えそうであった。この見通しは、いまだ仮説的見通しだが、次稿では、もうすこし経験的に明らかにしていきたいと考えている。

注

¹ このことを、以下のように述べることもできるだろう。すなわち、「二重の偶有性としてのダブル・コンティンジェンシーは、秩序の不可能性を指し示すものではなく、秩序の生成可能性が相互行為の中に存在していることの根拠を指し示すものである」と。なお、このような立場は、エスノメソドロジー・会話分析においては、以前から、文脈と文脈の根拠の相互反映性 (reflexivity) として主張されてきたものである。また、この立場からの論考としては、樫田 (in press) の末尾に簡略な議論を書いた (当該論文が掲載された『新社会学研究』8号は2023年9月に刊行される予定)。しかし、本格的な理論展開はまだ行っていない。

² トランスクリプトの標題部分の記号の読み方は以下の通りである。ファイル名 (ゲーム名, 日付, 時間), 断片がスタートした時の, 当該動画ファイル内での経過時間。

³ 図1から図10までの諸画面は、『エーペックスレジェンズ』のゲーム内画面 (動画が保存可能である) を静止画として切り取ったものである。『エーペックスレジェンズ』では、画面内には、ゲームプレイヤーがゲームを遂行するのに利用できる大量の情報が埋め込まれてある。つまり、コンピューターゲームは、「画面から視覚を通して得られた情報に関して、その処理能力の優劣を競うゲーム」としての側面をも持っているのである。本論文には、合計で11個のゲーム内画面を掲載したが、この注3の中の図11を、プレイヤーの情報環境に関する説明のための事例画面として使用したい (説明に当たっては、Apex Legends 攻略チーム (2021) 等を参照した)。



図 11 プレイヤーの情報環境を説明するための図（色枠強調は筆者）

右上の白枠内から説明しよう（WEB 上の PDF 版の論文の図はカラーで掲載しているのでここでは色への言及を残しているが、紙版の図を見ている読者にもわかるように位置の記載を丁寧に行った）。ここでは、誰かが誰かをダウンさせた、あるいは、キルしたとき、もしくはチーム内の誰かが敵のシールドを割ったとき、もしくはチーム内の誰かが敵の場所や行きたい方向にピンをつけたとき等に、その関連情報が表示される。ピンをつけるとピンの位置をチームの仲間間で共有することができる。

ついで、左下の赤枠内を説明しよう。ここでは、チームの仲間である 3 人が操作している各キャラクターの体力が、個別に表示されている。上から順に水色、黄色、黄緑色の枠をつけたが、3 人の体力表示のうち一番下（この画像では黄緑色）が、画面を見ているプレイヤー自身のキャラクターの体力表示となっている。残りの 2 か所（一番上と中間）の表示は、仲間のキャラクターの体力表示である。体力表示は 2 つのゲージで示されている。ひとつはシールドゲージであり、残っている防御能力を示している。もう一つは、狭義の体力ゲージであり、いずれも、マックスが 100 となっている。敵の攻撃を受けるとまずシールドが削られ、その次に狭義の体力が削られる。シールド、体力のすべてが削られると、「ダウン」という状態になる。この状態では出血状態となり、攻撃や素早い移動はできないが、這いずってゆっくり移動することはできる。ダウンの状態ですらに攻撃を受けると「死亡」の状態となり、この場合は味方の視点を観戦することしかできなくなる（この状態になっても、仲間が救出をすることができる）。

左上の紫枠内には自分がいる場所周辺のマップが表示される。右下には、自分が所持している武器と弾薬が表示される。

プレイヤーは、これらの表示をみながら、リアルタイムの自分や仲間の状態に合わせて戦略をたて、指示を出したり、受けたりしてチーム活動をするのである。

なお、ゲーム内画面を学術論文に掲載することの是非に関して、ゲームの管理運営をしている米国のエレクトロニック・アーツ社に問い合わせをしたところ(2022年5月)、特に制限は設けていない、との回答であった。実際、ユーチューブ上には、『エーペックスレジェンズ』に関して、多数のゲーム実況動画やゲーム戦術インストラクション動画が流れている。そして、それらにおいても、とくに著作権表示はなされていない。これらの状況を総合して、本稿では、これらのゲーム内画面については、自由に相互に媒体に掲載しあう慣習が成立しているという判断をし、その慣習にのっとって本稿にも、諸画面を掲載した。

⁴ 『エーペックスレジェンズ』では、チームは戦場に空から落下して参入する設定になっている。しかし、このゲーム参加の最初の状況では、チームメンバーは誰も武器を持っていない。武器や弾薬や救急用の資材は、地上のそこかしこに落ちており、その諸資材を拾い集めながら戦いをすすめていく、というのが、『エーペックスレジェンズ』の戦い方の基本となっている。

⁵ 経験者は、銃の音を聞いたあと、銃声が聞こえる方向を把握すると同時に、マップからその方向で戦闘が起りやすい建物や場所を考えることができるため、銃声がどの場所であるかを大体把握した上でどう動くべきかという戦略を考えることができる。これに対して初心者では、銃声が聞こえていてもマップに詳しくないなどの知識不足から、銃声の詳しい位置までは絞りきれないため銃声の場所の特定や戦略の思案までは行うことはできない。

⁶ 壁に登り終わった瞬間にジャンプキーとしゃがみキー（キーボードに設定されている）を同時入力することで、高速に前方に移動することができるという技術。

参考文献

- Apex Legends 攻略チーム, 2021, 『超人気バトルゲーム完全攻略ガイド——エーペックスレジェンズ』 コスミック出版.
- 五十嵐素子, 2007, 「教える/学ぶ (授業のワーク)」, 前田泰樹・水川喜文・岡田光弘編 『エスノメソドロジー——人々の実践から学ぶ』 新曜社, 179-9.
- 樫田美雄, in press, 「『走れメロス』からの社会学——文学から学ぶ社会学と社会学から学ぶ文学の循環を『走れメロス』を元に実践する (巻頭エッセイ)」 『新社会学研究』 8: 頁未定.
- Pito (2021-9-3). 「誰でもできるようになる スーパーガイド解説動画 apex legends」. YouTube. <https://youtu.be/Q-bvwMR7pJY>, (参照 2023-2-26).

【編集後記】

『現象と秩序』第18号をお届けします。今号には、新旧のさまざまな調査に基づいた論文が5本集まりました。本誌らしい品揃えであるといえるでしょう。

第1論文は、「Zoom」利用時によくみられる現象、すなわち「早口で言いたいことをまくし立てる」というような不思議な現象についての研究です。そのようなことがなぜ起きるのか。それはいったいどんな効果を持っているのか。これらの問いにビデオデータの解析を通して答えるものになっています。オチは、コミュニケーション上の必要に対応してのことなのだ、という謎解きになっており、データに基づいた着実な研究であるといえるでしょう。

第2論文は、試着場面研究です。試着室で鏡を通して客と店員がコミュニケーションをしているとき、じつは大量の想像がコミュニケーションに伴っているという主張こそは「試着」というものの豊かさを示すものでしょう。本来なら軽蔑の対象となりそうな「自賛」に類似した活動が、試着においてどのように可能となっているのか、の謎解きも秀逸です。

第3論文と第4論文は、いずれも社会言語学的な「罵り言葉」の研究です。関西における罵り言葉には、言及対象の価値を引き下げる効果以上の質があると感じていましたが、このように実例をもって丁寧に例証されると納得です。用例を探しながら青空文庫の『わが町』を読みましたが、とても人情味があってほっこりしました。本作は映画化もされています。実際にどう発話されているか、興味を持ち、現在取り寄せ中です。

第5論文は、「AIと人間の関わり」に関して示唆的でした。AIは、人間の内部にいる他者として、人間の活動を助ける振りをしながらじつは統制しているのではないか。具体的には、人間の現在の選択肢構造を強く支援することで、選択肢構造の変更可能性を実質的に抑圧しているのではないか。そうすることで、人間が新しい人生を生きる可能性を封じているのではないか、と恐ろしく思われました。ゲーム研究から文化研究への道筋が、この路線の先に描き得るようにも思われます。(Y.K.)

『現象と秩序』編集委員会（2022年度）

編集委員会委員長：堀田裕子（摂南大学）

編集委員：樫田美雄（神戸市看護大学）、中塚朋子（就実大学）、加戸友佳子（神戸大学）

編集協力：村中淑子（桃山学院大学）

『現象と秩序』第18号 2023年 3月31日発行

発行所 〒651-2103 神戸市西区学園西町 3-4

神戸市看護大学 樫田研究室 現象と秩序企画編集室

電話・FAX) 078-794-8074 (樫田研), e-mail: kashida.yoshio@nifty.ne.jp

PRINT ISSN : 2188-9848

ONLINE ISSN : 2188-9856

<http://kashida-yoshio.com/gensho/gensho.html>