

ゲーム的コミュニケーション

——ネットゲームはなぜ批判されるのか 「スプラトゥーン 2」

長 沼 光 彦

1 はじめに

本論で取り上げるネットゲーム¹⁾は、テレビゲーム、スマホゲームなど電子機器を用いたコンピューターゲーム²⁾で、インターネットを介して他者と対戦や協力ができるものである。他者と関わるゲームであるため、プレイする間に³⁾、種々のコミュニケーションが行われている。その関係が、ゲームの楽しさを生み出すと同時に、齟齬やトラブルの原因ともなっている。ここではゲームを、コミュニケーションが行われるメディア⁴⁾と捉え、その齟齬やトラブルの事例から、意思伝達の特徴を論じていきたい。

2 キルゲーと評される「スプラトゥーン 2」

「スプラトゥーン 2」⁵⁾は、ゲーム機 Nintendo Switch（ニンテンドースイッチ）⁶⁾でプレイすることができるコンピューターゲームである。大きな分類としては、銃などの武器を用いて闘う TPS（Third Person shooter 三人称視点シューティングゲーム）⁷⁾に属する。ただし、種々の TPS が制作された後に登場したゲームであるため、TPS というジャンルを再構築した、内容やデザインを作り上げている。

「スプラトゥーン 2」には、複数のルールのゲームが含まれるが、基本となるゲームモードは、ネットワークを利用した、プレイヤー 4 人対 4 人の 2 チーム対戦により、陣地（ナワバリ）を取り合う「レギュラーマッチ（ナワバリバトル）」である。プレイヤーがゲーム内で操作するプレイヤーキャラクターは、戦争を再現した TPS と異なり、銃で弾丸を撃つわけではない。赤や青など色とりどり

のインクタンクを背負い、水鉄砲のようにインクを撃ち合う。敵のインクに一定量染められると、プレイヤーキャラクターは、体が消えて人魂のような状態になり、一定時間行動不能になった後、ゲームに復帰する。ゲーム内容は、戦争ゲームのTPSと似ているが、負傷や死といった要素を、リアリティをもって表現することを避けている⁸⁾。

陣地の取り合いも、戦争を模したゲームとは異なり、自チームのインクで地面を塗ることによって成立する。プレイヤーキャラクターが行動できる範囲(ステージ)は決まっており、その面積をより多く塗ったチームが勝利したと判定される。インクでステージを塗るというゲーム内容により、水鉄砲を用いたスポーツゲームと見ることもできるだろう。

プレイヤーキャラクターは、「ヒトに変身できるイカ」という設定で、イカの姿になれば、自分の色のインクの中を泳ぐことができる。イカに変身した方がステージ内を早く移動できるため、ゲームの内容に大きく関わる設定でもある。そのファンタジー世界の設定に加え、三等身で表現されたキャラクターの外見は、コミカルで愛らしくもある⁹⁾。インクでステージを塗るというゲーム性や、現実離れた世界とキャラクターの設定により、リアリティを追求する戦争ゲームとは異なる方向で、プレイする面白さを演出している。

その面白さが評価されたのか、「スプラトゥーン2」は、2017年7月21日に発売され、半年を経た2018年1月15日から1月21日の週で、いまだに2万8901本を売り上げ、販売本数ランキングの3位を記録し、累計では125万2669本となっている¹⁰⁾。累計販売本数は、Nintendo Switchのソフトの中で最も多い。

このような実績にもかかわらず、amazonのカスタマーレビューでは、評価が分かれている。レビュー総数1585件のうち、星5が31%、星4が12%、星3が11%、星2が12%、星1が34%となっている¹¹⁾。不満の理由は大きくわけて2つある。ゲームのマッチングなどシステムに対するもの、そして、「キルゲー」と感じられる内容に対するものである。ゲームのマッチングは、ランダムに選択される2つのチームの間で、力量に差が生じやすいというものだ。ゲームの経験時間に関係なくマッチングされるため、熟練プレイヤーと未熟な者とは混在しており、初心者に不利なシステムだというのである¹²⁾。もうひとつは、互いに相手を殺し合う要素が強く、キルするゲーム「キルゲー」と感じられる

というものだ。実際にプレイしてみると、ステージを塗り合うゲーム「塗りゲー」という期待を裏切られたというのである。

ここでは、まず「キルゲー」という評価に注目したい。戦闘をリアルに表現することを避け、キャラクターをコミカルに表現したはずが、「スプラトゥーン2」購入者の中には、殺伐とした雰囲気を感じる者がいるというのだ。その原因はどこにあるのだろうか。

3 誰が誰を殺すのか

「スプラトゥーン2」を「キルゲー」と評する amazon のカスタマーレビューには、次のようなものがある。投稿には評価の星の数、および題名と投稿者名が付されている。注意すべきは、このレビューの内容が信用できるものかどうか、判断できないことだ。匿名で書かれているため、投稿者が名乗る職業や立場は偽ることができる。レビューの内容も、対象となる商品を何らかの意図に基づき、評価を上げたい、あるいは下げたいがために、書かれている場合もある¹³⁾。レビューは、その内容の信憑性を問うのではなく、その理路を読み取り、投稿者の提示する価値観を検討する材料としておきたい¹⁴⁾。

〔★1〕「子どもは無理」(投稿者ケニー 2017年9月3日)

塗る楽しさが無くなった。

各ステージが1の半分程度の狭さなのでスタートしてすぐ殺し合い。

レギュラーマッチで塗ることを楽しんでた我が子は、ネット上の大人の強者に殺されまくって、殆んど動けず泣くばかりです。

もう2は、親である自分しかやっていません。

1では中毒のようにやっていた我が子は1に戻ってしまいました。

子どもは正直です。

ここで述べられているのは、殺し合いのゲームであるため、子どもには向かない、ということである。「2」で紹介したような、外見がコミカルなキャラクターであっても、ゲームの内容は、子ども向けと言えない殺伐としたものだという

のだ。子どもに対する教育的配慮という社会的文脈に即して批判を行い、賛同を得ようとしているのである¹⁵⁾。実際に子どもが泣いたかどうか確かめようがないため、事実かどうかは問わない。ここでは殺伐とした印象を、子どもを殺している、と表現していることに注目しておこう。確認すべきは、大人が子どもを一方的に倒し続けるようなシチュエーションが、「スプラトゥーン2」で実際に起きるかどうか、ということである。

「スプラトゥーン2」において、個人を特定する情報は、ゲームの中で表示されることはない。例えば「しょうがくせいタロウ」のように、ユーザーネームを、ひらがな、カタカナ、アルファベット、記号を用いて10文字以内で自由に表記させることはできるが、その名前を正直に受け止めるプレイヤーはいないようだ。むしろ、あからさまに個人の立場を想像させるような名前は、冗談や遊びと捉えられる¹⁶⁾。通例ネットワーク上で本名を名乗ることはなく、ユーザーネームは、当人の趣味や興味を反映させたものである。

ユーザーネームの付け方が、「スプラトゥーン2」で、ゲーム特有のコミュニケーションになっていることは確かである¹⁷⁾。ユーザーネームの付け方により、趣味や冗談の傾向が似通っていれば共感するかもしれない。逆にセンスが合わなければ、敬遠したり、気に留めないこともあるだろう。とはいえ、ユーザーネームだけでは、それ以上相手のことを知ることはできない。対戦相手が子どもか大人か判断する材料はなく、画面上には、ゲームのキャラクターが存在するだけである。プレイヤーが相手を子どもと確信して、一方的に倒し続けるようなシチュエーションは起こりようがない。大人が子どもを殺している、という表現は、あくまで投稿者が、ゲームの画面と子どもの反応とを合わせて感じ取った印象によるものである。

それでは、子どもが恐怖を感じるようなゲームシステムが「スプラトゥーン2」にあるのだろうか。たとえば、言葉は現実世界において、悪意を伝える手段となり得る。ただし「スプラトゥーン2」で、言葉によるコミュニケーションが、その原因となる可能性は低い。言葉の表現およびコミュニケーションは極力排除されているからだ。

チーム同士の対戦であるため、何らかの形でコミュニケーションを取らなければ、連携することはできそうもない。にもかかわらず、チームの間には、

コントローラーの十字キーの操作により「ナイス」「カモン」「やられた」の3種の言葉を画面上に表示して、意図を知らせることしかできない¹⁸⁾。言葉の表現を制限する理由について、開発者側から特に説明はされていないが、乱暴な言葉や不適切な表現が、ゲーム画面上に表示されないようにする配慮だと思う。

ただし、ユーザーネームについては、何度でも変更することができるため、その欄に乱暴な言葉や不適切な表現を記入することはできる。その場合、「通報」というシステムがあり、他のプレイヤーを不快にさせるようなユーザーネームをつけたプレイヤーを、ゲーム管理者に知らせることができる。そのような通報が多くあれば、当該プレイヤーは、ゲームのネットワークを利用できなくなる、BANという措置を受ける¹⁹⁾。やはり、諍いを惹き起こすコミュニケーションが行われないための配慮だろう。「スプラトゥーン2」のシステムには、言語表現を可能なかぎり排除することにより、適切なネットワークゲームの運営を行うおうとする意図が反映されている。

それでは、言語表現が極力排除された環境で、「殺し合い」のように見えた現象は、他にゲームのどのような要素によって惹き起こされるのだろうか。

4 殺される視点と感情移入

「2」でリアルな死の表現は避けられていると述べたが、プレイヤーキャラクターは、倒された時に、デジタル加工された「あー」という、か細い声を発する。と同時に、身体がインクとなって溶け、魂と化して空へ飛んでいく。コミカルにデフォルメされているが、死は可視化されているのだ。また、キャラクターが断末魔の声を発することで、憐れな、あるいは、情けない印象を受けるかもしれない。死の表現は、リアルではないとはいえ、残酷とも屈辱とも受け止められる可能性のあるブラックユーモアを含んでいる。

プレイヤーは、その死の場面を、ゲーム画面上に見ることになる。TPS（三人称視点シューティングゲーム）は、いわば映画を観るような視点で、ゲーム画面を見ている。周囲の状況も含め、プレイヤーキャラクターを距離を置いて見ているのだ。三人称視点ならば、他人事のように見ることもできるようなにも

思える。しかし、映画を観て登場人物に感情移入するように、人は三人称視点であっても心を動かされる。場合によっては、登場人物と一体になって、物語に没入するのである²⁰⁾。

TPSで、制作者から提供される物語の要素は希薄であるため、映画と同じ受容形態とは言えない。ただし、ゲームが進行する中で、プレイヤー自身がキャラクターを通じて、勝利あるいは敗北までの過程を体験する。あるいは、より短い時間の幅で、倒すまたは倒されるまでの過程を体験する。そこには、相手の上手さや拙さを感じたり、自分の失敗や成功を感じる場面が含まれている。創作物の物語のように整理され構造化される以前のものだが、発端、変化、結末といった過程が存在する。いわば、物語の原型である²¹⁾。TPSでは、プレイヤー自身が物語を紡ぎ、同時に三人称の視点で、その物語を受容することにより、感情移入が起きるのである。

さらに、ゲームにおいて、キャラクターはプレイヤーによって操作されている。人が自動車を運転していると一体化したと感ずるように、人間は、道具を身体的延長として受容する²²⁾。操作する自動車は自分の一部と感ずられるので、傷つけられれば、怒りを抱くことにもなる。同様に、プレイヤーが操作するキャラクターが倒されれば、感情を揺り動かされるだろう。プレイヤーが熟練するほど、指先の操作がキャラクターの動作に伝わることを実感できるため、キャラクターとの一体感は強くなる²³⁾。負けたときに強く悔しさを感じるのは、その一体感ゆえである。

ゲームのプレイヤーは、これら二つの感情移入を同時に経験する。現実において、自分の事故や死を外側から見ることはない。ゆえに、その場で自分の不幸に心を動かされることはない。だがゲームでは、自分の一部となったキャラクターが、憐れな声をあげて死を迎える様子を、周囲の状況も含めて目にすることになる。そして、どのようにして死んだのか、三人称視点から原因を理解する。原因が分かるからこそ、悔しさが増す。

また、「スプラトゥーン2」では、倒された後に、自分を倒した相手が画面に映し出される。映画のモンタージュの技法と同様に、自分を倒した相手の映像と自分の状況の映像が重ね合わされ意味づけられることで、倒されたことがより明確に実感されるのだ²⁴⁾。その認識に、身体的延長によるキャラクターとの

一体感が相俟って、強く感情を揺さぶられるのである。「殺された」と受け止めるのは、そのような感情が淵源の一つだろう。

逆に、「3」に引用した投稿者があげる例のように、プレイヤーに力量の差がある際には、わけもわからないうちに一方的に倒されたと感じることもある。倒されたことは実感できるが、状況や原因が分からない場合があるのだ。ゲームの熟練度の差は、キャラクターの操作だけでなく、ゲームが進行する状況を認識する能力にも現れる。熟練したプレイヤーは、自動車の運転で求められるように、ステージの遠近の状況を同時に視野に入れて操作する。キャラクターの周囲しか眼に入らないプレイヤーは、敵チームの動きがわからないため、不意をうたれ、突然倒されたと感じる。その理不尽さは、やはり「殺された」という感覚につながるだろう。

またゲームの画面は、映画のように、キャラクターがいる場面を表示するだけではない。「スプラトゥーン2」では、敵と味方がどのような状況にあるか、画面上部のアイコンで示される。ゲームには制限時間があり、これも上部に表示される。さらに、ボタンで切り替えることで、ステージ全体の状況を示すマップが画面全体に表示される。これら複数の情報と画面の切り替えを活用しなければ、熟練したプレイヤーになることはできない²⁵⁾。これらの視野確保と情報受容を身につけるのは、自動車の運転以上に、なかなか難しい。そのため、情報を受容できない未熟なプレイヤーはやはり、理不尽に倒され、「殺された」と感じるだろう。

「3」に引用した投稿者が述べる「子どもが大人に殺される」という表現は、このような初心者と上級者との間でゲームの認識能力の差から生じる状況を、子どもを弱者と位置づける社会的な文脈に転換して物語化（説明）した言説だと言えよう。ただし、その物語は、実態を反映しているわけではない。「3」で述べたように、強者である大人が弱者である子どもを意図的に狙うことは、「スプラトゥーン2」のシステムでは不可能だ。正しくは、一方的に倒されるシチュエーションが、年齢に関係なく、ゲームに対する熟練度の差により起きる可能性があると言明すべきである。この事情を理解するamazonのカスタマレビューの投稿者は、「2」で示したように、ゲームのマッチングに改善を求める声を上げている²⁶⁾。熟練者と初心者が住み分けることができるようなマッチングを行

えば解決するはずだというのである。

ただし、他の amazon のカスタマーレビューを見ると、マッチング以外にも「殺し合い」の印象を生み出す原因があるようだ。プレイヤーの振る舞いも、「キルゲー」としての印象を生み出しているのである。

5 プレイヤーの態度と非言語コミュニケーション

「3」で、「スプラトゥーン 2」では、できるだけ言語表現が排除されていると述べた。ただし、コミュニケーションは、言語だけで行われるものではない。現実のコミュニケーションで言えば、表情や態度など視覚的要素、声の調子など音声的要素によっても、意思は伝わる。これらを非言語的コミュニケーションという。他に、継続的な行動、繰り返し、無視など、時間に関わる要素も、非言語的コミュニケーションになり得る²⁷⁾。

amazon のカスタマーレビューを見ると「スプラトゥーン 2」では、プレイヤーが操作するキャラクターの行動パターンから、殺伐とした雰囲気を感じることがあるようだ。

〔★1〕 子供にはお勧めしないし、塗る意味が…（投稿者 hal-io 2017 年 11 月 7 日）

このゲームは子供にプレーさせない方がよいです。時々、親の ID を使って、ネット対戦に参加している子供っぽい挙動のイカがいますが、あっという間に惨殺されます。何度も何度も執拗にやられます。（後略）

〔★1〕 塗りの楽しさを殺した開発陣とそれを放置する任天堂の罪（投稿者 Amazon カスタマー 2017 年 12 月 10 日）

（前略）アクションが苦手な人は殺される→復活→殺される→復活→殺…の繰り返しです。

戦闘時間は下手くそだと狙われてから 1 秒以内で決着がつきます。

理由はワンパン（ほぼワンパン）で決まる武器だらけだから。

（中略）こんな感じで次々殺されいく初心者たち。

本作に塗り役はいません。キル役のコバンザメならいますが。

ステージも狭く、敵と鉢合わせしたら自分より上手い人に高確率で負けます。良く言えば、徹底された実力主義。

逃げて塗り役に転じようとしても、敵がその気になれば追っかけてきます。

(後略)

ここで述べられているのは、未熟なプレイヤーが熟練者によって何度も倒されるゲームであり、そのため、殺伐とした印象を受ける、というものである。ゲームの中でプレイヤーの意思が、言葉で表現されるわけではないものの、未熟な者を執拗に倒す意図を感じるというのだ。

ここでも「子どもが殺される」という表現が用いられているが、実態を確かめようがないことは、「3」および「4」で述べたとおりである。逆に、熟練した「子ども」のプレイヤーが、未熟な「大人」を倒している場合もあるだろう。子どもが弱者である、という先入観をはずして読み取れば、行動の繰り返しにより、「一方的に殺される」印象が生み出されていることがわかる。繰り返し倒される状況が、熟練度の差により生じるということだろう。

「2」で述べたように、「スプラトゥーン2」では、倒されてもゲームに復帰できないわけではない。倒されたキャラクターは、一定時間を経て、スタート地点に登場する。この復帰地点を狙って、再度倒しに来る行動を、ゲーム用語で「リスクル」という²⁸⁾。「何度も殺される」というのは、ひとつは、このリスクルを繰り返されるということである。また、もうひとつ、逃げようとしても相手が追いかけてくる状況があげられている。未熟なプレイヤーは、逃げる方法がわからないために、何度も倒されやすいということだ。いずれも、同じ事を繰り返す行動パターンが特徴である。繰り返しから、必ず倒すという「執拗な」意思を読み取り、殺伐とした雰囲気を感じるという、非言語的コミュニケーションが行われているのである。

執拗に追いかけられたり、不快な行動を繰り返されたりするのは、ストーカー行為やハラスメントを受ける場合と同様の不快を感じるだろう。ただし、「スプラトゥーン2」において、これらの行動の本意がどこにあるのか、実際のところはわからない。リスクルという用語があるように、ゲームに復帰した相手を

早く倒そうとするのは、戦略上の行動である。相手を早く倒した方が、陣地を取られる機会が減るからだ。したがって、未熟なプレイヤーを執拗に狙う意図が無くても、相手を倒す行動を繰り返す場合がある。これを理解する amazon レビューの投稿者は、プレイヤーの意図よりも、ステージの狭さなど、ゲームのシステムを原因と考え、改善を求めている²⁹⁾。

このような事情をふまえれば、殺伐とした雰囲気を感じる原因として、ゲームに対する共通理解の欠如を想定しなければならない。リスクルが戦略であれば、ゲームを優位に進めるために選択することは、必ずしも執拗な行動とは言えないだろう。戦略としてのリスクルに対抗するためには、これを回避する戦略を考える必要があり、チームの中で連携を取らなければならない。初心者には技術が拙いというだけでなく、リスクルを避けるための、共通認識としての戦略を欠いている。そのため、理不尽に倒される経験を繰り返し、「殺される」印象を抱くことになるのである。

それでは、ゲームの戦略が共通認識とならないのはなぜだろうか。それは「スプラトゥーン 2」のゲームシステムに、言葉によるコミュニケーションを用いて、共通認識を作り上げる機能が無いからである。

6 共通認識の欠如とゲームの解釈

「スプラトゥーン 2」は、「3」で述べたとおり、言葉によるコミュニケーションを最小限に抑えているため、複雑なメッセージを伝え合うことはできない。戦術を共通認識として作り上げる目的で、一定のメッセージを継続的に伝えたり、応答を繰り返して修正したりする機能を欠くのである。

一方、言葉による応答が無くとも、プレイヤーがゲームプレイの間に何らかのメッセージを読み取り、「キルゲー」などの意味付けを行うことは、「4」「5」で見たとおりである。共通認識を作る仕組みを欠く以上、プレイヤーが行う意味付けは拡散し、多様な解釈が生まれることとなる。戦略性のあるゲーム、「キルゲー」、いずれにも意味付けを集約させることはできない。ゲームをコミュニケーションが行われるメディアとして見れば、「スプラトゥーン 2」は、特定のメッセージを発信するメディアではない。応答の機能を欠くために、多様な解釈を

生み出すオープンなテキストとしてのメディアとなっているのである。

ここでいうテキストは、何らかのコード（解読するための規則）に即して、メッセージを受容することが可能な意味の構成（織物）である³⁰⁾。「スプラトゥーン2」は、「2」で述べたように、制作者の意図からすれば、コミカルなデザインやインクを撃ち合う内容によって、殺伐とした意味を読み取るコードを回避しようとしたテキストであるはずだ。むしろ制作者は、「塗りゲー」と評されるような、ユニークな戦略性を持った TPS として、受容されることを期待するだろう³¹⁾。

その制作者のメッセージを受容し、ゲームの中に戦略性を読み取るコードを持つプレイヤーは、リスクや追跡も戦略と考え、これを覆すことに面白さを見出すだろう³²⁾。「スプラトゥーン2」は、種々の戦略を発見できる豊かなテキストとして理解されるのである。一方、ゲームの戦略性という解釈コードを持たないプレイヤーにとっては、理不尽な倒され方をする経験だけが解釈コードとなり、制作者の意図に反して、「キルゲー」として意味づけることになる。

プレイヤーの生活上の信条や嗜好はそれぞれ異なるため、モラルや美意識に基づく解釈コードを統一することは難しい。また、ゲームにおける経験の意味づけも、熟練の度合いによって認識が異なるため、やはり同一の解釈コードに収斂することはない。同じ「スプラトゥーン2」というテキストから、「塗りゲー」と「キルゲー」という異なる解釈が生まれるのは、やむを得ないことである。むしろ、多様な解釈が可能なテキストだからこそ、価値観の異なる多くのプレイヤーと接点を持ち、販売数を伸ばしている面もあるだろう³³⁾。

共通認識を作るシステムを欠き、プレイヤーが多様な価値観を持つ以上、「スプラトゥーン2」が、多様な解釈を生み出すメディアとなるのは必然だ。「キルゲー」と評するプレイヤーと、戦略性を評価するプレイヤーとでは、「スプラトゥーン2」というメディアの性質に対する理解が異なるのである。「キルゲー」と評するプレイヤーは、「スプラトゥーン2」を、殺伐とした負の感情を伝達するメディアとして見ていることになる。一方、戦略性を肯定するプレイヤーは、多様な戦略が見出せる楽しさを提供するメディアと見ている。同じ「スプラトゥーン2」というメディアでも、プレイヤーの持つ解釈コードにより、そのメッセージ伝達の働きは異なって見えるのである。

ここで、「キルゲー」と評価するプレイヤーから、戦略性を評価するプレイヤーへと目を向けてみよう。「スプラトゥーン2」は、単一の解釈に集約できないメディアだが、戦略を重んじるプレイヤーの間では、種々の戦略が共有されている。一定の集団の中では、ある程度意思疎通が行われているのである。「スプラトゥーン2」のシステムでは、言葉によるコミュニケーションが制限されているはずだが、戦術はどのような方法で、共有されているのだろうか。

7 戦略を共有するコミュニケーション

インターネット上には、「スプラトゥーン2」の攻略法を紹介したサイトが多くある³⁴⁾。その中では、上達するために、同じチームの味方の動きに合わせる必要があると述べられている。

- 初心者を脱した方なら理解していると思いますが、ひとりで戦えるゲームではありません。味方の動き、塗り状態を意識して、今は守るべきか、攻めるべきかを意識する。³⁵⁾

ここで言う「味方の動き、塗り状態を意識」するには、「4」で紹介したように、画面上でステージの遠近を視野に入れ、複数のアイコンに注意するような情報処理を実践しなければならない。それら多くの情報を認識し行動につなげる難しさについては、「4」で述べたとおりである。それが「初心者を脱」する基準だとすれば、厳しい条件と言えよう。「スプラトゥーン2」で、初心者と熟練者が明確に分かれるのは、その難関を乗り越えることが容易ではないからだ。

さらに、実際のプレイでは、局面ごとに瞬時に行動を決定しなければならない。行動が遅れると、仲間が倒されるなど、それだけ自分のチームに不利な状況になっていく。とはいえ、多くの情報を認識したうえで、それらを結びつけ、もっとも適切な選択を行うのは、かなり複雑な行動である。

また、ステージ上で行動するプレイヤーは8名存在するため、全く同じ状況は起こり得ない。実際に応用できるように、戦術を理解しようとするならば、あらかじめ多様な状況を分類して、意味づけしておく必要がある。上の引用の

例で言えば、ステージの半分以上が味方のインクで塗られていれば、自由に行動できるため、前に進む、というようなチャートに整理できる類型化を行うのである。プレイ中は、それら複数の行動パターンを必要に応じて選択することになるだろう。「5」で述べた戦術は、そのような行動パターンの組み合わせとということになる。

攻略サイトでは、複雑な行動パターンまで紹介していないが、基本的な行動類型を参照できる。上の引用に記されているような、行動類型を知ることが、戦術理解の端緒であり、中級者以上と認められる条件となるのである。

このような行動類型は、「スプラトゥーン2」のマニュアルに載っていない。そもそも、「スプラトゥーン2」にはマニュアルが存在しないのである。現在のテレビゲーム機のソフトは、店舗で販売されるパッケージ版に加え、インターネットを通じて販売するダウンロード版が選択できることが通例だ。「スプラトゥーン2」の場合、操作方法は、ゲーム内のチュートリアル、または、『任天堂ホームページ』内のサポート情報³⁶⁾で調べることになる。インターネットを利用するゲームであるため、サイトを通じて情報にアクセスすることが前提となっているのだ。

プレイヤーは、その情報アクセスの延長で、インターネット上の攻略サイトを参照する。さらに、ゲームをプレイする様子を直接見た方が実感できるため、youtube やニコニコ動画など、動画サイトで紹介される実況映像を参照する。ゲームの戦略は、これら攻略サイトや動画を多くのプレイヤーが参照することにより、共有されていくのである。

戦略が共有されることにより、ゲームの状況に対する解釈についても、共通の認識が生み出される。「3」で紹介したように、「スプラトゥーン2」では、画面上に「ナイス」「カモン」「やられた」の3種の言葉しか表示できない。だが、戦略を共有することで、「カモン」に対して、「前線を上げろ」という意味や、「敵がいるから助けに来てくれ」という意味など、状況に応じた解釈を行うことが可能になるのである。

とはいえ、すべてのプレイヤーが、戦略を共有しているわけではない。攻略サイトや動画を参照しないプレイヤーもいるのである。また、参照したとしても、その意味を理解し、実際のプレイに応用することができないプレイヤーもいる

だろう。攻略サイトで紹介する行動類型は、具体的な状況を説明するものではないため、プレイヤー自身の判断でゲームプレイに応用する必要がある。また動画は、必ずしも意味づけがなされているわけではなく、戦略を読み取るには、経験と分析力が必要になるだろう。そのため、戦略を知らない、あるいは活用できないプレイヤーが一定数存在する中で、ゲームは進行することになる。

戦略を知る上級者と、戦略を知らない初心者が混在すれば、一方的に倒される状況が生まれることになる。「3」で引用した投稿者の言う「キルゲー」は、戦略を共有し得ないプレイヤーの側からの認識ということになるだろう。一方、戦略を理解するプレイヤーは、インクで自分の行動範囲を広げ優位にすることが重要だと考えるため、「スプラトゥーン2」を「塗りゲー」だと評価する³⁷⁾。戦略理解の有無により、ゲーム状況の見方や解釈の仕方が変わるのである。言い換えれば、プレイヤーは、戦略を共有するか否かで、一定のグループに分けられていることになる。

このグループ化が明瞭に意識されると、戦略を知る者が、戦略を知らない者を自らのグループと区別しようと意図する場合がある。例えば、戦略を無視して相手に突進する行為を「猪」と称し³⁸⁾、突進をする傾向があるプレイヤーを「キッズ」と呼ぶことがあるのだ³⁹⁾。戦略を重んじるプレイヤーにとって、相手の動きを見ずに前進するプレイヤーは、倒しやすい相手ともなり、信頼できない仲間ともなる。また、未熟な子どもは戦略を理解できないため、突進を繰り返すという先入観に基づき「キッズ」と呼ぶ。いずれにしても、自分の属するグループと異なるプレイヤーであることを、呼称により明示しようとするのだ。この呼称の背景には、戦略を知らないプレイヤーに対する不満と、戦略を知る優位性を誇る自尊心があるだろう。

戦略を知るか否かで、プレイヤーを区別しようとする態度には、共通の言語を使用するか否かで、所属集団への帰属を決める言語共同体と似た特徴を見ることができるだろう⁴⁰⁾。ゲームの戦略は、国家の共通語のように、政策として所属意識（ナショナリズム）を形成しようとするものではない。また、戦術の共有は、プレイヤーの自由な選択に任されており、教育や制度を通じて意図的に、あるいは強制的に広められるものではない。

ただし、ゲームの勝敗という共通の利益に関わる条件であるため、戦略を知

る集団への帰属は、必要性の高い選択と見なされる。そのため、勝敗を重んじれば、戦略を共有しようとしなないプレイヤーを、自分のチームから排除したいと考えるだろう。戦略を知らない者がチームに入れば、負ける可能性が高くなるからだ。逆に、戦略を知るプレイヤーが集まれば、戦略を共通の言語、共通理解として意思疎通ができ、勝利の可能性が高くなることが期待できる。そのため、ゲームのシステム上では不可能だが、戦略を知らない者を排除したいという願望を持つのである。

つまり「キッズ」は、戦略を共有しないプレイヤーを排除したい願望が投影された呼称である。「キッズ」が実際に子どもかどうか確かめようがないことは、「3」「4」「5」で述べた例と同様である。ここで、「スプラトゥーン2」を「キルゲー」と批判する意見で用いられた「子ども」という語と比較しておきたい。いずれも、「子ども」を弱者と位置づける点では共通している。注目すべきは、「キルゲー」と批判する側と、戦略を重視する側とで、「子ども」の意味が反転していることだ。「キルゲー」と主張する側は、反撃する余地もなく倒される弱者としての「子ども」がいることを、批判の根拠としている。一方、戦略を重視する側は、戦略を理解する能力を有していない弱者を「子ども」と位置づける。「スプラトゥーン2」を解釈するコードの違いが、同じ弱者というカテゴリーに入る言葉の意味づけを対立させ、主張の中での利用の仕方を変えさせるのである。

ただし、どちらの主張においても、「子ども」は一方向的に意味づけられるものでしかない。「子ども」自身の意思是、いずれの主張にも反映されていないのである。本論で取り上げた、amazon カスタマーレビューや、インターネット上の掲示板における発言で、「子ども」という価値はその主張に利用されるだけで、当の「子ども」は、意見交換のコミュニケーションから疎外されている。その意味では、「キルゲー」という評価も、戦略を重んじる評価も共に、「子ども」の側からは信頼できない主張ということになるだろう。

8 一時的集団としてのチーム

これまで見たとおり、「スプラトゥーン2」では、言葉によるコミュニケーションは、極力制限されている。ただし、集団で行うゲームであるため、何らかの

コミュニケーションを行わなければ、勝利に導くようにゲームを進行することはできない。そのため、言葉によるコミュニケーションの代わりに、戦略という共通認識が求められるのである。ただし、その共通認識が、ゲームの参加者を区別することにもなり、齟齬や不満が生まれる原因ともなるのである。

2つのチームで勝敗を競う「スプラトゥーン2」の特徴をふまえば、攻略サイトが紹介するように、戦略を共有することが、ゲームを楽しむより良い方法と思われる。しかし、戦略理解に基づく行動をすべてのプレイヤーに求めるのは難しい。ひとつは、ゲームに参加するために、必須の条件として求められるわけではないからだ。インターネットに接続すれば、誰でも参加できるのが、ネットゲームの特徴である。それぞれゲームに参加するモチベーションが異なり、必ずしも勝敗にこだわらないプレイヤーもいるため、戦略の共有を強く求めることはできない⁴¹⁾。

もうひとつは、ゲーム進行の基盤となるチームが、制限時間3分という短時間に限定される極端な一時的集団だからである⁴²⁾。通常チームで行うスポーツでは、チームワークを作るために時間をかけるが、「スプラトゥーン2」では、チームでの活動時間が制限されている。戦略を共有していたとしても、効果的なチームプレイに落とし込むことは難しい。

さらに、言葉によるコミュニケーションが排除されているために、共通目的を持たないように見えるプレイヤーに対して苛立ちが生じやすい⁴³⁾。短時間の一時的集団であるからこそ、チームには共通の目標の確認が必要である。ところが、目の前にチームの仲間がいても、意図を確認するコミュニケーションができないため、囚人のジレンマのような現象が起きるのだ⁴⁴⁾。実際は未熟ゆえに戦術を実践できない仲間だとしても、真意が確認できないため、勝利を目指そうとしない背信行為と見なすことがある。互いの意思を確認できないために不信を抱くこの状況は、他のプレイヤーに対する蔑視や批判につながり、齟齬やトラブルを生む原因となる。

このようなコミュニケーションに関わる不満に対し、「スプラトゥーン2」を運営する任天堂は、通常のインターネットネットを通じたプレイと異なる機会を設けようとしているようだ。本格的にチームプレイをしたい層のプレイヤーには、ゲーム内でお互いをアイデンティファイできる「フレンド」というシス

テムを用意している。「スプラトゥーン2」のソフトの中で、インターネットを通じて「フレンド申請」を行い、相手が承認すれば「フレンド」になることができる。「フレンド」になれば、「レギュラーマッチ」を行う「フレンド」に合流することもできる。また、「リーグマッチ」というモードで、チームを組むことができる⁴⁵⁾。

また「スプラトゥーン2」では、インターネットを介したオンライン、また、会場にプレイヤーが集まるオフラインの大会が開催されている⁴⁶⁾。これらの大会に参加するプレイヤーは、勝ち抜くためにチームで戦略を練り、実践できるようにチームワークを高める練習をするだろう。大会に参加するために、ゲームの外の持続的コミュニケーションが促進されるのである。

さらに、プレイヤーを小学生に限定した大会「スプラトゥーン2 最強小学生軍団決定トーナメント」⁴⁷⁾が開催される。言わば、amazon カスタマーレビューやインターネットの掲示板で、意見のやり取りから疎外されていた、「子ども」自身が主体となる大会である。「子ども」と「スプラトゥーン2」との関係可視化し、小学生という同質の集団の中で、ゲームを通じたコミュニケーションを促進しようとする試みである。

これらの運営を見れば任天堂は、ゲームの中で言葉を用いたコミュニケーションを制限する代わりに、ゲームをプレイする機会を広げ、具体的な場での持続的なコミュニティを設ける試みをしていると言えよう。本論で取り上げた「レギュラーマッチ（ナワバリバトル）」は、大会などの拡大するコミュニティに対し、「スプラトゥーン2」の入門編という位置づけになるのかもしれない。

ただし、入門という広い間口のプレイモードだからこそ、利用するプレイヤーが最も多い場となる。多様な価値を持つプレイヤーが集まる場であれば、同じゲームに対して、「キルゲー」と「塗りゲー」という全く異なる解釈を生むことは避けられないだろう。その場から生まれる齟齬やトラブルは、単に言葉のコミュニケーションを排するシステムの問題だけでなく、人間が本来行うコミュニケーションの特徴を反映した性質の事象であることは、これまで述べたとおりである。

註

- 1) ネットゲームは、コンピューターネットワークを利用したゲームである（中川大地『現代ゲーム全史 文明の遊戯史観から』早川書房、2016.8 p.223-225）。さらに省略して、ネットゲと称されることもある（『ニコニコ大百科（仮）』<http://dic.nicovideo.jp/?from=header> 2018.1.28 参照「ネットゲ」『ニコニコ大百科（仮）』）。正式には、オンラインゲーム（Online Game）と呼ぶ。
- 2) コンピューターの電算処理を利用したゲームを、コンピューターゲームと呼ぶ（松村朗編『大辞泉』第三版、講談社、2006.10 中川大地『現代ゲーム全史 文明の遊戯史観から』前出 p.5-12）。テレビゲームやスマホゲームはその下位概念で、テレビに接続するゲーム機やスマホという、ゲームで使用する機器による分類である。双六やおセロなど紙やプラスチックで作られたゲームをアナログゲームと呼び、電子機器を用いたゲームをデジタルゲームと呼ぶこともある（小山友介『日本デジタルゲーム産業史 ファミコン以前からスマホゲームまで』人文書院、2016.6 p.11 「アナログゲーム」『ニコニコ大百科（仮）』<http://dic.nicovideo.jp/?from=header> 2018.1.28 参照）。
- 3) 本論では、ゲームを遊ぶ、競技することを含めて、「プレイ」という言葉を用いる。ゲームは気晴らしのために遊ぶ側面だけでなく、他者と勝敗を競う側面がある。馬場保仁・山本貴光『ゲームの教科書』（筑摩書房、2008.12）は、第一章でゲームを次のように仮説するところから考察を始めている。「人間が、或る一定のルール（規則）にのっとって目的にむかってなにかを行い、その結果によって優劣を競うもの。ただし、楽しみのためだけに行くこと。」なお近年では、コンピューターゲームを、e スポーツ（エレクトリック・スポーツ）と呼び、スポーツのような競技と位置づける大会が行われている。（稲垣康介「e スポーツ五輪競技に？」『朝日新聞 DIGITAL』2017 年 10 月 29 日 11 時 33 分 <https://www.asahi.com/articles/ASKBY22W2KBYUTQP009.html> 2018.1.28 参 照、「e スポーツ ガラパゴス化した日本 普及目指すわけは？」『毎日新聞』ニュースサイト 2017 年 6 月 17 日 10 時 00 分 <https://mainichi.jp/articles/20170617/k00/00m/040/041000c> 2018.1.28 参照）
- 4) ニクラス・ルーマンが、コミュニケーション・メディアという概念を提示しているが、心理、愛、貨幣、権力という、社会的な関係を生み出す行為、および象徴としてのメディアである。（ニクラス・ルーマン著、馬場靖雄、赤堀三郎、菅原謙、高橋徹訳『社会の社会』（1）（2）、法政大学出版局、2009.9、原著 1997）本論で言うコミュニケーションを行うメディアは、プレイヤーが直接参加するゲームというジャンルに着目するものだ。
- 5) 『スプラトゥーン 2 ホームページ』（<https://www.nintendo.co.jp/switch/aab6a/index.html> 2018.1.28 参照）。なお「スプラトゥーン 2」には、前作がある。株式会社任天堂が開発したテレビゲーム wiiU（2012 年 12 月 8 日日本発売『任天堂ホームページ』「本体・amibo」「wiiU」<https://www.nintendo.co.jp/hardware/wiiu/index.html> 2018.1.28 参照）用のソフト「スプラトゥーン」（2015 年 5 月 28 日発売）である。

- 6) Nintendo Switch は、2017 年 3 月に発売された、株式会社任天堂の開発による最新型のテレビゲームである。従来のテレビゲームのようにテレビに接続するテレビモード、本体のモニターを見ながら机上でプレイするテーブルモード、携帯ゲーム機のように持ち運んでプレイする携帯モードの、3つの使い方を提供して、テレビゲームと携帯ゲームの特徴を合わせたプレイスタイルを提案している（『Nintendo ホームページ』『本体・amiibo』『Nintendo Switch』<https://www.nintendo.co.jp/hardware/switch/index.html> 2018.1.28 参照）。
- 7) TPS は、銃や剣を用いた格闘や戦闘をモチーフとした三人称視点型ゲームの総称である。ゲーム内のプレイヤーキャラクター（ゲームプレイヤーが操作するキャラクター）の姿が見える画面構成であるため、プレイヤーキャラクターの視点でプレイする FPS (First Person shooter 一人称視点シューティングゲーム) と区別して、Third Person shooter と呼ぶ（『TPS』『コトバンク』松村明監修「デジタル大辞泉」<https://kotobank.jp/dictionary/daijisen/2018.1.28> 参照、中川大地『現代ゲーム全史 文明の遊戯史観から』早川書房 p.242-246）。
- 8) シューティングゲームによっては、Playstation4 ソフト「メタルギアソリッド V ファントムペイン」（コナミ、2015.9.2）のように、銃撃を受けると出血する表現を採用しているものもある（『KONAMI ホームページ』『METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN』<https://www.konami.com/mg/mgs5/tpp/jp/> 2018.1.28 参照）。日本国内のメーカーが販売するゲームソフトは、青少年への影響を配慮するため、CERO (Computer Entertainment Rating Organization コンピューターエンターテインメントレーティング機構) の審査を受け、推奨年齢の指定を受ける（コンピューターエンターテインメントレーティング機構ホームページ <http://www.cero.gr.jp/> 2018.1.28 参照）。「メタルギアソリッド V ファントムペイン」は、CERO D (17 歳以上) である。
- 9) キャラクターだけでなく、そのファッションや、ステージの装飾など、細部にわたり統一したイメージでデザインがなされている（週刊ファミ通編集部『スプラトゥーン 2 イカすアートブック』KADOKAWA、2017.11）。
- 10) 『ファミ通.com』『販売本数ランキング TOP30』〔集計期間 2018 年 1 月 15 日～2018 年 1 月 21 日〕(<https://www.famitsu.com/biz/ranking/> 2018.1.28 参照) による。
- 11) amazon.co.jp「Splatoon2 (スプラトゥーン 2) NintendoSwitch 対応」(https://www.amazon.co.jp/dp/B072J2J26T/ref=pd_bxgy_63_img_2 2018.1.28 参照)。
- 12) 「レギュラーマッチ」とは別のゲームモード、「ガチホコバトル」「ガチエリア」などの「ガチマッチ」では、S+ から C- まで 11 段階のランク（ウデマエ）付けがなされる。熟練度により分けられるはずだが、ウデマエのシステムに不満をもらすプレイヤーは一定数存在する。チームの勝敗でウデマエが決まり、個人の力が評価されていないというのである。
- 13) 当人または当人の関係者が、ネット上の発言に対して都合の良い書き込みをすること

- を、隠語で「ネット工作」と呼ぶ（「ネット工作」『Hatena Keyword』<http://d.hatena.ne.jp/keyword/> 2018.1.28 参照）。インターネットのレビューや掲示板などでは、日常的な出来事だということである。
- 14) また、ソフトを2万8901本売り上げた内の、1585人分のレビューであることをふまえ、amazonのカスタマーレビューに記入する人物像を想定する必要があるだろう。
- 15) 戦争をモチーフとしたゲームが、戦闘に対する心理的抵抗を減らす役割があるという議論がある。この文脈で言えば、子どもに戦闘を推奨するようなゲームをさせることは、戦闘を肯定する教育をしていることになる。デーヴ・グロスマン『戦争における「人殺し」の心理学』（原書房、1998.7）は、本来人を殺すことに抵抗を感じる人間を、兵士として訓練する方法を伝えている。ただし、この投稿者自身はゲームを続けているというのだから、「キルゲー」として批判する主張に一貫性はない。
- 16) 「スプラトゥーンで出会った変な名前のプレイヤー」（『NAVER まとめ』<https://matome.naver.jp/odai/2144159535592244501> 2018.1.28 参照）では、洒落の効いたユーザー名の例があげられている。「【スプラトゥーン2】名前を小さい女の子っぽくして相手の戦力を下げようとする奴 www.wwww.ww 2017/11/15」（『イカ速 スプラトゥーン2 攻略まとめ』<http://splatoon-matome.com/archives/2059> 2018.1.28 参照）では、子どものような名前を付けて戦意をそぐプレイヤーがいるという冗談を取り上げている。また「ネカマ」という言葉があり、匿名性を利用してネットワーク上で男が女を装う現象を指す（「ネ釜」『コトバンク』松村明監修「デジタル大辞泉」<https://kotobank.jp/dictionary/daijisen/> 2018.1.28 参照）。ネットワーク上で名乗る名前は信頼しないという認識は、一定程度共有されている。もちろん、そういう認識のない者が本名またはその一部を名乗る場合もあるだろう。
- 17) 物事に名前を付け、物事の名前を知るとは、その対象と関係をつくる一歩目である。「名前をつける、ということばの機能は、認識に大きく影響を与える。このことがコミュニケーション・コンピデンスに与える影響もたいへん大きい。」（宮原哲『新版 入門コミュニケーション論』松柏社、2006.5 p.62）
- 18) 「スプラトゥーン2」のソフトを通じて、ゲーム上の交友関係互いに承認したフレンド登録をしたプレイヤー同士は、スマホアプリ「Nintendo Switch Online」を使って、ボイスチャットをすることができる（『Nintendo ホームページ』「本体・amiibo」「Nintendo Switch Online」<https://www.nintendo.co.jp/hardware/switch/online-service/> 2018.1.28 参照）。ただし、Nintendo Switch 本体に付された機能ではないため、利用していないプレイヤーも多い。
- 19) BAN は、英語で禁止の意味である（「BAN」『ニコニコ大百科』<http://dic.nicovideo.jp/?from=header> 2018.1.28 参照）。
- 20) 映画において、観客は内的・主観的な体験を、視覚を中心とした外的・客観的な体験に置き換えて、物語を解読する（長沼光彦「映画のことば」『京都ノートルダム女子大学

言語文化研究』02「言語文化研究」刊行会、2012.3 p.35-37)。

- 21) 新聞や雑誌の記事で、スポーツを物語化して語ることを思い浮かべてもよい。例えばサッカーは、ピッチの状態や天候など環境や、ボールのバウンドなどの偶然性によって、試合の結果を左右されるものでもある。だが、報道では、試合の結果に直結する要素として、競技者のプレーがどのようにして行われたのか、どのような意図があったのか、語ろうとする。人間の行動を因果関係によって整理しようとする、物語の思考が働いているのである(島村輝「物語」石原千秋・木股知史・小森陽一・島村輝・高橋修・高橋世織『読むための理論』世織書房、1991.6 青柳悦子「物語論〈ナラトロジー〉」土田知則・青柳悦子・伊藤直哉『現代文学理論 テキスト・読み・世界』新曜社、1996.11)。
- 22) 市川浩『「身」の構造 身体論を超えて』(青土社、1985.1)。
- 23) ゲームを始めたばかりのプレイヤーに求められるのは、操作の熟練である(『「スプラトゥーン2」初心者向けテクニック集』『電ファミ wiki』『スプラトゥーン2 攻略&フレンド募集コミュニティ【スプラトゥーン2】』<https://wiki.denfaminicogamer.jp/Splatoon2/> 2018.1.28 参照)。
- 24) エイゼンシュテイン『モンタージュ』(キネマ旬報社、1981.10)。
- 25) 「スプラトゥーン2の遊び方、超初心者向け講座」『電ファミ wiki』『スプラトゥーン2 攻略&フレンド募集コミュニティ【スプラトゥーン2】』(<https://wiki.denfaminicogamer.jp/Splatoon2/> 2018.1.28 参照)
- 26) また、「3」で引用したレビューにあるように、ステージの狭さが「殺し合い」の原因になっているという意見も複数見られる。前作に比べると、ステージが狭くなり、そのために戦闘が起りやすく、ステージを塗る余裕が無くなったという意見である。
- 27) 宮原哲『新版 入門コミュニケーション論』(前出 p.81-86)、V.P. リッチモンド J.C. マクロスキー『非言語行動の心理学』(山下耕二訳 北大路書房、2006.3 原書 2003 p.9-11)。
- 28) 「リスキル」は、「リスポーンキル」(Respawn Kill)である。「リスポーン」は、ゲームで復活することをいう(「リスキル」『ゲーム大辞典』<http://game-lexicon.jp/> 2018.1.28 参照)。
- 29) 『Game8 ホームページ』『スプラトゥーン2 攻略 wiki』(<https://game8.jp/splatoon-2> 2018.1.28 参照)は「リスキルとは？」の項目で、「リスキルは、主に相当な実力差があるときに発生します。復活地点まで追い込まれるほど菌が立たない状況がほとんどのため、初心者狩りなどの状況になりがちです。/もちろん戦術として、相手の復活地点に潜伏しておくこともあります。大半のプレイヤーはリスキルが起ると萎えてしまうことが多いといえます。」と記している。「スプラトゥーン2」のナワバリバトルでは、初心者と上級者が混在しているため、初心者を一方的に倒す状況が起りやすいというのである。これをふまえれば、ゲームのシステムを改善すべきだという提案が出てくるだろう。また、システムが改善されない以上、初心者とおぼしきプレイヤーを倒し続けることは、思いやりのない行動だと批判する意見も出てくるのである。

- 30) 文化記号論は、あらゆる文化的生産物を、テキストとして扱い分析する（池上嘉彦・山中桂一・唐須教光『文化記号論への招待』有斐閣書店、1983.6）。
- 31) 『スプラトゥーン2 ホームページ』（前出）は、「スプラトゥーン2」を「インクを地面に塗り合うイカしたバトル」と位置づけている。
- 32) 初心者の方のリスクを肯定する発言は、インターネットの掲示板でも多くは見られない。相手が不快に感じることはすべきではない、というモラルが共有されているようだ。「スプラトゥーン2」では、陣地を多く取り相手の行動を制限することが、ゲームを優位に進める戦略である。その極端な現れが、リスクということになる。ただし、リスクに執着すると、逆転をゆるす場合もある（「【スプラトゥーン】リスクってノーマナー行為?! おまいらこのミーバースにそうだね押す?（2016.03.15）」『スプラトゥーン2 攻略 ナワバリ速報』<http://splatoon-nawabari.com/> 2018.1.28 参照）。
- 33) 「【スプラトゥーン2】キルよりひたすら塗ってるほうが勝てるよな?! ← そんなことない（2017.07.23）」『スプラトゥーン2 攻略 ナワバリ速報』<http://splatoon-nawabari.com/archives/39686> 2018.1.28 参照）では、敵を倒す（キル）ことと、塗ることを比較をすると、どちらが対戦を優位に進める行動か、意見が交換されている。敵を倒すことに専念した方が、戦略的に優位に立てるという意見もある。その場合「キル」という言葉は、勝利に貢献するという点で、積極的な意味を持つことになる。
- 34) 電撃ゲーム書籍編集部『スプラトゥーン2 ザ・コンプリートガイド』（KADOKAWA、2017.8）のような出版物もあるが、日々更新されるサイトの情報が多く閲覧されている。実際のゲーム中の動作を参照できるため、動画サイトの利用も多い。
- 35) 「【スプラトゥーン2】中級者向けの立ち回りまとめ」『電ファミ wiki「スプラトゥーン2 攻略 & フレンド募集 コミュニティ【スプラトゥーン2】」』(<https://wiki.denfaminicogamer.jp/Splatoon2/> 2018.1.28 参照)
- 36) （『Nintendo ホームページ』『サポート』『【スプラトゥーン2】バトル中の基本操作を教えてください。』https://support.nintendo.co.jp/app/answers/detail/a_id/34693 2018.1.28 参照）。
- 37) 「【スプラトゥーン2】皆は「クリアリング」をどこまで意識してる? 塗りの重要性は分かるんだけど・・・ 2017/10/17」『イカ速 スプラトゥーン2 攻略まとめ』(<http://splatoon-matome.com/> 2018.1.28 参照）。
- 38) 「スプラトゥーン2 猪癖ってどうしたら治るのかな…? みんな突っ込みすぎい!! 冷静に立ち回るコツとは・・・? 2017.09.01」『Splatoon スブ速』(<http://spsoku.com/> 2018.1.28 参照)。逆に、前線に攻撃に行かないプレイヤーを「芋」と呼ぶ。「芋る」は芋虫のように、一カ所に留まって動かない状態を指す（「芋虫スナイパー」『ニコニコ大百科（仮）』(<http://dic.nicovideo.jp/?from=header> 2018.1.28 参照)）。
- 39) 「スプラトゥーン2 キッズは地雷とか良く言われるけど、最近ではおっさんとかよりも上手いんじゃないの? www 2017.08.19」『Splatoon スブ速』(<http://spsoku.com/>

- 2018.1.28 参照)。ここでは「おっさん」も、反射速度が衰えているという点で、下手なプレイヤーの例としてあげられている。勝敗や技術を競うゲームでは、自己の優位性を誇ったり、未熟なプレイヤーを下位に見る心性が現れやすいのだろう。
- 40) 田中克彦『ことばと国家』（岩波書店、1981.11 p.22-24）。
- 41) 「スプラトゥーン 2」の掲示板では、勝負に拘らない考え方のグループを「エンジョイ派」、勝利という結果を求めるグループを「ガチ派」ということがある（「『自分はエンジョイ勢だから～』←楽しければどうだって良くね？【スプラトゥーン】2015.10.27」『Splatoon スブ速』<http://spsoku.com/> 2018.1.28 参照）。
- 42) 曾我亨「感知される「まとまり」 可視的な「集団」と不可視の「範疇」の間」（河合香史編『集団 人類社会の進化』京都大学学術出版会、2009.12）。集団には、種々の区別があるが、目的達成のために一定期間結成される一時集団は、国家など永続的に存在する集団と区別される概念である。
- 43) 「スプラトゥーン 2 は「味方が弱かったから負けた」という言い訳がしやすいゲームであることが判明 2017.8.1」『ハチマ起稿』（<http://blog.esuteru.com/archives/20016966.html> 2018.1.28 参照）。
- 44) 「囚人のジレンマ」は、ゲーム理論が取り上げるゲームのひとつである（松井彰彦『高校生からのゲーム理論』筑摩書房、2010.4）。別室に隔離された共犯者である囚人 2 名が、行動の選択によって減刑が可能となる司法取引を持ちかけられる。2 名とも黙秘を続ければ、減刑して 2 年の懲役。1 名だけ自白したらその場で釈放され、もう 1 名は 10 年の懲役。2 名共自白したら、判決通りに 5 年の懲役となる。2 名共に利益を得るには、黙秘を続けるのが良いが、その選択を行うとは限らない。本論で述べる「スプラトゥーン 2」の例は、「囚人のジレンマ」のように、図式化されるものではない。お互いの意思を確認できない状態で利益を追求するシチュエーションが似ているということだ。
- 45) 『Nintendo ホームページ』「サポート」【「スプラトゥーン 2」フレンドと合流するにはどうすればよいのでしょうか?」（https://support.nintendo.co.jp/app/answers/detail/a_id/347272018.1.28 参照）。
- 46) ドワンゴと Gz ブレインが主催する「第 3 回スプラトゥーン甲子園 2018」（<http://site.nicovideo.jp/splatoon2018/> 2018.2.20 参照）では、オフライン、オンライン両方の大会が行われる。
- 47) 「スプラトゥーン 2 最強小学生軍団決定トーナメント」（https://www.nintendo.co.jp/switch/aab6a/whf_18/index.html 2018.2.20 参照）。