

# ゲームのプレイ動画を見る楽しさに関する定性調査分析

越田素晴<sup>i</sup> 遠藤雅伸<sup>ii</sup>

東京工芸大学 芸術学部

<sup>i</sup>ig1727026@st.t-kougei.ac.jp, <sup>ii</sup>m.endo@game.t-kougei.ac.jp

**概要:** ゲームには、プレイだけでなくプレイ動画を見る楽しみもある。しかし、視聴者のプレイ動画による楽しさの感じ方には個人差がある。本研究は、ゲームのプレイ動画を見る理由に関する定性調査を行った。その結果、「劣化戦略」、「プレイしたつもり」、「実況者のファン」、「流行を押さえる」、「トークを楽しむ」の5要素が抽出された。

**キーワード:** デジタルゲーム, プレイ動画, 視聴理由, 情報収集, 実況者

## Qualitative Research Analysis on the Fun of Watching Game Play Videos

Subaru KOSHIDA<sup>i</sup> Masanobu ENDOH<sup>ii</sup>

Faculty of Arts, Tokyo Polytechnic University

<sup>i</sup>ig1727026@st.t-kougei.ac.jp, <sup>ii</sup>m.endo@game.t-kougei.ac.jp

**Abstract** Games could not only play but also watch the game play videos to enjoy, a purpose of watching video is different from each user. We conducted a qualitative survey on the reasons for watching game play videos. As a result, it revealed five elements in which "Degenerate strategies", "Think played", "A fan of the commentator", "Follow trends" and "Enjoy talks".

**Keyword** Digital game, Game play videos, Purpose of watching, Information gathering, Commentator

年齢別属性を表1に示す。

表1 回答者の属性

	男性	女性	合計
20歳未満	3	4	7
20歳代	12	8	20
30歳代	0	0	0
40歳代	1	1	2
50歳以上	1	0	1
合計	17	13	30

結果を分析し次の5要素を抽出した。

- 劣化戦略: 安易にゲームの攻略方法を知る
- プレイしたつもり: 自分のプレイ体験として知ったかぶりする
- 実況者のファン: ファンとして押さえておく
- トークを楽しむ: ネタとしてラジオ感覚で聴く
- 流行を押さえる: ミーハー的に話題を得る

### 4 考察

抽出した要素別に記述内容も含めて考察した。

#### 4.1 劣化戦略

劣化戦略に関する主な回答を次に示す。

「多くの実況者(他人)の意見を知るため(RPG)」

「自分のプレイに生かすため(FPS)」

プレイヤー自身のプレイ体験ではなく、攻略方法や考え方を安易にマネしていることが示された。攻略サイトを見るだけでは、書いている情報を理解し試さなければならない。しかしプレイ動画は、プレイしながらノウハウも含めて説明しているため、動画を見るだけで上級者のプレイ方法が分かり、効率の良いゲームプレイに繋がる。

### 1. はじめに

2005年にYouTube、2006年にニコニコ動画のサービスが始まり、動画共有サイトがWebコンテンツとして人気になった[1]。ゲームをプレイしている様子を配信する動画(プレイ動画)、及び実況者のコメントが入っている動画(実況動画)は、人気コンテンツの1つとなっている[2]。日本でも2018年にeスポーツ3団体が合併し、新たに日本eスポーツ連合が設立され、eスポーツ人気が高まりプレイヤーだけでなく観客も増えている[3]。

プレイ動画がなぜ人気になったのかは、様々な理由が考えられる。そこで我々は、プレイ動画を見る理由について定性調査を実施し、その結果を分析した。

### 2. 研究方法

本研究の手法は、ゲームのプレイ動画に関するアンケートと、回答の分析である。アンケートの設問内容を次に示す。

- あなたはどんな動画を見ますか?(自由記述)
- その目的は何ですか?(自由記述)
- あなたの性別は?(二択:男性、女性)
- あなたの年齢は?(選択:20歳未満、20歳代、30歳代、40歳代、50歳以上)

ゲームのプレイ動画や実況動画を見る人を対象にアンケートをネット公開し、SNSによる告知を行って回答を集めた。

プレイ動画を見る目的から、そのプレイ動画の内容に照らし合わせて要旨を抜き出し、GTA法でプレイ動画を見る理由を分析した[4]。

### 3. 調査結果

調査は2019年4月より行い、30件の回答を得た。性別年

## 4.2 ゲームしたつもり

ゲームしたつもりに関する主な回答を次に示す。

「実際にプレイしなくても、動画を見ることでそのゲームの内容が分かるから(普段自分があまり触れないゲームジャンル)」  
「自分より上手い人のプレイが見たいから(FPS)」

これらからは、動画投稿者によるゲームプレイを自分のゲーム体験として得た気になっていると考えられる。また、視聴者が既にプレイ中のゲームに関するプレイ動画は、上級者のプレイを見ることによって自分の腕前が上がった気分につながる。

## 4.3 実況者のファン

実況者のファンに関する主な回答を次に示す。

「本人がかわいい(女性アイドルの実況動画)」  
「見て楽しむため(人気実況者)」

ゲームのプレイ内容より、実況者に対する好意の方が強いことが示された。好意的に思っている実況者の投稿する動画は、ファンとしての使命感で見ていると考えた。

## 4.4 トークを楽しむ

トークを楽しむに関する主な回答を次に示す。

「一種のドラマ、アニメのような娯楽として(実況動画)」  
「リフレッシュのため(FPS, ポケモン)」

これらからは、気分転換や安らぎを得るためのツールとして動画を見ている。ゲーム画面を見ることが重要ではなく、ラジオ感覚で人の話し声やトークを聴くことに楽しみを見出していると考えた。

## 4.5 流行を押さえる

流行を押さえるに関する主な回答を次に示す。

「笑うため(面白いもの)」  
「異質なものに対する面白さを感じるから(バグ・裏技動画)」  
具体的な見る目的はないが、人気ランキングの上位やSNS でバズっている動画を見ていることが示された。発売したばかりのゲームや、人気のゲーム情報を入手することが、コミュニケーションツールの1つになると考えた。

## 5 まとめ

本研究は、ゲームのプレイ動画を見る楽しさに関する定性調査を行った。その結果、「劣化戦略」、「プレイしたつもり」、「実況者のファン」、「トークを楽しむ」、「流行を押さえる」の5要素が示された。

なお本研究は、回答者数が30と少なかつたため、傾向が示されたに留まる。また、調査対象がゲームのプレイ動画を見る人に限定されているために、一般的な見る理由との比較が十分ではない。

今後は、今回の結果を基に定量調査を行いたい。

## 参 考 文 献

- [1] 中村聡史・山本岳洋・後藤真李・濱崎雅弘(2013) 視聴者反応と音響特徴量に基づくサムネイル動画の生成手法, 情報処理学会論文誌データベース, 6(3), pp.148-158.
- [2] 市川優平・乃村能成(2016) ゲームの途中状態を複製・共有するシステムの提案, 情報処理学会第78回全国大会講演論文集,

pp.23-24.

- [3] 寛誠一郎(2017) e スポーツの可能性について, CUC view & vision, (43), pp.16-20.
- [4] Corbin, J., Strauss, A. (1990) Grounded theory research: Procedures, canons and evaluative criteria, Qualitative sociology, 13(1), pp.3-21.