

博士学位論文 審査結果の要旨

芝浦工業大学大学院 理工学研究科 博士（後期）課程
博士学位論文審査委員会

主 査	小山友介
審査委員	武藤正義
審査委員	市川学
審査委員	後藤裕介
審査委員	三原龍太郎
*審査委員	

氏 名	五十嵐 輝
論文題目	日本のゲームプレイ視聴産業の現状と課題 ―ゲーム実況と e スポーツを中心に―
〔論文審査の要旨〕 本論文は、ゲーム実況と e スポーツから成る日本の「見る」ゲーム文化の現状と課題を分析したものです。論文では、「ゲーム実況プラットフォームの海外への移行」「e スポーツの成長の遅れ」「クリエイター・エコノミーの課題」という 3 つの点から考察したものである。プラットフォームの移行は、ニコニコ動画が金銭的報酬を求めるクリエイターの受け皿とならず、産業化した海外プラットフォームへ流出したためと分析された。e スポーツの成長の遅れは、有力なタイトルを持つ任天堂がプロ化に消極的であったことが一因と指摘した。また、日本のクリエイター支援は、支援者総数が少なく高額支援者に依存する構造であり、持続的なモデルの必要性を主張した。結論として、企業の方針や制作現場の論理によってプロ化が進まなかったこと、そしてそれを支えるクリエイター・エコノミーが未成熟なことが、日本の「見る」ゲームの成長を抑制したとまとめられている。 審査では、3 章及び 4 章の議論内で示したアンケート調査データが主張したい内容（嫌儲、任天堂のアマチュアリズム）の間接的な証拠であり、直接的な説明とするには弱いと指摘された。また、研究のリサーチクエスションの表現にある社会的報酬と金銭的報酬の相対的比率という表現と、最後の結論がややズレがあり、誤解を招きやすい、もっとシンプルに知りたいことへの問いかけにして良いのでは、との指摘があった。 業績は査読論文 1 本・国際学会への査読付きフルペーパー採択 2 本であり、形式要件を満たしている。国際学会 2 本のうち 1 本は、人文・社会系で多数発行されている Call for paper 形式で論文を集め、投稿された論文のうちいくつかを編集者が採択可否を決定し、投稿論文の査読に相当する編集者閲読を複数回行う形式による英文の Paper in Book である。理工系では殆どない形式だが、審査委員会で議論の結果、国際学会への査読付きフルペーパー採択相当と認められた。 議論の内容にはまだ粗削りなところもあり、多くの指摘があったが、審査委員会では新規性の高い研究であり、博士（学術）の水準を十分満たすと判断した。	