

論 文 要 旨

2025 年 9 月 11 日

※報告番号	甲第 378 号	氏 名	五十嵐 輝
主論文題名 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—			
内容の要旨 本論文は、「見る」ゲームという視点から、ゲーム実況及び e スポーツ、さらに両者を下支えするクリエイター・エコノミーを研究対象とし、日本における「見る」ゲームの現状とその現状を生み出した要因を論ずるものである。 本論文の目的は、日本における「見る」ゲームの構造を分析し、現状が如何にして形成されたのか、その要因を明らかにすることである。研究背景から、国内の「見る」ゲームに係る三つの事象として、「①ゲーム実況の中心的プラットフォーム（以下、PF）が、国産 PF であるニコニコ動画から、海外の巨大 IT 企業である Google 傘下の YouTube や Amazon.com 傘下の Twitch に移行したこと」、「②ゲーム実況と比べて e スポーツは国内での成長が遅れたこと」、「③クリエイター・エコノミーによる「見る」ゲームへの影響と、より良い支援の形」を抽出し、リサーチクエスチョンとして、「「見る」ゲームを生産する場において、クリエイター（プレイヤー）が得られる社会的報酬（名誉）と経済的報酬（金銭）の多寡は、どのような要因が生み出したのか？」を設定した。 本論文の構成は、第 2 章にて本論文で用いる概念と分析枠組みを提示し、第 3 章から第 5 章にかけて事象①～③に対する文献調査及び定量的調査の結果から分析を行った。最後に、第 6 章にてこれらの分析結果を統合し、研究目的に対する解を述べる構成とした。 第 2 章では、本論文に必要な概念と枠組みの整理を行った。「見る」ゲームと「する」ゲームの関係を整理し、「ゲーム実況」と「e スポーツ」の位置づけを明らかにした。本研究の分析枠組みとして、スポーツの「プロ化」に係る議論から「見る」ゲームの 4 極構造を示し、「見る」ゲームの中心的な主体の構造を提示した。加えて、七邊（2013）による自主制作文化に係る議論から、「見る」ゲームの制作場の分類を分析枠組みとして提示した。 第 3 章では、一つ目の事象である動画共有配信 PF の移行の要因を明らかにするため、二つの仮説を検証した。仮説①はゲーム実況がニコニコ動画における再生数減少に大きく寄与した、仮説②はゲーム実況者の移動が視聴者へ影響したである。YouTube や Twitch へのゲーム実況者の移動が引き起こされた結果が、ニコニコ動画のプレミアム会員数減少に表れたという点を明らかにし、ニコニコ動画で共有されていた「嫌儲」を含む規範や「場」の論理がゲーム実況者をニコニコ動画に踏み留まらせた一方で、ゲーム企業による環境整備が、ゲーム実況者の移動を促したと考察した。以上から、一つ目の事象の主な要因は、「ニコニコ動画が、日本のコミュニティの論理に適応し、自律制作市場に留まったため、金銭的報酬を求めるクリエイターが産業にまたがる動画共有配信 PF に移行したから」である。			

※印欄記入不要

論 文 要 旨

2025 年 6 月 19 日

※ 報告番号	甲第 378 号	氏 名	五十嵐 輝
<p>第 4 章では、二つ目の事象である日本の e スポーツの成長の遅れの要因を明らかにすることを目的とした。日本の e スポーツの問題（市場の問題、法的問題）を整理し、これらの問題を解決する主体の不在が、さらに大きな問題であったことを示した。次に、e スポーツの視聴について行った定量調査を新たに分析した。アンケート調査の結果からは、e スポーツ視聴は現段階ではマイナーな趣味であり、年代ごとの視聴タイトルの傾向から、まず格闘ゲームにおける若年層の視聴者が少なく、新規視聴者を取り込めていないことがわかった。若年層では海外製 FPS・TPS の視聴が多く、プレイにおける傾向と同様に、FPS・TPS という主要 e スポーツジャンルが流入して来ていた。日本のゲームジャンルにおける海外との差は縮まってきており、FPS・TPS においては、海外と同様の流行 e スポーツタイトルを受け入れる土壌が若年層を中心に広がって来ていた。しかし、定量調査の結果からは、視聴されている国内産の e スポーツタイトルの多くが、e スポーツの「プロ化」に消極的なアマチュアリズム的態度を持つ任天堂によって所有されていることが明らかになった。以上から、二つ目の事象の主な要因は、「アマチュアリズムの方針を持つ任天堂が、自社タイトルを用いた「場」としてのゲーム大会を、自主制作文化を超えて、自律制作市場（「Sport」）から産業（「Media Entertainment」）へ発展させることを望まなかったため」であった。</p> <p>そして、第 5 章では、三つ目の事象であるクリエイター・エコノミーによる「見る」ゲームへの影響と、より良い支援の形を明らかにするため、分析を行った。クリエイターの支援者を対象とした定量調査結果からは、まず日本の支援者はクリエイティビティに対して比較的厳しい姿勢を持っており、米中と比較して支援者総数が少なく、超高額な支援者に頼った構造であることが明らかになった。また、中国のように投げ銭をベースとして、高額な支援を求めて支援額を競わせたり、過度な支援を煽ったりすることよりも、米国のように、月額課金型の持続的かつ自律性の高い安定的支援が普及して、少しでも多くのクリエイターが安定的な収益源を得られる経済圏の方が、持続可能性という観点からは望ましい可能性が示された。</p> <p>以上の調査結果と分析から、第 6 章において、「見る」ゲームの成長を抑制した要因を明らかにした。本論文が提示する結論は「「見る」ゲームに係る重要な事象は、自律制作市場から産業への移行＝プロ化が、企業の方針と制作場の論理によって選択されてこなかったために生み出されたものであり、「見る」ゲームを支える自律制作市場としての日本のクリエイター・エコノミーも成長途上であるがために引き起こされた」であった。</p> <p>本研究は、クリエイター・エコノミーに支えられた、ゲーム実況と e スポーツを中心とする「見る」ゲームについて、包括的な議論を行った。「見る」ゲームという観点からゲームプレイ視聴という新しいメディア行動を議論し、デジタルゲーム研究にさらなる広がりを持たせるという点では目的は達成されたと考える。</p>			

※印欄記入不要