

ゲームプレイ動画における実況音声の効果

～プレイヤー実況と解説者実況の比較～

2232119 橋本旺周

指導教員：山崎治 准教授

1.はじめに

近年、eスポーツやゲーム配信は主要なエンターテイメントとして急速に市場を拡大している（JeSU 2024）。これらのコンテンツにおいて、ゲームプレイ映像に付加される「実況音声」は、視聴者のゲームに対する理解を助け、感情的な盛り上がりを演出する上で極めて重要な役割を担っている。

ゲーム実況は、プレイヤー自身が一人称視点で語る「プレイヤー実況」と、eスポーツ大会などで見られる第三者が客観的に解説する「解説者実況」に大別される。宮城、小渡（2022）は、eスポーツ観戦における実況の有無が、観戦体験の質を高める要因である可能性を示していたが、両者のスタイルの違いが視聴者の心理に与える具体的な影響を比較・検証した研究は未だ十分ではない。

2.目的

本研究の目的は、2種類の実況スタイル（プレイヤー実況、解説者実況）が、視聴者の「理解度」「没入感」「熱中度」「臨場感」といった視聴体験に与える影響の違いを明らかにすることである。

これにより、コンテンツの魅力向上に寄与する効果的な実況のあり方についての知見を得ることを目指す。

3.実験 実況スタイルの違いによる影響の比較

3.1 方法

実験参加者：本学情報科学部情報ネットワーク学科4年生10名、3年生8名とクラウドワークス上で募集した10代から60代の男女42名が参加した。

実験計画：本実験は、1要因2水準の参加者内計画を用いた。独立変数は「実況スタイル」（水準：プレイヤー実況、解説者実況）、従属変数はアンケートによる主観評価（理解度、没入感など）とした。

材料：対戦型ゲーム『大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL』の同一の試合映像（約4分）を用いた。この映像に対して「プレイヤー実況」条件の動画には、プレイヤー本人の視点で、感情や思考を表現した実況音声を付加した。また、「解説者実況」条件の動画には、第三者が客観的な視点から戦況を整理・解説する実況音声を付加した。

手続き：参加者には、普段動画を視聴する環境（PCやスマホ）でGoogleフォームのアンケートにアクセスしてもらった。アンケート上で2種類の動画を、カウンターバランスを考慮した順序で視聴してもらった。各動画の視聴直後、動画に対する主観評価を求めた。「状況の整理しやすさ」や「有利不利の分かりやすさ」を理解度の指標、「試合へののめり込み」や「時間の経過感覚」を没入感の指標と

し、その他複数の項目についても同様の指標を用いて、5段階評定尺度で評価を求めた。また、2種類の比較についても尋ねた。

3.2 結果

プレイヤー実況と解説者実況の各評価項目について、対応のあるt検定を実施した（参加者N=60）。平均値の結果を図1に示す。

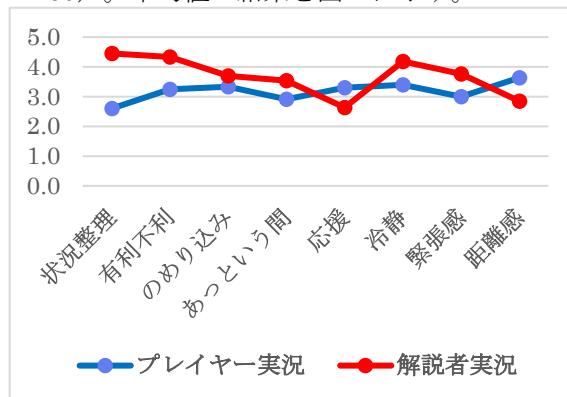


図1 各質問項目における平均値

「理解度」や「没入感」に関する項目では、有意差が見られ、解説者実況の方が高い評価を得た（状況整理 : $t(59)=10.06, p<.001$ / 有利不利 : $t(59)=6.08, p<.001$ / あっという間 : $t(59)=3.14, p=.003$ ）。一方で「熱中度」に関する項目では、同様に有意差が見られたがプレイヤー実況が高い評価を受けた（冷静 : $t(59)=3.83, p<.001$ ）。さらに、両動画を直接比較する質問では、「理解度」の比較において参加者の8割以上が解説者実況を選択した。

4.まとめ

本研究の結果から、プレイヤー実況と解説者実況は、視聴者に異なる価値を提供する補完的な関係にあることが明らかになった。解説者実況は、「理解度」に関する評価が高く、試合に対するのめり込みといった「没入感」も高めることが示された。一方、プレイヤー実況は、応援意欲といった「熱中度」に関する評価が高かった。以上のことから、コンテンツの目的や初心者か、経験者かに応じて、適切な実況スタイルを選択、あるいは組み合わせることが、視聴体験の最大化につながると結論付けられる。

参考文献

JeSU. (2024). 『日本eスポーツ白書2024』

<https://jesu.or.jp/contents/news/news-250331/>

宮城拓己, 小渡俊樹. (2022). 『eスポーツ観戦における実況解説が視聴者の試合理解度と没入感に与える影響』 教育システム情報学会2022年度学生研究発表会講演論文集, A06

https://www.jsise.org/wp-content/uploads/2023/01/2022_kyusyu_okinawa_a06.pdf