

論 説

ゲーム経験の多様化に関する一考察

杉谷 修一

＜要 旨＞

コンピュータゲームの進化は複雑なルールの選択とその結果の処理を可能にした。それはゲームの物語世界を広げることに繋がったが、シナリオとして提供された物語を消費するだけがゲームの楽しみ方ではない。プレイヤー経験はゲーム内にとどまらず、様々な場面に広がっている。ゲーム文化におけるゲーム実況の歴史は浅いが、近年急速に成長し、人気が高まっている。ゲーム実況はプレイヤーが実際にプレイする様子をインターネット経由で配信し、視聴者と共有するものである。ライブ配信では視聴者がチャットを通じて活動に参加する。この論文ではゲーム実況の事例を通じてゲーム経験のありかたを検討する。

実況者は進行状況に伴うテキストを読み上げ、自分の目標・判断・好みを言葉にする。これらの情報とゲーム画面を結びつけることで、視聴者はゲームを理解することができる。実況者は視聴者のチャットを一つ一つ丁寧に拾い上げ反応することで、ゲームプレイの一部に視聴者を組み込む。ゲーム情報以外にも様々な冗談や悪ふざけが現れる。

ゲーム進行上の困難に立ち向かうなど、参加者に明確な目標が共有されるような場面では、ゲームの進行が停止されることがある。その際は実況者と視聴者の間にある役割の違いや統制力の差が小さくなり、相互作用の量や質が増大する。その結果生まれる仲間内のエピソードは、ゲーム経験のもう一つの形である。

キーワード：ゲーム経験、ルール、相互作用、ゲーム実況、視聴者

I はじめに

子どもや青少年の遊びのジャンルとして「ゲーム」に言及する場合、「コンピュータゲーム (computer game)」を意味することが一般的であろう。海外では「ビデオゲーム」、日本では長らく「テレビゲーム」と呼ばれてきたが、スマートフォン、携帯専用機やヘッドマウントディスプレイなどデバイスの多様化に伴い、コンピュータで制御する非アナログゲーム、デジタルゲームを用いた遊びを広く捉える用語となっている。以下、ゲームという用語は基本的にコンピュータゲームの意味で使い、アナログゲームとの比較に際しては適宜限定する。

ゲーム産業の歴史はアメリカのアタリ (Atari) 社が1972年に発売した「ポン (PONG)」とそのコピーや類似品によって本格的に展開した。日本でも正規版とコピー・類似品が混交しながら輸入されたが、

やがてタイトー社が「スペースインベーダー」(1978年)を日本初のコンピュータゲームとして開発し、社会現象となるが、多額の浪費、交友関係への悪影響、ゲーム代目的の盗みや不正操作など広く非行への影響が問題視され、教育関係者の批判、警察の取り締まりや業界の自主規制によってほぼ1年でブーム自体は終焉する¹⁾。

ゲームをハードウェアとして実装したゲーム機の流行を経由し、家庭用ゲーム機と取り替え可能なソフトウェアの組み合わせた現代のスタイルは、1983年発売の任天堂社の「ファミリーコンピュータ」登場後急速に普及する²⁾。

家庭内へのゲーム普及に比例し、子どもへのネガティブな影響を指摘する研究や提言がいくつもなされた³⁾。その一方でゲーム自体の学術的な研究が制度化されてきたのは2000年代以降であるが、現在は理論構築中心の時期から実証的な研究へとシフトし

ている⁴⁾。

本稿の目的は、ゲームゲームデバイスやそれが提供するフィールドが多様化する中で、ゲームで遊ぶという行為の持つ意味を改めて問い直すことにある。ゲームに関する技術的進化と表現の多様化にとどまらず、ゲームの楽しみ方が従来のものと大きく変化している状況に焦点を当てる。それは「ゲームの何が楽しいのか」というファミコン時代の大人たちの素朴な疑問に立ち戻る作業でもある。

II ゲーム経験を分析する観点

1 ルールと選択

まず、デジタルゲーム研究の出発点ともいえる Juul (2005) によるゲームの定義から始めたい。Juul は古典的ゲーム（いわゆるアナログゲーム）と比較する形でコンピュータゲームの特質を次のように指摘する。(1) ルールの複雑化、ルールの強制からの解放、ルールを知らなくてもプレイ可能。(2) 複雑・微細な結果についての決定、オンラインゲームのような永続的な（結果が定まらない）ゲーム。(3) 終わりのないシュミレーションゲームにおいて、特定の結果の優位性を明言しない。(4) 非電子的なゲームにはない努力（多数の自動ユニットをコントロールするなど）が可能。(5) 終わりのないシュミレーションゲームにおいて、特定の結果に対する感情的こだわりが明確に定められていない。(6) 現実生活上の特定の時空間に制限されない。

プレイヤーにとってどの程度ルールが複雑であるかは当該ゲームの特質であるが、運用上複雑さを低減する手段をコンピュータが提供していることは間違いない。ジャンケン遊びでは3種類のシンボルが組み合わせによって判定されるが、中国宋時代の「手勢令」という拳遊びでは7種類のシンボルを組み合わせる⁵⁾。このような複雑な結果を即時に判定することは人間には難しいが、ゲームでは容易である。ただし、プレイヤーの負担は結果の処理だけではなく、選択場面で最も大きくなる。ルール内での最善手を考えることがゲームの面白さの源泉だとすれば、行為選択の複雑さは負担とのバランスを取る必要がある。

さらにゲームでは行為選択がどのような結果となるのかを様々な結果に振り分ける。これが「可変的な結果」である。可変性は2つのレベルで考えるこ

とができる。(1) プレイヤーが選択した行為を数値に振り分けるもの。攻撃という選択に対し、乱数によって攻撃効果を分岐させる場合などである。アクションゲームにおいてコマンドの組み合わせが特定効果を生むこともここに含まれる。(2) 相手や条件によって結果を振り分けるもの。火属性の攻撃は水属性守備に効果低減のペナルティが発生する、地形により移動速度や距離が補正を受けるなどである。

どのように自由度が高い場合でも、行為選択は選択肢から選ばれるものであり、ゲーム内の行動として何を受け入れ、何を受け入れないのかという前提が存在する。主人公に対し「はい」と「いいえ」の選択肢が提示されている場面では「どちらでもない」や「無言で殴りかかる」ことはできないし、「スペースインベーダー」で敵の側面や背面から攻撃することはできない。ゲーム画面の特定部分にアクションが起こる（押すと開くなど）背景には、反応しないその他全てのオブジェクトがある。ゲームの表現がより映画的で仮想現実の特徴一必ずしも写実的でないがーを強めてきたとしても、現実世界の持つ膨大なインタラクションの可能性に比べればごくわずかな、それと気づかせない選択肢を準備しているにすぎない⁶⁾。

選択を導く規則はルールであるが、ルールは事前に明示されている場合もあれば、一切伏せられていることもある。複雑なゲームは事前学習を前提とし、マニュアルを参照しながらプレイすることになるため⁷⁾、ゲーム世界への没入感を高める工夫として、ルール運用やゲーム情報の理解を段階的に学習させる導入部（チュートリアル）を持つ場合がある。

ルールの学習が最も効果を発揮するのはゲームプレイである。選択を迫るウィンドウが開けばその中で行動すべきと理解できるし、実際に画面上での反応によって事後的に確認される場合（呪文の本を敵に投げたら敵が燃えた）もある。視覚・聴覚・触覚といったゲーム内情報と選択とのインタラクションが整合性を備えることは、ゲームデザインとして重要となる。

一時点における選択肢の多様化は、入力デバイス（キーボードやコントローラーなど）へのコマンドの割り付けを複雑にする⁸⁾。ボタンやスティックといった入力方法は単独使用、同時使用、連続使用、入力時間も含め多様な選択肢を提供する。入力デバイスの進化は選択の幅を広げるだけでなく、選択過程及び結果をコントローラーに振動をフィードバックし

効果音や映像と組み合わせることで、弦を引く感触、氷床を歩く感触を「味わう」ことが可能となってきた⁹⁾。このような技術的変化は、プレイヤーに選択という行為の意味を強く認識させることにつながり、従来の「選んで決定する」という作業に、「その行為を行うことの自体の面白さ」や「選択した行為の意味」を感じさせることになる。

ただし、選択行為がリアリティーを追求する方向に進んだとしても、それが現実世界の複雑さをそのままゲーム世界に持ち込むわけではない。雪山を進むシーンが楽しいレジャー体験となるか、厳しい戦いや運命の象徴であるのかは、主としてゲームデザインの問題であり、ゲームが提供する物語という文脈に依存する。

2 プレイヤー経験としての物語

Calleja (2009) はゲームプレイヤーがルールやオブジェクトを含むゲーム内環境、そこでの出来事の解釈を通じて行われる相互作用の結果を「アルターバイオグラフィ」(alterbiography)として論じた。これはいわゆるゲームのストーリーや、登場するキャラクター設定、文字や発話で表現される台詞といった「書き込まれた物語」(scripted narrative)がゲームの物語を一方的に規定するのではないことを説明する概念である。

書き込まれた物語として最も強い統制力を発揮するものとして、シングルエンディングのアドベンチャーゲームが挙げられる。Cyan社の「MYST」(1993年)は視点と場所の移動、画面上に隠された特定箇所のクリックといった限定的な選択肢に対する応答で成立するシンプルなゲームである。選択によって結末が分岐するマルチエンディングであるが、基本となる物語は不変である。MYSTは時間制限、ライフ(ゲーム内の生命)、敵や環境からの攻撃が存在しないといったアドベンチャーゲームの特徴に加え、会話や反応を強調するダイアログ画面がない、ヒントの誘導が直線的でなく物語を読むように進めることができないといった従来のアドベンチャーゲームとは異なった特徴を備えていた。部分的な動画の挿入はあるが基本的には美しい静止画で表現されており、ヒント表示とパズル解読作業以外はゲーム内の時間は止まっている。これらの特徴がMYSTの難易度を上昇させていると同時に、画面を眺め、島を移動する行為だけで物語への没入感を高める効果をもたらしている¹⁰⁾。

ゲームに書き込まれた物語は一定のストーリーラインとして表れるばかりではない。ストーリーの分岐によるマルチエンディングやより柔軟なシナリオを提供するオープンシナリオなどは現代のゲームには珍しくない。CD Projekt RED社「ウィッチャー3 ワイルドハント」は膨大なクエストから成るロールプレイングゲームである。サブクエストでしか関わらないキャラクターを助けるのか、見捨てるのか。それが後続クエストの結果や選択肢に影響を与える。さらに主要登場人物の動向を含めて多様な分岐が存在するなど、シナリオの自由度が高い。ゲーム内時間やこれまでの選択に依存して結果が変わるため、ゲームの全てを「グッドエンド」にすることができない。ゲーム側が準備した最善の解法、その結果としての真の結末(true ending)が不明確であるため、プレイヤーはゲーム内での行為に倫理的な判断を要求される。選択肢の規準がゲーム外部に持ち出されるわけである。

アンビバレントな状況がプレイヤーに与える影響は、(1)このゲームの主人公であればどう行動すべきかという設定内の整合性、(2)ゲーム外部の個人的倫理やそれと結びついた感情、(3)意識的に統制するロールプレイ(善人プレイ、悪人プレイ)などに関連している。もちろん完全なパズルゲームやお金や特典などの数値目標を受け入れるゲームは物語を提供しないし、プレイヤーも必要としない。ステージクリアを無限に続けるスマートフォンの無料パズルゲームにとって、騎士が龍を倒すのか、マフィアがゾンビを撃退するのかが物語として意味をもたず(story-drivenではない)、選択のフィードバックの説得力と結びつく。

ゲームにとって物語の比重が大きいほど設定内の整合性は大きな意味をもつ。得点を積み上げることが目標のゲームであれば、目的合理的な計算の順に行き選択が行われる。あるときは相手を助け、あるときは相手を騙すことに本質的な意味はない。しかし、主人公の性格や履歴にそぐわない行動や、前回の選択との不一致などの不整合は物語世界を毀損するし、さらに重要なことは毀損するとプレイヤーが感じるという点にある。ゲーム内の物語に沿うようにキャラクターが振る舞えるのは、プレイヤーが整合性を支持するからに他ならない。

物語が牽引するゲームの全てが個人の倫理や感情と関わるわけではない。むしろ多くのゲームは典型的な物語の構造一人々を救うヒーロー、憎むべき相

手への復讐、他者への敬意にあふれた民主的リーダーの物語—をなぞることによって、プレイヤー個人の全てではないにせよ、承認可能な位置づけをもつパターンを提示している。「安心して優しくあるいは乱暴になれる」ゲームというわけだ。

ウィッチャー3のように、個人の倫理に波風を立てるようなゲームも存在するが、それがプレイヤーの不支持につながるとは限らない。ウィッチャー3のゲラルトは全てを救おうとするタイプの主人公ではないことはゲーム内で繰り返し示される。にもかかわらずクエストに関わる相手を最大限助けようとする善人プレイを行うプレイヤーは珍しくない。ゲーム内の整合性より個人の倫理的態度が選択に影響している例である。主要キャラクターのひとり「血まみれ男爵」と「さらわれた子どもたち」の両方を救える方法や救えたと思わせてくれる結末を探す努力はその一例である¹¹⁾。

このようにプレイヤーはゲームが提供する物語に対して受け入れるだけの存在ではない。選択には意味や解釈が伴い、キャラクターや物語に対するプレイヤー個人の倫理や態度の反映を意識する—あるいはさせられる—ことになる。この意味でゲームにおける物語はプレイヤーとの相互作用の中で理解すべき対象である。

Ⅲ ゲーム経験の多様化

1 ゲーム実況 (game streaming) の出現と広がり

アナログからデジタルに至るまで、ゲームにおけるプレイヤーの位置づけは長らく不動のものであった。一方で道具やルールがあり、もう一方にゲームプレイヤーが存在する。コンピュータゲームの登場はゲームやゲームプレイを複雑にしたが、プレイヤーはゲームという遊びに不可欠の要素であった。ところが現在ではプレイしないゲームの楽しみ方が一般化しており、その一例が「ゲーム実況」(game streaming) である。ゲーム実況とはゲームをプレイする様子を動画で配信することである。リアルタイムのプレイ動画を中継するライブ配信 (live game streaming)、ライブ配信をアーカイブしたもの、編集済みのプレイ動画を配信するものなど多様な形態がある。日本における動画配信プラットフォームが一般化するのには2000年代半ばであるが、その最初期からゲーム実況は行われていた¹²⁾。当初はRTA(Real

Time Attack) などゲームクリアのスピードを動画で披露するような「名人芸」を楽しむものが多かったが、実況が増えるにつれて楽しみ方も多様化していく。特にゲーム実況者個人に焦点があたり、ゲームプレイの中身とは別に配信者の個性によって視聴者が集まる風潮は現在も続いている^{13) 14)}。

ゲーム実況や編集動画の配信を娯楽として受容する人々は増加傾向にあり、2019年度調査ではゲームの継続的プレイヤーの3割を超える。これは自分で遊ぶだけでなく、ゲーム実況も楽しむ層が広がっていることを意味する¹⁵⁾。ゲーム実況者側で見てもYouTubeチャンネル登録者は「HikakinGames」(524万人)、「キヨ。」(339万人)、「ポッキー」(310万人)、「兄者弟者」(303万人) など全ジャンルを通じて上位に入っている¹⁶⁾。

従来のゲーム論の位置づけと比較してゲーム実況が特異なのは、ゲームとプレイヤー(実況者)に視聴者という要素が加わる点にある。ゲームには単独プレイもあれば、交互・協力・対戦などのマルチプレイもある。複数プレイの参加資格が同一(全員が銀行家や捜査員)のゲームもあるし、非対称なプレイヤーを主軸とするものもある¹⁷⁾。視聴者はいかなる意味でもゲームシステム内でのプレイヤーではない。では単なる観衆なのだろうか。ゲーム実況は注目すべき現象ではあるがそれを直接の対象とした研究は少ないのが現状である¹⁸⁾。

松沼他(2017)はゲームプレイへの書き込みの効果が実証的に研究されているが、実況プレイのようなりアルタイムではなく、「疑似同期型」のチャットである。太田他(2014)はりアルタイムのビデオチャットの影響を分析しているが、対象は全員プレイヤーであり、実況プレイのように配信するプレイヤーと視聴者という非対称性をもたない。多様化するゲームのあり方に応じ、研究対象も個別化しながら研究を蓄積している段階であろう。本稿では、チャット記録を題材としてゲーム実況における実況者と配信者の相互作用のあり方を取り上げる。

カイヨワ(1970)は遊びにおける観衆の存在を指摘するが、主として実際に遊ばれている現場を取り囲む少数の仲間や同好の士、あるいは演劇のように観衆を前提とする形式を取り上げている。これに対しゲーム実況では実況者と視聴者の間に相互作用が存在する。ライブ中継ではリアルタイムに実況者側のプレイ動画(ゲーム内音楽や音声を含む)に発話を重ねて配信する。視聴者はリアルタイムでチャット

ト（文字の書き込み）を行い、書き込み件数が増加するにつれて画面外へとスクロールする。ライブではゲームプレイの時間進行はプレイ時間と一致するが、ライブ配信後に動画が編集される場合には、時間表現を含めてオリジナルのライブ映像とは異なるバージョンとしてアーカイブすることも可能となる。

YouTube の場合、実況者側は場面のカット、早回しやスローモーション、字幕やキャプション、マンガやアニメ的なエフェクト、動画サムネイル、チャットのリプレイのオン・オフ、動画外のコメント機能など様々な編集作業が可能となる。視聴者側はチャットリプレイのオン・オフ（一部チャットの非表示も可能）、再生速度の変更、画質選択、コメント機能（アーカイブ後に利用）などが利用できる。機能的には実況者側にできることが多く視聴者側は限定的である。視聴者の関与のあり方はチャットかコメント、YouTube 外に持ち出す場合は各種 SNS での発信などあるが、ここでは実況者のプレイと視聴者のチャットがどのように関連しているのかを検討するが、チャット参加者がライブ参加者とは一致しないことには注意が必要である。

2 ゲーム実況事例から考えるゲーム経験

ゲーム実況のあり方は、遊ばれるゲームのシステムやルール、実況者のプレイスタイル、実況者のキャラクターや実況スタイルなどにより多様である。ここでは視聴者の主体的関与が観察しやすい題材として、日本では「テーブルトーク・ロールプレイング・ゲーム」（TRPG）と呼ばれるタイプのゲーム実況を取り上げる。自分で作成したキャラクターで自由に行動選択し、その結果をダイスで数値的にフィードバックし、冒険やそのセットであるキャンペーンを舞台に遊ぶ。世界観やルールはゲームが準備しているが、ゲームマスター（GM）という管理人の裁量でゲームが進行する。GM は絶対者ではなく、時にはプレイヤーとの相互交渉も行われる。これらがダイス以外はアナログに進行し、「卓上の RPG」「ペンと紙の RPG」とも呼ばれる。

TRPG は Tactical Studies Rules 社の「Dungeons & Dragons」（1974）のヒットによりアナログゲームの一角を占めるようになったが、Sir-Tech 社「Wizardry」（1981）が家庭用パソコンのゲームとして登場するなど、コンピュータゲームにも強い影響を与えた。ゲーム機や通信環境の進化が、TRPG のアナログ的臨場感—複数の参加者がその場に集い遊

んでいる雰囲気—を再現することを可能にした。ここでは「Dungeons & Dragons」の派生 TRPG である Paizo 社「Pathfinder」（2002 年）にもとづく PC・家庭用ゲーム機向けゲーム、Owlcat Games 社「Pathfinder：Kingmaker」（2018）のゲーム実況を見てみよう¹⁹⁾。

#1 の動画は実況時間 3 時間 34 分 15 秒、チャット参加者は 34 名、延べ発言回数 323 回であった。1 分あたり約 1.5 件書き込まれている。チャット参加者の発言回数は 1～3 回が 64.7%、4～9 回が約 17.6%、10 回以上が約 17.6%であった。活発な参加者のうち特に発言回数が多い者として 50 回以上が 3 名（内 1 名は 100 回以上）いた。

参加者の 40% が開始後 30 分以内に最初の書き込みを行っているが、その後は 3 時間以上経過しても最初の書き込みはコンスタントに続き、実況に参加するタイミングは一樣ではなかった。また、最初の書き込みから最後の書き込みまでの平均時間は、発言回数 2～5 回の者で約 32 分に対し、発言回数 10 回以上の者で約 135 分であった。発言回数が 2～3 回以内の者で書き込み経過時間（最初の込みから最後まで経過時間）が 1 時間以上の者は 2 名であった。書き込み回数が少ない者は短時間に集中している。書き込み経過時間が当該視聴者のリアルな視聴時間の反映とはいえないが、実況者視点のゲームの連続性と視聴者のそれとが異なることを示唆している。

3 ゲーム実況における参加者の相互作用

次に実況者と視聴者のやりとりについて、実況者の発言やゲームプレイ、視聴者のチャットを関連付けて検討する。#1 の冒頭 40 分程度はゲームプレイが行われない。実況者はまず、Pathfinder が TRPG ベースのファンタジーであること、テキストが膨大で設定も複雑であることを説明し、シナリオと難易度選択を行った。その後、キャラクター設定（ポートレート、種族、クラス、アーキタイプ、外見、信仰、領域、能力値、技能、特技、属性、名前等）を行う。下位項目まで含めるとかなりの選択や数値の割当を繰り返すことになる。

実況の特徴としては実況者の発言量が多く、それがゲーム上の選択と画面への反映に丁寧に結びつけられていることが挙げられる。実況画面には実況者視点すなわちゲーム画面がそのまま映っているが、ひとつの画面に様々なメニュー・説明・画像が表示されているため、実況者が今何に注目しているのか、

どのような選択を行おうとしているのかは画面を見るだけではわからない。クラス名を読み上げながら選択画面を動かしていき、その右隣のクラスの特徴のテキストを読み上げる。読み上げる部分は取捨選択され、興味の焦点を明確にする。ゲームが提供する選択肢をどう絞り込むかというプロセス自体がこのゲームの楽しさのひとつであるが、この点について実況者は視聴者への配慮—テキスト読み上げを抜粋すること、最初だから種族は人間でいくことなど—を適宜言語化する。

実況者は常にチャット画面も確認しており、ゲームプレイの途中で視聴者の書き込みに、挨拶、回答、反応する。反応は概ね肯定的・共感的であり、さらにその感情や認識を広げる発言を行う。書き込み内容を分類してみると、冒頭42回中に「ゲーム情報(本作)」4回、「ゲーム情報(その他)」7回、「挨拶」10回、「感想」8回、「冗談・悪ふざけ」13回であった。既に実況者の別動画を通じて何らかの情報やイメージを共有している視聴者の書き込み—冗談・悪ふざけ(母親、頭髪)、挨拶(久しぶり、絶対このゲームを買うと思った)など—に対しても丁寧に応答する。視聴者からの情報提供やテキストの漢字の読み間違いなどの指摘についても簡潔に礼を述べて参加を促進する。また、実況者自身の感情表現、冗談や適切な長さにコントロールされたゲーム外の話題へ脱線なども細かに言語化する。

このような実況者と視聴者の関係は、友人が集まって一人用ゲームをプレイしている対面場面に近い。ゲームプレイを維持しながら視聴者参加を促し、掛け合いをゲームに反映するなど、実況者のマネジメントが目立つ。ゲーム実況における実況者の統制力は視聴者と大きな差がある。

ゲーム本編に入ると、戦闘などゲームコマンド(目的、効果、手順など)を画面に表示しながらプレイを行う(物語の時間が進み始める)。実況者自身も十分な習熟をあえて避けた状態でプレイを開始していることもあり(いわゆる「初見プレイ」)、システムの全体像や何を考慮しながら選択をすべきなのかを手探りで進行する。コマンド入力は画面に即時反映されるため、実況者の迷いや試行錯誤は視聴者に共有される。ここでも実況者は、今何に注目しているのか、何を迷っているのかを常に言語化する。さらに緊張や興奮、ロールプレイ視点の判断(「混沌にして善なるキャラクター」としてどう行動すべきかなど)なども視聴者に伝えている。

この部分のチャットはゲーム情報が中心となり、書き込み回数の多い視聴者に集中する。

本編開始後約2時間をみると、書き込み回数50回以上3名、10回以上1名が情報提供や解釈の提示など情報交換に積極的に関与していた。書き込み回数3回以下の5名は挨拶や感想、4名は質問のみであった。情報交換は基本的に視聴者の書き込みと実況者の反応で完結することが多く、視聴者間の書き込みはほとんどみられない。リアルタイムのゲーム進行で流れていくチャット上でやりとりが行われるので、実況者—視聴者の応答が深いツリーとなることや書き込み間隔が空いた視聴者相互の応答は、情報の断片化につながる。情報交換という実用的な交流において、他者への配慮がある程度共有されていることがうかがえる。ここでのやりとりは実況者がゲームプレイの大きな中断を行わず、物語の時間が進行していることが背景に展開する。

一方で、情報交換の別の様態もみられた。#7の中盤において、実況者が操作するキャラクターの一人が死亡した。#8の終盤で復活させる条件(呪文の巻物を購入)を準備したが、魔法は発動しなかった。3:40:15~4:51:40の間ゲーム進行は中断し、復活の方法を探る試行錯誤が続いた。該当部分の書き込み回数は212回、1分あたりの書き込み回数は約3.0回であった。チャット参加視聴者は21人で、書き込み回数1~3回が33.3%、4~9回が38.1%、10回以上が28.6%であった。実況者の質問を起点とするダイアログや視聴者からの提案や報告も増加した。「チャット—音声ダイアログ」は「画面内ゲームでの試行」やゲーム実況の外側で「視聴者自身がプレイするゲームでの試行」「視聴者によるゲーム情報の検索」を経由し、その結果が次のダイアログに反映される。実況者と個別視聴者の一対一関係から、他の視聴者の発言を引用・強調するコミュニケーションも増加した²⁰⁾。

このような相互作用の特徴は、目標共有が明確化する場面では、実況者と視聴者の相互作用における役割の違いや統制力の差が小さくなることを示唆している。難しい問題解決場面でゲーム進行を停止し、「実験」という発言が何度も現れたことからわかるように、多くの参加者が情報交換による試行錯誤という「仲間内のエピソード」を見いだした。それを採用し、維持する権限は実況者にあるが、視聴者の同意や協力がチャットで全員に可視化され、それを受けた実況者が自分の方針を再確認することで実現し

た。このミッションは#8アーカイブ後に視聴者からコメント欄への情報が寄せられ、それを#9冒頭で検証した結果キャラクターが復活し、祝福の書き込みが寄せられ完結した。

IV まとめ

個人が遊ぶというゲームのイメージは、2人協力・妨害プレイができる任天堂社「マリオブラザーズ」(1983年)や、多人数で異なる場所から同時に遊べるMMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) と呼ばれるEA社「ウルティマオンライン」(1997年)などにより少しずつ変化してきた。実況者のみが直接的ゲームプレイヤーであるゲーム実況はそのようなゲームの進化の系統から大きく外れているようにみえる。視聴者はゲーム外部の観衆と受け止められるためだろう。

ゲーム実況とチャットを分析することで、視聴者は受動的な観衆ではない場面を示すことができた。ゲームのルールとそれがもたらす選択肢を前提に、実況者が主導する形で視聴者の反応を引き出し、それを実況者が音声によって可視化する。つまり今行われているプレイは実況者の選択的発話により参加者全員の物語として編集され、その連続が実況動画としてアーカイブされる。これにより視聴者が実況者を同一化する形で物語外部から楽しむだけでなく、視聴者の声を反映しながら進行する相互作用としての物語を体験するわけである。ゲームデザインとしての物語を材料に、ゲーム実況という相互作用が結果としての自分たちの物語を生み出したのは、多様化するゲーム経験のひとつのあり方といってもよいだろう。

他人のゲームプレイを見るだけで何が楽しいのかという素朴な問いかけに答えることは、ゲームシステムが想定するプレイヤーの立場を越えてゲーム体験が拡大している可能性を検討することであった。今回取り上げたゲーム実況以外にも、発話が少なくゲーム画面だけが進行するものや、ゲームと直接関係ない発話で埋め尽くされ、まるでお笑い芸人のライブのようなもの、編集された作品としてのゲーム実況もある。技術の進化に伴い、従来のジャンルでは区別しきれないゲームの多様化はゲーム実況にも反映するだろう。特徴や条件を比較しながら、実況者と視聴者の相互作用が生み出すゲーム経験を理解

する必要がある。

引用・参考文献

- Calleja, G. (2009), *Experimental Narrative in Game Environments*, DiGRA
- Caillois, R. (1958), *Les Jeux et les Hommes, le masque et le vertige*, Gallimard, (=1990, 多田道太郎、塚崎幹夫訳『遊びと人間』講談社)
- CESA (2019) 『2020 CESA 一般生活者調査報告書—日本ゲームユーザー&非ユーザー調査』CESA
- 土橋 稔 (1989) 「遊びの中のファミコン」深谷昌志、深谷和子編『ファミコン・シンドローム』同朋舎, pp.67-90
- Juul, J. (2005), *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge, MA: MIT Press (=2016, 松永伸司『ハーフリアルー虚実のあいだのビデオゲーム』ニューゲームズオーダー)
- 警視庁 (1980) 「昭和55年警察白書」
- Magic The Gathering 「How to play: ターンの進め方」
<https://mtg-jp.com/howto/phase3/> (2021.9.1)
- 増田靖弘 (1989) 「三すくみ」増田靖弘編『遊びの大事典』東京書籍
- 松井広志、井口貴紀、大石真澄、秦美香子編 (2021) 『多元化するゲーム文化と社会』ニューゲームズオーダー
- 松永伸司 (2020) 「ゲーム研究の歴史」小林信重編『デジタルゲーム研究入門』ミネルヴァ書房, pp.13-36
- 松沼毅、福地健太郎 (2017) 「疑似同期型コミュニケーションを応用したゲームサイトにおける投稿コメントの傾向分析とゲーム実況動画との比較調査」『情報処理学会研究報告』, No.17, pp.1-8
- 三澤哲夫、重田定義、野島晋 (1991) 「児童の目におよぼすビデオゲームの影響」『日本衛生学雑誌』, 45巻6号, pp.1029-1034
- 大島崇 (1987) 「テレビゲームと小児の眼」『眼科』, 29巻12号, pp.1297-1301
- 太田祥一郎、星野准一 (2014) 「オンラインテーブルゲームにおけるビデオチャットの効果の検証」『情報処理学会第76回全国大会講演論文集』, pp.663-665
- おたつきー 「New スーパーマリオブラザーズ オープニング」(2006.8.27)
<https://youtu.be/kqybEP8cWOY>
- ロクサイワークス 「TRPGのゲーム化！ファンタジー世界でオンラインの冒険をしよう！【パスファインダーキングメーカー】PS4」(2021.9.1)

https://youtube.com/playlist?list=PL--xHGxyvOA_rZju04G3BBzQazOXu1Z2o
 さくりふいーど「ウィッチャー3 一血まみれ男爵も子供たちも救えるルート(?)」
<http://blog.livedoor.jp/bellev/archives/34765353.html>
 (2019.9.1)
 『ゲーム実況中の人』の中の人編(2012)『ゲーム実況中の人』
 PHP

注

- 1) 昭和55年「警察白書」には一過性ブームとしてインベーダーゲームを取り上げているが、その後は少年非行との関連でゲームセンターが注目されることは少なくなっていた。
- 2) 東京の小学4・5・6年生を対象とした調査(1987年実施)では、テレビゲームを「1台所有」(43.4%)、「2台以上所有」(23.7%)。ファミコンで遊んだことが「数え切れないほどある」(65.7%)、「何回かある」(27.2%)とほぼ一般化している。土橋(1989)参照。
- 3) 大島(1987)や三澤他(1991)のように身体的影響を指摘するもの、深谷他(1989)のように教育関係者を中心とした批判などあるが、当時の「ファミコン・ブーム」への戸惑いや混乱が感じられる。
- 4) 松永(2020), p.30
- 5) 増田靖弘(1989), p.684
- 6) ゲームに対して現実世界は無数の選択可能性があるという意味ではない。現実社会における意識や行動の限定や自動化は、役割理論やエスノメソドロジーなど様々な社会学領域で指摘されている。
- 7) ウィザーズ・オブ・ザ・コースト社「Magic The Gathering」(1993年)は交互にプレイする対戦カードゲームであるが、各プレイヤーのターンは5つのフェイズとそこに含まれる13のステップで構成される(2021年時点)。
- 8) ソニー社のワイヤレスコントローラー「DUALSHOCK4」(2014年)のコントローラーには、4つの方向キー、左右のスティック及びスティックの押し込み、4つの決定ボタン、オプションボタン、左右タッチパッドボタンという構成である。
- 9) ソニー社の「PlayStation5」(2020年)用ワイヤレスコントローラー「DualSense」には入力過程の質感をフィードバックする「アダプティブトリガー」、様々な場面での環境の質感をフィードバックする「ハプ

ティックフィードバック」が実装された。

- 10) MYSTの冒頭部分では一人称視点のプレイヤーが本の中の世界に引き込まれるシーンが示され、物語世界とプレイヤーの関係が確認される。
- 11) どちらも救われるハッピーエンドを探す方法について、様々なブログや掲示板などで情報の提示や交換が行われている。一例としてブログ「さくりふいーど」参照。
- 12) YouTubeは2005年、ニコニコ動画は2006年開始。最初期のゲーム実況動画は2006年にYouTubeに投稿したニンテンドー社「Newスーパーマリオブラザーズ」(2006)の動画(ゲーム画面の直撮り)などがある。おたつき「Newスーパーマリオブラザーズ オープニング」参照。
- 13) 2012年の『ゲーム実況中の人』は有名実況者のファンブックであり、読者であるゲーム視聴者が実況者というフィルターを通して受容している様子がうかがえる。
- 14) ゲーム実況者個人への注目はYouTubeが2007年から「YouTubeパートナーシップ」を展開し、「ユーチューバー」(YouTuber)と呼ばれる実況他配信者のビジネスモデルを確立したことと対応していると考えられる。
- 15) 「ゲーム関連のインターネット動画を見る」割合は30.2%(2017年)から34.7%(2019年)となっている。CESA(2019), p.168。
- 16) YouTube、2021年9月1日現在。
- 17) Behaviour Digital Inc.社「Dead by Daylight」(2017)はプレイヤーが非対称の対戦アクションゲームである。殺人鬼と犠牲者(生存者)の「鬼ごっこ」を異なるキャラクター視点で操作する。
- 18) 「eスポーツ」「ソーシャルゲーム」と並んで「ゲーム実況」はゲームの新しい動向として注目されている。一方でゲームの影響に関する実証研究と比べて、ゲームユーザーの実態を把握する社会的な実証研究は少ない。松井他(2021)。
- 19) YouTube上に公開されているロクサイワークスの再生リストから「Pathfinder: Kingmaker」の実況動画及びチャットを取り上げる。一本あたり2時間30分～4時間程度の動画が31本アーカイブされている。以下リストは配信日時を昇順に#1から#31とする。#1は2021年5月13日ライブ配信された(2021年9月1日現在42,824回視聴)。
- 20) ここでは取り上げていないが、複数動画を通じて同じアカウントの視聴者がチャットに参加するような場面

ゲーム経験の多様化

では、視聴者同士の横のダイアログも見られる。一例として# 2 の 0:32:47 以降の動画を参照。

A Study on the Diversification of Gaming Experiences

Shuichi Sugitani

< Abstract >

The evolution of computer games has allowed players to make selections of complex rules and the processing of their consequences. It led to the expansion of the game's narrative, but consuming the narrative provided as a scenario is not the only way to enjoy a game. The player experience is not limited to the game, but extends to many other situations. Although the history of live game streaming is not long, it is growing rapidly and is becoming increasingly popular in recent years. Game streaming is an activity in which a player's live gameplay is broadcast via the Internet and shared with other viewers. This paper examines the nature of the gaming experience through a case study of live game streaming.

In live game streaming, viewers participate in the activity using text chat. The game streamer reads in-game texts aloud and puts his goals, decisions, and preferences into words for the viewers depending on the situation. By connecting the voice information with the screen information, audiences can understand the game situations. The game streamer responds to each chat carefully, and this incorporates the viewers as a part of the gameplay. In addition to game information, we can find that various jokes and pranks are played in the chat.

Gameplay may be halted in situations where participants share a clear goal, such as confronting a difficult situation while the game progresses. In this case, the difference in roles and control between the game streamer and the viewers becomes smaller, and the quantity and quality of interaction increases. Peer episodes created through interaction are another form of gaming experience.

Keywords: gaming experience, rule, interaction, live game streaming, viewers