

ゲーム実況の視聴が消費者のエンゲージメントに与える影響

坂口 杏子

1. はじめに

1.1 研究背景

ゲーム実況・配信とは、動画共有サービスやライブ配信サービスで、ゲームをプレイする様子を配信することである。[1]特徴としては、ゲームの映像・音声のほかに、プレイヤーによる解説や視聴者のコメントを加えられるといった点である。ゲーム実況・配信の在り方は様々なものがあり、プレイ解説などのハウツースタイルである解説・攻略型、生声でのトーク重視のスタイルであるトーク型など、多岐にわたる。

ゲーム実況・配信を視聴するといった若年層は増大しており、ほぼ毎日ゲーム実況動画を視聴すると回答した10代は33.50%となっている。(図1)また男女別で比較した際、ゲーム実況動画を視聴すると回答した10代20代の男性の割合は65.50%、10代20代の女性の割合は50%となっておりゲーム実況視聴が日常の一部となっていることが考えられる。(図2)

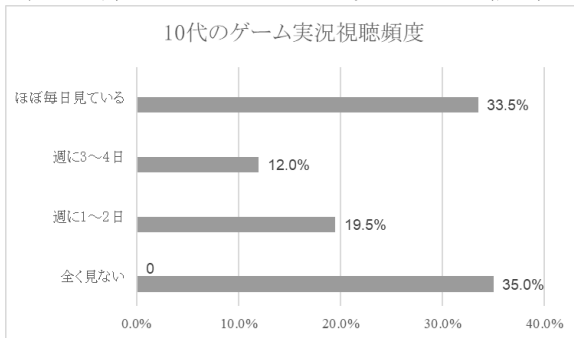


図 1 10代のゲーム実況視聴頻度

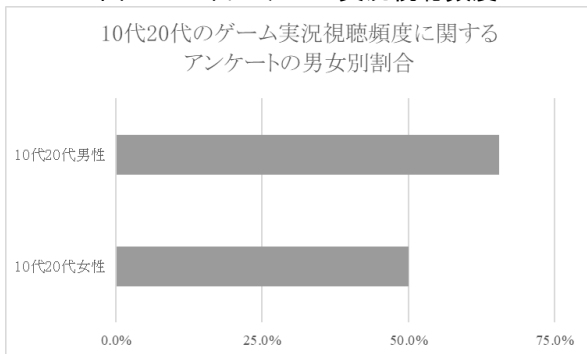


図 2 男女別のゲーム実況視聴頻度

出典: STRATE 【10代20代のゲーム実況視聴頻度に関するアンケート】より筆者作成

ゲーム実況動画の視聴後の行動として、視聴後にそのゲームの公式ホームページの閲覧やそのゲーム本体を購入するといったゲームについて興味を持つきっかけとなる場合があることが分かった。(図3)

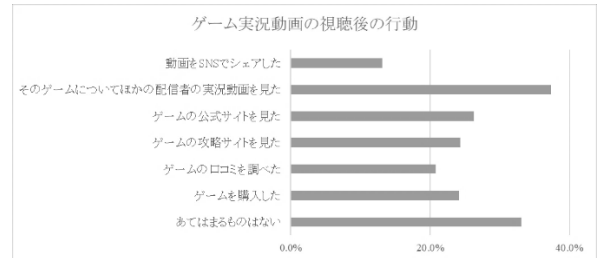


図 3 ゲーム実況視聴後の行動

出典: PRTIMES ゲーム実況動画の視聴後に、4人に1人は「そのゲームを購入した経験」より筆者作成

また、メーカーによるゲーム実況を通したマーケティングとして任天堂公式チャンネルは、YouTube上にゲーム実況動画をアップロードしている。このことから消費者に対してゲーム作品の認知度向上等を目的として実況動画が活用されていると考えられる。[2]

以上のことから、ゲーム実況を視聴するといった若年層は増大しており、ゲーム実況視聴をきっかけとしてそのゲームそのものや、そのゲームに関連しているものにも興味をもつ層が一定数存在することがわかる。そのためゲーム実況を視聴することにより、共感や批判、購入意欲、愛着といった意味を表すエンゲージメントに影響すると考えられる。[3]またゲーム実況を視聴している男女別での割合では男性に比べ、女性の場合のほうが視聴している割合が少ないことがわかる。(図2)そのため男女によってゲーム実況を視聴するにあたり、求める要素が異なるのではないかと考えた。これらのことから、ゲーム実況視聴によって、消費者のゲームへの興味や購入意欲といったエンゲージメントに影響を及ぼすのではないかと、また男女別の場合、ゲーム実況に求める要素が異なるのではないかと考え、研究を行った。

2. 研究目的

ゲーム実況視聴を通してゲームへの興味や購買につながる人が一定数存在することから、ゲーム実況は消費者へのエンゲージメントに影響していることがわかる。そのためゲーム実況のどのような要素がエンゲージメントに影響するのか、また男女別の場合、どのような要素が重視されているのかを明らかにし日本のゲーム実況を通したゲーム業界への関心・認知度の向上につなげる。

3. 先行研究

今回の研究テーマを調査するにあたり、2つの先

行研究を取り上げる。

醍醐(2010)ではクラシックバレエを題材として取り上げ、解説のついたDVD鑑賞を行い、解説内容に変化をつけ鑑賞者にどのような影響を与えるのかを調査した。その結果「見るスポーツ」が「するスポーツ」の好感度や継続意図に影響することを明らかにした。また「見るスポーツ」内でのプレイヤーの技術や表現力の差によってエンゲージメントに差が生まれるとした。[5]

Leeら(2014)ではeスポーツの大会観戦者を対象として、チームへの愛着と大会の解説は観戦満足度に影響するのか調査を行った。その結果、チームへの愛着の度合いと解説によって満足度に変化することが分かった。また大会の解説の方法の違いによっても観戦満足度に変化を及ぼすとした。[6]

4. 新規性

先行研究では「見るスポーツ」においてプレイヤーの技術、表現力によってエンゲージメントに差が生まれる。またeスポーツの大会において、チームへの愛着と大会の解説の違いによって観戦満足度に変化が生じるといったことが分かった。このことからゲーム実況の視聴の場合こういった要素がエンゲージメントに影響するのか、またゲーム実況の場合、解説の違いによって差が生まれるのか調査することを本研究の新規性とする。

5. 仮説

上記の新規性を踏まえて次のような仮説を立てた。
仮説1

ゲーム実況の解説スタイルの違いによりエンゲージメントに差が生まれる

仮説2

プレイヤーの技術の高さを重視することは男女別で差がある

仮説3

様々なゲームジャンルを視聴する人ほど、エンゲージメントが高くなる

仮説1は、Leeら(2014)のeスポーツ観戦の場合、解説の違いによって観戦満足度に変化を及ぼすことが示唆されたためである。そのためゲーム実況の視聴の場合も、解説スタイルの違いによってエンゲージメントに変化があると考えた。

仮説2は、醍醐(2010)の先行研究において技術によってエンゲージメントに差があると示唆したが、男女別の違いについて言及されておらず、新規性があるためである。

仮説3に関して、様々なゲームジャンルの実況を視聴するという行為はゲームへの愛着なのではないかと考えた。Leeら(2014)のチームへの愛着の度合いによって観戦満足度に影響を及ぼすと示唆したため様々なゲームジャンルの実況を視聴するといった人

の場合、エンゲージメントが高くなるのではないかと考え、このような仮説を立てた。

6. 調査概要

6.1 調査方法

上記の仮説を検証するため、本研究ではアンケート調査を実地した。

調査期間:2023年12月29日~2024年1月15日

調査対象:会津大学短期大学の学生、知人

調査方法:Googleフォームを使用したアンケート調査

6.2 質問項目

質問項目は以下のとおりである。

5あてはまる、4やや当てはまる、3どちらともいえない、2やや当てはまらない、1当てはまらない

- 1 あなたの性別を教えてください
- 2 あなたの年代を教えてください
- 3 ゲーム実況・配信を見たことがありますか
- 4 どういったゲームジャンルを見たことがあるか
アドベンチャーゲーム、アクションゲーム、パズルゲーム、リズムゲーム、RPGゲーム、その他
- 5 項目4の実況動画を視聴後、あてはまるものを選んでください
- 5.1 その選んだゲームについて、視聴した実況動画以外のほかの配信者の実況を見た、またはみたいと感じた
- 5.2 そのゲームそのもの、グッズなどを購入した、または購入意欲がわいた
- 5.3 その実況動画をシェアした(x, line, Instagram等)
- 5.4 そのゲームのロコミを調べた
- 5.5 そのゲーム実況がドラクエ1→ドラクエ2のように、シリーズであった場合、視聴を継続した
- 5.6 そのゲーム実況動画が#1→#2のようにシリーズとなっていた場合、視聴を継続した
- 6 どういった実況スタイルの動画を見たことがありますか?最も当てはまるものを教えてください
トーク重視の実況スタイル、解説・攻略重視のスタイル(機械音声を含む)、無声が主な実況スタイル、RTA・タイムアタックが主な実況スタイル
- 7 項目6の実況動画を視聴後、あてはまるものを選んでください
- 7.1 その選んだ実況スタイルについて、視聴した実況動画以外の実況動画を見た、またはみたいと感じた
- 7.2 そのゲームそのもの、グッズなどを購入した、または購入意欲がわいた
- 7.3 その実況動画をシェアした(x, line, Instagram等)
- 7.4 そのゲームのロコミを調べた
- 7.5 そのゲーム実況がドラクエ1→ドラクエ2のよう

- に、シリーズであった場合、視聴を継続した
- 7.6 そのゲーム実況動画が #1→#2のようにシリーズとなっていた場合、視聴を継続した
- 8 動画を視聴する際、実況者・配信者のゲームプレイの技術が高いことは大切ですか
- 9 実況者・配信者のゲームプレイの技術が高かった場合、高くない場合に比べあてはまるものを回答してください
- 9.1 優先的にその実況動画を視聴する
- 9.2 視聴後に爽快感、快感がある
- 9.3 もっとその実況者のプレイ動画を見たいと思う
- 9.4 視聴した後の満足度が高いと思う
- 9.5 自分もそのゲームをやりたいと思う
- 10 自分が見たことがある、プレイしたことがあるなど、そのゲームに何らかの経験がある場合、経験がない場合と比べあてはまるものに回答してください
- 10.1 優先的にその実況動画を視聴する
- 10.2 実況者・配信者が興味を持ったストーリー、キャラクターなどのゲーム内のものについて共感する。または批判を持ったことがある
- 10.3 そのゲームの実況動画を見たとき、もう一度プレイしたい、見たいと思う
- 10.4 視聴した後の満足度が高いと思う

7. 分析

7.1 仮説1の分析

仮説1では、ゲーム実況の解説スタイルの違いによりエンゲージメントに差が生まれるのかを明らかにするため「トークを重視するスタイル」と「ゲームの解説を重視するスタイル」の二つの項目について差があるか検定を用いて分析した。エンゲージメントの実況スタイル別平均値は「トークを重視するスタイル」が3.4、「解説・攻略を重視するスタイル」が3.3で、5%有意水準で有意差がでなかった。そのため実況スタイルによってエンゲージメントに差が生まれるという仮説は支持されなかった。

表 1 質問項目 7に関する結果

	トーク重視の実況スタイル	解説・攻略重視の実況スタイル
平均	3.4451754386	3.286666666667
P(T<=t) 両側	0.4421266	

7.2 仮説2の分析

仮説2では、プレイヤーの技術の高さを重視することについて男女別で差があることを明らかにするために質問項目8に対して、男女別に差があるかt検定を用いて分析した。「動画を視聴する際、実況者・配信者のゲームプレイの技術が高いことは大切か」という質問に対して男性が4.0、女性が3.4であり、5%有意水準で有意差がでたため、仮説2は支持された。

表 2 質問項目 8に関する結果

	男性	女性
平均	4.044444444	3.444444444
P(T<=t) 両側	0.027289815	

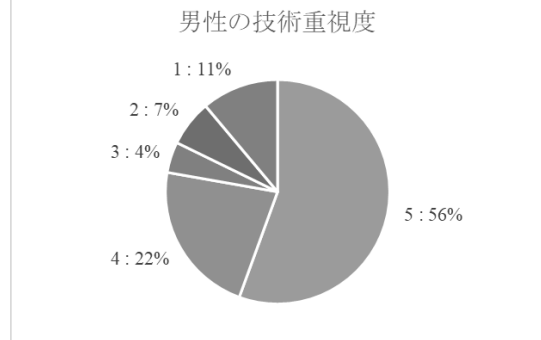


図 4 男性の技術重視度

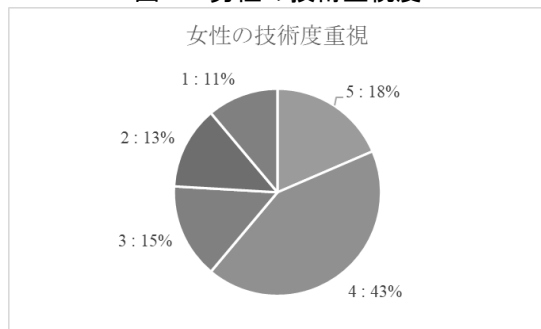


図 5 女性の技術重視度

7.3 仮説3の分析

仮説3では、視聴するゲーム実況のゲームジャンルの数が多いほどエンゲージメントは高まるのかを明らかにするため相関比によって分析した。結果として相関比 η^2 は0.06であり、相関関係があるとはいえないため仮説3は支持されなかった。

8. 結論と考察

本研究では、ゲーム実況においてどのような要素がエンゲージメントに影響し、高めていくにはどのようにしていくべきか考察を行った。

仮説1に関して、実況スタイルの違いによってエンゲージメントに差がないといった結果になった。トーク重視の実況スタイルの場合、そのゲームについて知らなくとも、そのキャラクターやゲーム内容に対してプレイヤー個人の感想や意見、批判を実況の中でトークとして聞くことができるため、ゲームを知らないといった消費者層に対してもエンゲージメントに影響するのではないかと考えた。その一方で、解説・攻略重視の実況スタイルとなると、そのゲームについて知識がもともとある人がその実況スタイルの実況を視聴することが多いと考えられるため、その消費者層のエンゲージメントに影響すると考えられる。以上のことから実況のスタイルにより視聴する層が変わっているため、スタイルが変化したとしてもエンゲージメントに差が発生しないのではないかと考える。ゲーム実況を通して

ゲームの認知度向上につなげるためには、どの層にもわかりやすいよう、そのゲームについての説明を含めたうえで、第三者視点のゲームに対しての意見や批評を実況内で行うことがエンゲージメントにつながると考えられる。

仮説2に関しては実況動画を視聴するにおいてプレイヤーの技術の重視度は男女によって差があるといった結果になった。質問項目8から技術の重視度の割合で女性は男性ほど技術を求めてないことから、女性はそのゲーム内のキャラクターや実況者に愛着を持ってゲーム実況動画を視聴している可能性があるのではないかと考えた。また質問項目8において男女ともにゲーム実況に対して技術の高さを求める割合が大きいことから、技術の差によってもエンゲージメントへの影響が生まれる可能性があると考えられる。質問項目9.1、9.5の回答から実況動画視聴後に爽快感や快感があると答えた割合は多かったが、優先的にその実況動画を視聴するという割合は9.2と比べると少ないため、技術によってだけで消費者が実況動画を見るとは限らないと考えられる。このことから、ゲーム実況を通してゲームの認知度向上につなげるためには、プレイヤーの技術のほかに、消費者にとって親しみのあるプレイヤーが実況動画を作成することや、ゲーム内容やキャラクターについて宣伝をしながら実況を行うことが必要であると考えられる。

仮説3に関して、視聴者が視聴するゲームジャンルの数の多さはエンゲージメントに対して相関関係がないということが明らかとなった。このことから多くのゲームジャンルを視聴しなくともエンゲージメントへの影響は変わらないため、多くのゲームジャンルを消費者へ視聴させるのではなく、そのゲームジャンルを視聴する層に合わせたゲーム実況が消費者のエンゲージメントを高めるのではないかと考えた。その際、今後調査するうえでは、ゲームジャンルごとに視聴者はゲーム実況に対し、どのような要素を重視しているのかを調査していく必要があると考えられる。このことから、ゲーム実況を通してゲームの認知度向上につなげるためには、それぞれのゲームジャンルを視聴する層に合わせたゲーム実況を行うことが挙げられる。

以上のことからゲーム実況の視聴を通して、消費者のエンゲージメントを高くするためには、解説のスタイルをそれぞれのゲーム性や視聴する消費者層に合わせながら行うことなどが必要となると考えられる。

9. 今後の課題

今回の研究では、ゲーム実況自体を視聴したことがないといった回答が多かったため不十分な結果となってしまった部分があった。またゲームに対しての経験がない場合の調査が不足していたため、ゲームへの経験の有無の差によってのエンゲージメントへの影響を明らかにすることができなかった。

今回のアンケート調査を踏まえて、エンゲージメントに影響を与える要素をより具体的に明らかにするために、上記の件を踏まえた上で実践的に実況動画を活用して研究をする必要がある。

参考文献

- [1] コトバンク、ゲーム実況とは
<https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKewjd9oDa7JiEAXWmaPUHHcu-DlsQFnoECBMQAQ&url=https%3A%2F%2Fkoto.bank.jp%2Fword%2F%25E3%2582%25B2%25E3%2583%25BC%25E3%2583%25A0%25E5%25AE%259F%25E6%25B3%2581-1719053&usq=AOvVaw1j49CMbQXRvEd0H4vjGgJ0&opi=89978449>
- [2] 任天堂公式チャンネルよみこのマイクラでサバイバル生活 第1回
<https://youtu.be/Rs2ORs1lNqY?si=p0wFTZt4oWtFCRBC>
- [3] マーケティング用語辞典 エンゲージメントとは
<https://marke-to-growth.com/900/>
- [4] 10代20代のゲーム実況視聴頻度に関するアンケート
<https://strate.biz/news/game-commentary/>
- [5] 醍醐 笑部, スポーツ鑑賞における解説内容の違いが態度・行動意図に与える影響—大学バリエク拉斯を題材に—, 早稲田大学 大学院スポーツ科学研究科, 2010.
- [6] Lee, J. Y., An, J. W., & Lee, S. W. Factors affecting eSports audience satisfaction-The case of League of Legends. 2014.