

ゲームプレイ／ヤの美学：プレイ、プレイヤー、ペルソナ Aesthetics of Gameplay(ers): Play, Player, Persona(e)

難波優輝

Namba Yuuki

Graduate School of Humanities, Kobe University, deinotaton@gmail.com

Abstract

Playing video games is fun. However, what fun is to be had in watching the gameplay, or the game player? This article explores the features of a previously overlooked category of aesthetic appreciation which I term 'video game play appreciation (play appreciation)'. Play appreciation refers to the appreciation of the gameplay itself as it is observed by the play appreciator, the specific manner of the individual game player's game playing, and players' reactions to games. Play appreciation is an important part of our cultural practice, as we can see from the fact that gameplay video is already an established form of content on various streaming sites, such as YouTube, Twitch, Niconico Douga. To date, studies have been conducted from a sociological perspective on the features and significance of social connections and communities related to play appreciation practices. In this article, I focus on the aesthetic aspects of these existing studies and aim to construct a framework to analyze play appreciation from the standpoints of game studies, sociology, and analytical aesthetics. In Section 1, the existing literature is examined and the significance of the research is discussed. In Section 2, the distinction between gameplay and play appreciation is made clear, and four elements that characterize play appreciation in terms of the relationship between the player and the play appreciator are presented. Finally, in Section 3, the concepts of on-game player persona and off-game player persona are introduced to focus on the game player as an object of play appreciation, in order to conduct a more precise analysis of play appreciation.

1. イントロダクション

1.1 はじめに

友人の家で、きょうだいと、親と一緒にビデオゲームをするといえば、普通、対戦／協力ゲームが想定される。だが「他人とビデオゲームをする」というとき、よりひろい意味も含まれうる。わたしたちは『風来のシレン』『ゼルダの伝説 ムジュラの仮面』『スーパーマリオ64』といった、普通ひとりでプレイすることを想定されたビデオゲームをプレイするゲームプレイヤーの様子を隣で眺めることで、一緒にゲームしているかのような経験をしうる。これら「自分がプレイするわけではないゲームプレイ、ゲームプレイヤーがゲームをプレイするさま、そして、ゲームプレイヤーによるゲームへの反応の鑑賞」を本稿では「ビデオゲームプレイ鑑賞 (video game

play appreciation)」と呼ぼう（以下「プレイ鑑賞」と呼ぶ）¹。

上に挙げたものは、直接ゲームプレイヤーの隣でプレイ鑑賞を行うケースだが、いま、ひとびとは、遠く離れたゲームプレイヤーのゲームプレイを眺めてもいる。YouTube、Twitch、ニコニコ動画といった各種動画投稿配信サイトでは「ゲーム実況」と呼ばれる様々なゲームプレイの生配信動画、記録動画が投稿されている。

特に本稿で焦点をあてる日本におけるプレイ鑑賞に関わる文化実践は近年重要度を増している。ニコニコ動画における「ゲーム実況」タグからみれば、その投稿数は四十万件強、再生回数からみれば、数回から数百万回、さらには一千万回を超えるものもある²。YouTubeでも、著名なYouTuberをはじめ、近年盛り上がりを見せるバーチャルYouTuberによる多くのゲーム実況配信が投稿されており、数万回再生されたものも散見され、ひとつの実況生配信を

¹ 本稿ではプレイ鑑賞の典型例（標準的なプレイ鑑賞）を、一般的なビデオゲーム実況／ゲームプレイ動画——ビデオゲーム画面がプレイヤーと鑑賞者のあいだで共有されており、オプションとしてプレイヤーの声、顔、身体などが共有されるような実況動画——の鑑賞とする。加えて、プレイ鑑賞の典型例はしばしば、プレイ鑑賞者のコメントが同時あるいはあとから鑑賞できるようにな

っており、プレイ鑑賞に影響を与えうるが、本稿では扱わない。この点については、難波（2019a）を参照のこと。

² ニコニコ動画「ゲーム実況」タグによる検索。<<https://www.nicovideo.jp/search/ゲーム実況>>. (2019年9月30日閲覧)。



同時に万人を超えたひとびとが鑑賞している場面も多々みられる。これらからゲーム実況はいまや YouTube の主要コンテンツのひとつであると言えるだろう。また、e-Sports 大会にみられるように、現実のスポーツ実況と同様に、ゲームの大会実況もまた存在感を増しはじめている。このように、ゲームというコンテンツは、遊ばれるのみならず、遊ばれるさまをみせる／みるコンテンツにもなった。

プレイ鑑賞は文化実践として様々な問いを含んでいる。プレイ鑑賞は、すでに一般的な文化となったものの、不思議な文化でもある。(よい)ゲームをプレイすることはたのしく、ゲームはまずはプレイの様々なたのしみのため制作されている。だが、ゲームプレイをみること、ゲームプレイヤをみること、すなわち、プレイ鑑賞の何がたのしいのだろうか。それ独自のたのしみとは何か。

プレイ鑑賞は、一方では、映画鑑賞に、他方で、ゲームプレイそのものと似ている。だが、プレイ鑑賞は、一定程度あらかじめ綿密に構築された物語というよりも、個別的に生成されるゲームプレイを鑑賞する点で映画鑑賞とは似ておらず、また、ゲームプレイヤとして実際にゲームプレイを行なっているわけではないために、ゲームプレイとも異なる。

本稿は「プレイ鑑賞の何がたのしいのか」という問いに直接答えることはできない。だが「プレイ鑑賞」の特徴づけを行うことを通じて、この問いに答えるための枠組みを提示することを目指す。

本稿の構成は以下の通り。第一節では、先行研究を整理し、研究の意義を提示する。第二節では、ゲームプレイとプレイ鑑賞を区別し、加えて、プレイヤと鑑賞者の関係からプレイ鑑賞を特徴づける四つの要素を提示する。第三節では、プレイ鑑賞におけるゲームプレイヤという鑑賞の対象に焦点をあて、ゲーム内プレイヤペルソナ／ゲーム外プレイヤペルソナという概念を導入することで、さまざまなプレイ鑑賞を分析する。

1.2 ゲームプレイ／ヤの「美学」

本稿は「ゲームプレイ／ヤの美学」と題されている。このタイトルはふたつの含みを持っている。

第一に、本稿は、ゲームプレイ／ヤの「美学」である。本稿では、美学的なアプローチから、ゲームプレイとプレイヤ³を鑑賞する経験を分析するための概念と理論的枠組みの提示を試みる。これまで、社会的なつながり、コミュニティ形成におけるプレイ鑑賞実践の分析とその価値については社会学的アプローチからの研究がなされている (Anderson,

2017; Sjöblom & Hamari, 2017; Sjöblom, Törhönen, Hamari & Macey, 2017)。たとえば、Twitch のユーザが配信者のみならず他のユーザとコミュニケーションを行い特定の社会的つながりやコミュニティを形成することでどのような経験を得ているのかについての研究がみられる (Wulf, Schneider, & Beckert, 2018)。

本稿では、これらにおいて主題的に問われていない美学的な側面——プレイ鑑賞とはどのような経験として形式的に特徴づけられうるのか。プレイ鑑賞の特徴は、映画鑑賞やゲームプレイそのものとはどのように異なり、そして、その異なりは、その経験をどう形作っているのか——に焦点をあてる。

プレイ鑑賞の鑑賞者がどのような価値を見出しているのかの手前で、そもそも、特定の価値をもたらすプレイ鑑賞の構造はどのように特徴づけられうるかを考察する。本稿は、ゲームプレイ／ヤの社会学ではなく、ゲームプレイ／ヤの「美学」の試みである。

1.3 「ゲームプレイ／ヤ」の美学

第二に、本稿は「ゲーム」の美学そのものではなく「ゲームプレイ／ヤをみること」の美学である。本稿は、ビデオゲームそのものの構造の分析というより、ゲームプレイの鑑賞の諸相を美学的な観点から分析する。

ビデオゲームプレイ、そして、プレイヤ鑑賞の分析は、これまでビデオゲーム研究のうちでまったく問われてこなかったわけではない。いくつかの論文では、スピードランやプレイ動画などが取り上げられ、プレイ鑑賞に関わる研究がなされている (Anderson, 2017; Begy, et al., 2017; Consalvo et al., 2018; Menotti, 2014; Nguyen, 2016)。また、映画・映像研究の文脈において、ゲームプレイを編集した映像の鑑賞について、特にFPSゲームに代表されるビデオゲームエンジンを用いて制作されたCGアニメーションである「マシニマ」に関する研究の蓄積もある (Cameron & Carroll, 2011; Lowood, 2008; 松下, 2018; Nitsche, 2011; Picard, 2006)。だが、いずれのトピックにせよ、ゲームプレイ鑑賞に関する美学の視座からのまとまった分析はみられない。

ゲーム研究や分析美学においてゲームプレイの特徴を分析している文献において、ゲームプレイ鑑賞にふれる論文もあるが、間接的で部分的な指摘にとどまる (Fernandez-Vara, 2009, 7; Kania, 2018, 193-196, 198, n.27; Robson, 2018, 82)。

³以下「プレイヤ」はゲームプレイヤを指す。

関連するものとして、スポーツの哲学におけるスポーツ観戦の哲学的研究がある (Edger, 2013, 2016; Jones, 2015; Munford, 2016; Robinson, 2013; Welsch, 2013)。これらはスポーツのプレイ鑑賞を扱ってはいるが、倫理的な側面に注目したものが多く、美学的な側面に関しては一般的な分析にとどまる。スポーツ観戦とビデオゲームのプレイ鑑賞の違いはさておいても、前者の分析は本稿が目指す美学的な視座からの分析にはそのままでは適用しがたい。

加えて、プレイヤーとそのゲーム内でのいわゆる「アバター」や「プレイヤー - キャラクタ」に関する研究はゲーム研究や分析美学においてみられる (Juul & Klevjer, 2016; Robson & Meskin, 2016; Tavinor, 2017)。しかし、それらにおいて、アバターがいかん鑑賞されているかについての研究を挙げることは難しい。

本稿はこれらのビデオゲーム研究、映像研究、分析美学、そして、スポーツの哲学において主題的には問われていなかった「ゲームプレイ／ヤをみる」というビデオゲームに関わる重要な文化的実践のひとつであるプレイ鑑賞の美学的研究の試みである。

1.4 プレイ鑑賞の分析の何がうれしいのか

本稿にはおおきく三つの意義がある。第一に、本稿は、わたしたちを取り巻く文化実践のひとつを捉え直すための概念を構築する試みであり、わたしたち自身の理解に寄与しうるために意義がある。第一節第一項にて指摘したように、プレイ鑑賞というすでに重要な文化実践のうちで、わたしたちが何をどのようにたのしんでいるのかの分析に有益な手がかりをもたらすことは価値を持つ。

第二に、ビデオゲームのアーカイブの範囲を再考する端緒になりうる (cf. Newman 2011)。ゲームのアーカイブは、そのプレイ動画を含むのか、さらには、そのプレイヤーの反応を含むのかも議論されうる。ゲームプレイ動画やプレイヤーの反応はゲームそのものではない、しかし、その鑑賞実践のゆたかさから、ゲームプレイ鑑賞は、ゲームに関連する文化実践として、アーカイブとの関連で議論しうるだろう。ゲームプレイを保存する重要性が、本稿で議論することで部分的にせよ示されるプレイ鑑賞の重要性から議論できるかもしれない。

第三に、本稿の分析によって得られる概念や理論的枠組みは、一定程度、ゲームデザインや制作に役立ちうる。プレイ鑑賞の構造や特徴を明らかにすることで、より配信に向けたゲームのゲームデザインを再考しうるだろうし、配信のためのイベントやプラットフォームづくりの手がかりとなりうる。プレイ鑑賞の文化がゲーム産業に与える影響 (広告とし

てのゲーム実況の影響、インディーゲームの認知度にゲーム実況動画がもたらす影響など) を考えると、ゲームプレイ鑑賞を分析することは、ゲームデザイナーやプロデューサー、ゲームデベロッパの広告、販売戦略やゲーム製作に対して一定の有用な知見をもたらすだろう (cf. Johnson & Woodcock, 2018)。

2. プレイ鑑賞

2.1 ゲームプレイとの関わり

プレイ鑑賞の分析のために、先行する議論を参照することからはじめたい。ゲーム研究を行なっているジェイソン・ベギーらは、本稿におけるプレイ鑑賞に関わる概念を提示している (Begy et al., 2017; Consalvo et al., 2018)。彼らは「ふたりかそれ以上のプレイヤーが一人用ゲームと一緒に関わって／関わりながら、様々な種類の潜在的な動機を伴ってゲームを進める」ことを「タンデム・プレイ (tandem play)」と呼び、ひとつのゲームを共同でプレイするひとびとの社会的な関係の分析を試みている (Begy et al., 2017, 1)。たとえば、一人用のゲームをプレイする知人やパートナーと同じ物理的な空間を共有していっしょにゲームをすること、あるいは、オンラインで、ゲームプレイヤーがゲームプレイの配信しているさまをみることなどがタンデム・プレイとして扱われうる。

これは本稿に先行してプレイ鑑賞の特徴に部分的にせよふれた概念であり、示唆に富むが、社会的な関係の分析のために導入されたものであるため、本稿の観点からみると、分析の道具としては次のふたつの点において扱いにくい。

第一に、タンデム・プレイ概念は、よりゆるやかに複数人で「ゲームをする」出来事を捉えようとしているために「ゲームプレイ」概念の意味があいまいである。タンデム「プレイ」と呼ばれているが、プレイを見ることは、普通、標準的な意味でのゲームプレイそのものではない。だが、本稿においては、「ゲームプレイ」とプレイ鑑賞とをある程度明確なかたちで分けておきたい。

第二に、タンデム・プレイ概念は、タンデム・プレイのプレイヤーとプレイヤーをみている者とのあいだでのコミュニケーションや社会的関係の構築についての研究のために提示される概念であるために、タンデム・プレイを行なっているそれぞれの役割の者たちがどのような鑑賞経験を行なっているのかについて分類するには扱いにくい。

上のふたつの理由から、タンデム・プレイを以下の議論にはそのまま適用できない。そこで、第一に

本項では「ゲームプレイ」とプレイ鑑賞の違いを明確化し、次項で、プレイ鑑賞の経験の分析を行う。

まず「ゲームプレイ」とプレイ鑑賞の違いを明確化するために「ゲームプレイ」を軸にプレイヤとプレイ鑑賞者の違いを整理する。ここで「ゲームプレイ」とは「ビデオゲーム作品が実際に出来事として上演されるプロセス」を指す（松永、2018、163、49）。ゲームプレイは、プレイヤとコンピュータの相互作用によって生成される出来事である（すなわちゲームプレイは「食事」「運動」「会話」「演奏」といったような出来事とおおまかな種類として同一のものである）。たとえば、友人が『スーパーマリオ64』をプレイしているとき、個別のゲームプレイという出来事が生成されている。

ここから、プレイヤとプレイ鑑賞者の違いをゲームプレイとの関係から整理できる。プレイ鑑賞者は、出来事としてのゲームプレイを上演するプロセスのうちには普通参加しない。たとえば、隣でじっと友人のゲームプレイを眺めているとき、あるいは、録画された実況動画を眺めているとき、わたしは、ゲームプレイに参加していない。隣でゲームをプレイしているひとのコントローラを奪ったなら、わたしはプレイをはじめられるが、その時点でわたしはプレイヤになり、わたしの鑑賞経験は、非プレイヤによるプレイ鑑賞の経験ではなく、プレイヤによるプレイ鑑賞のそれへと変化する。

ゲームプレイに対するプレイヤとプレイ鑑賞者の関係は、音楽の演奏に関する演奏者とその鑑賞者の関係に類比的である。たとえば、ベートーヴェンの交響曲第九番を演奏しているプレイヤを目の前や録画で鑑賞している鑑賞者は、その第九番の演奏には参加していない。鑑賞者は、楽譜を読み取り、そしてそれを楽器で演奏＝プレイしてはいない。鑑賞者は、演奏者＝プレイヤではない。ここで「プレイヤ」は「ゲームプレイに中心的に参加する者」として理解される。ちょうど、音楽の演奏者＝プレイヤが「演奏に中心的に参加する者」として特徴づけられるのと類比的な関係にある。

とはいえ、音楽の演奏の鑑賞とゲームプレイの鑑賞のあいだには違いがある。リアルタイムでプレイヤがゲームプレイしているときに、そのひとに指示を出すことで、非プレイヤであるプレイ鑑賞者は、先ほど述べたように、標準的なしかたではゲームプレイという出来事に関わってはいない。だが、たとえば、あなたが謎解きゲームの側面を持つ『ゼルダの伝説 ムジュラの仮面』をすでにクリアしていて、友人／実況者がプレイするのを隣／リアルタイムで見ているとき「その後ろにスイッチがあるよ！」

と指摘するとき、あなたは非標準的なかたちでゲームプレイに関与していると言えなくもない。

しかし、ゲームプレイに関与していると言える場合でも、非プレイヤであるあなたがプレイヤの隣やゲーム実況者から遠く離れたあなたの画面の前で行なっているものは、プレイヤが行なっている行為とはかなりの程度異なる。プレイヤが行なっているゲームのプレイの行為をプレイ鑑賞者は普通行い得ない。たとえば、『リズム天国』（2006年）において、リズムに合わせてボタンを押す感覚や、難しいリズムにぴったりと入力が行われ、スイッチと音とが同期し、ずれ、ゲームの課題を達成したり失敗したりする感覚はプレイヤにしか経験できない。以上は次のようにまとめられる。

ゲームプレイに関して、プレイ鑑賞者は、

- a) 標準的にはゲームプレイに参加しない。
- b) 非標準的に間接的にゲームプレイに関与していると言える場合もある。
- c) 標準的にはプレイヤが行うゲームのプレイの経験を行い得ない。

この議論はゲームプレイに関するプレイヤとプレイ鑑賞者の関わりの違いを明らかにする。タンデム・プレイ概念においてあいまいなままだった「ゲームプレイ」とプレイ鑑賞の違いを、プレイ鑑賞者がいかなる意味でプレイヤとは異なるかたちでゲームプレイと関係しているのかを整理することで明確化した。

2.2 プレイ鑑賞の特徴

次に、先ほど整理したゲームプレイに関するプレイヤとプレイ鑑賞者の関わりの違いに加え、プレイヤとの関わりも含めて、プレイ鑑賞の経験をその構造に注目して分析しよう。

プレイ鑑賞は、プレイ鑑賞者とゲームプレイとの関係に加え、プレイ鑑賞者とプレイヤとの関係からも特徴づけうる。以下、その整理を行う。

プレイ鑑賞は、プレイ鑑賞者とゲームプレイ、そしてプレイヤとの関係において、次の特徴を持つ。

- (1) ゲームプレイがプレイ鑑賞者の鑑賞の対象となる。
- (2) プレイヤがプレイ鑑賞者の鑑賞の対象となる。
- (3) ゲーム画面が共有され、プレイヤがみているものとおおむね同様の情報をプレイ鑑賞者が共有する。
- (4) 場合によっては、プレイ鑑賞者はプレイヤとのインタラクションが可能である。

これは、典型的なプレイ鑑賞の四つの特徴をまとめたものである。

第一と第二の特徴は、プレイ鑑賞におけるプレイ鑑賞者の鑑賞の対象に関するものである。

第一に、プレイ鑑賞の重要な対象のひとつは、出来事としてのゲームプレイである。一方で、『ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド』（2017年）のようなビデオゲームでは、プレイヤー - キャラクタがただ歩いているだけであっても、時間変化とともに刻々とフィールドのオブジェクトの動きや風になびく草木の描写が変化したりBGMがインタラクティブに変化したりといった、ゲームプレイにおいて生成される出来事それ自体の興味深さゆえに、ゲームプレイそれ自体がプレイ鑑賞者によって鑑賞されうる。

他方で、プレイヤーがその都度生成する個別のゲームプレイがもたらすある種の物語もまた、プレイ鑑賞の重要な鑑賞の対象である。『ゼルダの伝説 ムジュラの仮面』（2000年）や『STEINS;GATE』（2009年）といった（複数の）一定の物語的エンディングを持ちうる物語的フィクションゲームについて、それらの個別のゲームプレイのあり方は、あらかじめ定まてはいない。『ムジュラの仮面』において、いつどんなゲーム進行の時点で月が落ちてしまうのか、あるいは特にマルチエンディングを備えているような『STEINS;GATE』のような作品において、どういう選択肢が組み合わされ、誰を救い誰を救えないのかは各々のゲームプレイに個別である。加えて、必ずしもマルチエンディングを備えているわけではない物語的フィクションゲームでも、リアルタイムであれば、プレイ鑑賞は、個別的なゲームプレイの鑑賞であるために、特有の鑑賞となりうる。たとえば、『ゼルダの伝説』のゲームプレイの生配信動画の鑑賞においては、その都度生成される個別的な出来事として、プレイヤーがボスに悪戦苦闘する様などが鑑賞されうる。

第二に、プレイ鑑賞において、ゲームプレイとともに、ゲームプレイヤもまた鑑賞の対象となっている。典型的なゲーム実況動画においては、小さな枠に囲まれたりといったかたちで、プレイヤーの実際の姿が、加えて、プレイヤーが操作するアバターが鑑賞されている。この点については、次節以降で詳しく取り扱う。

第三に、プレイ鑑賞の基本的な特徴として、一般に、プレイヤとプレイ鑑賞者は同一の画面を共有している。ビデオゲームのプレイ鑑賞においては、プレイヤと同様の画面を共有できるために、一般に、鑑賞者とプレイヤとのあいだで画面上の情報の差異がそれほどないかたちで鑑賞を行える。ビデオゲームの場合、『ウイニングイレブン2019』（2018年）においてプレイヤとプレイ鑑賞者とは、ほぼ同様のゲーム画面を共有でき、それは、ある種の特有な臨場感をもたらすことにもつながる⁴。他方で、サッカーや野球といったスポーツのゲームのプレイの鑑賞においては、プレイヤと鑑賞者の視点は大きく異なる。普通、ピッチャーが見ている光景やゴールキーパーが見ている視点そのものを共有することはできない。

第四に、つねにはないにせよ、リアルタイムでの実況や隣で友人がプレイしているなら、プレイ鑑賞者は、プレイヤに指示を出すことができ、非標準的で間接的なかたちでゲームプレイに関与しうる。鑑賞者とプレイヤが相互作用可能である点にプレイ鑑賞の特徴がある。わたしたちは、映画作品を鑑賞しているときに、「もっと露光を！」「その動きはそうじゃない！」と普通指示しない。だが、プレイ鑑賞において、場合によっては、鑑賞者はプレイヤと相互作用可能であり、ゲームプレイに間接的なしかたで関与しうる。

3. プレイヤとペルソナ

以上のプレイ鑑賞の分析において挙げたようにゲームプレイ、ゲームプレイヤ、共有されているゲーム画面、そして、プレイヤとのインタラクションの各要素はプレイ鑑賞の重要な要素だが、すべては本稿で扱えない。本稿では、プレイ鑑賞を構成する要素のうち、特に「ゲームプレイヤ」に注目する。そうする理由のひとつは、プレイ鑑賞の他の要素の分析においても、ゲームプレイヤはつねに重要なしかたで関係するからである。ゲームプレイそのものにせよ、共有されているゲーム画面にせよ、プレイヤとのインタラクションにせよ、標準的なプレイ鑑賞においてプレイ鑑賞者はつねにプレイヤと関わっている。そこで、以下では、これからのプレイ鑑賞の研究においても必須となるだろう「プレイヤがいかに鑑賞されているのか」というトピックに焦点をあてる。

⁴ とはいえ、レーシングスポーツにおけるカメラや GoPro によって撮影された映像によって、鑑賞者はある程度、スポーツを行なっている者が見えているものを共有できるため、画面共有の有無によって完全にスポーツとプレイ鑑賞とが区別されるわけではない。また、プレイヤーとプレイ鑑賞者は画面を共有していても、何

が操作できるオブジェクトなのか、どれに当たり判定があるのかといった情報を完全に共有できはしないという点で、プレイヤーとプレイ鑑賞者がビデオゲームに関して持つ情報には大きな違いがありうる。

3.1 ゲーム内ペルソナ／ゲーム外ペルソナ

プレイ鑑賞において、鑑賞者はプレイヤを主要な鑑賞の対象としているが、鑑賞の対象としてのプレイヤは、その現れ方の違いから、ふたつの種類に区別できる。

一方で、典型的には、プレイヤの姿はゲーム画面とは別の小さな枠で囲まれたかたちで並置されたり、姿はなくとも音声は付け加えられたかたちで、プレイヤはゲーム実況やゲームプレイ動画において鑑賞の対象となっている。プレイヤが歓声をあげ、悪態をつき、驚き、涙するさまもまたプレイ鑑賞の重要な鑑賞の対象である。

他方で、典型的なプレイ鑑賞において、プレイヤが操作するプレイヤ - キャラクタを介して、程度の差はあれ、つねにプレイヤが間接的に鑑賞されている。『スーパーマリオ 64』における「マリオ」や、『ゼルダの伝説 ムジュラの仮面』における「リンク」といったプレイヤ - キャラクタ、プレイヤブルキャラクタ、アバターと呼ばれる対象の動きなどを通じて、プレイヤの苛立ちや喜びが鑑賞されうる。

これらのプレイヤのふたつの現れを議論するために、次のふたつの概念を導入する。

第一に、ゲーム内の対象を介したプレイヤの現れを「ゲーム内プレイヤペルソナ (on-game player persona(e))」、そして、第二に、ゲーム外の対象を介したプレイヤの現れを「ゲーム外プレイヤペルソナ (off-game player persona(e))」と呼ぶ。

ここで「ペルソナ (persona(e))」とは「ある実際のひとの何らかの現れ (実際のそのひとが目の前に現れた姿、写真、映像、音声などにおいてそのひとが現れた姿)」を意味する (難波, 2019a; 2019b) (図 1)⁵。

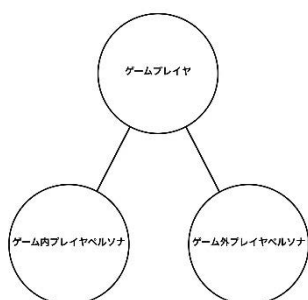


図 1. プレイヤとペルソナ

⁵ ペルソナはあくまであるプレイヤの現れであり、あるひとが抱くプレイヤの現れの「イメージ」あるいは「印象」といったものは「ペルソナイメージ」として区別される。ペルソナ概念については難波 (2019a; 2019b) も参照のこと。

⁶ むろん、アバターやプレイヤ-キャラクタの動きが自動的にプログラムによって生成されている点にも魅力が見出されうる。たと

ふたつのプレイヤのペルソナはつぎのように特徴づけられる。

- a) ゲーム内プレイヤペルソナ：ゲーム内のプレイヤ-キャラクタ、カーソル、カメラ移動などといった、ひろいみでのアバターを介したプレイヤの現れ。
- b) ゲーム外プレイヤペルソナ：撮影、録音された画像、映像、音の、あるいはゲーム外のキャラクタの画像やモーションキャプチャによる動きを介したプレイヤの現れ。

一方で、ゲームプレイにおけるアバターやプレイヤ - キャラクタの動きが鑑賞の対象となっているとき、プレイ鑑賞者は、プレイヤ - キャラクタの動きを通して、プレイヤのスキルの卓越や情動を透かし見ることができる。プレイヤ - キャラクタを通して、攻撃の華麗な回避、敵への瞬時の反応といった、困難への対処や特定の目的の達成におけるプレイヤのスキルの見事さが注目され鑑賞されている。このとき、典型的なプレイ鑑賞において鑑賞されているのは、たんにアバターやプレイヤ - キャラクタの動きそのもののみならず、それが特定のプレイヤによって操作された動きである。

たとえば、コンボ動画を考えてみよう。この動画において、プレイヤが何ら発言しないとしても、それがひとの手で行われていることを鑑賞者は理解し、それに感嘆を覚える。もし、自動的にプログラムによって同様の動きが行われている場合、鑑賞者はまったく同一のアバターやプレイヤ - キャラクタの動きをみているとしても、普通、それがプログラムによって生成されていることを知っている鑑賞者ならば、実際のプレイヤが動かしていた場合に覚えた感嘆とは異なる評価をするだろう⁶。

えば、機械学習によってプレイされる『スーパーマリオワールド』(1990年)は、その自然淘汰を模した試行によって形成された奇妙な動きが特有の価値ある鑑賞経験をもたらしているように思える。だが、それは、プレイヤを透かし見うるようなゲーム

こうした、プレイヤー - キャラクタを介したプレイヤーの現れは「ゲーム内ペルソナ」⁷と呼べる。典型的なプレイ鑑賞の鑑賞者は、アバターがひとの手によって操作されている点に関心を持つ。プレイヤー - キャラクタ、アバターの動きを介して、しかし、その動きのみならず、動かしているプレイヤーのスキルの卓越などが鑑賞されている。

他方で、プレイヤー - キャラクタやアバターといったゲームの画面上の対象だけではなく、ゲーム画面の外の小窓や音声などを介したプレイヤーの現れも鑑賞されている。この鑑賞の対象が「ゲーム外ペルソナ」⁸である。

プレイ鑑賞において、しばしば、ゲーム外ペルソナを介したプレイヤーとの関わりが鑑賞者によって味わわれている。たとえば、バーチャル YouTuber という配信者によって行われているゲームプレイを交えた「雑談配信 / 作業配信」において、『Minecraft』の建物を地道に作ったり、アイテムを時間をかけ大量に作ったり、ひたすら坑道を掘っていくような、ゲームプレイそのものがたのしまれているとは言えないような配信では、ゲーム外ペルソナが伝達する情動が重要な鑑賞の対象となっていると言える。バーチャル YouTuber によるものをはじめとして、特定の実況動画では、作業をしながら、作業にまつわるあれこれを話したり、ときおり、何かよいアイテムを獲得したことで喜んだり、敵に邪魔されて貴重なアイテムをロストし悲しんだりするような配信者の情動的反応が、主にゲーム外ペルソナを介してたのしまれている (cf. ぬどん, 2010)。

以上より、ゲーム内とゲーム外のどちらのペルソナが主に重要な鑑賞の対象になっているのかから、プレイ鑑賞のふたつの対象と様々なプレイ鑑賞の対象となるゲームプレイ動画の種類の関係について、次のように整理できる (図2)。

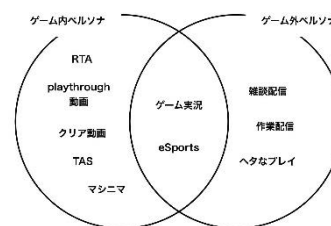


図2. ゲーム内ペルソナとゲーム外ペルソナ

一方で、RTA、playthrough 動画、クリア動画、TAS、そして、第一節第三項でふれたマシニマなどは、ゲーム内ペルソナが主要な対象となり、プレイヤー - キャラクタを介したプレイヤーのスキルが鑑賞されている。他方で、先に挙げた「雑談配信 / 作業配信」においては、むしろゲーム外ペルソナが主な鑑賞の対象となっている。

興味深いのはヘタなプレイの鑑賞経験である。たとえば、ゲーム外ペルソナを知覚できないかたちでヘタなプレイをみることは、たんに苛だたいだけのプレイ鑑賞経験をもたらしがちである。だが、ゲーム外ペルソナを知覚できる時、いくども失敗を繰り返すプレイヤーに親近感や愛らしさを覚える。このように、ゲーム外ペルソナはプレイ鑑賞の重要な要素となっている。

ゲーム内ペルソナとゲーム外ペルソナは同時に鑑賞されうる。一般に、おおくのゲーム実況のプレイ鑑賞は、ゲーム内ペルソナのふるまいが注目されるとともに、ゲーム外ペルソナへの注目もなされる。プレイヤーが強敵に出会ったとき、その戦闘におけるゲーム内ペルソナの動きを介したプレイヤーのスキルが鑑賞されてもいるし、同時に、プレイヤーが悪戦苦闘し、勝利の喜びにある状態がゲーム外ペルソナを介して鑑賞されてもいるだろう。ゲーム外ペルソナが視認できるような配信の e-Sports において、プレイヤーが相手チームをかいくぐったり、なんとか優勝した時、ゲーム内ペルソナの優れた動きやゲーム外ペルソナの情動的反応とがともに鑑賞されている。あるいは、『Minecraft』の配信において、VTuber の配信で、たまたま他の VTuber と同じサーバで出会い、ゲーム内ペルソナであるその VTuber のアバターがはげしく首を振ったりかわいらしい動きをする場合は、ゲーム内ペルソナがたのしまれつつ、それ

内ペルソナとは異なる対象として鑑賞されているように思われる。

⁷以下「ゲーム内ペルソナ」は、ゲーム内プレイヤーペルソナを指す。

⁸以下「ゲーム外ペルソナ」は、ゲーム外プレイヤーペルソナを指す。

との交流において VTuber のゲーム外ペルソナが反応する姿が鑑賞されている。

3.2 エンゲージメント

プレイ鑑賞において、プレイ鑑賞者は、ゲーム内ペルソナとゲーム外ペルソナ介してプレイヤーと様々な関わりを行なっている。本項ではとくに、プレイ鑑賞において鑑賞者とプレイヤーとの情動的関わりに焦点をあてることで、プレイ鑑賞のより詳細に分析する。

鑑賞者は、一方で、プレイヤー-キャラクタを通してプレイヤーの情動を読み取っている。プレイヤー-キャラクタが忙しく動いている時、急に振り返ったとき、物音にびっくりと身じろぐとき、鑑賞者は、そのプレイヤー-キャラクタの動きやふるまいからプレイヤーの落ち着きのなさ、驚き、恐怖を読み取ることができる。

他方、ゲーム外ペルソナの声や表情に間接的にせよアクセスできる場合、異なるしかたでの情動的な関わりもなされうる。たとえば、『Getting Over It with Bennett Foddy』(2017)、『QWOP』(2018)のゲーム外ペルソナは、ゲームプレイをしつつ、驚き、苛立ち、さまざまな情動を表出する。このゲーム外ペルソナをみるたのしみは、様々な情動的反応を眺めるたのしみだろう(難波 2019a, 47-49)。

プレイ鑑賞において、プレイ鑑賞者とプレイヤーとの情動的な関わりが重要な要素となっている。この情動的な関わりについてさらに考察を行おう。

プレイ鑑賞者からプレイヤーへの情動的関わりを「エンゲージメント (engagement)」と呼べば、プレイ鑑賞においてはエンゲージメントを通じた鑑賞が行われていることを指摘できる。

重要なのは、プレイ鑑賞においては、特定のプレイヤーのゲームプレイの鑑賞がなされているという点だ。ゲームプレイにおいて、プレイヤーの様々な情動がもたらされうる。通常、他人の怒りや苛立ち、絶望や退屈、しかめっ面を眺めることは快いものではない。だが、ゲームプレイにおいて、プレイ鑑賞者は虚構的にせよ喚起される情動とその表情や声のトーンを介して表出される情動を味わう。特に、ゲームプレイ鑑賞においては、虚構的であっても、普通の会話では見ることのできないような振幅のあるいは種類の情動や情動表出のさまを見ることができる。それによって、プレイ鑑賞者は「このプレ

イヤはこのようにときにこんな情動的反応を行うのか」と特有の経験を行い、より深いエンゲージメントがもたらされうる。プレイ鑑賞の特殊性は、プレイヤーの情動を鑑賞できる点にもある。

プレイ鑑賞におけるエンゲージメントは、プレイヤーのパーソナリティとの関わりとも関係している。プレイヤーの情動のみならず、プレイヤーがどのような選択をし、どのような戦略で戦うのか、どのようなプレイスタイルを行うのかを鑑賞することで、プレイヤーのある種の心的状態の傾向としてのパーソナリティの一端を知ることができる。たとえば、『PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS』(2017)のプレイヤーは、時間とともに行動範囲が狭まるマップのなかで、ひとりから四人のチームを組んで、おおむね百人程度のプレイヤーたちのなかで生き残りを賭けて戦う。プレイヤーたちは、様々な戦略を練り、それによって他のプレイヤーたちを倒し、好機を伺い、優勝を目指す。このプレイにおいて、プレイヤーたちのパーソナリティは生き残りの戦略なかで如実に現れ、鑑賞者はその逡巡や決断を目の当たりにする。特に、ひとつの試合全体を眺める場合には、数十分のあいだ、プレイヤーとの多面的で複雑なエンゲージメントを経験しうる。こうした個別的なある種のドラマの生成を鑑賞するプレイ鑑賞の経験は、プレイヤーの上演するゲームプレイの鑑賞であること、そして、プレイヤーとおおむね同じ情報を共有していることによって可能になっていいる。

普通にも開示されうるが、しかし、より鮮明でゆたかなかたちで提示される情動と関わり、それによりプレイヤーのパーソナリティの一端を知ることができるという点で、プレイ鑑賞は、情動やパーソナリティをたのしむメディアとして特徴的である (cf. 難波 2019a, 60)。

加えて、プレイ鑑賞における相互作用的な側面に注目しよう。プレイ鑑賞において、それが生配信などの場合には、プレイヤーに指示を出したり、その質問に答えたりすることで、非標準的な意味ではあるが、共同でゲームをプレイしているという感覚を抱きうる。それにより、たんに配信者の会話を聞いている以上にゲームプレイに関与している実感を抱きうるために、ともに試合に勝つ／負ける、あるいはボスを倒す、謎を解くことを介して、より深い情動的つながりを形成しうる⁹。この点は、他のスポーツのプレイ鑑賞の情動的経験とも異なったプレイ鑑賞の独特な点だろう。

⁹『テトリス』(一九八四年)をはじめとするパズルゲームのゲームプレイにおいて、ゲーム内ペルソナはごく薄い意味で鑑賞されうる。『テトリス』のゲームプレイでは「テトロミノ(ブロック)」を動かす様が鑑賞されうる。卓越したプレイヤーの操作技術

が、あるいは、ヘタなプレイにおいて、テトロミノを慌てて動かすさまに、苛立ちやパニックの表出を読み取られ鑑賞されうる。

3.3 ペルソナとエンゲージメントからの分析

ゲーム内ペルソナとゲーム外ペルソナがどのような対象として鑑賞されているのか、これまでにつくり上げた枠組みから、いくつかのプレイ鑑賞を取り上げさらに細かく分析する。図2に整理したようなプレイ鑑賞に関わる実践のすべては扱えないが、ペルソナ概念がプレイ鑑賞実践に対して一定の説明力を持つことを、エンゲージメントの概念も手がかりとしながら示す。

第一に、**playthrough** 動画を取り上げる。これは、ゲームの冒頭からエンディングまでを通してプレイする動画で、典型的には、ゲーム外ペルソナの声や表情はゲーム画面と並置されておらず、ゲームプレイのみが提示されている形式の動画である。

この形式においては、ゲーム内ペルソナが主にプレイ鑑賞に関わっており、ゲーム内ペルソナの鑑賞のされ方において、興味深い経験がなされうる。**playthrough** 動画の鑑賞において、鑑賞者がゲームプレイの挙動やシナリオを追いたい場合、ゲーム内ペルソナが変わった動きをすることやそれぞれの特有な癖を見出すことで、違和感や苛立ちを覚えることがある。カーソルの動かし方やアバターの動きにプレイヤーの姿が間接的にせよ見出されるとき、鑑賞者は、ゲーム内ペルソナが急にはっきりとした輪郭をもって現れたことに違和感を覚えうる。

一般的に、**playthrough** 動画においては、ゲーム内ペルソナはいわば「プレイ鑑賞者の代理的なゲーム内ペルソナ」の地位にあるかもしれない。プレイ鑑賞者は明らかにゲームプレイをしていない。しかし、**playthrough** 動画のプレイ鑑賞の際には、あたかも自分がプレイしているように感じる。ゆえに、ほんとうのゲームプレイによるゲーム内ペルソナの自律的な動きが現れると、あたかも自分が操作していたかのような擬似的なゲーム内ペルソナが失われ、ゲームプレイへのある種の没入が阻害されるために、苛立ちを感じるのかもしれない。分析の当否はさておいても、ペルソナ概念がプレイ鑑賞の経験を議論するためのツールとなりうることは示せるだろう。

第二に、ゲームプレイ動画を編集し、ビデオゲームエンジンをういて制作されたCGアニメーションである「マシニマ (Machinima)」は、録画されたゲームプレイに対して編集を行い、物語的フィクションを構築することでつくられる映像作品であるが、このようなマシニマの鑑賞は、ある種のプレイ鑑賞でもある。マシニマにおいては、典型的には、プレイヤーがリアルタイムで入力し、操作したプレイヤー-キャラクターの動きが録画され、それがあ

るバーチャルなパペットとして鑑賞されているためだ (cf. Cameron & Carroll 2011)。

マシニマにおいて、普通ゲーム外のプレイヤーそのものが鑑賞されることはない。マシニマは、ほぼゲーム内ペルソナが主要な鑑賞の対象となるプレイ鑑賞である。たとえば、クリス・ブランドによる著名なマシニマのひとつ『Dance, Voldo, Dance』(2005年)は、対戦ゲーム『ソウル・キャリバー』(1999年)の対戦の場面を用いて、ふたりのプレイヤー-キャラクターがダンスを踊る作品である。この作品においては、プレイヤー-キャラクターがダンサーとして鑑賞されており、ダンサーを踊らせるプレイヤーのスキルもまたプレイヤー-キャラクターを介して鑑賞されている。

第三に、プレイ鑑賞がもたらしうる他の映像鑑賞とは異なる独特なコミュニケーションの可能なあり方を取り上げる。プレイ鑑賞においては、ゲームの目標をいかに効率的に達成するか、あるいは、ゲームを用いて鑑賞者どのようなコミュニケーションを構築するかといった、プレイヤーの様々な選択が鑑賞される。

プレイをみせることは、プレイヤーのある種のスタイルを提示したり、プレイヤーのペルソナのイメージを提示する行為になりうる。ゲームプレイを介したコミュニケーションの観点から興味深いのは、普通ごく個人的にたのしまれるような恋愛シミュレーションゲーム実況の存在だろう。たとえば、高校生活での美少女たちとの恋愛をたのしむゲーム『アマガミ』(2009年)の実況にはいくつものバリエーションがある (cf. 月ノ美兎, 2019)。この作品のプレイヤー-キャラクターはかなり独特な趣味趣向や世界観を持っており、そのプレイヤー-キャラクターとの同一化やずれをしばしば実況者は取り上げ、共感やツッコミをまじえてプレイする。

ゲームプレイを通して、誰かを理解すること。それは十全なものでは完全にただしいものでもありえないが、ゲームプレイを共有すること／それを鑑賞することは独自のひとつのコミュニケーションでもある。特定の実況者のゲーム実況を追いかける鑑賞者は、たんにプレイスキルのみならず、そのプレイヤーのあり方や性格に共感しているのかもしれない。

ゲームプレイ鑑賞は、ゲーム内ペルソナとゲーム外ペルソナとの関わり合いのなかで、プレイヤーのあり方や性格がプレイ鑑賞者によって鑑賞され、鑑賞者がエンゲージメントを行い、独特なコミュニケーションの可能性を示唆する、さらなる注目に値する特異な文化的実践である。

おわりに

ゲームプレイ／ヤの美学は、ゲームプレイとプレイヤを鑑賞するという独自の鑑賞に注目する。本稿はプレイ鑑賞を分析するためのいくつかの概念を整理し、枠組みを提示することで、ゲームプレイを鑑賞するという独特な経験を配信研究やバーチャル YouTuber 研究などと接続しつつ考える可能性を示した。本稿がゲームプレイ／ヤの美学の端緒となり、ゲームプレイ／ヤ批評 (cf. 金田 2019)、ゲームプレイ実践、アーカイブ、産業、制作など、ビデオゲームをめぐる文化的実践の全体をゆたかなものとするためのなんらかのヒントを与えられればと願う。

謝辞

草稿を読み有益なコメントを寄せて頂いた以下の方々にお礼を申し上げたい (五十音順、所属・敬称略)。柏田純、銭清弘、高取正大、田中大裕、松浦優、村山正碩。加えて、2019年8月31日、大阪成蹊大学にて開催された「ビデオゲームの世界はどのように作られているのか? 松永伸司『ビデオゲームの美学』をヒントに」において発表した際に、ディスカッションを交わしていただいた松永伸司、三木那由他、そして、オーディエンスの方々に感謝する。

参考文献

- Anderson, Sky, L. Watching people is not a game: interactive online corporeality, twitch. tv and videogame streams. *Game Studies*, 2017, 17 (1).
- Begy, Jason., Consalvo, Mia, Scully-Blaker, Rainforest, & Ganzon, Sarah. Methodological Considerations in the Study of Tandem Play. *Loading...*, 2017, 10 (16).
- Cameron, David, Carroll, John. Encoding liveness: Performance and real-time rendering in machinima. In *The machinima reader*, eds. H. Lowood, and M. Nitsche, 2011, p. 127-141. MIT Press.
- Consalvo, Mia, Begy, Jason., Browne, Pierson., Ganzon, Sarah., Scully-Blaker, Rainforest., & Waldie, Rebecca. Finding sociality in single player games: A case study of tandem play amongst friends and couples. *Proceedings of the 51st Hawaii International Conference on System Sciences*. 2018, p. 1885-1892.
- Edger, Andrew. Aesthetics of sport. In *Routledge handbook of the philosophy of sport*, eds. M. McNamee & W. J. Morgan, 2015, p. 69-80. Routledge.
- . Three ways of watching a sports video. *Sport, Ethics and Philosophy*, 2016, 10 (4), p. 403-415.
- Fernandez-Vara, Clara. Play's the Thing: A Framework to Study Videogames as Performance. 2009 DiGRA International Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory. 2009, 5, p. 1-10.
- Johnson, Mark, R., & Woodcock, Jamie. The impacts of live streaming and Twitch. tv on the video game industry. *Media, Culture & Society*, 2018, 0163443718818363.
- Jones, Cawyn. Spectatorship – watching and following sport. In *Routledge handbook of the philosophy of sport*, eds. M. McNamee & W. J. Morgan, 2015, p. 401-410. Routledge.
- Juul, Jesper., & Klevjer, Rune. Avatar. *The International Encyclopedia of Communication Theory and Philosophy*, 2016, p. 1-5.
- 金田淳子. 「ゲーム実況」について 2009年に金田淳子が書いた文章. ゲーム実況、そして刺身。——ゲーム実況プレイ動画についての覚書き. 金田淳子 (kaneda_bl) のブログ. 2019. <<https://www.kanejun.net/entry/game001>>. (2019年9月30日閲覧)
- Kania, Andrew. Why Gamers Are Not Performers. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 2018, 76 (2), p. 187-199.
- Lowood, Henry. High-performance play: The making of machinima. *International Journal of Technology Management & Sustainable Development*, 2008, 7 (1), p. 25-42.
- 松下哲也. キャラクター・ギークカルチャー・バーチャル YouTuber. *ユリイカ*. 2018. 50 (9) 特集バーチャル YouTuber, p. 181-187. 青土社.
- 松永伸司. ビデオゲームの美学. 2018. 慶應義塾大学出版.
- Menotti, Gabriel. Videorec as gameplay: Recording playthroughs and video game engagement. *G|A|M|E Games as Art, Media, Entertainment*, 2014, 1 (3), p. 81-92.
- Mumford, Stephen. Ways of watching sport. *Royal Institute of Philosophy Supplements*, 2013. 73, p. 3-15.
- 難波優輝. バーチャル YouTuber の三つの身体: パーソン、ペルソナ、キャラクタ. *ユリイカ*. 2018, 50 (9) 特集バーチャル YouTuber, p. 117-125. 青土社.
- . バーチャル YouTuber エンゲージメントの美学——配信のシステムとデザイン. *エクリヲ* vo. 10. 2019a, p. 44-64. エクリヲ編集部.
- . おしゃれの美学——パフォーマンスとスタイル. *vanitas* 006. 2019b. p. 138-156. アダチプレス.
- Newman, James. (Not) playing games: player-produced walkthroughs as archival documents of digital gameplay. *International Journal of Digital Curation*, 2011, 6 (2), p. 109-127.

- Nguyen, Josef. Performing as video game players in Let's Plays. *Transformative Works and Cultures*, 2016, 22. <http://dx.doi.org/10.3983/twc.2016.0698>.
- Nitsche, Michael. A look back at machinima's potential. *Journal of Visual Culture*, 2011, 10 (1), p. 13-18.
- Picard, M. 2006. Machinima: Video game as an art form. *Proc. CGSA 2006*.
- Robinson, Charles. Purists, Partisans, And the Aesthetic dimension of Sport. *ACTA Universitatis Carolinae, Kinanthropologica*, 2013, 49, p. 47-55.
- Robson, John. The Beautiful Gamer?: On the Aesthetics of Videogame Performances. In *The Aesthetics of Videogames*. eds. J. Robson & G. Tavinor, 2018, p. 78-94. Routledge.
- Robson, John. & Meskin, Aaron. Video games as self-involving interactive fictions." *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 2016, 74 (2), p. 165-177.
- Scully-Blaker, Rainforest. A practiced practice: Speedrunning through space with de Certeau and Virilio. *Game Studies*, 2014, 14 (1). (〈実践される実践〉 : ド・セルトー、ヴィリリオとともに空間をスピードランする. 大岩雄典訳. 2018. <http://euskeoiwa.com/texts/20181216_speedrun.pdf> (2019年9月30日閲覧))
- Tavinor, Grand. What's my motivation? Video games and interpretative performance. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 2017, 75 (1), p. 23-33.
- Welsch, Wolfgang. Sport — Viewed aesthetically and even as an Art? In *The Aesthetics of Everyday Life*, eds. A. Light & J. Smith, 2005, p. 135-155. Columbia University Press.
- Wulf, Tim, Schneider, Frank. M., & Beckert, Stefan. Watching players: An exploration of media enjoyment on Twitch. *Games and Culture*, 2018, 1555412018788161.

ルドグラフィ

リストの書式は、タイトル. 出版年. 開発者. 出版社. プラットフォーム. 開発者と出版社が同じ場合は一方を省略した。

- Getting Over It with Bennett Foddy*. 2017. Bennett Foddy. Humble Bundle. コンピュータゲーム.
- Minecraft*. 2009. Mojang. コンピュータゲーム.
- PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS*. 2017. PUBG Corporation. コンピュータゲーム.
- QWOP*. 2008. Foddy.net. コンピュータゲーム.
- Tempuc (Tetris)*. Алексей Леонидович Пажитнов (Alexey Leonidovich Pajitno). *Electronika 60*.
- 『アマガミ』2009. エンターブレイン. PlayStation 2.
- 『ウイニングイレブン 2019』2019. コナミデジタルエンタテインメント. PlayStation 4.

- 『スーパーマリオワールド』1990. 任天堂. スーパーファミコン.
- 『スーパーマリオ64』1996. 任天堂. NINTENDO64.
- 『ソウル・キャリバー』1999. ナムコ. ドリームキャスト.
- 『STEINS;GATE』2009. ニトロプラス 5pb./MAGES. Xbox 360.
- 『ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド』2017. 任天堂. Wii U, Nintendo Switch.
- 『ゼルダの伝説 ムジュラの仮面』2000. 任天堂. NINTENDO64.
- 『風来のシレン』1995. スパイク・チュンソフト. スーパーファミコン.
- 『リズム天国』2006. 任天堂. ゲームボーイアドバンス.

プレイグラフィ/マシニモグラフィ

プレイグラフィのリストの書式は、プレイヤ. 投稿年. タイトル. 投稿者/チャンネル. プラットフォーム. URL. 閲覧日. マシニモグラフィのリストの書式は、タイトル. 発表年. 製作者.

- 月ノ美兎. 2019. 「ギャルゲーで隠れ S と噂の委員長と対決する #1【アマガミ】」、月ノ美兎、YouTube. <<https://youtu.be/xXU8E-fOqKc>>. (2019年9月30日閲覧)
- ぬどん. 2010. 「史上最大の(中略)マインクラフト実況 1CP【minecraft】」ぬどん、ニコニコ動画. <<https://sp.nicovideo.jp/watch/sm12610594>>. (2019年9月30日閲覧)
- Dance, Voldo, Dance*. 2002. Chris Brandt.