

ゲーム、実況者、視聴者の関係性からみるゲーム実況生放送の構造 Structure of Live Game (Let's Play) Broadcasting: The Relationship Between Games, Streamers and Audience

根岸 貴哉

Takaya Negishi

Ritsumeikan University, negishi.takaya89@gmail.com

Abstract

Live broadcasts of digital games (fan games) have been attracting attention in recent years. On YouTube and Twitch, sometimes more than 100,000 people watch at the same time. The purpose of this paper is to clarify the structure of game commentary. Live game broadcasts are based on a three-way relationship between the game, the streamer, and the audience. Audience comment on the broadcast. Streamers respond to comments. Audience comments can influence the games streamers are playing. Audience can feel they are contributing to the stream by commenting. Some even support streamers like idols. In this way, live game live distribution will be exciting. First, I mentioned the difference between a live broadcast and a recorded video. Live broadcasts are highly interactive. Gameplay Streamers have an interactive relationship with digital games. Audience interact indirectly by commenting and giving feedback to the game through the streamer. What happens in the game gives audience and streamers a reaction. Next, we categorized the game play. In previous research, it is said that there are three types: "talent type", "planning type", and "game introduction / game explanation type". These can be complex. Game commentators become "talent type" as they become famous. The persona and point of view of a game streamer is important to an audience. Audience find their favorite streamers. First, audience can watch streamers level up in the games they play. Second, audience see streamers improve their skills in the game they're playing. Third, audience can see how the streamer-her community grows. So you don't have to be good at playing. Of course, there are streamers who are good at games, like playing E-Sports. Game streamers were socially recognized. The game commentary culture was also socially accepted.

1 はじめに

近年、ゲーム実況の生放送は、YouTube や Twitch をはじめとした動画配信サイトで行われており、時には同時接続者数 10 万人以上を記録するほどの人気を誇る一大コンテンツになっている¹。本稿は、そうしたゲーム実況の生放送の特徴について述べ、ゲーム実況生放送の特性と構造、とりわけゲーム自体とそれを実況するプレイヤー（ゲーム実況者）、視聴者の三者間にはどのような構造があるのかを明らかにすること目的とする。

まず動画と生放送の違いについて述べる。また、ゲーム実況全般におけるタイプの分別から、その特徴を

探る。そして、テレビや映画といった他のメディアではなく、「ゲーム」である必要性をインタラクティブという要素から考察する。そのうえで、ゲーム実況生放送におけるコミュニティ形成と、その醸成について議論する。以上をもって、ゲーム実況生放送が、とりわけ日本においてある種の文化として成立し、なぜ人気を博しているのかについての一端を明らかにしたい。そのために、ゲーム実況動画やゲーム実況生放送の特性を、ゲーム実況に対する先行研究や批評、ゲーム実況者の発言をもとに考えていく。

本稿には以下のような意義がある。第一に、これまで同様に近い扱いを受けていたゲーム実況動画と、生放送の区別をし、またそれぞれの特性を明らかにす

¹ たとえばゲーム実況者である加藤純一は、ゲーム実況において同時視聴者数 42 万人を記録している。

(<https://mesomablog.com/325.html>, [参照 2023-01-26]).



ることはそれぞれのメディアの特性を明らかにすることにつながる。第二にゲーム実況動画やゲーム実況生放送は、ゲームの本質の一端に迫ることになる。ゲーム実況生放送という、プレイヤー自身がゲームについて言及しながら放送をし、それを視聴者が見るという特殊な構造からゲームについて論じることは、これまでのゲーム研究とは異なった視点からゲームを研究するものであり、ゲーム研究へ一定の貢献も期待できる。また、現代において視聴者を多く獲得し、ゲーム会社からもプロモーションとして用いられることもあるゲーム実況は、ゲーム文化の一端を担っているとも思われる。しかし、そうしたゲーム実況生放送への言及はゲーム研究においてさほど多くないため、そうした点でも意義がある。

そもそもゲーム実況とはなにか。ゲーム実況には生放送と動画があるが、ひとまず「ゲーム実況」というものについて確認しよう。ゲーム実況を端的にまとめてしまえば、ゲームをしながら主にプレイヤーが、ゲームに対する感想やコメント、あるいは解説、説明などを行っている様子を動画化、放送するものと言えるだろう²。インターネットでのゲーム実況というジャンルの先行研究は、当該ジャンルの歴史が浅いため多くはないが、山崎裕行はゲーム史においてゲーム実況は、プレイヤーの空間から派生した新しい文化であると指摘している(山崎 2017)。また、難波優輝はゲーム実況が近年文化的な実践のうえでも重要な意義をもつことを指摘している(難波 2020)。本稿では、ゲーム実況の歴史を追うというよりもむしろ、こうした社会的、あるいは文化的に重要な意義を持つとされているゲーム実況、とりわけゲーム実況生放送に焦点をあてるものである。

さて、ゲーム実況には「動画」と「生放送」がある。もともとは、通信制度や容量の問題もあって、動画のほうがメインであったが、近年では、生放送の盛り上がりが顕著である。次節では、ゲーム実況における動画と生放送の違いについて検討する。

2 動画と生放送の相違点

ゲーム実況には、動画と生放送の二つのパターンが想定できる。動画と生放送には、共通する特徴と、異なる特徴の双方がある。

またゲーム実況の動画にもいくつかのパターンがある。ゲームをしながらコメントなどをした様子を録画したものとまとめることはできるが、そのなかにも生放送をいったん動画化し、切り抜いて編集したものや、動画を撮影した後に実況者のコメントなどの音声の後付けしたもの等が想定されるだろう。

再生時間に関しては、ゲーム実況動画であれば、不要なシーンをカットをすることができる。そのため、再生時間としても長くても30分から1時間程度である。一方、生放送ではカットをすることはできないため、動画では「不要」とされてしまう探索で迷うシーンや、うまくいかないシーンもそのまま放送されてしまう。放送時間も不定期であり、長い放送では36時間を超えるものすらある。このようにして考えると、不要部分をカットしているという意味で、実況動画は、内容が凝縮されているとも言える。一方、生放送では、動画においては「不要」とされるシーンも放送されるため、内容はいささか散漫になる。ゲームとは関係のない雑談、あるいは攻略には直接関係のない着眼点から話が盛り上がることもあるだろう。

くわえて当然ながら、生放送はリアルタイムで行われている。視聴者は時として、動画や放送においてコメントをする。実況者は、そうしたコメントを読み、動画や放送に反映するということがある。動画では、コメントに対するリアクションに対してどうしてもタイムラグが出る。その点、生放送であれば即座に対応することが可能である。

そして、生放送にはある種の「真正性」がある。とりわけ、「制限プレイ」や「縛りプレイ」と呼ばれる、ゲームをする際になにかしらの負荷を設けるプレイの場合にはそれが顕著にあらわれる。たとえば、動画においては、編集でカットをすることが容易であるために、その「制限プレイ」が本当になされたかどうか、疑問の余地が残るだろう³。他方で、カットができてしまう動画とは異なり、生放送では常に視聴者の監視の目がある状態と言える。また、縛りプレイなどにおいてグリーゾーンのプレイがあった場合にも、即座に視聴者と相談をしながら、そのプレイが縛りに抵触するかどうかの判断ができる。プレイヤーも長時間ゲームをプレイしている一方で、視聴者もまた長時間視聴しているからこそ、クリアを見届けたいという気持ちがあると同時に、厳格さ、あるいはゆるさが、ある意

² こうした定義は、(ゲーム実況愛好家編 2011)、(『ゲーム実況の中の人』の中の人編 2012)、あるいはニコニコ大百科(仮)における「実況プレイ動画」(<https://dic.nicovideo.jp/a/%E5%AE%9F%E6%B3%81%E3%83%97%E3%83%AC%E3%82%A4%E5%8B%95%E>

7%94%BB, [参照 2022-10-31]) の項目をはじめ様々な文献においてみられるが、いずれも同様の理解がなされている。

³ こうした点を配慮して、ノーカット版の動画をあげる実況者も見受けられる。

味では「その場のノリ」で決まっていくという側面があるだろう。動画では、タイムラグがあるためにこうしたことは不可能であり、投稿者自身の厳格さに依存する。そのため、後日コメント等において問題が指摘された場合に対処することになる。つまり、生放送では、不正がしづらく、また不正があったとしても即座にコメントなどの指摘があり対応することができる。一方で、動画で「制限プレイ」のようなゲーム実況を行う場合、カットをされてしまえば、視聴者の側はなにをされているかはわからないという構造がある。

こうした生放送と、動画の違いを踏まえて、次節では、ゲーム実況のスタイルについて分類していく。

3 ゲーム実況スタイルの分類

ゲーム実況にはいくつかのスタイル、タイプがある。

飯田一史は、実況者と視聴者、ゲームの関係性から、タイプを類別し、「ボケ」と「ツッコミ」という観点から、3つのタイプを提唱している(飯田 2015)。一つ目が、ゲーム自体が「ボケ」に相当し、実況者が「ツッコミ」にまわるというパターンであり、二つ目が実況者自身がゲームに対して「ボケ」ことができ、それに対して視聴者が「ツッコミ」にまわるというパターン、そしてもう一つが、2人以上の実況者がおり、どちらか一方が「ボケ」に、どちらか一方が「ツッコミ」にまわり、グループ内でボケとツッコミが完結しているパターンである。

このような分類に従うのであれば、——後で述べるように——お笑い芸人がゲーム実況に参入するのも納得ができるだろう。彼らはまさしく、そうしたボケ/ツッコミのプロフェッショナルである。ゆえに、どのようなタイプにもなりえる。他方で、お笑い芸人ではないタレントはどうだろう。その場合は、ボケやツッコミという単純な二項対立では成り立たない。確かにタレントの魅力からゲーム実況に引き込み、またタレント自身の魅力を発信する機会ではあるものの、そのメインの狙いは、ボケやツッコミというものではなく、まさにタレントの知られざる魅力に視聴者が触れることができるという点にあるだろう。

こうした飯田の論考は、まだニコニコ動画が隆盛していた時代に書かれたものであり、だからこそ YouTube とニコニコ動画の比較がみられる。また、

Twitch に関しては指摘がわずかながらあるものの、主要な論点にはなっていないことには注意する必要がある。現在では、ゲーム実況生放送のメインストリームは、ニコニコ動画よりも、YouTube (YouTube Live) や Twitch にうつっている。

なお飯田は、お笑い芸人である狩野英孝について触れ、彼のツッコミが入れられるその姿勢がバラエティ番組等において重宝されているとしたうえで、そこにゲーム実況者に対してなされるコメントと同様の価値を見出している⁴。

小説家の乙一もまた、ワイプや顔出しなどがあるゲーム実況動画や放送に対して、違和感を覚え馴染めなかったとしている。乙一は、ゲーム実況を「テレビ的」なものではなく、「ラジオ的」な親密さがあるとしたうえで、ワイプがあることによってゲーム実況者との「距離」を感じたと言う(乙一 2011)。それは視聴者が、実況者と同じ画面を見られていないために、客観性が生じるということをも要因として挙げている。彼がこの論考を発表した時点は2011年であり、公式放送以外でワイプ等が出ることは一般的ではなかった。飯田もまた、ニコニコ動画における顔を出さない動画と YouTube 等において顔出しがなされる動画を比較し、前者をラジオ的、後者をテレビ的であると表現している。ゲーム実況というジャンルは、現在ではニコニコ動画から YouTube Live や Twitch へ移行し、顔出し等をする放送も多くなった。それは、ある意味でゲーム実況の「テレビ化」、あるいは実況者の「タレント化」が加速しているとも言えるだろう。

他方で、ゲーム実況者のはるしげはゲーム実況のスタイルを「企画型」、「紹介/解説型」、「タレント型」に分別している(ファミ通.com 2013)。これらは明確な区分ではないため、複合的になりえるとしているが、その一つ一つを確認していこう。

「企画型」に関しては、以下のようにまとめられている。

初見プレイや「〇〇禁止」のような縛りプレイ、あるいは足でプレイするといったように、プレイヤー自身に制限を加えるものを始めとして多岐にわたる。通常とは異なる遊び方を提案する部分や、達

⁴ なお、この論考は2015年のものであるが、その後、狩野はゲーム実況をスタートする。狩野が YouTube のチャンネルを解説したのは2019年であり、彼のゲーム実況動画は2020年2月(【ホラーゲーム】EIKOがゲーム実況！ジェysonから逃げ切れるか！！

【Friday The 13th The Game】

<https://www.youtube.com/watch?v=5Q101urIN4I>, [参照 2022-10-31]、ゲーム実況生配信は2020年4月(【#2】EIKOがゲーム生配信！ジェysonから逃げ切れるか！！【Friday The 13th The Game】 https://www.youtube.com/watch?v=3evW-v20O_U, [参照 2022-10-31])が初出である。

成したときにプレイヤーと視聴者が感じる一体感がポイントだ (ファミ通.com 2013)。

続く「紹介・解説型」に関しては、そもそもが、紹介と解説という二つのジャンルに分けられている。「紹介型」であれば、ゲームの良さや概要を伝えるような役割を担う。また、こうした「紹介型」の場合は、ゲームの発売元がゲーム実況者へプロモーションを依頼するような案件という場合もあるだろう。

一方で、「解説型」であれば、ゲームの攻略や、ポイントを動画化する。RPG のようなゲームであればストーリーの攻略、あるいは RTA (Real Time Attack) のような動画が想定される。他方で、FPS (First-Person Shooter) ゲームのようなタイプであれば、ボタンや感度の設定、あるいは強いポジションや立ち回りの解説などが想定される。ただし、こうした「解説型」は当然ながら、そのゲームのプレイスキルが高い者がすることが多い。そのため、自らのプレイ動画をあげることも、ある意味では解説型に分類されるだろう。視聴者もまた、説得力のあるプレイスキルをもった実況者だからこそ参考になるという部分があるため、そうしたプレイ動画を歓迎するだろう。また、純粋に「うまい」プレイを見て参考になるということもあるだろう。

その際たる例が E-Sports の選手による動画、放送である。こうした放送には二種類ある。一つは、大会等における公式の放送である。この場合であれば、様々なプレイヤーの視点を俯瞰的に見たうえで、プレイヤーではない第三者が実況、解説する。まさしく、スポーツ中継のようなタイプである。もう一方は、選手の視点のものだ。他のタイプの動画や生放送と同様に、選手がリアルタイムで何を考えているかの発信をしながらゲームをプレイする。ただし、この場合チーム対戦型の FPS ゲームであれば、「解説」というよりも、まさしく E-Sports の生の現場という感覚になり、臨場感が伝わってくる。E-Sports のような場合、タレント型のように、あるいは他のスポーツと同様に、その選手やチームを「応援したい」という欲求も考えられるだろう。

こうした解説や攻略情報、E-Sports の現場を伝えるようなゲーム実況では、必ずしも「ボケ/ツッコミ」の関係は成立しない。飯田は、TAS (Tool Assisted Speedrun) や RTA について触れ、そうした動画では「ボケ/ツッコミ」の関係が成立しないことを認めている。とくに、E-Sports であれば、その緊迫した状況を味わうことができるということに魅力あるだろう。すなわち、バラエティ番組のような「ボケ/ツッコミ」という関係ではなく、より「シリアス」な「ドラマ」という

ゲーム実況スタイルが盛り上がっていることには注意する必要がある。

最後の「タレント型」における「タレント」がどのようなものなのかは、記事では明確にされていないが、このタイプは「実況プレイヤー自体の個性を生かすタイプで、プレイ中のリアクションや独特のツッコミ、声のよさなどが人気のポイントとなる」(ファミ通.com 2013)とされている。ただし、「タレント型」にもいくつかの種類があることには注意する必要があるだろう。このイベントが開催された時点では、そうした事例は少ないため、想定されたものとは異なる可能性はあるが、近年ではテレビ等のマスメディアで活躍する芸能人、タレント、お笑い芸人などもゲーム実況をはじめめるケースが目立つ。たとえば、タレントの本田翼や、お笑い芸人の狩野英孝や、板倉俊之、品川祐などが近年ではゲーム実況生放送に参入している。このように、もともとタレント活動をしている者が、ゲーム実況をはじめた場合は、まぎれもなくタレント型と言ってよいだろう。また、記事では再生数などがある程度多い実況動画を念頭においているように思われる。

その一方で、ゲーム実況者はある意味で「タレント化」とすると捉えることもできる。この記事の時点(2013年11月)では、まだそうした前例は少なかったものの、近年ではゲーム実況という枠を超えて、まさしくタレントのような活動を兼任するというケースが増えている。もともと、「タレント型」としてゲーム実況を通して地位を確立し、実際に「タレント化」という構造がそこには見て取れる。

しかし、タレントが「なにか」をすることに意味があるのだとすれば、それはゲームである必然性はない。タレントの人柄や個性、あるいは反応が見たいというだけなのであれば、ゲーム以外のメディアを用いて動画化や放送をしてもよいだろう。つまり、ゲーム実況というジャンルである必要がある。このことについては、次節において確認する。

4 ゲーム実況である必要性——インタラクティブの重要性

ここまで本稿ではゲーム実況動画の分類について述べてきた。本節では、そこで問題となってくる「ゲーム」の実況動画である必然性について論じていく。

デジタルゲームの本質をめぐっては、哲学的に様々な論究がなされてきた。本稿ではそうした点について深くは踏み込まないが、そうした議論においてはビデオゲーム(あるいはデジタルゲーム)の本質的な要素の一つが、「インタラクティブ」であるとされている。

ビデオゲームは、ボタンを押せば反応が（ディスプレイなどに対して）返ってくる。こうした要素こそが、重要な要素の一つとされてきた。

サレンとジーマーマンは、ゲームのインタラクティブ性を、「ゲームならではの性質」としたうえで議論を進めている (Salen and Zimmerman 2011)。

また松永伸司は、ビデオゲームにおけるインタラクティブ性は特有のものであり、芸術的焦点の一つであると述べている (松永 2018)。そのうえで松永はゲーム以外にもインタラクティブな要素があるものとして、生放送で視聴者の意見などを応募して反映、受け答えをするようなラジオやテレビを例に挙げている。

ゲーム実況でも、当然ながら実況者はこうしたインタラクティブの要素をプレイヤーとして享受している。その一方で、視聴者はどうであろうか。視聴者は、当然ながらボタン操作をするわけではない。そのため、ゲームの画面を視聴することはあっても、ゲームをプレイしているわけではないため、ゲームにおけるインタラクティブの要素の外にある。ただし、それはゲームと視聴者の関係である。ゲーム実況の生放送において、一部の能動的な視聴者は、コメントをする。視聴者は、コメントをすることによって、配信者とある種の「つながり」を持つ。すなわち視聴者はコメントを通じて配信者とインタラクティブな関係になりうる。そのようにして、視聴者のコメントは、配信の一部になる。また、アドバイスのようなコメントであれば、それがゲームへ影響を与えることもあるだろう。すなわち、視聴者はコメントを通して配信者との間においてインタラクティブな経験をし、時にはコメントと配信者を通してゲームとインタラクティブな関係になりうるのである。コメントをすること、そしてそのコメントが読まれるということに対して視聴者は喜びを覚える。また、それはコメントを読まれたことと同時に配信に対して貢献ができた喜びでもあるだろう。こうした貢献はアイドルから視線やサインをもらう喜びに近いかもしれない (濱野 2014)。

そうした事例を表す例として、Twitch の「ウォッチパーティー」という機能を紹介しよう。これは、Amazon Prime にある映像を、Twitch 上で配信者とともに視聴することができるサービスである。ウォッチパーティーを用いた配信では、配信者が、映像作品に対して様々なコメントを放送上ですることになる。もちろん、視聴者もまたコメントをすることができるだろう。ウォッチパーティーをする配信者の前提として、すでにある程度の人気がある（換言すれば「タレント化」した）配信者が行うことが多い。そのため、視聴者は、その配信者の観点に対して、一定の理解がある状態であると言える。配信者の観点が、映画等の作品

を通して視聴者に伝えられる。視聴者は、好きな配信者の観点をより知ることができる。

しかしながら、こうしたサービスを利用して映画評論家がゲーム実況配信者になるようなケースは現状、筆者の知る限りは見当たらない。金田淳子は、ゲーム実況が流行っている——とりわけ「テレビ実況」ではなく「ゲーム実況」である——理由について述べている (金田 2009)。金田は、ゲームをプレイする者と同様に、視聴している者にもゲームをしている経験を認める立場をとっている。そのうえで、ゲームのインタラクティブ性に注目し、そこにゲームのメディアとしての本質を見出す。続けて、金田は以下のように述べている。

同じソフトであっても、ひとつひとつのゲームプレイがそれぞれ一回性のもの、別の物語として立ち上がってくる。ゲームはこのような特性は、ゲーマーにとっては経験的に感知されていたであろうが、ゲーム実況が現在のよう流行に至るための物質的な基盤をなしていると言つてよい。(金田 2009, 188)

すなわち、金田によれば他のプレイヤーがゲームをプレイしている様子というものは、各プレイヤーによって異なる。そのため、同じゲームであってもプレイヤーが異なれば、それはまったく違う経験になりうる。金田はこれを「同じゲームだけど、別の物語だから」(金田 2009, 188)とまとめている。そして、こうした構造は、ある種の批評性があるとも指摘している。つまり、実況者の観点、ゲームを再構成する力などが重要であるということになるだろう。こうした点に関しては、難波も以下のように述べている。

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／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 (難波 2020, 119)

このような指摘を踏まえて考えるのなら、やはり実況者の観点や、プレイヤーのあり方が重要であり、視聴者はそこに共感、あるいは関心をもって視聴するという構造が見て取れるのではないだろうか。

くわえて、ゲームがインタラクティブなメディアであることが関係しているとも考えることもできる。当然

ながら、映画は、受動的に映像を視聴するメディアであると言える。映画を視聴する際に、視聴者は映画の行く末を変えることはできない。他方で、ゲームはプレイヤーである配信者が起こした行動によって、結果が異なってくる。それに対して、配信者が反応を示し、ゲームは進行する。一方、映画の場合であれば配信者自身は、リアクションをすることしかできない。インタラクティブなメディアであるゲームであるからこそ、実況者が生きてくると考えることができるだろう。

こうした点を踏まえて、次節ではゲーム実況生放送の共同体について考えていきたい。

5 ゲーム実況生放送という共同体と「成長物語」としてのゲーム実況

ゲーム実況の生放送では、時には10万人を超える視聴者が集まる。しかし重要なのは、そうした放送自体がある種のコミュニティであるということである。ゲーム実況の原体験について、池谷勇人は以下のように語る。

「ゲーム実況」自体は、インターネットを中心に展開されている。しかしながら、その原体験を、子供時代に友人のプレイを見る経験にあり、その延長として、インターネットを通じた生配信というものがある、という考えもある。(池谷 2009)

なるほど、確かに幼少期におけるプレイを見るという経験の延長線上に、ゲーム実況生放送を置くことはできるだろう⁵。それは、先に紹介したコメントを読まれるということによって、配信者への貢献がなされたという感覚とも近い。すなわち、配信者と視聴者の距離が、他のメディアと比較した際、ひじょうに近いという特徴がある。友達でいようとするために有料のチャンネル会員を登録するという構造があるという指摘もあり、ゲーム実況における視聴者と配信者(実況者)の距離の近さの重要性を確認できる(橋川 2018)。そのようにして考えるならば、「教える / 教わる」という関係になりがちな「批評」という形態ではなく、ゲーム実況である必要性が見えてくるだろう。

また、コミュニティは当然、配信者が人を集めるようになるにつれて大きくなりうる。それはつま

り、視聴者を多く獲得するということを意味する。それでは、なぜそこまで人が集まるのだろうか。

ゲーム実況者の加藤純一は、以下のように語る。

僕、生放送にけっこう人がいっぱい来てくれる方だと思うんですけど、マイナスが大きければ大きいほど、プラスも大きくなるじゃないですか。「上手いプレイを見せよう」という人は多いし、僕もできればそうしたいんですけど、「こいつどうなってんだよ」っていう下手くそなところから、「よくやった!」というところに持っていくほうが好きなので。だから、悪いところも全部見てほしいんですよ。(橋川 2020)

この発言は示唆に富んでいる。まず、ゲームにおける「下手なプレイ」は、E-Sportsなどの対極に位置付けることができるだろう。そして、「下手なプレイ」というものは、他のスポーツ競技等では一部の例外を除いてマスメディア等では、通常なかなか見ることができない。換言すれば、「下手なプレイ」を楽しみながら見ることができるのはゲーム実況の一つの特徴とも言えるだろう。

ところで、Twitchの登録ユーザーは、試聴時間やサブスクリプションサービスへの加入などによって、試聴ポイントを得ることができる。そして、そうしたポイントは「チャンネル予想ポイント」というシステムにおいて活用できる。このシステムは、たとえば「この試合に勝つことができるか」というようなお題を配信者側が設定し、ユーザーがそれに対する予想を行う。ユーザーは、所持しているポイントを好きなだけ投入することができる。予想の結果は、そのポイントに応じて配分される、いわゆる「賭け事」のようなシステムだ⁶。

こうして得られたポイントは、何かしらの特典と交換することができる。特典は、コメントを強調表示する権利や、コメントをする際のスタンプの解放などが一般的である。コメントを強調表示することができる機能を、ポイントを支払って獲得できるという点においては、先に述べたように、コメントを認知されることを目指す視聴者が多いこ

⁵ 加藤裕康は、ゲーム実況はインターネット上のものと思われがちだが、ゲームセンターの場においてゲーム実況が展開されていたことを指摘している(加藤 2017)。

⁶ Twitch. 「チャンネル予想」(<https://help.twitch.tv/s/article/channel-points-predictions>, [参照 2022-10-30])。]

との証左とも言えるだろう⁷。

また、Twitchのポイント、配信者とゲームをする権利、あるいはグッズと交換することができるという場合もある⁸。この機能を通して、視聴者は応援、あるいは失敗を期待しながら、配信を試聴することができる。こうした試聴態度は、タレントを応援する形態であるだろう。このような実践は、特定のゲームを極めた者であれば、そもそも予想に偏りが出てしまい「賭け」にならないかもしれない。

また、加藤が述べているように、上手くなる過程を見せる、というのも生放送の醍醐味ではある。動画であれば、そうした過程がカットされるが、生放送の場合はその全てをリアルタイムで視聴することができる。そのような、成長過程を見届け、時には応援する、という構造が、ゲーム実況生放送にはあるのではないだろうか。こうした「成長」もまた、重要な要素である。

友人がゲームをプレイし、その友人が上達するのであれば、応援したくなる、という考えもあるだろう。西兼志はアイドルやタレントについて論じるなかで、重要な要素の一つが「成長物語」であると述べている。西はAKB48を例にとり、「成長のドキュメンタリー」が重要であるとしている(西2017)。ゲームでも同様のことが言えるのではないだろうか。ゲーム内のレベルアップという概念もあるが、プレイヤースキルの向上というものもある。そうしたなかで、ゲーム実況生放送であれば、まさしくこの「成長の過程」をリアルタイムで見ることができる。くわえて、時にはコメントが反映され、視聴者自身が成長に加担することができる。また視聴者自身もゲームへ対する理解度が高まるということもあるだろう。

そのようにして考えると、ゲーム実況生放送には多重的な成長を見届けるという構造がある。

第一に、ゲーム内の成長である。これは、ゲームのキャラクターのレベルアップや、ランクが上がることを意味する。あるいは、ゲームの進行度と換言することも可能であろう。

第二に、プレイヤー(実況者)のプレイスキルの向上である。初見プレイであれば、当然どのような

ゲームであっても進行にともなっている程度のプレイスキルが向上する。またFPSのようなゲームの場合でも、ある程度の技術向上は見込めるだろう。くわえて、制限プレイのようなゲーム実況であれば、その制限ならではの技術が向上する。あるいは、ゲームへの理解度が上がるということもあるかもしれない。視聴者は、そうしたゲームスキルの向上をリアルタイムで見届け、時に視聴者自身のゲーム理解度が配信者とともに向上することにもなるだろう。

そして第三に、ストリーマー、あるいは当該放送の成長である。これは、中長期的な観点である。もともと、ある程度の知名度をもってゲーム実況に参入する例を除いて、基本的にゲーム実況者は知名度のない状態からキャリアをスタートすることになる。そうした配信者が、多くの視聴者や登録者数を集めるようになり、「タレント化」していく過程を、視聴者は楽しむことができる。知名度をある程度もった状態でその配信者を知ったとしても、どこまでその配信コミュニティが大きくなるのかを期待しながら楽しむことができる。もちろん、「友人感覚」の配信者が大きくなることを寂しく思う視聴者もなかにはいる一方で、アイドルのように配信者を「推す」視聴者もいる⁹。そして、いわゆる、「古参/新参」のようなかたちで、コミュニティ内でも階層ができることは想定される。

6 おわりに

以上、本稿ではこれまで、ゲーム実況生放送に対する言及を整理しながら、多様な角度から検討してきた。

ゲーム実況は動画と生放送とに大別できるが、そのどちらも視聴者は重要な存在となる。生放送では、視聴者のコメントがリアルタイムで反映されるため、プレイヤーである配信者と視聴者が一体となりやすい。また、ゲーム実況はインタラクティブな要素が強いため、配信者の観点や個性が発揮されやすく、またそれを視聴者も見出しやすい。

そのようにして人気となった配信者はいずれにしても、ある種「タレント化」する。しかし、「タレント化」する過程においては、ゲームという配信者の個

⁷ なお、YouTubeにもスーパーチャットと呼ばれる金銭を配信者へ送ることによってメッセージが強調表示することができる機能がある。

⁸ 先に紹介した「幕末志士」のTwitchチャンネル(https://www.twitch.tv/bakumatsu_shishi, [参照 2022-10-31])ではポイントとグッズを交換することができる。/

⁹ こうした現象についてはバーチャルユーチューバー(通称、V-Tuber)などにおいて顕著にみられ、なかには事務所ごと推す「箱推し」のような形態で応援するファンもいる。V-Tuberに関してはユリイカ(2018)を参照。

性や人格、あるいは配信者の観点をより見出すことができるインタラクティブなメディアである必要性がある。そして、視聴者はゲームを通して、配信者のコミュニティがゲームの進捗度と同様に、大きくなる過程を、換言すれば「成長物語」を見ることができる。そうした中長期的な点があるからこそ、ゲーム実況生配信は人気を博していると考えられることができるだろう。もちろん、本稿が明らかにした以外にも、ゲーム実況生放送が人気を博している理由はあるだろう。また、海外ではまた違った構造となる可能性もある。それらは今後の課題としたい。

ゲーム実況があらわれはじめた当初は、著作権の関係などもあって、アンダーグラウンドなものとして扱われていた。そのため、ゲーム実況者の多くは本名や顔だしをしない、という暗黙の了解があった。また、ゲーム実況というジャンルはあくまでも、一部の個人の趣味においてなされるものであり、そこに視聴者がつく、という構造であった。しかし近年では、ゲーム会社も一部のゲームを除いてゲーム実況をされることを公認している場合が多い。くわえて、場合によっては企業の側から、ゲーム実況者へプロモーションの依頼をすることもある。このように「プロゲーマー」や「ストリーマー」という職業が確立している現状にある。すなわち、ゲーム実況の生放送は、視聴者とコミュニティの拡大によって認知され、アンダーグラウンドなものから公のものになった。ゲーム実況は、ゲームを語るうえで欠かすことのできないこれまでにない特殊な形態の文化になったのである。

参考文献

- ゲーム実況愛好家編. つもる話もあるけれど、とりあえずみんなゲーム実況みようぜ!. ハーヴェスト出版, 2011.
- 『ゲーム実況の中の人』の中の人編. ゲーム実況の中の人: 実況者 30 組くらい (?) 紹介してみた. P HP 研究所, 2012.
- 橋川良寛. “「幕末志士」10 周年記念のコラボカフェが展開 異色のゲーム実況コンビが愛され続ける理由は?”. リアルサウンドテック. 2018. https://realsound.jp/tech/2018/11/post-272723_2.html, (参照 2022-10-22).
- . ゲーム実況者・加藤純一×もこう対談 「ゲーム実況中なら死んでもいい」. “リアルサウンドテック” 2020. <https://realsound.jp/tech/2020/03/post-519871.html>, (参照 2022-10-30).
- 濱野智史. “男性アイドルからレスをもらってみた”. ユリイカ. 青土社, 2014, 46(10), p. 221–225.
- 池谷勇人. “ゲームも今や「ネットで見る」時代に?: 動画共有サイトで広がる「実況プレイ」の波”. ねとらぼ. 2009. <https://nlab.itmedia.co.jp/games/articles/0901/28/news110.html>, (参照 2022-10-30).
- 飯田一史. “「ゲーム実況って何?」とか「何がおもしろいの?」とか言ってる時代遅れのお前らに、バカでもわかるように解説してやるよ”. ビジュアルコミュニケーション: 動画時代の文化批評. 限界研編. 南雲堂, 2015, p. 357–390.
- 金田淳子. “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”. ユリイカ. 青土社, 2009, 41(4), p. 184–190.
- 加藤裕康. “ゲーム実況イベント: ゲームセンターにおける実況の成立を手がかりに”. 現代メディア・イベント論: パブリックビューイングからゲーム実況まで. 飯田豊, 立石祥子編. 勁草社, 2017. p. 109–151.
- 松永伸司. ビデオゲームの美学. 慶應大学出版, 2018.
- メソマ. 【最新版】YouTube ライブ最大同時接続数(同接)ランキング歴代まとめ【加藤純一・コムドット・コレコレ・桐生ココ等】. mesomablog. 2023. <https://mesomablog.com/325.html>, (参照 2023-01-26).
- 難波優輝. ゲームプレイ/ヤの美学: プレイ、プレイヤ、ペルソナ. REPLAYING JAPAN. 2020, 2, p. 111–121.
- 西兼志. アイドル/メディア論講義. 東京大学版. 2017.
- 乙一. “ゲーム実況その後.” つもる話もあるけれど、とりあえずみんなゲーム実況みようぜ!. ゲーム実況愛好家編. ハーヴェスト出版, 2011. p. 138–148.
- Salen, Katie and Eric Zimmerman. ルールズ・オブ・プレイ: ゲームデザインの基礎 上. 山本貴光訳. ソフトバンククリエイティブ, 2011. 原書名 *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, 2004.
- 山崎裕行. “クリエイター化するプレイヤー: 「プレイヤー空間」から派生したゲーム実況動画を考察する”. メディア文化論: 想像力の現在. 遠藤秀樹, 松本健太郎, 江藤茂博編. ナカニシヤ出版, 2017. p. 159–174.
- ファミ通.com. “黒川塾 (十参)” 開催 “ゲーム実況” の登場でゲームは遊ぶものから見るものに変化したのか?. ファミ通.com. 2013. <https://www.famitsu.com/news/201311/02042658.html>, (参照 2022-10-31).
- ユリイカ: 特集バーチャル YouTuber. 青土社, 2018, 50(9).