

# 動画投稿サイト・ライブ配信サイトでの ゲームを見る行為の視聴者視点からの分析 —視聴者の習慣とコメント機能からのアプローチ—

宮崎慶太

## 要 旨

本論文の目的は動画投稿サイト・ライブ配信サイトでの他人がゲームをプレイする動画を見る行為の発生と普及に関して視聴者視点からの分析をすることである。本論文は、これらのサイト誕生以前にゲームを見る行為があったのか否か、また、これらのサイトの機能がこの行為の普及を促したのか否かについて注目して動画投稿サイト・ライブ配信サイトでゲームを見る視聴者の傾向を解明していく。

第1章では動画サイト内でのゲームを見る行為の現状と歴史について分析し、本論文の導入部分のような役割を持った章にする。第1節では動画投稿サイト・ライブ動画配信サイトがどのようなものかについて2次データを基に説明する。そして、第2節では動画投稿サイト・ライブ配信サイトの歴史を調べることで、ゲーム配信、ゲーム動画がいつ、どこで、どのようにして生まれたかを明らかにしていく。第3節では各動画サイトの特徴について分析をする。そこで、どのような動画サイトの機能が視聴者に影響を与えているかを調べる。第4節ではニコニコ動画で人気のあるゲーム動画の変遷を分析することでゲーム動画の現状を調べる。

第2章では過去の動画サイト以外でゲームを見る習慣とニコニコ動画のコメント機能について分析する。そして、この分析を基に仮説を立てる章である。第1節ではゲームイベントやテレビ番組を基に過去の動画サイト以外でゲームを見る行為に関して分析し、過去の動画サイト以外でゲームを見る習慣と動画サイト内でゲームを見る行為に関する仮説を立てる。第2節では濱野智史の文献を基にニコニコ動画のようなコメント機能が動画サイトの視聴者に影響を与えていることを明らかにし、ニコニコ動画のようなコメント機能と動画サイトでゲームを見る行為に関する仮説を立てる。

第3章では、第2章で挙げた仮説を検証する。まず、調査方法について述べた上で、調査結果を紹介する。その上でその調査方法で仮説が支持されたのかを示す。なぜそのような調査結果になったかについて言及し、仮説を相関分析と回帰分析で検証をする。

第4章では、第3章の結果を基に動画投稿サイト・ライブ配信サイトでゲームを見る行為とこの行為の普及について考察する。その上で、本論文の貢献を挙げる。そして、この調査結果を踏まえて本論文の問題点を述べる。