

2017 年度 卒 業 論 文

野球ゲームにおける
現実の中継を参照した実況解説内容に関する研究

指導教員：渡辺 大地 准教授

メディア学部 ゲームサイエンス プロジェクト
学籍番号 M0114464
横田 宏人

2018 年 3 月

2017年度 卒業論文概要

論文題目

野球ゲームにおける
現実の中継を参照した実況解説内容に関する研究

メディア学部

学籍番号：M0114464

氏名

横田 宏人

指導
教員

渡辺 大地 准教授

キーワード

野球ゲーム, 実況解説, スポーツ中継, マスメディア, プロ野球

現代の情報社会に存在するメディアの中でスポーツ中継が存在する。スポーツが好きな人にとって、スポーツ中継は簡単な消費法として人気である。その中の野球中継にて「実況解説」は欠かせないものとなっている。野球をテーマにしたゲームはいくつか存在し、その中でも野球中継が実装されているゲームはいくつか存在する。野球ゲームで実装されている実況解説は「ピッチャー第一球、投げました、打った、三遊間を抜けていく、ヒットになります」といった、起きた事実を淡々と説明するものが多く、テレビ、ラジオ中継のような内容と比べると少し味気なく感じてしまう。テレビ中継を視聴している際に生まれる感動がほとんど存在しない原因として「野球ゲーム内の実況解説は起きている事実を淡々と述べるものが多い。」「選手やチームのデータ、思い、予測などの物語が存在しない。」「情報量が少ない。」の3点が理由だと考察した。本研究でスポーツ中継を構成する要素を「物語の要素」と定義した。しかし、「物語の要素」を増やすことによって、ゲームの情報として「物語の要素」はプレイヤーに対して余分な情報だと感じてしまうのではないかという点を踏まえ、本研究では「野球ゲーム内で「物語の要素」の内容の追加は強い印象を残すことができる。」「野球ゲームに「物語の要素」の追加は余分とは感じない。」の2点を仮設として設定し検証を行った。その結果、野球ゲームに「物語の要素」の追加は強い印象が残ることが判明し、野球ゲームに「物語の要素」の追加は余分と感じるという結果になった。

目次

第1章	はじめに	1
1.1	本研究目的と背景	1
1.2	論文構成	4
第2章	野球におけるスポーツ中継とゲーム内中継	5
2.1	スポーツ中継の特徴	5
2.2	視聴者が試合を見て抱く思惑	6
2.3	スポーツ実況解説を構成する要素	7
2.4	野球ゲームに実装されている実況解説の特徴	7
2.5	テレビのスポーツ実況解説内容の特徴	10
2.6	野球ゲーム内実況解説とスポーツ中継の差異	12
第3章	検証と評価の分析	15
3.1	検証システム	15
3.2	検証内容	16
3.3	本研究で用意する実況解説内容	16
3.4	検証手法	20
3.5	アンケート項目	20
3.6	アンケートの結果	20
3.7	アンケート結果の分析	24
第4章	まとめ	26
	謝辞	27
	参考文献	28
	Appendix	31

目 次

1.1	スポーツ中継の構成	3
2.1	発話内容によるカテゴリーの分類	6
2.2	過去 5 年間の野球ゲーム実況内容の調査	8
2.3	野球ゲーム内中継とテレビ中継の実況内容の比較	13
3.1	検証システム画面の字幕表示	16
3.2	問 1 の回答	21
3.3	問 2 で本研究の映像を選んだ方の回答	21
3.4	問 3 の回答	22
3.5	問 4 の回答	23
3.6	問 5 の回答	23
3.7	問 6 の回答	24

第 1 章

はじめに

1.1 本研究目的と背景

現代の情報社会において、テレビ中継等のメディアは欠かせないものとなっている。そのメディアの中でスポーツ中継が存在する。スポーツが好きな人にとって、スポーツ中継は簡単な消費法として人気である。1920年代から進化と発展を遂げてきた「スポーツ中継」というメディアだが、「見るスポーツ」としての消費法、価値について調査をしてきた。2016年「週刊高世帯視聴率番組10.2016年バックナンバー」[1]のデータでは、8月6日から行われた「リオデジャネイロオリンピック」関連の平均視聴率が約20%である。近年、スポーツゲームにもスポーツ中継に存在する実況解説を模した音声を実装しているものが多く存在する。その中の野球中継にて「実況解説」は欠かせないものとなっている。その中でも野球中継が実装されているゲームはいくつか存在する。野球ゲームで実装されている実況解説は「ピッチャー第一球、投げました、打った、三遊間を抜けていく、ヒットになります」といった、起きた事実を淡々と説明するものが多く、テレビ、ラジオ中継のような内容と比べると少し味気ないものとなっている。スポーツゲームに実装されている実況解説の内容にはテレビ中継を視聴している際に生まれる感動がほとんど存在しない原因として、以下の3点に着目した。

- 野球ゲーム内の実況解説は起きている事実を淡々と述べるものが多い.
- 選手やチームのデータ、思い、予測などの物語が存在しない.
- 情報量が少ない

スポーツ中継にはヤラセが一切存在しない、スポーツ中継にはこれから起きることがわからない「予測不可能」な点があり、そこからドラマが生まれる。その物語の魅力に人々は興味を持ちスポーツ中継を視聴する。深澤 [2] は、「予測不可能性は様々な物語と結びつく。試合前にはデータや選手個人の『思い』をつづることによって勝敗を予測したり、試合後には勝負を分けたものが何であったのかを選手の心理や戦術を分析することによって明らかにしようとする。」と述べている。この状況で生まれる物語に中継の価値が存在すると筆者は考察する。清水 [3] が全国高校野球で生まれる試合展開を物語としてとらえた研究が存在し、高校球児達の「高校野球にかけた思い」「高校生の若々しさ」を強調している。また、阿部 [4] は、スポーツが引き起こす感動は物語性に起因するのだと述べ、スポーツには、「栄光→挫折→努力→再起」というサイクルが存在することを言及している。深澤ら [5] は「実況アナウンサーは、試合の最中は眼前で繰り広げられるプレーを克明に追う。しかし、実況アナウンスを注意深く聞いていると、選手の動きや監督の采配を意味づけ、評価しながら、勝敗を予測していることに気がつく。つまり、実況アナウンサーは『筋書きのないドラマ』の『筋書き』をあえて描き、視聴者に勝ち負けにつながる物語を提供している」と述べている。このことから中継を通して実況者達は視聴者達に感動が生まれる物語を提供していることがわかる。しかし現在のスポーツゲームには物語を提供している実況解説は現在存在しない。

山本 [6] はスポーツ中継のアナウンサーの仕事のフェイズを 5 点挙げている。

- (1) 実況
- (2) 分析
- (3) 会話

(4) 過去の情報の伝達

(5) 展開の予測

以上の5点のフェイズが存在する.

(1) の実況とは, 試合展開を説明するアナウンスのことである. 本研究でとりあげる野球の実況を例えにだすと, 「ピッチャー第一球を投げました.」「大きな当たり. 打球はセンター方向へ伸びていく!」「そのまま入りました! ホームラン!」といった切り替わる状況を逐一説明していくアナウンスを指す. そしてスポーツの試合には展開がなかなか変わらない, 試合が止まる時間が存在する. その時に実況以外の (2) から (5) のフェイズに変わっていく.(2) の分析とは, これまでの試合展開, 選手のプレイを分析するアナウンスである.(3) の会話とは, 解説者やリポーターとのやりとりである.(4) の過去の情報の伝達とは, 選手やチームの過去のデータや資料を伝達するアナウンスである.(5) の展開の予測とは, これからの試合展開について予測するアナウンスである.(2)~(5) のフェイズの際に重要になってくるのが過去の資料である.(2)~(5) をアナウンスする際には過去の資料無しではしゃべることがほとんど無くなり (1) の実況しかすることが無くなってしまう. 本研究では (2) ~ (5) の仕事フェイズ4つを「物語の要素」と定義する.

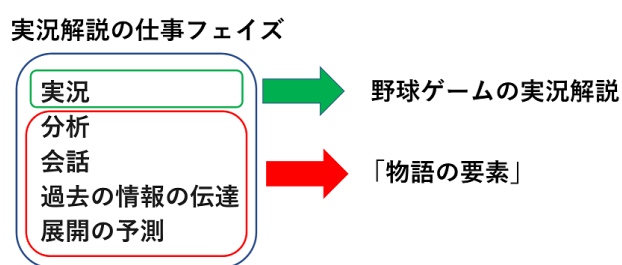


図 1.1 スポーツ中継の構成

ゲーム内実況では「実況」が主な内容となっており, 過去と未来についての情報がほとんど存在しない. そのため, 全体的に情報量が少なめになっている. 一方スポーツ中継では, 仕事フェイズ5つがバランス良く組み込まれており, 同じ時間でも情報量が多く感じ取れる.

しかし、「物語の要素」の情報を増やすことによって、ゲームの情報として「物語の要素」はプレイヤーに対して余分な情報だと感じてしまうのではないかという点を踏まえ、本研究では以下の2点を仮設と設定し、検証を行った。

- 野球ゲーム内で「物語の要素」の内容の追加は強い印象を残すことができる。
- 野球ゲームに「物語の要素」の追加は余分とは感じない。

その結果、強い印象が残ることが判明し、野球ゲームに仕事フェイズの追加は余分とは感じるという結果になった。

1.2 論文構成

本論文は4章の全4章で構成する。2章では野球におけるスポーツ中継とゲーム内中継について、3章では検証と評価の分析について、4章ではまとめについて述べていく。

第 2 章

野球におけるスポーツ中継とゲーム内 中継

2.1 スポーツ中継の特徴

スポーツ中継は、進行形で行なわれているスポーツの試合の状況をメディアを使い、リアルタイム放送を実況者、解説者を用意して状況の説明、解説を行うことをさす。スポーツ中継が生まれた経緯について深澤 [7] は、「そもそもスポーツは身体行為であり、『する』ものである。ところが、近代スポーツにおいては、『する』人と『みる』人とが分離し、メディアの発達によって、さらに『みる』スポーツは発展を遂げることとなった」と述べている。人がスポーツを「みる」理由として、動機 [8][9]、態度 [10][11] に関する研究が行われている。「みる」スポーツが人気になった理由として、和田 [12] は「みる人の予測と実際のプレーとの一致、不一致が緊張感、満足感、歓喜、落胆などの感情を生起させ、楽しさの境地に導く」と述べている。試合の勝敗すら選手自体にもわからないスポーツを「みる」ことによってスポーツを簡単に楽しめる消費法が生まれたのである。2004 年のアテネオリンピック男子体操団体戦、日本代表が 28 年振りに王座奪還した出来事が、日本に大きな影響を与えた。その時実況をしていた NHK のアナウンサー刈屋富士雄の実況の中に、「体操ニッポン、

日はまた昇りました」という実況がある。日本が1996年アトランタオリンピック団体戦で10位を取った際に、「日本は沈んだ。もう昇らない」と言われた際に悔しさを覚え、次の金メダルを取った時のためにとっておいた実況であると述べている。28年の時を経て出てきたこの実況に印象が残っている人が多い。他にも刈谷は「伸身の新月面が描く放物線は、栄光への架け橋だ」という名言を残している [13]。伸身は体をまっすぐすることの指す。新月面は「後方抱え込み二回宙返り二回ひねり」の俗称である。この実況をした後、日本チームの主将だった米田功さんから、「ああ栄光への架け橋の」と言われるようになった。このような歴史的瞬間を迎える時、人々に強い印象を残す効果があることを物語っている。阿部 [14] はオリンピックなどの国際試合を放映する事で「健全ナショナリズム」という意識が生まれることを述べている。また、藤田 [15] は『『物語』とは人々の意識や共同体が共有している価値観に支えられているのであり、オーディエンスに『教訓』『喜び』『恐怖』『憐れみ』といった人生訓や感情をもたらすのである」と述べている。

2.2 視聴者が試合を見て抱く思惑

次にスポーツ中継を見る際に視聴者が試合についてどんな思惑を抱いているのかについてまとめていく。隅田ら [16] の研究でサッカーのスポーツ中継を視聴している時にどんな内容をきっかけに発話するかをカウントし、発話した内容が何なのかを集計したデータが図 2.1 である。

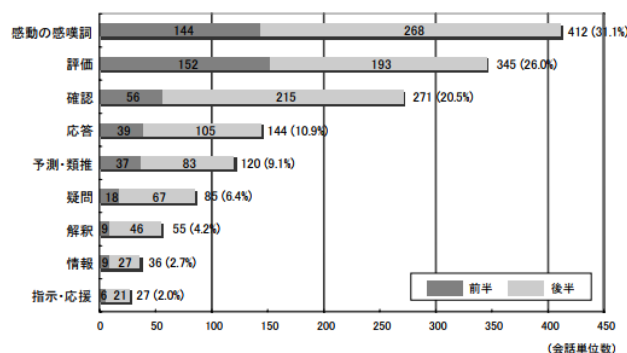


図 2.1 発話内容によるカテゴリーの分類

上記のデータによるともっとも発話した内容は「感動の感嘆詞」だった。例として「えー」、「お

お」、「あー」、「いやー」といったものであり、隅田らはこれらの発話が意味するところが何なのかを判断することは非常に困難であるが、それらの反応を生じさせるだけの刺激が視聴中にあったと言い換えることもできると述べている。このことからスポーツ中継に感動を生み出す効果があることがわかる。

2.3 スポーツ実況解説を構成する要素

スポーツ実況とは実況アナウンサーが行なわれている試合の状況を鮮明かつ正確に説明し、その実況に対して解説者がスポーツの専門的な知識を加えて説明するというスタイルが主流である。そのアナウンサーが語る実況がどのような要素で構成されているか、元 NHK エグゼクティブアナウンサー山本浩はスポーツを担当するアナウンサーのアナウンスメントパターンを 4 点挙げている。

1. 無機質で情感を排した声の質
2. 十分な音域, スピード, 抑揚, 表情
3. 明瞭な発音, 正確な共通アクセント, 理想的なイントネーション, 特定の部分を強調するプロミネンス
4. リズム感

以上の 4 点を状況によって使い分け、場面に適した言葉を選択している。岡田 [17] は、スポーツ中継の特徴として、「すでに準備してある原稿を朗読しているようなリズムカルな場面や活動の描写だけでなく、それ以外のさまざまなモードが並存している」と述べており実況以外にも仕事がある。

2.4 野球ゲームに実装されている実況解説の特徴

本研究では 1.1 節で述べたスポーツ中継のアナウンサーの仕事のフェイズ 5 点のうち (2) から (5) のフェイズの有無が克明に現れる野球を題材にする。現在リリースされている野球ゲームの中

に実況解説が収録されているものが存在する. 図の 2.2 は, 本研究で過去 5 年間でリリースされた「野球ゲームの本数」, 「実況が存在するゲームの本数」, 「イニングについて言及しているゲームの本数」, 「カウントを言及しているゲームの本数」, 「配球を言及しているゲームの本数」, 「打撃成績を言及しているゲームの本数」, 「選手のプロフィールを言及しているゲームの本数」, 「過去の試合成績を言及しているゲームの本数」を調査した.

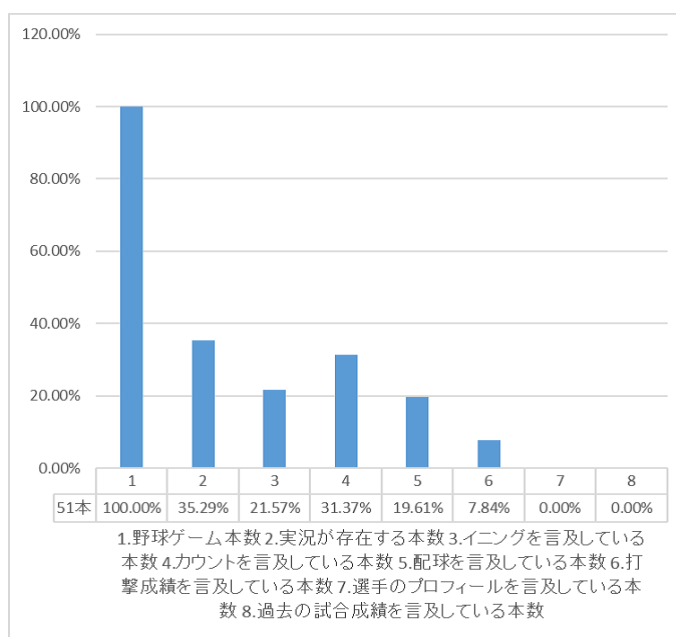


図 2.2 過去 5 年間の野球ゲーム実況内容の調査

「打撃成績について言及しているゲームの本数」が全体の 10 % 未満であり, 「選手のプロフィールについて言及しているゲームの本数」, 「過去の試合成績を言及しているゲームの本数」については 0 % であることが確認できる. さきほど挙げた 3 つの項目は 1.1 節で挙げた仕事のフェイズである (2)~(5) の内容に当たる. このデータを踏まえ, 現在リリースされている野球ゲームの実況解説内容と実在する試合のスポーツ中継の実況解説内容を比較していく. 試合展開と実況内容二つの項目に分け, 説明していく. 試合展開を 1 球毎に分け (第一球)~(第 n 球) とし, 1 球毎のジャッジが終わる際のタイミングと, 仕事フェイズ (1)~(5) までの内容に当たる文の末尾に (W1)~(W5) と記述していく. 「実況パワフルプロ野球 2016」 [18] 内の 1 打席の実況内容をパターン A とし, 内容

は以下の通りである.

パターン A

[試合展開] 6回表0アウト走者無し

(第一球) ストレート外角低め見送りボール

(第二球) フォーク内角低め見送りストライク

(第三球) チェンジアップ内角中央セカンドフライアウト

「ゲームはこれから後半6回に入ります.(W1) この(第一球) 回のトップバッターは田中.(W1) 第一打席はショートフライに倒れています.(W4) 投げた.(W1) フォークが決まってストライク(第二球).(W1) 第三球を投げました.(W1) 打った.(W1) 矢野落下点に入った.(W1) 取りました.(W1) これで1アウト(第三球).(W1)」

次に「プロ野球スピリッツ A」[19]内の1打席の実況内容をパターン B とし、内容は以下の通りである.

パターン B

[試合展開] 8回表0アウト走者無し

(第一球) 内角低めストレート見送りボール

(第二球) 中央低めチェンジアップ見送りボール

(第三球) 内角中央ストレート空振りストライク

(第四球) 中央ストレート空振りストライク

(第五球) 中央低めストレートレフト方向ファール

(第六球) 中央ストレートレフト方向ファール

(第七球) 外角高めストレート見送りボール

(第八球) 中央スライダースライトフライアウト

「ノーアウトランナー1塁.(W1) バッファローズ1点を追いかけます.(W1) バッターは伊藤.(W1) 低めこれは外れた.(W1)(第一球) フォーク球.(W1) ああ、外れました.(W1)(第二球) ボール球に思わずバットが出ました.(W1)(第三球) ど真ん中ですが、タイミングが合わなかったのでしょうか? (W2)(第四球) 2ボール2ストライクです.(W1) 打ちました! (W1) しかしこれはファール.(W1)(第五球) 打った! ファールボール.(W1)(第六球) 外に持っていきませんが入りません.(W1)(第七球) フルカウントになります.(W1) 打ちました.(W1) アウト.(W1) 1アウトです.(W1)(第八球)」

上記の実況解説内容を仕事フェイズ(1)~(5)の仕事のみ表記すると以下の通りである。

パターン A

(W1) → (W1) → (W4) → (W1) → (W1) → (W1) → (W1) → (W1) → (W1) → (W1)

パターン B

(W1) → (W1) → (W1) → (W1) → (W1) → (W1) → (W1) → (W2) → (W1) → (W1) →
(W1) → (W1) → (W1) → (W1) → (W1) → (W1) → (W1)

上記の内容から野球ゲームの実況内容は 1.1 節で述べたスポーツ中継のアナウンサーの仕事のフェイズ 5 点のうち (1) の内容については克明に実況されているが、(2) から (5) についての実況解説はほとんどされていないとわかる。

2.5 テレビのスポーツ実況解説内容の特徴

次にテレビのスポーツ中継についてみていく。本研究 2.4 節で調査した野球ゲームの調査の時は 1 打席の条件で調査していたが、実際のスポーツ中継の方は内容が多い為、第一球目から第四球目までを記述する。2016 年 9 月 16 日に行われた「プロ野球阪神タイガース 対 読売ジャイアンツ」(読売テレビ) 実況:尾山憲一アナウンサー, 解説:川藤幸三(阪神タイガース OB), 桑田真澄(読売ジャイアンツ OB) の中継映像を用いる。実況内容をパターン C とし、2.4 節と同じように試合展開を 1 球毎に分け(第一球)~(第 n 球) とし、1 球毎のジャッジが終わる際のタイミングと、(1)~(5) までの内容に当たる文の末尾に (W1)~(W5) 内容は以下の通りである。

パターン C

[試合展開] 3回裏1アウト走者一塁

(第一球) 内角高め見送りボール

(第二球) 外角中央見送りストライク

(第三球) 中央高め見送りボール

(第四球) 真ん中ファール

(第五球) 内角高めボール

(第六球) 内角中央変化球見送りストライクアウト. 一塁走者二塁へ盗塁アウト

尾山「今年の伝統の一戦.(W1) 今シーズン, タイガースはジャイアンツにこの本拠地「甲子園球場」で一勝もしていない状況.(W4)(第一球) 9敗1分けで迎えた今日の一戦.(W4) なんとかジャイアンツ戦で一勝するんだという若虎達の気迫がみなぎっています.(W5) ジャイアンツ (第二球) 先発高木勇人は2回4失点で3回のマウンドです.(W4) 放送の解説は両チームのOBです.(W1) タイガース一筋19年の川藤幸三さん, ジャイアンツ一筋21年の桑田真澄さんです.(W1) 川藤さん桑田さんどうぞよろしくお願いします」(W3)

川藤・桑田「よろしくお願いします」(W3)

尾山「前回の登板で5月29日以来の5勝目をあげた高木勇人ですが, 今日は桑田さん立ち上がりから非常に苦しんでいますね」(W3,W4)

桑田「そうですね.(W3) やはりあのボールはいいボールきてるんですけどね.(W2) コントロールですね.(W2) 真ん中周辺に集まっていますので, それを上手く阪神打線に打たれてるって感じですね.(W2)」

尾山「高木勇人, 小林せいじのバッテリー.(W1)(第三球) さあ川藤さん.(W3) 一方タイガースは若虎達が躍動しています.(W1,W3)」

川藤「やってきたかがあるね.(W3) 辛抱して辛抱して使い続けてきたらね, やっぱり育ってきますね.(W2)」

尾山「はい. というここまで序盤の伝統の一戦です.(W1) ゴメス打ってファールボール.(W1)(第四球)

上記の実況解説内容を (1)~(5) の仕事のみ表記すると以下の通りである。

パターン C

(W1) → (W4) → (W4) → (W5) → (W4) → (W1) → (W1) → (W3) → (W3) → (W3,W4) →
(W3) → (W2) → (W2) → (W2) → (W1) → (W3) → (W1,W3) → (W3) → (W2) → (W1)
→ (W1)

以上のように,2.4 節の野球ゲームの実況内容の調査と同じ条件である 1 打席だけでも内容の量がテレビ中継の方が圧倒的に多いことがわかる。また内容についても 1.1 節で言及した (1) の実況はもちろん,(2) の展開の分析,(3) の会話,(5) の展開の予測を解説者としている場面が存在することや,(4) の過去の情報の伝達を試合展開の隙間に挟んでいることがわかる。

2.6 野球ゲーム内実況解説とスポーツ中継の差異

2.4 節で調査した野球ゲームの実況解説内容と 2.5 節で調査したテレビの実況解説内容を比較したところ、「投げた. フォークが決まってストライク (第二球). 第三球を投げました. 打った. 矢野落点に入った. 取りました. これで 1 アウト (第三球).」と一球毎のジャッジを試合展開を逐一言及している点で, 野球ゲームの方は現在進行形で行なわれている試合のみの情報で実況を行なっているとわかる.2.4 節で調査したテレビ中継の実況解説内容は「今シーズン, タイガースはジャイアンツにこの本拠地『甲子園球場』で一勝もしていない状況.(第一球) 9 敗 1 分けで迎えた今日の一戦. なんとかジャイアンツ戦で一勝するんだという若虎達の気迫がみなぎっています。」などの実況内容から過去の成績について実況していることがわかる。また, 下記に記す実況解説内容を調査していくとこれから起きる展開, 未来についても実況していることがわかる。

尾山「タイガースの先発マウンドは3年目, サウスポーの岩貞です.(W4) 今シーズン 23 試合目の登板で7勝9敗,(W4) ジャイアンツ戦はここまで2戦1勝1完封を含んで, この試合が始まる前までの対戦防御率 0.56 です.(W4) 桑田さんジャイアンツにとっては難敵の一人ですね (W3)」

桑田「そうなんですよね.(W3) あまり苦手意識をつけたくないですからなんとか得点していきたいですよね.(W2)」

尾山「そうですね.(W3) ただ今日も3イニング得点が無いということで19イニングで先日の東京ドーム小林誠司のソロホームランの1点のみという状況になっています.(W4) ジャイアンツの江藤バッティングコーチですが, 岩貞に関して, 「やはりその腕の振りが非常に良いので低めのボール球に手が出てしまう. しっかりと見極めて高めに浮いてきたところを狙いたい」と話しています.(W4,W5)」

上記の実況解説内容を (1)~(5) の仕事のみ表記すると以下の通りである.

(W4) → (W4) → (W4) → (W3) → (W3) → (W2) → (W3) → (W4) → (W4,W5)

以上の内容から投手の特徴から対策方法などを分析し, 攻略する展開を実況していることがわかる. 図 2.3 は野球ゲーム内の中継とテレビ中継でどの時間の内容について言及しているか比較をした画像である.

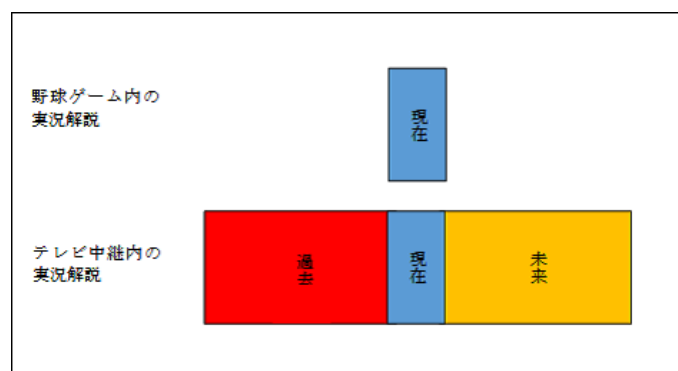


図 2.3 野球ゲーム内中継とテレビ中継の実況内容の比較

深澤 [7] は「スポーツ実況の『物語』には、『勝負の物語』と『共同体の物語』との二つが存在し,

実際のスポーツ中継においては両者が錯綜しながら語られていくことになる。『勝負の物語』における感動とは、スポーツそのものが持つ感動である。その感動に『共同体の物語』がシンクロしたときに感動は相乗効果でより多くの人を引きつけることになる」と言及していて、スポーツ実況には過去の戦績などを参照にしたこれからの試合展開を実況で視聴者への理解を促進させるフレームを作りあげる「勝負の物語」と社会を成り立たせる人達が共有する価値観を強化する効果を持つ「共同体の物語」が交叉する時に感動が生まれると言及されている。

第 3 章

検証と評価の分析

3.1 検証システム

実際のスポーツ中継の実況解説内容を野球ゲームに収録するため、本研究では既存の野球ゲームの映像を一部切り抜く。切り抜いた映像の試合展開に測した (1)~(5) を含む実況解説、実際のスポーツ中継の音声と背景音、筆者自らが実況内容を読み上げた声の 3 点を編集した音源と実況解説内容の字幕を流すシステムを開発した。また、ゲーム画面の下部分に字幕を表示するシステムと、映像の展開に合わせた (1)~(5) までの実況解説内容を 2.5 節で述べた実際のスポーツ中継の特徴を参考に作成した。図 3.1 は字幕を表示するシステムの画像である。開発するにあたって、Unity Technologies 社が開発したゲームエンジン Unity[20]、The Audacity Team が開発したデジタルオーディオエディタ Audacity[21] を使用した。



図 3.1 検証システム画面の字幕表示

3.2 検証内容

スポーツ中継に認識のある被験者 27 人には以下の手順で検証に参加してもらった。

検証の手順

- 手順 1:被験者に検証の内容詳細を解説する
- 手順 2:被験者に既存ゲームの実況内容が収録された映像を視聴してもらう
- 手順 3:被験者に本研究で用意した実況解説が収録されたの映像を視聴してもらう
- 手順 4:被験者にアンケートを答えてもらう

3.3 本研究で用意する実況解説内容

現在リリースされているゲームに実装されている (1) の内容を多く含んだ今までの実況解説の内容は以下の通りである。

既存のゲームの実況解説内容

[試合展開] 3回表0アウト走者一塁二塁

(第一球) 中央低め見送りストライク

(第二球) 真ん中ライト方向ファール

(第三級) 内角中央見送りボール

(第四球) 真ん中左中間ヒット二塁走者ホームイン.3対0

実況「ノーアウトランナー3塁1塁.(W1)」

実況「さぁタイガース得点圏にランナーを背負った場面です.(W1)」

解説「ここはきっちり抑えて次の回につなげていきたいですね(W2)」

実況「うーん、そうですねえ(W3)」

解説「まぁそしてこのバッターは強引に引っ張れる力がありますから、慎重に攻めたいですね(W2)」

実況「まずは見送り(W1)」

解説「初球からツーシームを投げてきましたね(W1)」

実況「うーんそうですか(W3)」

実況「さぁバッテリー、どう組み立ててくるのか(W1)」

実況「打ちました！痛烈な打球！(W1)」

実況「抜けましたファール.(W1) 入れていけば貴重な追加点というところでした.(W1)」

実況「内へズバツと投げ込んできました.(W1)」

実況「小宮山さん、ゲッツーを狙うにはどのような配球になりますか？(W2,W3)」

実況「真ん中打ちました！さぁどうだ！(W1)」

実況「ワンバウンドヒットになりました！(W1)」

実況「セカンドランナー3塁を周った！(W1)」

実況「セカンドランナーホームイン！(W1)」

実況「ジャイアンツ一点追加します！(W1)」

実況「レフト前へのタイムリーヒット！3対0！(W1)」

実況「タイガース3塁1塁のなおもピンチです(W1)」

実況「うーん抑えたかったんですがタイムリーが出て追加点を奪われています.(W1)」

解説「踏ん張っておきたい場面だったんですけどね.(W2)」

実況「この序盤戦、さらにリードを奪われます.(W1)」

上記の実況解説内容を(1)~(5)の仕事のみ表記すると以下の通りである.

既存のゲームの仕事フェイズの推移

(W1) → (W1) → (W2) → (W3) → (W2) → (W1) → (W1) → (W3) → (W1) → (W1)
→ (W1) → (W1) → (W1) → (W2,W3) → (W1) → (W1) → (W1) → (W1) → (W1) →
(W1) → (W1) → (W1) → (W2) → (W1)

次に本研究で用意した (1)~(5) までの内容が含まれた実況解説は以下の通りである。実況解説内容を作成する際に 2.5 節で述べたスポーツ中継の特徴は以下の点である。

- イニングの始まりは「過去の情報の伝達」から始まる。
- 展開が進むまでは「会話」, 「分析」, 「過去の情報の伝達」, 「展開の予測」を中心に中継が進む。
- 実況者は解説者に対して「過去の情報の伝達」から「分析」, 「展開の予測」の内容を引き出す「会話」をする。

本研究で用意した実況解説内容

[試合展開] 3回表0アウト走者一塁二塁

(第一球) 中央低め見送りストライク

(第二球) 真ん中ライト方向ファール

(第三球) 内角中央見送りボール

(第四球) 真ん中左中間ヒット二塁走者ホームイン.3対0

実況「ジャイアンツ打線はエース藤波を前に初回4番阿部の先制ホームランで2対0と差を広げています(W4)」

実況「3回の表,ランナー2塁1塁のチャンスを広げ,バッター4番の阿部.(W1)」

実況「藤波に対しては今日を含めて3試合,4打点2本塁打を挙げています(W4)」

実況「阿部は前回の甲子園でね川藤さん,4打数4安打というね.(W3,W4)」

解説「前回の時は,まあよう打ったねえ!(W3,W4)」

実況「そうですねえ(W3)」

実況「阿部,ライト方向に打ち上げてファール(W1)」

実況「あの一川藤さん.(W3)阿部がやはり戻ってきて4番に座ってチームを7連勝へとあつたんですけど,なんとなく落ち着いたなって印象もありますよね(W2,W3,W4)」

実況「阿部,藤波の30球目(W1)」

実況「風に乗って左中間に伸びていく!(W1)」

実況「落ちましたヒットになります!(W1)」

実況「セカンドランナー3塁を蹴っている!(W1)」

実況「セカンドランナーホームイン!(W1)」

実況「藤波の30球目をとらえてジャイアンツ3点差に広げました!(W1)」

解説「やっぱりねえ,チームのそれぞれの顔,柱になる奴が座れるかどうかでねえ,変わりますからねえ.(W2,W5)」

解説「やっぱりこの阿部が4番に座ればね,周りも認めてますからね.(W2,W5)」

実況「現在16年目37歳,2打席目タイムリーヒットを打った阿部.ジャイアンツ3点差のリードを切り広げています.(W1,W4)」

上記の実況解説内容を(1)~(5)の仕事のみ表記すると以下の通りである.

本研究で用意した実況解説内容の仕事フェイズの推移

(W4) → (W1) → (W4) → (W3,W4) → (W3,W4) → (W3) → (W1) → (W3) →
(W2,W3,W4) → (W1) → (W1) → (W1) → (W1) → (W1) → (W1) → (W1) → (W2,W5) →
(W2,W5) → (W1,W4)

3.4 検証手法

現在リリースされているゲームに実装されている (1) の内容を多く含んだこれまでの実況解説, 本研究で用意する野球ゲームの実況内容にて言及されていない「物語の要素」を含めた実況を作成した実況解説, それぞれ 2 つの実況内容を実装し, 野球ゲームの映像を視聴してもらう. その際にどちらが既存のゲーム実況解説, または本研究で提案する手法の実況解説なのか不明にするため, 本研究の手法が「映像 A」とし, 既存のゲームの手法を「映像 B」とした. 被験者には「映像 A」と「映像 B」の実況内容とだけ伝えた.

3.5 アンケート項目

検証で得たいデータは 2 つ存在し, 「野球ゲームの実況解説でどちらが印象に残ったか, またその理由」「野球ゲームの実況解説でどちらがゲームに向いていると感じたか, またその理由」である. 理由を知るうえで各項目に (W1)~(W5) の内容量が適量かどうかを判断できるように項目を設定した. また自由記述欄を設けて意見を求めた.

3.6 アンケートの結果

問 1「どちらの手法の実況解説が強く印象に残りましたか?」という質問に対して出た集計を円グラフにした結果を図 3.2 に示す. 本研究で用意した映像の方がわずかに割合が高かった.

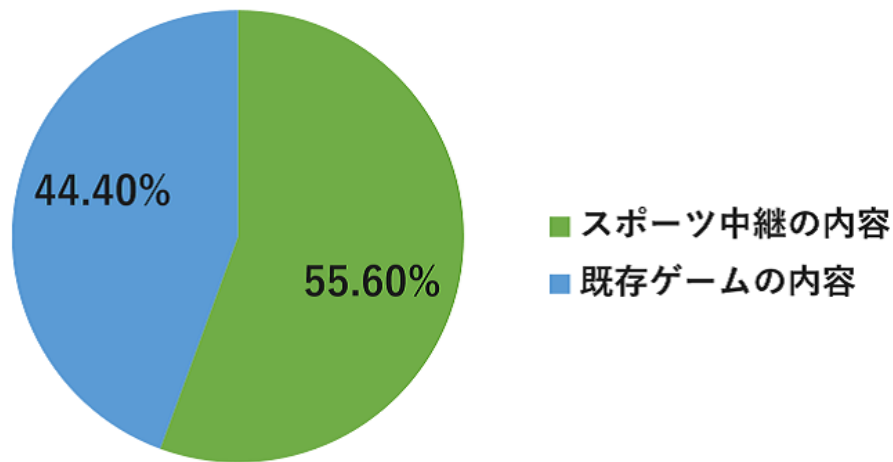


図 3.2 問 1 の回答

問 2 で「問 1 を選んだ理由として適切なものを選んでください」という質問の回答を図 3.3 に示す。既存のゲームの映像を選んだ理由では「試合展開のわかりやすさ」と「情報量のちょうど良さ」が多く選ばれていた。また「本研究の映像は既存ゲームの映像で喋っている試合展開より会話が多くて展開が説明不足だと感じました」と答えている被験者もいた。本研究の映像を選んだ理由では「試合展開の予測が適確だった」「選手の詳細を良く知れた」が多く選ばれていた。また「本研究の映像の方が実際の実況にも近く、素直に楽しむことが出来た。」と答えている被験者もいた。

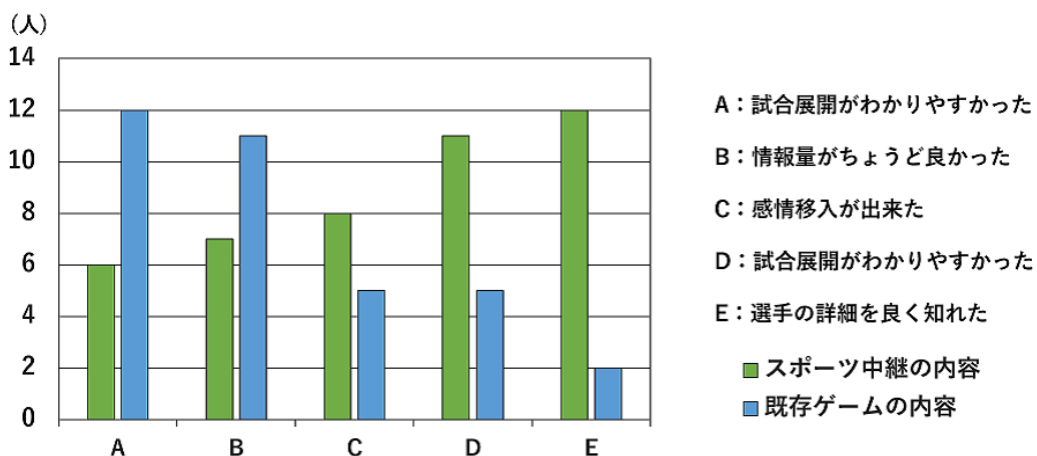


図 3.3 問 2 で本研究の映像を選んだ方の回答

問3で「問1で選ばなかった手法の選ばなかった理由として適切なものを選んでください」という質問の回答を図3.4に示す。本研究の手法を選らばなかった理由では「感情移入が出来なかった」「臨場感がなかった」が多く選ばれていた。既存のゲームの手法を選ばなかった理由では「情報量が少なかった」以外の理由が同じくらい選ばれていた。

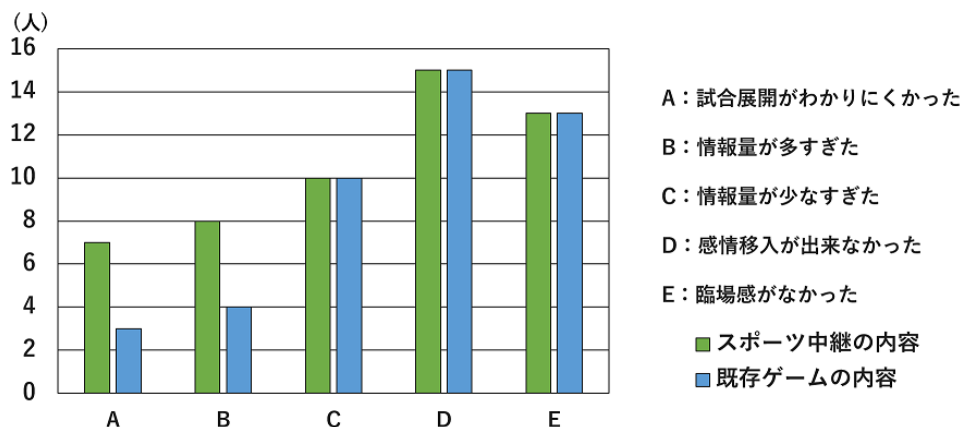


図 3.4 問 3 の回答

次に問4で「どちらの手法の実況解説が野球ゲームの実況解説に向いていると感じましたか？」という質問に対して集計を円グラフに示した結果を図3.5に示す。既存のゲームの手法の実況解説の方が向いているという意見が7割以上だった。

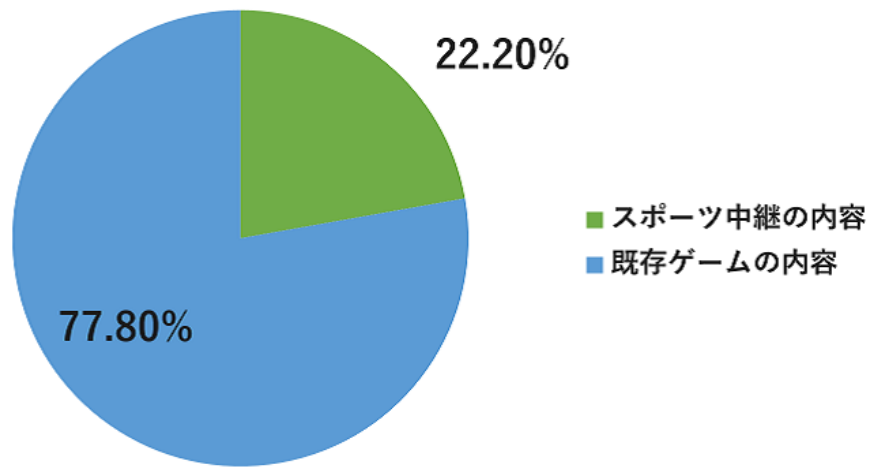


図 3.5 問 4 の回答

問 5 では「問 4 を選んだ理由として適切なものを選んでください」という質問の回答を図 3.6 に示す。既存のゲームの手法を選んだ理由では「試合展開がわかりやすかった」「情報量がちょうど良かった」が同率 1 位で票が集まった。本研究の手法を選んだ理由では「感情移入ができた」という回答が多かった。

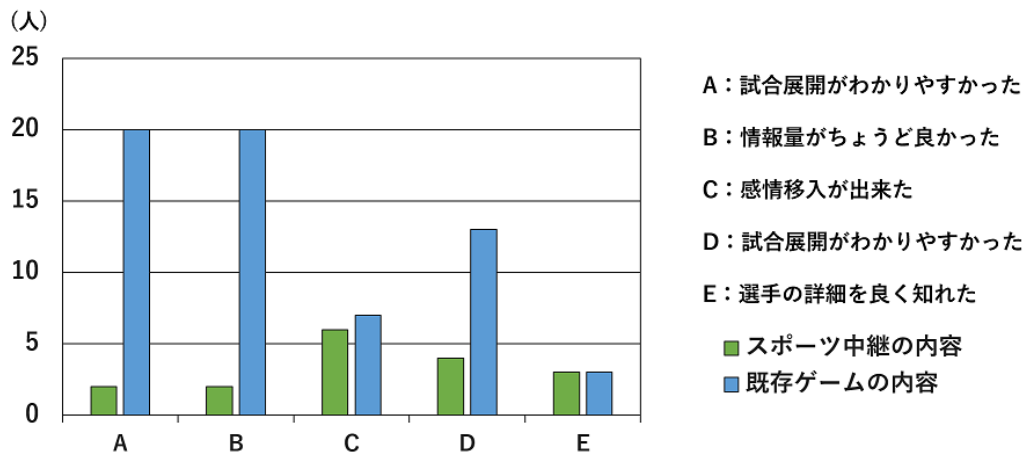


図 3.6 問 5 の回答

問 6 では「問 4 で選ばなかった手法を選ばなかった理由として適切なものを選んでください」という質問の回答を図 3.7 に示す。本研究の手法を選ばなかった理由では「情報が多すぎた」以

外の回答が同率の回答率だった。既存のゲームを選ばなかった理由では「試合展開がわかりにくかった」「情報量が多すぎた」「感情移入が出来なかった」という理由が多かった。

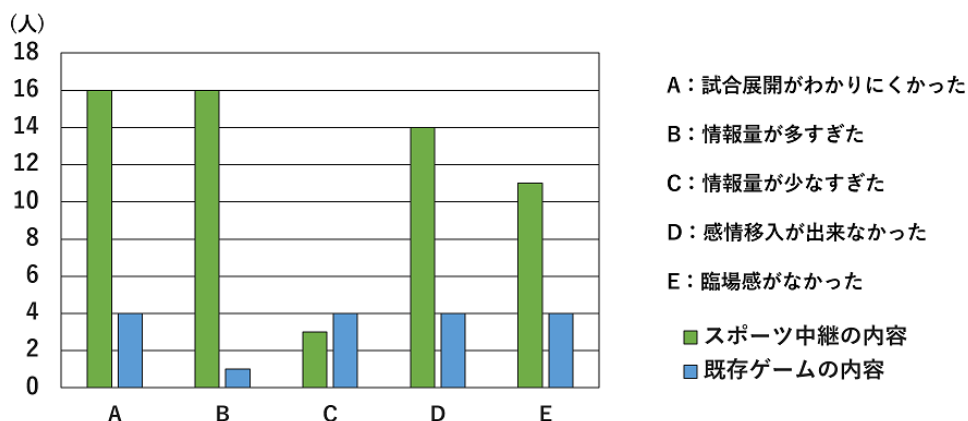


図 3.7 問 6 の回答

問 7 では「何か感想などがあれば記述お願いします。」といった項目を設けた、その回答を付録 A に記載する。

3.7 アンケート結果の分析

問 1 の結果で野球中継に限らず野球ゲームでも印象に残る実況解説内容であることがわかった。しかし本研究の映像を選択した被験者のなかにも「自分がプレイしているのにそのプレイ内容に触れられるのが少なく少し残念に感じたのと、どこに投げってくるかなどの予測が初心者がプレイする際上手くいけばヒントとして機能できるなどのメリットが既存ゲームの映像にしかなかったため、本研究の映像を好きな人はほぼいないのではないかと感じました。」と答えた方もいた。問 4 の結果で野球ゲームに向いていると回答した割合が多かった理由として (4),(5) の内容が野球ゲームのプレイに支障がでると考えた方も (6) で本研究の映像の「情報量が多すぎた」と答えてる方が多かったことからわかる。野球ゲームで伝える情報として、試合展開の情報を含め、印象づける為に選手の過去の経歴や試合展開の分析を収録することが実況解説内容として適切だと考察する。また

スポーツ中継の方で印象に残ると言及されていた「試合展開の予測」の内容は野球ゲームをプレイする際に、相手に対して情報を与えてしまう点で向いていないと判断した。

第 4 章

まとめ

本研究で作成した実況内容を野球ゲームに実装したところ、強い印象が残ることが判明し、野球ゲームに仕事フェイズの追加は余分とは感じるという結果になった。しかし「本研究の映像の試合展開をもういくつか見たかったです」と答えた被験者がいたことなどを踏まえ、今回用意した実況内容だけでなく、同じ構成の動画をいくつか用意することで結果が変わったかもしれないと考察する。また、野球ゲームにて必要な情報量について調査していくことでより向いている実況解説内容を作れると考えられるので、今後の課題にしたい。

謝辞

本研究を行うにあたり、ご指導くださった渡辺先生をはじめとする指導教員の方々、ご支援ご協力をいただきました。心より感謝いたします。また実験に協力していただいた方々にも深く感謝します。

参考文献

- [1] Video Researched Ltd. 週刊高世帯市長率番組 10.2016 年バックナンバー. <https://www.videor.co.jp/tvrating/backnumber/2016/index.html>. 最終閲覧:2017.12.18.
- [2] 深澤弘樹. 北京オリンピック報道における「物語」. 山梨学院大学経営情報学論集, Vol. 15, pp. 155–170, 2009-02-08.
- [3] 清水諭. 甲子園野球のアルケオロジー：スポーツの「物語」・メディア・身体文化. 新評論, 日本, 1998.
- [4] 阿部潔. スポーツの魅惑とメディアの誘惑：身体／国家のカルチュラル・スタディーズ. 世界思想社, 2008.
- [5] 深澤弘樹, 橋本純一. スポーツ中継のなかの「物語」. 世界思想社, スポーツ観戦学：熱狂のステージの構造と意味, pp. 162–183, 2010.
- [6] 山本浩. ワールドカップ実況放送の現場から. マス・コミュニケーション研究, Vol. 62, pp. 58–81, 2003.
- [7] 深澤弘樹. スポーツ実況研究の視座－「物語」の視点を中心に－. 駒沢社会学研究駒沢社会学研究, Vol. 44, pp. 83–84, 2012.
- [8] D.L Wann. Preliminary validation of the sport fan motivation scale. Journal of sport &

social issues, Vol. 19(4), pp. 377–396, 1995.

- [9] 元晶煌. 韓国プロサッカー観戦者の消費行動特徴に関する研究. 環境と経営：静岡産業大学学
論集, Vol. 14(1), pp. 1–14, 2008.
- [10] 永富慎也. プロ野球観戦者のチームに対する態度構築プロセスに関する研究. 大阪体育大学大
学院修士論文, 2005.
- [11] 藤本涼也. プロスポーツ・ファンの態度変容に関する研究—大阪近鉄バッファローズ・ファ
ンへの縦断的インタビュー調査—. 大阪体育大学紀要, Vol. 37, pp. 57–72, 2006.
- [12] 和田尚. みる楽しさ. 日本スポーツ心理学会編 スポーツ心理学事典, 大修館書店：東京, 2008.
- [13] nikkansports.com. 「伸身の新月面が描く放物線は、栄光への架け橋
だ」. [http://london2012.nikkansports.com/column/quotations/archives/
f-cl-tp0-20120708-980110.html#maincontents](http://london2012.nikkansports.com/column/quotations/archives/f-cl-tp0-20120708-980110.html#maincontents). 参照:2017.12.19.
- [14] 阿部潔. グローバル化とナショナリティ——『越境』と『セキュリティの帝国』の狭間で
——. 現代スポーツ評論, Vol. 10, pp. 34–47, 2004.
- [15] 藤田真文. 『ギフト, 再配達 テレビテキスト分析入門』. せりか書房, 日本, 2006.
- [16] 隅田美砂輝, 山崎利夫, 竹下俊一, 塩川勝行. スポーツ視聴者はどのように試合を見ているの
か：会話分析を中心とした試み. スポーツ産業学研究, Vol. 20, pp. 243–252, 2010.
- [17] 岡田光弘. スポーツ実況中継の会話分析. 世界思想社, 橋本純一編『現代メディアスポーツ
論』, pp. 164–195, 2002.
- [18] KONAMI. 実況パワフルプロ野球 2016. <https://www.konami.com/pawa/2016/>. 参
照:2017.12.24.
- [19] KONAMI. Konami プロスピ a プロ野球スピリッツ a 公式サイト. [https://www.konami.
com/games/prospi_a/](https://www.konami.com/games/prospi_a/). 参照:2017.12.24.
- [20] Unity Technologies. Unity. <https://unity3d.com/jp>. 参照:2018.01.21.

[21] Audacity. Audacity. <https://www.audacityteam.org/>. 参照:2018.01.21.

付録 A

Appendix

2016年9月16日に行われた「プロ野球阪神タイガース 対 読売ジャイアンツ」(読売テレビ)の1打席分の実況解説内容である。

[試合展開] 3回裏1アウト走者一塁

(第一球) 内角高め見送りボール

(第二球) 外角中央見送りストライク

(第三球) 中央高め見送りボール

(第四球) 真ん中ファール

(第五球) 内角高めボール

(第六球) 内角中央変化球見送りストライクアウト. 一塁走者二塁へ盗塁アウト

尾山「今年の伝統の一戦. 今シーズン, タイガースはジャイアンツにこの本拠地「甲子園球場」で一勝もしていない状況.(第一球) 9敗1分けで迎えた今日の一戦. なんとかジャイアンツ戦で一勝するんだという若虎達の気迫がみなぎっています. ジャイアンツ (第二球) 先発高木勇人は2回4失点で3回のマウンドです. 放送の解説は両チームのOBです. タイガース一筋19年の川藤幸

三さん、ジャイアンツ一筋21年の桑田真澄さんです。川藤さん桑田さんどうぞよろしくお願いします」

川藤・桑田「よろしくお願いします」

尾山「前回の登板で5月29日以来の5勝目をあげた高木勇人ですが、今日は桑田さん立ち上がりから非常に苦しんでいますね」

桑田「そうですね。やはりあのボールはいいボールきてるんですけどね。コントロールですね。真ん中周辺に集まっていますので、それを上手く阪神打線に打たれてるって感じですね。」

尾山「高木勇人、小林せいじのバッテリー。(第三球) さあ川藤さん。一方タイガースは若虎達が躍動しています。」

川藤「やってきたかがあるね。辛抱して辛抱して使い続けてきたらね、やっぱり育ってきますね。」

尾山「はい。というここまで序盤の伝統の一戦です。ゴメス打ってファールボール。(第四球) 昨日は雨が降って中止になりました甲子園での阪神巨人23回戦ということになっています。就任1年目、(両チームのスターティングメンバー、打撃順番が画面に映し出される) こちらが両チームのスターティングメンバーです。今日タイガース先発岩貞サウスポーということもありまして、2番セカンド寺内、今シーズン二度目のスタメン。7番センター大田泰示、今シーズン20試合目のスタメン。というふうにラインナップを高橋由伸監督してまいりました。ただこの岩貞の前に未だジャイ

アンツ得点が無いという状況です。高橋由伸監督は「優勝は逃したんですけども、まずは A クラスは死守したい」(第五球) という戦いになりました。残り 10 試合、なんとしても 2 位を確保。クライマックスシーズンファーストステージを東京ドームで行うための戦いが始まっています。(リーグ順位表が表示) 御覧のように 3 位 DeNA とのゲーム差は 3.5, その DeNA も勝つか引き分けで 3 位以上, A クラスが決まります。4 対 0 とタイガース 4 点大きくリードしています。1 アウトランナー 1 塁で打席は 5 番のゴメス。変化球見逃し三振。ランナースタートをきっていて三振ダブルプレーという形にタイガースになりました。この回はノーアウトのランナーを活かすことが出来なかったタイガースです。」(第六球)

アンケート問 7 の回答一覧

「自分がプレイしているのにそのプレイ内容に触れられるのが少なく少し残念に感じたのと、どこに投げてくるかなどの予測が初心者がプレイする際上手くいけばヒントとして機能できるなどのメリットが B にしかなかったため A を好きな人はほぼいないのではないかと感じました。」

「手法 A の方が実際の実況にも近く、素直に楽しむことが出来た。」

「手法 A の試合展開をもういくつか見たかったです。」

「手法 A の映像は手法 B で喋っている試合展開より会話が多くて説明不足だと感じました。」