

9-6-2020



近藤史一ゲーム研究会

日本デジタルゲーム学会

2020年夏季研究発表大会 online

国内のオンライン上で形成される多様な ゲーム・コミュニティとその整理

(A Study of an Online Gaming Community in Japan)

近藤史一ゲーム研究会

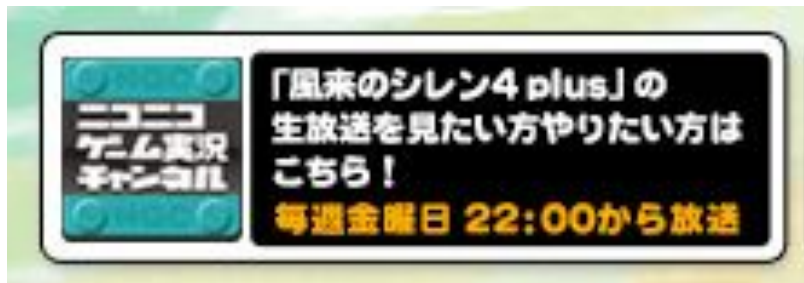
近藤史一 Kondo, Fumiichi

研究目的

- ・「ゲームコミュニティへの参加がもたらすユーザーの**変化**」に関心があり、ゲームプレイヤーの視点から調査したい
- ・最初の段階として「ゲームコミュニティ」を洗い出し、整理することを試みる
- ・「ゲームコミュニティ」の定義については検討する必要がある

研究背景①

- ・2009年、ゲーム実況専門の映像制作会社を設立
- ・メーカー公認で誰でもゲーム実況ができる企画を展開
※ゲームコミュニティのもつユーザーへの強い影響力を実感する



スパイク・チュンソフト「不思議のダンジョン 風来のシレン4 神の眼と悪魔のヘソ」公式サイト *1

研究背景②

- ・視聴者がゲーム番組制作に参画することのできるコミュニティを発足
- ・新たに、クラウドファンディング型ゲームコミュニティを発足し「東京ゲームショウ2016」にブース出展



コミュニティには

- ・ブースデザイナー
- ・舞台俳優
- ・ゲームクリエイター
- ・経営コンサルタント

などが所属しており、設営からイベント運営までコミュニティメンバーが主体となって行った

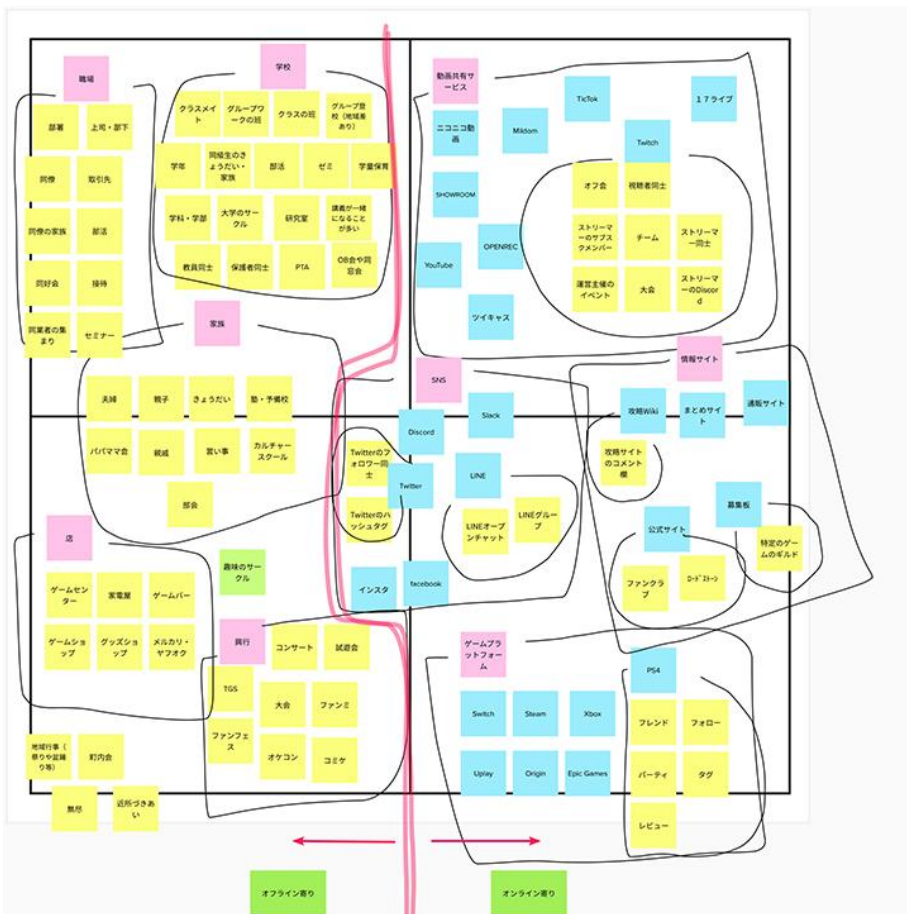
スタジオNGC「NGC2通信～TGSアフターレポート号その2～」*2

研究背景③

- ・2020年3月、オンラインサロン「近藤史一ゲーム研究会」を
発足
- ・購入以外の方法で、ゲーム業界に貢献したいというゲー
マーが集まっている
- ・ゲーム研究については全員初学者、そんなゲーマー集団
が取り組んだ研究の発表です

実際の取り組み①

・ゲームに関するコミュニティを書き出す



- オフライン寄り
- ・親子、きょうだい
- ・部活動、サークル
- ・ゲームセンター
- ・eスポーツ大会

- オンライン寄り
- ・YouTube
- ・SNS
- ・攻略サイト
- ・ゲームプラットフォーム

実際の取り組み②

・代表的なゲームタイトルのコミュニティを調べる
例:「**フォートナイト**^{*3}」

○オフライン

eスポーツ団体、こくちーずプロ(オフラインイベント)

○オンライン

公式Discord、Lobi(ゲームコミュニティサービス)

YouTube公式チャンネル、Twitter#タグ

Instagram#タグ、Facebookグループ、TikTok#タグ

攻略wiki、Twitch「フォートナイト」フォロワー

今後の調査テーマ

- ・ゲームによって、各コミュニティ内の交流の頻度や規模はどのように変化するか？
- ・ゲームコミュニティへの参加について、その動機の種類、関心の強度についての分析
- ・ゲーム研究をしている他のコミュニティの活動内容

参考文献

*1 スパイク・チュンソフト. (2012). 不思議のダンジョン 風来のシレン4 神の眼と悪魔のヘソ.

Retrieved from <https://www.spike-chunsoft.co.jp/games/shiren4/psp/>

(最終閲覧日2020年8月24日)

*2 ナッキー. (2017). NGC2通信～TGSアフターレポート号その2～. NGC ブロマガ. スタジオNGC.

Retrieved from <https://ch.nicovideo.jp/ch424/blomaga/ar1171392>

(最終閲覧日2020年8月24日)

*3 『フォートナイト』, Epic Games, 2017-.

●小林信重, (2020), 『デジタルゲーム研究入門-レポート作成から論文執筆まで』ミネルヴァ書房.

●井上明人, 木村知宏, 福田一史, マーティン・ロート, 松永伸司, (2017), 『ゲーム研究の手引き』文化庁.

●井上明人, 木村知宏, 黄巍, 小林信重, 福田一史, 吉田寛, (2020), 『ゲーム研究の手引きⅡ』文化庁.

ご清聴ありがとうございました