

2023年度 卒業論文

サッカーゲームにおける実況解説音声
に関する研究

指導教員：渡辺 大地 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 M0A20168

武智耐芽

2024年2月

2023年度 卒業論文概要

論文題目

サッカーゲームにおける実況解説音声
に関する研究

メディア学部

学籍番号：M0A20168

氏名

武智耐芽

指導
教員

渡辺 大地 教授

キーワード

実況解説, サッカーゲーム, テンション, ネガティブ, スポーツ,
熱狂, 冷静, 盛り上がり.

近年、実況は大きな発展をしている。2022年に株式会社電通が開発したAI実況「Voice Watch」が社会的に注目されている。最近ではeスポーツにも注目が集まりeスポーツの観戦イベントが数多く行われている。その際にも実況解説は欠かせないものとなっており、「全日本eスポーツ実況王決定戦」が行われるほど実況解説の需要が高まっている。そこでサッカーゲームの実況解説に着目した。現在のサッカーゲームにおける実況解説はフレーズの数やイントネーションの改善などがされているが、興奮や感情が伝わりにくく、実況解説がつまらないと感じ、盛り上がりには欠ける。盛り上がりには欠ける原因として似た場面での声のトーン、テンションが一緒であることと辛口コメント、ネガティブな言葉が多々あることが考えられた。そのため状況に応じた実況解説をすることとポジティブな言葉、誉めるコメントが増えることが盛り上がりにつながるのではないかと考えた。この研究の目的は盛り上がる実況解説がサッカーゲームにおける良い実況解説であるかを明確にすることである。自らの考えを元にテンションの違う実況解説の入った映像A（タイプ1, タイプ2, タイプ3）と映像B（タイプ1, タイプ2, タイプ3）と言葉の違う実況解説の入った映像（タイプ1, タイプ2）を作成し、盛り上がる実況解説と好きな実況解説のアンケートを行った。その結果、盛り上がる場面も落ち着いた場面でも状況に応じた実況解説で、冷静な実況解説よりも熱狂的な実況解説の割合を多くし、落ち着いた場面では冷静な実況解説を増やすことが好まれる実況解説であるとわかった。またネガティブな表現よりもポジティブな表現がある方が盛り上がりにつながり、好まれることもわかった。

目次

第1章	はじめに	1
1.1	背景と目的	1
1.2	論文構成	5
第2章	実験	6
2.1	実験概要	6
2.2	実験手順	7
2.3	本研究でを使用した実況解説の音声タイプ	7
2.4	本研究でを使用した実況解説の内容	8
2.5	検証手法	10
2.6	アンケート項目	10
第3章	評価と分析	11
3.1	アンケート結果	11
3.2	分析	18
第4章	まとめ	20
	謝辞	21
	参考文献	22

目 次

1.1	国内のゲーム市場	1
1.2	スポーツ実況の好み	2
2.1	実際の映像	7
3.1	映像 A の盛り上がり度	11
3.2	映像 B の盛り上がり度	12
3.3	映像 A の好き度	13
3.4	映像 B の好き度	13
3.5	実験 2 の盛り上がり度	14
3.6	実験 2 の好き度	15
3.7	スポーツ観戦の頻度	15
3.8	頻度ごとの盛り上がり度比較	16
3.9	頻度ごとの好き度比較	17
3.10	頻度ごとの比較	17

第 1 章

はじめに

1.1 背景と目的

近年、実況は大きな発展をしている。2022年に株式会社電通が開発した AI 実況「Voice Watch」[1] が視覚障がいのある方と健常者の情報格差をなくし、すべての人がスポーツ観戦を楽しむ社会の実現を目標に実証実験が行われた。カーレースをカメラ映像と走行データの分析からリアルタイムに実況音声を生じ、視覚障がいのある方が現場でカーレースを楽しむことを可能にした。また 2023 年 7 月に行われた世界水泳ではひいきのチームや選手を中心に応援ができる「押し実況」の実証実験が行われ、上位にいないチームや選手に注目して実況することを可能にした。これらの AI 実況は他のスポーツに当てはめることができ、そのスポーツに合わせた言葉選択をすることができれば今後もっとスポーツ観戦を楽しむことができる。最近では e スポーツにも注目が集まり、国内のゲーム市場は年々増加傾向にある。図 1.1 は国内のゲーム市場のグラフである。2012 年では約 9800 億円に対して、2022 年では 2 兆 316 億円と約 2 倍に成長している [2]。

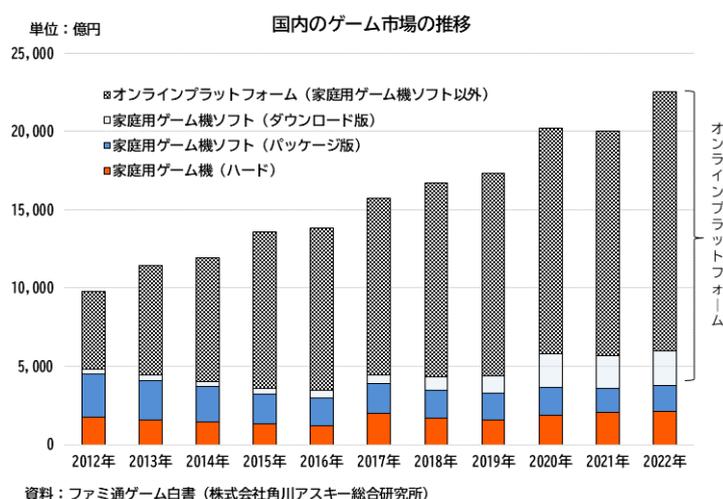


図 1.1 国内のゲーム市場

ゲーム市場拡大により e スポーツの観戦イベントが数多く行われている。その際にも実況解説は欠かせないものとなっており、「全日本 e スポーツ実況王決定戦」 [3] が行われるほど実況解説の需要が高まっている。

本研究ではサッカーゲームの実況に着目して、盛り上がる実況解説について検証を行う。これまで、サッカーゲームの実況解説の音声は長年進化し続けてきた。日本国内のサッカーゲームは 1973 年にタイトーが発売した「サッカー」から始まり、その頃は実況解説ではなく BGM が存在するだけであった。サッカーゲーム内でも実況解説が徐々にされるようになり、最初はゴールが入った時にだけ実況解説がされる形だったが、次第に試合全体の実況解説をするようになった。サッカーゲームにおける実況解説は違和感のあるイントネーションの改善や収録されたフレーズの数豊富にすることでより現実に近いものが実況解説されるようになった。2008 年の産業能率大学のアンケートを図 1.2 に示す。アンケートによると実況は事実を正確に伝えるタイプが最も多く次いで純粋に競技内容を伝えてほしいと感じているようだ [4]。

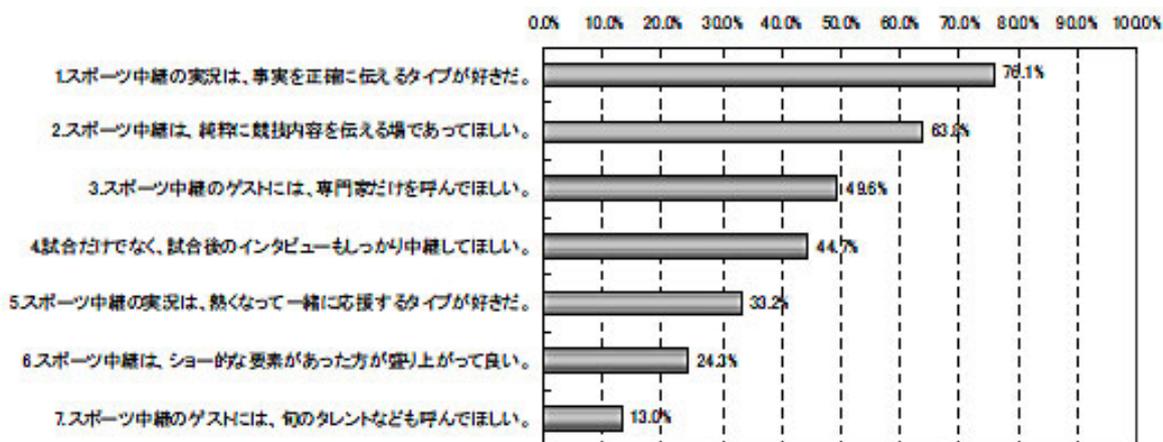


図 1.2 スポーツ実況の好み

自身が考えるサッカーゲームにおけるより良い実況解説とは状況に応じてされていてネガティブな表現のない盛り上がっているものだと考えた。しかし現在のゲーム内の実況解説はフレーズの数やイントネーションの改善などがされているが、興奮や感情が伝わりにくく、実況解説がつまらないと感じ、盛り上がりには欠ける。

盛り上がりには欠ける原因として以下の点が挙げられる。

- 似た場面での声のトーン、テンションが一緒である
- 辛口コメント、ネガティブな言葉が多々ある

以上の原因を解決することで盛り上がりにつながるのではないかと考えた。劉ら [5] はアナウンサーと解説者は単に映像に現れた出来事を一つ一つことばで構造化するのではなく、眼前の映像をどのように見るべきかについて、やりとりを行い、競技の再構成を行うものであると述べており、玉木 [6] はスポーツ実況解説の主な役割は、事実情報を報道することと、もう一つは批評、批判をすることであると述べている。そこでありのまま伝えるネガティブな表現よりも視点を変えてポジティブな表現の実況解説が良いものではないかと考えた。ここでいう状況に応じた実況解説とはゴールシーンなどの盛り上がる場面で熱狂的な実況解説だけをしたり、ファールなどの冷静な場面で冷静な実況だけをしたりするのではなく盛り上がる場面でも冷静な瞬間は起きたり、逆に冷静な場面でも盛り上がる場面は起きたり、その場面に合った実況解説のことである。また聞き手によって盛り上がっていると感じる実況解説が必ずしもサッカーゲームにおける好まれる実況解説であると繋がるとは限らないため、本研究では盛り上がっている実況解説と好んだ実況解説の関係性を比べつつ、アンケートで使い検証を行う。

深澤 [7] はスポーツ実況とは実況アナウンサーが目の前で行われている試合の場面、状況などを正確かつ克明に描写し、それに解説者が専門的な解説を加えるというパターンで進められているものだと述べている。その解説者には専門的知識と経験と内面意識の解釈と評価が求められていると三宅 [8] が述べている。サッカーの試合におけるアナウンサーと実況の役割として多々良 [9] はサッカーの実況中継の参与者たちは、ボールと選手が絶えず移動する流動的でシナリオのない試合を即興的に描写、解説することが求められると述べている。また多々良 [10] は実況中継の参与者はそれぞれの能力を尊重し合いながらコミュニケーションを行って進めている。

清水ら [11] はスポーツ実況の言語的特徴として以下の 6 点を挙げている。

1. 発話は短く体言止めが多い
2. 日常では使わない「～であります」や「さあ、どうか」等の表現が多い
3. 映像を解説する表現も多くまた、現象をありのままに述べる現象描写文を多用する
4. 専門用語の多様
5. 時制の変容などの文法（軌範）に逸脱している表現の使用
6. 助詞の省略が多い

以上のような表現を実況中に目の前のプレーを正確に伝えるために活用している。以上の 6 点はスポーツ実況全体に当てたもので西本ら [12] はサッカーの言語的特徴として「さあ」が使われる、左右を使った説明が見られる、セットプレーでどこに誰がいるかを詳しく述べている、ゴール直後の発話は、同じ状況の説明を少しずつ言い換えながら繰り返している点を実際の映像から述べている。

また山本 [13] はスポーツアナウンサーのアナウンスメントとして、「無機質で情感を排した声の質」のほかに「十分な音域, スピード, 抑揚, 表情」「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, そして特定の部分を強調するプロミネンス」「リズム感」があると述べており、スポーツアナウンサーはこれらを使い分けることで言葉を発している。しかしサッカーゲームにおける実況解説では同じテンションで実況解説されていることが多く、盛り上がる場面で熱狂的な実況解説だけであったり状況にあっていないテンションの場面が存在する。

繁柁 [14] はネガティブな言語表現が与える影響として「怒る」, 「叱る」や「ダメ出しをする」ように相手の態度や行動・考え方に対して否定的な評価を示す言語コミュニケーションはネガティブフィードバックと呼ぶと定めており、サッカーゲームにおけるネガティブフィードバックは「ダメ出し」にあたると思う。サッカーゲームにおいて実況解説のネガティブな表現はそのあと試合の盛り上がりに関係する。操作本人が自分の中でいい形でゴール前までいけたとする。しかしシュートは枠を大きく逸れたとしよう。現在のサッカーゲームの実況解説はゴール前までいい形でいけたことよりも、シュートが大きく外れたしまったことの実況解説をする。それは試合の盛り上がりに対して否定的表現になってしまい、盛り上がることができなくなってしまう。そして繁

梶 [15] はネガティブでの他者からの気持ちの言葉かけを受ける場面では評価過敏性の高い場合は「怒り」の感情が起きやすいと述べている。そのため他者の意図を歪んだ認知で捉える傾向があり、そのあとの実況解説に対する不信感にしか陥らないと考える。他にも多々良 [16] は日本語の談話では、ミスをした選手を言及し批判を展開するのではなく、チームとしての連帯や協力の重要性を強調するストーリーを参与者間で創り上げていることが観察されると述べている。また宮澤 [17] はスポーツの「負け」の語られ方には敗者の根性や努力の欠如を示し批判する方法と敗者の根性や努力を称賛しポジティブに語る方法があると述べている。これはサッカーゲームの実況解説において取り入れられていないものだと考える。

この研究の目的は盛り上がる実況解説がサッカーゲームにおける良い実況解説であるかを明確にすることである。自らの考えを元にテンションの違う実況解説の入った映像 A（タイプ 1, タイプ 2, タイプ 3）と映像 B（タイプ 1, タイプ 2, タイプ 3）と言葉の違う実況解説の入った映像（タイプ 1, タイプ 2）を作成し、盛り上がる実況解説と好きな実況解説のアンケートを行った。その結果、盛り上がる場面も落ち着いた場面でも状況に応じた実況解説が好まれることが分かった。また基本的に冷静な実況解説よりも熱狂的な実況解説の割合を多くし、落ち着いた場面では冷静な実況解説を増やしても好まれることが分かった。そしてネガティブな表現よりもポジティブな表現がある方が盛り上がりにつながり、好まれることもわかった。

1.2 論文構成

本論文は全 4 章で構成する。2 章では実験について 3 章では評価と分析について 4 章ではまとめについて述べていく。

第 2 章

実験

2.1 実験概要

サッカーゲームにおける好まれる実況解説を模索するため、本研究では既存のサッカーゲームの映像を一部切り抜き、切り抜いた映像に自らが作成した実況解説の音源を編集し動画を作成した。実験 1 で使用する動画、ゴールシーンの映像 A とファール時の映像 B が存在する。実験 1 はテンションの違う 3 つ（冷静、熱狂、冷静と熱狂の混合）のタイプの実況解説音声の入った映像を再生し、より盛り上がっている実況解説と好みだった実況解説をアンケートで答えてもらう。実験 2 は言葉の違う 2 つ（ネガティブとポジティブ）のタイプの実況解説音声の入った映像を再生し、より盛り上がっている実況解説と好みだった実況解説をアンケートで答えてもらう。実験 1 では実際のサッカーゲームに収録されている実況解説の言葉で動画作成を行った。実験 2 ではネガティブな表現については実際のサッカーゲームに収録されているもの実況解説の言葉で動画作成し、ポジティブな表現に関しては収録されているものを参考にネガティブな表現をなくしポジティブな表現に変えて動画作成を行った。動画を制作するにあたって、音源は TALQu[18] 編集は Premiere Pro[19] 映像はサッカーゲーム FIFA23[20] を使用した。映像の一部切り抜きは図 2.1 に示す。



図 2.1 実際の映像

2.2 実験手順

被験者 10 人（平均年齢 21.8）に以下の手順で実験 1, 実験 2 に参加してもらった。

— 実験 1 の手順 —

- 手順 1：被験者に検証の内容を解説する
- 手順 2：被験者に作成した映像 A（冷静, 熱狂, 冷静と熱狂の混合）の 3 タイプを視聴してもらう
- 手順 3：被験者に作成した映像 B（冷静, 熱狂, 冷静と熱狂の混合）を視聴してもらう
- 手順 4：被験者にアンケートに答えてもらう

— 実験 2 の手順 —

- 手順 1：被験者に検証の内容を解説する
- 手順 2：被験者に作成した映像（ネガティブ表現, ポジティブ表現）の 2 タイプを視聴してもらう
- 手順 3：被験者にアンケートに答えてもらう

2.3 本研究で使用した実況解説の音声タイプ

実験 1 の映像 A と映像 B の音声タイプは以下の通りである。

- タイプ 1

冷静のみの実況解説

- タイプ 2

熱狂のみの実況解説

- タイプ 3

状況に応じて冷静と熱狂を混合させた実況解説

実験 2 の映像の音声タイプは以下のとおりである。

- タイプ 1

ネガティブな言葉の入っている実況解説

- タイプ 2

ポジティブな言葉の入っている実況解説

2.4 本研究で使用した実況解説の内容

実験 1 で使用した映像 A（ゴールシーン）の実況解説の内容は以下の通りである。

映像 A

実況：「ディフェンダーを抜いた」

実況：「どこにボールを動かすか」

実況：「ゴール」

実況：「ゴール決まった」

実況：「先制ゴール」

解説：「見事なゴールが決まりました」

解説：「鮮やかでしたね」

解説：「技術の高さが伺えますね」

解説：「ビューティフルゴールです」

実験 1 で使用した映像 B（ファール時）の実況解説の内容は以下の通りである。

映像 B

実況：「このようなプレーは避けたい」
実況：「カードが出てもおかしくありません」
解説：「これはいけませんね」
実況：「イエローカードが提示されました」
実況：「勢い余って行ってしまいましたね」
解説：「危険なプレーでした」

実験 2 で使用した映像（ポジティブ、ネガティブ）の実況解説の内容は以下の通りである。

ネガティブ

実況：「ここまでシュートに持ち込めるシーンがほとんど見られません」
実況：「パス」
実況：「さらにパス」
実況：「ショートパスをつなぎ、相手ゴールへの道を探っています」
実況：「シュート」
実況：「このシュートは大きく外れていきました」
解説：「力入りすぎですね」
解説：「枠に飛ばないとどんなシュートも意味ありません」

ポジティブ

実況：「ここまで実力が拮抗していていい緊張感があります」
実況：「パス」
実況：「さらにパス」
実況：「ショートパスをつなぎ、相手ゴールへの道を探っています」
実況：「シュート」
実況：「このシュートは大きく外れていきました」
解説：「おしいですね」
解説：「シュートまで素晴らしいパスワークでした」

実験 1 の映像 A と映像 B と実験 2 のネガティブな表現は実際のサッカーゲームに収録されている言葉を使用している。ポジティブな表現に関してはネガティブな表現の部分を自らが考えポジティブな表現に変えたものである。

2.5 検証手法

既存のサッカーゲームの映像に自ら作成した音源を編集し合わせた動画, 実験 1 の映像 A の冷静, 熱狂, 冷静と熱狂の混合, 映像 B の冷静, 熱狂, 冷静と熱狂の混合の映像と実験 2 の映像のポジティブ, ネガティブを視聴してもらう。その際事前にタイプを伝えず, わからない状態で検証する。また視聴した順番で印象が変わってしまうことを避けるために視聴する順番は被験者ごとにこちらが指定する。

2.6 アンケート項目

検証で得たいデータは, テンションの違いと言葉の違いによるサッカーゲームにおける実況解説はどのタイプが好ましいと感じるものなのかそしてその好ましい実況解説は盛り上がっていると感じるのかである。そのため実況解説の音源を聴いて盛り上がっているものと好ましいと感じたものをアンケートで回答してもらった。またその差をわかりやすくするため, それぞれ 10 段階で評価してもらう項目を設定した。傾向を知るために実況付きのスポーツ観戦の頻度も回答してもらった。

第 3 章

評価と分析

3.1 アンケート結果

【実験 1 の盛り上がり度】

映像 A のタイプ 1 (冷静のみ) , タイプ 2 (熱狂のみ) , タイプ 3 (冷静と情熱の混合) の盛り上がり度を 10 段階で評価してもらった結果を図 3.1 に示す. 映像 A の盛り上がり度に関しては 7 名がタイプ 1 (冷静のみ) やタイプ 2 (熱狂のみ) に比べてタイプ 3 (冷静と熱狂の混合) が盛り上がっていると回答した. また他 3 名の回答として, 2 名はタイプ 2 (熱狂のみ) とタイプ 3 (冷静と熱狂の混合) を同じ評価を付け, もう 1 名はタイプ 2 (熱狂のみ) の方がタイプ 3 (冷静と熱狂の混合) よりも盛り上がっていると回答した.

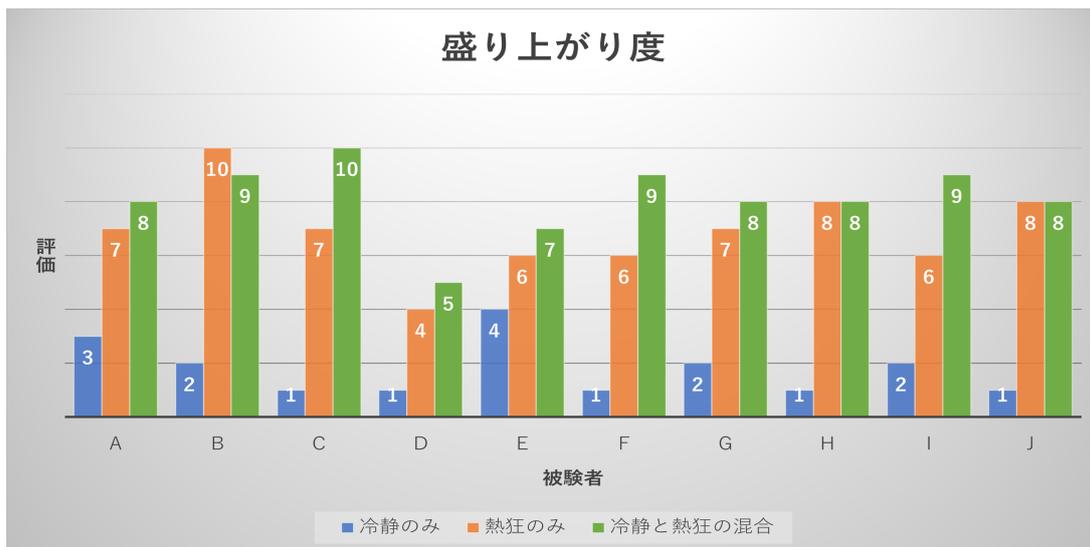


図 3.1 映像 A の盛り上がり度

映像 B のタイプ 1 (冷静のみ) , タイプ 2 (熱狂のみ) , タイプ 3 (冷静と情熱の混合) の盛り上がり度を 10 段階で評価してもらった結果を図 3.2 に示す. 映像 B の盛り上がり度は 8 名がタイプ

1（冷静のみ）やタイプ2（熱狂のみ）に比べてタイプ3（冷静と熱狂の混合）が盛り上がっていると回答した。また他2名の回答として、1名はタイプ2（熱狂のみ）の方がタイプ3（冷静と熱狂の混合）よりも盛り上がっていると感じており、もう1名はタイプ2（熱狂のみ）とタイプ3（冷静と熱狂の混合）を同じ評価を付けた。

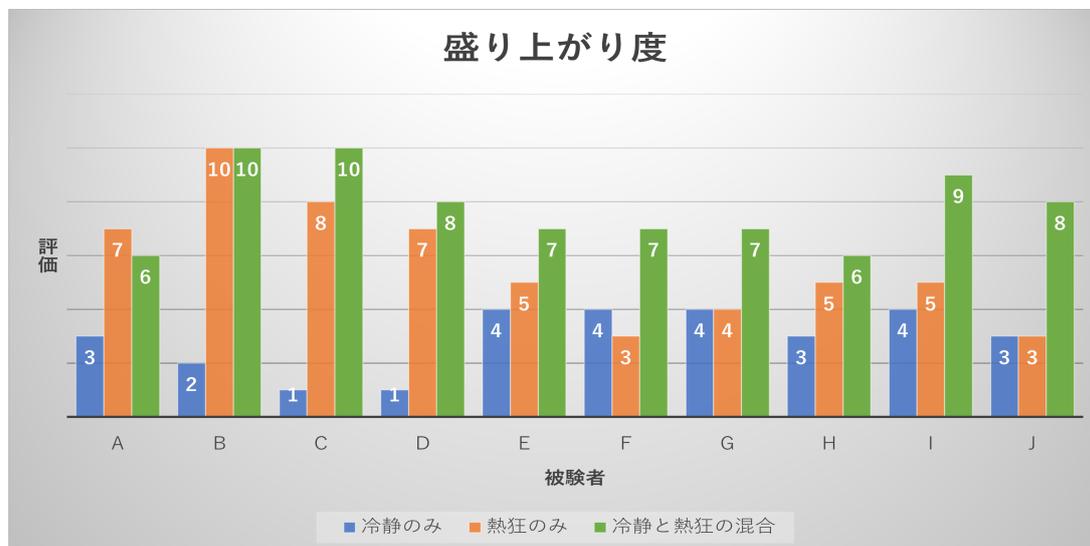


図 3.2 映像 B の盛り上がり度

【盛り上がり度のまとめ】

映像 A のタイプ 1（冷静のみ）の評価平均は 1.8, タイプ 2（熱狂のみ）の評価平均は 6.9, タイプ 3（冷静と熱狂の混合）の評価平均は 8.1 となった。映像 B のタイプ 1（冷静のみ）の評価平均は 2.9, タイプ 2（熱狂のみ）の評価平均は約 5.7, タイプ 3（冷静と熱狂の混合）の評価平均は 7.8 となった。一番評価されているのは映像 A も映像 B もタイプ 3（冷静と熱狂の混合）であった。またタイプ 1（冷静のみ）は映像 A の時よりも映像 B の時の方が評価平均が高くなっていて、タイプ 2（熱狂のみ）は映像 B の時よりも映像 A の時の方が評価平均が高かった。

【実験 1 の好き度】

映像 A のタイプ 1（冷静のみ）、タイプ 2（熱狂のみ）、タイプ 3（冷静と情熱の混合）の好き度を 10 段階で評価してもらった結果を 3.3 に示す。映像 A の好き度は 8 名がタイプ 1（冷静のみ）やタイプ 2（熱狂のみ）に比べてタイプ 3（冷静と熱狂の混合）を好きであると評価した。他の 2 名の回答として、1 名はタイプ 2（熱狂のみ）の方がタイプ 3（冷静と熱狂の混合）よりも好きである

と回答し、もう1名はタイプ2（熱狂のみ）とタイプ3（冷静と熱狂の混合）を同じ評価を付けた。

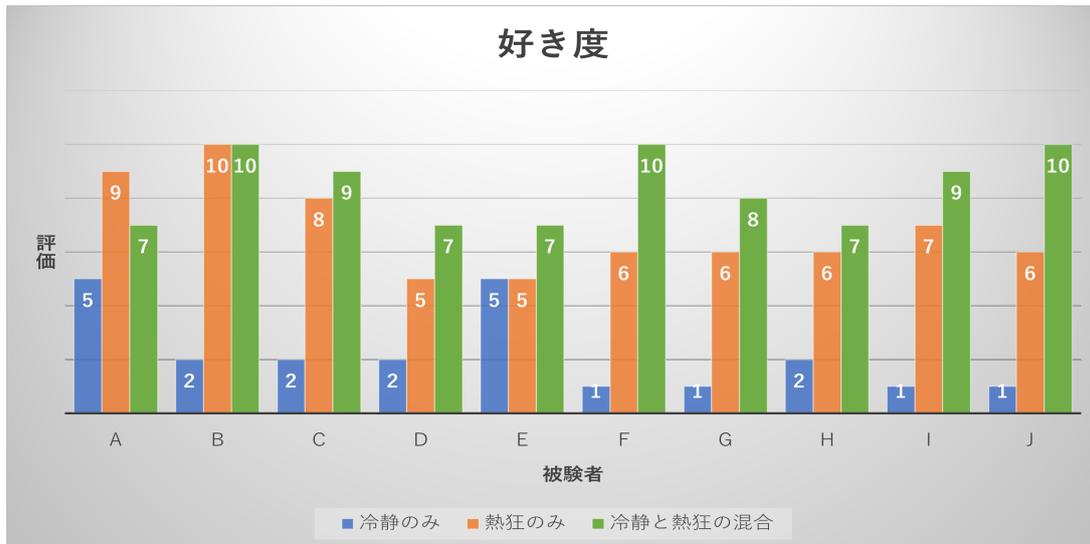


図 3.3 映像 A の好き度

映像 B のタイプ1（冷静のみ）、タイプ2（熱狂のみ）、タイプ3（冷静と情熱の混合）の好き度を10段階で評価してもらった結果を図3.4に示す。映像Bの好き度は8名がタイプ1（冷静のみ）やタイプ2（熱狂のみ）に比べてタイプ3（冷静と熱狂の混合）を好きであると評価した。他の2名の回答として、1名はタイプ2（熱狂のみ）の方がタイプ3（冷静と熱狂の混合）よりも好きであると回答し、もう1名はタイプ2（熱狂のみ）とタイプ3（冷静と熱狂の混合）を同じ評価を付けた。

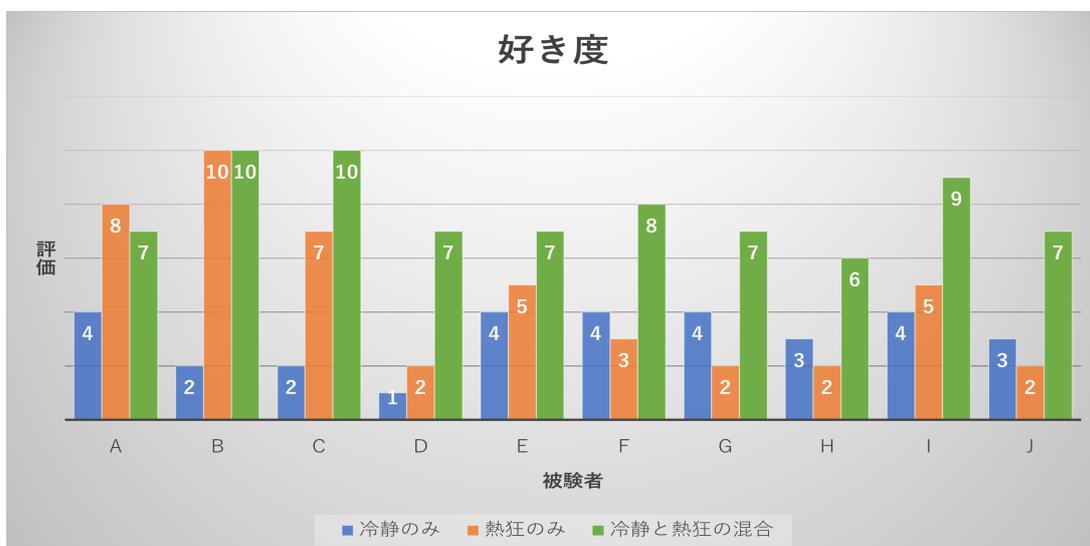


図 3.4 映像 B の好き度

【好き度のまとめ】

映像 A のタイプ 1（冷静のみ）の評価平均は 2.2, タイプ 2（熱狂のみ）の評価平均は 7.0, タイプ 3（冷静と熱狂の混合）の評価平均は 8.4 となった. 映像 B のタイプ 1（冷静のみ）の評価平均は 3.1, タイプ 2（熱狂のみ）の評価平均は 4.6, タイプ 3（冷静と熱狂の混合）の評価平均は 7.8 となった. 一番好まれたのは映像 A も映像 B もタイプ 3（冷静と熱狂の混合）であった. またタイプ 1（冷静のみ）は映像 A の時よりも映像 B の時の方が好まれ, タイプ 2（熱狂のみ）は映像 B の時よりも映像 A の時の方が好まれた.

【実験 2】

映像のタイプ 1, タイプ 2 の盛り上がり度を 10 段階で評価してもらった結果を図 3.5 に示す. 9 名がネガティブな表現よりもポジティブな表現が入っていた方が盛り上がりると回答した. また他 1 名はまた他 1 名はポジティブな表現が入っていても入っていなくても盛り上がり度は変わらないと回答した. タイプ 1 の評価平均は 4.7, タイプ 2 の評価平均は 8.0 となった.

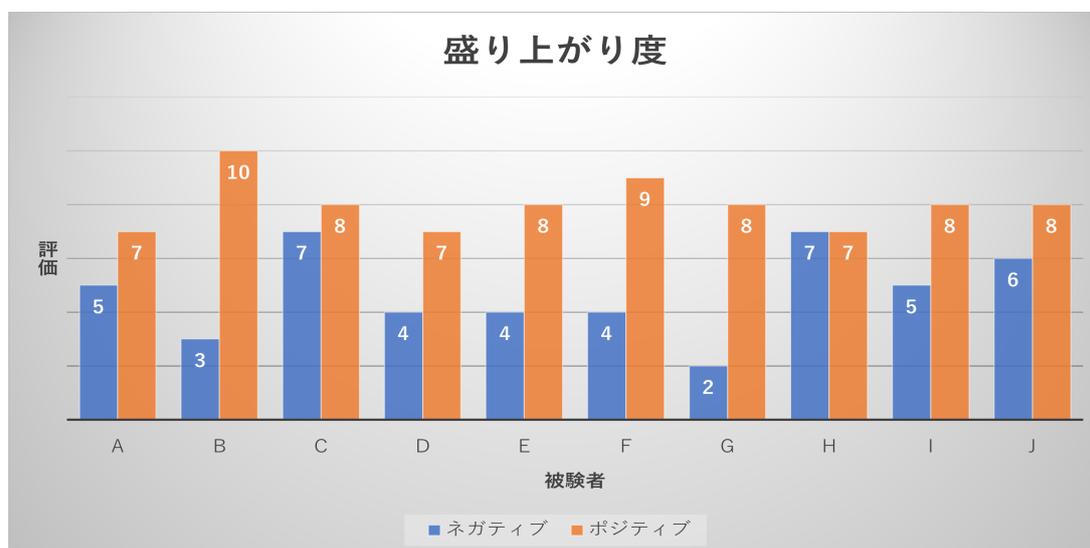


図 3.5 実験 2 の盛り上がり度

映像のタイプ 1, タイプ 2 の好き度を 10 段階で評価してもらった結果を図 3.6 に示す. 8 名がネガティブな表現よりもポジティブな表現が入っていた方が好きであると回答した. また他 2 名はポジティブな表現が入っていても入っていなくても好き度は変わらないと回答した. またタイプ 1 の評価平均は 4.3, タイプ 2 の評価平均は 8.3 となった.

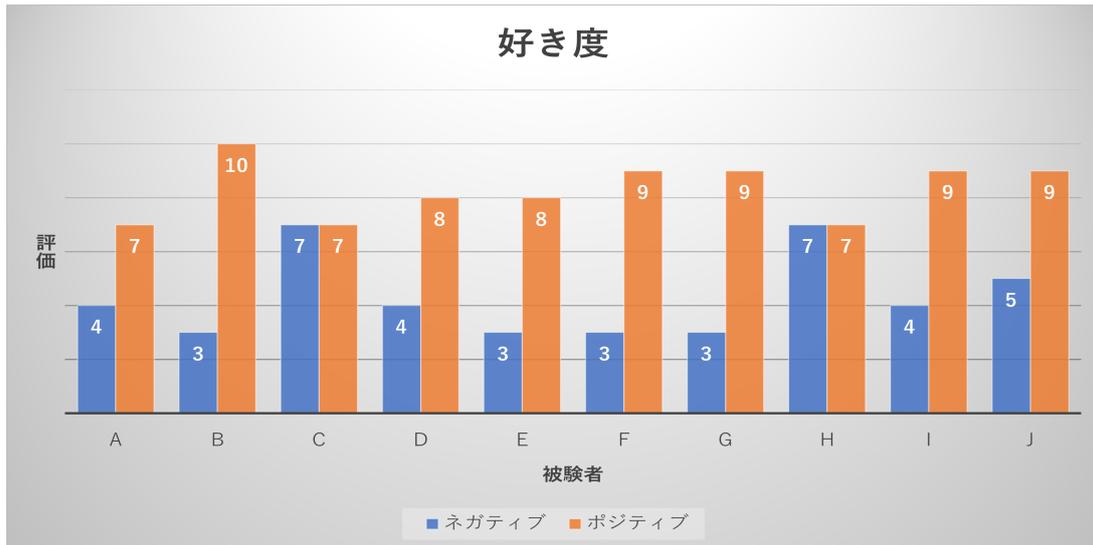


図 3.6 実験 2 の好き度

【実況付きのスポーツ観戦の頻度】

今回の被験者の実況付きのスポーツ観戦の頻度の結果を 3.7 に示す。よく見る, 時々見る, ほとんど見たことがない, 全く見たことがないの四択で一番近いものに回答してもらった。2 名 (被験者 D, F) がよく見ると回答し, 4 名 (被験者 A, E, G, I) が時々見ると回答し, 3 名 (被験者 B, C, H) がほとんど見たことがないと回答し, 1 名 (被験者 J) が全く見たことがないと回答した。

スポーツ観戦の頻度

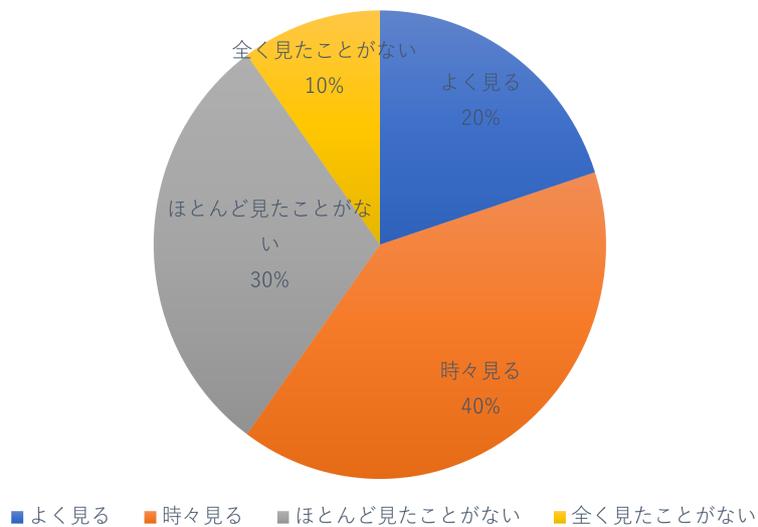


図 3.7 スポーツ観戦の頻度

傾向を見るために、よく見ると時々見るをここでは経験者、ほとんど見たことがないと全く見たことがないをここでは未経験者とします。

【実験1の頻度ごとの盛り上がり度】

経験者と未経験者の評価平均を図3.8に示す。図左から映像Aの経験者、映像Aの未経験者、映像Bの経験者、映像Bの未経験者である。未経験者は経験者に比べてはっきり評価をしている傾向にある。経験者は細かく評価しているのに対し、未経験者はに大きな差がある。



図3.8 頻度ごとの盛り上がり度比較

【実験1の頻度ごとの好き度】

経験者と未経験者の評価平均を図3.9に示す。図左から映像Aの経験者、映像Aの未経験者、映像Bの経験者、映像Bの未経験者である。未経験者と経験者ともに同じような評価をしている傾向にある。数値が多少違うが、経験者も未経験者も評価の仕方に差は感じられない。

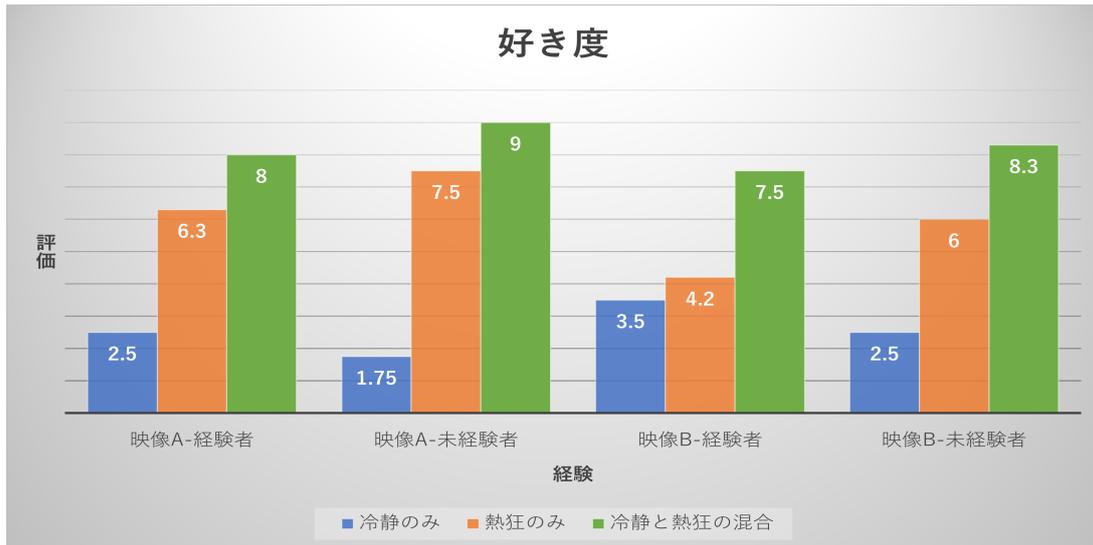


図 3.9 頻度ごとの好き度比較

【実験 2 の頻度ごと】

経験者と未経験者の盛り上がり度と好き度の評価平均を図 3.10 に示す。図左から盛り上がり度の経験者、盛り上がり度の未経験者、好き度の経験者、好き度の未経験者である。未経験者は経験者に比べてポジティブとネガティブの評価の差が小さい。これは盛り上がり度と好き度どちらとも言える。

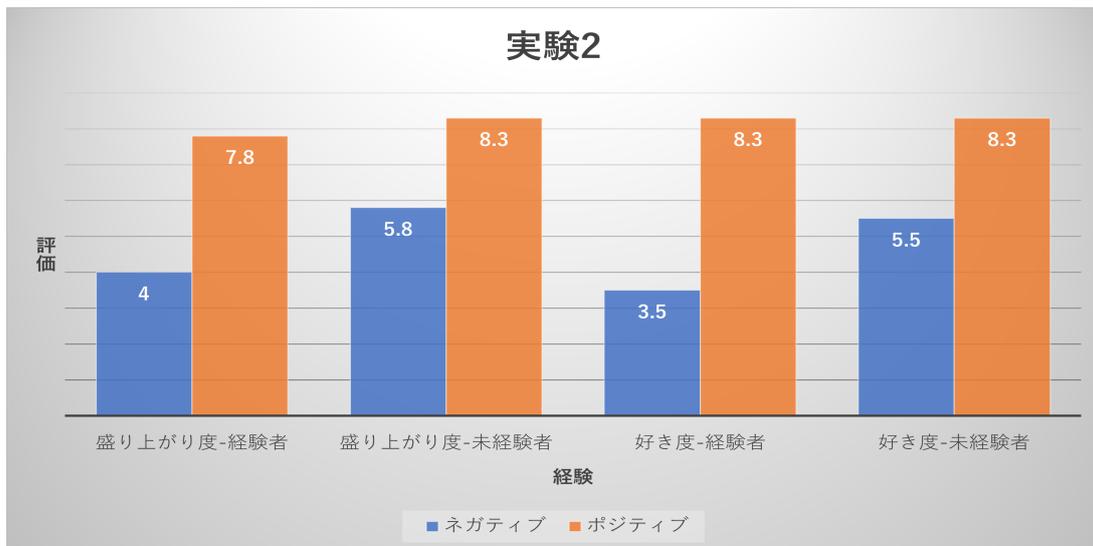


図 3.10 頻度ごとの比較

3.2 分析

実験1の盛り上がり度の結果からゴールシーンのような盛り上がる場面もファール時の落ち着いた場面でも状況に応じた実況解説が一番評価が高くその次に熱狂のみの実況解説, 冷静のみの実況解説の順であった。しかし盛り上がる場面での冷静のみの実況解説よりも落ち着いた場面での冷静のみの実況解説の方が評価が高く, また落ち着いた場面での熱狂のみの実況解説よりも盛り上がる場面での熱狂のみの実況解説の方が盛り上がっていると評価された。また実験1の好き度の結果からゴールシーンのような盛り上がる場面もファール時の落ち着いた場面でも状況に応じた実況解説が好まれることが分かった。好き度も盛り上がり度と同じように盛り上がる場面での冷静のみの実況解説よりも落ち着いた場面での冷静のみの実況解説の方が好まれ, また落ち着いた場面での熱狂のみの実況解説よりも盛り上がる場面での熱狂のみの実況解説の方が好まれた。これは盛り上がる場面では熱狂的な実況解説が違和感なく実況解説されていたと感じていたが, 落ち着いた場面では熱狂的な実況解説がしつこく感じたことによる結果であると考察した。すなわちテンションに関しての良い実況解説はどのような場面でも状況に合わせて実況解説をし, 冷静な実況解説よりも熱狂的な実況解説の割合を多くする。そして落ち着いた場面では冷静な実況解説を増やすことである。実験2の盛り上がり度と好き度の結果からサッカーゲームにおける実況解説はネガティブな表現よりもポジティブな表現を必要としていることが分かった。これは暗い内容を発言する際はテンションが落ち着いてしまい, 全体的に冷静な実況解説が増えたことによる結果であると考察した。

被験者のスポーツ観戦の頻度の比較の結果, 実験1の盛り上がり度については評価の付け方に大きな差があった。これは経験者に比べて未経験者は実況のついたスポーツ観戦の頻度が少ないため, 細かい変化に気づきにくく, 大雑把な評価になってしまったのではないかと考察した。また実験1の好き度については経験者と未経験者で評価の付け方に大きな差はなかった。これは好みによるものであるため知識の差に影響しないことが差がなかった要因だと考察した。実験2の盛り上がり度, 好き度については未経験者は経験者に比べてポジティブとネガティブの評価の差が小さかった。これは言葉の変化に気づかなかった可能性があり, 変化による正しい評価ができなかったのではないかと考察した。

よってサッカーゲームにおける良い実況解説はゴールシーンのような盛り上がる場面もファー

ル時のような落ち着いた場面でも状況に応じたもので言葉はポジティブな表現の多いものである。また状況に応じた実況をしつつ、冷静な実況解説よりも熱狂的な実況解説の割合を多くする。そして落ち着いた場面では冷静な実況解説を増やすことである。

第 4 章

まとめ

本研究で既存のゲームの映像を使い、テンションの違う実況解説と言葉の違う実況解説を作成し比べたところ、ゴールシーンのような盛り上がる場面もファール時の落ち着いた場面でも状況に応じた実況解説で、冷静な実況解説よりも熱狂的な実況解説の割合を多くし、落ち着いた場面では冷静な実況解説を増やすこととポジティブな表現の多いものが良い実況解説であるとわかった。また実験 1, 実験 2 の結果から盛り上がっていると感じる実況解説は好まれる傾向にあることがわかった。そのため好まれる実況解説を作ることが盛り上がりにつながり、サッカーゲームにおける良い実況解説に近づけることができる。スポーツ観戦の頻度を元に比較したが、盛り上がり度や言葉の変化など知識が必要とされるものには差があったが、好き度のような人によって変わるものには差はなかった。

今回の研究では被験者の少なさが問題にある。もっと被験者を増やすことでより正確で、傾向のわかるものになると考える。

謝辞

本研究を行うにあたり、ご指導してくださった渡辺先生、阿部先生ご支援ご協力ありがとうございました。中々研究のテーマが決まらず苦戦しましたが、相談していただいた渡辺先生、阿部先生に心より感謝いたします。また決まった後の研究の進みもスムーズには行かず他のメンバーに遅れを取っていましたが、最後まで指導してくださってありがとうございました。また同じ研究室のメンバーにも話を聞いてもらったりして、研究の先が見えなかった時の支えになりました。ありがとうございました。ここまで研究を進めることができたのも先生方と研究のメンバーのおかげです。さらに実験に協力してくださった方々も自分の研究がある中アンケートに協力していただいて感謝します。皆様のご協力なしでは研究の成果を得ることはできませんでした。

また家族にも感謝いたします。日常生活を支えてくれたおかげで研究をすることができ、とても感謝しております。

研究に関しては締め切り間際の対応、心より感謝いたします。締め切りに間に合わすことができたのもチャットを送ればすぐに回答が返ってきて執筆する上でとても助かりました。また締め切りに向けて効果的なアドバイスと短いスパンでのチェックがあったことで完成させることができました。

この研究に関わってくださった皆様心より感謝いたします。

参考文献

- [1] TOYOTA Mobility Foundation. Voice watch. <https://voicewatch-project.com/>. 参照: 2024.1.16.
- [2] 経済産業省. ゲーム産業は依然高水準! https://www.meti.go.jp/statistics/toppage/report/minikaisetsu/hitokoto_kako/20231006hitokoto.html/. 参照: 2024.1.16.
- [3] e スポーツ選手権実行委員会. 第3回全日本eスポーツ実況王決定戦. <https://esports-jikkyo-oh.jp/>. 参照: 2024.1.16.
- [4] アイティメディア株式会社. どんなスポーツ中継が好きか? <https://www.itmedia.co.jp/makoto/articles/0906/17/news018.html/>. 参照: 2024.1.16.
- [5] 劉礫岩, 細馬宏通. スポーツ実況における発話による出来事の指し示し—「こ」系指示表現と間投詞「ほら」の相互行為上の働き. 質的心理学研究, No. 16, pp. 46–62, 2017.
- [6] 玉木正之. スポーツ・ジャーナリズムを語る. 国士舘大学体育・スポーツ科学学会, 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, No. 44, pp. 83–106, 2012.
- [8] 三宅和子. スポーツ実況放送の談話スタイル—実況におけるアナウンサーと解説者の役割—. 東洋大学短期大学紀要, No. 29, pp. 157–166, 1997.
- [9] 多々良直弘. メディアスポーツディスコースの対照研究の可能性. 桜美林論考『言語文化研究』, No. 10, pp. 33–47, 2019.
- [10] 多々良直弘. スポーツ実況中継のコミュニケーションスタイル—実況中継の相互行為に現れる社会文化的価値とその再生性. 桜美林論考『言語文化研究』, No. 6, pp. 65–83, 2015.
- [11] 清水泰生, 岡村正史, 梅津顕一郎, 松田恵示. スポーツとことば「古館伊知郎」とスポーツ実況. スポーツ社会学研究, No. 14, pp. 25–45, 2006.
- [12] 西本卓也, 光部杏里, 渡辺隆行. ラジオ放送番組におけるスポーツ実況中継の分析. 電子情報通信学会技術研究報告: 信学技報, No. 106, pp. 27–32, 2006.
- [13] 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, No. 62, pp.

51-81, 2003a.

- [14] 繁榊江里. 対人関係におけるネガティブ・フィードバック：関係促進効果と関係阻害効果の比較、および、相互作用的观点による検討. 博士論文, 東京大学大学院人文社会系研究科, 2007.
- [15] 繁榊江里. ダメ出しコミュニケーションの社会心理: 対人関係におけるネガティブフィードバックの効果. 誠信書房, 1996.
- [16] 多々良直弘. メディア報道における批判のディスコーススポーツ実況中継において日英語話者はどのように批判を展開するのか-. 社会言語科学, No. 20, pp. 71-83, 2017.
- [17] 宮澤武. スポーツにおける「負け」の語られ方-読売新聞を事例とした新聞メディアによる「日本人」らしさの再生産-. スポーツ社会学研究, No. 26, pp. 59-72, 2018.
- [18] TALQu: おふとん P. Talqu 公式サイト. <https://haruqa.github.io/TALQu/>. 参照: 2024.1.16.
- [19] Adobe. Premiere pro. <https://www.adobe.com/jp/products/premiere.html/>. 参照: 2024.1.16.
- [20] EA. Fifa. <https://www.ea.com/ja-jp/games/fifa/>. 参照: 2024.1.16.