Twitter炎上ツイートに対する反応とTwitter利用について

─FPS/MMORPGプレイヤーの場合─

B63032　小出　愛海

【研究史】

　インターネットが必要不可欠となっている現代社会では、総務省(2017)のインターネット利用率は80.09％であり、ほとんどがインターネットを利用している。インターネット利用の中でICT総研(2018)では推定1億12万人の日本ネットユーザーのSNS利用者はそのうち72.1％にあたる7261万人とされ、本調査で使用したTwitterは利用率42.8％となっている。オンラインゲームも同様、インターネットを利用したオンライン上での他社との交流を含めて利用するゲームが普及し、Yahooニュース(2019)では2018年の時点オンラインゲームプレイ経験率は全体31.5％、男女ともに６～20、30代が40％～50％以上となっている。インターネットの普及、ゲームプレイ環境の拡大からゲーム内で行われていた交流がSNSという外部コンテンツを利用しての交流と拡大していることもあり、リアルタイムでその時起きた様々な行動を全世界に発信することが可能になっている。

【目的】

　ゲーム側で起きた問題や違反行為を、外部コンテンツを使用し多くの人の目に触れる場所で公開し、実際に関係のないSNS利用者からも批判的反応といった炎上が起こることに対し、ゲーム別プレイヤーの反応の違い、ゲーム別プレイヤーのTwitterの利用傾向を調査する。

【方法】

　対象者：オンライン対応のFPSゲーム、月が課金制MMORPGをプレイしている且つTwitterを利用しているゲームプレイヤー各80名合計160名

　方法：FPSゲーム、MMORPGでの炎上ツイートに対し反応した際の反応方法、反応種類、拡散有無の調査。160名のTwitter利用直近100ツイートの内容をカテゴリ分けし調査。

【結果】

　1-1）男女比率

160名全体の男女比率は男性91名56.88％、女性38名23.75％、不明31名19.83％

　1-2）ゲーム別男女比率

FPSプレイヤー、男性62名77.50％、女性1名1.25％、不明17名21.25％

 　　　　MORPGプレイヤー、男性29名36.25％、女性37名46.25％、不明14名17.50％

　2-1）炎上ツイートに対する反応

 全体：リプライ74名46.25％、リツイート53名33.13％、ツイート33名20.63％

 FPSプレイヤー：リプライ５２名72.22％、リツイート14名19.44％、ツイート１名1.39％

 MMORPGプレイヤー：リプライ9名11.69％、リツイート36名46.75％、３．ツイート25名32.47％

2-2）炎上ツイート反応内容

全体：ルールに関した内容1名0.63％、本人への批判的内容56名35.00％、本人への擁護的内容20名12.50％、煽り的内容9名5.63％、コンテンツやその他意見的内容63名39.38％、その他3名1.88％、無し8名5.00％

FPSプレイヤー：ルールに関した内容1名1.25％、本人への批判的内容33名41.25％、本人への擁護的内容18名22.50％、煽り的内容8名10.00％、コンテンツやその他意見的内容15名18.75％、その他1名1.25％、無し4名5.00％

MMORPGプレイヤー：ルールに関した内容0名0.00％、本人への批判的内容23名28.75％、本人への擁護的内容2名2.50％、煽り的内容1名1.25％、コンテンツやその他意見的内容48名60.00％、その他2名2.50％、無し4名5.00％

　2-3）拡散有無

 全体：有62名40.00％、なし93名60.00％。2名アカウント凍結、3名非公開により全体155名

 FPSプレイヤー：有19名24.68％、無58名75.32％。

アカウント非公開3名、アカウント凍結2名によりFPSプレイヤーの全体数は77名

MMORPGプレイヤー：有43名55.13％、無35名45.45％。

アカウント非公開2名によりMMORPGプレイヤーの全体数は78名

2-4）Twitter利用傾向160名100件のツイート

 全体ツイート：総ツイート数14516ツイート142名90.73％が100件以上のツイート、9.27％は100件に満たないツイート数の人数は18名、その内アカウント凍結2名。

FPSプレイヤー：6716　ツイート41.98％、ツイート無し1名アカウント凍結2名含め100件未満ツイートアカウント全9名

 MMORPGプレイヤー；7800ツイート48.75％、非公開アカウント2名

2-5）ツイート内容の振り分け

全体： ツイート5399ツイート37.19％、リプライ6047ツイート41.66％、リツイート3070リツイート21.15％

全体振り分け：日常的なツイート3134ツイート21.59％、コンテンツに関するツイート1946ツイート13.41％、意見的ツイート319ツイート2.20％、会話型リプライ5698ツイート39.25％、意見的リプライ349ツイート2.40％、コンテンツに関連するリツイート1145リツイート7.89％、コンテンツに関連しないリツイート1925リツイート13.26％

【考察】

　FPSゲームはチーム対抗やオンライン対戦を基本として行い、ゲーム技術が必要とされる。一方MMORPGは戦闘だけでなくゲーム内での他者との交流もプレイの一環に含まれている構成等、ゲームプレイの特徴がTwitter利用に表れているのではないかと推測する。FPSプレイヤーの方が炎上ツイートに対しリプライ形式で反応をしている人の方が52名72.22％と多く感じられた。FPSゲームの機能上ゲーム内で会話を行うということは少ないと推測しそのため、外部のSNSやTwitterを利用しての会話となっているのではないかと考える。FPSゲームにおいて、ゲーム内での有利不利はプレイヤーの技術面が関わりやすいと考え、そのため技術のあるプレイヤーのTwitterでの参加者募集にリプライを送ることがあるのではないか。また、コンシューマーゲーム機を利用したFPSプレイヤーの場合、チャットという面に関してはゲーム機と人によっては難易度が高く、別ツールでの会話を行うことやプレイした動画等をSNSにアップロードするということが見受けられる。そのため、会話型リプライが多く会ったのではないかと推測するMMORPGプレイヤーに関しては炎上ツイートをRTしてそのことに関してツイートを行っているアカウントにリプライを送るという反応をするプレイヤーが見られた。反応内容ではMMORPGプレイヤーが意見的なツイートが多く、ゲームを楽しくプレイするうえでの主張等が多くみられプレイ環境向上のための意見が多いと推測する。炎上ツイートの種類と普段のTwitter利用では、炎上ツイートに対して意見的なツイートやリプライを行っているMMORPGプレイヤーは普段のTwitter利用においてもコンテンツに関して意見的なツイート、リプライを行うプレイヤーがいることが考えられる

【参考文献】

不破雷蔵,(2019), 2割台の人が利用中…オンラインゲームの利用実情をさぐる(2019年公開版), Yahoo!Japanニュース,https://news.yahoo.co.jp/byline/fuwaraizo/20190815-00136717/, (2019年11月13日).