

サッカーのネタバレが視聴者の観戦態度に及ぼす影響

Do Football Spoilers Affect Viewer's Attitude?

白鳥裕士^{1*} 中村聡史¹ 小松孝徳¹

Yuji Shiratori¹, Satoshi Nakamura¹, and Takanori Komatsu¹

¹ 明治大学

¹Meiji University

Abstract: Spoiling information such as the result of sport match reduces viewer's enjoyment. However, there is no study how spoilers affect viewer's attitude. Then, in this work, we studied the influence of football spoiling information for viewers by trial examination.

1 はじめに

スポーツが好きな人にとって、仕事や学業などでスポーツの試合をリアルタイムで視聴観戦することが困難である場合には、録画予約をしてから時間に余裕があるときに視聴を試みることは珍しくない。ここで、録画視聴を楽しみにしている視聴者が、視聴前にそのスポーツの試合結果を知ってしまうと、ハラハラ感や驚きが失われてしまうことは容易に考えられる。こうしたハラハラ感や驚きを大事にしている視聴者にとって、試合のスコアや結果は「ネタバレ情報」と呼ばれている。

我々はこれまで、ネタバレを防止したいと考える視聴者を対象に、スポーツの試合開始から視聴者の視聴開始までの間、ネタバレ情報を遮断するための手法を提案し[1]、Twitter クライアントなどの形で実装してきた[2]。また、ネタバレがそもそもどのようなものなのかを深く分析するために、ネタバレを「負けたああ!」のような直接的なものと、「マジか悔しい」のような間接的なものに分類し、それぞれ特性について、サッカーの試合に関するネタバレデータセットの構築を通して明らかにしてきた[3]。さらに、対象とするスポーツの種類を増やしてネタバレの特徴を分析し、試合展開にあわせてネタバレとする語を変化させることでネタバレを防止する手法を提案[4]してきた。

しかし、これまで行ってきた研究では、スポーツのネタバレは視聴者にとって忌むべきものであると

いうことを前提としてスポーツのネタバレの特徴分析や防止手法の提案をしており、視聴者の興味の高さや試合の面白さでネタバレの影響に変化はあるのか、また具体的にどのような点でその試合をつまらなくさせてしまうのかについて明らかにできていなかった。

そこで本研究では、スポーツのネタバレは本当にネタバレ後の視聴の楽しみを奪うのか、奪うとすればどのような楽しみを奪うのかを、調査実験により検討する。なお、今回はスポーツ種目を、全世界のファンの数が第一位であるスポーツ[5]のサッカーに限定した。

2 調査実験

2.1 実験概要

実験協力者にサッカーの試合映像を視聴させて、ネタバレをされた人とされていない人でその試合の面白さの感じ方に変化はあるのかを実験により調査する。具体的には、サッカーの試合観戦に興味のある19~22歳の日本人の大学生5人に協力を依頼し、ネタバレ組と非ネタバレ組に分けてそれぞれ観戦態度に変化が生じるのかを明らかにする。ここでは、同じサッカーの試合映像を見せ、プレーへの興奮やゴールへの喜びなど、面白さを多面的に評価するために、下記のアンケートについて5段階のリッカー尺度で回答してもらった。

- プレーに興奮したか (興奮度)
- 試合の緊張感を感じたか (緊張感)
- 「悔しい」「嬉しい」など試合展開に一喜一憂したか (一喜一憂度合い)

*連絡先: 明治大学総合数理学部先端メディアサイエンス学科

〒164-8525 東京都中野区中野 4-21-1

明治大学中野キャンパス

E-mail: ev30621@meiji.ac.jp

試合は表 1 に示した 2 試合を用意した。この試合を選定した理由は、20 名に実施したサッカーの試合に対する事前調査で、視聴している人の数が少なく、また多くの人が興味を示しそうなものである。

前者の「日本代表 VS メキシコ代表」の試合では、協力者 5 人のうち 3 人には試合の内容や結果を文章で伝えてネタバレした後に試合を視聴してもらい、残り 2 人には試合の内容や結果を伝えずに試合を視聴してもらった。後者の「チェルシー VS バルセロナ」の試合では、「日本代表 VS メキシコ代表」の試合でネタバレをした 3 人にはネタバレをせずに視聴してもらい、反対にネタバレをしなかった 2 人にはネタバレをして試合を視聴してもらった。

表 1: 用意した試合.

試合名	開催日
FIFA コンフェデレーションズ杯 ブラジル 2013 「日本代表 VS メキシコ代表」	2013/06/22
UEFA チャンピオンズリーグ 2011-12 準決勝「チェルシー VS バルセロナ」第 2 戦	2012/04/25

2.2 実験結果

実験の結果を図 1 と図 2 に示す。

図 1 に示すように「日本代表 VS メキシコ代表」の試合では、緊張感と一喜一憂度合いで、ネタバレ組に比べて非ネタバレ組の方が大きく評価が下がっていた。以上のことより、ネタバレが視聴観戦の楽しみを奪っていたことが示唆される。それに対し、図 2 に示す「チェルシー VS バルセロナ」の試合では、全ての評価であまり変化が見られず、ネタバレの影響を確認することができなかった。

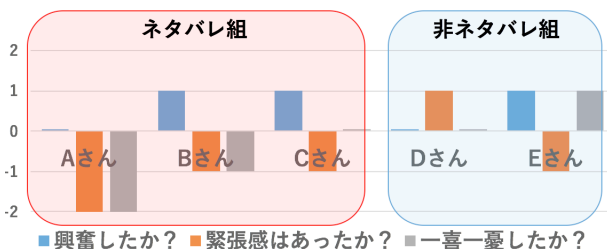


図 1: アンケート結果
「日本代表 VS メキシコ代表」.

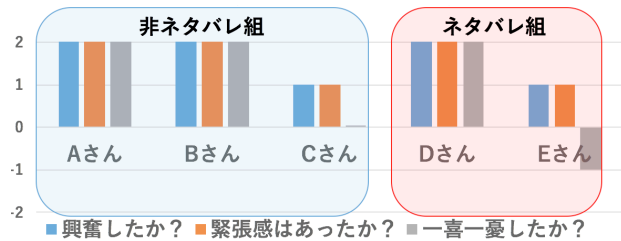


図 2: アンケート結果
「チェルシー VS バルセロナ」.

3 考察

ネタバレ組と非ネタバレ組で、2 試合ともに興奮度には変化がなかった。これは、今回ネタバレするにあたって文章で試合の内容や結果を伝えたが、文章によるネタバレをしてもプレー自体の面白さは損なわれないからだと考えられる。「日本代表 VS メキシコ代表」の試合では、緊張感と一喜一憂の度合いでネタバレ組の評価が下がっていた。この試合は、日本が勝てば決勝トーナメント進出の可能性が出てくる試合であり、日本人にとってはリードして一時的に喜び、追いつかれ、逆転されてがっかりするというものであるが、この試合展開に対するハラハラ感がなくなったことが原因であると考えられる。以上のことより、ネタバレは特に応援しているチームに対しては、視聴者の観戦態度に大きく影響を及ぼすことが考えられる。

一方、「チェルシー VS バルセロナ」の試合では、全ての評価であまり変化が見られなかった。これは、試合を見せたタイミングが「日本代表 VS メキシコ代表」の試合を見せた直後であったため、海外のトップチーム同士であるこの試合では「日本代表 VS メキシコ代表」の試合と比較して質が高く、プレーへの興奮や熱狂が緊張感と一喜一憂度合いにも影響してしまったためだと考えられる。実際に、評価の理由として「プレーの内容がすごく面白かったから」というフィードバックが全ての協力者から得られた。また、協力者が応援しているチームの試合ではなかったことや (D さんのみ、負けたチームのライバルチームを応援しているという特徴があった)、用意した試合が昔の大会のものであり試合結果が今に直結しないことも、変化があまり見られなかった原因にあると思われる。

上記の結果を踏まえ追加的な予備調査として、協力者の 1 人に、FIFA ワールドカップ最終予選「日本 VS イラク」の試合 (2016 年 10 月 6 日開催) をネタバレをせずに、「日本 VS オーストラリア」の試合 (2016 年 10 月 11 日開催) をネタバレをして視聴し

でもらった。ここで、ネタバレをしなかった試合では集中して試合を見ており、点を取ったシーンでは飛び上がって喜んでいたので、ネタバレをした試合では、途中でうとうとするほど退屈していた。なお、ネタバレをした試合では、結果が引き分けだったこともあり、結果的に興味を失ったと考えられる。

今後は、こうした結果をもとに、複数の試合を見せる場合には間隔を十分空ける、試合を現在行われている大会の日本代表の試合にするなど工夫して実験を行っていく予定である。

4 まとめと今後の展開

本研究では、サッカーのネタバレが視聴者の観戦態度に及ぼす影響を調査し、ネタバレが視聴者の緊張感や一喜一憂度合いに影響する可能性を確認した。今後は、試合や協力者の数を拡張して実験していく予定である。

今回はサッカーのネタバレに関する予備調査として実施したが、今後はこの応用としてネタバレをしないダイジェストの生成に応用していくつもりである。スポーツのダイジェストは、短時間で試合の結果や内容を知ることができるものであり、これまで盛り上がりや考慮した多くの自動生成手法が研究されている[6][7]。しかしこれまでの研究では、ダイジェスト映像に得点シーンが含まれてネタバレしてしまうものばかりであり、ダイジェストのみで視聴が完結するようなものが多く、試合を実際に視聴したいと思えるようなものにはなっていなかった。ネタバレをしないようなダイジェスト生成の手法があれば、ハラハラ感を奪うことなく、録画した試合の面白さや価値を知ることができるのではないかと考えられる。そこで、ネタバレシーンを写さないような切り出し手法を考え、ダイジェストとして適切な手法を実験により明らかにしていく予定である。

謝辞

本研究の一部は、JST CREST, JST ACCEL の支援を受けたものである。

参考文献

- [1] 中村聡史, 小松孝徳: スポーツの勝敗にまつわるネタバレ防止手法の検討, 情報学会論文誌, Vol.54, No.4, pp.1402-1412 (2013)
- [2] 中村聡史, 川連一将: スポーツのネタバレを防止する Twitter クライアントの開発と諸検討, ARG WI2

No.4 (2014)

- [3] 白鳥裕士, 中村聡史: SNS 上でのサッカーの試合に対する直接的・間接的ネタバレの分析, 研究報告グループウェアとネットワークサービス (GN), 2015-GN-96, Vol.8, pp.1-8 (2015)
- [4] 白鳥裕士, 中村聡史: SNS 上でのサッカーの試合に対する直接的・間接的ネタバレの分析, 研究報告グループウェアとネットワークサービス (GN), 2015-GN-96, Vol.8, pp.1-8 (2016)
- [5] Top 10 Most Watched Sports In The World (<http://top-10-list.org/2010/10/04/10-most-watched-world-sports/>)
- [6] 山本大樹, 清水大輔, 渡邊睦: サッカー映像のシーン自動解析の研究, 電子情報通信学会技術報告書, Vol.104, No.573, PRMU2004-176, pp.73-78 (2005)
- [7] 小林尊志, 野田雅文, 出口大輔, 高橋友和, 井手一郎, 村瀬洋: Twitter の実況書き込みを利用したスポーツ映像の要約, 電子情報通信学会技術研究報告.MVE, マルチメディア・仮想環境基礎 110(457), pp.165-169 (2011)