

# ゲームから社会の変化を見ていく

塚田 涼太

(小川 賢治ゼミ)

インターネット技術の発達により現代社会は目まぐるしい変化を遂げた。スマートフォンを肌身離さず持ち歩くようになり、どこでも誰かがスマートフォンを持っている光景が目に入るようになった。たとえば、電車の中を見ているとスマートフォンで音楽を聴いたり、ゲームをしたり、SNSをしていたりと、多くの人々がスマートフォン片手に楽しんだり、暇をつぶしたりしている。また、一昔前は皆テレビを見ていたのに今では見ない人も増えてきた。テレビを見ない分、YouTube などインターネットサービスを利用しているのではないだろうか。

さて、大きな変化を遂げた現代社会について、少し変わった視点で社会の変化を書いてみることにしようと思う。「遊び」であるゲームから社会の変化を見ていこう。

## 第1章 変わっちゃったなあ

大きな変化を遂げた現代社会ではコミュニケーションや人間関係の在り方まで変わってきた。そのため、どのようにして、現代のコミュニケーションと人間関係が構築されるに至ったのかを見ていこうとおもう。

### 第1節 オフゲ?時代はオンゲだよ!

近年におけるゲームでは、オンラインのものが主流になりつつある。オンラインゲームをたのんでいる人は様々で、プレイする目的も人によって様々である。もちろん、ゲームそのものを楽しむためにプレイしている人も多くいるが、誰かと話したい、繋がりたいといった理由で続けている人も少なくはない。

「オンラインゲームは単に「単独で」プレイする従来型のゲームと異なり、コミュニケーションツールとして使用されているという側面がある。」

(竹野・高田、2012)

そして、オンラインゲームでは、仮想空間内ならではの特殊なコミュニケーションと人間関係をみることができる。「仮想空間内でのコミュニケーションでは、現実空間内でのコミュニケーションと比べてそこに住む人々が、お互いに親身になって相談に乗ったり、現実会ったこともない人を信頼して行動したりするという現象が見られる。現実空間よりも円滑なコミュニケーションを取れることもある。」(安立・佐々木・岩城・仲島・岡村・清水、2003)

### 第2節 こうやってコミュニケーション 取ってるんだぜ

オンラインゲームはコミュニケーションツールとしての側面がある。そのため、どのような手段があるのかを見ていく。

1つ目はゲーム内のチャット機能の利用である。オンラインでのコミュニケーションが前提となっているゲームにはチャット機能がついていて、画面の端に常にチャット画面が表示されており、そこでコミュニケーションする形となる。ゲームによってはボイスチャット(通話)が利用できるものもある。

2つ目は外部ツールによる通話やチャットである。Discord というソフトが使われる。Discord とは 2015 年にアメリカの Discord 社から発売されたゲーマー向けボイスチャットアプリで、最大の特徴は個人で専用サーバーを開設できるということである。これは LINE におけるグループ機能のようなものである。人間関係やテーマによって、会話するグループをつくることを、サーバーを建てるという。各サーバーの中で、それぞれ会話やチャット、動画の共有がスムーズにできるようになっている。

3つ目は Twitter などの SNS の利用である。

ゲーム専用のアカウントを作り、同じゲームを遊ぶ人たちと繋がる。(ぼくんちのTV別館) (“生活者データ・ドリブン” マーケティング通信)

### 第3節 インターネットは居心地がいいなあ!?

さて、オンラインゲームのコミュニケーションツールのひとつであるSNSから見ていくとしよう。スマホの普及にともない、ソーシャルメディアも大きく変化し、多様化することになった。なかでもソーシャル・ネットワーク・サービスは、特に若い世代においては日常的なコミュニケーションツールとして今では広く利用されている。そして、いつでもどこでも、その場にはいない人たちとつながり、即時的に情報を共有することができるという生活スタイルが常態化してきた。とはいえ、「SNSでのコミュニケーションの対象は会ったことのない見知らぬ人たちばかりではなく、実際の間人関係でも交流している場合が多くある。オンラインの間人関係とオフラインの間人関係はかなりの程度重なっていると言える」(正木、2019、pp.123-124)のだ。

内閣府は「子供・若者の意識に関する調査」を基に若者にとっての人とのつながりについて分析している(内閣府)。そこでは、インターネット空間が自分の居場所であると考えている人が多かった。つまり、オンラインの間人関係が、その人に安心感を与え、物理的な空間を持たない仮想空間が十分居心地の良い場所となりえているということである。一方でインターネット上の空間や人間関係は、困っているときに頼ることができるような強いつながりを感じることはできないと考えている人が多い。ある種矛盾した相反する感情が共存していると言えるのだ。

若い世代の人たちは、インターネットを使ってコミュニケーションをとるとき、アクセスのしやすさや利便性を重視している。場所を問わず参加できることや必要な情報をすぐに得られることが魅力的なのだ。また、利便性以外に、人とコミュニケーションする上での気楽さや利点といったものを感じている。深く関わらなくて済むため参加しやすいと感じたり、素直に話をすることができると思ったりしている人が多いのである。これはインターネット空間ならではの特異性であるといえる。

同じ趣味、同じ嗜好性でつながるコミュニティは居心地がいい。インターネット空間が居場所として成立するのは、こうした同じ嗜好性を持つ間柄で好きな話題をしているだけで、楽しいという感覚を簡単に共有できるからである。他の話題はむしろ雑音なので無視しても問題にならず、お互いにポジティブな部分だけを見たり見せたりすることが容易にできる。そのため、深く関わらずに済ませることができし、お互いに相手が自分を知らないことで何のしがらみも気兼ねもなく素直に話ができるのである。(正木)

### 第4節 やべえ、キャラミスった

現代の若者の友人関係のあり方は、円滑でうまく付き合っていくことを望んではいないが、お互いの距離が縮まるような深い関係になるのはなるべく避けたいという傾向がある。お互いに深入りはせず、相手を傷つけることは避けようとしているのである。そのため、その場に合ったキャラという役割を持つことで衝突をなくし、表面的で円満な人間関係を構築しているのである。ただいつもと違う振る舞いをしたり、場の雰囲気合わない発言をしたりすると、キャラが違うとか空気が読めないと言われることになる。空気が読めないことや相手から嫌われることを恐れてしまうため、適当に話を合わせてその場の流れに身を任せるようになるのである。

「相手を傷つけたり相手から傷つけられたりするリスクを回避するような現代的な人間関係は、人の懐に深く入り込むことはないが、ある意味「無難な」関係を構築していると言える。」(正木、2019、p.130)「無難な」人間関係にはメリットとデメリットがある。メリットは互いに傷つけるようなことは少ないことと、距離が近すぎることによって関係がこじれるような面倒くささがないことである。デメリットは常にお互い傷つけないように気を使っていなければならないことと、相手の本心が読み取りにくい本心に自分が相手に受け入れられているのかという不安を抱えることになることである。

一方、親密さを求めて積極的に内面的な開示をするような従来の「濃密な」人間関係にもメリット・デメリットがある。メリットは多少の摩擦が

あっても気を使う必要がなく、真に自分を理解してくれる人への安心感を持つことができることである。デメリットは互いの干渉が大きいため、自由度の低さや窮屈さを感じることである。

そして、これらのメリット・デメリットを天秤にかけ、必要に応じてこの「無難な」人間関係を取り入れることになったのである。とはいえ、深く理解し合える親密な関係が不要になったわけではない。「表面的で「無難な」人間関係と内面的で「濃密な」人間関係がうまく組み合わせあったハイブリッドな人間関係が、今の多様な価値観に最も適合したありよう」(正木、2019、p.130)なのである。

### 第5節 スルーするのもやさしさなんだよ

「無難な」人間関係には「やさしさ」がある。現代の若者は相手に近づいてその人の気持ちを汲む「やさしさ」よりも、相手の気持ちにむやみに立ち入らない「やさしさ」を選んだのである。若者の間では、深く踏み込まないようにして、相手を傷つけないように気遣うことが「やさしさ」となっているのだ。そのため、リアルな人間関係では相手を傷つけないように、空気の読めない発言をしないように常に気を付けなければならない。

対面では自分の発言や意見に対して、目の前にいる特定の相手は何らかの反応をする必要がある。もちろんその逆もある。そのため、ひどく気を使うのである。しかし、SNSでは特定の相手を想定していないので反応を返しても返さなくてもいい。投稿を見たかどうか確認できないので、見ていなかったことにすることもできる。目の前で自分を無視されると傷つくが、SNSで必ずしも反応がなくてもそんなに傷つくことはない。反応しない(スルーする)という選択肢がSNSにはあるのだ。今の人がリアルな人間関係で抱きかちな「相手に面倒な思いをさせていないか」というような不安感を下げたり、厄介な気遣いを避けたりすることができるのだ。SNSは「無難な」人間関係のデメリットを最小化してくれるのである。そして、SNSは「無難な」人間関係と「濃密な」人間関係のハイブリットにできるため、とても都合がよかったのだ。(正木)

### 第6節 “いいね”したんだから“いいね”返せよ!!

SNSは多様であるため、負の側面も見えてくる。内閣府の「子供・若者の意識に関する調査」(2017)(内閣府)から、インターネット利用の否定的側面として、困ったときに相談できるような強いつながりを持ってないことや、自分や相手の気持ちや伝わりづらさという懸念を多くの人が持っていることがわかる。オンラインの人間関係は、気楽でしがらみがなく便利な反面、強い信頼関係で結ばれているようなものではなく、何かの拍子で切れてしまうかもしれないという不安を伴っているのだ。その不安がSNSへの依存に拍車をかけることになる。

SNS上では、言葉だけのやり取りでは微妙なニュアンスを正確にキャッチすることが難しいので、わかりやすい言葉を使って短く伝える方が失敗しにくくなる。そのため、フォロワー相手に、「好き」や「やばい」など短い単語を連発することになる。SNS上では豊かな語彙力は余計なのである。また、豊かな語彙力は受け手に“重い”と感じさせてしまうことがある。そのため、誰も誤解しようのない短い言葉で、“軽い”愛情を示して、“軽く”承認するのがよいのである。

強い信頼関係でつながっているわけではない人間関係においては、何度も相手からの承認をもらわなければならない。相手から選ばれ続けるためには、摩擦のない円満な関係を維持しておかなければならず、そのためには、また自分も相手を選び続ける、承認し続ける必要があるのだ。(正木)

### 第7節 ブロックされたああああ

もはや「無難な」人間関係は「濃密な」人間関係へと成熟することはなく、両方が並列的に存在している。深入りをしない表面的で「無難な」人間関係と内面的で「濃密な」人間関係のハイブリット化が現代のコミュニケーションなのである。“軽く”認め続けることが現代では重要であり、深入りしすぎると“重い”と思われ疎外されてしまうのだ。(正木)

## 第2章 暇つぶしにできるもの なんかねえかな？

近年、スマートフォンの普及に伴い、インターネットの利用時間は増加した。通勤中や休憩時間などちょっとした暇をスマートフォンで埋めることが多くなったのではないだろうか。インターネットと日常生活がより近くなったことで、時間の使い方にも変化が起きてきた。暇をつぶすように常に何かをしていることが増えたように思える。

### 第1節 スマホゲームってなんぞ？

スマートフォンの普及により、ゲームはより身近なものへとなっていった。そう、スマホゲームである。ちょっとした時間つぶしに遊んだり、時間を忘れて熱中したりした人もいるのではないだろうか？

第1節ではスマホゲームの定義及び関連する事柄について説明する。まず初めにこの章におけるスマホゲームとはソーシャルゲームや携帯ゲーム、ネットゲームを含むスマートフォンでプレイできるゲームを指す。

まずはネットゲである。ネットゲームとは主にPC向けのオンラインゲームであり、RPG、アクションゲームなどが多い。次に携帯ゲームとはいわゆるガラケーで展開されていたゲームである。現在はほぼ終了している。その次はソシャゲである。ソーシャルゲームとは本来はプラットフォームがSNSであるゲームのことである。よくあるのは農業系、街づくり系、パズル系などである。現在ではスマホゲームもソシャゲと呼ばれていたりする。

それぞれのゲームの関係であるが簡潔に述べるなら、まず、ネットゲからソシャゲが生まれた。そのソシャゲと携帯ゲーを組み合わせるとスマホゲーが生まれた。そして、スマホゲーにネットゲの要素が取り入れられるようになった。という関係である。そして、それぞれのゲームの境界はだんだんとなくなりつつある。

### 第2節 無料でどこでも遊べるってすげえな

「スマートフォンの所持率が上がり、スマホゲームのユーザー数は増加している。セガゲームスセ

ガネットワークスカンパニーの「アプリ利用実態調査」(2015年4月)によると、15～49歳のスマートフォン保有者の「ゲーム」アプリ利用率は61%と6割を超えるようになった。」(セガ)

では、なぜこれほどスマホゲームが遊ばれるようになったのだろうか？それはスマホを通じてプレイすることができるからである。そのため、まずはスマホの特徴を見ていく。スマホの特徴として、1.持ち運べる(外出先でも使える)、2.テレビを占領しない、3.スマホは現代の基本機器である、という3点があげられる。特徴1.2.からスマホのゲームはテレビを占領せず、また持ち運ぶことができるため、個人主義的であるといえる。一般に経済が発展すると、核家族化が進むとされている。かつては居間(リビングルーム)にテレビがあり、それを家族が共同で見ていたが、現代ではスマホによって家族一人一人が違うチャンネルを見ることができるようになった。核家族化が進んだことにより個人主義的なものへと変わっていったのだ。とくに現代は核家族化が進んでいるため、スマホは時代に合っていると見える。そして、特徴3.からスマホは日常生活に必要な基本機器でありながら、いくつもの機能を持っている。スマホゲームもその1つである。そのため、スマホがなかった時代ではゲームに興味がなかった人でもスマホを所有すると自然とゲームに興味をもつようになったのである。

一般にスマホゲームは、最先端の家庭用ゲームやパソコンゲームに比べるとグラフィックもゲーム性も操作性も高度ではない。では、なぜスマホゲームはプレイされるのだろうか。まず、ゲーム専用のハードやソフト、ハイスペックパソコンを買わなくてもできることである。手元にあるスマホから手軽に無料で始めることができるため、敷居が低いものとなったのだ。次に細切れの時間でも遊ぶことができることである。スマホゲームは複雑でないため、電車での移動中などちょっとプレイするというような遊び方ができる。そして、都会に住んでいる人は電車で通勤している人が多く、電車の苦痛感とスマホゲームのお手軽感とは相性がよかったのだ。(通勤コンパス)(CNET Japan)

### 第3節 イベントだああああ 周回だああああ ガチャを回せえええええ

第2節ではどのようにしてスマホゲームが身近なものへとやってきたかを見てきた。では、第3節ではどうしてスマホゲームが遊ばれ続けるのかについてみていく。

家庭用ゲーム機のソフト（とくにRPGのようなストーリーに沿ったゲーム）は基本的にプレイヤーが買ったときにソフトに組み込まれた範囲でしかプレイできない。しかし、スマホゲームにおいては運営者がみんなを飽きさせないようにアップデート（更新作業）を行うため、終わりがないのである。そして、アップデートに関して運営者は、みんなの参加や課金が高まるようなイベントも定期的に開催する。これによってプレイヤーのやる気をかきたてているのである。このようにどこまでも続いていく感覚は家庭用ゲームでは味わいにくいものである。日本人にはこのどこまでも続く世界観が好まれているのである。

さて、スマホゲームといわれて何を想像するだろうか。そう、ガチャである。ガチャとは、ゲームの中で使えるアイテムを抽選式で買うことである。ガチャは何が出るかわからない楽しさと、目的のアイテムが出るまではムキになって課金し続けるという中毒性があり、ギャンブル的なわくわく感をたのしむことができる。そんなギャンブル的な要素のあるガチャは比較的簡単に人間の欲求を満たしてくれるのである。

では、どのような欲求が満たされるのだろうか。それは承認欲求と社会的欲求である。承認欲求とは、集団の中で高く評価されたい、自分の能力を認められたい、という欲求であり、社会的欲求とは、何らかの社会集団に所属して安心感を得たいという欲求である。ガチャを引き当てたツイートをしたたり、ランキングで上位を目指したり、そうやって承認欲求を満たしているのである。また、フレンド機能やギルドといったコミュニティに所属することにより誰かと繋がっているという感覚を味わう事ができ、社会的欲求を満たすことができるのだ。（通勤コンパス）（スマホホスピタル秋葉原）（まごさん）（新井）（ferret）

### 第4節 95%が無料ユーザーってマジ？ はやく課金しろ!!

スマホゲームはほとんど無料で楽しむことが出来るが、より付加的なサービスを得たいと思うと課金して有料となる。このように無料で提供したものにさらに付加価値をつけたサービスを提供して有料へと移行させる仕組みは「フリーミアム」(freemium)と呼ばれている。フリーミアムとは「FREE」と「PREMIUM」を掛け合わせたベンチャー・キャピタリスト(投資家)のフレッド・ウィルソンの造語である。フリーミアムは基本サービスを無料で提供することで顧客を広く集め、その何割かに有料で高機能のプレミアム版に移行してもらうビジネスモデルである。現在の無料アプリゲームは、広告収入とフリーミアムのビジネスモデルを基本としてサービスを展開し、巨大な市場を作り上げているのである。

現在盛り上がりを見せている無料ゲームアプリには、もちろんメリットも多くあるが、デメリットもある。プレイヤーにとってのメリットは今まで見てきたように無料で遊べることや手軽に遊べること、複雑ではないため誰でも遊べるなどがあげられる。ゲームメーカーにとってのメリットは開発費が安く済むことや普段ゲームをしないライト層を取り込むことができること、在庫を抱えるリスクがないなどがあげられる。一方でデメリットとしては気軽に簡単であるためやりこみ要素が少なくなり、飽きられやすく安定した収益を期待できないことがあげられる。スマホ向けゲームは、何より手軽で簡単なため、ライトユーザーが食いつきやすい。しかし、中間層になり得るであろう層は、アプリゲームに気軽さ以上のものを感じることができず離れて行ってしまう。だが、ソーシャルゲームとしての気軽さと従来のゲームのようなゲーム性を両立させることができれば、中間層を取り込み万人向けのゲームとして成功を取めることができるといえる。

ソーシャルゲームの頃から、射幸心を煽る過剰な課金演出が問題となってきた。2012年には「コンプガチャ問題」がソーシャルゲームにおける課金システムについての問題を表面化させた。コンプガチャとは、特定のアイテムを揃えることで、限定のアイテムを獲得できることから、アイテム

## ゲームから社会の変化を見ていく

を揃えるまで、何度も課金してガチャをまわすこととなり、多額の課金につながってしまうのである。このような問題があるなかで、大ヒットを果たした「パズドラ」はこれまでのソーシャルゲームとは一味違う姿勢を見せた。課金を急がせず、無料でも長く楽しめるゲームを提供することで、もっと長期的な視野で課金に誘導していこうとしたのだ。そして、実際に結果を出したため、業界に与えたインパクトは非常に大きく、このスタイルはパズドラヒット以降、多くの無料アプリゲームに採用されることとなったのである。(野田ゼミ) (新井)

### 第5節 これだからやめられねえんだ!!

スマホゲームにはユーザーがつい使い続けてしまう仕掛けがあふれている。多くのスマホゲームでは、時間とともに体力が回復して、またゲームができるようになる仕組みがある。これも利用していない時もゲームが気になってしまう中毒性を高める仕掛けの1つである。

人は損失を回避したい生き物である。得られたはずのものが得られないことを嫌うこの心理は、多くのゲームで利用されている。そして、体力回復時間に操られてゲームをするようになったり、期間限定といった煽り文句のガチャやログインボーナスといった仕組みによりログインし続けるようになったりしてしまうのである。

また、人とつながりたいとか人に勝ちたいといった人間関係が理由で続ける人が多いという特徴もある。ユーザーをハマらせる要素の1つとしてランキングがある。自分のランキングが表示されると、自ずと競争心が刺激され勝利のために課金する者も現れる。実際の間人間関係がからむからこそ、課金に足を踏み入れやすいのである。射幸心が煽られるものの代表格と言えばガチャである。ガチャには多くの場合無料版と有料版があるが、無料版を用意することでガチャの楽しさを体験させ、もっとレアなものを求めて有料ガチャに移行させる仕組みになっているのである。そして、サンクコスト効果(すでに支払っていて取り戻せないお金や時間、労力のこと)により、やめられなくなっていくのである。さらに、一度課金すると、課金への心理的抵抗がなくなり、あとは次々

と課金していくようになる。これらはガチャ1回の単価が低いいため課金への敷居が低くなることと、実際に支払うのはずっと後になるため、支払った実感が乏しいことが理由としてあげられる。このようなことから、依存状態になったり高額課金したりするトラブルが起きているのである。

次に現実の生活に対する意識とネットへのかかり方について見ていく。現実生活に対する充足感に関するクラスターは3つに分類できる。1つ目は理想や前向きな面が低い「無気力型」である。2つ目は理想が高く、活躍したいと思っており、熱中できるものもある「前向き」タイプである。3つ目は理想はあまりないが、不満もあまりない「現状満足型」である。「この3つのタイプにおいて、職業や年齢において大きな差はみられなかった。この3タイプ(…)差をみたところ、没入的関与で、無気力型と現状満足(F値7.251、 $p<.001$ )。非日常的関与で無気力型と前向き型の間で有意な差がみとめられた(F値7.570、 $p<.001$ )。」(新井、p.284)。没入的関与とは、「ネット上のほうがより生きているという実感を感じられる等、現実生活よりもネット上のほうが楽しいと思う感覚のこと」(新井、p.284)である。この感覚が、タイプ1の無気力型には強いのである。また非日常的な関与は「ネット上ではストレス発散できる、日常のいやなことを忘れられる等の感覚」(新井、p.284)である。この感覚が、前向き型の人たちは強いのである。無気力型はネット上の世界を実際の生活よりも楽しい場として考え、前向きな人たちはネットの世界を非日常の場として活用し、現実世界でのストレスを発散しているのだ。

このことから「一概にゲームを楽しんだり、熱中したりすることはすべて依存ではないといえる。依存は文字通り、その対象へ頼っていることであり、その対象がないことによって不快になることである。ゲームを長い時間、頻繁に行っているからといって依存であるとは限らず、より健全なかかわりあいを持っていることも多い。」(新井、p.285)。ゲームを現実世界でのストレス発散の場として利用しているならば、生活の調整の場として活用できるといえる。課金行動は、ユーザーの日常へのかかわりあいによって、依存になるのか、活用になるのかは違ってくると言える。(CNET Japan) (新井)

## 第6節 また“天井”だああああ

これまで見てきたようにスマホゲームの多くは、基本無料ながらも季節ごとにイベントを開催したり、毎月期間限定のイベントやガチャを行ったりするなど、ユーザーを飽きさせない工夫が多い。そのため、つい止め時を見失ったり、熱中しすぎるあまりに精神的に疲れてしまったり、「燃え尽き症候群」のような状態になることがある。それでは、そのような状態になった例いくつかを見ていくとしよう。

1つ目は、期間限定のレアキャラ・レアアイテムの入手を逃すことである。コアなユーザーであればただイベントをのほほんと遊ぶだけではなく、イベントで配信されているキャラやアイテムも漏れなく手に入れることが目的となっていることがある。しかし、イベントによっては期間が短すぎたり、やたらと報酬を手に入れるための基準が高く設定されたりしていることもあり、どうしても手に入れることができずコンプリートできないままイベントが終了してしまうことも珍しくないのだ。このような事態が起きたときに、今まで全てコンプリートしていた人からすれば「手に入れることができなかった」という強い挫折を味わうことになる。そのため、燃え尽き症候群のような状態になってしまうのである。

2つ目は限定ガチャで失敗して時間や金を失い徒労に終わることである。イベントで手に入るキャラやアイテムがガチャでしか手に入らないケースでは、大量のお金を費やしても結局手に入らずイベントが終わってしまうことがある。その場合、今まで費やしてきた時間、労力、金銭に対して何ら見返りが返ってこないという辛い現実を目の当たりにしてしまい、ゲームに対するモチベーションが下がり燃え尽きてしまうのである。

しかし、現在“天井”システムが導入されているものも多くある。“天井”システムとはガチャ上限額設定のことであり、ガチャを一定数利用すると通常の排出率とは関係なく、確実に特定のキャラクターを入手できるシステムである。2016年4月よりガチャのキャラクター排出率を明記するよう規約の改定がなされ、それと同時に各ゲームで自主的に導入された。

3つ目はイベントが連続して行われることによって精神的に疲れることである。ゲームによっては、イベント期間が終わったらすぐ次のイベントが始まるというように、イベント同士の間隔がなく連続して行われるものもある。何度もイベントが続くと精神的に落ち着ける余裕は乏しく消耗してしまうのである。また、複数のゲームを掛け持ちしている人の場合も同じである。ちょっとした隙間時間すらゲームをするためにスマホを触ってしまいリラックスする時間すら奪ってしまうのである。

4つ目はゲームでの人間関係に疲れることである。スマホゲームは他人の存在が前提になっているゲームがほとんどである。そのため、他のユーザーとの協力プレイが前提となっているものも多く存在する。グループ全体で足並みを整えてゲームを進めるために決められた日時にログインして決められたプレイを行うこともあり、そのことに義務感を感じてしまうことも少なくない。また、グループの足を引っ張らないためにもレベル上げが必要であったり、装備やアイテムを用意しなければいけなかったりなどの事前の準備も必要となり、単調な作業をしている感覚に襲われてしまう。ほかにも、仲間内でもめ事が起こらないように気を使うなど、ゲーム上での人間関係に疲れてしまうことで燃え尽き症候群のような状態に陥ってしまうのである。

このようにゲームに振り回された生活を続けたせいで疲れてしまうというケースがいくつも出てきているのである。(メンタルの強化書) (nunan)

## 第7節 周回とかハムスターかよ(真顔)

これまで、身近となったスマホゲームを様々な視点から見てきた。スマホゲームはスマートフォンという媒体を使っているからこそ、ここまで大きく広がったのだといえる。

本章ではスマホゲームをちょっとした時間つぶしのため始め、いつしか深く嵌ってしまい依存状態へ陥ること、そのあと燃え尽き症候群のような状態になることまでを見てきた。時間の使い方が変わり、ちょっとした暇をスマートフォンで埋める現代では、依存し過ぎないように道具として使いこなすことが求められる。スマートフォンはあく

ゲームから社会の変化を見ていく

まで道具であり、道具に使われるようになってはならないのである。これは時間についても同じことがいえるのではないだろうか。時間はだれにとっても平等なのだから。

### 第3章 Foo～世界進出～!!

現代では価値観や生き方、人間関係など様々なものが多様化してきた。仕事もその一つである。仕事形態や仕事内容が多様化する現代で、ゲームを仕事にする人々が出てきた。彼らについて見ていく。

#### 第1節 ゲームを仕事にできるってマジ?

##### 神じゃん!

「eスポーツ (esports) とは、エレクトロニック・スポーツの略で、広義には、電子機器を用いて行う娯楽、競技、スポーツ」(一般社団法人日本eスポーツ連合オフィシャルサイト) 全般を指す言葉であり、コンピューターゲーム、ビデオゲームを使った対戦をスポーツ競技として捉える際の名称である。日本で認知され始めたのは2010年頃であり、2010年にウメハラさん(本名:梅原大吾)が米国企業とプロ契約を締結して、日本人初のプロ格闘ゲーマーとしてメディアに取り上げられたことをきっかけに、日本でもeスポーツやプロゲーマーが認知され始めた。アメリカではすでに、国がeスポーツをスポーツとして認めており、プロゲーマーがスポーツ選手であることを認めている。また、韓国や中国でもeスポーツが非常に発展していて、市場規模も日本とは桁違いに大きくなっているのである。eスポーツの競技人口は1億人以上いるといわれている。また、eスポーツのファンは2020年7月時点で約4億9500万人に達した。そして、世界のeスポーツ市場の収益規模は、2020年7月時点で9億7390万ドルにのぼるのである。eスポーツは、サイバー空間・フィジカル空間の融合の社会実装の一つの局面であり、様々な周辺市場・産業への経済効果が見込まれるほか、経済効果を超えた様々な社会的意義を内包している。eスポーツ市場はさらに大きな成長が期待できる。(一般社団法人日本eスポーツ連合オフィシャルサイト) (Bauhütte®) (BCN+R) (Newzoo)

#### 第2節 ど～れ～に～し～よ～う～か～な～♪

eスポーツに携わる仕事は多岐にわたる。まずは、この章でメインとなるプロゲーマーやストリーマーである。プロゲーマーはゲームをすることで報酬を受取る人のことである。ゲーム会社などのスポンサーに生活基盤を支えられて活動している。ストリーマーは配信を行い、メディア収入(広告収入、サブスク、投げ銭)や案件収入などで生計を立てている。ゲームをプレイすることで観客や視聴者をたのしませているのだ。

eスポーツにもほかのスポーツと同様にキャスター(実況者)がいる。観戦の盛り上げには欠かせない存在で、試合の様相を言葉に熱を込め、視聴者に伝える仕事である。ゲームに詳しくない視聴者にもわかりやすく説明できるスキルも必要である。

選手を支える人たちには、プロゲーマーが最大限のパフォーマンスを発揮できる様にサポートをするコーチ、戦略を立てるアナリスト、ゲーム環境や生活を支えるチーム運営がいる。様々な面でバックアップする人たちがいることでプロゲーマーは安心して活動できるのだ。

ゲームをプレイする側がいれば、当然運営、企画する側がいる。eスポーツ大会の裏方的な役割をしているのだ。大会の構成、選手や実況解説のキャスティング、スポンサーとの兼ね合い、会場作り、諸々の契約や同意書の作成、配信画面の構成、配信のカメラワーク等々その仕事内容は多岐にわたる。

他には日本のeスポーツの推進を目的に作られた日本eスポーツ連合(JeSU)や文章を通じて人々に伝えていくライター、プロゲーマーやストリーマーを育成する専門学校などがある。このように多くの人々によってeスポーツは成り立っているのである。(esports DOGA (b))

#### 第3節 プロゲーマーになるぜ!

前節ではeゲームに携わる仕事をしている人々について書いてきた。では、プロゲーマーになるにはどうすればいいのだろうか。

プロゲーマーにはかなり高いプレイスキルが求められる。そのため、まずはゲームの腕を上げることから始める必要がある。自分の得意なジャンルやタイトルに絞り、一点集中で上達させると良

いといわれている。また、必ずeスポーツで大会化されているタイトルを選ぶことが重要となる。プロになるためには、大会への出場やスポンサーの存在が欠かせないので、活躍の場が用意されているタイトルを選ぶ必要があるのだ。

実力がついたら大会に出場することになる。初心者がプロゲーマーになるにはまず、誰でも参加できるオープン大会から出場するといい。プロゲーマーになるには、参加できる大会からこつこつエントリーして、実績をあげていくことが大切なのである。

そして、ある程度慣れたらチームづくりも視野に入れることになる。プロゲーマーの大会には、チーム戦のものも多いため、既存のチームに入ったり、新たに設立したりすることになる。大会で実績を残していくと、スポンサーから声がかかる。ただ個人にスポンサーがつくことはレアケースで、ほとんどの場合チームにスポンサーがつく。そのため、チームをつくることは重要なのである。このような道のりをたどってプロゲーマーになることができるのである。(ゲーム情報局)

## 幕 間

ゲームの大会などでは、しばしば煽り行為がおこなわれる。試合中はもちろん、試合前や試合後にも、煽りによって心理戦を制することができる。また、煽りは相手を不快にさせることも少なくないが、使い方次第では場を盛り上げることができるのだ。

### 第1節 冷静に煽れ

格闘技の試合では煽りは珍しくない。偉大な選手たちは煽りで心理戦を制してきた。ゲームでも同じである。格闘ゲームでは屈伸煽りというものがある。↓ボタンを押すとしゃがむ動作をするのだが、これを連打することで屈伸動作をすることができる。これはダウン・スタン状態の相手を挑発する行為だ。相手のスタン状態はゲージを溜める格好の機会である。しかし、最近のプレイヤーは精神的ダメージを選ぶ傾向にある。そして、心理戦の2大要素はオペラント条件付けと感情誘導である。(こっとなのLoL 備忘録) (YouTube)

### 第2節 相手を誘導しろ

オペラント条件付けは相手に特定の反応を起こさせることで、相手を意のままに誘導することができる。もし、相手の攻撃に対応できなければ相手はその攻撃を繰り返すし、対応され反撃を受ければ相手はその攻撃を行わないようになる。これが条件付けの仕組みである。

これを実戦で使うとどうなるか見ていこう。ある格闘ゲームで投げ技を持つザンギエフというキャラがいる。ザンギエフ使いは相手に近づきしだい、最強の必殺技であるスクリューを狙いにいきたい。しかし、この攻撃は隙が大きく、垂直ジャンプで避けることができ、さらに反撃を受けてしまうのだ。そうすると不利な状況となる。相手に垂直ジャンプを使わせないようにするにはどうすればいいだろうか。1つはリスクの低い通常投げを行うことである。通常投げはリカバリーが早く、相手が垂直ジャンプで避けて反撃してきても防御が間に合い、さらにラリアットなどの反撃をおこなうことができるのだ。これを続ければ相手は垂直ジャンプを使わなくなり、代わりにバックジャンプというより安全な手段をとるようになっていく。バックジャンプは安全であるが、垂直ジャンプと違い、ジャンプをしながら攻撃することはできない。そのため、隙の大きいスクリューを使っても反撃を受ける心配はなくなるのである。このようなバックジャンプへの誘導は投げキャラの基本戦略となっている。(こっとなのLoL 備忘録) (YouTube)

### 第3節 心を乱すな、負けるぞ

キャラのプレイスタイルを特徴づけるのは相手に与える感情の種類だ。感情は意思決定に様々な影響を与えるからだ。投げキャラは高い攻撃力を持つことが多く、一度に多くのHPを削ることができるため、相手に恐怖を与えることになる。恐怖はリスクを取る確率を下げるため、相手は逃げ回るようになる。上手い投げキャラ使いは恐怖によって相手を逃げ回らせるのだ。逆に怒りは高いリスクを取る傾向を高める。怒りの感情を抱いているときは大胆な行動をとるようになるのである。相手に怒りを植え付けるのは遠距離型などである。遠距離型はなるべく相手を遠ざけつつ、相

手がイライラして飛び込んでくるのを待つという戦略をとる。恐怖と怒りは基本的な感情の例である。感情の複雑さを考慮したときにそれぞれが意思決定に別種の効果を与えるのである。煽りは入り混じった感情を与えるが屈辱の占める割合が大きい。

遠距離型や投げキャラのように、屈辱に特化したキャラがいる。ネタキャラである。ネタキャラの強みは相手に勝ちへのプレッシャーを与えることである。精神学者のニール・バートン曰く、屈辱とは、相手の尊厳を無視・破壊して権力を行使すること、である。屈辱とは恐怖なのである。煽り行為が有効なのは、相手に恐怖を与えるとともにオペラント条件付けの罰としても使えるためである。(こっとなのLoL 備忘録) (YouTube)

#### 第4節 「gg (good game)」

煽りはスポーツマンシップの欠如に思えるが不文律も存在する。「自分より相手の実力が遥かに劣っていない」または「その挑発が実力に対するものである限り、尊厳を攻撃することは禁止どころか奨励される」というものである。挑発への対応にこそ、選手の真価が問われることになる。試されている時こそ、本当の性格が現れる。その性格こそが人を惹きつけてやまないのだ。そして、試合後に互いに讃えあうことができれば大丈夫である。対戦相手へのリスペクトと感謝の気持ちを持つことが大切なのだ。(こっとなのLoL 備忘録) (YouTube)

### 第3章 続

#### 第4節 「わりい、やっぱつれえわ」

「そりやつれえでしょ」「言えたじゃねえか」

プロゲーマーの生活はどのようなものなのだろうか。もしかしたら、楽な仕事だと思える人がいるかもしれない。だが、実際は危険と隣り合わせの過酷な世界なのだ。

プロゲーマーの1日の生活は平均8～9時間のチーム練習とウォーミングアップを含めた数時間の自主練習を行うことが多い。中には一日12～14時間という例もある。リアルスポーツの平均練習時間が2～3時間であることを考えるとかな

りハードである。長時間、椅子に座ってゲームを行うため、腰、首、目に疲労感が溜まる。そんな状態で極度の緊張状態の中、高速&正確なタイピングとマウス操作が求められるのである。そして更に選手活動だけで生計を立てられない場合、別な仕事と掛け持ちすることになる。労働のあとに練習を行うことになるのだ。

では、なぜそれほどまでに練習時間が多いのだろうか。一つは、ほとんど練習が試合を通じて行われるからである。練習したい箇所だけ練習することはできないため、濃い練習をする為には、自ずと試合を多くこなさなくてはならないのだ。現eスポーツタイトルの1試合の時間は平均的には30分、長い場合だと1時間かかる。そのため、練習時間が長くなってしまふのだ。二つ目は、ゲームの仕様がアップデートなどで頻繁に変わるためである。そうした新環境に対応する為には、短時間で長時間の練習が求められるのだ。戦術や技術の向上の他に、環境への適応の時間が必要になってくるのである。

このような過酷な生活を送るプロゲーマーには様々なリスクがつきまとう。身体的にも精神的にも過酷な状況下では健康状態にも異常をきたすことが多い。その影響で選手生命が絶たれる例も少なくないのである。eスポーツも通常のスポーツと同様にけがをするリスクがある。単調な動作を繰り返すことにより腱の炎症や障害が起こる。そのため、特に手首、肘、腰を負傷することが多い。手根管症候群やテニス肘などである。プロゲーマーの多くはこのようなけがなどにより早期に引退するか、治療のため休止することになってしまうのである。また、治療が終わり復帰したとしても、今まで通りにプレイすることができず引退に追い込まれることも少なくないのである。また、長時間座り続けることになるため、筋肉や骨格に悪影響を及ぼしたり、生活習慣病になったりするのである。最近では予防のため、ゲームのトレーニングに加え、毎日身体的なトレーニングが行われることが多くなってきた。

平均的なeスポーツプレイヤーの適齢期は10代後半～20代後半と言われている。つまり、選手生命は5年ほどという短い期間しかないのである。引退理由として、反射神経の衰えや身体の故障以

外にも「燃え尽き症候群」で引退する場合も多くある。他にも、自分が熱心に打ち込んでいるタイトルがサービス終了となる可能性もあり、プロゲーマーの選手生命はかなり不安定な状態なのだ。

さて、短い選手生命を終えたプロゲーマーは次に何になるのだろうか。ゲームにかかわる仕事ではコーチやチームの運営側に回ることやeスポーツのキャスター、ストリーマーなどである。だがこのような仕事はポジションが少なく、プレイヤーとは異なる素質が求められるものが多いのである。(esports DOGA (a))

### 第5節 やっぱ、たのしいなあ～

eスポーツ文化の発展と認知が広まってきたことによりeスポーツに携わる形の仕事も年々増加傾向にある。そんな数多くあるeスポーツに関わる仕事の中でも、特に人気が高い「ストリーマー」という職業について見ていく。

ストリーマーとは、動画配信サービスでライブストリーミング配信や動画を配信して、収入を得ている人々のことである。プロゲーマーとストリーマーの違いは主に2つあり、どこから収入を得ているかと観客へのアピールポイントが違う。プロゲーマーの収入源は基本的には所属しているチームから受け取る給料か、大会で優勝した優勝賞金である。一方、ストリーマーはファンからの投げ銭や企業や個人からのスポンサー料が主な収入となる。プロゲーマーは大会で結果を残すことが重要視され、強いことや上手いことが何よりも求められる。ストリーマーはプロゲーマーと比べて、強さや上手さよりもゲーム実況の面白さやわかりやすさの方が重要視される。

さて、ストリーマーの生活はどのようなものなのだろうか。ストリーマーの生活もプロゲーマーと同じくかなり過酷である。ひと月の配信時間が100時間を超える配信者が多くおり、一日に10時間以上配信を行っている配信者もいる。これはゲーム配信に限った時間であり、雑談などの時間は含まれない。長時間の配信を高頻度で行わなければ、登録者数や再生回数、サブスクライブを確保することはできないのである。そのため、ストリーマーは1日の生活の多くの時間を配信に費やすことになるのである。このような生活をしてい

ると当然のことながら身体に異常が生じることになる。プロゲーマーほど手や肘を故障することはないが、代わりに喉など声帯に関する部位を傷めることになる。ストリーマーはトークが重要だからだ。また、配信者のキャラクター性も求められるので、アルコールやエナジードリンクでテンションを過剰に上げていることも多々ある。

では、そんなストリーマーはeスポーツにどのようにかかわっているのだろうか。ストリーマーはゲーム実況をしているだけでなく、eスポーツの発展に欠かせない重要な役割を担っている。ストリーマーはその独特であったり、親しみやすいであったりするキャラクターが人気になることが多い。そのため、イベントにゲストや実況解説で出演をしたり、企業とタイアップをして商品の宣伝をしたりすることもある。今までそのタイトルを知らなかったような人でも、ストリーマー経由で知ることでプレイ人口の拡大に繋がるのである。

ストリーマーはeスポーツ界隈ではインフルエンサーのような存在である。そのため、今後のeスポーツの盛り上がりを左右すると言っても過言ではないくらい重要な職業となる。(SELect) (esports DOGA (a))

### おわりに

さて、「遊び」であるゲームから社会の変化を見てきた。現代社会では、コミュニケーションや人間関係が、時間の使い方が、仕事や生き方が昔では考えられないほど、大きな変化を遂げた。

コミュニケーションと人間関係については、オンラインゲームから仮想空間ならではの特異性と、スマホの普及に伴いSNSが日常的なコミュニケーションツールとなったことによる人間関係の在り方の変化を見ることができた。インターネット空間は利便性以外に気楽さやしらがみがないことによる居心地の良さを感じることができ。また、互いを傷つけないように深入りしない「無難な」人間関係の在り方は気楽な反面、不安を伴うことになる。そのため、短い言葉で互いに「軽く」承認しあうことで、安心感を得ているのである。そして、深入りしない表面的で「無難な」人間関係と内面的で「濃密な」人間関係は並列的

## ゲームから社会の変化を見ていく

に存在していて、これらのハイブリット化が現代のコミュニケーションとなっている。多様な現代ならではのコミュニケーションだといえる。

時間の使い方の変化についてはスマホゲームを例に様々な観点から見てきた。スマホという媒体によってゲームへの敷居は低くなった。その手軽さから暇つぶしに始めたり、電車通勤の苦痛軽減のために利用したりしているひともいる。現代人は何かにつけて暇をつぶそうとしているのだ。また、ビジネスの観点からはスマホゲームの仕組みやユーザーを深く嵌らせる仕掛けについて見てきた。様々な仕掛けにより依存状態へ陥ることで、リラックスする時間すら奪われゲームに没頭することもあるのだ。現代では隙間時間をスマホで埋めるようになったのである。

仕事や生き方の変化については、プロゲーマーやストリーマーといったゲームを仕事にする人たちについて見てきた。昔は「遊び」でしかなかったゲームは今では仕事にする人たちも出てきているのである。この仕事は比較的新しいもので、まだ環境が整いきっていないが少しずつ改善されている。eスポーツに関わる人口は年々増え続けており、今後大きく発展することが期待できる。このように仕事に関しても大きく変化し、多様化するようになってきたのである。

現代社会では、様々なことが日々、変化し続けている。われわれは、多様化する現代社会を生き抜くために適応していかなければならぬのだ。

## 参考資料

## (論文)

- 安立成洋・佐々木喜一郎・岩城隆司・仲島明孝・岡村総一郎・清水則之、2003、「コミュニケーションの新たな可能性」(情報システムと社会環境 83-9) IPSJ-IS02083009.pdf
- 新井範子、2013、「ソーシャルゲームにおけるユーザーの心理特性と課金行動の関連性について」(上智経済論集、第58巻、第1・2号) <https://dept.sophia.ac.jp/econ/data/58-21.pdf>
- 竹野真帆・高田明典、2012、「オンラインゲームの訴求構造分析-コミュニケーションツール

としての観点から-」(情報学会「第74回全国大会講演論文集」) IPSJ-Z74-4H-4%20.pdf

- 正木大貴、2019、「SNSは人間関係を変えたのか?」(京都女子大学現代社会研究科論集「京都女子大学大学院現代社会研究科紀要」0140\_013\_006.pdf (kyoto-wu.ac.jp))

## (Web)

- 一般社団法人日本eスポーツ連合オフィシャルサイト「eスポーツとは」[https://jesu.or.jp/contents/about\\_esports/](https://jesu.or.jp/contents/about_esports/)
- ゲーム情報局「プロゲーマーになるには? eスポーツのプロをめざす方法」<https://www.amgakuin.co.jp/contents/game/column/e-sports/about/pro-gamer>
- 幻想の国のかな「ネトゲとソシャゲとスマホゲーの違い」<https://kanalupinus.com/smartphonegame/gametype/#toc3>
- こっとなのLoL 備忘録「〈動画〉eスポーツの"煽り"を心理学と歴史に照らし合わせて分析してみた」<https://cottonlol.blog.jp/archives/132.html>
- スマホホスピタル秋葉原「スマホゲームに求めるものってなんでしょ?」<https://iphonerepair-akihabara.com/blogs/cat05/11314.html>
- “生活者データ・ドリブン” マーケティング通信「ゲーマー諸氏に学ぶオンライン常態化コミュニケーション」<https://seikatsusha-ddm.com/article/11153/>
- セガ「アプリ利用実態調査」<https://chosa.itmedia.co.jp/categories/mobile/74007>
- 通勤コンパス「ソシャゲはなぜ日本でこれほど人気になったのか」<https://en-culture.net/social/game.html>
- 内閣府「子供・若者の意識に関する調査」<https://www8.cao.go.jp/youth/kenkyu/ishiki/h28/pdf-index.html>
- 野田ゼミ「無料アプリケーションゲームの台頭に伴うゲーム市場の変容と将来の展望」[infoind201412b.pdf](https://infoind201412b.pdf) (shimane-u.ac.jp)
- ぼくんちのTV別館「「分かりそう」で「分からない」でも「分かった」気になれるIT用語辞典

- ボイスチャット (voice chat) とは」 <https://wa3i-3-i.info/word12253.html>
- まごさん「本気でネオニートを目指す SE の物語  
スマホゲームが人気な理由を考えてみた」 <https://ameblo.jp/magosan1205/entry-12473930004.html>
- メンタルの強化書「スマホゲームのストレスで燃え尽き症候群になる原因について」 <https://mental-kyoka.com/archives/4294>
- Bauhütte®「e スポーツとはどんなスポーツ？話題のオリンピック新種目「e スポーツ」を丸裸！」 <https://www.bauhutte.jp/bauhutte-life/e-sports/>
- BCN+R「e スポーツの起源は日本にあり？ ゲーム大会をめぐる歴史」 [https://www.bcnretail.com/market/detail/20180502\\_59301.html](https://www.bcnretail.com/market/detail/20180502_59301.html)
- CNET Japan「ガチャだけではない--子どもがソーシャルゲームにハマる理由」 <https://japan.cnet.com/article/35078807/>
- esports DOGA (a)「[[過酷] 将来の不安も…健康を蝕むプロゲーマー・ストリーマー (配信者) の生活実態に迫る!」 <https://esports-doga.com/life-esports/>
- esports DOGA (b)「[[最新版] e スポーツ業界徹底解説!! e スポーツにはどんな仕事があるの?」 <https://esports-doga.com/esports-job/#toc44>
- esportwissen.de「eSport injuries - the most common complaints」 <https://www.esportwissen.de/en/verletzungen-im-esport-die-haeufigsten-beschwerden/>
- ferret「マズローの欲求 5 段階説とは? 各欲求を満たす心理学的アプローチを用いたサービス事例」 <https://ferret-plus.com/5369>
- Newzoo「グローバル e スポーツマーケットレポート 2020」 <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-esports-market-report-2020-light-version-jp/>
- numan「天井 (てんじょう) とは? (意味) ~用語集」 [https://www.youtube.com/watch?v=PEImAFZFoqQ&feature=emb\\_title](https://numan.tokyo/words/DIoul#:text=%E3%82%BD%E3%83%BC%E3%82%B7%E3%83%A3%E3%83%AB%E3%82%B2%E3%83%BC%E3%83%A0%E3%81%AE%E3%82%AC%E3%83%81%E3%83%A3%E4%B8%8A%E9%99%90,%E3%82%AD%E3%83%A3%E3%83%A9%E3%82%AF%E3%82%BF%E3%83%BC%E3%82%92%E5%85%A5%E6%89%8B%E3%81%A7%E3%81%8D%E3%82%8B%E3%82%B7%E3%82%B9%E3%83%86%E3%83%A0%E3%80%82&text=%E3%81%9D%E3%82%8C%E3%81%A8%E5%90%8C%E6%99%82%E3%81%AB%E5%90%84%E3%82%B2%E3%83%BC%E3%83%A0%E3%81%A7,%E2%22%E5%A4%A9%E4%BA%95%22%E3%82%B7%E3%82%B9%E3%83%86%E3%83%A0%E3%81%A7%E3%81%82%E3%82%8B%E3%80%82)
- SELeCT「[[ストリーマー] とはどんな職業? 仕事内容と e スポーツへの関わり方は?」 <https://esports-select.com/trivia/2612/>
- YouTube「Analysis: Taunting and Mind Games」 [https://www.youtube.com/watch?v=PEImAFZFoqQ&feature=emb\\_title](https://www.youtube.com/watch?v=PEImAFZFoqQ&feature=emb_title)