

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—

竹野真帆† 高田明典‡

フェリス女学院大学大学院人文科学研究科† フェリス女学院大学文学部‡

1. はじめに

近年におけるゲームはオンラインが主流となりつつあり、従来オフラインのものが与えていた以上に若年層への影響が大きくなっている。筆者らはこれまで物語構造分析の手法を用いてMMORPG テイルズウィーバー（以下TW）やMMORPG アトランティカなどの分析を行ってきた（大木・高田, 2006）（竹野・高田, 2009）。それらはMMORPGの訴求因をある程度説明しえていると考えられるものの、オンラインゲームの訴求構造としては十分ではないと考えられた。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は異なり、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。そのため、プレイヤーたちがゲームについて語る（もしくは、ゲーム中に語る）言説の中に、何らかの訴求因が表現されていると考えられる。またそれは、MMORPGの訴求構造を検討するうえで、重要な要因としてとりあげるべきものとなると考え、ゲーム内チャットの分析を行ってきた（竹野, 2011）（竹野・高田, 2011）。しかしながら、ゲームのみの分析、チャットのみでの分析ではゲーム全体における訴求構造を明らかにしているとは言いがたい。そのため、両者を統合して分析することが必要であると考えられる。本研究においては、そのような観点から、ゲームとしての訴求構造と、コミュニケーションツールとしての訴求構造という二つの側面から、一つのゲーム全体の訴求構造を検討することを主たる目的とした。

2. 方法および手続き

今回のコーパス作成においては、対象とする作品としてMMORPGのTWを選んだ。選定理由としては、今まで分析してきたゲームであること、また、夏頃の今までにない大型アップデートおよび近々に新キャラクター実装と盛り上がりを見せていることがあげられる。

2. 1. ゲームのストーリー要素の構造分析

まず、ゲーム内におけるストーリーの区切りであるチャプターごとにコーパスを作成した。現在実装されているメインストーリーのクエストが21あるうちの3つのチャプターについて、CamStudioを用いて動画キャプチャーを行い、言語化してコーパスを作成した。コーパスは1155の

文オブジェクトとなった。続いて、RおよびRMeCabを用い形態素解析を行い、単語一文書オブジェクトの共起行列を作成した。抽出対象品詞は、動詞、形容詞、名詞、形容動詞とし、テキスト中に2回以上出現した単語のみを抽出した。また、1文字のひらがな、カタカナ、記号、英数字はすべて除外し、1つの文でのみ使用されている単語は除外した。390単語のうち、61単語が除外され、分析対象は329単語であった。さらに、抽出対象とされた単語を1つしか含まない文は削除した。これによって、当初対象とされた1155文オブジェクトのうち、656の文オブジェクトが分析対象とされた。この共起行列を潜在意味分析にかけ、構造を抽出した。

2. 2. ゲーム内チャットの構造分析

ゲーム内チャットのコーパス分析において対象とされたテキストは53万行以上になり、また、様々な書き手（ハンドルネーム）による書き込みが混在しているため、それをハンドルネームごとに分割した908のテキスト（908人分）を作成した。この一つのハンドルネームの書き手が書き込んだ内容をひとまとまりの文オブジェクトと想定した。この908のテキストに対し、RおよびRMeCabを用い、形態素解析を行い、単語一文書オブジェクトの共起行列を作成した。抽出対象品詞は、動詞、形容詞、名詞、形容動詞とした。出現頻度による重み付けを行った。また、全体のおよそ1%にあたる9ファイル以下のテキストにしか出現しない単語は、すべて除外した。さらに、2.1と同様の処理によって共起行列を整形し、その結果4074単語が抽出され、除外されたテキスト（ハンドル名）はなかった。この共起行列を潜在意味分析にかけて構造を抽出した。

3. 結果および考察

ゲームコーパスに関しては、第1軸から第4軸までの累積寄与率が50%を越えた。また、チャットコーパスに関しては、第24軸までで50%を越えた。ただし、チャットコーパスのスクリープロットを見ると、第2軸と第3軸の間、もしくは第4軸と第5軸の間にギャップがあり、第4軸までで累積寄与率が約24%となることから、第4軸までを分析対象とした。以下に図1および図2としてゲームコーパスとゲーム内チャットの分析結果（第1軸と第2軸のみ、かつ、両軸とも上位30個、下位30個の単語のみを抽出したもの）を示した。潜在意味分析の結果から、ゲームコーパスにおいては「自己-装備」「メイン（主）-サブ（脇）」「キャラクター-個性」の3軸を、またチャットコーパスからは「感情-行動」「イベント-日常」「男-女」「自己-装備」の4軸を抽出した。

Appealing Structure Analysis of Online Game.

TAKENO Maho†, TAKADA Akinori‡

†Division of Humanities, Graduate School, Ferris University

‡Faculty of Letters, Ferris University

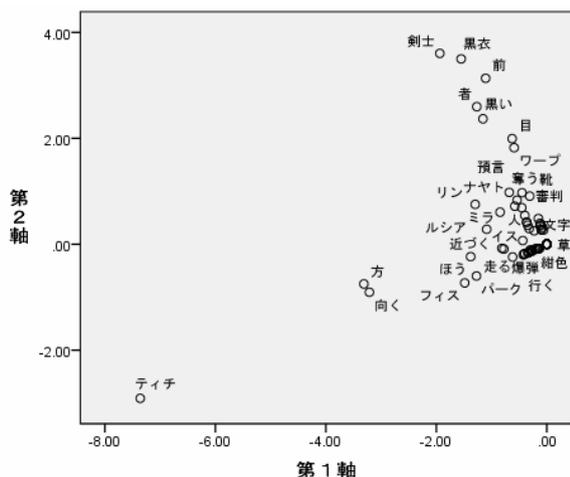


図 1:ゲームコーパスの分析結果 (第1軸と第2軸)

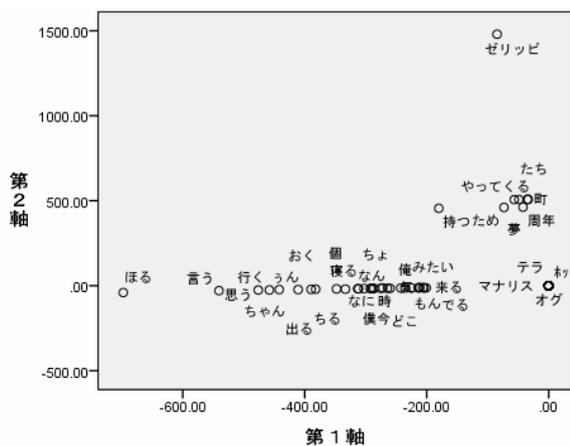


図 2:ゲーム内チャットの分析結果 (第1軸と第2軸)

これらの軸から、ゲーム側の訴求構造としては、①プレイヤー (自己) は操作するキャラクターを選んで装備を行い、②武器や服装や色を選んで、あらかじめ用意されたものからオリジナル (個性) のものを作り上げていき、③メインのストーリーやサブのストーリーを遂行していく、というものであると言える (図 3)。しかしながら、ゲーム

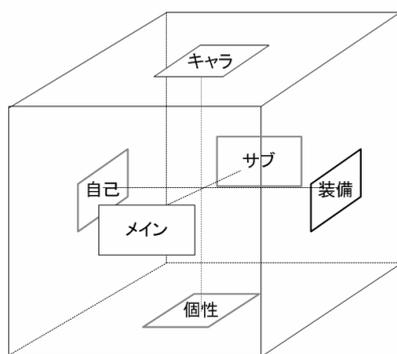


図 3:TW の訴求構造

内チャットからすれば、プレイヤーが実際に感じている訴求構造は、非日常の空間にありながら自己表現を行い、コミュニケーションをとることで人と人のつながりが生まれ

ることであり、リアルでは表現出来ない男らしさや女らしさなどを露呈することであると考えられる (図 4)。

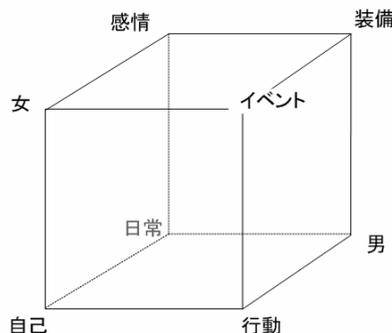


図 4:TW ゲーム内チャットの構造

4. おわりに

ゲーム内における様々な会話内容は一見プレイヤーによって異なっていたが、分析からは訴求される要因は日常ではない空間において、日常とは違う自分を表現することにあると考えられる。中でもゲームの訴求因とプレイヤーの訴求因で両方から抽出された自己-装備という軸が、プレイヤーの深層構造の重要な点だといえ、核-殻という今までの研究でも抽出されてきたものが、ゲームの訴求構造を推定する上で重要なものであるといえる。また、これらのいくつかの軸が混ざり合うことで、プレイヤーはゲームに嵌っていくと考える。

文献

- 1) 大木智世, 高田明典: 物語構造分析手法の RPG 分析への応用, 多文化・共生コミュニケーション論叢, No. 1, pp. 45-77, 2006.
- 2) 後藤齊: 言語理論と言語資料-コーパスとコーパス以外のデータ-, 日本語学, Vol. 22, pp. 6-15, 2003.
- 3) 後藤齊: コーパス言語学と日本語研究, 日本語科学, Vol. 22, pp. 47-58, 2007.
- 4) 伝康晴: 多人数会話におけるしぐさの語用論, 言語, Vol. 36, No. 12, pp. 48-55, 2007.
- 5) 伝康晴: 話し言葉の性質, 日本語学, 第 27 巻 5 号, pp. 34-43, 2008.
- 6) 高田明典: 構造主義方法論入門, 夏目書房, 1997
- 7) 竹野真帆, 高田明典: コンピュータゲームの訴求構造分析-物語構造分析の応用として-, 情報処理学会論文誌, Vol. 50, No. 12, pp. 2761-2771, 2009.
- 8) 竹野真帆: オンラインゲームの訴求構造分析手法の開発 -マルチモーダルコーパス解析手法の応用として-, フェリス女学院大学大学院人文科学研究科修士論文, 2011.
- 9) 前川喜久雄: コーパスとは何か, 国文学, 平成 21 年 1 月号, pp. 6-25, 2009.