

# MMORPG のコミュニケーションへの絵文字チャットの適用に関する提案

## Proposal about Application of the Pictograph Chat to Communication of MMORPG

川津美菜穂†  
Minaho Kawadu

伊藤淳子†  
Junko Itou

宗森 純†  
Jun Munemori

### 1. はじめに

World of Warcraft[1]や FINAL FANTASY XI[2]などの大規模ネットワークロールプレイングゲームである MMORPG(Massively Multiplayer Online Role-Playing Game)が普及している。これにより世界中の人とインターネットを通じてゲームを楽しむことができる。その状況の中で外国人とグループを組んで戦う機会が多くなる。グループ内では協力した戦闘を行うためにチャットを使ったコミュニケーションをとる。しかし外国人とのコミュニケーションは言語が壁となりお互いの共通言語、たとえば英語などを理解していないとコミュニケーションをとることは難しい。そこでゲームで使う言語を絵文字化し、コミュニケーションをとる方法を提案する。ゲームで使われる会話は限られており、絵文字のみでコミュニケーションが可能ではないかと考えた。

### 2. 関連研究

絵文字のみで文章を作成し、異なる国の人とコミュニケーションをとる絵文字チャットシステムがある[3]。このシステムは複数の絵文字を入力し絵文字のみで作られたメッセージを送受信することができる。絵文字チャットシステムの研究では、簡単な会話なら絵文字を組み合わせただけの文章で異なる言語の人と70%以上は通じ合えるということが明らかになっている。図1に絵文字チャットの例を示す。



図1: 絵文字チャットの例

マルチプレイゲームの世界での非言語コミュニケーションでは、行動やアイテム、感情、場所を表したシンボルの組み合わせを用いてコミュニケーションをとって

る[4]。例えば、参考文献[4]のゲームは2チームに分かれ指定されたアイテムを時間内に先に手にしたチームの勝利というルールであるが、このチーム内のコミュニケーション手段は絵文字である。さらに自分の位置を表すためにマップを活用し、プレイヤーの名前も絵文字で表現することで、文字を一切使用しない絵文字のみでゲームを遊ぶことを可能とした。

これらから、MMORPG で使われる会話を絵文字で表現できれば共通言語を覚えなくても、異なる国の人とコミュニケーションをとりながらゲームを楽しむことができると考えられる。

### 3. ゲーム向け絵文字チャット

MMORPG の中でグループを組んで戦うクエストやミッションはコミュニケーションをとる機会が多いが、会話文章は限られている。会話はグループ編成、戦略の相談、戦闘中の掛け合いの3パターンに分けることができる。

グループ編成ではグループの募集の呼びかけや参加希望などの会話になる。戦略の相談ではクエストやミッションの進め方について、目的地や日時の決定などが含まれる。戦闘中の掛け合いは自分がどのような状態か伝え、相手に指示をする会話である。これらのような MMORPG のなかで使われやすい文章は70個程度であり、このうち3分の1程度の単語は絵文字チャットシステム[5]の絵文字[6]で表現できる。MMORPG に使われやすい会話は自分の行動を相手に伝える文章が主で、動きを表現する絵文字が多く必要である。しかし従来の絵文字ではゲーム内で使われる動作を表す絵文字がなかったため新たに作成した。これらの絵文字はアニメーションを用いて人が動いている様子を表した。また世界最大のユーザー数の World of Warcraft はアジアユーザーが半分を占め、次に北アメリカ、ヨーロッパと続いており、ゲームプレイヤーの国の文化を考慮した絵文字を作成する必要がある。これらのことを踏まえ、使われやすい文章と絵文字の一部を以下に示す(図2)。また枠で囲った絵文字はアニメーションするものを表している。

### (1) グループ編成

「グループメンバー募集中。」



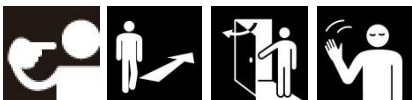
「私は参加します。」



「もう解散するので入れません。」



「ログアウトします, さようなら。」



### (2) 戦略の相談

「どこ行きますか?」



「私はレベルの高い場所がいいです。」



「準備できた?」



### (3) 戦闘中の掛け合い

「待機しています。」



「あの敵を集中的に倒そう。」



「助けて!」



「今あなたのところに向かいます。」



図 2: 絵文字により作成した文章

## 4. 問題点

MMORPG はゲームごとの特有の固有名詞やシステムを持っており、ゲーム内で使われる会話の内容に影響する。例えば、キャラクターについての会話をするとき

それを表す絵文字が必要となる。しかしキャラクターはゲームごとに異なるため共通の絵文字表現をすることができず、キャラクターやアイテムの数だけの絵文字を作成しなければならない。システムにおいても目的や勝利条件が異なるため、使われやすい会話以外の文章が数多くなる。また、外国人によっては同じ絵文字でも異なった解釈から、会話が成り立たないこともある。MMORPG ゲームのユーザーはアジアの割合が多く、より多くの人に伝わる新たな絵文字を作成しなければならない可能性がある。

ゲーム内でも絵文字を充実するには、そのための用意が必要となる。会話に足りない絵文字を見つけ出し、異なった国の人でも同じ解釈を持つ絵文字を作成するために、様々な国の人の知恵を集めて絵文字化を行う。異なる国の人とインターネットを通じて足りない単語に当てはまる絵文字を描き作成するシステムを開発すれば、様々な国の人と共通の解釈ができる絵文字を新たに作り出せるのではないかと考えた。

## 5. おわりに

MMORPG で異なった国の人とのコミュニケーションをとる手段として絵文字の利用を考え、ゲーム内で使われやすい会話を、アニメーションを使った絵文字などで表すことを試みた。また、ゲームに依存した単語を表す絵文字には以下の実験による検討の余地があることがわかった。

- (1) 異なった国の人に新たに作成した絵文字も意味が伝わるかどうか。
- (2) ゲームに依存する単語の絵文字の開発。

以上から、この問題を改善するために新たな仕組みが必要であることがわかった。今後はそれらを考慮し研究および開発を実施する予定である。

## 参考文献

- [1]World of Warcraft : URL <http://us.battle.net/wow/>
- [2]FINAL FANTASY XI : URL <http://www.playonline.com/ff11/>
- [3]宗森 純, 大野純佳, 吉野 孝: 絵文字チャットによるコミュニケーションの提案と評価, 情報処理学会論文誌, Vol.47, Np.7, pp.2071-2080 (2006).
- [4]Troy Innocent, Stewart Haines, “Nonverbal communication in multiplayer game worlds”, ACIE, No.11(2007).
- [5]Jun Munemori, Tadashi Nishida, Tomoki Fujita, Junko Itou: Develop of a Distributed Pictograph Chat System: Pictograph Chat Communicator IV , KES2011, Part III , LNA16883, pp77-85(2011).
- [6] 大野森太郎, 原田利宜, 宗森 純: “動詞” の情報量分析に基づくピクトグラムデザイン支援システム, デザイン学研究 BULLETIN OF JSSD, Vol.58, No.2, pp.55-64 (2011).