

オンラインゲームの訴求構造分析手法の提案

ーゲーム内チャットのマルチモーダルコーパス解析を通してー

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

現代の若者に対して多くの影響を与えているコンピューターゲームは、ここ近年のゲームはオンラインへと変わってきており、若年層への影響力は、通常の(オフライン)のテレビゲームと比べて圧倒的に大きいとも言える。筆者らはこれまでオンラインゲームの訴求力を物語構造分析の手法を用いて、MMORPG テイルズウィーパー(以下TW)やMMORPG アトランティカ(以下AT)の分析を行ってきた(大木・高田, 2006)(竹野・高田, 2009)。それらは、ゲーム内の訴求構造を物語構造分析の手法を用いて抽出したものであり、MMORPGの訴求因をある程度説明しえていられるもの、十分ではない。たとえば、MMORPGを単なる課題達成もしくはレベル上げのための「ゲーム」としてではなく、コミュニケーションツールとして楽しんでいるという話は、プレイヤーの間ではよく言われることであるが、そのような要素はプレイヤーの側の言動を見なければ抽出することができず、これまで分析の対象とはしてこなかった。もちろん予断をもって分析を行うことは好ましくはないが、プレイヤー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、何らかの訴求因を見ることができるのであれば、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られる。

しかしながら、MMORPGの周辺で語られる言説は雑多であり、またその内容も多岐にわたっているため、古典的な談話分析手法や、古典的な物語構造分析の手法では分析しづらい点が存在する。それは、たとえばその膨大なテキスト量という点からしても、古典的分析の文脈には乗りにく

い性質を有している。

本研究の主眼は、MMORPGをプレイするプレイヤーの側からデータを収集し、そこに存在する訴求因を抽出するという点にある。MMORPGのプレイヤーは、その「多人数で協力してプレイする」という性質から、ゲーム内外で連絡をとりあうことが少なくない。そのような言説の中に、ゲームそのもののストーリーやシーン、イベントなどの分析のみからでは抽出できない何らかの訴求因が存在する可能性があるということを前提としている。

本研究においては、ネット上の膨大なテキストを、プレイヤーごとに名寄せし、それぞれのプレイヤーがどのような言説を提示しているかを分析することに中心がおかれている。プレイヤーは、それぞれの思惑や動機によってMMORPGに参加している。その動機や思惑は、おそらくは言説の中に含まれ、そしてそれらは、プレイヤーの側から見た訴求因を含んでいると考えられる。特に、今回対象としたような膨大なテキストデータから何らかの構造を抽出する手法は、データマイニングの分野で検討されているものであるが、物語構造分析手法の手続きを外挿することによって、新たな訴求構造分析の手法となりうる可能性についても併せて検討する。

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、5年連続で人気ゲームランキングに入っていることをあげることができる。

まず、TWにおけるゲーム内チャットのコーパスを作成した。対象として想定したテキストは合計で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名寄せし、2903人分のデータを得た。そのうち、書き込み数が30行以上であった908人分について、908のファイルを作成した。一つのハンドルネーム(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。

A Proposal of the Method for Structuralism's Analysis of Appealing Structure of On-Line Game.
:Multi-Modal Analysis of Chat Text in Video Game.

†Maho TAKENO, ††Akinori TAKADA

†Division of Humanities, Graduate School of Ferris University.

†† Faculty of Letters, Ferris University.

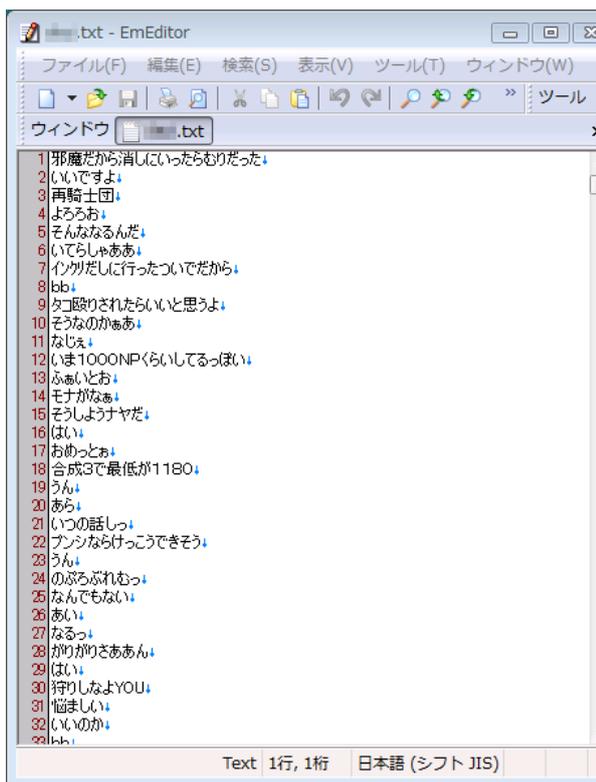


Fig.1 チャットデータの例

それぞれの書き込みに関しては、「wwwwww」や「zzzzzz」などの記号列が含まれていたが、形態素解析にかける段階で意味を構成しないと想定される記号列はすべて除外した。また、ネット上の書き込み特有の記号列に関しては、今回の分析ではすべて除外した。作成された共起行列は、6302(単語)×908(人)となった。

この共起行列は、テキストの性質から多くのノイズを含んでいると考えられる。そのため、LSAを用いて累積寄与率が50%となるところまでの次元数に次元縮約し、特徴抽出を行った。再構築された共起行列に対してクラスター解析を行った。

3. 結果および考察

クラスター解析の結果から、[自-他][リアル(現実)-ネット(空想)][与える-もらう]の3軸を見いだした(Fig.2)。これらの3軸によって構成される意味空間の中に、908人のプレイヤーそれぞれを配置することができる。

プレイヤーがゲームをする上において、ゲームに対する心情が変化すると考えられる。①の段階では、自分のことやリアルに重点が置かれているため、ゲームに関しては与えられることに喜びを感じるが、ゲームをしていくにつれ、与えられ助けられていた側から、与え助ける側になることで、賞賛を得るようになり、リアルよりネットでの社会に

没入していくと考える。

これは、現代社会における若者たちの抱える問題に類似しており、またこの構造そのものは、筆者らが物語構造分析で得た結果に類似していると言える。

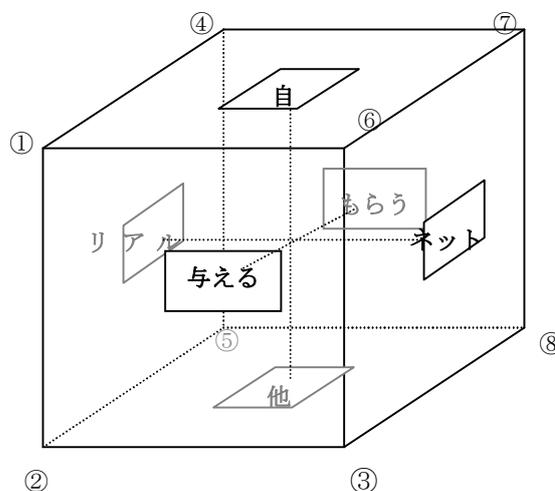


Fig.2 クラスター解析の結果による構造

4. おわりに

今回分析対象としたテキストにおいては、前述のとおりネットユーザー特有の顔文字などが含まれており、それらは感情の吐露などの意味を構成しているとも考えられたが、分析対象とはしなかった。そのため、テキストを見る限りにおいては、感情や意見、価値観の表明が多く見られるものの、それが分析の結果に現れることはなかった。顔文字辞書などを利用して、それらも分析対象に組み込むことによって、さらに精緻な分析が可能となると考えられる。

【参考文献】

- 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, pp45-77, 2006.
- 2) 後藤斉: 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) 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.
- 4) 伝康晴: 話し言葉の性質, 日本語学, 第27巻5号, pp. 34-43, 2008.
- 5) 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.
- 6) 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.