

## コーパス解析による MMORPG の訴求構造分析

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

コンピューターゲームに代表される娯楽制作物は、現代の若者に少なからず影響を与えている。私たちはそれらを通して個別の価値観を形成し、その価値観と共に生活している。一方、近年さまざまなゲームがオフラインからオンラインへと切り替わり、一人でプレイするゲームから不特定多数でプレイするゲームへと変わって来ている。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などの訴求構造分析行ってきた。しかしながら物語分析の手法は、そもそも文学論や芸術論の分野で培われてきた手法であることから、項目の抽出などの点で客観性に欠けるとの指摘が行われてきた。

本研究においては、MMORPG のクエストにおけるゲーム自体の訴求構造を、コーパス解析の手法を援用することによって分析することを試みた。コーパス解析は元来言語分析に用いられてきたものであるが、MMORPG におけるマルチモーダル性も含めてコーパスを作成することにより、網羅的な分析を実施することが可能となり、また、より正確な訴求構造分析が可能となると考えられる。

## 2. 方法および手続き

今回のコーパス作成においては、対象とする作品として MMORPG の「アトランティカ」を選んだ。アトランティカ (以下 AT) はクエストを行うことがメインのゲームであり、クエスト自体に訴求構造が含まれていると考えられることが選定の主たる理由である。チュートリアルからの全てのクエストのスクリーンショットを取り、コーパスを作成する。

コーパスは、コーパス ID、チャプターID、M/S (メイン/サブ)、クエスト ID、画面 ID、文 ID、発話者、テキストの 8 項目によって構成された。

## A Corpus Analysis of Appealing Structure of MMORPG.

†Maho TAKENO, ††Akinori TAKADA

†Division of Humanities, Graduate School of Ferris University.

†† Faculty of Letters, Ferris University.

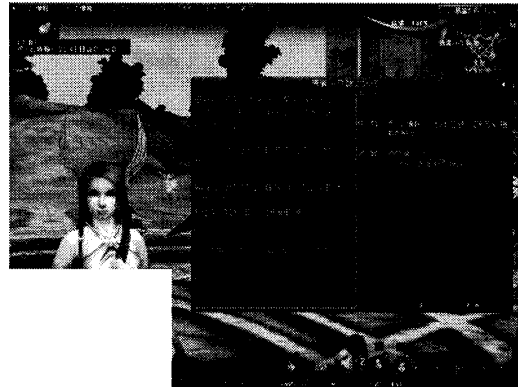


図 1 MMORPG「アトランティカ」

## テキスト

## Prologue

A.A. 1542

「[HN]様……。」

「私の声が聞こえますか…?」

「ここはあなたの夢の中。」

そして偉大なる力、[アトランティス]の記憶の中……。」

「きっとあなたは忘れてしまったでしょうけれど…私は偉大なる力、[アトランティス]の[三姉妹]長女、[レイア]。」

「私たち三姉妹の務めはアトランティスの意志に従い、あなたのようなアトランティスの血の後継者を[アトランティス]の記憶の中へ導くこと。」

「そして、[HN]様がアトランティスの意志を見つけ出し、私たち三姉妹の主となるためのお手伝いをしておりま

す。」

図 2 クエストにおけるテキストの例

図 2 として例示したテキストに対して処理を施し、繰り返される言葉やキーワードの抽出を行った。処理は、統計解析ソフトウェア R、形態素解析ソフトウェア MeCab、およびテキスト分析ソフトウェア RMeCab を使用して行われた。また、補助的に、行為項分析及びシーケンス分析も行った。

## 3. 結果および考察

コーパス分析から抽出された言葉は、「助け/お願い/君なら…出来る/頼る、頼む/手伝い/お疲れ様/ありがとう/かも」などが多くなった。ここから、[助けを求め賞賛する (NPC) - 助け褒められる (プレイヤー)] の関係が抽出できる。

シーケンス分析からの機能としては、[移動/依頼/調査/戦闘/勝利/拾得/獲得/収集/装備/装着/売却/購入/譲渡/会話/依頼/賞賛/軽視/評価/無視/嘲笑/承認/感謝/不信/心配/娯楽/強化/消滅/略奪/詐偽] が抽出される。対象としては、[モンスター/ドロップ/フィールド/ダンジョン/村/スキル/経験値/友情度/NPC/金銭/市場/病院/銀行/交易所/役

所/ギルド管理所/アイテム交換所/旅行社/修行場/訓練所/倉庫/オークション/賭け事/効果/武器/防具/アクセサリ/ギルド/国家] が抽出された。前回行ったテイルズウィーバー (以下 TW) 同様、AT でも同じような項目が抽出された。これらから、主な対立軸は「個性 (核)」 - 「強化 (殻)」であると考えられる。

表 1 アトランティカのシーケンス分析 (冒頭のみ)

出会い	任務	高/病気	戦闘	負傷/感謝	友誼/和親	旅
P レイアに会う	P 傭兵を雇用する					
P 傭兵を雇う				P レイアからお金を貰い、良く出来ましたと褒められる		P エリシアのところに向かう
P エリシアに会う	P ラヴェイルの退治		P ラヴェイルと戦闘	P エリシアからお金と武器を貰い、上出来と褒められる		
	P 武器の装備をする			P エリシアからお金とアイテムと経験値を貰い、なかなか似合うと褒められる		P リリスのところに向かう
P リリスに会う	P 記憶の欠片を集める		P ラヴァリスと戦闘	P リリスからお金を貰う		
	P 傭兵を雇用する					
P 傭兵を雇う				P リリスからお金を貰う	P アトランティスの意志を忘れないと言われる	P 精霊の森へ向かう

#### 4. おわりに

近年、MMORPG のプレイヤー数は格段に増えてきており、その先端を行く韓国や中国では社会問題にもなっている。本研究において抽出された項目から考えられることは、現実社会において弱者であったとしても、ゲームの中ではゲームのチュートリアル段階から自分が上の立場に立つことが出来、常に賞賛を浴びることが出来る状態になっていることこそ、大きな訴求要因だと考える。

現段階で、コーパス全体が完成しているわけではなく、構築作業は今後も継続的に行われる。より明確なキーワード抽出を行い、そのワードを用いてのシーン分析なども行い、より深く分析していきたい。

#### 【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 彦: 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, pp6-15, 2003.
- 3) 後藤 彦: コーパス言語学と日本語研究, 日本語科学, Vol.22, pp47-58, 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, pp48-55, 2007
- 5) 伝康晴: 話し言葉の性質, 日本語学, 第 27 卷 5 号, pp34-43, 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, pp2761-2771, 2009
- 8) 前川喜久雄: コーパスとは何か, 国文学, 平成 21 年 1 月号, pp6-25, 2009