

ボードゲームの特徴に関する計量分析

伊藤雅弘

近年、ボードゲームの市場が大きく拡大し、毎年の開発数も大きく伸びている。ボードゲームの市場は年々大きくなり、毎年多種多様なゲームが生まれている。designer は世に出たゲームの影響を受けることによってさらに別のゲームを制作している。しかしながら、多種多様なボードゲームが生み出されている中で、その開発状況について研究は非常に少ないのが実情である。

そこで、ボードゲームのメタデータを分析することによって、どのようなボードゲームが開発されているか、ボードゲーム同志でどのような関係があるのかを明らかにする。現在のボードゲームの開発状況に対する知見を得る事を目指した。

そのための方法として、本研究ではボードゲームのメタデータである mechanics に着目した調査を行う。世界最大のデータベースを持つ BoardGameGeek の現在 10 数万件のボードゲームのデータから分析に耐える 6 万件のデータを抽出し、それにたいして一次的な分析や、クラスター分析をおこなった。

分析の結果、分割されたクラスターは category や subdomain といったそのボードゲームがどのようなボードゲームなのかを表すメタデータによって分けられた。さらにあるクラスターに属するゲームが持つ mechanics には特徴がみられた。

本研究によってあるボードゲームが持つ、ルールを表すメタデータである mechanics は subdomain や category などといったボードゲームの他の属性の影響を良く受ける事、ある subdomain について定番となる mechanics が存在する事がわかった。

BGG のデータベースのデータは情報不足になっている物も多い。これ以上の精度を求められる調査が行えるとは言い難い。またデータに付与するメタデータにも一考余地があり、今回の研究からより効果的にデータ区分を行える方法の立案の必要性を強く感じた。

(指導教員 芳鐘冬樹)