

ヤンデレ度合いを活用したオンライン小説推薦システム

須賀光紀

近年インターネット上で消費者が書き込むことでコンテンツが生成されていく消費者生成メディア (CGM) が隆盛している。CGM の 1 つ、小説投稿サイト「小説家になろう」では、似た作品を読むユーザー間で形成されたコミュニティの発生により、物語の展開が類似する作品が好まれている。特に読者は「ライバル」「ヤンデレ」といったキャラクターの性格的属性に魅力を感じる傾向にあるが、性格的属性には度合いがあり、それによって読者の好みは左右される。しかしながら、このような属性の度合いを読者が読む前に知ることは難しく、期待と違った作品を読むことが増え、満足度が下がってしまうという問題が生じる。

そこで本研究では、読者の求める属性の度合いに応じたオンライン小説の推薦システムを実現することを目的とする。このシステムにより、オンライン小説の読者の満足度を高めることを目指す。

本研究ではキャラクターの属性として、「ヤンデレ」を採用し、その構成要素として「病み」と「デレ」を定義した。「病み」とは「心をなやます状態」であり、「デレ」とは「異性に対してしまりのない様子を見せるさま」である。ヤンデレ度合いは、これらの定義から「病み値」「デレ値」の 2 つの値を持つベクトルとして表現される。その上で、ヤンデレ度合いを持つ 2 つの作品の類似度をマハラノビス距離で求め、推薦に利用する。ここで病み値とデレ値は感情語辞書に含まれる 10 感情を病みとデレに該当する感情に分け、その数をもとに求めた。

提案する推薦手法の有効性を確認するため、オンライン小説を読んだことがある大学生・大学院生 20 名を対象とした評価実験を行った。まず、それぞれの対象データから、データ内に含まれる全てのテキストである「物語テキスト」と、それぞれの対象データから鉤括弧、二重鉤括弧で囲まれたもののみを取り出した「台詞テキスト」に分け、ヤンデレ度合いを 2 つの対象テキストから求めた。実験参加者を、物語テキストを利用した推薦を行う物語テキスト推薦群と台詞テキストを利用した推薦を行う台詞テキスト推薦群に分け、両者の推薦で描写の類似度・物語展開の類似度・満足度を比較した。

実験の結果、描写の類似度・展開の類似度・満足度のそれぞれで物語テキスト推薦群と台詞テキスト推薦群の間に有意な差は見られなかった。描写の類似度の平均評価値は、5 段階評価で 3 以上で比較的高く、描写の類似度評価には地の文を語る視点に関係する可能性があることが分かった。物語展開の類似度の平均評価値は 3 よりも小さく、描写よりも類似度は低かった。また、物語展開の類似度の評価には、物語の結末の影響が大きい可能性があることが分かった。推薦された物語に対する満足度の平均評価値は、物語テキスト推薦群は 4.1、台詞テキスト推薦群は 3.7 と高かった。特に描写の類似度を高く評価した人の満足度が高かった。

本研究では、ヤンデレ度合いを考慮したオンライン小説推薦を実現し、描写の類似度が高い作品を推薦することで、満足度の向上に貢献できることを示した。今後の課題は、視点ごとによる作品の分類をすること、キャラクター属性の詳細な分類をすることである。

(指導教員 松村敦)