

ビデオゲーム MOD 配布プラットフォームにおける説明文の入力支援に関する研究

島村 翔

近年、コロナ禍においてはゲームの需要が拡大しており、PC ゲームに新しいコンテンツを追加したりする MOD の利用・作成が拡大している。そのような MOD を入手・配布するウェブサイトとして MOD 配布プラットフォームサイトが存在しており、それらのサイトの利用も同様に拡大傾向である。MOD 配布プラットフォームサイトには、MOD ごとに説明用のページが用意されており、それらのページから MOD によって追加されるアイテムなどのスクリーンショットや、実際に何ができるのか、どのように導入するのかなどについての説明がされている。このような説明用ページは人気なものほど充実している傾向があることが明らかになっている。

本研究の目的は、新規の MOD 制作者や、説明文に何を書けばいいかわからない MOD 制作者に対して、MOD の説明文にはどういった要素が最低限必要なのかを示すことによって、MOD の説明文の最低限の質を確保することである。また、より発展的な目標としては、より充実した説明文にするためにはどのような要素が必要なのかを、新規の MOD 制作者以外に対しても示すことによって、MOD の説明文の質をより高めることである。

本研究は調査段階、支援段階に分かれている。まず、調査段階においては、MOD の説明文を充実させるためにはどういった要素が必要なのかを明らかにするために、人気上位 150 件の MOD の説明文を収集したうえで、それらの説明文から見出しを抽出し、先行研究における手法に基づいて分類を行った。その結果、8 つの大きなカテゴリと 22 つの細かなカテゴリに分類できた。

次に、支援段階においては調査段階における結果を踏まえ、html、JavaScript などを活用して MOD の説明文の入力を支援するツールを構築した。このツールはユーザに対して説明文の見出しの提案、入力した見出しが支援段階において分類したどのカテゴリに分類されるのかを示し、加えて入力された見出しの組み合わせによって、追加したほうが良い見出しを提案するといった機能を実装した。

今後の課題としては、調査段階においてはより多くの MOD 配布プラットフォームに対して、より多くのゲームを対象とした調査が必要であり、そのためには、見出しを自動で取得できる手法を開発する必要がある。支援段階においては、プロトタイプを実際の入力フォームで入力できるようにすること、また、ユーザーインターフェイスのデザインや配置についての調整が必要である。

(指導教員 高久 雅生)