

## PC ゲームの隠れた名作の発見手法に関する研究

赤松 航大

現在のゲーム市場において、ゲームタイトルの数は増えているが、有名企業のゲームが台頭していき、少人数で作成されたゲームなどが埋もれてしまっている。ユーザーの知ることができるゲームの量には限界があるので、知らないゲームの数も増えていく。しかしそのゲームの中には面白いゲームがあるはずだと考えた。そのゲームを見つけることによって、ユーザーの知ることができるゲームの量が増え、ゲームのプレイの体験向上につながると考えている。またゲームの市場の発展にもつながると考えている。私は売れてはいないが面白い作品、いわゆる「隠れた名作」というのは売れている作品と同等かそれ以上の魅力があると考えた。本研究の目的は「隠れた名作」を見つける手法を提案することにある。

「隠れた名作」の魅力を表すためにユーザーのレビュー文を用いて、「キャラクター」、「ストーリー」、「サウンド」、「グラフィック」、「システム」、「セリフ」、「ナレーション」の7項目に分け評価していくことにした。収集したレビュー文に対して、それぞれのどの観点について述べているかを考え、7項目の値をレビュー数に対して平均をとったものをそのゲームの観点スコアとした。この観点スコアの類似度を参考にして隠れた名作を抽出する手法を提案する。

本研究の結果において、提案手法により売れていない作品 100 件のデータセットに対し、39 件の「隠れた名作」の候補を抽出できた。一部評価した結果 39 件のうち 14 件が「隠れた名作」と判定できた。精度はおよそ 36%となった。

さらにその 39 作品についてそれが実際に「隠れた名作」であるかどうかを検証していった。好評のレビューの割合や、同時接続数を考慮しつつ、人手で判定した結果実際にはその中から半分程度である 14 作品が「隠れた名作」と判定した。

今後の課題として、ゲームの作品の数を増やしたり、レビューの件数を増やしたりして、観点スコアの精度を改善することも考えられる。

(指導教員 高久 雅生)