

1. はじめに

背景

- ・PCの計算能力が向上し、コーパス言語学が大きく発展を遂げた
- ・書籍・雑誌・新聞・小説・漫画など、様々な媒体によるコーパスが構築された
- ・テレビゲーム(以下、ゲーム)を対象に作成されたコーパスはまだない
- ・ゲームは研究対象として扱われていないことが多い

目的

- ・ゲームコーパスを構築する方法論を述べる
- ・その利活用の例を示す
- ・同コーパスが言語資源としての価値があることを主張する
- ・ほかのジャンルのゲームコーパス作成の参考になる

2. コーパスの構築方法

対象ゲーム

- ・言語情報が多いロールプレイングゲーム(RPG)を対象に
- ・RPG=プレイヤーが主人公になり物語を体験するゲーム
- ・代表性のある『ドラゴンクエスト3』(SFCリメイク版)を選定

電子化

- ・「メニュー」「メッセージ」「セリフ」を電子化する(図1~3)
- ・一つの枠に表示された言語情報を一行として保存
- ・一通りプレイ→スクリーンショット→OCR→UFT-8
- ・各行の内容に、番号・区分・名前などの情報を付与する
- ・CSV形式で「本文データ」として保存する(表1)

形態素解析

- ・前作業:全角統一、固有名詞をユーザー辞書に登録
- ・Mecab0.996 + UniDic1.3.12で短単位データを得る
- ・Comainuを用いれば長単位も得られる
- ・番号は「本文データ」と紐づけられるようにしておく
- ・CSV形式で「形態素解析データ」として保存する(表2)
- ・抽出した文字列は5,900行、うちセリフが4,666行
- ・延べ58,407語、異なり3,150語(記号類を除く)

注意点

- ・ストーリーの時系列が一定ではないゲームがある
- ・サブイベントなどで、言語情報を見落とす可能性がある
- ・分岐ルートがあれば、一周回のプレイですべて見られない
- ・書籍などと比べて歴史が浅く、著作権処理が困難
- ・どのプラットフォームのバージョンは明記する



図1 メニュー



図2 メッセージ



図3 セリフ

表1 「本文データ」の作成例

番号	区分	画像	性別	名前	場所	内容
932	セリフ	王	男	*	アリアハン	もはや魔王にいどめるような者はおらぬ。われわれにはもう希望はないのか...
933	セリフ	主人公の母	女	*	アリアハン	いいえ王さま。この子がいます。オルテガの血をひく[主人公の名前]が。
934	セリフ	主人公の母	女	*	アリアハン	夫の遺志はきっとこの子がついでみせますわ!
935	メッセージ				オリビアの岬	どこからともなく悲しげな歌声が聞こえる.....
936	セリフ	オリビア	女	オリビア	オリビアの岬	ああエリック! 私の愛しきひと。あなたをずっとまっていたわ。
937	セリフ	エリック	男	エリック	オリビアの岬	オリビア ぼくのオリビア もう君をはなさない!

表2 「形態素解析データ」の作成例

番号	原文文字列	品詞(大)	品詞(中)	品詞(小)	活用型	活用形	語彙素	語彙素読み	語種
934	夫	名詞	普通名詞	一般	*	*	夫	オット	和
934	の	助詞	格助詞	*	*	*	の	ノ	和
934	遺志	名詞	普通名詞	一般	*	*	遺志	イシ	漢
934	は	助詞	係助詞	*	*	*	は	ワ	和
934	きっと	副詞	*	*	*	*	急度	キット	和
934

3. ゲームコーパスの応用例

役割語に関する研究

- ・役割語は言語のステレオタイプで、フィクションで最も効力を発揮する(金水2003)
- ・麻(2019a)は『ドラゴンクエスト3』の役割語を調査した
- ・キャラクターを「異人」「女」「中性」「老人」「男」「少年」の6グループに分類
- ・それぞれのグループの特徴的な表現を抽出
- ・方言の使用例や実在しない人物の語尾も観察できる

例: ちゃうねん! ええ話やわあ。あんさん達の話に、めっちゃ感動しとったんよ!
(『聖剣伝説3』ウンディーネ)

例: みんな死んじゃったと思ってたクボ! 生きてたクボー! よかったクボー! ボクもいっしょに戦うクボ!! (『ファイナルファンタジー6』モーグリ)

日本語教育に関する研究

- ・学習者の学習目的として、マンガ・アニメなどのサブカルチャーが多かった
- ・麻(2019b)は『ドラゴンクエスト3』を日本語教育の観点で調査した
- ・ゲームには初中級の言葉が多いが、日常生活と異なる性格をもつものもある
- ・教師のいない独学の学習者の場合は要注意

その他の分析例

①「って」の使用

- ・ゲームには、相手の発話内容を「って」で繰り返す例が多数ある
- ・主人公が言うべきセリフをキャラクターが代弁する仕組みが存在する
- ・ゲーム制作者が登場キャラクターを通して、プレイヤーに情報を伝える使い方
- ・漫画や小説などではほかの表現手段があるため、観察しにくい

例: ちよっと待って...いっしょに、ここから出よう。どうやってだって? ふん、オイラに、まかせろ!(『聖剣伝説3』ケヴィン)

② 命令形の使用

- ・現実世界では命令形は限られた場面ではしか用いられない
- ・架空の世界観を持つゲームに、現実世界では実在しにくい人間関係が存在する

例: さあ! この水筒をもってとつとといきやがれっ! うぐっ! (『ドラゴンクエスト3』あらくれ)

- ・役割語も含め、上記の表現を多用すると、不自然に感じられる

4. ゲームコーパスの位置づけ

均衡コーパスの一部として

- ・BCCWJでもゲームを入れていない
- ・ゲームを母集団として入れる必要性を検討する

対訳コーパスとして

- ・人気ゲームは多言語版発売が多く、対訳コーパスを構築しやすい
- ・ほぼ文レベルでの対応関係が期待できる

マルチメディア・コーパスとして

- ・近年のゲームの画質は映画に匹敵するほどのクオリティ
- ・非言語表現のステレオタイプを観察できる

5. 終わりに

まとめ

- ・ゲームコーパスの構築方法の提案
- ・ゲームが言語資源としての活用例の提示
- ・ゲーム特有の言語的特徴(「って」)の確認
- ・コーパス言語学での位置づけの確認

今後の課題

- ・異なるゲームジャンルに適用する際の調整
- ・石川(2012)で述べられたコーパスの観点を考慮

文献

- 石川慎一郎(2012)『ベーシックコーパス言語学』ひつじ書房
 金水敏(2003)『ヴァーチャル日本語 役割語の謎』岩波書店
 麻子軒(2019a)「計量的アプローチによる役割語の分類と抽出の試み—テレビゲーム『ドラゴンクエスト3』を例に—」『計量国語学』32巻2号, pp.103-116.
 麻子軒(2019b)「テレビゲーム『ドラゴンクエスト3』の語彙調査—日本語教育への応用可能性に向けて—」『日本語教育学会予稿集』2019年度秋季大会, pp.131-136.
 使用ゲーム
 スクウェア(1994)『ファイナルファンタジー6』スクウェア
 スクウェア(1995)『聖剣伝説3』スクウェア
 ハートビート他(1996)『ドラゴンクエスト3』エニックス