

# ゆるキャラの魅力データセット構築のための Picture-word matching を用いたゲームの開発

佐々木誠ニコラス 山西良典 (関西大学)

## ゲームプレイ



このキャラの**魅力**は  
どんなところかな？



キャラクターを見て  
**ヒントとなる魅力文**を  
入力・送信して  
アノテーション！

送信！



これが**魅力**のキャラクタは  
これとこれかな？



相手が送った  
ヒントが表示

**マーキング・推測**に  
よってアノテーション！

## 課題

視覚要素と**魅力**の関係性が未解明

記述・分析の枠組みが必要！



まんまるな



目



可愛い？

視覚要素

魅力

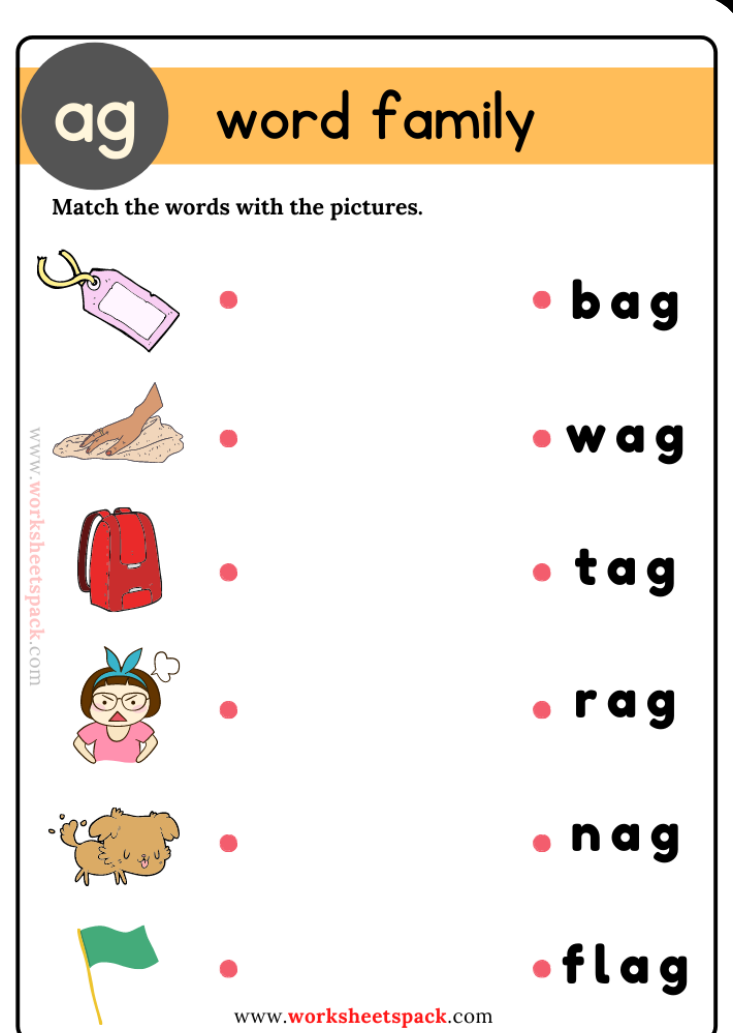
## 手法

Picture-word matching gameを  
カルタのルールに応用し

**キャラクタ** と **魅力表現**を  
(picture) (word)

楽しみながら

対応付けられるゲームに！



## 結果

**31回**のゲームプレイから**1,978体**のゆるキャラに**3,442件**のヒント文を収集！

### 分析① ヒント文に頻出した **名詞** および **形容詞**

名詞：「どこの部分」  
形容詞：「どういう状態・形状」「どう魅力的か」

名詞：**顔周辺**が注目、**全体の様子**を表す語句も

名詞	回数	全ヒント中の割合	付与されたキャラクタ数	付与されたキャラクタ割合
目	495	8.65%	468	23.66%
顔	268	4.68%	234	11.83%
ポーズ	190	3.32%	190	9.61%
服	181	3.16%	176	8.90%
笑顔	178	3.11%	172	8.70%

形容詞：**かわいい**が突出、**形状語句**も出現

形容詞	回数	全ヒント中の割合	付与されたキャラクタ数	付与されたキャラクタ割合
かわいい	1027	55.45%	1348	68.15%
丸い	96	5.18%	96	4.85%
やさしい	78	4.21%	79	3.99%
愛らしい	55	2.97%	55	2.78%
短い	53	2.86%	54	2.73%

### 分析② 修飾関係にある名詞・形容詞の共起

具体的に 「どんな状態の、どこの要素が」  
「どこの部分が、どう魅力的か」  
頻出した「かわいい」があるペア、無いペア、で分析

かわいい有：**顔周辺**が言及、**ポーズ**が2位

形容詞	名詞	共起回数	全共起中の割合
かわいい	目	150	5.90%
かわいい	ポーズ	134	5.27%
かわいい	顔	99	3.89%
かわいい	頬	91	3.58%
かわいい	瞳	78	3.07%

かわいい無：「目」の**形状・状態**が言及

形容詞	名詞	共起回数	全共起中の割合
大きい	目	110	4.33%
つぶら	瞳	71	2.79%
まんまる	目	34	1.34%
良い	笑顔	25	0.98%
丸い	顔	25	0.98%