人間の心と行動の心理学研究

Psychological research on human mind and behavior

【2021年度/期末発表】
Project No.13
人間の心と行動の心理学研究

教員（敬称略） Teachers
中田 隆行 Takayuki Nakata　花田 光彦 Mitsuhiko Hanada　宮本 エジソン 正 Edson T. Miyamoto

学生 Students
菊村 苑香 Sonoka Kikumura　時兼 隆佑 Takahiro Tokikane　恒川 颯汰 Souta Tsunekawa　西村 太一 Taichi Nishimura　渡邊 丈流 Takeru Watanabe
阿部 元紀 Motoki Abe　馬鉢 千拓 Chihiro Umabachi　立花 翔 Sho Tachibana　升谷 七樹 Nanaki Masuya　吉村 嘉騎 Yoshiki Yoshimura

テーマ Theme

-音象徴から得たイメージに合った名前の自動生成-

- Automatic name generation based on sound symbolism -

概要 Overview

目的： ゲーム作成時の名前付けの手間を削減する
Goal: To facilitate the process of generating names for game characters

・方法 Method

Step 1： オンライン実験実施の準備（プログラミング班）
Prepare the environment for conducting online experiments (Programming Team)

Step 2： キャラクター名の印象の調査（調査班、システム班）
Survey to collect impressions about character names (Survey Team, System Team)

Step 3： 評定データから音韻のもつ印象についての重回帰分析（分析班）
Multiple regression analyses of phonological impressions from the survey results (Analysis Team)

Step 4： 重回帰分析の結果を用いて、名前を生成するシステムを試作（キャラクター名生成班、システム班）
Generate names using the collected data to create a prototype for character name generation (Name-Generating System Team, System Team)

調査班 Survey Team

・目的 Goal

→ プロジェクトの目的のために調査を行って、データを集める
Conduct a survey to collect data for the purpose of the project

・調査する名前 *Character names surveyed*

→ 4つの音節を持つ198の無意味語（名前）を作成する
その名前に対する印象について14の尺度（例：軽い一重い）に対する評価値を収集する
Create 198 nonsense words (names) with 4 syllables
Collect ratings on 14 scales (e.g., light-heavy) for the names generated

プログラミング班 Programming Team

・目的 Goal

→ オンライン実験での調査・実験を可能にするプログラムの作成
Create scripts to collect data online as required by the Survey Team

・オンライン実験 *Online Experiments*

→ コロナ渦の影響により、対面での実験が困難
Face-to-face experiments are difficult to conduct due to COVID-19

・PsychoPy + Pavlovia

→ 様々なプログラムを検討してPsychoPy + Pavloviaを使用することにした
After reviewing various platforms, PsychoPy + Pavlovia were chosen

分析班 Analysis Team

・目的 Goal

→ 調査から得られたデータの分析を行う
Analyze the data from the survey

・進捗 *Ongoing*

→ 分析方法について調べ、分析をRで行う
Conduct statistical analyses on R

・分析結果 Analysis results

→ 以下の表を参照
See the table below.
(P値: '***' 0.001 '**' 0.01 '*' 0.05 '.' 0.1)

キャラクター名生成班 Name-Generating System Team

・目的 Goal

→ キャラクター名の生成システムを作成する
Create a character name-generating system

・生成アルゴリズム *Algorithm*

→ 名前を生成し、最適解を探す
Generate names and search for optimal solutions

・進捗 *Ongoing*

→ アルゴリズム作成中
Algorithm under preparation

システム班 System Team

・目的 Goal

→ ユーザーが入力した属性値を用いてキャラクター名を出力するインターフェースを作る
Create an interface to provide character names based on users' specifications

・進捗 *Ongoing*

→ インターフェース作成中
Interface under preparation

	すばやい_のろい	はげしい_穏やかな	強い_弱い	強気な_弱気な	軽い_重い	荒い_繊細な	柔らかい_硬い	大きい_小さい	男性的な_女性的な	派手な_地味な	明るい_暗い	優しい_怖い	良い_悪い	綺麗_汚い
子音 1	**	***	***	***	**	**	***	**	**	***	***	***		**
母音 1	*		*					*	*	***	***	***	***	***
濁音 1	***		***	**	***	***	***	***	***	***	***	***	***	***
拗音 1	***		.		*			**	***				*	
長音 1			.	*					**	.		*	**	**
促音 1	.									.				
撥音 1					*					.				
子音 2	***		*	**	**	***	**	***	**		***	***	***	***
母音 2				.	***	*		***	*	.	***	.		
濁音 2	*		*		***		**	.		*	***	***	**	***
拗音 2		.	*	*	*		*	**	*	.			.	
長音 2								*			*	*		
促音 2			.						**		*	**	**	***
撥音 2														
子音 3	*			.		**	***	**	***	**	***	***	***	***
母音 3						*		*	**			*		
濁音 3			***	***	***	**	**	***	***	*	**	.	.	**
拗音 3	.				.	**		***	**					
長音 3				*						.				*
促音 3										.		.	*	
撥音 3	***							**						
子音 4	**	**	.	**	*	***	*	.	.		**	**	.	.
母音 4	.	***	*	***	.	***	.	*		*		**	*	*
濁音 4	**		**		***	*	**	**	.	**	***	*	*	***
拗音 4									.		**			
長音 4		*				*								
撥音 4						***								