

## 奨励賞

D1 チームは、従来のレビュー分析手法を改良し、ゲーム体験を特徴づける観点を整理するとともに、異なる言語圏におけるゲームのニーズの傾向差を統計的に明らかにしました。具体的には、従来手法で内容理解を伴う作業を LLM（大規模言語モデル）に代替する方法を検討し、新手法の妥当性と効果を評価しました。これにより、処理可能なデータ量を大幅に増やし、従来手法よりも精緻で正確な分析を実現しました。

本取り組みでは、限られた時間の中で、課題設定から調査・解決策の検討まで、一連の分析プロセスを遂行しました。特に課題設定においては、メンバー個々の価値観や経験を活かし、妥協なく議論を重ねることで、グループワークの強みを発揮した特徴的な課題設定を行いました。

昨今では e ゲームがオリンピック競技に採用されるなど、ゲームの社会的な重要性や注目度が増しております。本取り組みではその社会的背景と LLM などの先端技術を融合させ、意義あるもとできました。今後のさらなる発展と継続的な取り組みに期待します。

国立情報学研究所 GRACE センター長・准教授

石川冬樹