

SNS のツイートから読み取る人間の心理

Twitter の普及は人々に自分の感情を容易にインターネット上で表現することを可能にした。普段の何気ない出来事に対する感情から社会に大きな影響を与える出来事に対する感情まで、非常に幅広い場面において人々は自分の感情を Twitter 上の他人に発信している。こうした Twitter だが、企業やサービス等の情報発信の場ともなっている。情報を得るために Twitter 利用する人々も多いだろう。そこで、筆者は人々のツイートの盛り上がりと企業やサービスの出来事に何かしらの関係はあるのかということに疑問を持った。この関係があるかどうかを調べる際の対象を考えた際、「ゲーム」にすることにした。理由としては、近年の新型コロナウイルス感染症の影響により、家の中で快適に過ごすための巣ごもり需要と呼ばれる消費行動が起こったことが挙げられる。加えて、ゲームを行っている際に発生する感情は、次々と浮かびやすいのではないかというところから、感情を取り出しやすいと考えた。以上を踏まえ、本研究では、ゲームに関する Twitter のコメントを抽出し、ゲームのジャンルごとに感情の盛り上がり方を検討することで、ツイートの盛り上がり与人々のゲームに対する感情の持ち方を明らかにするため、python を通して、ML-Ask を利用し検証した。分析の結果は、Excel の折れ線グラフとバンプチャートで可視化した。分析の結果としては、いずれのゲームも「喜」の感情の割合が多いこと、ゲームの発売日やゲームに関する新しい情報が発信されたときはツイートの数が多くなること、「喜」の感情はゲームの発売日とアップデートの時に多くなることが明らかとなった。また、ツイートの中の形容詞に関して、全てのゲームにおいて「いい」、「楽しい」等といった好意的な形容詞が多く利用されることが明らかとなった。