

ヘンな論文—情報処理学会編—

五十嵐悠紀（会誌編集委員／明治大学）

公開編集委員会ってなに？

情報処理学会第78回全国大会が3月10～12日に開催されました。我々はイベント企画として本誌の「公開編集委員会」を行いました。会誌「情報処理」はみなさまがよくご存じのとおり、毎月1冊手元に届いています。そのために、毎月のように編集委員会を開催して、特集を組んだり、日常的な記事を編集したりしています。通常クローズドで行っている編集委員会ですが、公開して行うことで、会場のみなさんにもご覧いただいたり、ご意見をいただいたりする場として有益であることから昨年に引き続き、今年も行いました。特集記事について考えていただいたり、連載漫画「IT日和」のネタを募集したりもしました。

その中でも、2016年4月号の巻頭コラムに執筆いただきましたサンキュータツオ氏を迎えて塚本編集長と対談を行いましたので、今回はその模様をレポートしたいと思います。お笑い芸人であるサンキュータツオ氏は、「ヘンな論文」を収集するのが趣味とのことでその名も『ヘンな論文』という書籍まで出版されています（図-1）。ヘンな論文に興味を持った本会角理事がTwitterで声をかけたことから実現したこの企画。「ヘンな論文—情報処理学会編—」ではどの論文が飛び出したのでしょうか。

サンキュータツオ氏が『ヘンな論文』を集め始めたきっかけは

「僕は早稲田大学の文学研究科に所属していました。学部から通算すると大学に14年通いましたけれども、ネコなら死んでいと言われます。学部5年、修士3年、博士6年で、全部バランス良く

留年して」というサンキュータツオさん。もともと専門は文学部の言語学。中でも日本語学というカテゴリーの中の文体論の表現論というジャンルだとのこと。『“二者間会話における笑いの生成過程”』というのを分析したり、研究したりしていました」とおっしゃるサンキュータツオ氏。

「マスターの頃から変な論文を集め始めたんです。私の研究はグループで研究するということがなく、基本一人だったんです。先行研究も少なく、何か砂漠を歩いているようなむなしさに時々襲われる。不安でした。こんなことをやっていてこれでいいのかな？と」。

そんなとき、自分の研究のことを忘れたいなんて思って、図書館の論文を見てみたというサンキュータツオ氏。すると、いろんな大学の紀要等がア行からからずっと並んでいた。「ちょっと見てみようと思って読んでみたら、僕より時間、無駄に使っているように思えちゃう論文を見つけて、ちょっと安心したんですね。情熱と好奇心だけで走り切ってるな、みたいな論文に癒やされて。それから何かちょっと変な論文を集めるのが趣味になりました」。

そして、そういった論文をたくさん見るようになってくると、だんだん鼻が利くようになってきたと言います。CDなどを「ジャケ買い（ジャケット



図-1 『ヘンな論文』KADOKAWA (2015.3)

だけ見て購入)」するような感覚でしょうか。著作『ヘンな論文』にもそんなサンキュータツオ氏の視点から気になった論文である湯たんぽの研究や、最長しりとり問題の解法などがコメントとともに紹介されています。

「最長しりとり問題の解法」は、広辞苑に掲載されている言葉を用いて、いかに長くしりとりを続けることができるかという問題です。これは非常に難しい計算であり、いかに長いしりとりを、いかに早く計算できるかということで、コンピュータの性能を計るといった比較的古典的な物差しでもあります。

研究者は分かってやっているけれど、一般の人の目から見ると『最長しりとり問題?! 何?! すごい新鮮』ということになってしまふんですよ」と目を輝かせて語り続けるサンキュータツオ氏。我々にとったら普通だとなんかスルーしてしまうようなところにビビっとくるのだとおっしゃっていました。

情報処理学会の論文誌の中から「ヘンな論文」を探していただいた

そして、この対談に出ていただくにあたって、事前にデジタルライブラリを自由にご覧になっていただき、情報処理学会の過去の論文からこれぞというものを選んでいただきました。

最初に登場したのは、中村・小松による「スポーツの勝敗にまつわるネタバレ防止手法：情報曖昧化の可能性」（2013, 情報処理学会論文誌）です（図-2）。

「これは Twitter とかで、その日あったスポーツの結果を知りたくなかったという人たちがいっぱいいて、それをどうやって防止するかということ在必死こいて考えたのです。この『はじめに』が超面白い。文章がもう一般論から入っている。『これ、何のためにやっているの』というツッコミを避けるために、一般論から入るのが面白論文の味わいなのです。無駄にスケール感が大きいところから入るのもすごく面白い」と、大絶賛。ちなみにこの論文は情報処理学会インタラクショナル 2012 からの推薦論文でもあります。

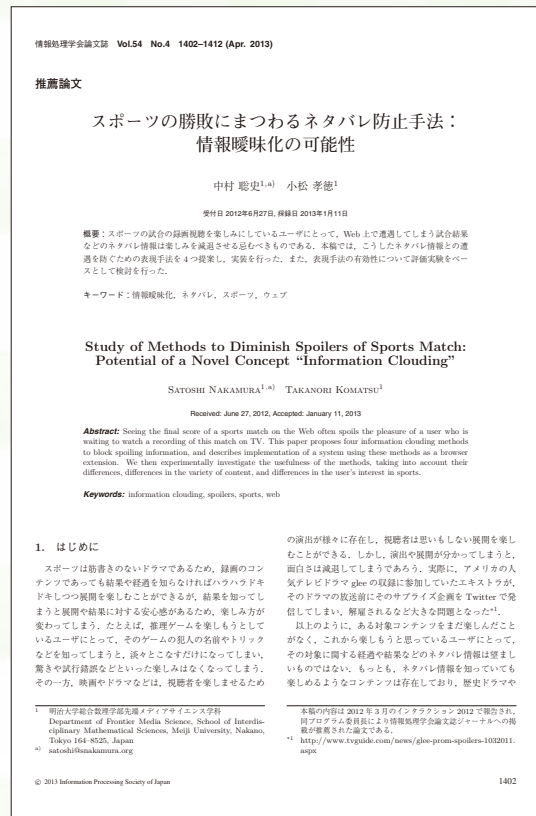


図-2 中村聡史, 小松孝徳: スポーツの勝敗にまつわるネタバレ防止手法: 情報曖昧化の可能性, 情報処理学会論文誌, Vol.54 No.4 (2013).

『『ネタバレ』という言葉をちゃんと論文のタイトルに入れるというところがすごい。これだって、もうちょっと堅苦しい人だったら『ネタバレ』という言葉を変換してしまう。“結果事前告知におけるなんとか〜”のように。けれども、これを読んでもらいたい人に届けるために『ネタバレ』という言葉をあえてそのまま使っているところがスゴイ。

ほかにも、「ダンスパフォーマンスにおける自走型スクリーンを用いた隊形練習支援」(土田, 寺田, 塚本, Vol.56 (5)), 「動的報酬予算制限多腕バンディット問題とアルゴリズムの提案」(新美, 伊藤, Vol.56 (10)), 「縦スクロール表示された文章の快適な読み速度と眼球運動」(石井, 森田, Vol.54 (6))などの論文が次々にスクリーンに表示され、サンキュータツオ氏による絶賛の褒め言葉とともに「ヘンな論文」として紹介されました（図-3）。

タイトルは論文の命

面白い対談は尽きなかったのですが、対談の中で出てきた話題に、「タイトルは大事」というのが挙



図-3 『ヘンな論文』の1ページ目が順々に公開され、何がツボだったかを語るサンキュータツオ氏。

げられます。わたしたちは論文のタイトルをつける際にどこまで気を配ってるでしょうか。なんとなくつけてしまっていないでしょうか？

「街角の群衆の歩行者位置推定」(藤田, 森田, Vol.56 (1)) では、タイトルのシンプルさにとても惹かれたというサンキュータツオ氏。

「何でここに看板を置いてあるのだろうか、何かよくこの看板が変わるな、というのをうすうす感じているけど、それがすごいデータに基づいてそういうふうになっているということを意外と知らない人は多いと思いますね。なので、タイトルが『街角の群衆』というシンプルさにとても惹かれました」。

また、サンキュータツオ氏は論文誌には表紙に全部、掲載論文のタイトルは入れてほしいと発言されていました。「タイトルが表紙に入っていないと図書館で閲覧するだけでもすごく不便です。10年後、20年後、100年後の人が閲覧する前提に立てば、表紙にタイトルを入れたほうが利便性は高いのではないのでしょうか」。

査読結果を公開したらもっと面白い

「論文は査読した人がもっとアピールすべきなのではないか？」とおっしゃるサンキュータツオ氏。今は何でもコンテンツに対してのコメントを読む文化になってきています。そこで、この論文はここがすごいですということを、査読者は匿名で良いのでコメントする形があれば面白いのではないかと提案されていました。「芥川賞でも、芥川賞本編より選考委員のコメントが面白かったりするじゃないですか。それと同じですよ」。

実は、インタラクティブシステムとソフトウェアに関するワークショップ (WISS) が2013年から採択された論文における査読コメントの公開を行っています^{☆1}。

査読結果を論文著者が受け取るだけでなく、ワークショップ参加者が見ることができることで、論文についての理解も深まるとともに、査読の勉強にもなり、公開されるということで査読者もきちんと査読するようになる、と参加者からもとても好評なのです。

こういった将来課題も提示してくださったサンキュータツオ氏との対談はあっという間に時間が過ぎてしまいました。少しでも現場の楽しさや盛り上がりが伝われば幸いです。「日本全国、どこでも行きますので、お気軽にお声掛けください」とのことです。どうぞご用命の方はずひ。

ちなみに、『ヘンな論文—情報処理学会編—』として大いに議論が盛り上がった論文の著者である、中村氏および小松氏にこの件について話を聞いたところ、「この論文を上梓したものの、まだまだ世間一般ではスポーツネタバレの恐ろしさへの理解が足りず、悶々とする日々が続いている。さらには、小説のネタバレは小説の面白さを損なわないなどという論文が注目を浴びるなど、ネタバレを良いものと捉えるような新しい流れも生まれつつある。我々は強い危機感を感じるとともに、断固としてその流れに抗う所存である。今後もスポーツネタバレの恐ろしさを地道に書き歩きながら、それらを完全にブロックすることを夢見て日々研鑽を積み重ねる所存である」との使命感に満ちあふれた(?) 回答をいただきました。

(2016年6月30日受付)

五十嵐悠紀 (正会員) yukim@acm.org

2010年東京大学工学系研究科修士。博士(工学)。2010年より日本学術振興会特別研究員PD, RPD(筑波大学)。2015年より明治大学総合数理学部先端メディアサイエンス学科専任講師。Yahoo! ニュース個人オナーサー。専門はCG。

^{☆1} <http://www.wiss.org/WISS2013Proceedings/>, <http://www.wiss.org/WISS2014Proceedings/>, <http://www.wiss.org/WISS2015Proceedings/>