

データを言語で記述する

高村 大也^{†1}

概要：スポーツにおける選手やボールの動きそれ自体は時系列三次元座標データにすぎないが、プレイとしての意味が認識され実況者の言葉となり、さらにより深い戦術としての解釈が与えられ解説者の言葉となり、視聴者に伝えられる。スポーツの実況・解説の自動生成は、データを言語で表現するという挑戦的な研究課題の一例であり、データ中のどの部分を表現すべきか、いかに表現すべきかなどの、この研究課題において重要な問題を含んでいる。この講演では、スポーツの実況・解説生成、天気予報コメント生成、市況コメント生成などの例を通して、データを言語で表現するという目標に向けて、現在そしてこれから何をすべきかについて考える。

^{†1} 東京工業大学