

「ネットワーク型言葉遊び」のコンテスト結果に関する考察

2R-4

松澤 和光† 阿部 明典† 笠原 要† 金杉 友子‡

†NTT(株)コミュニケーション科学研究所 ‡NTTアドバンステクノロジー(株)

1. はじめに

「言葉(ことだま)」—古来より日本人は言葉の持つ不思議な力/能力をそう呼んで、敬い、大切に扱ってきた。日本語には同音異義語や、音の組み合わせだけで意味をなす擬音語/擬態語の類が多い。また、漢字という表意文字を使用することによって、音のみならず視覚的に何かを訴えることのできる言語でもある。日本語はまさに「とほうもない可能性を有する天才」[1]といえるだろう。

その天才ぶりを証明するかのよう、日本には日本語の特性を利用した「言葉遊び」的なものが数多く存在する。古くは短歌の中に見られる表現技法から、今日においてもよく見られる「しりとり」「回文」まで、その在り様は多岐をきわめる。

しかし、昨今の科学技術文明の中、テレビ等の映像メディアの出現で、我々現代人はこうした「言葉に対する敬虔な気持ち/ゆとり」を失って来つつあるように思われる。

さて、時代はまさにネットワーク&マルチメディア社会へ突入しようとしている。この人類が未経験の新世界の入り口に立って、人々はある種の戸惑いや恐れを感じているのではないか。こうした心理的障壁を取り除き、人々が科学技術と調和した豊かな社会生活を創り出していくためには、新時代にふさわしい新しい「言葉遊び」の文化を創世していくべきではないか。

当研究所では、人と人の豊かなコミュニケーション社会を実現[2]するため、「言葉を工学的に取扱う技術」について研究[3]してきた。この成果の1つの応用として、コンピュータに人間と同じような言葉遊びをさせることに成功[4]した。この技術を利用すると、ネットワークを通じてコンピュータや見知らぬ人と色々な言葉遊びを行なえる[5]。

そこで、こうした言葉遊び文化の発展と、技術的成果の新たな適用性を探るため、言葉を扱う技術を利用した新しい「言葉遊び」のアイデアを、ネットを通じて募集するコンテストを開催した(図1)。このコンテストと募集結果について技術的に考察する。

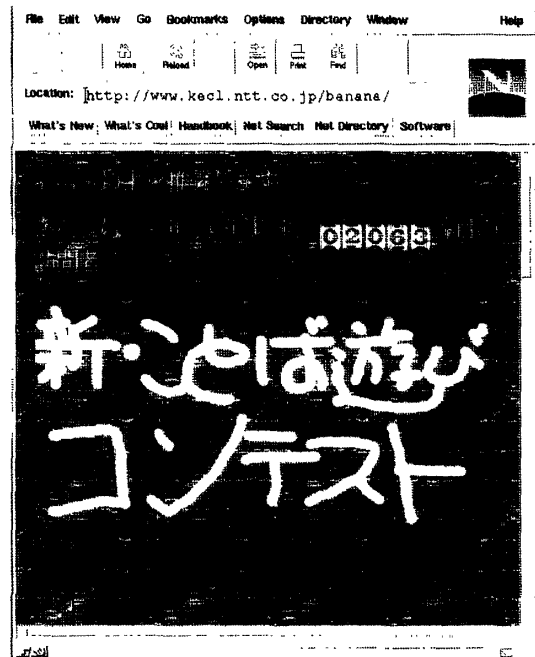


図1：言葉遊びコンテストHP

2. コンテストの技術背景

(1) 概念ベース技術[6]

我々は、不完全な知識を常識で補って問題を解く「アバウト推論」研究[3]の成果として、言葉の意味(概念)を集大成した「概念ベース」を構築した。これは概念を属性とその重要度の組の集合で表現したもので、電子化辞書等から完全自動で構築する技術を開発し、既に日常用いる言葉4万語の概念ベースを構築済みである。

この概念ベースを用いると、

- ある語に意味が似た語を検索する意味類別機能
- ある語に何らかに関連した語を検索する連想機能を実現することができる。

(2) 言葉遊び技術[4]

上記の機能、および概念ベースのインタフェース用に作成した

- ある語に表記が似た語を検索する表記類別機能を用いることにより、人間が行うような言葉遊びをコンピュータで実現することが出来る。例えば、

◇クロスワードパズル：ヒントの関連語で埋める

A Study of Neo Word Plays

Matsuzawa.K†, Abe.A†, Kasahara.K†, Kanasugi.T‡

†NTT Communication Science Laboratories

‡NTT Advanced Technology

†1-1,Hikarinooka Yokosuka-shi, Kanagawa 239 Japan

◇連想しりとり：バナナと言ったら黄色、黄色と言ったら・・・等と連想する語を続ける
 ◇なぞなぞ：ギョッと驚くクリは？→びっくり等表記を一部に含み、意味が似た語を検索する等への自動解答法を考案し、それが「人間の感覚と一致しているか」調べて、概念ベースを評価した。

(3) ネットワーク型言葉遊び[5]

上記の言葉遊び技術を、ネットワークを通じたアクセスに対応できるよう拡張した。これにより、概念ベースの評価実験を大規模に行えるようになっただけでなく、言葉遊びを具体的なアプリケーションとして実用化する可能性が開かれた。

3. コンテストの実施結果

(1) 「新・言葉遊び」アイデアの募集

前章で述べた技術背景の下に、本コンテストの企画／実施が行われた。募集は、●印で前述した3種の機能を実現する技術の他、形態素解析等の一般的な言語処理技術を提示した上で、これら技術を利用した新しい言葉遊びのアイデアを募った。具体的にはこの募集要項、技術解説等を載せたホームページ <http://www.kecl.ntt.co.jp/banana/> を開設し、学会発表やネットワーク検索エンジンへの登録を通じてアナウンスした。

(2) 募集結果

97年3月末のHP開設から、募集メ切の6月末までの間に、約1800件のアクセスがあり、34点の作品が応募された。これを審査員10名が

- ・アイデアが斬新か
- ・ネットワークをうまく利用しているか

の視点から5段階評価して集計し、最終的に優秀賞1点、佳作3点、特別賞1点を選出した。この結果は、現在でも上記HP上に掲載されているので、参照頂きたい。

(3) 応募作品に対する考察

本コンテストと平行して、言葉遊びに関連した既存の種々HPを調査した[7]。この結果得られた知見に基づいて、応募作品を分類したものを表1に示す。表中○内に示した既存HPの分布に比べ、パターン1が圧倒的に多い。これは募集の要旨からは当然の結果であろう。

また、パターン1をさらに「人対マシン」と「人対人」の2タイプに分けると、前者が24件と圧倒的に多いが、後者も6件あり「コンピュータの技術」利用を示唆した要項の割には多い。

表1：コンテスト応募作品の分類

	ネットワーク活用する	ネットワーク活用しない
ユーザに情報提供求める	パターン1 30件(15)	パターン3 1件(39)
ユーザに情報提供求めない	パターン2 1件(5)	パターン4 2件(2)

*○内は既存の言葉遊びHPの分類

また、パターン1をさらに「人対マシン」と「人対人」の2タイプに分けると、前者が24件と圧倒的に多いが、後者も6件あり「コンピュータの技術」利用を示唆した要項の割には多い。

以上から、ネットワークの新時代に相応しく、かつ、人と人との豊かなコミュニケーションを目指した新しい言葉遊び文化を創る、と言う本コンテストの目的は（最初の試みとしては）ほぼ成功したと考える。

4. おわりに

今回のコンテストは、通常の工学世界の研究者がその外の世界へと恐る恐る一步を踏み出してみたものである。どんな応募が寄せられるかは全くの未知数であったが、審査員を唖らせる斬新なアイデアが数多く集まった。人類はまだ、手にしたネットワーク技術の真の価値を知らないと思われるが、ネット社会の住民の意識は着実に先へ進んでいるようだ。

「言葉」や「常識」の工学的取扱いを目指す以上、研究が従来の枠をハミ出るのは覚悟の上である。このコンテストでの経験を活かし、新しいコミュニケーション科学へ向けさらに研究を展開して行きたい。

References

[1]柳瀬：辞書はジョイフル,新潮文庫,1996
 [2]松田：マルチメディア時代の基礎理論—コミュニケーション科学への招待—,JTT,Vol20,No1,1997
 [3]松澤,湯川,笠原,藤本：アバウト推論技術,NTT R&D,Vol45,No11,1996
 [4]金杉,松澤,笠原：アバウト推論の「言葉遊び」への適用,信学技報,NLC96-31,1996
 [5]松澤,阿部,金杉,永森：概念ベースを用いたネットワーク型「言葉遊び」の提案,言語処理学会年次大会,pp577-580,1997
 [6]笠原,松澤,石川：国語辞書を利用した日常語の類似性判別,情処論,Vol38,No7,1997
 [7]金杉,笠原,阿部,湯川,松澤：「ネットワーク型言葉遊び」の知識獲得への応用,本大会講演