

## OS-01「ことば-コンピュータ-コミュニケーション」

オーガナイザ：阿部 明典  
(千葉大学, ことば工学研究会)

本セッションは、ことば工学研究会が企画するもので、ついに、第10回目の記念すべきセッションとなりました。毎年発表者が多く、非常に活気にあふれて、オーガナイザとしては、非常にうれしいセッションです。

会場はクリエイティブスペース赤れんがを使わせていただきました。



図1 赤れんが会場における開放的な空間での発表

図1に示すように、柱が数本ありますが、開放的な空間で、板の床です。場合によっては、机、椅子を撤去したオープンなスペースでの議論も考えましたが、初日の朝一開始のため、部屋のレイアウト変更にも余り時間も取れず、今回は、普通に座学形式で行いました。舞踊などの身体の動きを伴う発表があれば、クッションなどを用意してこのスペースを有効に使えますが、残念ながら今回はありませんでした。とはいえ、講演者と意外と接近している環境では、図2に見られるように白熱した議論ができました。議論が白熱しすぎていつものように時間オーバーもしましたが…(議論を野放しにしている座長

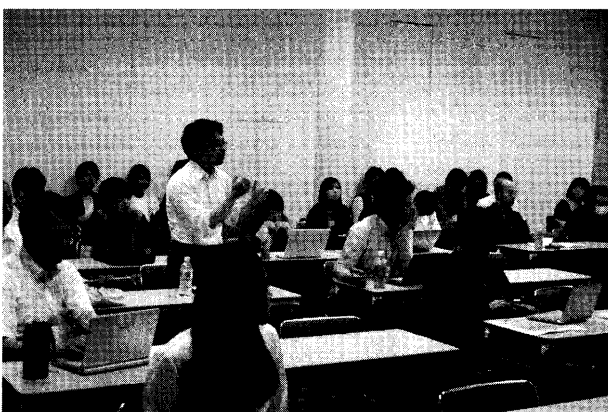


図2 活発な議論の様子

の筆者の責任でもあります)、いずれにせよ、来年以降もこのような有機的なセッションを構成できる機会があったら、何かそこでしかできないようなセッションを組んでみたいと思いました。

以下に、本セッションでのプログラムを示します。ご覧のように、ことば工学研究会で普段議論されている内容を中心にしてさまざまな議論がなされています。人によっては、発散していると思われるかもしれませんが、この発散していると思われる内容が、参加しているものには、非常に刺激的で、脳味噌をぐるぐる回されるような体験ができると思います。

一部の講演は、インタラクティブセッションでも展示されており、デモンストレーションを中心にして議論されていたので、そちらのほうでデモを確認された方もいらっしゃるかもしれません。

また、<http://ultimaVI.arc.net.my/banana/Workshop/JSIAI2012/> にアブストラクト<sup>\*1</sup>を掲載していますので、それぞれの論文のおおまかな内容をご理解いただき、ここでは、ことば工学の方向性などを含めて紹介致します。本セッションを流れるテーマは、ことば、コミュニケーションですが、特に、創造性(物語、映像、絵本などの作品生成も含む)支援やヒト-ヒトもしくはヒト-ロボット間の有機的コミュニケーションの提案、物語とはどのようなものであるかといった物語の本質の追求、翻訳を通じたことばの本質への接近など、ことば工学研究会での議論の延長もしくは発展と考えてよいのではないかと思います。そのような内容で16件の非常に興味深い講演がなされました。今回は、特別講演の時間以外すべてを使った長丁場のセッションでしたので、心地良いながらもかなり疲労を覚えた方もいらっしゃったかもしれません。セッション後のWelcome receptionで発散していただきました。

ことば工学研究会では、研究会でも物語、キャッチコピー、俳句などの生成系の研究がしばしば紹介されます。さらに、ことばをうまく表現できる手法、多言語翻訳を通してことばの本質の議論なども行われています。本セッションに興味をもたれた方は、研究会にもいらしていただくと幸いです。研究会のURLは<http://ultimaVI.arc.net.my/banana/Workshop/>です。

#### セッションプログラム

- 小野淳平(岩手県立大学大学院ソフトウェア情報学研究科)、張一可(岩手県立大学・ソフトウェア情報学研究科)、小方孝(岩手県立大学ソフトウェア情報学部): 概念体系の制約を利用した事象に対する異化の修辞とシナリオ生成

\*1 論文は大会ホームページからダウンロードできます。

- 内藤優哉(法政大学大学院社会学研究科社会学専攻), 金井明人(法政大学社会学部): ノスタルジアと映像, その生成へ向けて
- 熊谷真哉(岩手県立大学ソフトウェア情報学部ソフトウェア情報学科), 船越宗(岩手県立大学ソフトウェア情報学部ソフトウェア情報学科), 秋元泰介(岩手県立大学大学院ソフトウェア情報学研究科ソフトウェア情報学専攻), 小方孝(岩手県立大学ソフトウェア情報学部): 言語辞書の構築と簡易物語文生成機構
- 栗澤康成(岩手県立大学ソフトウェア情報学部), 大石顕祐(岩手県立大学大学院ソフトウェア情報学研究科), 小方孝(岩手県立大学ソフトウェア情報学部): 名詞/動詞概念辞書の開発と物語生成システムにおける利用
- 坂井田瑠衣(慶應義塾大学環境情報学部), 諏訪正樹(慶應義塾大学環境情報学部): コミュニケーションの場を活性化させるスキルの解明—「役回り」と「レトリック」による熟達度の定量的分析—
- 小島隆次(滋賀医科大学医学部医療文化学講座心理学研究室), 柴田諒子(京都工芸繊維大学工芸科学部), 佐藤佳織(京都工芸繊維大学大学院工芸科学研究科), 橋倉悠希(京都工芸繊維大学工芸科学部), 岡夏樹(京都工芸繊維大学大学院工芸科学研究科情報工学部門): ロボットの反応が発話者の空間表現語使用に及ぼす影響
- 忽滑谷春佳(慶應義塾大学環境情報学部), 諏訪正樹(慶應義塾大学環境情報学部): 創造思考のナラティブを創出するインタラクティブ・インタビュー
- 鈴木雅実(KDDI研究所): コンサイス・コミュニケーションとその支援に向けて
- 岩垣守彦(フリー): 日英両語における論述様態の対応関係—言語情報文法の観点から
- 今淵祥平(岩手県立大学ソフトウェア情報学部), 小方孝(岩手県立大学ソフトウェア情報学部): プロップ理論の包括的実装と物語生成システムとの融合
- 森田均(長崎県立大学国際情報学部情報メディア学科): 物語と説明, ナビゲーション研究序説
- 小野寺康(岩手県立大学大学院ソフトウェア情報学研究科), 秋元泰介(岩手県立大学大学院ソフトウェア情報学研究科ソフトウェア情報学専攻), 小方孝(岩手県立大学ソフトウェア情報学部): 状態/事象変換知識ベースの構築とストーリーワールド/ストーリーライン循環生成
- 金田重郎(同志社大学大学院理工学研究科), 上野康治(同志社大学・プロジェクト科目担当), 高橋一夫(常磐会短期大学・幼児教育科): キャラが媒介するマルチストーリー型デジタル絵本の提案
- 遠藤順(岩手県立大学ソフトウェア情報学部), 秋元泰介(岩手県立大学大学院ソフトウェア情報学研究科), 小方孝(岩手県立大学ソフトウェア情報学部): ストーリー/言説/音楽を相互に結ぶ循環的物語生成機構における循環の拡張,
- 小田淳一(東京外国語大学アジア・アフリカ言語文化研究所): 物語構造における「反復」の装飾性
- 秋元泰介(岩手県立大学大学院ソフトウェア情報学研究科ソフトウェア情報学専攻), 小方孝(岩手県立大学ソフトウェア情報学部): 物語の構造操作技法と制御機構からなる統合物語生成システムの試作  
〔阿部 明典(千葉大学, ことば工学研究会)〕