

論文要旨

本論文では、画像と物語テキストを結びつける人間的で知的な情報処理モデルの一例として、複数の絵から物語を生成するという知的作業を行うシステムの構築を行っている。まず、物語生成の第一歩として、登場オブジェクトの状態の解釈に一貫性のある言語表現の生成が重要であると考え、オブジェクトの状態の解釈の一貫性を考慮している。そのために、言語記述が指し示すオブジェクトの状態のマッチングを行うことで一貫性の判断を行う処理を導入している。数人の被験者がシステムの出力に対して理解可能か評価を行ったところ、理解可能であることが確認された。また、システムが一貫性なしと判断し出力していない言語表現に対して被験者が評価を行った結果、全ての言語表現に対し、「一貫性がない」という評価が得られており、一貫性の処理が適切に行われていることが確認された。

人間は一貫性に加えて、面白味のある話を作ることができる。しかし、面白味のある話を生成するには、話全体の流れを考慮しなければならないし、面白味のある話を生成するためのルールを作成することは困難である。そこで、本論文では面白味のあるストーリーの事例を参照して言語表現生成を行う処理を導入している。システムによって出力された言語表現に対して、数人の被験者が評価を行ったところ、客観的にも主観的にも理解可能で面白味のある言語表現が得られていることが確認された。更に、一貫性の判断のみを考慮するシステムと、ストーリー事例を参照して言語表現生成を行うシステムの出力の評価を行ったところ、ストーリー事例を用いて言語表現生成を行う方が、面白味のある言語表現が得られることがわかり、本手法の有効性を確認している。このことから、本モデルは物語の創作活動支援システムへの応用が可能であると考えられる。