

得点つきだじゃれデータベースシステムの制作

005180 増木 圭一郎

(指導教員 速水 治夫 教授)

1. はじめに

現在インターネットには、だじゃれを取り扱っている Web サイトが多数ある。その Web サイトは、それぞれあいうえお順に並べられたり、ジャンル分けされていたりと工夫されている。ただ問題点として、その Web サイトはただ単にだじゃれを集めただけであり、おもしろいだじゃれだけを見ることができない。

そこで本研究では、だじゃれに得点をつけることにより、だじゃれをおもしろい順に並べて表示できるシステムを制作することを目的とする。

2. だじゃれ

だじゃれのおもしろさの要素として重ね詞がある。すなわち文の中に同じ発音の言葉が重なっているものである。本研究ではこのような文を対象とし「だじゃれ」と呼ぶことにする。

だじゃれの例

猫が寝転んだ (ねこがねころんだ)

重ね詞：ねこ

3. だじゃれの評価

だじゃれの評価の方法を下に示す。下の項目にあてはまるほど評価はよくなり、得点は高くなる。

- ・ 重ね詞が多いもの
- ・ 重ね詞の文字列の長さが長いもの
- ・ 重ね詞以外の単語が少ないもの
- ・ 重ね詞が3個以上あるもの
- ・ 重ね詞が連続するもの

4. システムの動作画面

システムの画面の構成と流れは図1のようになる。この中でユーザが主に使うのは、だ

じゃれの入力とだじゃれの検索である。だじゃれの検索画面を図2に示す。だじゃれの検索にはキーワードと得点、得点の多い方から並べるランキング順などの順番を指定できる。

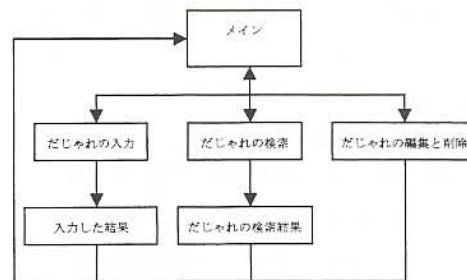


図1 システムの画面の構成と流れ

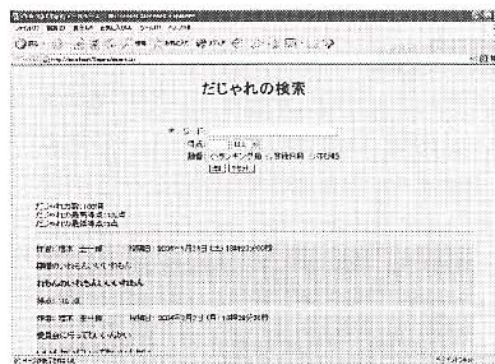


図2 だじゃれの検索画面

5. まとめ

だじゃれを100個集めて、研究室のメンバーに本システムの評価を行ってもらった。結果はだじゃれがおもしろい順に並んでいるという意見が多かった。今後の課題として、かな漢字混じりのだじゃれを解析できるようにすること。自然言語処理などを行い、おもしろいやつまらないなどを判断できるようにするとよりよいシステムになるだろう。