

個性を考慮したニックネーム作成システムの構築

大谷紀子研究室

1372007 安中 遼

1. 研究の背景・目的

ニックネームとは、対象に親しみを込めて呼ぶために用いられる本名以外の名前的一种である。しかし、対象に合ったニックネームを考えることは難しい。2016 年、吉川はニックネーム自動作成システムを提案した[1]。CGI で作成された本システムでは、ユーザに個人の氏名、氏名の読み、性別を入力させる。入力された名前の 2 文字目が、ア行でなければ名字と名前の頭 2 文字を組み合わせたり、「き」「し」「ち」であれば名前の 1、2 文字目を用いて「〇っ〇ー」としたりするなどの処理を実行し、複数のニックネーム候補を提示するシステムである。提示したニックネーム候補の中でユーザの気に入ったものが選択されると、2 回目以降の自動作成処理において、同様の処理で作成されたニックネーム候補が多く提示される。しかし、システムを利用する際にユーザ間での会話が盛り上がり、ユーザ間の交友関係を深める効果は認められたが、ニックネーム作成ルールの少なさから、作成されるニックネームの種類が限られているという問題があった。

本研究では、多彩なニックネームの作成を目的として、新たなニックネームの作成ルールを設けたニックネーム自動作成システムを構築し、評価実験によりシステムの有用性を示す。

2. システム概要

本システムは、吉川のシステムと同様にトップ画面、情報入力画面、作成処理画面、ニックネーム候補画面、リザルト画面の構成からなる。情報入力画面は、吉川のシステムで入力させたユーザの名前や性別と共に、温厚から厳格までの 5 段階に分けられた性格、出身都道府県、得意なスポーツ、趣味を選択肢の中から選択させる。得意なスポーツの選択肢は、趣味探し.com のスポーツ項目における人気ランキングの上位 40 種類とした。趣味の選択肢は、趣味ちゃんねるにおけるお気に入りランキングとマイナー人気ランキングの各上位 20 種類とした。吉川のシステムでは、呼称を性別のみに基づいてつけていたが、本システムにおいては、呼称を温厚から厳格の 5 段階に分け、性格も考慮できるようにする。温厚な性格ならば「くん」や「ちゃん」が優先的に使用され、反対に厳格な性格ならば「さん」、「様」などが優先的に使用されるというように、性格のイメージに合致する呼称を優先的につける。また、選択した性格と 4 段階以上離れた呼称は使用しない。新たに追加したルールでは、選択された都道府県、得意なスポーツ、趣味に合わせたワードを名字と組み合わせ、ニックネームを作成する。キーワードにはユーザの出身都道府県の特徴に合わせ、東京都であれば「江戸っ子」、新潟県であれば「コシヒカリ」などの名産品や有名地方キャラクターの名前を使用する。得意なスポーツにサッカーを選んだ場合には「ストライカー」、趣味に料理を選んだ場合は「コック」を使用する。出身都道府県や得意なスポーツや趣味を基にすることで、よりユーザのイメージに合った、多彩なニックネームが作成される。ニックネーム候補画面では、各ルールによって作成されたニックネーム候補のうち、ユーザの名前のみを

基にして作成されたニックネーム候補の中から4種類と、出身都道府県、得意なスポーツ、趣味を基にして作成されたニックネーム候補の中から2種類の、計6種類が出力される。

3. 評価実験

大学生の男女5名を被験者として評価実験を実施した。吉川のシステムを利用し、ニックネームを作成させ、次に本システムを利用し再度ニックネームを作成させた。ニックネーム作成が終了した後で、アンケートページにおいて、両者のシステムと、作成されたニックネームの候補を比較させ、アンケート調査を実施した。アンケート内容は「旧システム(吉川のシステム)との結果比較」「システムの使用感」「システムの有用性」「システムに対する意見」の4項目である。1番目の項目は【はい・いいえ】の2択、2番目の項目は5段階評価、3番目の項目は6段階評価、4番目の項目は自由記述とした。アンケートの結果、7名中6名が「ニックネーム候補が増えた」と答え、システムの使用感に関しては7名中2名が肯定的な答えを出した。被験者のシステムに関する意見を以下に示す。

良い意見

- ・選択肢が増えたことで、実用的になったと思う。
- ・ニックネームが増えた。
- ・実際に使われているニックネームが作成された。

不満足意見

- ・ニックネーム候補の重複をなくして欲しい。
- ・得意なスポーツや趣味に選びたいものがない。
- ・選びたい趣味がないので、選択必須にしないで欲しい。
- ・ニックネーム候補が安易で選びたくない。
- ・文字化けが起きていた。

4. 考察

アンケート調査の結果より、情報入力画面においてユーザの個性に関する情報を増やすことで、新システムの目的であるニックネーム候補の増加が示され、吉川の課題であったニックネーム候補の数が少なかった問題は改善されたといえる。しかし、被験者からの意見を受け、システムを改善する必要がある。ニックネーム候補の重複問題については、旧システムから流用した複数のルールに、新たに追加した入力情報を反映させていないことが原因だと考えられる。ルールの追加だけでなく既存のルール自体をより複雑なものにすることで、問題は解決されると考えられる。また、得意なスポーツや趣味の選択肢にユーザの個性に合致するものがなく、選択必須にするべきではないという不満足意見は、趣味やスポーツの選択肢を改め、よりメジャーな選択肢を増やすことでユーザが選択しやすくなり、改善されると考えられる。ニックネーム候補が安易であるという意見については、選択肢に対応するデータベースを充実させることで改善されると考えられる。また、データベースを充実させていくことで、同じ選択肢を選んだ場合でも複数のニックネーム候補が生成されるようになるので、より候補数を増やすことが可能になると考えられる。

参考文献

- [1] 吉川拓実, “交友関係を深めるためのニックネーム作成システムの提案”, 東京都市大学情報メディア学科卒業論文, 2016