

優秀賞

ニュアンスを推測しよう

後条 静琉 (大学3年生：北海道)

スマートフォンの普及により、より多くの人々が不特定多数の人間が関係するオンラインサービスを利用できるようになった。サービスにはコメントが出来る機能がついているものが多く、そんなコメントはコンテンツ発信者のモチベーションを上げたり、同じ視聴者との意見交換に使えたりと基本的にメリットの多い要素の一つだ。だが一方でそれはよく喧嘩の種にもなる。面と向かって話をするのとは違い、コメントは文字で発信されるために発信者がどういう心境でコメントしているのかが分かりづらい。その上、ネット特有のスラングやネタを取り入れたコメントもあるため、ネタを知らないとただの侮辱にしか見えないことも珍しくない。そういうちょっとしたニュアンスの認識における差がコメント欄にて喧嘩を生むことが多く、SNSにおいてもそれが元で炎上することもある。私達がサービスを気持ちよく使えるようにするためにも、発信者が何を伝えたいのか、その意図は何かを自ら考えて判断する力が必要になってくる。そこで、私はニュアンスを推測するアプリゲームを考えた。

プレイヤーは「推測する」と「投稿する」の二つの行動を選ぶ。「投稿する」側は「状況・コメント」と「推測してほしいコメント」をそれぞれ書き込んで投稿し、「推測する」側はその投稿された情報をもとにそのコメントのニュアンス、元ネタを書き込んで投稿する。その後、「投稿する」側は集まった回答から最もニュアンスを汲み取れていたものをベストアンサーとして評価し、評価されたプレイヤーはレベルが上がり景品が貰える。このゲームによってネタ知識の吸収だけでなく、文章の読解力、相手に分かりやすく伝える文章構成力といった現代人に必要なスキルが鍛えられ、情報やその意図を的確に送受信しやすくなり、この高度情報化社会において社会がよりよい環境になるのではないだろうかと考える。