

ジュニア賞

SNS での言葉・表現を適切にするゲーム

小林 優斗 (高校1年生:兵庫県)

このアイデアは、昨今、世間を大いに騒がせ、社会問題となっている SNS(LINE や Twitter など) 上での発言を改善するための、モバイル端末における言葉の使い方をキャラクターなどを育てていくゲームです。

方法としては、モバイル端末を利用する中で、保存されているキーボードの変換予測を元にキャラクターなどに対し、変換予測上位の言葉をキャラクターなどに投げかけ、その言葉によってそのキャラクターが育てられ、教育されていくという方法です。キーボードの変換予測は、ユーザーが日々入力している言葉によって順位が決められています。その原理を利用して、ユーザーがよく使う言葉を抽出します。そして、投げかける相手となるキャラクターは AI などの人工知能などで構成し、言葉による機械学習で、見た目や口調、語彙が変化します。

このゲームによって、ユーザーに与えられる影響としては、「自分の一言で相手を簡単に傷つけてしまう」ということを疑似的に体験することがあげられます。一度、そのような体験をしておけば、今後インターネットの社会で生きていくなかで、しっかりと自分の言葉を選び、相手のことをちゃんと考えることができると期待できます。

また、このゲームにおいて、単なるキャラクターの変化だけでなく、ユーザーが今までに使った文章を AI が解析し、よりよい文章を提供するなどの、“先生” 的な役割を果たすことができれば、さらにもっと良い教育的ゲームになると考えます。

例えば、(以下、一部不適切な部分があります。) ユーザーが「デブ」や「チビ」などの身体的な侮辱・差別発言を行った場合、キャラクターは、実際に少し太ってみたり、かなりスタイルの悪いキャラクターにしてしまい、キャラクターからユーザーに対しても、そのような言葉を投げかけたり、そのような言葉がなぜ侮辱的な発言と思われるのかを提示します。

このようにして、ユーザーの語彙や表現を矯正し、SNS 上で引き起こされる社会問題を少しずつでも減らしていくことに一役買うゲームとなる。