

対話ライブコンペ シチュエーショントラック初参加から得た学び

システム作成にあたって

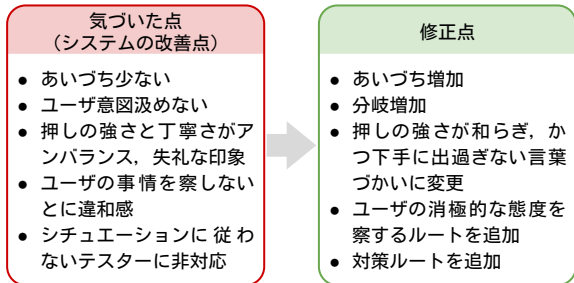
- ・シチュエーショントラック
- ・xAIML SUNABA利用（ルールベース）
- ・7/11第1回講習会（岡本）
- ・9/26「SUNABA使い方勉強会」（岡本、納土）

システム作成の方針と前提

- ・話題のまとまりで展開する対話
開催日ルート、参加メンバールート、宅食サービスルートなど
- ・「小林開示ポイント」（K点）の設定
- ・独自の前提の追加
 - ①飲み会の開催日時はすでに決まっていること
 - ②宅食サービスは以前ユーザが紹介してくれたものを利用すること

模擬テストの実施と改善点の洗い出し

知人・友人8名に模擬テストの協力依頼。本番と同じ評価軸に基づいて5段階で採点、事後インタビューも実施。



予選結果と分析

12組中5位（予選敗退）。

評価点	人数	割合
5	15	27.8%
4	20	37.0%
3	8	14.8%
2	10	18.5%
1	1	1.9%
合計	54	100%

平均	中央値	最頻値
3.704	4	4

高評価 35名 (64.8%)
低評価 19名 (35.2%)

岡本 拓（国際交流基金関西国際センター）
納土知樹（所属非公表）

何者？ 外国語教育畑（海外における日本語教育および日本国内における英語教育）
人工知能や対話システムの構築未経験、外国語教育へのICT活用やEdTechに関心

クラウドテスターのコメント

13件のコメントを得た。括弧内は評価点。

肯定的なコメント：

概ね自然で、実際にもありえそうな「人らしい会話」だった。

- 普通に人と話しているみたいでした。飲み会をなんとか断ろうとしているのに、勘ぐって来られて、こっちがハラハラとしました。日常でもありゆる会話です（5）
- とてもリアルな内容だと感じました（5）
- チャットボットちゃんが優秀すぎて負けそうになりますね（笑）しかも返信が滅茶苦茶早い〜？（5）
- 返答は自然でこちらの返しに沿ったものでした（5）
- 驚くほどスムーズな会話で、人間とまったく差異が感じられませんでした（5）
- 天然ぼさや熱心さは伝わりました（3）

否定的なコメント：

自然な受け応えをできていない、ユーザ側の発話意図を無視して会話を進める、システム側の押しが強さが要因。

- 小林の事を聞いてくるのでちょっと戸惑いました（4）
- こちらの意見を無視して話が進んでしまう箇所があった（4）
- 当たり障りのない返答で会話のキャッチボールになっていないように感じました（3）
- あまり話が噛み合っていないように感じました（2）
- やり取りは自然に感じたが、後輩のくせにちょっと強引すぎる印象でした（2）
- こちらが言葉を選ばないと上手くやりとりできないのですね（2）
- 断ってるのにそれが理解できなかった（1）

対話ログの分析

- ・低評価19件を分析。うち17件で「破綻」が1回以上。
- ・「*」で処理されたU発話が予想以上に多かった。

$$\frac{\text{*で処理されたU発話数}}{\text{U発話数}} = \frac{146\text{発話}}{190\text{発話}} = 76.8\%$$

- ・*直後でシステムが自然な受け応えを行えていない、つまり多くの「破綻」がそこで起きていると予想。

$$\frac{\text{*直後に破綻が見られるS発話の数}}{\text{*で処理されたU発話数}} = \frac{40\text{発話}}{146\text{発話}} = 27.4\%$$

2〜3回に1回の頻度で「破綻」が起きているとすると、確かに自然な対話が行なわれていたとは考えにくい。

- ・他方、違反テスターが6名いた。違反テスターへの対応は不十分だったが、模擬テスト後の修正によって一定の成果はあった。

考察（と改善点）

- ・ルートをひとつのまとまりとして対話が展開すると想定したところが敗因。
- ・同じ話題が繰り返された場合、一旦用意したルートを出してしまうと対応できない。特にK点以降でユーザが断り始める段階に入ると、システムに合わせないU発話（急な話題転換などを含む）が多く出た。この対策が不十分であったため、ユーザに不自然さや違和感を抱かせてしまった。
- ・分岐条件の設定、特に、発話の前件と後件が逆接になっているものに対応できなかった。

S「楽しそうですよ〜？」
U「楽しそうだけど、遠慮しておく…」
S「ですよー！」（「楽しい」で処理）

- ・「*」で処理し続ける展開になることも想定して、その場合でもある程度十分に対話が成り立つようにシステムを作成するべきであった。

おわりに

門外漢である筆者らが初参戦。決勝進出まであと一歩ではあったが、デビュー戦で善戦したと自負。また、失敗談を共有することで、ライブコンペ出場への門戸を広げ、イベントの面白さ、楽しさを広めたかった。対話システム構築の知識や技術は未熟で「井の中の蛙」状態であったが、この経験を糧に、さらに研究を重ね、いつか優勝を目指して今後も挑戦し続けたい。