オーガナイズドセッション (OS-07)

ヒューマンコンピュテーション と クラウドソーシング



オーガナイザー:

小山 聡(北大)

鹿島 久嗣 (東大)

櫻井 祐子(九大)

松原 繁夫 (京大)

おさらい

ヒューマンコンピュテーション と クラウドソーシング

ReCAPTCHA:「隠された目的」をもった認証

- 人間とコンピュータを識別するチューリングテスト
 - Webサイト等で人間によるアクセスを証明するために、 表示された(2つの)単語を読んで入力する
 - 新規メールアドレスの取得時など
 - コンピュータによる自動判読は難しいため、ただしく入力できるのは人間



埋め込まれた意図: 機械に不得意なタスクをゲーム等の別の形に埋め込む

- ReCAPCHA:認証を行っているつもりが、書物のデジタル化を手伝っている
 - 実は2つの単語のうち片方の正解はコンピュータも知らない
 - 不完全な自動文字認識を人間で補う
- ESPゲーム:ゲームをやっているつもりが、画像認識を手伝っている
 - 画像へのキーワード付け作業をゲームの形で実現
 - 不完全な画像認識を人間で補う
 - 「目的をもったゲーム」(GWAP; Game With A Purpose)
- 他、楽曲のタグ付け、タンパク質の畳み込み等のゲーム化
- いずれも、機械にとって不得意、人間には得意なタスクを、別の形に巧妙に 埋め込んでいる

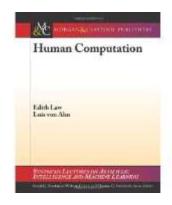
ヒューマンコンピュテーション:人間-機械の協調問題解決

- ヒューマンコンピュテーションとは:
 - 計算資源としての人間の労働力を明確に意識し
 - コンピュータのみでは解決できないような問題解決を行う

という考え方

- 人間と機械が互いに補いあって問題解決を行えばよい
- 人間計算資源の調達方法にはさまざまある
 - ゲーム化など他のタスクへの埋め込み
 - クラウドソーシング



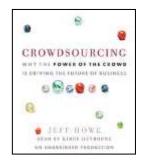


Law & Von Ahn (2012), Human Computation

クラウドソーシング: 不特定多数に仕事を依頼するしくみ

- クラウドソーシングとは:
 - 「(インターネットを通じて)不特定多数の人に仕事を依頼すること、 もしくはその仕組み」一般を指す言葉
 - ⇔「アウトソーシング」の委託先は素性の知れた特定の相手
- メリット:
 - 必要なスキルを必要量に応じて(安価で)発見、調達可能
 - 「群衆の叡智」の利用





Howe , J. / Crowdsourcing (2004)

計算機科学におけるクラウドソーシング利用:自然言語処理、ビジョン、検索等さまざまな分野での利用が進む

- 自然言語処理:文章の理解や注釈づけ、翻訳
- コンピュータビジョン:画像理解、注釈づけ、イベント検出
- データベース/情報検索:データの生成/統合、検索の実行・評価

主に、「特別なスキルを持たない一般人」にも可能なタスクを対象

HC/CSを**使った**研究? HC/CSの**ための**研究?

1. 計算機科学における従来研究テーマの中に人間の力を取りいれる

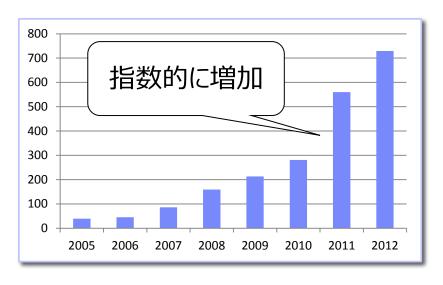


- 2. ヒューマンコンピュテーション/クラウドソーシングを効率的・効果的に実現 するために、計算機科学の技術を用いる
 - 人間にまつわる不確定性を扱うための技術
 - 能力の推定
 - 適切なタスクの割り当て
 - 適切な報酬

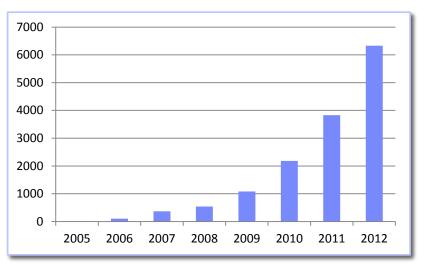
HC/CS研究は指数的に伸びている

■ 関連する論文数は指数的に伸びている

"human computation"に関する論文



"crowdsourcing"に関する論文



※ Google Scholarによる

主な国際会議

- AAAI
- IJCAI
- AAMAS
- NIPS
- ICML
- CHI
- CSCW
- UIST
- WWW
- VLDB
- ...

2005: Amazon Mechanical Turk の登場

■ 2006: 「crowdsourcing」 「human computation」の提唱

 2013: 第1回 ヒューマンコンピュテーションとクラウドソーシング関連国際会議 HCOMP (Human Computation & Crowdsourcing)

HCは諦めか? 否、これは新しい知能の研究の方向性である

- コンピュータにできないから、人間に頼む?それは人工知能をあきらめているんじゃないの?
- → いや、これは新しい人工知能の研究である
- チェスのフリースタイル(人間+機械の自由なチーム編成)では 人間+機械のチームが最強
 - 人間 + 機械は、最強の人間、最強の機械を超える
- 従来のAI研究の意味でも:人間の知能をうまく組み込むには、やはり知能の理解が必要

現実解を与えるだけでなく、知能研究の新たな方向性を示すもの

本セッションについて

クラウドソーシング関連企業3社が大会スポンサーに!

■ 本大会の企業スポンサー13社中 3社(23%)がクラウドソーシング関連





TOSHIBA

Leading Innovation >>>

ありがとうございます!

ありがとうございます!

発表の内訳: バランスよい

- 21件の一般発表中、10件はオーガナイザを含まない発表
- 企業からの発表4件(3社)
- 基礎13件、応用8件
- 48著者

2件の招待講演:ベスト・オブ・日本のクラウドソーシング研究者

- 日本のHC/CS研究者のツートップによる招待講演
- 森嶋 厚行 氏(筑波大):

「Crowd4U: アカデミアと応用分野専門家が構築する 高度クラウドソーシングプラットフォーム」

- このあとすぐ
- 後藤 真孝 氏(産総研):
 「クラウドソーシングに基づく能動的音楽鑑賞サービスSongle と 音声情報検索サービスPodCastle |
 - -明日の13:20

本オーガナイズドセッションのロゴもクラウドソーシングでつくりました

- 「ランサーズ」でコンペティションを開催
- 50件超の応募あり







クラウドソーシング研究会を立ち上げました

- 講師を招いてのセミナー・研究集会等を企画。ご参加ください
 - -7月中開催予定
- 人工知能学会誌特集「ヒューマンコンピュテーションとクラウドソーシング」 来年1月号掲載予定。ご期待ください

