

# 意味的ワードクラウド (Semantic Word Cloud) アルゴリズム解説

このドキュメントでは、`generate_semantic_wordcloud_v6.py` の動作原理を詳しく解説します。

---

## 目次

1. 概要
  2. 処理フロー
  3. キーコンセプト
  4. 各処理の詳細
  5. パラメータの影響
  6. 数学的背景
- 

## 1. 概要

従来のワードクラウドとの違い

項目	従来のワードクラウド	意味的ワードクラウド
配置基準	ランダム or スパイラル	意味的類似度
単語間の関係	考慮しない	類似した単語が近くに配置
技術	単純な衝突回避	埋め込みベクトル + Force-directed layout

このプログラムが行うこと

入力テキスト → 形態素解析 → 頻出単語抽出 → 埋め込みベクトル取得  
→ 意味的距離計算 → **Force-directed**配置 → 画像出力

---

## 2. 処理フロー

1. テキスト読み込み  
`load_text()` → Excel/テキストファイルから文字列取得

↓

2. 形態素解析・単語抽出  
`extract_words()` → Janomeで名詞を抽出  
· ストップワード除外  
· 1文字の単語を除外

↓

3. 頻度カウント・上位N語選択  
`Counter()` → 出現回数をカウント  
`most_common(n)` → 上位n語を選択

↓

4. 埋め込みベクトル取得

`get_embeddings()` → OpenAI API (`text-embedding-3-small`)

- ・キャッシュがあれば再利用
- ・新規単語のみAPIで取得

↓

5. Force-directed レイアウト

`force_directed_layout()`

- ・高次元距離行列を計算
- ・PCAで初期配置
- ・力学シミュレーションで最適化

↓

6. 色計算・描画

`compute_semantic_colors()` → 埋め込みから色相を決定

`render_wordcloud()` → `matplotlib` で描画・保存

---

### 3. キーコンセプト

#### 3.1 埋め込みベクトル (Embedding Vector)

単語を高次元の数値ベクトルに変換したもの

「機械学習」 → [0.012, -0.034, 0.056, ..., 0.023] (1536次元)

「深層学習」 → [0.015, -0.031, 0.058, ..., 0.019] (1536次元)

「料理」 → [-0.045, 0.067, -0.012, ..., 0.089] (1536次元)

- ・意味が似ている単語 → ベクトルも似ている（近い）
- ・意味が異なる単語 → ベクトルも異なる（遠い）

OpenAI の `text-embedding-3-small` モデルは 1536 次元のベクトルを出力します。

#### 3.2 コサイン類似度 (Cosine Similarity)

2つのベクトルの「向き」の類似度を測る指標

$$\mathbf{A} \cdot \mathbf{B}$$

`cos()` =

$$|\mathbf{A}| \times |\mathbf{B}|$$

値の範囲: -1 ~ 1

1: 完全に同じ方向（非常に類似）

0: 直交（関連なし）

-1: 正反対の方向（対義的）

実際の単語埋め込みでは、ほとんどの値が 0.3~0.9 の範囲に収まります。

```
# コード内の計算
sim_matrix = cosine_similarity(embeddings)      # 類似度行列
dist_matrix = 1 - sim_matrix                    # 距離行列に変換
```

### 3.3 PCA (主成分分析)

高次元データを低次元に圧縮する手法

1536次元 → 2次元

目的：初期配置の決定

方法：データの分散が最大になる方向を見つけて射影

```
pca = PCA(n_components=2)
initial_coords = pca.fit_transform(embeddings)
```

PCAは「できるだけ情報を保持しながら次元を減らす」ため、意味的に近い単語は2次元でも近くに配置されます。

### 3.4 初期配置: PCA vs t-SNE

本プログラムではPCAを初期配置に使用していますが、t-SNEも選択肢の一つです。

比較表

項目	PCA	t-SNE
計算速度	高速	遅い（反復計算）
決定性	決定的（毎回同じ結果）	確率的（毎回異なる）
大域構造	保持される	失われやすい
局所構造	部分的に保持	よく保持される
クラスタ分離	緩やか	明確に分離

#### PCAを選んだ理由

##### 1. Force-directedとの相性

- PCAは大域的な構造を保持 → Force-directedで微調整
- t-SNEは既に局所最適化済み → Force-directedと役割が重複

##### 2. 決定性

- PCAは同じ入力に対して常に同じ出力
- ランダムシードの管理が単純

##### 3. 計算効率

- PCAは線形変換で高速
- t-SNEはO(N<sup>2</sup>)～O(N log N)の反復計算

t-SNEを使う場合のメリット・デメリット メリット： - クラスタがより明確に分離される - 局所的な類似関係がよく表現される

デメリット： - 計算時間が長い - 大域的な距離関係が歪む（遠い点同士の距離が信頼できない） - Force-directedレイアウトの効果が薄れる（t-SNE自体が配置最適化） - perplexityパラメータの調整が必要

コード例 (t-SNE を使う場合)

```
from sklearn.manifold import TSNE

# PCA の代わりに t-SNE を使用
# tsne = TSNE(n_components=2, perplexity=30, random_state=42)
# initial_coords = tsne.fit_transform(embeddings)
```

PCA の限界と、それでも問題にならない理由（重要） PCA の本質的な限界:

1. 線形手法である

- 1536 次元の埋め込み空間は非線形構造を持つ
- PCA は線形射影なので、非線形な類似関係を捉えきれない

2. 最大分散 意味的類似度

- PCA は「分散が最大になる方向」を探す
- これが「意味的に近い単語を近くに配置する」と一致するとは限らない

しかし、この設計では問題にならない:

PCAの役割 = 「だいたいの初期配置」を提供するだけ  
↓

Force-directed = 高次元距離を使って本格的に最適化

核心となるコード:

```
# Force-directed は高次元の距離を直接使う
ideal_distances = cosine_distance(embeddings) # 1536 次元から計算

# PCA の出力は使わない！ただの初期位置として利用
spring_force = attraction_strength * (current_dist - ideal_dist)
```

つまり:- PCA の出力 → 初期位置だけ (500 回の反復で書き換わる) - 最終配置 → 高次元コサイン距離が決める

検証: 初期配置を完全ランダムにしても、十分な反復で同様の結果が得られる:

```
# 極端な例：完全ランダム初期配置
word.x = center_x + random.uniform(-100, 100)
word.y = center_y + random.uniform(-100, 100)
# → 反復を増やせば収束する（ただし収束が遅い）
```

まとめ:

観点	評価
PCA は最適か？	いいえ、非線形構造には不向き
問題になるか？	いいえ、Force-directed が本質的な最適化を担う
改善の余地	ある（UMAP など）が、実用上は十分

結論: 本プログラムでは、Force-directed レイアウトが主役であり、初期配置は「おおまかな配置」を提供すれば十分なため、高速で決定的な PCA を採用しています。PCA の限界は、Force-directed の反復最適化によって補われます。

### 3.5 Force-directed Layout (力指向レイアウト)

物理シミュレーションによるグラフ配置アルゴリズム

各単語をノード、意味的関係をエッジとみなし、バネと反発力でノードを動かして最適な配置を見つけます。



バネ: 理想距離に近づけようとする力

反発力: 重なりを避けるための力

---

## 4. 各処理の詳細

### 4.1 ストップワードの読み込み

```
def load_stopwords(custom_filepath: str = "stopwords.txt") -> set:
```

3つのソースからストップワードを収集:

1. stopwords-iso 日本語 (~134 語)

- 「これ」「それ」「ある」「いる」など

2. stopwords-iso 英語 (~1298 語)

- "the", "and", "is", "of"など

3. カスタムファイル (stopwords.txt)

- ユーザー定義の除外単語

キャッシュ機構: - 初回: URL からダウンロード → stopwords\_cache.json に保存 - 2 回目以降: キャッシュから読み込み (高速)

### 4.2 形態素解析

```
def extract_words(text: str) -> list[str]:  
    tokenizer = Tokenizer() # Janome  
    for token in tokenizer.tokenize(text):  
        pos = token.part_of_speech.split(',')  
        if pos[0] == '名詞' and pos[1] not in ['非自立', '代名詞', '数']: # 名詞かつ、非自立・代名詞・数詞でない  
            ...
```

Janome の出力例:

「機械学習の研究」  
 ↓  
 機械学習 / 名詞, 固有名詞, 一般, \*  
 の / 助詞, 連体化, \*, \*  
 研究 / 名詞, サ変接続, \*, \*

**フィルタリング条件:** - 品詞が「名詞」である - 名詞の中でも「非自立」「代名詞」「数」は除外 - 1文字の単語は除外 - ストップワードに含まれていない

#### 4.3 埋め込み取得とキャッシュ

```
def get_embeddings(words: list[str], api_key: str = None,
                   cache_file: str = 'embeddings_cache.json') -> np.ndarray:
```

キャッシュ構造:

```
{
    "機械学習": [0.012, -0.034, ...],
    "深層学習": [0.015, -0.031, ...],
    "ロボット": [0.023, 0.045, ...]
}
```

処理フロー:

1. キャッシュファイルを読み込み
2. 要求された単語のうち、キャッシュにある/ないを分離
3. キャッシュにない単語だけAPIで取得
4. 新しい単語をキャッシュに追加・保存
5. 要求された順序で埋め込みを返す

#### 4.4 Force-directed Layout の詳細

```
def force_directed_layout(words, canvas_width, canvas_height, iterations, verbose):
```

**Step 1:** 異方性スケールの計算

```
aspect_ratio = canvas_width / canvas_height # 例: 900/700 = 1.286
scale_x = np.sqrt(aspect_ratio)           # 例: 1.134
scale_y = 1.0 / np.sqrt(aspect_ratio)     # 例: 0.882
```

これにより、正方形ではなく橢円形のレイアウトになります。

**Step 2:** 距離行列の計算

```
sim_matrix = cosine_similarity(embeddings) # N×N の類似度行列
dist_matrix = 1 - sim_matrix             # 距離に変換 (0~2)

# 理想距離にスケーリング
ideal_distances = (dist_matrix / max_dist) * ideal_scale
```

例:

	機械学習	深層学習	料理
機械学習	0.0	0.15	0.85
深層学習	0.15	0.0	0.82
料理	0.85	0.82	0.0

→ 機械学習と深層学習は近く、料理は遠く配置される

### Step 3: PCA による初期配置

```
pca = PCA(n_components=2)
initial_coords = pca.fit_transform(embeddings)

# 異方性スケールを適用
word.x = center_x + initial_coords[i, 0] * scale * scale_x
word.y = center_y + initial_coords[i, 1] * scale * scale_y
```

### Step 4: 力の計算と更新 3 種類の力と計算次元（重要）：

このアルゴリズムの核心は、高次元の意味的距離を 2 次元配置で再現することです。各力がどの次元で計算されるかを理解することが重要です。

力	理想/目標	現在/実際	目的
スプリング力	<b>1536 次元</b> (コサイン距離)	2 次元 (キャンバス)	意味的関係の再現
反発力	-	2 次元のみ	視覚的重なり防止
中心引力	-	2 次元のみ	キャンバス内収束

#### 1. スプリング力 (attraction) ← 高次元 → 2 次元マッピングの核心

```
# 理想距離: 1536 次元空間でのコサイン距離から算出
ideal_dist = ideal_distances[i, j] # 高次元由来

# 現在距離: 2 次元キャンバス上の距離
current_dist = np.sqrt(dx**2 + dy**2) # 2 次元

spring_force = attraction_strength * (current_dist - ideal_dist)

• 現在距離 > 理想距離 → 引き寄せる
• 現在距離 < 理想距離 → 押し離す
• 意味的に近い単語は 2D でも近くに配置される
```

#### 2. 反発力 (repulsion) ← 純粋に 2 次元の視覚的問題

```
# すべて 2 次元で計算
min_sep = (words[i].width + words[j].width) / 2 + 5 # 単語幅 (2D)
actual_dist = np.sqrt(dx**2 + dy**2) # 2D 距離

if actual_dist < min_sep:
    repulsion = repulsion_strength / (actual_dist**2 + 1)

• 単語が重なりそうなとき発生
• 距離が近いほど強い
• 意味的距離とは無関係、視覚的な配置のみ考慮
```

#### 3. 中心への引力 (center force) ← 2 次元

```
center_force = 0.002 * dist_to_center
```

- 単語が散らばりすぎないように中心に引き寄せる

シミュレーションループ:

```
for iteration in range(iterations):  # デフォルト 500 回
    forces = compute_forces()
    temperature = max(0.1, 1.0 - iteration / iterations)  # 冷却

    for word in words:
        word.vx = (word.vx + force) * damping * temperature
        word.vy = (word.vy + force) * damping * temperature
        word.x += word.vx
        word.y += word.vy
```

温度 (temperature): - 初期: 1.0 → 大きく動く - 最終: 0.1 → 微調整のみ - 徐々に冷却することで安定した配置に収束

#### 4.5 色の計算

色の計算は、意味的に近い単語に似た色を付けるための処理です。

##### 目的

意味的に近い単語 → 似た色  
意味的に遠い単語 → 異なる色

これにより、ワードクラウドを見たときに「このグループは似た話題」と直感的にわかります。

##### 処理の流れ

Step 1: 埋め込みベクトルをPCAで2次元に圧縮  
1536次元 → 2次元 (x, y座標)

↓

Step 2: 各単語の(x, y)から「角度」を計算  
`angle = atan2(y, x) → - ~ + の値`

↓

Step 3: 角度を色相(Hue)に変換  
`hue = (angle + ) / (2) → 0.0 ~ 1.0 の値`

↓

Step 4: HSV色空間からRGBに変換して描画

##### Step 1: PCA で 2 次元に圧縮

```
pca = PCA(n_components=2)
coords_2d = pca.fit_transform(embeddings)
```

1536 次元の埋め込みを 2 次元に圧縮します。意味的に近い単語は、2 次元でも近い位置に配置されます。

例：

「機械学習」 → (0.5, 0.3)  
「深層学習」 → (0.6, 0.4) ← 近い！  
「料理」 → (-0.8, -0.2) ← 遠い

## Step 2: 角度の計算

```
angle = np.arctan2(y, x)
```

`atan2(y, x)` は、原点から点  $(x, y)$  への角度を返します。

$(0.5, 0.3) \leftarrow$  この点の角度は約  $31^\circ$

$180^\circ$  ( )  $\leftarrow$   $\rightarrow$   $0^\circ$  (0)

$$\downarrow \\ -90^\circ \left(-\frac{\pi}{2}\right)$$

戻り値の範囲: - ~ + (約 -3.14 ~ +3.14)

### Step 3: 角度を色相に変換

```
hue = (angle + np.pi) / (2 * np.pi)
```

角度 (- ~ +) を色相 (0 ~ 1) に変換します。

### 変換式の意味:

```

angle = - → hue = (- + ) / (2) = 0.0 (赤)
angle = 0 → hue = (0 + ) / (2) = 0.5 (シャン)
angle = + → hue = (+ + ) / (2) = 1.0 (赤)

```

## 色相環 (Hue Circle)

hue=0 (赤)

↑

hue=0.83 ← → hue=0.17  
(紫) (黄)

hue=0.67 ← → hue=0.33  
(青) (绿)

↓

hue=0.5 (シアン)

#### Step 4: HSV から RGB への変換

```
saturation = 0.65 + 0.3 * min(dist / max_dist, 1.0) # 彩度  
value = 0.85 # 明度  
rgb = colorsys.hsv_to_rgb(hue, saturation, value)
```

HSV 色空間: - **H (Hue/色相)**: 色の種類 (0~1 で赤 → 黄 → 緑 → シアン → 青 → 紫 → 赤) - **S (Saturation/彩度)**: 色の鮮やかさ (0= 灰色、1= 鮮やか) - **V (Value/明度)**: 明るさ (0= 黒、1= 明るい)

彩度の調整:

```
saturation = 0.65 + 0.3 * min(dist / max_dist, 1.0)
```

- 原点から遠い単語 (dist 大) → 彩度が高い (鮮やか)
- 原点に近い単語 (dist 小) → 彩度が低い (くすんだ色)

これにより、中心にある「一般的な単語」は控えめな色、外側にある「特徴的な単語」は鮮やかな色になります。

#### 実例

PCA座標と色の対応:

単語	(x, y)	角度	色相	色
機械学習	(0.5, 0.3)	31°	0.59	シアン系
深層学習	(0.6, 0.4)	34°	0.59	シアン系 (似た色)
ロボット	(0.7, -0.2)	-16°	0.46	緑系
細胞	(-0.3, 0.6)	117°	0.82	紫系
料理	(-0.8, -0.2)	-166°	0.04	赤系

なぜ PCA を使うのか (配置と別に計算する理由) 色の計算では、配置用の PCA とは別に、色専用の PCA を実行しています。

```
def compute_semantic_colors(words: list[Word]) -> list[tuple]:  
    # 新たに PCA を実行 (配置とは独立)  
    embeddings = np.array([w.embedding for w in words])  
    pca = PCA(n_components=2)  
    coords_2d = pca.fit_transform(embeddings)
```

理由: - 配置は異方性スケールや Force-directed で変形されている - 色は純粋な「意味的な位置関係」を反映させたい - PCA の第 1・第 2 主成分が意味的なクラスタを捉える

---

## 5. パラメータの影響

コマンドラインオプション

オプション	デフォルト	説明
-n, --num-words	80	表示する単語数
--cache-words	200	キャッシュする単語数
--iterations	500	シミュレーション反復回数

オプション	デフォルト	説明
--seed	None	ランダムシード
-o, --output	semantic_wordcloud.png	出力ファイル名

## 内部パラメータ

```
# force_directed_layout 内
attraction_strength = 0.01      # スプリングの強さ
repulsion_strength = 500        # 反発力の強さ
damping = 0.9                  # 減衰係数

# キャンバス
canvas_width = 900
canvas_height = 700

# フォントサイズ
font_size = 12 + 28 * (ratio ** 0.5)  # 12~40 の範囲
```

## パラメータ調整のヒント

症状	調整
単語が散らばりすぎ	attraction_strength を上げる
単語が密集しすぎ	repulsion_strength を上げる
配置が安定しない	iterations を増やす
重なりが多い	repulsion_strength を上げる or ideal_scale を下げる

## 6. 数学的背景

### 6.1 コサイン類似度の幾何学的意味

2つのベクトル A, B のコサイン類似度:

$$\cos(\theta) = (\mathbf{A} \cdot \mathbf{B}) / (\|\mathbf{A}\| \times \|\mathbf{B}\|)$$

ここで:

$$\begin{aligned} \mathbf{A} \cdot \mathbf{B} &= \sum(a_i \times b_i) \quad (\text{内積}) \\ \|\mathbf{A}\| &= \sqrt{\sum(a_i^2)} \quad (\text{ノルム}) \end{aligned}$$

なぜコサイン類似度を使うのか: - ベクトルの「大きさ」ではなく「向き」を比較 - 単語の出現頻度に依存しない - 値が -1~1 に正規化される

### 6.2 PCA の数学

目標: 分散を最大化する方向を見つける

1. データの平均を引く (中心化)
2. 共分散行列を計算:  $C = (1/n) \times X^T \times X$
3. 固有値分解:  $C \times v = \lambda v$
4. 最大固有値に対応する固有ベクトルが第1主成分

1536 次元 → 2 次元の場合、上位 2 つの固有ベクトルを使用。

### 6.3 Force-directed Layout の物理モデル

フックの法則（バネ）：

$$F = -k \times (x - x_0)$$

k: バネ定数 (attraction\_strength)

x: 現在の距離

x<sub>0</sub>: 理想距離 (ideal\_distance)

クーロンの法則（反発）：

$$F = k \times q \times q / r^2$$

$$\text{簡略化: } F = \text{repulsion\_strength} / (r^2 + 1)$$

運動方程式：

$$v(t+1) = (v(t) + F) \times \text{damping} \times \text{temperature}$$
$$x(t+1) = x(t) + v(t+1)$$

### 6.4 異方性スケールの意味

$$\text{aspect\_ratio} = \text{width} / \text{height} = 900 / 700 = 1.286$$

$$\text{scale\_x} = \sqrt{\text{aspect\_ratio}} = 1.134$$

$$\text{scale\_y} = 1 / \sqrt{\text{aspect\_ratio}} = 0.882$$

$$\text{scale\_x} \times \text{scale\_y} = 1 \text{ (面積保存)}$$

これにより：- x 方向に 1.134 倍伸ばす - y 方向に 0.882 倍縮める - 全体の「面積」は変わらない - 結果として横長の橢円形になる

---

### 付録：コード構造

generate\_semantic\_wordcloud\_v6.py

定数・設定

FONT\_PATHS

JAPANESE\_STOPWORDS\_URL

ENGLISH\_STOPWORDS\_URL

STOPWORDS\_CACHE\_FILE

クラス

Word (単語の状態を保持)

text, freq, font\_size, embedding

x, y, vx, vy, rotation

width, height (プロパティ)

get\_bbox()

overlaps()

ユーティリティ関数

```
load_stopwords()
get_font_path()
extract_words()
load_text_from_excel()
load_text()

コア処理
get_embeddings()
force_directed_layout()
compute_forces()
count_overlaps()
compute_semantic_colors()
render_wordcloud()

main()
引数解析・処理フロー一制御
```

---

## 参考資料

- OpenAI Embeddings
- scikit-learn: PCA
- Force-directed graph drawing (Wikipedia)
- stopwords-iso
- Janome