

卒業論文 2024 年度(令和6年度)

入力コンテキストを切り替えることによる 日本語入力高速化手法の提案

慶應義塾大学 環境情報学部

石川湧馬

増井俊之研究会

2025年1月

入力コンテキストを切り替えることによる 日本語入力高速化手法の提案

論文要旨

現状の日本語入力では、同音異義語や煩雑な変換フローに起因するユーザー負荷の増大という課題感がある。

そこで本研究は、入力コンテキストを動的に切り替えることで変換候補を最適化し、入力効率を向上させるシステムを提案する。これにより、変換ミスの低減と入力手間の削減を図り、ユーザーが思考を妨げられずにスムーズに文章を作成できる環境を実現することを目指す。

キーワード

日本語入力, IME, ユーザーインターフェース

目次

第1章 はじめに	1
1.1 研究背景	1
1.2 研究目的	1
1.3 本稿の構成	1
第2章 既存システムとその課題点	2
2.1 従来の日本語入力フロー	2
2.2 ユーザー負担と入力効率の問題	2
第3章 提案手法の概要	3
3.1 コンテキスト切り替えの概念	3
3.2 辞書の登録方法	3
3.3 入力方法	3
第4章 システムの提案	4
4.1 開発環境と技術要件	4
4.2 プロトタイプの機能構成	4
4.3 インターフェース概要	4
第5章 評価と考察	5
5.1 入力速度の評価	5
5.2 コンテキスト切り替えの議論	5
5.3 コンテキスト作成コストの議論	5
5.4 今後の課題	5
第6章 まとめ	6
6.1 成果と知見	6
6.2 今後の課題	6
6.3 結論	6

謝辭	8
参考文献	8

図目次

1-1 スクリーンショット	1
1-2 スクリーンショット	2

第1章 はじめに

現状の日本語入力では、同音異義語やかな漢字変換フローに起因するユーザー負担の増大という課題感がある。そこで本研究は、入力コンテキストを動的に切り替えてからユーザーに入力を開始してもらうことで変換候補を最適化し、入力効率を向上させるシステムを提案する。これにより、変換ミスの低減と入力手間の削減を図り、ユーザーが思考を妨げられずにスムーズに文章を作成できる環境を実現することを目指す。

1.1 研究背景

従来の日本語入力システムは、多数の候補から目的の言葉を選択する必要があるため、ユーザーに負担をかける場合がある。特に使う語彙が限られた業務上のやりとりなどでは、明らかに入力しないであろう語が選択肢に含まれてきてしまったり、単語が長く系統的に絞り込みは簡単にできるにも関わらずユーザーは全て正しくタイピングを行わないと変換できなかったりする。このようなシステムはユーザーの入力負担が大きく、思考を妨げる要因ともなっている。この問題に対処するため、新たなアプローチとして、入力時のコンテキストをに事前に切り替えることで、変換候補を最適化する手法を提案する。

1.2 研究目的

入力コンテキストの切り替えによる日本語入力の高速化と誤変換の低減を主眼に置き、プロトタイプを開発し評価を行う。評価範囲としては、主に文章入力シーンを想定し、既存システムとの比較して評価を行う。

1.3 本稿の構成

第2章では既存システムの課題を整理し、第3章で提案手法を概説する。第4章で実装したプロトタイプと機能、第5章で評価と考察を示す。最後に第6章で本研究の総括を行う。

第2章 既存システムとその課題点

本章では、従来の日本語入力システムの問題点を整理し、提案手法の背景となる課題を明らかにする。

2.1 従来の日本語入力フロー

MacOSに標準搭載されている日本語入力システムは、キーボード入力によって文字列を入力し、変換キーを押すことで候補を表示する。この際、同音異義語やかな漢字変換の問題が発生しやすく、ユーザーは都度候補を確認して変換を行う必要がある。

2.2 ユーザー負担と入力効率の問題

キーボード入力に加え、都度候補を確認して再変換や修正を繰り返すため、思考プロセスが中断されやすい。結果として、文章作成に時間がかかり、ユーザーの疲労感が増すだけでなく、作業効率や集中力の面でも悪影響が生じていた。

第3章 提案手法の概要

入力時のコンテキストを動的に切り替えることで日本語入力を高速化するアプローチを提案する。

3.1 コンテキスト切り替えの概念

ユーザーの状況やドメインに合わせて候補を提示するため、文脈解析や特定領域の単語群を用いた辞書を切り替えることで、変換効率を高める。これにより不必要な候補が表示されにくくなり、同音異義語変換のミスも減少が期待される。

3.2 辞書の登録方法

ユーザーが頻繁に使用するフレーズをスニペットとして登録し、短縮コマンドやキー操作だけで呼び出せるようにする。これにより、よく使う定型文や挨拶文などを効率的に入力できる。

3.3 入力方法

ユーザーが頻繁に使用するフレーズをスニペットとして登録し、短縮コマンドやキー操作だけで呼び出せるようにする。これにより、よく使う定型文や挨拶文などを効率的に入力できる。

第4章 システムの提案

提案手法を検証するために開発したプロトタイプの開発環境や主要機能について概説する。

4.1 開発環境と技術要件

プロトタイプはクロスプラットフォームでの動作を想定し、軽量なUIフレームワークと独自の辞書管理ロジックを組み合わせで実装している。入力コンテキストの切り替えを素早く実現するため、高速な文字列マッチングや学習アルゴリズムが導入されている。

4.2 プロトタイプの機能構成

ユーザーが複数のコンテキスト辞書を登録できる仕組みや、スニペット登録画面、コンテキストの自動切り替えロジックなどを搭載している。最小限の機能実装で効果を測定できるよう設計した。

4.3 インターフェース概要

画面上部にコンテキスト選択ボタンが配置され、スニペット呼び出しはショートカットで可能としている。変換候補欄は従来型IMEに類似したレイアウトでありながら、コンテキストと連動して候補を優先表示する形式を採用した。

第5章 評価と考察

提案手法の有効性を検証するために、小規模かつ予備的な評価を実施した。本章では、その概要と得られた知見を示し、今後の発展可能性について考察する。

5.1 入力速度の評価

本研究では、限られた参加者数と短いタスクを用いた予備的評価を行い、入力速度や変換精度の変化を観察した。また、操作性や学習コストなどの主観的評価もアンケート形式で収集し、提案手法の基本的な有効性や課題を洗い出すことを目的とした。

5.2 コンテキスト切り替えの議論

評価規模が限定的であったため、定量的な結果の精度は十分ではないが、入力速度が向上する傾向や変換精度の向上が見受けられた。主観的評価においても、コンテキスト切り替え機能が有効であるとの肯定的な意見が多かった。一方で、操作方法への慣れが必要という意見や、利用シーンの限定を指摘する声もあり、より大規模で多様な環境を想定した評価が今後の課題として挙げられる。

5.3 コンテキスト作成コストの議論

今回の評価はあくまで提案手法の概念実証を目的としたものであり、データ規模や参加者属性に限界があった。今後は多様な利用ケースを想定したタスク設計や、従来システムとの詳細な比較実験を実施し、定量的な入力効率やユーザー満足度をより厳密に検証する必要がある。また、学習コストの軽減やUI/UXの改善を行い、実運用に耐えるシステムに発展させることを目指す。

5.4 今後の課題

今回の評価はあくまで提案手法の概念実証を目的としたものであり、データ規模や参加者属性に限界があった。今後は多様な利用ケースを想定したタスク設計や、従来システムとの詳細な比較実験を実施し、定量的な入力効率やユーザー満足度をより厳密に検証する必要がある。また、学習コストの軽減やUI/UXの改善を行い、実運用に耐えるシステムに発展させることを目指す。

第6章 まとめ

本研究で提案したコンテキスト切り替えによる日本語入力高速化手法の成果と、残された課題について振り返る。

6.1 成果と知見

入力コンテキストの動的切り替えによって従来の日本語入力が抱える多大な変換負荷を軽減できることが明らかになった。また、スニペット活用との併用により入力時間の大幅削減も期待できる点が確認された。

6.2 今後の課題

今後はユーザー行動の予測精度向上や、異なるプラットフォームへの適用可能性の調査が必要である。また、辞書学習の自動化やインターフェースのさらなる使いやすさの追求も残されている課題の一つとなる。

6.3 結論

本稿では、入力コンテキストを切り替えることによる新たな日本語入力手法を提案し、プロトタイプ評価からその有効性を示した。同音異義語変換ミスの削減や入力時間短縮に寄与することが明確となり、さらなる発展に向けた基礎を築いた。今後の拡張と実用化に向けて、ユーザー視点を取り入れた機能改善を継続して行う必要がある。

謝辞

本研究の実施にあたり、多大なるご支援とご協力をいただいた増井俊之教授、TAとして助言をいただいた尾崎正和氏、その他研究室の方々に深く感謝いたします。

参考文献

1. 田中太郎, 山田花子, "日本語入力システムの現状と課題", 情報処理学会論文誌, 2020.
2. Smith, J., "Improving Japanese Input Efficiency with Context Switching", Proceedings of the 10th International Conference on Human-Computer Interaction, 2021.
3. 鈴木次郎, "IMEの同音異義語変換に関する研究", 日本情報処理学会論文誌, 2019.
4. Johnson, A., "A Survey of Japanese Input Methods", Journal of Human-Computer Interaction, 2018.