

人工知能を用いて漫才コンテスト M1 グランプリの決勝戦の 上位3組を2年連続で予測することに成功

– M1 グランプリ 2016 決勝戦 (2016年12月4日開催) –

M1 グランプリ 2016 の決勝戦 (2016年12月4日開催) に進出した8組が3回戦と準々決勝で披露したネタの動画データを基に、我々が開発した漫才を評価する人工知能システム「manzAI-X」を用いて、最終決戦へ進出する3組を予測しました。なお、敗者復活組(「和牛」)については、コンテストの開催時まで不明だったことから、今回の予測対象に入っていません。その結果、上位3組(「銀シャリ」, 「スーパーマラドーナ」, 「さらば青春の光」)を当てることに成功しました。また、8組全ての順位の予測精度は0.60(順位相関係数)で、高い精度だと言えます。

これは、昨年のM1 グランプリ 2015 決勝戦の上位3組の予測に続く、2年連続の成功です。

予測には、漫才(ネタ)の内容の意味を扱わずに、しゃべる速さや観客を笑わせる要素の配置等の6種類の客観的に測れる値だけを使用しました。予測するモデルを作るために、過去に開催されたM1 グランプリ(2001年~2010年と2015年)のデータを解析し、ニューラルネットワークを学習させました。学習には、ディープラーニングを使用しました。

これまでに、漫才コンテストの順位を予測できる手法はありませんでした。これは本研究が初めてです。

研究が進めば、会話の面白さや演説の評価、ロボットによる面白い会話の自動生成等への応用が考えられます。

ご興味、ご関心がございましたら、下記連絡先までご連絡頂ければ幸いです。

連絡・問合せ先

筑波大学

知的コミュニティ基盤研究センター

Tel: 029-859-1531

email: kc-office@slis.tsukuba.ac.jp

研究者：真栄城哲也

Tel: 029-859-1320

email: maeshiro@slis.tsukuba.ac.jp