

## 【報道発表資料】



株式会社 KDDI 研究所

2011 年 12 月 6 日

音声認識、音声合成、顔画像認識などの複数の情報を組み合わせた対話制御システムの開発  
～ユーザの人数・性別・年代にあわせ、マシンと人間との対話が可能に～

株式会社 KDDI 研究所（本社：埼玉県ふじみ野市、代表取締役所長：中島 康之）は、音声入力やタッチパネル操作および顔画像認識などを制御し、ユーザとディスプレイ上のキャラクターを対話させることのできるシステムを開発しました。本システムにより、ユーザが複数でも、性別、年代に合わせた対話型インタフェースを提供することができます。

### 【背景】

キヨスク端末や銀行の ATM など従来の双方向性のシステムは画面表示とタッチパネル操作によって、ユーザにわかりやすく所望の操作を完了させることを目的としていました。これに対して音声認識、音声合成と連動したキャラクターの表示によって、わかりやすいだけでなく、親しみやすいインタフェースで情報提供するシステムが登場しましたが、従来のシステムは 1 人のユーザを想定したもので、ユーザの人数や人間関係を推定し、複数のユーザと対話することは困難でした。

### 【今回の成果】

このたび、KDDI 研究所が開発した耐雑音性に優れた音声認識エンジンと Android マーケットで無償配布を開始した音声合成エンジン「N2 TTS」に、タッチパネル入力や顔画像認識に基づく人数・性別・年代推定技術を加えて統合制御し、ディスプレイ上のキャラクターとユーザとが、より親しみやすく対話することが可能な対話制御システムを開発しました。本システムではユーザの人数、性別、年代に合わせて対話シナリオを切り替えることが可能で、例えば、男女 2 人の場合は女性から優先的に問いかけたり、推定した年齢によって問いかけの内容や言葉遣いを変えるといったことができます。対話シナリオは、あらかじめ決められた挨拶などの定型文と、ユーザとの対話の流れから内容を把握し適切な応答を選択する動的な対話制御を組み合わせることが可能です。

### 【今後の展望】

2011 年 9 月 30 日より、KDDI デザイニングスタジオにおいて、本システムを用いた子供向け対話型アプリケーション「あてるあてる坊主」を展示しています。今後は、双方向性のデジタルサイネージなどで早期のサービス化を目指すとともに、対話型コンテンツを自由に編集できるオーサリングツールを公開する予定です。

以上

本件に関するお問合せ先

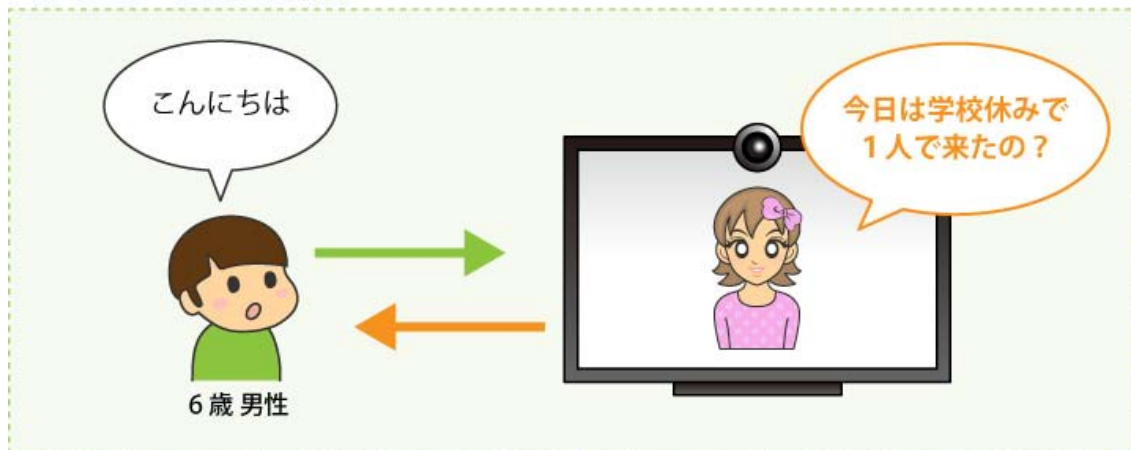
株式会社 KDDI 研究所 営業企画グループ

TEL:049-278-7545 E-mail: inquiry@kddilabs.jp

【参考画像】

- ユーザの人数・性別・年代による応答の変化

■小学生が1人現れた場合



■カップルが現れた場合

