

平成18年度 情報工学コース卒業研究報告要旨

長尾 研究室	氏 名	金 田 哲 広
卒業研究題目	ペット型ロボットを用いた 会話コンテンツの作成と利用	
<p>近年、デジタルコンテンツの普及に伴い、CGM(Consumer Generated Media)に代表されるようなユーザの積極的な参加によって作成されるコンテンツが、われわれにとって身近になると同時に大きな意味を持つようになってきている。一方で、必ずしもコンピュータに慣れ親しんでいない人々にとって、自らの豊富な経験や知識を後の世代に伝えていくことは大きな課題となっている。そのため、特別な訓練を必要としない自然なインタフェースを用いて彼らの経験や知識を記録し後世に伝えること、すなわち知の継承のための手段を提供することには大きな意義がある。</p> <p>そこで本研究では、人間とコンピュータがやりとりする会話自体をコンテンツと捉え、会話内容を蓄積・構造化することにより、別の会話への利用や会話以外の目的への再利用を可能にするシステムの構築を目指す。経験や知識といった情報を思い出として話してもらうことにより、コンピュータリテラシのあまり高くない人でも気軽に情報を提供することができる。</p> <p>そのための道具として、人間にとって親しみやすく会話を引き出しやすいと考えられるペット型ロボットを利用する。ディスプレイにCGキャラクタを表示する方法などに比べて、ペット型ロボットの持つ身体性は人間に親近感を与え、精神や肉体の緊張をほぐすと同時に、会話にも大きな影響を与えると考えられる。そこで、まずはじめに、予備実験を通してこれらの仮説を検証した。</p> <p>次に、経験や知識を会話コンテンツとして作成するための第一歩として、思い出に関する会話をシミュレーションすることにより、会話コンテンツとして記録すべき思い出中の出来事の時間、場所の情報やそれらの構造化手法についての検討を行った。さらに、抽出すべき最小限の情報を会話コンテンツにおけるトピック情報と定義し、トピック情報に関する詳細な情報を効率よく識別するために、ペット型ロボットが持つ接触センサからの入力情報と、会話音声データに含まれる発話の音声セグメントとを関連付けるオーサリングシステムを提案する。</p>		