

2007年度II期末踏ソフトウェア創造事業(未踏ユース) オンラインゲームにおける匿名性を有した音声チャットの開発 開発者:河津宏美

- 開発の背景・目的
 - 個人を特定する情報(性別, 年齢など)を排除し, 匿名性を確保
 - 音声に含まれる感情情報も伝達し, 表情豊かなコミュニケーションを実現
- 実現した主要な機能, 特徴
 - 言語的情報をテキスト化するための音声認識機能を実装
 - 音声を手がかりとしたユーザの感情理解
 - ユーザとは別の新たな音声による感情表現
- 市場にもたらす効果
 - 複数の音声の中からアバターの音声を選択する
ゲームをする上での新たな楽しみ
 - 翻訳機を利用
言語の異なるユーザ同士のコミュニケーション
 - ユーザの感情をアバターに反映
シミュレーションゲームのリアリティ向上

システム構成

言語的情報を
テキスト化

ユーザとは別の
新たな音声に
よる感情表現

【提案する音声チャット】

言語的情報

音声認識

音声情報

感情理解

感情情報

インターネット

言語的情報
+ 感情情報

感情音声合成

音声を手がかり
とした感情理解

感情の種類を識別
その程度を推定

感情音声の
韻律制御モデル

感情を生成するための
韻律パラメータを指定

【B. 感情理解部】

【A. 韻律モデル化】

【C. 感情表現部】

