



Figure 7: FFT と Wiener-Khintchine の定理を用いたパワースペクトルの比較

## 第2部 音声認識／話者認識の原理の習得

本レポートは考察レポートなので省略する

## 第3部 統合システムについて

我々の班では音声認識による恋愛シミュレーションゲームを製作した。全体については班員の総合レポートにて説明をする。今回は自分が貢献した内容について述べる。

### a. 本統合システムにおいて自分の貢献した点

今回、私は本ゲームプログラムのシナリオ制作を担当した。プロトタイプにおける美ら海水族館でデートという設定を踏襲し、現実近く、ゲーム性やコンテンツ的に面白く感じるように制作を行なった。この担当はプロトタイプでできていたものも含め、1晩で30シーンほど作るという作業であり、アイデアと打ち込み量が物を言う世界であった。なお、シナリオに関しては音声認識と直接関係ないので詳細の説明は省略する。また、音声認識をする際に誤作動を防ぐために工夫もした。まずは、選択肢に同じ単語を用いない、選択肢を長くしすぎないといったことを行なった。これは選択肢を与えられるゲームという環境のメリットであった。前者は、例えば「海」という選択肢と「海ブドウ」という選択肢があった場合、どちらが選択されたか誤作動する可能性があるのを避けた。また、後者は、長い選択肢はGUIで表示できないというものもあったが、それ以上に文字数が増えれば誤認識の可能性がその分高まると言うことで避けた。

また、物語の制作はプロトコルにしたがって記述するという事で、マージはプログラム担当のタスクであったので、マージしている間に発表用スライドを作った。

また、今回のプロジェクトでは他の情報系実験では稀である大人数での共同作業の方式であり、共同作業についても学ぶことができた。今回私が、シナリオの担当をすることになったのは、同時に仕事を効率的に行うという観点からであった。今回のプログラムは実験時間中に完成させることができず、家に持ち帰って作業することが必要になってしまった。その場合、複数人が同一のファイルを編集すると、マージに時間がかかってしまい、間に合わない判断した。今回の分担は班員各人の得意分野を見極めた甲斐あり、発表までに無事間にあわせることができた。