(2)他の研究のオリジナリティの調査

藤江ら(2005) の研究では、以下のとおり先行研究を挙げながら研究のオリジナリティについて述べている。

韻律情報を用いたパラ言語情報の識別に関係する研究には，特定の助詞に注目し，韻律に応じた機能の違いを論じたもの，発話の対話調整機能に注目し応答発話が承認（相槌的発話）か修正要求（問い返し的発話）かを識別するもの，喜びなどの基本感情を認識するもの，フラストレーション等ユーザの心理状態を認識するものなどがある．しかし，これらの多くは分析的検討にとどまっており，実対話システムに組み込んだものは少ない．また，人間の喜び，悲しみなどの基本感情表現は，現状の対話システムが扱うような対話タスクでは現れにくく，認識できたとしてもその結果を対話制御に反映させることの有用性が必ずしも明確でないという問題もある．これらに対し，本研究では提案発話に対する応答に含まれる肯定的態度/否定的態度に注目点を絞り，これを実対話システムに組み込み対話制御に活用することに特徴をもつ．

　　　頭部ジェスチャを認識する研究も多くなされているが，韻律研究と同様に実際に対話システムに応用した例はない．また，これらの多くは，事前に認識カテゴリーを決定し，被験者が作為的に行ったジェスチャを対象に認識している．本研究では人の自然対話中に生起するジェスチャを認識対象とするとともに，これを対話システムに組み込むことに特徴をもつ．本研究では，これら音声と画像両方からパラ言語情報としての肯定的/否定的発話態度の識別を試み，これらを統合して対話システムに組み込む．

渋谷ら（2007）の研究では、韻律情報と心的要因の関係を調査した先行研究を以下のとおり挙げている。

　　　　例えば,韻律情報から感情分析を行っている先行研究として,平静からのずれを用いて,判別する方法がある.また,平静状態との比較が困難な場合を考え,多くの研究においては過去に観測された音声に基づいて正規化する方法が用いられる.

そして、研究のオリジナリティについて以下のとおり述べている。

　　　　人間同士が会話を行う時,これら以外にも様々な要素を考慮して会話を行う.その一つに人間の「親近感」がある.（中略）人間とコンピュータが音声対話を行う場合についても,人間同士の会話で行われるように,対話エージェントがユーザの親近感に応じて動的に振舞うことで,より柔軟な会話を行うことができると思われる.

(3)自分の研究のオリジナリティの文章化

藤江ら(2005)は韻律情報および対話中のジェスチャから肯定的態度/否定的態度を認識し対話システムに組み込もうとしている。また、渋谷ら(2007)は韻律情報から人間の親近感を判定しようとしている。両者は基本周波数から話者の想いを判定しようとしている。自分の研究のゴールは発話から「納得しているかどうか（納得度）」を知ることである。発話の韻律情報のうち、基本周波数の最大値と最小値の差および発話内容に着目し話者の納得度を推定できるかをリサーチクエスチョンとしている。

藤江真也,江尻康,菊池英明,小林哲則「肯定的/否定的発話態度の認識とその音声対話システムへの応用」『電子情報通信学会論文誌D』J88-D2.3(電子情報通信学会, 2005)pp.489-498.

渋谷貴紀,益永祐吾,川端豪「F0分布に基づく親近感特徴量の話者適応」『情報処理学会研究報告音声言語情報処理 (SLP)』2007.(129(2007-SLP-069))(情報処理学会,2007)pp.67-72.