



個人の嗜好を理解する会話システム

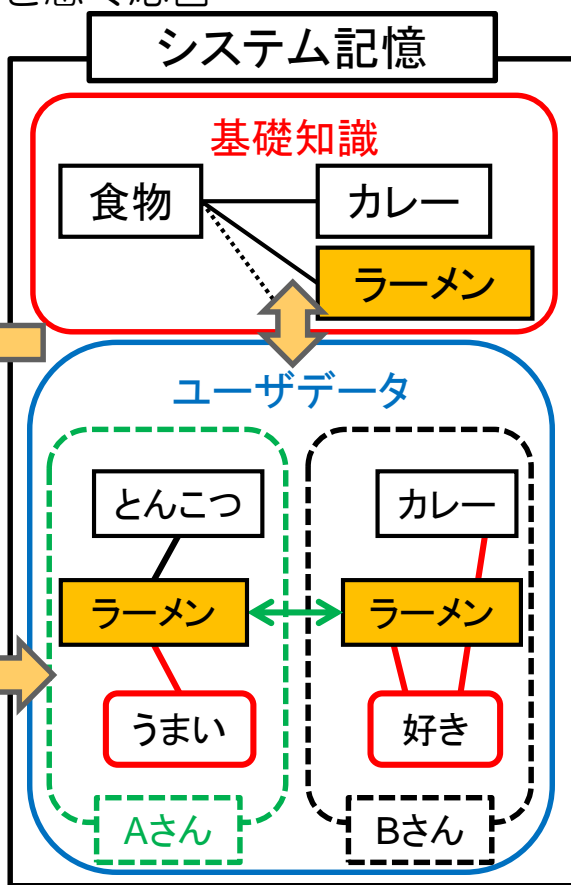
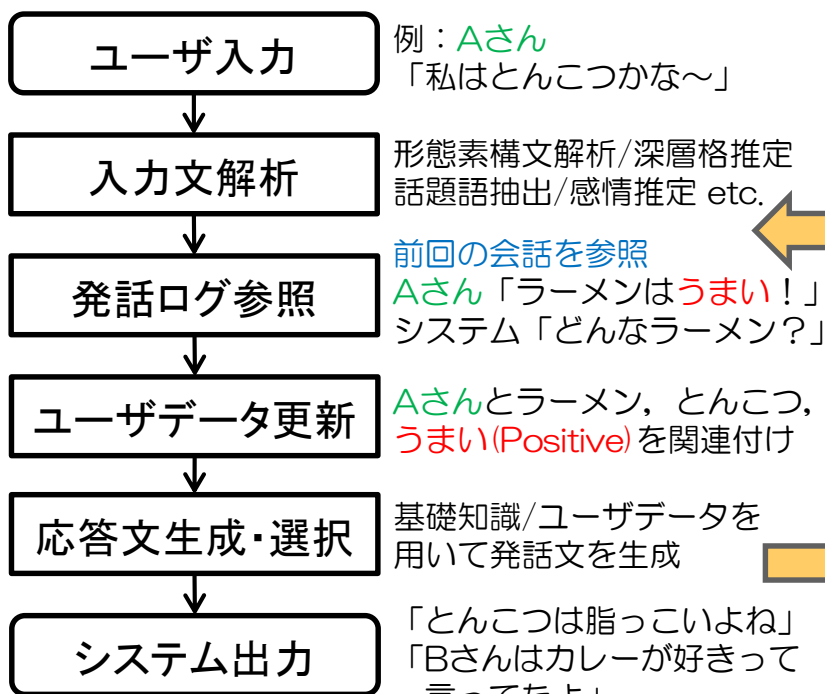
～対話から知識の獲得・応用を目指して～

背景・目的

人を楽しませることを目的とした**雑談対話システム**が注目

- SiriやPepperなど、人間とコンピュータが対話する機会が増加
- 発話内容から相手の嗜好を理解し、興味を惹く応答

システムの概要



対話例

- システム : ゲームは楽しいですね！ どのところが楽しいのですか？
- ユーザ : 現実を忘れさせてくれるところですね
- システム : そうなんだ！ 現実はきびしいですね・・・
- ユーザ : 私もそう思います
- システム : そうなんだ・・・

楽しい会話を
しましょう



研究者名

情報工学科 萩原将文研究室 松井 辰哉
小林 峻也

お問合せ先

matsui@soft.ics.keio.ac.jp
kobayashi@soft.ics.keio.ac.jp