

【公報種別】特許法第 17 条の 2 の規定による補正の掲載

【部門区分】第 6 部門第 2 区分

【発行日】平成25年8月15日 (2013.8.15)

【公開番号】特開2012-47924(P2012-47924A)

【公開日】平成24年3月8日 (2012.3.8)

【年通号数】公開・登録公報2012-010

【出願番号】特願2010-189123(P2010-189123)

【国際特許分類】

G 1 0 L 15/10 (2006.01)

G 1 0 L 17/00 (2013.01)

G 1 0 L 15/24 (2013.01)

【F I】

G 1 0 L 15/10 5 0 0 T

G 1 0 L 17/00 4 0 0

G 1 0 L 15/24 Q

【手続補正書】

【提出日】平成25年6月28日 (2013.6.28)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 4 0

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 4 0】

情報処理装置 1 0 0 は、これらの入力情報を解析して、装置が実行すべきアクションを決定し、実行する。ユーザの要求が理解できた場合は、その要求に応じた処理を実行する。例えばチャンネルの切り替えやコンテンツの選択再生処理などである。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 8 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 8 3】

コンテキスト判断部 2 1 6 は、このように、

( A ) 入出力部 2 1 5 から入力される [ ユーザ選択処理カテゴリ情報 ]

( B ) 画像処理部 2 2 1 から入力される [ 音声入力者識別情報 ]

( C ) マイク判定部 2 0 4 から入力される [ 音声入力マイク識別情報 ]

これ等のコンテキスト情報が入力される。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 8 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 8 7】

図 5 は、前述の通り、入出力部 2 1 5 を介してコンテキスト判断部 2 1 6 に送られる 4 つに分類された [ ユーザ選択処理カテゴリ情報 ] ( = コンテキスト情報 )、すなわち、[ 再生 ]、[ 録音 ]、[ 検索 ]、[ 設定 ] の 4 つのコンテキスト情報と、それぞれに対応する意図情報を示している。

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0136

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0136】

また、 $C_k$  はそれぞれのコンテキスト情報を示す。

$C_1$  はマイク判定部 204 から送られるコンテキスト情報、

$C_2$  は入出力部 215 から送られるコンテキスト情報、

$C_3$  は画像処理部 221 から送られるコンテキスト情報、

これらを示すものとする。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0138

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0138】

例えば、意図  $S$  が「再生する」を表し、マイク判定部 204 から送られるコンテキスト情報  $C_1$  が「遠距離マイク」を表す場合、図 11 に示すように、事前スコア： $P(S | C_1) = 0.9$  となる。

例えば、意図  $S$  が「早送りする」を表し、コンテキスト情報  $C_1$  が「近距離マイク」を表す場合、図 11 に示すように、事前スコア： $P(S | C_1) = 0.1$  となる。

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0139

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0139】

式 (3) に基づく具体的な [総合事前スコア] の計算例について説明する。例えば、 $P(C_1) = 0.5$  ,  $P(C_2) = 0.6$  ,  $P(C_3) = 0.4$  のように、各 [コンテキスト対応事前スコア] に対応する重みが設定されたとする。

ここで、

マイク判定部 204 から送られる [音声入力マイク識別情報]、すなわちコンテキスト情報  $C_1$  は「近距離マイク」、

入出力部 215 から送られる [ユーザ選択処理カテゴリ情報]、すなわちコンテキスト情報  $C_2$  は「再生」、

画像処理部 221 から送られる [音声入力者識別情報]、すなわち、コンテキスト情報  $C_3$  は「人物 B」であったとする。

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0149

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0149】

意図判定部 210 は、各意図モデルに対して音響スコア、言語スコア、事前スコアを総合することで算出される総合スコアを比較することで、最もスコア値の良い (高い) 意図モデルを決定する。

この決定処理は、具体的には、上記式 (2) の各意図の生起確率： $P(S | X)$  の比較処理として行われる。最も高い生起確率： $P(S | X)$  が算出される意図、すなわち意図  $A \sim N$  のいずれかが、ユーザの発話に対応する 音声 理解結果 211 として決定される。

【手続補正8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 5 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 5 2】

事前スコア学習部 2 2 4 では、事前スコア調整部 2 2 2 から送られるコンテキスト情報  $C_k$  と、意図判定部 2 1 0 から送られる音声理解結果としての意図情報  $S$  に基づき、 $P(S | C_k)$  を計算し、これを事前スコア記憶部 2 2 3 に送信する。この値は、事前スコア記憶部 2 2 3 に記憶される（図 9 ~ 図 1 1 に示される値）。