

テキスト読み上げ音声合成のキャラクター

「小春六花」を用いた小樽観光案内に関する調査

木村泰知

1. プロジェクトの目的・概要

本プロジェクトでは、音声合成のキャラクター「小春六花」を用いた小樽観光案内に関する調査を行う。本プロジェクトは、中長期ビジョン2030 研究ビジョンにおける地域課題解決型研究地域に関連しており、観光(インバウンド)の問題を解決することを目指している。申請者は、小樽商科大学をモデルにした架空の高校「小樽潮風高校」に通う設定である「小春六花」を通して、イラストコンテストやラジオドラマのコンテストに協力しつつ、小樽観光を対象にした地域課題解決型の研究を進めてきた。本プロジェクトでは、2023年9月に開催されるスタンプラリーに合わせて小樽観光案内システムを作成することで、地域課題解決型の研究をさらに進める。具体的には、9月のアニメパーティーに合わせて開催されるスタンプラリーにおいて、ChatGPTを活用した小春六花による小樽観光案内システムを運河プラザに設置して、観光者の動向を調査する。

2. 具体的な取組内容

小樽まちなめぐりスタンプラリー第四回

小樽潮風高校Project「小樽まちなめぐりスタンプラリー第四回」は、2023年9月2日(土)から10月9日(月)まで実施された。スタンプラリーでは、開催に合わせて、飲食店コラボ企画などが行われた。これらのコラボと合わせて、運河プラザにおいて、「小春六花」を用いた小樽観光案内システムを設置した。その結果、2024-2-24の時点で、約3,000の入力(発話)があり、活用されていることを確認した。この取り組みは、X(旧:twitter)においても取り上げられており、together、<https://together.com/li/2223438> に「小春六花とお喋りが出来る！ ChatGPTとVOICEPEAKを用いた会話システムが稼働開始、「第四回小樽まちなめぐりスタンプラリー」も開催」としてまとめられている。



3. プロジェクトの成果及び地域への還元

小樽潮風高校プロジェクトでは、企画者、協力者、参加者などが一堂に会し、今後の小樽観光について考える『公開ゆるミーティング』を開催する。

日時 3月8日(金)14時～16時まで
場所 小樽商科大学 5号館 470CL教室