



「メイ&タクミ」は、2011年4月から2022年9月まで、名古屋工業大学正門近くに設置されていた双方向音声案内デジタルサイネージで、キャンパス案内をしていた等身大3Dキャラクターです。

世界初の全天候型デジタルサイネージとして、大型ディスプレイに登場する「メイ」や「タクミ」が来校者の声を認識し案内を案内していました。

世界トップレベルの研究プロジェクトとして、名古屋工業大学の国際音声言語生成技術研究所がオープンソースで公開しているソフトウェア「音声インタラクションシステム構築ツールキット MMDAgent」を基盤技術として、同研究所と情報基盤センター及び事務局の協力により、設置・運営が実現したものでした。

国際化推進としての英語及び中国語による音声対話や、アクセシビリティ・バリアフリーを目指して、音声と手話で応答する手話案内にも試験対応し、防災・減災の観点から、緊急地震速報を音声と画面で伝え、緊急回避行動を促す機能も備えていました。

# 双方向音声案内デジタルサイネージ メイ&タクミの歩み

名駅テクノフェア 2012



オープンキャンパスにモバイルで登場



2010年10月  
 アジア最大級の規模を誇る映像・情報・通信の国際展示会 CEATEC JAPAN 2010 に、徳田・李研究室が開発した音声インタラクションシステム構築ツールキット「MMDAgent」がブース出展  
 実機デモが行われ大きな話題となり、名工大双方向音声案内デジタルサイネージ「メイちゃん」設置のきっかけに



2011年4月  
 世界初！双方向音声案内デジタルサイネージ「メイちゃん」お披露目  
 70インチの大型ディスプレイで等身大3Dキャラクター「メイ」がキャンパス案内を開始

構築したスタッフだけでなく、職員、学生とともにコンテンツを更新することで運用可能な画期的なシステムにより、以後11年にわたる活躍



入学式、卒業式、工大祭、オープンキャンパス、防災訓練などの学校行事や名工大での催しなどで、「メイ」は多忙を極め、小中高生の学内見学でも大活躍  
 大勢の来校者が世界最先端の音声関連技術を体験



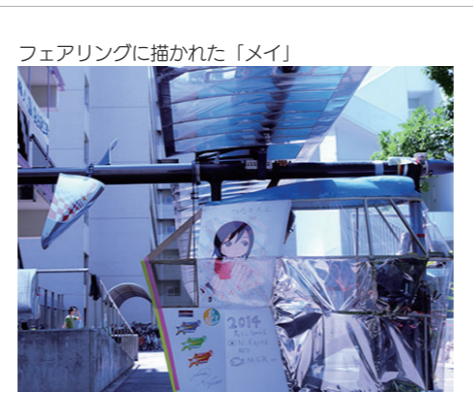
オープンキャンパス



名工大ゆめルームに登場



名工大飛行機研究会 NIEws の飛行機「鶴舞（ツルマ）」



フェアリングに描かれた「メイ」



ホームカミングデー



半田市役所に登場



文部科学省に登場



半田市に登場



2012年4月  
 デジタルサイネージ1周年を迎える

以後、周年記念のお祝いや、背景募集などのイベントを毎年行う  
 そのほか、「メイちゃんの中国名募集」、「メイちゃんの弟の名前募集」、5周年記念スペシャル企画「メイちゃんの似顔絵・イラストコンテスト」、「メイ&タクミに挑戦！メイ&タクミのまちがいさがし」などを開催

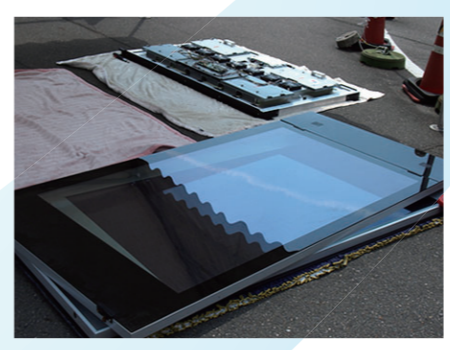
似顔絵・イラストコンテスト入賞作品  
 ~ 最優秀作品賞 ~  
 「24時間勤務の裏側」作者：相長



工大祭



中学生見学



2012年10月  
 機能拡張に備え、さまざまなデバイスが搭載されたマイクブースの入れ替えを行う

2013年7月、2014年7月  
 ガラスパネルの交換などのリフレッシュ工事をし、デジタルサイネージがピカピカに

2015年2月  
 メイの中国名、「梅伊（méi yī）」に決定

2018年3月  
 メイの弟の名前、「タクミ」に決定

2018年6月  
 デジタルサイネージをリニューアル  
 「メイ」の弟である「タクミ」が加わり、全天候型双方向音声案内デジタルサイネージ「メイ&タクミ」として案内開始  
 75インチの4Kディスプレイとマイクスタンドに案内用タッチディスプレイを導入  
 英語及び中国語による音声対話、音声と手話で応答する手話案内の試験対応開始  
 緊急地震速報を音声と画面で伝え、緊急回避行動を促す機能の追加

機能追加をきっかけに、防災訓練での活用や手話グループや男女共同参画学習会などの見学者も増加



デジタルサイネージリニューアル



ありがとうございました！  
 Many thanks!

2022年9月  
 全天候型双方向音声案内デジタルサイネージ撤去

名工大オープンソース・ソフトウェア

- 音声対話システム構築ツールキット MMDAgent
- 日本語テキスト音声合成システム Open JTalk
- HMM/DNN 音声合成ツールキット HTS
- 汎用大語彙連続音声認識エンジン Julius

最先端の音声関連技術を統合 → 豊かな表情と動作、感情音声により生き生きとした対話を実現

情報基盤システムとの連携

スマホアプリなどのバーチャルキャラクターと異なるところは、常に同じ場所で稼働していることによる実在感でした。近くを通る学生さんが話しかけ、会話をしていました。

また、教職員だけでなく、学生も含めた全構成員が、対話内容を設定できることも特徴でした。

「メイ & タクミ」がどのようなキャラクターなのかは、日常の会話や対話設定によって、全構成員で作り上げていたものでした。

