

fonts, letter sizes, and bold script onto the tactile sense of a fingertip.

For the design of the TAJODA, first, maximum listening tests were performed on blind users in order to investigate how many morae per minute the blind can correctly recall the presented sentences. From the experimental results obtained by about 20 subjects, it was found that the maximum recall rate for experienced users was about 1,400 morae per minute, which is 2.6 times faster than the average listening rate (550 morae per minute) of the sighted, as shown in figure 21 [17].

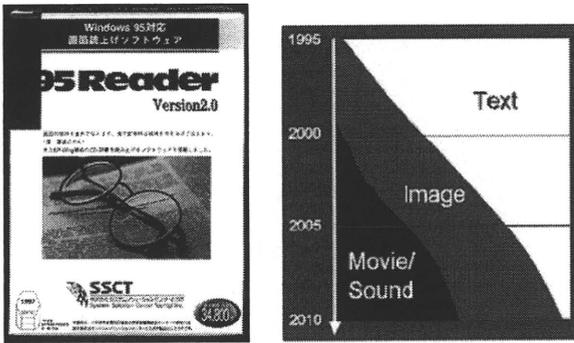


Figure 20: Screen reader software (left) and increase of graphical user interface (right).

ext, based on the psychophysical experiments, we determined what kind of rich texts should be presented as tactile patterns. As a result, we have determined some parameters of the prototype model that can control speech rates in real time by use of a finger while touching the rich texts with another finger, as shown in figure 22 [18].

The use of the TAJODA was well accepted by all of the blind subjects, since it allowed them to actively and flexibly navigate through the speech information by dynamically controlling the speech rate. The tactile cues also helped them to look for particular information within the overall speech information. It has been proven that document recognition rate is 2-3 faster than the conventional screen reader.

In a recent model that has been commercially available in Japan, the speech rate can be changed according to monosyllabic voice units by clicking upper button for “more quickly” or the lower button for “more slowly” using a thumb finger of the right hand. An index finger can touch the tactile.

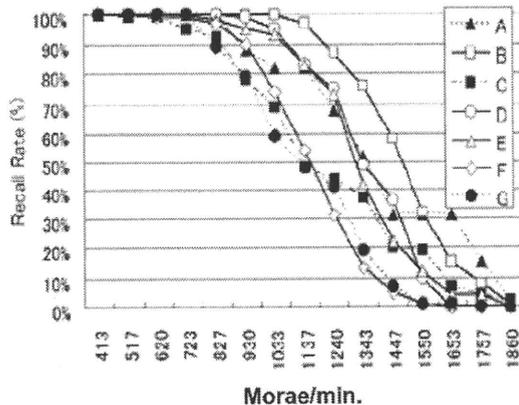


Figure 21 Recall rate in percent as a function of speech rate in morae/min.

display which is arranged in two columns of 8 pins each, using 32 piezo-vibrator pins [19].

One of blind subjects reported “The tactile cues act like guideposts on a road. The road is like a string of speech information and the guideposts are the tactile cues”. The subject also reported that the one dimensional speech information felt as if two dimensional documents were presented. This fact anticipates that the visual cortex is activated while using the TAJODA.

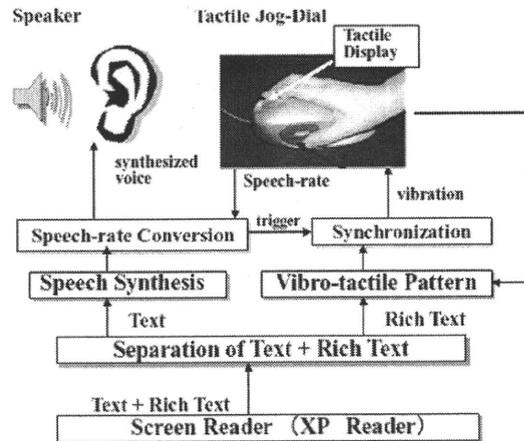


Figure 22: Block-diagram of the TAJODA interface. Speech rate can be controlled by the thumb. Rich text is displayed as vibro-tactile patterns on an indicating fingertip.

Furthermore, we have been designing a Tactile Mobile Phone for assisting “seeing”, “hearing” and “speaking for the deaf-blind” by combining the tactile aid with the TAJODA as shown in figure 23.

In the mobile phone, image and direction information are sensed by a camera and an electric compass inside the mobile phone, which signals are transmitted to a tactile display. Environment sounds including speech can also be detected by a microphone attached to the mobile phone. Furthermore, since the tactile display is utilized as a tactile matrix sensor, tactile information touched and traced by a finger can be displayed onto a receiver’s fingertip through the mobile phone. This function will be useful for the deaf-blind as well as normal users, especially in the condition when the users’ eyes and ears are bounded.

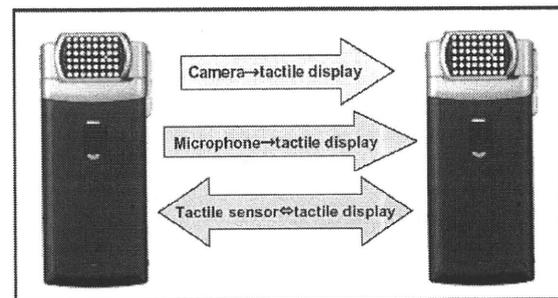


Figure 23: Tactile Mobile Phone for assisting “seeing”, “hearing” and “speaking”

4.2. Two-dimensional image display method using

Most visually impaired people can detect obstacles by using an ability known as "obstacle sense". We have been investigating the mechanism of the obstacle sense based on psychophysical experiments using visually impaired people. By analyzing and modeling the mechanism of the obstacle sense, the resultant model could be utilized in new concepts for image display aids as well as mobility aids for the blind. From our past research [20], we have ascertained that the reason why they can detect the obstacle and guess the distance is due to their ability to discriminate tiny changes of sound spectral patterns produced by the existing of obstacle. The spectral changes are caused by phase interference between directly reached sound to ears and reflected sounds from the obstacle as shown in figure 24. This spectral change is called "coloration". If environmental noise-like sounds do not exist, the ability of obstacle sense decrease or does not work because of a lack of the phase interference.

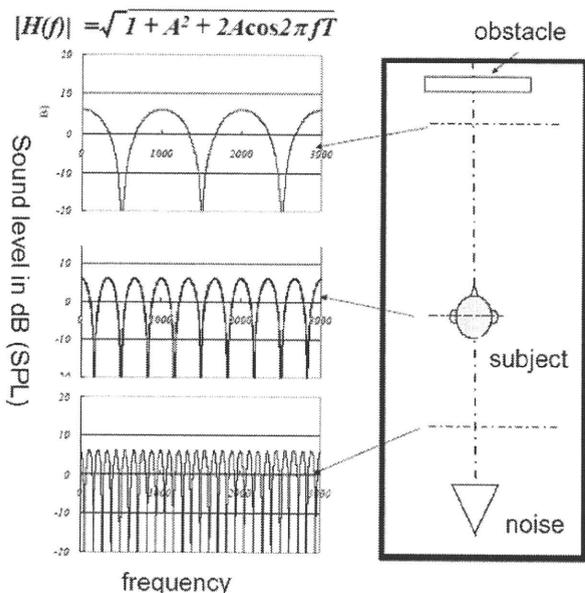


Figure 24: Spectral changes caused by phase interference between direct sounds and reflected sounds from the obstacle.

From basic experiments related to obstacle sense by the blind, we found that the discrimination ability of coloration changes is no difference between blind and sighted groups. However, the blind may detect the obstacle by perceiving the coloration difference as "sound quality change" [21]. It means that the obstacle sense would be acquired by their experience. In another word, they acquired the obstacle sense by "brain plasticity" in the central auditory system.

It is supposed that two dimensional sound images displayed using a loud speaker matrix would be more accurately perceived by the blind than by the sighted for a short training time. With this supposition in mind, we tried to convert the images into two dimensional sound images by using a loud-speaker matrix that can produce temporally and spatially controlled sound sources more than 30 years ago as shown [22].

We have investigated again how the moving sound images as shown in figure 25 are perceived by hearing in order to determine the optimal arrangement of the loudspeakers. Although this study is very preliminary, we may obtain some

suggestions how image information should be displayed in addition to speech information for the blind [23].

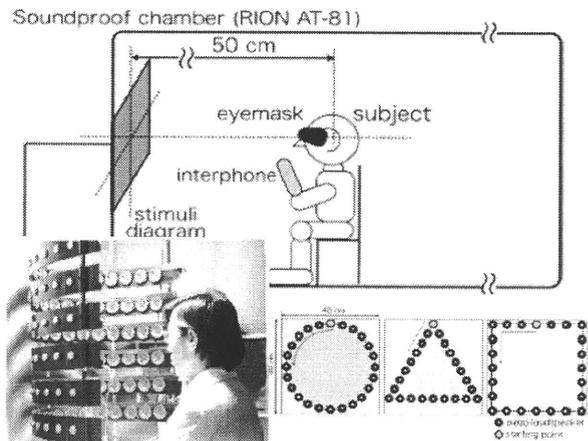


Figure 25: Speaker array for displaying two dimensional images in addition to speech information

5. Conclusion

By applying the sound-based assistive tools to the hearing impaired, the visual impaired and the speech disorders, certain basic hypotheses concerning the brain function have been lead and also the tools have lead to the design of human interfaces for general users. Furthermore, the assistive tools designed for the young disabled will be also useful for supporting the elderly with disabilities by modifying them. The research approach mentioned in this report may contribute to open new markets and to benefit a greater number of people.

6. Acknowledgements

The author would like to thank Dr. Tatsuya Hirahara, Dr. Norihiro Uemi, Dr. Chikamune Wada, Dr. Shuichi Ino, Dr. Mitsuo Hshiba, Dr. Yosikazu Seki, Professor Tadayuki Sasaki, Dr. Hayato Kuroki, Dr. Ken'ichi Yabu, Dr. Tetsuya Watanabe, Dr. Chieko Asakawa, Mr. Msanobu Sakajiri, Mr. Takahiro Miura, Dr. Takahiro Ueda and Dr. Satoshi Fukushima who directly involved in this study as well as many engineers helped us to design assistive tools. Their help in running the experiments and designing the devices has been very invaluable. Most fundings were supported by Grant-in-Aid from the Ministry of Education and Science.

7. References

- [1] Ifukube, T., "Sound-based Assistive Technology for the Disabled", Corona Publishing Co., (250 pages in Japanese) (1997)
- [2] Ifukube, T., "A Neuroscience-based Design of Intelligent Tools for the Elderly and Disabled," ACM press, New York, 31-36 (2002).
- [3] Ifukube, T., Yoshimoto, C., "A sono-tactile deaf-aid made of piezoelectric vibrator array," J. Acoust. Soc. Jpn., 30 (8) 461-462 (1974).
- [4] Levanen, S., Jousmaki, V., Hari, R., "Vibration-induced auditory-cortex activation in a congenitally deaf adult," *Current Biology*, 8(15), 869-872 (1998).
- [5] Sadato, N., and et al., "Activation of the primary visual cortex by Braille reading in blind subjects," *Nature*, 380, 526-528 (1996).
- [6] Sakajiri, M., Miyoshi, S., Nakamura, K., Fukushima, S and Ifukube, T., "Voice Pitch Control by using Tactile Feedback for the Deafblind or the Hearing Impaired Persons to Assist their Singing", 2010 IEEE International Conference on Systems, Man, and Cybernetics (in press).
- [7] Ifukube, T., "Design of a Voice Typewriter", CQ Publishing Co., (195 pages, in Japanese), (1984)
- [8] Nakano, S., Makihara, T., Kanazawa, T., Kuroki, H., Ueda, K., Ino, S. and Ifukube, T., "A Study on the Ease of Real-Time Speech-to-Caption System for the Hearing Impaired(1): The Effect of Line Break," *The Transactions of Human Interface Society*, Vol.10, No.4, pp.51-60 (2008). (in Japanese)
- [9] Hirahara, T., Ifukube, T., and Yoshimoto, C., "An articulation model of a talking bird "Mynah"-An analysis of music voices pronounced in He-O₂ atmosphere-," *J. Acoust. Soc. Jpn.*, 38(6):321-329 (1982) (in Japanese)
- [10] Uemi, N., Ifukube, T., Design of a new electro larynx having a pitch control function, in: *IEEE Inter. Workshop on Robot and Human Communication*, 198-203 (1994) (in Japanese)
- [11] Aoki, N. and Ifukube, T., "Analysis and perception of spectral 1/f characteristics of amplitude and period fluctuations in normal sustained vowels," *J. Acoust. Soc. Am.*, 106(1) (1999).
- [12] Hashiba, M., Sugai, Y., Izumi, T., Ino, S. and Ifukube, T., "Development of a hands-free electro larynx for persons whose larynx have been removed", *J. Acoust. Soc. Amer.* 120(5), p.3351 (2006)
- [13] Yabu, k., Aonuma, S., Ifukube, T., "A speech synthesis device for voice disorders- Its research approach and design concept -" *IEICE Technical Report*, 106(613), 25-30 (2007)
- [14] Pierre Delattre, Franklin S. Cooper, Alvin M. Liberman, and Louis Gerstman: *Acoustic Loci and Transitional Cues for Consonants*; *The Journal of the Acoustical Society of America* 26(1), p137 (1954)
- [15] Yabu, k., Aonuma, S., Ifukube, T., "Proposal of a speech-synthesis interface for speech disorders by using a pointing device, *The Trans. Of Human Interface Society*, 11(4), 135-146 (2009) (in Japanese)
- [16] Watanabe, T., Okada, S. And Ifukube, T., "Development of a GUI screen reader for blind persons, *Systems and Computers in Japan*. 29, 13, 18-27 (1998) (in Japanese).
- [17] Asakawa, C., Takagi, H., Ino, S. and Ifukube, T., "Maximum listening speeds for the blind," *Proc. ICAD*, 2003.
- [18] Asakawa, C., Takagi, H., Ino, S. and Ifukube, T., "TAJODA: Proposed Tactile and Jog-Dial Interface for the Blind," *IEICE Trans. on Information and Systems*, Vol.E87-D, No.6, pp.1045-1014 (2004).
- [19] Ifukube, T. and Kimura, S., "Screen Reader Interface Dynamically Hastens Speech while Giving Emphasized Information to the Tactile Sense," 4th Joint Meeting of The Acoust. Soc. Am. and the Acoust. Soc. Jpn (2006).
- [20] Seki, Y. and Ifukube, T., "Relation between the reflected sound localization and the obstacle sense of the blind," *J. Acoust. Soc. Jpn.*, 50(4):289-295, (1994) (in Japanese)
- [21] T. Miura, T. Muraoka, and T. Ifukube. "Comparison of obstacle sense ability between the blind and the sighted: A basic psychophysical study for designs of acoustic assistive devices," *Acoust. Sci. Tech.*, 31(2):137-147, 2010.
- [22] Ifukube, T., Sasaki, T. and Peng, C., "A blind mobility aid modeled after echolocation of bats, in: *IEEE Trans., BME38(5)* 461-465 (1991)
- [23] Suzuki, T., Miura, T., Tsuchiya, T., Ueda, K., and Ifukube, T., "Design of a loudspeaker-matrix which presents two-dimensional patterns: Perception of sound-image trajectory", *T. SICE Vol.43 No.3* in press (2010) (in Japanese)

発話障害者支援のための連続タッチ平面で操作する音声生成器 — 子音改善のための基礎的検討 —

藪 謙一郎[†] 伊福部 達[†]

[†] 東京大学先端科学技術研究センター 〒153-8904 東京都目黒区駒場 4-6-1

E-mail: [†] {yabu,ifukube}@human.rcast.u-tokyo.ac.jp

あらまし 我々は、発話障害者支援のために、連続なタッチ平面上をペンや指でなぞることで楽器のように音声をリアルタイムに生成する音声生成器を提案し、試作器の開発をしている。これにより、自由な間(ま)やリズムなどの非言語的な情報を自由に表現可能となることが期待できる。先の研究で、試作器による実験から、2つのホルマント周波数をペンや指の位置や動きの入力によって制御するだけで、不明瞭ながらも簡単な単語や子音に近い音声を出せることを示してきた。本稿ではさらにその明瞭度改善のために、摩擦音などに必要な雑音成分を、同様のペン操作で付加できるようにして、聴取実験を行いその効果を確認したので報告する。また、了解度が低かった単語について原因を考察し述べる。

キーワード ホルマント, 子音, 音声合成, 発話障害者

A speech synthesis device for speech disorders controlled by continuous plane touching.

— Basis examination for an improvement of intelligibilities of consonants. —

Ken-ichiro Yabu[†] Tohru Ifukube[†]

[†] Research Center for Advanced Science and Technology, The University of Tokyo

4-6-1 Komaba, Meguro-ku, Tokyo 153-8904 Japan

E-mail: [†] {yabu,ifukube}@human.rcast.u-tokyo.ac.jp

Abstract We have proposed a speech production method in which the voice synthesis was controlled by a position and a motion of a pen or a finger put on a pointing device in real-time for speech disorders, and have developed it. Nonverbal information like rhythms and intervals of voices can be freely controlled by using this method. Our previous study with a prototyping model which we developed showed that voices that sound like consonants were produced by controlling two formant frequencies by a movement of a pen or a finger. In this paper, we described about an experiment with a improved production method for consonants, and discussed about problems.

Keyword Formant, Consonant, Voice Synthesis, Articulation Disorder.

1. はじめに

発話音声はヒトが日常生活を送る上で、最も基本的で簡便なコミュニケーション手段である。その内容は、言語情報の伝達以外にも、抑揚や間(ま)、話すテンポやリズムなどの表現によって、様々な情報を伝える役割を持っており、文字や単語の記述だけでは表現できない非言語的な情報が多く含まれている。また、このような非言語的な情報は、日常の中で他者との関係を円滑に送るために大変重要な役割を持っている。

既存の、文字や単語の入力から音声を出力する発話障害者を支援する機器[1], [2]は、発話障害者が自身の意思を他者に伝える上で非常に強力な手段である。しかし、文字入力や特定のボタンからの入力から話す内

容を入力するという制約から、数秒以下の単位での即時の発話や、あいまいな発話や、自由なリズムの表出に困難さが残る。

そこで我々は、文字や単語に頼らずに、指やペンで面をなぞる動きで、楽器のように使用者自身がリアルタイムに音声をコントロールしながら音声を生成できる音声生成器を提案している[3]。

具体的には、ヒトの母音知覚に必要な第1ホルマントと第2ホルマントの周波数(以下、F1, F2)[4]を、音声生成器の操作面の縦軸と横軸とに割り当て、利用者が指やペンを操作面に置いた瞬間に、そのホルマント周波数を持った音を発するというものである。この方法では、操作面に指やペンを置いた瞬間に声が出ることから、入力に伴う時間遅れが殆ど無く、自由なリズム

をつけることが可能である。また、母音と母音の間の中間的な音を連続的に変化させて出すことも可能である。

我々は先の研究で、汎用パソコン上で動作する音声生成器の試作器を用いて、「おはよう」「こんにちは」などの簡単な言葉であれば母音部分の F1、F2 を指やペンの操作で再現するだけで表現可能であることを示した[5]。さらに、ヒトの発話音声の子音開始部分に存在するホルマントの急激な変化(ホルマント遷移)に着目して、これを再現するための「導線」を提案した[6]。

しかし、文脈のない 100 語の 4 モーラ日本語音声の生成実験と聴取実験では、「導線」によって改善が見られたものの、子音の了解度の点では課題が残った。

そこで本稿では、とくに摩擦音や破裂音などの子音の了解度改善を目的として、子音部の雑音成分を自動付加するように試作器を改良したので報告する。その際の操作方法は、新しいボタンスイッチ等を加えずに、これまでの「導線」を用いた操作方法とほぼ同じになるようにした。

本稿では、まず我々が開発している音声生成器の原理と概要を述べた後、新しく加えた擬似子音の付加の原理と、その操作方を述べる。そして、擬似子音の影響を見るための聴取実験について報告し、考察と展望を述べる。

2. 音声生成器の概要

2.1. 音声生成処理部

図 1 に、本研究の音声生成処理のブロック図を示す。音声の生成処理は大別すると、声帯振動による音を再現する母音処理部と、摩擦音・破裂音・破擦音などに含まれる雑音成分(以下、乱流音と呼ぶ)を処理する乱流音処理部にわかれる。図 1 の上部が母音処理部、下部が乱流音処理部で、デジタル共振器と反共振器が四角で示されている。

母音生成部では、原音となる音声波形の信号が、各ホルマントに対応する Fv1 から Fv4 のデジタル共振フィルタを通して特徴付けられた後、出力される。フィルタのうち、Fv1 と Fv2 の特性が、使用者の操作面からの入力によってリアルタイムに制御される。その他のフィルタの特性は固定とした。また高い周波数成分を強調するために、緩やかなハイパスフィルタを設けてあり、図中の HPF と示している。

母音生成部の原音波形には、声の振幅やピッチのゆらぎエラー! 参照元が見つかりません。を再現するため、筆者の「あー」という約 3 秒間の声をサンプリング周波数 16kHz で録音し、30 次の LPC 逆フィルタ処理で補正した音声を用いている。

また、後述の擬似子音の付加では、乱流音処理部を用いた。乱流音処理部は、音源として C 言語の乱数発

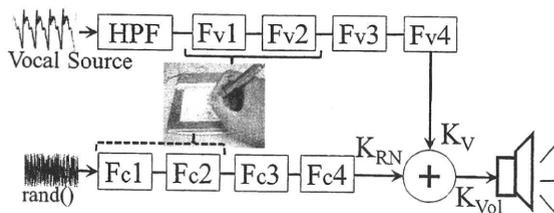


図 1 音声生成器のブロック図

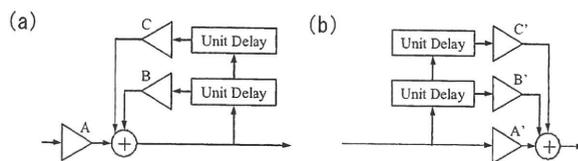


図 2 使用したデジタル共振器 (a) と反共振器 (b)

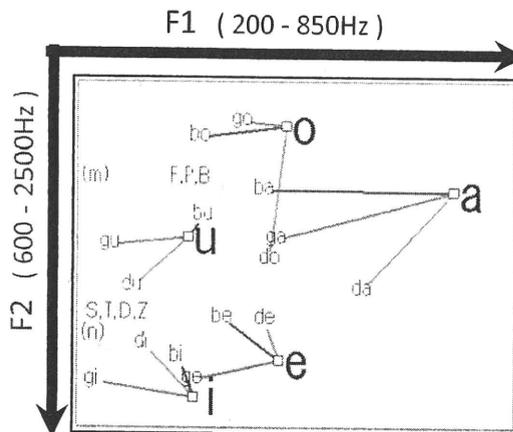


図 3 子音生成のための導線

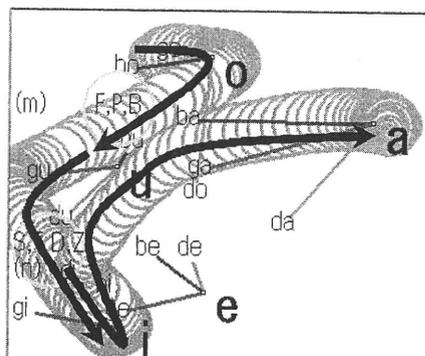


図 4 「こんにちは」生成時のペンの軌跡

生関数によって生成された雑音を使用した以外は、母音処理部とほぼ同じである。

共振・反共振器フィルタについては、Klattらと同様のフィルタ[8]を使用した(図2)。HPFには、反共振フィルタの反共振周波数をゼロとしたものを用いた。

サンプリング周期を T の共振フィルタの出力 $y(nT)$ は、入力 $x(nT)$ に対して式(1)で表される。 A, B, C は、共振周波数 F とバンド幅 B_w から式(2)で求められる係数である。

$$y(nT) = Ax(nT) + By(nT - T) + Cy(nT - 2T) \quad (1)$$

$$\begin{cases} C = -\exp(-2\pi B_w T), \\ B = 2\exp(-\pi B_w T) \cos(2\pi FT), \dots\dots\dots (2) \\ A = 1 - B - C \end{cases}$$

反共振器は式(3)で示され、係数は式(4)によって求められる。

$$y(nT) = A'x(nT) + B'x(nT - T) + C'x(nT - 2T) \quad (3)$$

$$\begin{cases} C' = -C/A \\ B' = -B/A \dots\dots\dots (4) \\ A' = 1/A \end{cases}$$

2.2. 音声生成器の入力部

2.2.1. 母音操作面

我々が提案している音声生成器の操作面を図3に示す。ペンタブレットの縦軸と横軸とを XY 座標とし、 X 座標(横軸)に $F1$ の $200 \sim 850\text{Hz}$ を、 Y 座標(縦軸)に $F2$ の $600 \sim 2500\text{Hz}$ を対応させ、任意の位置にペンを置くとその座標に対応する母音が生成され、ペンを離すと母音が停止する。操作面上には、“a”, “i”, “u”, “e”, “o” という文字を各母音のホルマント周波数に対応した位置へ表示させた。図3は、ペンタブレットの操作面に示すと同時に、コンピュータの画面上にも、同様のものを表示させた。また、ペンの筆圧を音声の強度に対応させ、筆圧が強ければ音が大きく、低ければ音が小さくなるようにした。ペンの位置は、画面上の対応する位置に小円形でリアルタイムに表示させ、筆圧を円の大ききさで表示させた。

通常、ヒトがペンを扱う場合、机などの面に手を置いた状態で作業することが多く、その状態が最も楽にかつ正確に操作できると考えられる。そこで、手を面に固定した状態で操作面全体をタッチできるような、小型のペンタブレット(図4、表1)を採用した。

また、ペンの位置が母音の範囲から大きく外れると異音が生じるため、図4に示すように、所定の範囲を切り取った厚さ約 0.4mm の PET 樹脂を、貼りつけ、ペンが範囲外にでないようにするガードとした。

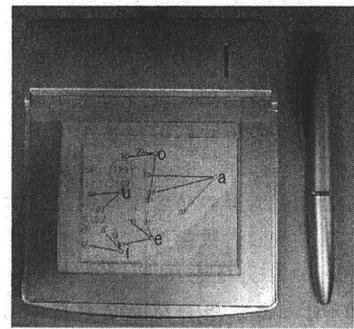


図5 導線とガード取り付け後のペンタブレット (P-Active XP-3300A)

表1 使用したペンタブレットの仕様[9]

型名	XP-3300A
読取方式	電磁誘導
読取範囲	82.5 × 63.5mm
読取分解能	0.025mm
読取高さ	10mm
読取速度	100 ポイント/秒以上
筆圧レベル	1024 レベル
外形寸法	143(D) × 155(W) × 5(H)

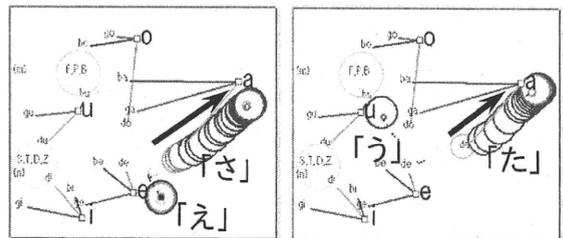


図6 「え」生成時(左)と「う」生成時(右)のペンの軌跡

2.2.2. 子音のための導線

先の研究から、「おはよう」「こんにちは」などの簡単な単語であれば、図3で示した操作面中の、母音だけをペンでたどるだけで、十分に認識可能な音声を生じることができることが確かめられた。しかし、動かし方を工夫すると、さらに子音に近づいた音声を生じることができる。そのような子音に近い音声を生じることができる理由として、ヒトの発話音声の子音開始部分に存在しているホルマント周波数の急激な変化(ホルマント遷移)が再現されていることが考えられる。

そこで我々は、ヒトの発話音声进行分析し、個々のホルマント周波数を再現できるような軌跡を簡易的に操作面に表示した「導線」を提案している。図3の直線がそれである。

子音は音声学的に、子音生成時の舌の位置(構音位置)と子音の発音の方法(構音方式)とによって分類できる。ホルマント遷移は主に舌の動きによって生じるため、同じ構音位置の子音は似たホルマント遷移を持っている。

そこで、同じ構音位置の子音では同じ「導線」を共通に使用することとし、数を減らして表示させた。すなわち、/k/と/g/、/s/と/z/と/t/と/d/、/p/と/b/では、同じ導線をたどる。また、/h/は構音位置が声門であるため、ホルマント遷移がほとんどないため、表示していない。さらに、語頭でない無声子音の場合には、ペンを一瞬だけ操作面から離し、約 100~200ms の無音区間を子音の前に付けると、子音に近い音声に聞こえる。

たとえば、「こんにちは」と出力したい場合には、図 4 のような軌跡をたどる。「こ」は”g”と”o”を結ぶ直線をなぞり、「ち」は”d”と”i”を結ぶ直線をなぞる。また、「ち」の子音は無声子音であるため、子音の直前で一瞬ペンを浮かせる。

3. 擬似子音の付加

先の研究で行われた音声生成実験と聴取実験では、導線を頼りにしたペンの操作による母音部の制御だけでも、文脈無く提示された 100 語のうち 1~2 割程度の単語理解度を得ることができた。しかし、特に無声子音を多く含んだ単語は理解度が低く、課題となった。

そこで本報告では、試作器に新しく乱流音生成部を加え、これまでとほぼ同じ操作方法で、擬似子音である乱流音を生成できるようにした。すなわち、ペンを操作面から離してから 300ms の間を乱流音モードに自動的に切り替わるように設定し、その間にペンが置かれた場合に、乱流音が生成されるように改良した。

操作方法は、語頭でない無声子音の場合には、2.2 節で述べた音声操作方法とほとんど同じとなり、一瞬ペンを離しすぐに置くと乱流音が生成され、擬似子音が付加される。語頭で乱流音を生成させたい場合には、一瞬だけ弱くペンを置いて話したあとに、ペンを置くと、乱流音を生成することができる。

また、ペンを置くタイミングを調整することにより、乱流音部分の長さを調整することができ、破擦音や破裂音に近づける[3]ことが可能である。また、乱流音生成時も乱流音がない場合と全く同じように導線をたどる。

この方式を用いて、「えさ」と「うた」を生成させた時のペンの軌跡と、筆圧の変化を図 6 と図 7 に示す。筆圧が 0 に鳴っている箇所が、ペンが操作面から離れている部分である。また、「さ」と「た」だけを生成させた時の筆圧の変化を図 8 に示し、生成された「さ」の音声波形とスペクトログラムを図 9 に示す。

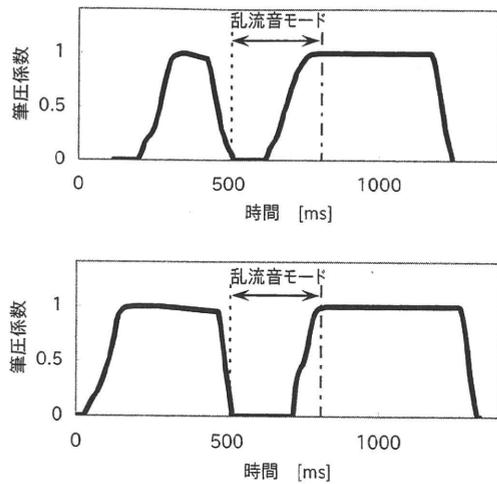


図 7 「えさ」生成時(上)と「うた」生成時(下)の筆圧変化

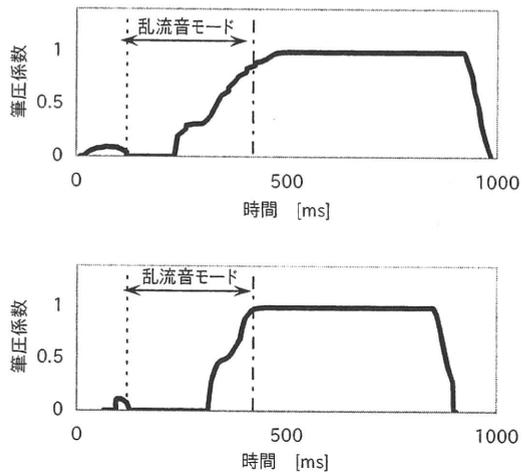


図 8 「さ」生成時(上)と「た」生成時(下)の筆圧変化

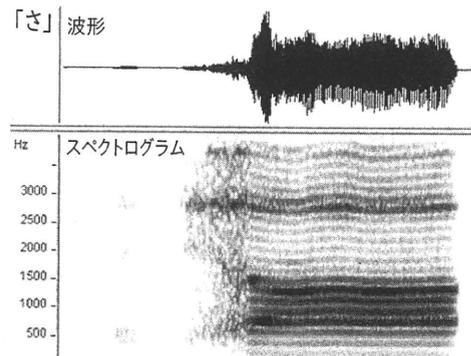


図 9 生成された「さ」の波形とスペクトログラム

4. 聴取実験

4.1. 音声の生成

先に述べた音声生成器の乱流音付加の効果を調べるため、音声の生成実験および聴取実験を行った。

音声の生成は、本インタフェースの開発に関わり使用方法を熟知している1名(以下、生成者と呼ぶ)が行った。生成者は、左耳 50dBHL、右耳 30dBHL 程度の聴力レベルであり、器質性および運動性の構音障害を持つ。手や指の運動機能は正常である。

対象とする単語として、坂本らによる“単語理解度試験用単語リスト[10],[11]”中の、親密度 7.0~5.5 の単語リスト中から、無作為に選んだ2枚のリスト(1単語4音節からなる計100単語)を採用した。日常生活においては文脈や前後の単語の並びから不明瞭な音声であってもかなり推測が可能である一方で、生成作業では文脈が全く無いということを考慮し、評価対象としては親密度の高い単語を採用した。

生成者は、ランダムに並びかえられた対象の単語を見ながら、3節で述べた方法で乱流音を含んだ音声を順に生成した。それぞれの単語の生成回数は自由とし、生成者自身が納得できる音声を生成できた時に、次の単語へ移るようにした。さらに、音声生成中のペンの軌跡と全く同じ軌跡を再現できるように、ペンの筆圧と座標をミリ秒単位の時間変数とともに記録した。

生成作業中の音声は、イヤホンで生成者へ提示すると同時に、PC上で動作する音声波形エディタ Wavesurfer によって録音された。以下、この音声を「乱流音あり生成音」と呼ぶ。

そして、生成者が100語の音声を生成し終えた後に、記録されたペンの筆圧と座標を元に、乱流音生成機能の無い状態で、全く同じ入力を再現し、生成された音声を同様に録音した。以下、この音声「乱流音なし生成音」と呼ぶ。

4.2. 生成音の聴取

上記の、生成された乱流音あり音声と乱流音なし音声を対象音声として、聴取実験を行った。

聴取者は全員、聴力に関する大きな病気をしたことなく正常な聴力を持つ20代から30代の男女6名(男性5名、女性1名)とした。

聴取実験は、聴取者へ、録音された生成音1語ずつをランダムに提示し、聴取者自身がPCのキー入力によって、聞こえた単語が何であるかを記入する方法で行った。音声の提示は、汎用PCに接続されたアームレスヘッドホン Victor HP-AL201 を通して行われた。

聴取者に対しては、実験の前に提示音声が日本語の4音節の単語であることを教示し、単語が推測可能な場合には、聞こえたままの文字を記入するのではなく、その単語を答えるように指示した。

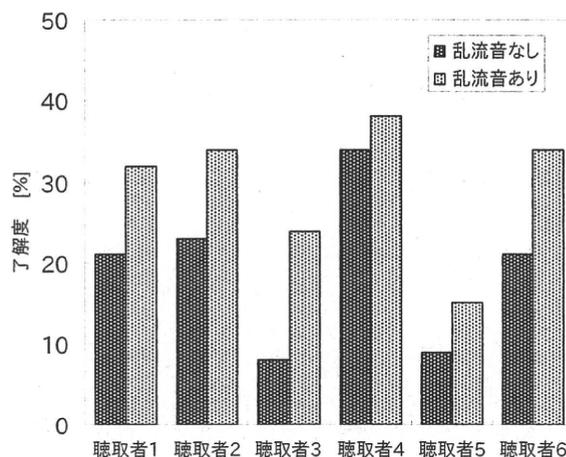


図10 聴取実験結果

また、聴取実験の順序効果の影響を相殺するため、生成された100語の単語を、無作為にA群とB群とに分け、A群の乱流音あり生成音とB群の乱流音なし生成音をペアとして音声群Iとし、B群の乱流音あり生成音とA群の乱流音なし生成音をペアとして音声群IIの音声とした。すなわち、音声群IとIIは、それぞれ全く同じ単語が含まれ、乱流音の有無が入れ替わった群となる。聴取実験では、3名の聴取者には音声群Iの実験の後に音声群IIの実験を行い、残り3名聴取者には、音声群IIの実験のあとに音声群Iの実験を行った。

4.3. 結果

図10に聴取実験の結果を示す。6人の単語理解度の平均は、乱流音あり生成音で29.5%、乱流音なし生成音で19.3%であった。また、いずれの聴取者においても乱流音あり生成音のほうが乱流音なし生成よりも理解度が高かった。

単語理解度が高かったものとして、「おやゆび」があげられ、乱流音の有無にかかわらず全員が正答した。一方で、「すうはい」という単語については、乱流音なし生成音では誰も正しく解答できなかったのに対して、乱流音あり生成音では全員が正答した。

乱流音なしに対して乱流音ありで正答者数が増えた単語は38単語存在し、逆に乱流音ありで正答者数が減った単語は18単語存在した。ただし、乱流音ありで正答者数が、逆に3人以上増えた単語は10単語存在し、逆に3人以上減った単語は無かった。

単語理解度が低かったものに注目すると、正答者が一人もいなかった単語は、乱流音なしで40単語あったのに対し、乱流音ありでは28単語であった。

4.4. 考察

実験では、乱流音ありで約3割、乱流音なしで約2割の了解度であった。いずれの聴取者でも乱流音ありのほうが了解度が高かったことから、新しく加えた乱流音付加による効果が、ある程度合ったといえる。

ただし、2~3割という了解度は一般には高いとは言えず、更なる改良が求められる。了解度が低かった単語を見ると、「ま」や「な」等の鼻音を含む単語や、有声子音を多く含んだ単語が多く見られた。鼻音については、鼻腔の影響があるためホルマント遷移だけでは十分に再現できなかつたと考えられる。また、有声子音については、乱流音部分と母音部分の切り替わりのタイミングや振幅係数の制御や、またホルマント遷移速度が不十分であることが、原因として考えられる。また、操作のしやすさの観点から、乱流音長さを比較的長くとした点も、ひとつの要因であろう。

今後は、これらの処理を利用者が操作できるように、改良を加えていく必要があると考えている。

5. まとめ

我々は発話障害者支援のための音声生成器として、文字や単語に頼らずに、指やペンで面をなぞる動きで、楽器のようにリアルタイムに音声をコントロールしながら音声を生成できる音声生成方式を提案している。具体的には、母音生成に必要な第1ホルマントと第2ホルマントの周波数を、操作面の横軸と縦軸とに取り、その操作面を指やペンでなぞって、音声を制御する。

汎用パソコン上で動作する試作器による過去の研究では、母音部分をたどるだけでも、簡単な単語を生成できることを示した。また、「導線」をなぞることにより、子音の直前のホルマント遷移を再現しやすくして、子音に近い音声を生成する方法を提案してきた。しかし、その生成音の明瞭さは高くはなく、特に無声子音が不明瞭であるという課題があった。

本稿では、この音声生成器の子音部分の明瞭さを上げるため、ペンタブレットからの入力のみで、摩擦音・破擦音・破裂音の雑音部分を簡易的に付加できるように改良し、その音声生成と聴取実験について報告した。

文脈の無い100語の生成音声の聴取実験から、乱流音の付加の効果がある程度見られた。しかし、単語了解度は全体として約3割にとどまったことから、更なる改良が必要であることが示唆される。

本研究は、音声をできるだけ記号化せずにペンからの入力で、音声生成パラメータを連続的に制御して、楽器のように声を生成することに主眼を置いている。一方で、語了解度を上げるためには、入力されたペンの動きに対して、ある程度の自動処理を付加して、音声パラメータを制御することが必要と思われる。

今後も、使用者ができるかぎり多様な思い通りの音声を自由に生成できるように、最低限の入力手段と処理を加える方法を探りながら、改良を加えていきたい。

文 献

- [1] 備ナムコ トーキングエイド
<http://www.p-supply.co.jp/comaid/voca/talkingaid/>
- [2] VOCA アルカディアのボイスエイド
<http://www.arcadia.co.jp/VOCA/>
- [3] 藪,謙一郎 伊福部,達 青村,茂, "発話障害者支援のための音声合成器の基礎的設計(聴覚・音声・言語とその障害,一般)", 電子情報通信学会技術研究報告・SP, 音声, 105, pp:59-64, 2006.
- [4] ジャック・ライアルズ著, 今富撰子, 荒井隆行, 菅原勉監訳/新谷敬人, 北川裕子, 石原健訳: 音声知覚の基礎.海文堂出版, 東京, 2003
- [5] 藪 謙一郎, 伊福部 達, 青村 茂, ポインティングデバイスを利用した音声生成方式-発話障害者のための支援機器として-, 日本保健科学学会誌, 12(1), pp.49-57, 2009
- [6] 藪 謙一郎, 青村 茂, 伊福部 達, ポインティング・デバイスで操作する発話支援インタフェース, ヒューマンインタフェース学会誌, Vol.11 No.4, (135-146) 2009
- [7] 伊福部, 達, 橋場参生, 松島純一. 母音の自然性における「波形ゆらぎ」の役割. 日本音響学会誌 47, no. 12: 903-910., 1991
- [8] Klatt,D.H.: Software for a cascade/parallel formant synthesizer: Journal of the Acoustical Society of America,pages 971-995, volume 67, number 3, March 1980.
- [9] ピー・アクティブ P-Active : XP-3300A ポケットサイズペンタブレット
<http://www.p-active.com/product/pt/3300a.htm>
- [10] 難聴者のための単語了解度試験用単語リスト
<http://www.ais.riec.tohoku.ac.jp/lab/wordlist/indexj.html>
- [11] 坂本修一, 鈴木陽一, 天野成昭, 近藤公久: 親密度と単語の音韻バランスを統制した単語了解度試験用リストの構築: 東北大学電通談話会記録 第, 69(2), pp.21-34, 2000

発話障害者支援のためのペン入力座標による リアルタイム音声生成方式 — 鼻子音出力の操作方法と音声生成方法の検討 —

藪 謙一郎[†] 伊福部 達[†]

[†] 東京大学先端科学技術研究センター 〒153-8904 東京都目黒区駒場 4-6-1

E-mail: [†] {yabu,ifukube}@human.rcast.u-tokyo.ac.jp

あらまし 我々は、発話障害者の日常会話を支援する音声生成支援機器として、ペンタブレットやタッチパッドで入力された座標値を音声生成パラメータへ直接対応させた、リアルタイムの音声生成器を提案・開発している。この方式では、使用者が音声を楽器のようにコントロールするため、自由な間(ま)やリズムなどの非言語的な情報を表現可能となる。試作器による実験から、簡単な単語であれば2つのホルマントをペンで操作するだけでも生成できることが分かっている。しかし、それだけでは明瞭度が不十分であるため先の研究では、明瞭度改善のために、ペンの軌跡と筆圧による操作だけで、摩擦子音などの阻害音も簡易的に生成できる方法を提案してきた。本稿ではさらに、鼻子音を生成する方法を提案し、その実験について報告する。

キーワード ホルマント、子音、音声合成、発話障害者、鼻音

A real-time speech synthesis method to support speech disabilities by pen-operated coordinate representation.

— An approach of manipulation and generation method for nasal consonants. —

Ken-ichiro Yabu[†] Tohru Ifukube[†]

[†] Research Center for Advanced Science and Technology, The University of Tokyo

4-6-1 Komaba, Meguro-ku, Tokyo 153-8904 Japan

E-mail: [†] {yabu,ifukube}@human.rcast.u-tokyo.ac.jp

Abstract We have proposed and developed a real-time speech synthesis device in which pen input coordinate values are directly corresponding the speech synthesis parameters, to assist daily communication for speech disability persons. The method of this device enables expressions of nonverbal information such as time intervals or rhythms, because the user can control sound like playing a musical instrument. It have been shown that voices that sound like consonants were produced by controlling only two formant frequencies, but it was unclear sounds. In our previous experiment, we have proposed a method to generate simplified obstruent consonant only by a pen input. In this paper, we propose a method to generate nasal consonants, and describe about an experiment of that improved device.

Keyword Formant, Consonant, Voice Synthesis, Articulation Disorder., nasal consonant.

1. はじめに

発話障害者向けの音声による市販の支援機器として現在、TTSを基本とした機器が最も一般的となっている。これらの機器は、文字や単語から音声を生成するため、使用者が自分の要求や意思を確実に伝える上で、有力な手段となっている。

一方で、健常者を含めて一般に発話音声には、言語情報の以外にも、間(ま)や話すテンポや抑揚、リズムなどの表現が含まれている。それによって、文字や単語の記述だけでは表現できない非言語的な情報の伝達が可能となる。このような非言語的な情報は、日常生

活の中で他者との関係を円滑に送るために大変重要な役割を持っている。発話障害者にとっても、その重要性は同様である。

我々は、個性を持った多彩な表現を可能とする機器には、ヒトが構音器官を巧みに操って自由に音声を出すのと同じように、身体の一部の動きと出力音声とが連動するような方式が必要であると考えている。

そこで、文字や単語に頼らずに、指やペンで面をなぞる動きで、楽器のように使用者自身がリアルタイムに音声をコントロールしながら音声を生成できる音声生成器を提案している[1]。

具体的には、ヒトの母音知覚に必要な第1ホルマントと第2ホルマントの周波数(以下、 $F1, F2$)[2]を、音声生成器の操作面の縦軸と横軸とに割り当て、使用者が指やペンを操作面に置いた瞬間に、そのホルマント周波数を持った音を発するというものである。この方法では、操作面に指やペンを置いた瞬間に声が出ることから、入力に伴う時間遅れが殆ど無く、自由なリズムをつけることが可能となる。また、母音と母音の間の中間的な音を連続的に変化させて出すことも可能であり、多様な音韻が表現できる。

先の研究では、「おはよう」「こんにちは」などの簡単な言葉であれば、我々が試作した汎用パソコン上で動作する音声生成器で、母音部分の $F1$ 、 $F2$ を指やペンの操作で再現するだけで表現可能であることを示した[3]。また、ヒトの発話音声の子音開始部分に存在するホルマントの急激な変化(ホルマント遷移)に着目して、これを再現するための「導線」を提案した[4]。そして、摩擦音や破擦音などの子音の明瞭度の改善を目的として、子音部の雑音成分を自動付加するように改良してきた[5]。子音部の自動付加は、新しいボタンスイッチ等を加えずに、「導線」を目印としてペンを操作するだけで可能となるように、極力簡易的なものに行っている。

この方式を用いた実験では、「単語理解度試験用単語リスト」[6]の親密度 7.0-5.5 の単語リストに含まれる4音節からなる100単語において、約3割程度の理解度となった。特に、/m/や/n/の鼻子音を含む単語の理解度が低い傾向にあった。

そこで本稿では、鼻子音の明瞭化のために、操作面上に鼻子音領域を加える改良を行い、音声の生成、聴取実験を行ったので、報告する。

2. 試作器の概要

2.1. 操作面と入力装置

音声生成器の操作面を図1に示す。ペンタブレットの縦軸と横軸とをXY座標とし、X座標(横軸)に $F1$ の200~850Hzを、Y座標(縦軸)に $F2$ の600~2500Hzを対応させている。使用者が任意の位置にペンを置くとその座標に対応する母音が即時に生成され、ペンを離すと母音が停止する。操作面上には、“a”、“i”、“u”、“e”、“o”という文字を各母音のホルマント周波数に対応した位置へ表示させた。この文字は、ペンタブレットの操作面に示すと同時に、コンピュータの画面上にも、同様に表示させた。また、ペンの筆圧を音声の強度に対応させ、筆圧が強ければ音が大きく、低ければ音が小さくなるようにした。ペンの位置は、画面上の対応する位置に小円形でリアルタイムに表示させ、筆圧を円の大ききさで表示させた。

通常、ヒトがペンを扱う場合、机などの面に手を置

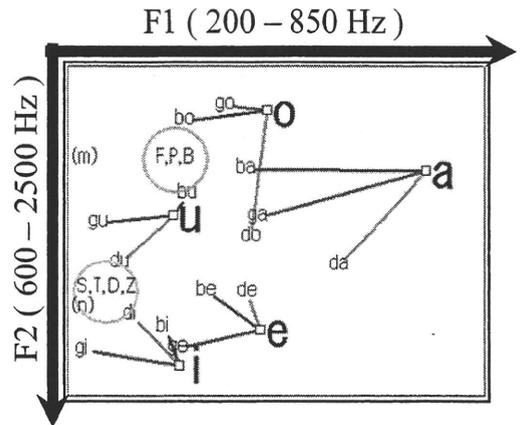


図1 入力操作面

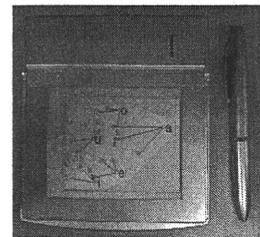


図2 導線とガード取り付け後のペンタブレット (P-Active XP-3300A)

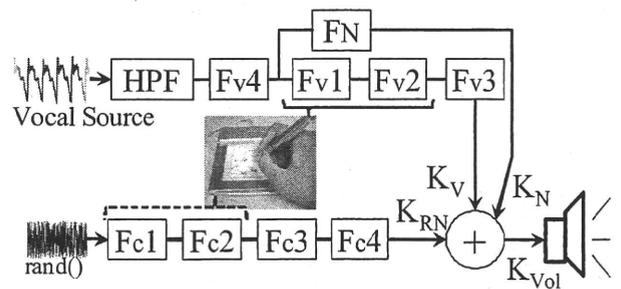


図3 音声生成器のブロック図

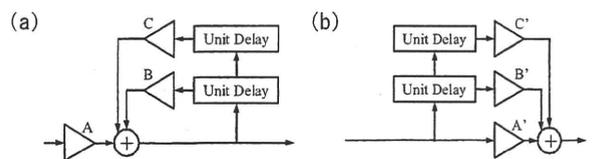


図4 使用したデジタル共振器(a)と反共振器(b)

いた状態で作業することが多く、その状態が最も楽にかつ正確に操作できると考えられる。そこで、手を面に固定した状態で操作面全体をタッチできるような、小型のペンタブレット(図2、表1)を採用した。

ペンの位置が母音の範囲から大きく外れると異音が生じるため、図3に示すように、所定の範囲を切り抜いた厚さ約0.4mmのPET樹脂を貼りつけ、ペンが範囲外に出ないようにするガードとした。

2.2. 生成処理部

音声生成処理のブロック図を図3に示す。音声の生成処理は大別すると、声帯振動による音を再現する母音処理部と、摩擦音・破裂音・破擦音などに含まれる雑音成分(以下、乱流音と呼ぶ)を処理する乱流音処理部で構成されている。母音処理部と乱流音処理部は、各々、デジタル共振器と反共振器で構成されている。

母音生成部では、原音となる音声信号が、各ホルマントに対応するFv1からFv4のデジタル共振フィルタを通して特徴付けられた後、出力される。フィルタのうち、Fv1とFv2の特性が、使用者の操作面からの入力によってリアルタイムに制御される。その他のフィルタの特性は固定とした。また高い周波数成分を強調するために、緩やかなハイパスフィルタを設けてあり、図中のHPFと記している。

FNは、後述の鼻音生成のためのフィルタで、係数 K_N で振幅調整されてから合成される。

母音生成部の原音波形には、声の振幅やピッチのゆらぎを再現するため、筆者の「あー」という約3秒間の声をサンプリング周波数16kHzで録音し、30次のLPC逆フィルタ処理で補正した擬似声帯音声を用いている。

乱流音処理部は、次に述べる擬似子音の付加に用いている。乱流音処理部は、音源が乱数発生関数によって生成された雑音である以外は、母音処理部とほぼ同じ構成である。

共振・反共振器フィルタについては、Klattらと同様のフィルタ[9]を使用した(図4)。HPFには、反共振フィルタの反共振周波数をゼロとしたものを用いた。図4のA,B,Cは、共振周波数とバンド幅から求められる係数である。

2.3. 子音のための導線と擬似子音

先に述べたように、簡単な単語であれば、図3で示した操作面中の、母音だけをペンでたどるだけでも、十分に認識可能な音声を生成することができる。また、動かし方を工夫すると、さらに子音に近づいた音声を生成することができる。これは、ヒトの発話音声の子音開始部分に存在しているホルマント周波数の急激な変化(ホルマント遷移)が再現されるためであると考えられる。

表1 使用したペンタブレットの仕様[7]

型名	XP-3300A
読取方式	電磁誘導
読取範囲	82.5×63.5mm
読取分解能	0.025mm
読取高さ	10mm
読取速度	100ポイント/秒以上
筆圧レベル	1024レベル
外形寸法	143(D)×155(W)×5(H)

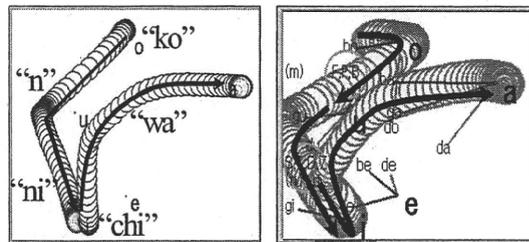


図5 「こんにちは」生成時のペンの軌跡

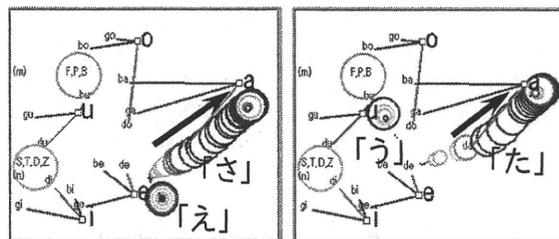


図6 「えさ」生成時(左)と「うた」生成時(右)のペンの軌跡

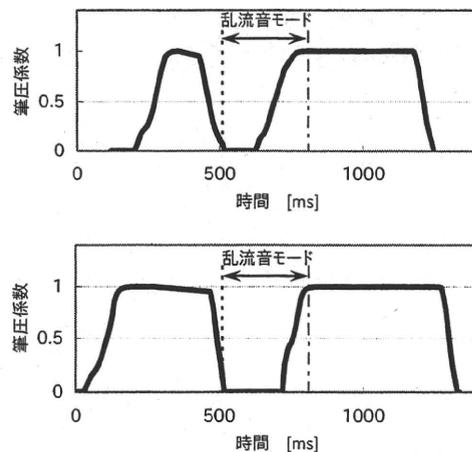


図7 「えさ」生成時(上)と「うた」生成時(下)の筆圧変化

そこで、子音に近い音を出すことが可能なペンの軌跡を使用者に提示するため、「導線」を提案した。図3の直線が「導線」である。

各線は、ヒトの発話音声の分析から、求めたものであるが、全ての子音について別々の線を提示するとは事用上不可能である。そこで、子音生成時の舌の位置(構音位置)と子音の発音の方法(構音方式)による、古典的な音声学的分類に基づき、同じ構音位置の子音では同じ「導線」を共通に使用することとし、数を減らして表示させた。すなわち、/k/と/g/、/s/と/z/と/t/と/d/、/p/と/b/では、同じ導線をたどる。これは、同じ構音位置の子音はホルマント遷移が似ていることによる。ただし、/h/は構音位置が声門であるため、ホルマント遷移がほとんどないため、表示していない。導線を用いて「こんにちは」と出力したときのペンの軌跡を図5右図に示す。

さらに、音声出力中にペンが一瞬だけ操作面から離されたとき、ペンが操作面から離されてから300msの間を乱流音モードに自動的に切り替わり、その間にペンが置かれた場合に、乱流音が生成されるようにした。語頭以外で乱流音による子音を出す際には、図6に示すように導線に沿ってペンを動かすと同時に、図7に示すようにペンを一瞬浮かせると乱流音が付加される。語頭の場合には、図8のようにペンを弱くタップしてからペンで導線をなぞる。ペンを置くタイミングを調整することにより、乱流音部分の長さを調整することができ、破擦音や破裂音に近づけられる。

3. 鼻音領域の付加

3.1. 鼻音生成の原理と数値制御による実験

本稿の実験では、新しく図3に示される、鼻子音の処理を加えた。それに先立ち、鼻子音/m/, /n/を生成可能な簡略化された制御パラメータを得るため、まず数値制御による実験を行った。

まず、成人男性1名の音声の周波数を分析し、必要な周波数特徴量を求めた。それを図9に示すような、線形的に遷移するようなデータとして、音声生成器へ数値列によって入力した。実験者による音の生成と聴取の繰り返しにより各係数の値とタイミングを定め、共振器は共振周波数250Hzの共振器とし、図9のようなデータをモーラごとに得た。その際、Fv₁~Fv₄については、各鼻子音と同じ構音位置の「導線」に使用したものと同一周波数変化となるようにした。

得られた制御パラメータによって単モーラ音声を生じ、聴取実験によりその明瞭さを確認した。

鼻音以外のモーラとの混合による、聴取者8名での実験で、実験の結果、/ma/, /mi/, /mu/, /me/, /mo/については平均で63%、/na/, /ni/, /nu/, /ne/, /no/については、平均で53%の正答率を得られた。このことから、/m/

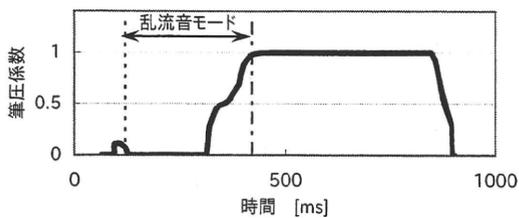


図8 「た」生成時の筆圧変化

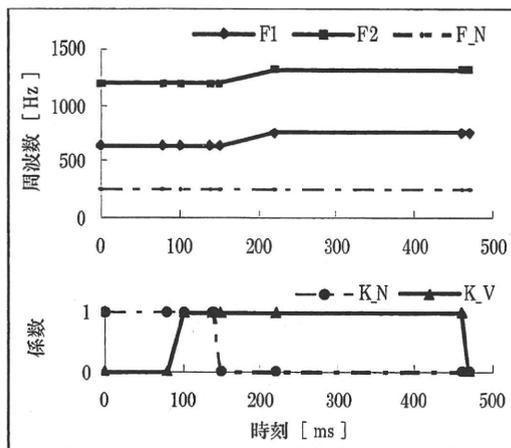


図9 数値制御による鼻音の生成の概略

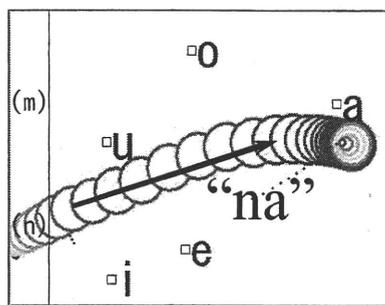


図10 「な」生成時のペンの軌跡

についてはその他の両唇構音の子音 (/p/及び/b/), /n/についてはその他の歯茎構音の子音 (/s/及び/z/, 他)と同じF1, F2の遷移で、鼻子音用の共振器による音を加えるだけで、鼻子音を簡易的に生成できることが示唆された。この知見に基づいて、鼻子音を制御する操作面の実装を行った。

3.2. 操作面への実装

一般的に、第1歩ルマン周波数について着目すると、狭母音はF1が低く、広母音はF1が高い。一方で、鼻子音/m/と/n/は、両唇や舌で閉鎖を行って発音する。そこで、/m/、/n/について狭母音の延長上にあるものと捕らえ、図10に示すように、操作面上の左端(F1が極端に低い部分)に鼻音領域を定め、この領域へペンの座標がくると、係数 K_N によって鼻音用共振器が機能するように設定した。/m/と/n/の違いはF2に対応する上下の位置となる。

4. 聴取実験

音声生成器の鼻子音領域の付加の効果を調べるため、音声の生成実験と聴取実験を行った。

4.1. 音声の生成

生成は、本インタフェースの開発に関わり使用方法を熟知している1名(以下、生成者と呼ぶ)が行った。生成者は、左耳50dBHL、右耳30dBHL程度の聴力レベルであり、器質性および運動性の構音障害を持つ。手や指の運動機能は正常である。

対象とする単語は、先の研究[5]で用いた100語の単語のうち、特に了解度が低かった鼻子音を含んだ単語36語を使用した。このうち28単語は、了解者が6人中1人以下であった単語である。いずれも「単語了解度試験用単語リスト」[6][10]中の、親密度7.0-5.5のリストに含まれる1単語4音節からなる単語である。日常生活においては文脈や前後の単語の並びから不明瞭な音声であってもかなり推測が可能である一方で、生成作業では文脈が全く無いということを考慮し、評価対象としては親密度が高めの単語を採用している。

生成者は、対象の単語を見ながら、鼻子音領域を含んだ操作面上でペンを使って音声を生成した。それぞれの単語の生成回数は自由とし、生成者自身が納得できる音声を生成できた時に、次の単語へ移るようにした。さらに、音声生成中のペンの軌跡と全く同じ軌跡を再現できるように、ペンの筆圧と座標をミリ秒単位の時間変数とともに記録した。

生成作業中の音声は、イヤホンで生成者へ提示すると同時に、PC上で動作する音声波形エディタWavesurferによって録音された。以下、この音声を「鼻音あり生成音」と呼ぶ。

そして、生成者が100語の音声を生成し終えた後に、記録されたペンの筆圧と座標を元に、乱流音生成機能の無い状態で、全く同じ入力を再現し、生成された音声を同様に録音した。以下、この音声「鼻音なし生成音」と呼ぶ。

4.2. 生成音の聴取実験

上記の、生成された乱流音あり音声と乱流音なし音声を対象音声として、聴取実験を行った。

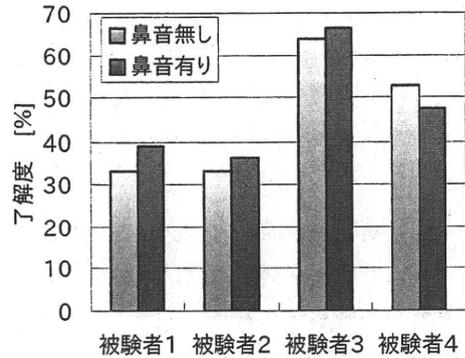


図10 聴取実験結果

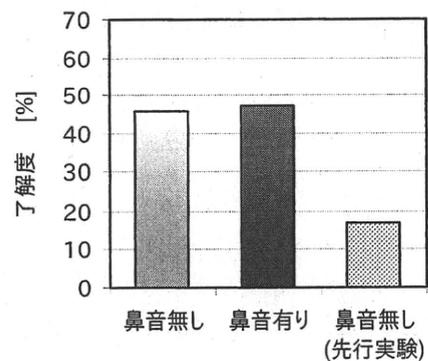


図11 鼻音の有無による了解度の比較

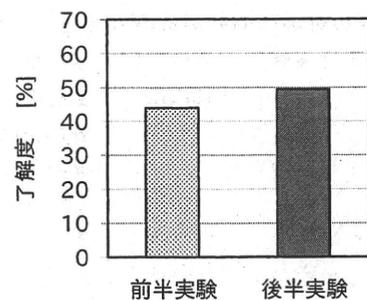


図12 前半実験と後半実験との了解度の比較

聴取者は全員、聴力に関する大きな病気をしたことなく正常な聴力を持つ20代から30代の男女4名(男性3名、女性1名)とした。

録音された生成音1語ずつを聴取者へランダムに提示し、聴取者自身がPCのキー入力によって、聞こえ

た単語が何であるかを記入する方法で行った。音声の提示は、汎用 PC に接続されたアームレスヘッドホン Victor HP-AL202 を通して行われた。

聴取者には、実験の前に提示音声日本語の 4 音節の単語であることを教示し、単語が推測可能な場合には、聞こえたままの文字を記入するのではなく、その単語を答えるように指示した。

聴取実験の順序効果の影響を考慮し、生成された 36 語の単語を、A 群と B 群とに分け、A 群の鼻音あり生成音と B 群の乱流音なし生成音をペアとして音声群 I とし、B 群の乱流音あり生成音と A 群の乱流音なし生成音をペアとして音声群 II の音声とした。音声群 I と II は、それぞれ全く同じ単語が含まれ、鼻音処理の有無が入れ替わった群である。聴取実験では、2 名の聴取者には音声群 I の実験の後に音声群 II の実験を行い、残り 2 名聴取者には、音声群 II の実験のあとに音声群 I の実験を行った。

4.3. 結果

図 10 に聴取実験の結果を示す。また、聴取者 4 人の単語理解度の平均値と、先行の 100 語による実験[5]の結果のうち今回の実験で用いた 36 単語の 6 名の聴取者の理解度の平均値を、図 11 に示す。

聴取者 4 人のうち、3 名が鼻音なし音声よりも鼻音なし音声のほうが理解度が高かった。4 人の平均値は、鼻音なし音声で 45.8%、鼻音あり音声で 47.2%と、わずかに鼻音あり音声のほうが良い結果となった。また、これらは先行実験の 17.2%の理解度と比較して、高い結果となった。

4.4. 考察

鼻音なし音声と鼻音あり音声との理解度の比較から、鼻音処理の付加の効果がある程度見られた。また、実験では、先行実験で理解度が低かった単語を採用したにも関わらず、先行実験に比べて理解度が倍以上の結果となった。鼻音なし音声でも理解度が高かったのは、生成時のペンの軌跡が、鼻音領域の設定によって変化したためと考えられ、操作面上における鼻音領域の設定が妥当なものであることが示唆される。

聴取者 4 で鼻音なし音声のほうが理解度の高い結果となった理由として、実験の順序効果が考えられる。鼻音の有無を入れ替えた 2 回の実験のうち、いずれの被験者も前半の実験で正当したものは、鼻音の有無に関わらず後半にも正当する傾向にあった。被験者 4 は、後半に行われた鼻音なし音声の単語に正当数が増えたため、前後半合計の鼻音なし音声理解度がやや好成績となった。図 12 に、鼻音の有無に関わらず、前半の実験と後半の実験とで比較した図を示す。前半の実験の平均は 43.7%であったのに対し、後半は 49.3%と、高

かった。このことから、聴取者の慣れが生じることが示唆される。

了解者が 0 名だった 5 語を見ると、アクセントの影響が強いと思われる単語が含まれており、聴取者からもアクセントが合致していない音は聞き取りづらいという意見が合ったため、今後の課題として挙げられる。

5. まとめ

本研究では、発話障害者の日常会話を支援する音声生成支援機器として、ペンタブレットやタッチパッドで入力された座標値を音声生成パラメータへ直接対応させた、リアルタイムの音声生成器を提案・開発している。これまでに、生成音声の明瞭度を徐々に改善するべく、改良を加えている。本稿では特に、鼻子音に関する実験について報告し、ある程度の効果が見られたことを示した。音声の明瞭度と出せる音の自由さは、トレードオフとなる側面があるが、今後も、できるかぎり単純な操作で、多様音声を思い通りに生成できるように、改良を加えていきたい。

文 献

- [1] 藪,謙一郎 伊福部,達 青村,茂, "発話障害者支援のための音声合成器の基礎的設計(聴覚・音声・言語とその障害,一般)",信学技報, .SP, 音声, 105, pp:59-64, 2006.
- [2] ジャック・ライアルズ著,今富撰子,荒井隆行,菅原勉監訳/新谷敬人,北川裕子,石原健訳: 音声知覚の基礎.海文堂出版,東京,2003
- [3] 藪 謙一郎,伊福部 達,青村 茂,ポインティングデバイスを利用した音声生成方式-発話障害者のための支援機器として-,日本保健科学学会誌,12(1), pp.49-57, 2009
- [4] 藪 謙一郎,青村 茂,伊福部 達,ポインティングデバイスで操作する発話支援インタフェース,ヒューマンインタフェース学会誌, Vol.11 No.4, (135-146) 2009
- [5] 発話障害者支援のための連続タッチ平面で操作する音声生成器--子音改善のための基礎的検討,藪 謙一郎,伊福部 達,信学技報,110(221), 41-46, 2010
- [6] 難聴者のための単語理解度試験用単語リスト <http://www.ais.riec.tohoku.ac.jp/lab/wordlist/indexj.html>
- [7] ピー・アクティブ P-Active : XP-3300A ポケットサイズペンタブレット <http://www.p-active.com/product/pt/3300a.htm>
- [8] 伊福部,達,橋場参生,松島純一. 母音の自然性における「波形ゆらぎ」の役割. 日本音響学会誌 47, no. 12: 903-910., 1991
- [9] Klatt,D.H.: Software for a cascade/parallel formant synthesizer: Journal of the Acoustical Society of America,pages 971-995, volume 67, number 3, March 1980.
- [10] 坂本修一,鈴木陽一,天野成昭,近藤公久: 親密度と単語の音韻バランスを統制した単語理解度試験用リストの構築: 東北大学電通談話会記録第,69(2), pp.21-34, 1998.

「なぞり」の入力による発話障害者支援のためのリアルタイム音声生成器 — 阻害音と鼻音付加の操作方法の検討 —*

◎藪 謙一郎, 伊福部 達 (東大)

1 はじめに

ヒトは発話する際、構音器官の筋肉を巧みに操って、リズムや間(ま)や抑揚などを付加した場に適した声を、リアルタイムに出すことができる。それによって、1対1または1対多の話者間で対話的なコミュニケーションを円滑に行うことが可能となっている。

発話障害を持つ場合、筆談や絵カード、音声合成による支援機器などを用いてコミュニケーションの機能を代替する。どのような代替手段が良いかは、個々の状況や障害の程度に応じて選択される。

TTSの音声合成による支援機器は、そのうちで最も代表的なものであり、かつ有効な手段となっている。一方でTTSには、出力される合成音声の話者や発話様式が限られてしまい、個性のある表現や多様な感情表現がしづらいという問題も残されている。^[1] また、日常の対話では、入力に要する時間も大きな問題となる。例えば、複数人の対話中では、話し出しに数秒の間があるだけでも、別な話題が立ち上がるのに十分な時間となり、話そうとしたことを話し出せなくなる場合がある。

そこで我々は、ヒトが構音器官を操るのと同じように、手や指などの身体の一部の動きで操作でき、より自由な音声生成されるような発話音声支援機器が必要であると考えている。そして、ユーザ自身がペンや指で平面を押したりなぞったりして、楽器のようにリアルタイムで音声を生成できる音声生成器を提案し^[1] PC上で動作する試作器の開発をしてきた。

本稿では、その音声生成器の試作器の概要を述べた上で、新たに取り組んでいる、子音の付加とそれを制御するための簡易的な方法の実装について述べる。

2 提案している音声生成器の概要

2.1 入力用操作面と母音の生成

母音はヒトの発話で最も基本となる。ヒトは、ホルマント周波数の違い、特に、第1ホルマント周波数(F1)と第2ホルマント周波数(F2)の違いに応じて母音を知覚できることが知られている。^[3] また、そのホルマント周波数は、母音を発声する時の舌の位

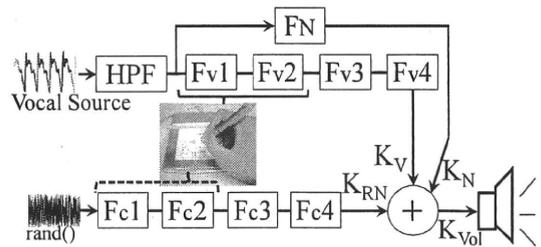


Fig. 1 Block diagram of the synthesizer.

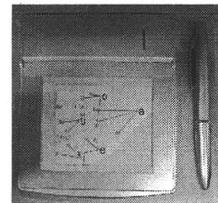


Fig. 2 A input device to control the voice synthesizer. (P-Active XP-3300A)

置に関係している。^[4]

そこで本研究では、使用者が制御するパラメータとして、F1とF2の2つのホルマント周波数を採用した。F1を入力操作面上の横軸に、F2を縦軸に割り当て、入力操作面上をペンや指で指したりなぞったりすると、その点に対応するF1, F2を持つ音声連続的にリアルタイムに出力される。この方式は、構音器官(舌)の動きに相応したものを、ペンの動きによって表現して、音声を生成することを意識したものである。

音声生成処理のブロック図をFig. 1に示す。図中のFv1~Fv4が母音を特徴づけるためのデジタル

Table 1 Formant frequencies of vowels

母音	F1	F2
/a/	760	1200
/i/	370	2340
/u/	360	1450
/e/	500	2140
/o/	510	850

* A real-time speech synthesizer to support speech disabilities by tracing input
- A deliberation of method to control obstruent and nasal consonants -
by YABU, Ken-ichiro, IFUKUBE, Tohru (The University of Tokyo)

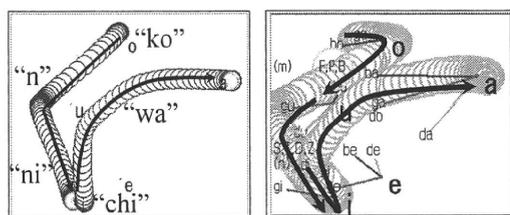


Fig. 3 Movement of the pointer to generate "konichiwa".

共振器である。また、HPFは高周波数域を調整するハイパスフィルタである。各共振器は、Klattらが用いたもの^[5]と同様のものを用いた。母音用の原音波形としては、話者の振幅やピッチの揺らぎを維持するため、筆者の約3秒間のあーという録音音声にLPC逆フィルタ処理したものを用いた。図中の $F_{c1} \sim F_{c4}$ と F_N は、後述の障害子音と鼻子音のための共振器である。

入力デバイスとして、Fig. 2に示す小型のペンタブレット^[6]を用いた。ペンタブレットの座標の横軸には F_1 の200~850 Hz、縦軸には F_2 の600~2500 Hzを割り当て、画面と操作面上には、Table. 1の周波数の位置に対応する場所へ母音の位置を表示させた。また、ペンの筆圧を音量へ割り当て、入力操作面上へペンを置いた瞬間にその点の座標に対応する F_1 , F_2 を持った声連続的に即座に発せられるようにした。ペンを放せば、その瞬間に声が停止する。

以上のような音声生成器を用いて音声の生成を行ったところ、Fig. 3の左図に示すように、ペンで単語の母音を辿るだけでも、ほぼ誰が聞いても「おはよう」「こんにちは」等の簡単な単語を知覚できる程度の音声を生成することができた。^[7] また、無声子音が存在する箇所ではペンを瞬間的に面から放し、100~200 ms程度の無音区間を挿入したり、母音の前に、ある角度へ速度を持たせて面をなぞると、より子音らしく聞こえることが分かった。

2.2 子音のための「導線」

子音を生成するための複雑な処理を導入してなくても、子音を含む簡単な単語を生成できた要因として、子音に存在するホルマント遷移が挙げられる。

そこで、子音に近い音を出せるホルマント遷移を、使用者がペンの軌跡で再現可能にするため、Fig. 4に示すような「導線」を提案した。それぞれの子音に対応した「導線」に沿って、母音の方向へ向けて一定の速度でペンを動かすと、子音のホルマント遷移に近い音声を出力することができる。各導線は成人男性の発話音声の分析と、合成音声の聴取実験から得られたものである。

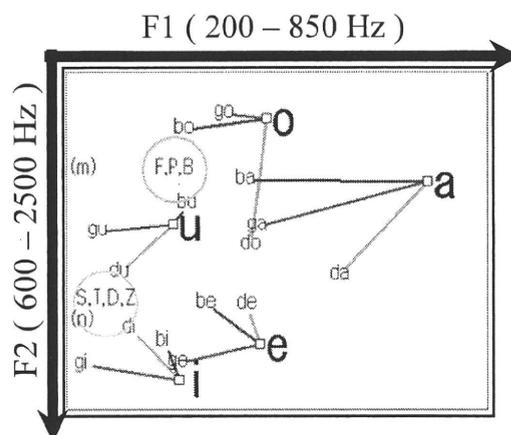


Fig. 4 Guiding lines for each formant transition.

また、全ての子音について表示すると複雑になってしまうため、ホルマント遷移の軌跡が似ている、同じ構音位置の子音では同じ「導線」を共通に使用することとして表示させた。すなわち、/k/と/g/、/s/と/z/と/t/と/d/、/p/と/b/では、同じ導線をたどる。ただし、/h/は構音位置が声門であり、ホルマント遷移がほとんどないため、表示していない。また、前述の場合と同様に語中にある無声子音の場合には、ペンを一瞬だけ操作面から離し、約100~200msの無音区間を子音の前に付けると、子音に近い音声となる。

先に行われた、坂本らによる単語リスト^[8]の中から文脈無く提示された100語による4モーラ単語の生成・聴取実験では、1~2割程度の単語理解度を得ることができた^[9]。しかし、特に無声子音を多く含んだ単語は理解度が低く、課題となっていた。

3 子音生成のための検討

3.1 擬似子音(障害音)生成のための操作方法

そこで、Fig. 1の $F_{c1} \sim F_{c4}$ で示される乱流音生成部を加えた。原音は乱数関数によって生成される雑音とし、母音生成部と同様のフィルタにより簡易的な乱流の音を生成した。そして、上述の「導線」を用いた場合と同じ操作で、擬似子音である乱流音を生成できるようにした。さらに、ペンが操作面から離されてから300msの間は乱流音モードとなり、乱流音モードの間にペンが置かれた場合には、乱流音が生成されるようにした。すなわち、語頭でない無声子音の場合には、一瞬ペンを離しすぐに置くと乱流音が生成され、擬似子音が付加される。語頭で乱流音を生成させたい場合には、一瞬だけ弱くペンを置いて話したあとに、ペンを置くと、乱流音を生成することができる(Fig. 5)。また、この方式では、ペンを離してから置くまでのタイミングにより、乱流音部分の長さ

を調整することができ、破擦音や破裂音に近づけることが可能である。

この方式による4モーラの100語での音声生成・聴取実験では、乱流音なしで約2割程度だったものが、乱流音ありで約3割の了解度となった。新しく加えた乱流音付加による効果が、ある程度あったといえる。了解度が低かった単語を見ると、「ま」や「な」等の鼻音を含む単語や、有声子音を多く含んだ単語が多く見られた。^[10]

3.2 鼻音生成モデルと数値制御による予備実験

そこで、本稿では新たに鼻音生成のために加えた処理について述べる。まず、鼻音の生成部分として、Fig. 1の F_N に示される、共振器を加えた。

3.2.1 パラメータの取得と聴取実験

まず、鼻音音/m/, /n/を生成可能な制御パラメータを得るため、成人男性1名の音声の周波数を分析し、必要な周波数特徴量を求めた。そして、それをFig. 6に示すような、線形的に遷移するようなデータとして、音声生成器へ数値として与え音声生成を行い、正しく聞こえる音を生成できるかを調べた。実験者による音の生成と聴取の繰り返しにより各係数の値とタイミングを定め、共振器は共振周波数250Hzの共振器と、 $Fv4$ と同じ共振器を直列につないだものを用い、Fig. 6のようなデータを各モーラについて得た。その際、 $Fv1 \sim Fv4$ については、各鼻音と同じ構音位置の「導線」に使用したものと同一周波数変化となるようにした。

最後に、得られた制御パラメータによって単モーラ音声を生成し、聴取実験によりその明瞭さを確認した。

聴取実験は、聴取者8名に対して、鼻音音以外のモーラとの混合のランダム提示によって行った。ヘッドホンまたはイヤホンから提示された音声が何のモーラであるかを、PC画面に表示されたテキストボックスへローマ字で記入させた。

3.2.2 結果と考察

実験の結果、/ma/, /mi/, /mu/, /me/, /mo/については平均で63%、/na/, /ni/, /nu/, /ne/, /no/については、平均で53%の正答率を得られた。この結果から、/m/についてはその他の両唇構音の子音(/p/, /b/)、/n/についてはその他の歯茎構音の子音(/s/, /z/, 他)と同様の $F1, F2$ の遷移の特徴に、鼻音用の共振器による音を加えるだけでも、鼻音音を簡易的に生成できることが示唆される。そこで、実際にペンタブレットの動きによって、ペンの動きだけで鼻音音を生成可能とするように、音声生成器へ実装した。

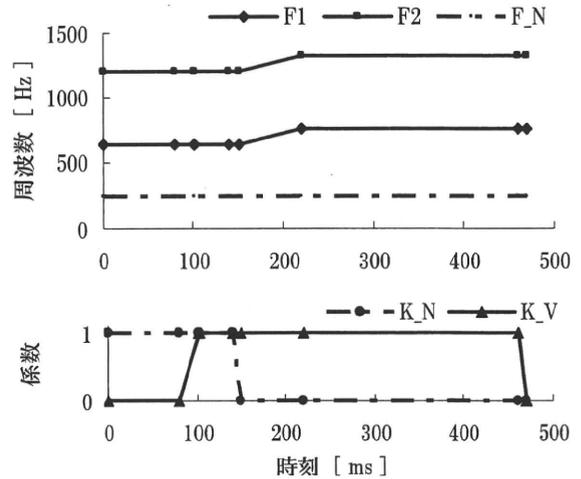


Fig. 6 Resonant frequencies and factors for "na".

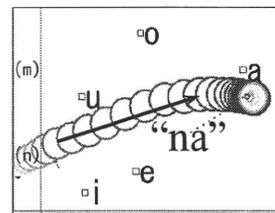


Fig. 7 Movement of the pen to generate "na".

4 音声生成器への実装

一般に、第1ホルムント周波数について着目すると、狭母音は $F1$ が低く、広母音は $F1$ が高い傾向がある。一方で、鼻音音/m/と/n/は、両唇や舌で閉鎖を行って発音する。そこで、/m/, /n/について狭母音の延長上にあるものと捕らえ、Fig. 7に示すように、操作面上の左端($F1$ が極端に低い部分)に鼻音領域を定めた。この領域へペンの座標がくると、鼻音用共振器が機能するように設定した。ここで、/m/と/n/の違いは $F2$ に対応する上下の位置となっている。

Fig. 8に、実際にペンによる「なぞり」で生成された"na"の音声波形とスペクトログラムを示す。生成された音声は、ヒトが発話した"na"の周波数変化と似たものとなっている。同様に、/ma/, /mi/, /mu/, /me/, /mo/と、/na/, /ni/, /nu/, /ne/, /no/も生成することができた。今後、これらの生成音を用いて、ペンにの動きの操作で生成された単語音声を対象として、生成・聴取実験を行い、評価していきたい。

5 まとめ

本研究では、発話障害者支援のために、構音器官の動きをペンや指の動きで代替しているような感覚で

