

推しキャラと旅する対話型AI観光ガイド

使えば使うほど利用者のことを学習し、利用者に
寄り添う推しキャラガイド

#顧客体験価値向上



///技術課題

お客さまとキャラクター対話においてサービス
やマーケティングに有用なデータの抽出／加工
／利用方法が確立されていません。

///研究目標

AI対話による顧客理解とドコモ独自のビックデ
ータを掛け合わせることで新たなマーケ
ティングを用いて、顧客満足度への貢献を行いま
す。

---要素技術

数秒の音声からその人らしい声を生成し、さらに数分の音声で
多様な口調を学習・生成可能な技術。AIとの対話を通じて、音
声・テキストからマルチモーダルな情報を取得してユーザを理
解し、パーソナライズした情報を提供。収集した顧客データは
分析し、新たなサービスへ活用が可能

---適用ビジネス

「観光・メディア・コンテンツ（推し活・メタバース）・データ外販産業分野に置いて、日常生活の中で推してるキャラとの会話を通
して、キャラが利用者の趣味趣向を学習し、利用者にあった観光情報を提供することに適用（未定(参考展示)）」

---市中技術差異点

複数文書のグラフRAGとLLMを組み合わせたパーソナライズグ
ラフRAGにより、対話をパーソナライズ化することで、ユーザ
に興味ある新情報を提供することが可能。これによりLLMの価
値を飛躍的に向上。音声合成技術は、数秒の音声（世界最高水
準）をお手本として生成したい声の声色・話し方を指定でき、
安価なCPU1コアで高速な音声合成が可能