

報道関係各位
プレスリリース



2018年3月19日
株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメント

「AnimeJapan 2018」と同時開催の「ファミリーアニメフェスタ 2018」にて SME と九州電力が共同でブース出展 九州電力開発の音声端末を活用した IoT サービスのデモンストレーションを公開 キャラクター音声に『妖怪ウォッチ』ウイスパーを起用

株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメント（本社：東京都千代田区、代表取締役：水野道訓 以下、SME）は、九州電力株式会社（本社：福岡県福岡市、代表取締役：瓜生道明 以下、九州電力）と、「AnimeJapan 2018」と同時開催する「ファミリーアニメフェスタ 2018」（2018年3月24日、25日、東京ビッグサイト 東7ホール）に共同でブース出展し、今夏から九州電力が事業開始予定の Internet of Things (IoT) サービスのデモンストレーションを行ないます。今回のデモンストレーションのキャラクターとして、株式会社レベルファイブが生み出した大ヒット作品『妖怪ウォッチ』に登場する妖怪執事・ウイスパー（キャラクターボイスには、アニメ作品同様に声優・関智一さんが担当）を起用することとなりました。

本ブースにはモデルルームを設営し、「ウイスパーの新しい仕事」というイベントやデモンストレーションを実施。それらを通して、来場者に新しい生活体験をお届けいたします。

また、九州電力が開始する予定の IoT サービスでは今後、コンテンツのひとつとしてキャラクター音声を予定しており、SME と IMAY（※1）と Aisii（※2）が共同で実施している対話型 AI サービス[PROJECT Samantha]にて開発した対話コンテンツと、「めざましマネージャー アスナ」など、キャラクターボイスのノウハウが豊富なソニー・ミュージックコミュニケーションズ（本社：東京都港区、代表取締役：古川愛一郎）の音声合成技術を活用する予定です。

■ [PROJECT Samantha]について

[PROJECT Samantha]は人格データを AI 化することにより、様々なサービスシステム内で、コミック、アニメ、ノベルズなどに登場するキャラクターたちとの会話コミュニケーションを実現するもの。最新の自然言語理解システム（NLU）と機械学習（NLP）をハイブリッド化した 知識駆動型（Knowledge-Driven）AI エンジン『K-laei』を使用し、数百億パターンの感情、感性等を記憶した大規模知識（GAIA, URANUS）と、言語理解エンジン群（Semantic Substance Sampler）より構築されている。ユーザーの意図を推論したり、対話の状況から動的に感情が変化するなど、利用者との対話から学習・進化していく。

■ 音声合成技術について

ソニーモバイルコミュニケーションズ株式会社、東芝デジタルソリューションズ株式会社との連携により「めざましマネージャー アスナ」「一択彼女 加藤恵」など、キャラクター音声合成を用いた対話サービスを開発してきたソニー・ミュージックコミュニケーションズが、キャラクターの個性を活かした高品質な音声合成をプロデュースする。

※1 IMAY (アイメイ) について

Intelligent Machines Amaze You 株式会社の略称。K-laei のライセンスと高度 RPA の企画・開発を行う。

※2 Aisii について

Aisii 株式会社。Attractive Computer Communication 事業の創出と、それに関連する対話型ロボット（コンテンツ）の企画・開発、および対話ロボットとのコミュニケーション PF の運用を行う。

<PROJECT Samantha>

©Sony Music Entertainment (Japan) Inc.

©Intelligent Machines Amaze You Inc.

©Aisii Inc.

<『妖怪ウォッチ』>

©LEVEL-5/妖怪ウォッチプロジェクト・テレビ東京

【お問い合わせ先】

株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメント 広報・CSR ルーム

<http://www.sme.co.jp/contact-list/>