

報道関係各位
プレスリリース



2019年3月5日
株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメント

SME と emotivE、SMC のサービスを搭載！ 九州電力が展開する IoT サービス“QuUn”にて 『妖怪ウォッチ』Wispaの AI キャラクター音声サービスがスタート！

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、株式会社 emotivE（本社：東京都港区、代表取締役：結束雅雪、以下、emotivE）と共同で実施しているキャラクターAI 事業[PROJECT Samantha]にて開発した対話コンテンツと、株式会社ソニー・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、以下、SMC）が開発した合成音声技術を融合したサービスを、九州電力株式会社（本社：福岡県福岡市、代表取締役：池辺和弘）が展開する Internet of Things (IoT) サービス“QuUn”に搭載し、アニメ『妖怪ウォッチ』に登場する妖怪執事・Wispaの AI キャラクター音声サービスを、3月5日（火）より開始いたします。



IoT サービス“QuUn”

<https://www.quun.life/>

Wispaの AI キャラクター音声にはアニメ作品同様に声優・関智一さんを起用、ユーザーがWispaと対話することにより家電を操作したり、『妖怪ウォッチ』に登場する約 800 体の妖怪を紹介してくれます。

■ [PROJECT Samantha]について

音楽・映像・アニメーションをはじめとする多様なエンタテインメントコンテンツ/IP を保有する SME と、人とコミュニケーションする“認識モデル”AI システムを持つ emotivE による共同事業。『キャラクターAI』ビジネスという新しい市

場を切り拓く活動に取り組んでおり、IPホルダーのコンテンツとの連携から『キャラクターAI』の開発・プロデュース、それらを活用したプロモーション支援まで、AIを活用したビジネスへの一貫したサポートを行う。

■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 SMC 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。

■emotivE について

AI=Attractive Intelligence 「通じ合う魅力的な AI」を、企画から開発・運用までワンストップで提供する技術企業。最先端技術の認識モデル AI “OMOHIKANE”により、AI コミュニケーションの新しい体験と価値を提供する。“OMOHIKANE”は経験・感情・欲求から AI と相手の認識を記憶し出力をするモデルで、金融・流通・広告・エンタメ・モビリティ業界などに採用された実績を持つ。

<PROJECT Samantha>

©Sony Music Entertainment (Japan) Inc.

©emotivE 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/>