

	株式会社エーアイ(4388)
	

吉田 大介 代表取締役

## 企業情報

市場	東証マザーズ
業種	情報・通信
代表取締役	吉田 大介
所在地	東京都文京区西片 1-15-15 KDX 春日ビル 10F
決算月	3月
HP	<a href="https://www.ai-j.jp/company/">https://www.ai-j.jp/company/</a>

## 株式情報

株価	発行済株式数		時価総額	ROE(実)	売買単位
2,258 円	5,146,000 株		11,619 百万円	16.0%	100 株
DPS(予)	配当利回り(予)	EPS(予)	PER(予)	BPS(実)	PBR(実)
8.00	0.4%	40.82 円	55.3 倍	208.84 円	10.8 倍

\*株価は 12/10 終値。発行済株式数、DPS、EPS は 21 年 3 月期第 2 四半期決算短信より。ROE、BPS は前期実績。

## 業績推移

決算期	売上高	営業利益	経常利益	当期純利益	EPS	DPS
2017年3月(実)	451	115	116	76	19.57	0.00
2018年3月(実)	591	146	147	109	24.73	0.00
2019年3月(実)	737	211	202	150	30.84	8.00
2020年3月(実)	819	273	273	172	34.12	7.00
2021年3月(予)	840	280	280	205	40.82	8.00

\*単位: 百万円、円。予想は会社側予想。19年3月期の配当 8.00 円/株には、記念配当 3.00 円/株を含む。

株式会社エーアイの 2021 年 3 月期第 2 四半期決算の概要と通期の見通しなどをご紹介します。

## 目次

### [今回のポイント](#)

#### [1. 会社概要](#)

#### [2. 2021年3月期第2四半期決算概要](#)

#### [3. 2021年3月期業績見通し](#)

#### [4. 今後の注目点](#)

[<参考:コーポレートガバナンスについて>](#)

## 今回のポイント

- 音声合成エンジン及び音声合成に関連するソリューションを提供。自社開発の音声合成エンジン「AITalk®」を用いた製品・サービスを、電話自動応答システム、カーナビ、防災行政無線、スマートフォン、コミュニケーションロボット、車載器、ゲームなど法人向けおよび消費者向けに展開。少ない収録音声で高品質な音声合成を実現しているほか、豊富な話者を提供するなど他社にはない特長・強みを持つ。
- 21年3月期第2四半期の売上高は前年同期比15.7%増の3億60百万円。オリンピック関連案件の発注延期、海外からの観光者減少に伴う多言語案件の減少、展示会の中止等に伴う営業機会の減少等の影響があったが、企業のテレワーク対応、学校のオンライン授業対応等により、eラーニング教材、動画等でのナレーション作成用途での製品需要が増加。また、個人の外出自粛に伴い消費者向け製品の需要が拡大したことで増収。営業利益は同66.5%増の1億5百万円。次世代型音声合成エンジン「AITalk®5」のリリースに伴い、研究開発費が増加したものの、増収効果に加え、展示会の中止、出張の自粛、採用コストの削減等により営業増益で着地した他、経常利益及び四半期純利益についても大幅な増益となっている。
- 21年3月期通期予想に変更は無い。売上高は前期比2.5%増の8億40百万円、営業利益は同2.3%増の2億80百万円の予想。新型コロナウイルスの感染拡大による影響が懸念されるものの、音声合成市場の拡大により増収増益を見込んでいる。配当は前期の7円/株から1円/増配の8円/株の予定。予想配当性向は19.6%。
- 次世代音声合成エンジン「AITalk5.0」の提供が始まっており、具体的な導入事例に関するリリースの他、既存顧客の切り替え状況に注目が集まる。また、下期には初のテレビCM「AITalk®、ご存知ですか？ 篇」の放映も開始されるため、その効果を見極めたいところだ。加えて2021年2月販売開始予定のオリジナルブランドによる個人利用向け音声読み上げソフト「AI VOICE」を皮切りに、直販による市場開拓を会社側は狙っており、広告宣伝費の推移等も注視する必要がある。

## 1. 会社概要

音声合成エンジン及び音声合成に関連するソリューションを提供。自社開発の音声合成エンジン「AITalk®」は、電話自動応答システム、カーナビ、防災行政無線での音声利用のほか、スマートフォン、コミュニケーションロボット、車載器、コールセンターのオペレーター業務の自動化を実現する音声対話システムとして法人向けに提供。また、VOICEROIDをはじめとしたコンシューマー向け製品事業も展開している。

### 【1-1 沿革】

創業者である吉田大介氏(同社代表取締役)が、株式会社国際電気通信基礎技術研究所(※)在籍時、音声合成技術に出会い、世の中に役立つ将来性の高い技術であると直感。当時の技術は、まだ不完全であったが技術の確立と普及および事業化を目的に2003年4月、同社を設立した。

2007年には自社開発の音声合成エンジン「AITalk®」シリーズのライセンス提供を開始した。その後、「AITalk®」をベースとした様々な製品やサービスを開発。「豊富な話者と言語」「少ない収録音声による時間と費用の低減」など他の音声合成エンジンにはない特徴が高く評価され、防災行政無線での採用を皮切りに導入事例が増加し、業容も拡大。

2018年6月、東証マザーズに上場した。

※株式会社国際電気通信基礎技術研究所(ATR)

国際的な産・学・官の連携のもとに情報通信関連分野における先駆的・独創的研究を推進することなどをミッションとして、当時の郵政省、NTT、経済団体連合会、関西経済連合会、大学等による準備会の構想のもと1986年に設立。NTT、KDDIなど111社が株主。

### 【1-2 企業理念・ビジョン】

2019年11月11日、企業ロゴ、企業理念、ビジョンを改定し、新たにミッション、バリュー、行動指針を掲げた。

企業理念	エーアイは音声技術で社会に新しい価値をつくり続けます
ミッション	声がつくれる“便利さ”と声をつくる“楽しさ”を
ビジョン	音声技術で社会の役に立つサービスをつくり続ける
バリュー	音声技術のトップランナーで居続ける  1. 人が幸せになる技術・サービスを提供する 2. お客さまと社員と共に未来をつくっていく 3. 日々、一步一步丁寧に歩いていく

行動指針	<ul style="list-style-type: none"> <li>・新しい技術、新しいスキルを、常に身につけていく人に。</li> <li>・お客さまも社員も自分も。仲間と一緒に自分を育てていく思いやりのある人に。</li> <li>・着実に行動して成長していく向上心のある人に。</li> </ul>
------	---

内外の状況が大きく変化する中で、これからの自社のあるべき姿を新しい企業理念・コーポレートロゴ・行動指針として定めることで、親しみを持ってもらうとともに、今後も社会にとって価値のある企業を目指していく。

### 【1-3 市場環境など】

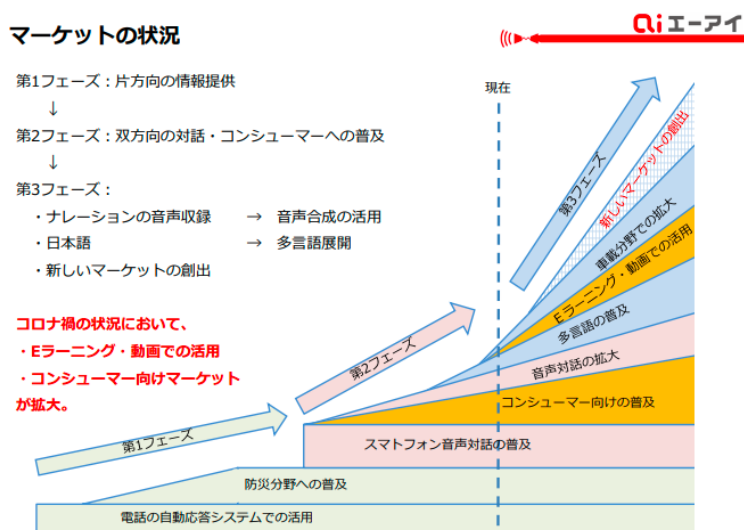
#### (1) 市場環境

音声合成技術開発の歴史は古いが、これまでの利用は、機械的に音声を生成する方式が中心であったため、電話の自動応答システムや防災関連放送、スマートフォン音声対話など、利用フィールドは広がりがつつも、その拡大ペースは決してスピーディーなものではなかった。

ただ、近年、人間の発声による音声を生成する技術の進展やAI(人工知能)の進化も相まって、ナレーションの音声収録から「音声合成の活用」、片方向の情報提供から「双方向対話の実現」、日本語のみから「多言語展開」など機能が一段と向上しており、今後は e ラーニング、モビリティ、ロボット、AI スピーカーなど利用範囲は急速に拡大していくものと見られる。

音声認識・音声合成技術全体の世界市場は、2011年の約470億ドルから、2025年には2,000億ドルまで成長すると民間調査会社の予測もある。(年平均成長率CAGR約10%)

同社では、「第1フェーズ:片方向の情報提供」「第2フェーズ:双方向対話・消費者への普及」を経て、現在は「第3フェーズ」に入っていると考えており、ナレーションの音声合成への代替、多言語展開、新マーケットの創出など、音声合成市場は急成長期に入ったと考えている。なお、今般のいわゆる「コロナ禍」の中で、E ラーニングや動画での需要及び消費者向けのマーケットも急速に拡大している。



(同社資料より)

## (2) 競合他社

エーアイの音声合成エンジン「AITalk®」の主な競合先は、HOYA 株式会社(東証1部、7741、製品名:Voice Text)、東芝デジタルソリューションズ株式会社(未上場、製品名:ToSpeak)など。

エーアイは音声合成に特化して事業を展開しており、研究開発、製品開発、販売、サポートを一貫通貫で提供することにより、ユーザーの要望にも迅速かつ柔軟に対応し、シェアを確保している。

## 【1-4 事業内容】

### (1) 音声合計技術とは?

主な「音声技術」には、音声を認識して文字などに変換する技術である「音声認識」と、テキスト情報を音声に変換する技術である「音声合成」があるが、同社が設立以来、事業を展開しているのは「音声合成」分野である。

音声合成分野における研究開発の歴史は古く1850年頃まで遡る。「音声合成」というと1940年頃の開発された「機械音、ロボットボイス」の印象が強いが、同社が扱っている音声合成方式は「コーパスベース音声合成方式」と呼ばれるもの。

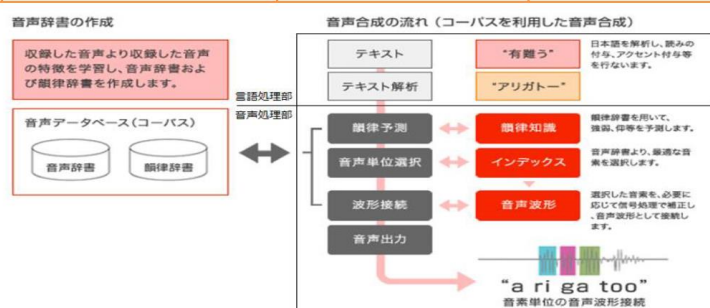
#### (コーパスベース音声合成方式の概要)

従来の「規則合成方式」が機械的に音声を生成するのに対し、「コーパスベース音声合成方式」においては収録した人間の音声から母音・子音単位で接続して音声波形を生成するもので、当然ながら音質は機械音ではなく、人間の発声によるものとなる。

「コーパスベース音声合成」を実現する技術は、「音声辞書を作成する技術」と「テキスト情報から音声を作成する音声合成処理技術」の2つから構成されている。

「音声辞書を作成する技術」	特定の人間の音声を収録し、収録した音声を母音、子音の音素片に分解した上で、音声辞書(音素片の集合体)と韻律辞書(収録音声の韻律情報)を作成する技術。音声合成時に収録した人の音声の再現性を高めるためには、音声辞書を作成する作業の精度が非常に重要となる。
「音声合成処理技術」	<p>テキスト情報を日本語解析し、ヨミ、アクセント情報等を付与する「言語処理部」と、解析した結果に対して、韻律辞書を参照し、韻律情報を予測した結果をもとに、音声辞書より最適な音素片を選択し、再度、音声波形に接続し、音声出力する「音声処理部」に分かれる。</p> <p>それぞれ、日本語解析の精度、韻律予測の精度に加え、音声波形に接続する際の精度が重要。</p> <p>これらの精度が向上することにより、収録した音声の音素片を再接続して音声出力するので、収録した人の音声に極めて近い合成音を作成することができることが大きな特徴である。</p>

	従来の音声合成方式		当社の音声合成方式
合成方式	録音編集方式	規則合成方式	コーパスベース音声合成方式
合成方法	収録した音声をそのまま再生	機械的に音声を生成	収録した音声から母音・子音単位で接続し、音声波形を生成
音質	○	× (ロボットボイス)	○
自由度	×	○	○



(同社資料より)

## (2) 高品質日本語音声合成エンジン「AITalk®」

人間の声で合成する「コーパスベース音声合成技術」をベースに、同社独自に研究開発を行った高品質音声合成エンジンが「AITalk®」である。

より人間らしく自然な音声で自由に音声合成をすることが可能な「AITalk®」の特徴、主な活用シーン、「AITalk®」を用いた製品概要などは以下の通り。

### ①「AITalk®」の特長

#### \* 豊富な話者と言語をラインアップ

現在日本語話者は大人から子供まで男女 18 種類(標準語 16 種類、関西風 2 種類)と、豊富な音声ラインナップを備えており、様々な利用シーンに適した音声を選択することができる。

\* 同社ウェブサイトで「音声合成デモ」を是非お試しください。 <https://www.ai-j.jp/demonstration/>

### 日本語話者 (標準語)



**のぞみ** 感情表現対応 😊 通常 😐 喜 😄 怒 😡 悲 😞  
爽やかで若々しい声の特徴です。ナレーション、電話自動応答、防災無線、エンタメ等、様々な用途で広くお使いいただけます。



**かほ**  
明確性に長けているのが特徴です。電話自動応答 (CTI・IVR) や、動画作成時のナレーションなど、幅広くお使いいただけます。



**あかり**  
明るく元気な声の特徴です。製品案内やプロモーションの用途に最適です。



**れいな** 感情表現対応 😊 通常 😐 喜 😄 怒 😡 悲 😞  
可愛らしく、ふんわりとした優しい声の特徴です。アニメキャラや、アプリや玩具、ゲーム等での利用にぴったりです。



**おさむ**  
汎用性にすぐれた声の特徴です。様々な場面で応用が可能です。



**たいち** 感情表現対応 😊 通常 😐 喜 😄  
若々しく、個性的な声の特徴です。エンターテインメント分野での利用に最適です。



**あんず**  
優しく一生懸命さが伝わる話し方が特徴です。



**こうろう**  
可愛くゆっくりとした話し方が特徴です。



**すみれ**  
大人っぽく艶やかな印象の声です。様々なシーンに応用可能です。



**なな** 感情表現対応 😊 通常 😐 喜 😄 怒 😡 悲 😞  
アニメやゲーム等のキャラクターやエンターテインメントでの利用に最適です。



**ななこ**  
おとなしい声の特徴です。ニュースの読み上げや音声ガイドの用途に適しています。



**せいじ**  
誠実なトーンが特徴です。説得力や注意をうながす場面に適しています。



**ひろし**  
朴訥とした声の特徴です。朗読等に最適です。



**けんた** 感情表現対応 😊 通常 😐 喜 😄 怒 😡 悲 😞  
優しく聡明で謙虚さが感じられる声色の特徴です。



**ちひろ**  
届にかかった愛らしい女の子の声です。



**ゆうと**  
ハキハキとした賢そうな男の子の声です。

### 日本語話者 (関西風)



**みやび**  
ゆったりとした優しい話し方が特徴の女性話者です。



**やまと**  
明朗快活で、若々しい話し方が特徴の男性話者です。

(同社ウェブサイトより)

### \* 感情表現も実現可能

使用するシチュエーションや用途に合わせた喜怒哀楽の感情表現を実現できる。



(同社ウェブサイトより)

### \* 誰の声でも合成データに変換可能

芸能人や声優、自分の声でも短時間の収録で音声合成用データに変換できる。

テキストを入力するだけで簡単にリアルな本人の声で喋らせる事が可能になるため、WEB キャンペーンや、スマートフォンのアプリケーション、ゲーム等様々なコンテンツの展開が可能。

### ②顧客層・主な活用シーン

「コーパスベース音声合成技術」の向上に伴い、以前は、声優、ナレーターに依頼しての録音音声を利用されていた様々なシーンで音声合成エンジンの利用が広がっている。

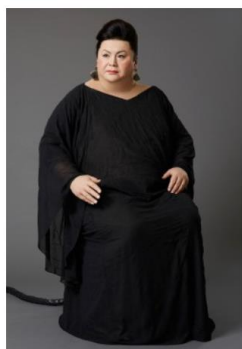
顧客企業は、通信、防災、金融、鉄道・交通、車載、ゲーム、観光、自治体、図書館等幅広い。導入実績は 500 社以上で、毎期 2-3 割のペースで増加しているとのことだ。

特にこの数年、IoT、ロボットの普及、あるいは訪日観光客の増加に伴い、音声認識と意図解釈を組み合わせた対話ソリューション、あるいは、翻訳と多言語音声合成を組み合わせた音声翻訳ソリューションとして利用されるケースが増加している。音声合成の活用方法が、従来の片方向の情報提供から人工知能の一部として双方向の対話へと益々広がっていくと会社側は見ている。

活用シーン	概要
①防災行政無線	防災行政無線や全国瞬時警報システム(J-ALERT)により、住民への放送用音声として、多くの自治体が活用している。
②スマートフォン音声対話	(株)NTT ドコモが提供する「しゃべってキャラ®」、ヤフー(株)が提供する「Yahoo!音声アシスト」など、スマートフォンにおける音声対話アプリの利用が拡大。
③道路交通情報、カーナビゲーション	日本道路交通情報センターの「道路交通情報」やNTTドコモの「ドコモ ドライブネットインフォ」など、リアルタイムでの情報提供が必要となる道路交通情報、あるいは、全国の膨大な地点名を案内するカーナビゲーションにおいて活用されている。
④E ラーニング	ライトワークス「CAREERSHIP®」、東京税関、中外製薬、大鵬薬品などで採用されている。
⑤放送	TBS「いらすとキャスター」、テレビ東京「モーニングサテライト」、BS ジャパン「日経モーニングプラス」等で利用されている。
⑥コミュニケーションロボット	ソフトバンクロボティクス社が提供する「Pepper」、マツコロイド製作委員会が提供する「マツコロイド」等、多くのコミュニケーションロボットにおいて活用されている。
⑦館内放送、駅構内放送	JR京都駅、女満別空港ビルなど、駅、空港、商業施設におけるアナウンスとして利用。

⑧電話自動応答システム	図書館における電話による休館案内、銀行における電話自動応答システム、コールセンターにおける電話による自動案内。テレホンバンキング等、電話自動応答システムとして幅広く活用されている。
⑨ホームページ読上げ	全国自治体、各企業のホームページの情報を音声で提供するツールとして活用されている。
⑩音声ファイル作成	eラーニング教材のナレーション、発券機等の機器におけるガイダンス等で利用する音声ファイルを作成するツールとして活用されている。
⑪ゲーム	(株)セガ・インタラクティブが提供する競馬のアーケードゲーム「StarHorse」シリーズ、バンダイナムコエンターテインメント「クマ・トモ」など、ゲームのナレーション音声等で活用されている。
⑫コンシューマー向けパッケージ製品 (音声読み上げパッケージ)	(株)AHSが販売する「VOICEROID®」シリーズを始め、コンシューマー向けパッケージ製品で、音声ファイル作成用途で活用されている。

### 「マツコロイド」



マツコ・デラックス本人の忠実なアンドロイドを目指し、頭からつま先にいたる全身を型取りし 表情やしぐさ、癖などもリアルに再現している、最新鋭のアンドロイド技術を応用した アンドロイドタレントです。

アンドロイド研究の第一人者である大阪大学の石黒浩教授監修のもと誕生しました。

「マツコロイド」の一部の音声には、エーアイの音声合成エンジン AITalk®が採用されています。

エーアイでは、マツコ・デラックス本人の音声を短時間で収録し、音声合成用のオリジナル音声辞書「AITalk® CustomVoice®」を作成いたしました。これにより、「マツコロイド」はマツコ・デラックス本人の声で様々なテキストを喋らせることが実現可能となりました。

今後は「マツコロイド」がイベント等へ出演する際、マツコ・デラックス本人の音声合成 AITalk®で喋ります。

(同社ウェブサイトより)

### ③主な製品

「AITalk®」を用いて法人向け、個人向けに様々な利用シーンに適した製品・サービスを開発・販売している。

製品名	概要	活用事例
AITalk® 声の職人	パソコンにテキストを入力するだけで、手軽に音声ファイルが作成できる、ナレーション作成ソフト。誰でも簡単に直感的な操作で、高品質なナレーション音声の作成が可能。最新バージョン「AITalk®4」では、感情の調整も可能。	eラーニング教材のナレーション動画マニュアル、観光案内、館内放送など。
AITalk®声プラス	PowerPoint®のスライドに簡単に音声をプラスできる PowerPoint®アドインソフト。高品質な音声を PowerPoint®上で簡単に作成することが可能。	ナレーション付き eラーニングコンテンツを PowerPoint®だけで簡単に作成、社外・社内用のプレゼン資料に音声を添付など。
AITalk® SDK	人間らしく自然な音声で自由に音声合成をすることができ、ライブラリで提供する音声合成 SDK(ソフトウェア開発キット)。最新バージョン「AITalk®4 SDK」では、感情の調整も可能。	パッケージソフトへの組み込み/ 電話自動応答の音声/機器への組み込み/WEB キャンペーン・WEB サービス
AITalk® Server	電話自動応答やインターネットサービスなど、ネットワークを利用し、マルチタスクで合成処理を行う場合に最適なエンジン。	電話自動応答の音声/ WEB キャンペーン・WEB サービス



AITalk® Custom Voice®	芸能人や声優、自分の声等を収録し、音声合成用のオリジナル日本語音声辞書を作成するサービス。テキストを入力するだけで簡単にリアルな本人の声で喋らせる事が可能。	WEB キャンペーンや、スマートフォンのアプリケーション、ゲーム等様々なコンテンツの展開が可能。
かんたん！AITalk®	文字を入力するだけで、簡単に高品質なナレーションが作成できる個人ユーザー向けパッケージソフト	ビデオや動画のナレーションとして自分の声を、学習用の音声教材として電車や車の中でリスニングするための聴覚教材を自作する。
AITalk® あなたの声	自分の声などを、音声合成技術で再現。パソコンさえあれば、いつでも、どこでも、様々な言葉を喋らせる事ができるパッケージソフトで、Custom Voice®をセットにした製品。	生前の本人の声で、葬儀のエンディングメッセージを読み上げることができる、講演会や発表会で自分が喋らずに、自分の声で講演が可能。

### (3)次世代音声合成エンジン「AITalk®5」

「DNN(ディープニューラルネットワーク)」を活用した音声合成エンジンで感情表現を実現する次世代音声合成エンジン「AITalk®5」を2020年5月にリリースした。

#### (開発の背景)

現行の「コーパスベース音声合成方式」による同社製品「AITalk®4」は、対話型の音声合成に必要な、喜び・怒り・悲しみ等の感情音声辞書を個別に作成する必要があり、コストが大きく発生してしまう点や、合成の際に感情が不連続に変化し、なめらかではないという課題がある。

このため同社では、感情変換フィルタをDNNから予測し、平静素片から感情素片を生成することで、平静時から感情が滑らかに変化する音声合成方式の実現に向け、2017年7月から2018年12月の18か月間を対象とした「新製品・新技術開発助成金事業」に取り組んできたが、製品化に成功した。この仕組みについては特許出願中である。

#### (次世代音声合成エンジン「AITalk®5」の概要)

##### (1)特徴

①活用シーンに合わせて、従来型の「コーパスベース音声合成方式」と「DNN 音声合成方式」を選択することができる。

①深層学習を活用することで音質が向上し、さらなる人間的で自然な高品質音声合成を実現する。また、従来の「AITalk®4」にあった不連続で急な感情変化を解消し、喜び・悲しみ・怒りの感情がなめらかに遷移する感情豊かな音声合成を実現する。

②従来の「AITalk®4」では、喜び・怒り・悲しみの感情音声辞書を作成する際、それぞれの感情をもつ音声収録と音声辞書作成を行う必要があった。これに対し次世代音声合成エンジン「AITalk®5」では、深層学習を活用することで、従来よりも少量の収録音声から新たに音声辞書を作ることが可能。このため収録時間と音声辞書作成時間の短縮により音声辞書作成コストを削減し、より安価に音声合成エンジンを提供することが可能となる。

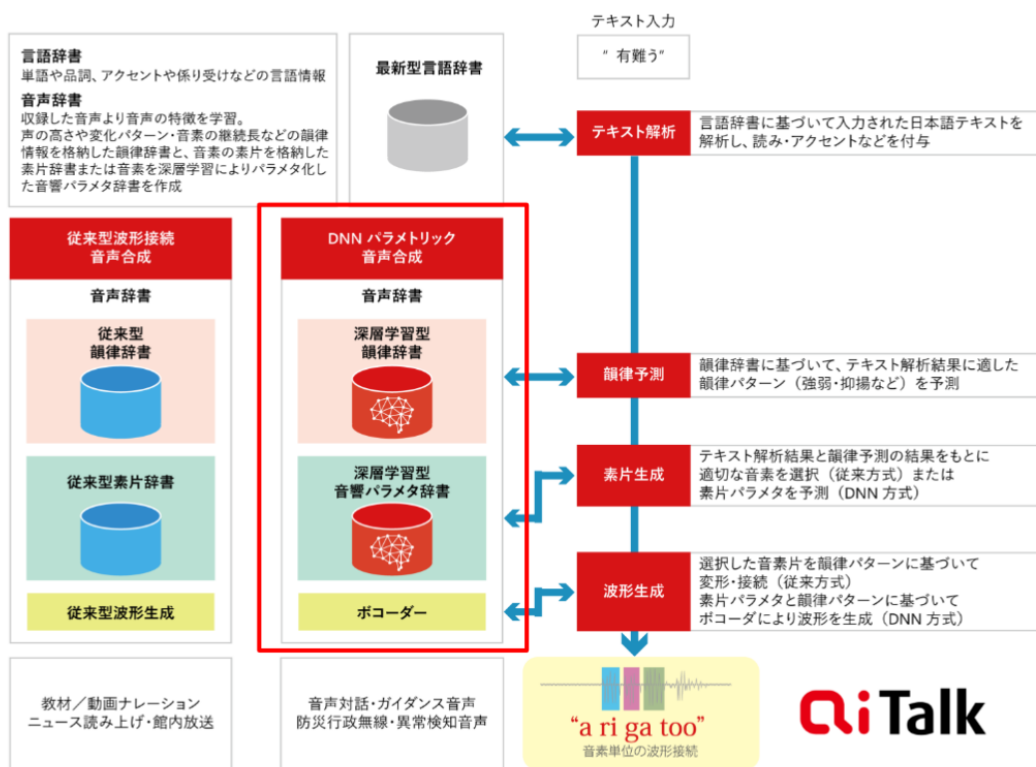
##### (2)製品ラインアップ

AITalk®5 SDK 開発キット／ライブラリ  
 AITalk®5 Custom Voice® オリジナル音声辞書作成サービス  
 AITalk®5 Editor ナレーション・ガイダンス音声作成ソフト  
 AITalk®5 Server サーバー設置型音声合成  
 AITalk®5 WebAPI クラウド音声合成サービス  
 など

2020年5月より、「AITalk®5 声の職人® パッケージ版」及び「AITalk®5 SDK」の提供を開始。

同年11月には音声合成API「AITalk®5 WebAPI」をAITalk®5にバージョンアップし、「AITalk®5 WebAPI」として新規提供を開始した。

「AITalk®5 WebAPI」は、クラウド音声合成「AICloud®」シリーズの、WEBサービスなどから、高品質音声合成エンジンAITalk®をSaaS型で利用できるサービス。ユーザーは自社で音声合成用のサーバー構築や運用をする必要がないため、WEBサービスやスマートフォンアプリ、キャンペーン他、様々なサービスで手軽に音声合成を利用したサービスを開始することができる。



(同社資料より)

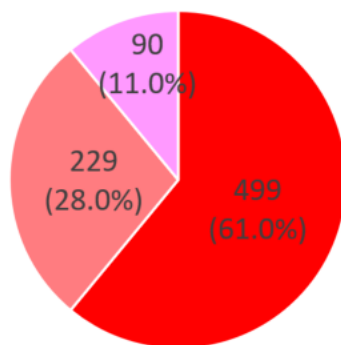
#### (4) ビジネスモデル・商流

製品及びサービスを「法人向け製品」「法人向けサービス」「消費者向け製品」の3区分に分類している。法人向けについては、顧客の特性に応じて、最適な製品またはクラウドサービスを提供している。

販売方法については、法人向けにおいては、プロモーションを通じた問合せ（SEO対策、メルマガ、ニュースリリースなど）に対応する「インサイドセールス」、営業スタッフによる新規顧客開拓・既存顧客リピーター案件の獲得を行う「フィールドセールス」のほか、パッケージ商品については販売パートナーを通じた販売を行っている。

消費者向けにおいては、直販ではなく販売店に販売を委託しており、毎月、もしくは四半期単位で販売実績に応じたロイヤリティを受領している。

分類別売上構成



■ 法人向け製品 ■ 法人向けサービス ■ コンシューマー向け製品

\* 20/3期。単位：百万円

### ①法人向け製品

パッケージ販売、ライセンス提供、受託開発の3形態をとっている。

#### ◎パッケージ販売

パソコンにテキストを入力するだけで、手軽に音声ファイルが作成できるパッケージソフトを販売している。簡単に直感的な操作で、高品質なナレーション音声を作成することができる。

主要製品・サービス	ビジネスモデル	料金例
AITalk® 声の職人® AITalk® 声プラス	フロー型(売り切り)	5年ライセンス 80万円

#### ◎ライセンス提供

同社の主たるビジネスモデル。顧客と使用許諾契約書を締結し、音声合成エンジン利用の対価として許諾料を受領する。

許諾料は、初期の基本ライセンス料に加え、利用用途に応じた月額使用料、販売実績に応じたロイヤリティ等を個別に設定している。顧客の用途に応じて、最適な音声合成エンジンを提供している。

主要製品・サービス	ビジネスモデル	料金例
AITalk® SDK AITalk® Server micro AITalk®	ストック型	基本ライセンス料 + ロイヤリティ(個別設定)

#### ◎受託開発

顧客独自のオリジナル音声辞書を受託開発で作成している。

主要製品・サービス	ビジネスモデル	料金例
AITalk® Custom Voice®	フロー型	プランによって 40~500万円

### ②法人向けサービス

#### ◎クラウドサービス

クラウド環境を活用した音声合成サービスの展開を進めており、ユーザーはインターネットを経由して音声合成を利用したサービスを利用できる。

主要製品・サービス	ビジネスモデル	料金例
AITalk® WebAPI AITalk® Web 読み職人® AITalk® 声の職人® クラウド版	ストック型	5,000 円/月より

### ◎サポートサービス

法人向け製品をライセンス提供している顧客に対して、継続的に技術的なサポートサービスを提供している。

主要製品・サービス	ビジネスモデル	料金例
技術サポート	ストック型	年間契約

### ③コンシューマー向け製品

音声ファイルを簡単に作成できるパッケージを販売している。

主要製品・サービス	ビジネスモデル	料金例
かんたん！AITalk® AITalk® あなたの声® VOICEROID®シリーズ 琴葉 茜®・葵®	フロー型	販売は外部へ委託。 販売実績に応じてロイヤリティを設定。

### (4)研究開発体制

2021 年 3 月期第 2 四半期時点の研究開発人員は 11 名、研究開発費総額は前年同期比で約 17%増の 62 百万円。「言語処理」「音声処理」「エンジン開発」の 3 グループでそれぞれ音声合成向け日本語処理技術の向上、新しい高品質な音声合成エンジンの開発、研究開発された言語・音声の新規アルゴリズムの早期実用化に取り組んでいる。

#### 【1-5 特長と強み、競争優位性】

高品質音声合成エンジン「AITalk®」を開発し、製品・サービスを提供する同社の特長・強み、競争優位性は以下の通り。

#### ①少ない収録音声

「コーパスベース音声合成技術」において、合成品質を向上するための一般的なアプローチは、音声収録数を増やすこと。一方で、音声収録数が増加すると収録時間が長時間に及び、また、音声辞書のサイズが大きくなるので、音声辞書作成コストも増加するというデメリットがある。

同社では、少ない収録音声での高品質な音声合成を目指して、研究開発を進めており、一般的には、数 10 時間(数千～1 万文章程度の収録)の収録時間が必要なところ、2 時間～6 時間程度(200～600 文章程度の収録)の収録時間による音声辞書作成を実現した。

#### ②豊富な話者の提供

少ない収録音声による音声辞書作成を実現した結果、様々な音声辞書を提供する事が可能となり、現在、女性 8 話者、男性 6 話者、男の子 2 名、女の子 2 名の合計 18 話者を提供している(※関西風話者を含む)。

#### ③多数の導入・販売実績

従来は音声辞書の作成に数千万円のコストがかかっていたが、少ない収録音声による作成を実現した結果、50 万～500 万円程度で作成することが可能となった。その結果、特定の声優、ナレーター、キャラクター等、ユーザーが希望する音声辞書を安価に作成することができるようになり、音声合成エンジンの利用範囲が大幅に広がった。

これまで 300 以上の Custom Voice を作成している。

このほか、同社製品導入実績 1,200 社、防災行政無線での導入自治体数 648、法人向けパッケージソフト累積販売数 1,300 ライセンス、コンシューマー向けパッケージソフト累積販売数 6 万ライセンス以上など、同社技術は極めて高く評価されている。

#### ④研究開発から製品開発、販売、サポートまで一気通貫での提供体制

音声合成エンジンを提供している競合他社のほとんどは大手メーカーで、研究開発と製品開発あるいは販売が分離されている。同社では、研究開発から製品開発、販売、サポートまでほとんど全てを自社内で対応しており、柔軟かつ迅速な対応を行える体制となっている。外国語の音声合成エンジンについては、海外メーカーと提携し、展開している

#### 【1-6 ESG への取り組み】

2021年3月期第2四半期は、以下のような取り組みを行った。

E・S・G	テーマ	概要
S:社会	① 女性活躍の推進	・社員 43 名中、女性が 21 名 (48.8%) ・管理職 12 名中、女性が 4 名 (33.3%)
	② 子育て支援の推進	・育児休業制度の活用 3 名
	③ 働き方改革の推進	・残業の少ない職場環境: 上期月平均残業時間 9.99h(前期 10.17h) ・休暇を取りやすい職場環境: 上期最大で 10 日取得
G:ガバナンス	① 株主・投資家との対話	・機関投資家向け説明会の開催 1 回 ・証券会社主催のスマールミーティング 1 回 ・機関投資家との1on1ミーティング 29 回

## 2. 2021年3月期第2四半期決算概要

### (1)業績概要

	20/3期	上期	構成比	21/3期	上期	構成比	前年同期比	上期期初計画比
売上高		311	100.0%		360	100.0%	+15.7%	+5.9%
売上総利益		248	79.7%		311	86.4%	+25.4%	-41.6%
販管費		185	59.5%		205	56.9%	+10.8%	+21.5%
営業利益		63	20.3%		105	29.2%	+66.5%	+128.3%
経常利益		63	20.3%		105	29.2%	+66.5%	+128.3%
四半期純利益		49	15.8%		77	21.4%	+58.1%	+120.0%

\* 単位: 百万円

### 2 桁の増収増益。修正した上期計画も上回る。

売上高は前年同期比 15.7%増の 3 億 60 百万円。オリンピック関連案件の発注延期、海外からの観光者減少に伴う多言語案件の減少、展示会の中止等に伴う営業機会の減少等の影響があったが、企業のテレワーク対応、学校のオンライン授業対応等により、eラーニング教材、動画等でのナレーション作成用途での製品需要が増加。また、個人の外出自粛に伴いコンシューマー向け製品の需要が拡大したことで増収。

営業利益は同 66.5%増の 1 億 5 百万円。次世代型音声合成エンジン「AITalk®5」のリリースに伴い、研究開発費が増加したものの、増収効果に加え、展示会の中止、出張の自粛、採用コストの削減等により営業増益で着地した他、経常利益及び四半期純利益についても大幅な増益となっている。

なお、8月12日付けで2021年3月期上期計画を上方修正しているが、売上、各利益ともに修正計画を上回った。

**(2)分野別売上**

	20/3期 上期	構成比	21/3期 上期	構成比	前年同期比
法人向け製品	155	50.0%	188	52.4%	+21.3%
法人向けサービス	111	36.0%	111	31.0%	-0.4%
コンシューマー向け製品	43	14.0%	59	16.6%	+36.7%
合計	311	100.0%	360	100.0%	+15.7%

\* 単位: 百万円。

**(法人向け製品)**

新型コロナウイルスの感染が拡大する中、企業のテレワーク、学校のオンライン授業対応等により、eラーニング教材、動画等のナレーション作成用途での需要が増加し、パッケージ製品(声の職人、声プラス)の販売が堅調に推移。

**(コンシューマー向け製品)**

外出自粛に伴い、コンシューマー向け製品の需要が拡大。

**(3)財務状態とキャッシュ・フロー(CF)****◎主要BS**

	20年3月末	20年9月末		20年3月末	20年9月末
流動資産	1,137	1,128	流動負債	138	75
現預金	964	1,031	仕入債務	13	2
売上債権	159	84	未払金	55	24
固定資産	51	41	固定負債	2	2
有形固定資産	16	16	負債合計	141	78
無形固定資産	8	6	純資産	1,047	1,092
投資その他の資産	26	19	利益剰余金	894	936
資産合計	1,189	1,170	負債純資産合計	1,189	1,170
			自己資本比率	88.1%	93.3%

\* 単位: 百万円。

自己資本比率は前期末から5.2ポイント上昇し93.3%。

**◎キャッシュ・フロー**

	20/3期 上期	21/3期 上期	増減
営業CF	50	103	+53
投資CF	-6	-2	+4
フリーCF	44	101	+57
財務CF	-30	-33	-3
現金同等物残高	983	1,031	+48

\* 単位: 百万円。

2021年3月期第2四半期は前年同期と比較して、有形固定資産の取得による支出が少なく、投資CFは縮小。営業CFの拡大もあり、フリーCFのプラス幅は大幅に拡大。キャッシュポジションは順調に積みあがる形に。

### 3. 2021年3月期業績見通し

#### (1)業績見通し

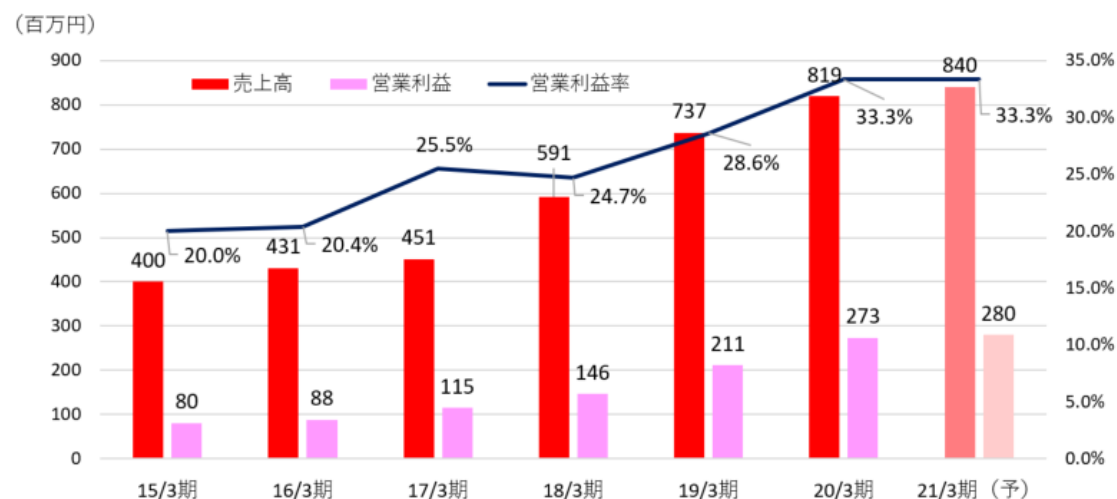
	20/3月期	構成比	21/3月期(予)	構成比	前期比	進捗率
売上高	819	100.0%	840	100.0%	+2.5%	42.9%
営業利益	273	33.4%	280	33.3%	+2.3%	37.7%
経常利益	273	33.4%	280	33.3%	+2.5%	37.7%
当期純利益	172	21.1%	205	24.4%	+18.8%	37.9%

\* 単位: 百万円。予想は会社側発表

#### 業績予想に変更無し。増収増益。

2021年3月期の上期計画は上方修正したものの、通期計画については現段階では期初予想を据え置いている。なお、売上高は前期比2.5%増の8億40百万円、営業利益は同2.3%増の2億80百万円の予想。新型コロナウイルスの感染拡大による影響が懸念されるものの、音声合成市場の拡大により増収増益を見込んでいる。

配当は前期の7円/株から1円/増配の8円/株の予定。予想配当性向は19.6%。



#### (2)分野別売上

	20/3月期	構成比	21/3月期(予)	構成比	前期比
法人向け製品	499	61.0%	490	58.3%	-1.9%
法人向けサービス	229	28.0%	230	27.4%	+0.2%
コンシューマー向け製品	90	11.0%	120	14.3%	+32.8%
合計	819	100.0%	840	100.0%	+2.5%

\* 単位: 百万円。

#### (法人向け製品)

企業のテレワーク対応、学校のオンライン授業対応等により、eラーニング教材、動画等でのナレーション作成用途での需要が増加し、パッケージ製品(声の職人、声プラス)の販売が堅調に推移。一方で、新型コロナウイルスの感染拡大により、音声収録が伴う Custom Voice 関連、東京オリンピック関連等の受託案件が減少。これらプラス要因、マイナス要因を考慮し、前期比1.9%減の4億90百万円を見込む。

### (法人向けサービス)

NTTドコモ社の「my daiz」サービスの寄与に加え、「AITalk® WebAPI」「AITalk® 声の職人 クラウド版」については、前期と同水準となる2億30百万円を見込む。

### (コンシューマー向け製品)

外出自粛に伴い、コンシューマー向け製品の需要が拡大し、前期比32.8%増の1億20百万円を見込む。

## (3) 主な取り組み

### ① 次世代音声合成エンジン「AITalk5.0」の製品化

深層学習(DNN:ディープニューラルネットワーク)を活用した音声合成エンジンの製品化を実現し、2020年5月7日より「AITalk®5 声の職人® パッケージ版」及び「AITalk®5 SDK」の提供を開始。同年11月には音声合成API「AITalk®5 WebAPI」をAITalk®5にバージョンアップし、「AITalk®5 WebAPI」として新規提供を開始した。

深層学習を活用することで音質が向上し、さらなる人間的で自然な高品質音声合成を実現するほか、収録時間と音声辞書作成時間の短縮により音声辞書作成コストを削減し、より安価に音声合成エンジンを提供することが可能となる。

### ② 働き方改革の推進

同社ではこれまでも社員にとって働きやすい環境作りに取り組んできたが、今期も「フレックスタイム制の導入」「テレワークの導入」「人事評価制度の見直し」など、働き方改革を一段と推進する。

### ③ Cerence 社との協業加速

米国 Cerence (以下、セレンス社)との協業(車載分野)を加速する方針を従来から示している。なお、セレンス社はAI、自然言語理解、声紋認証、ジェスチャーと視線検知、拡張現実(AR)等に関する専門知識を有し、世界の大手自動車メーカーとイノベーション・パートナーとして提携し、独自のソリューションを提供しており、コネクテッドカー、自動運転、電気自動車などにおける事業展開を進めている企業。

実際に2020年6月1日より「AITalk®」が組み込まれた高品質の音声出力を可能にする次世代の音声合成テクノロジーである「Cerence TTS」が提供開始されたと発表しており、順調に進捗していることが窺える。

### ④ 次々世代エンジンの研究開発

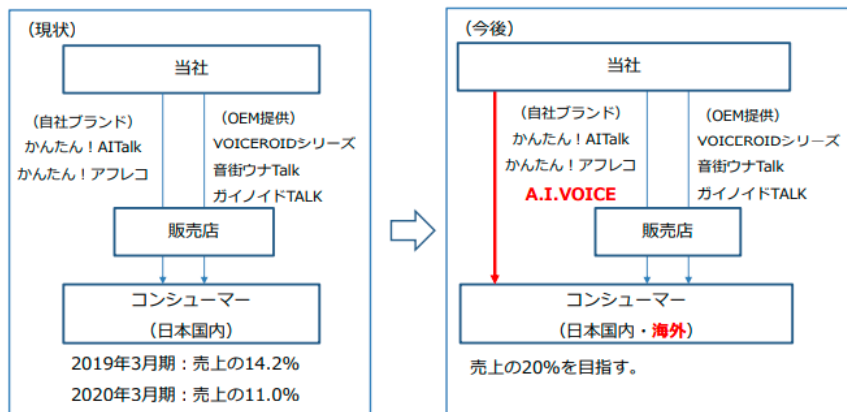
WaveNet(音声波形を生成するためのディープニューラルネットワークの一つ)などの最先端の深層学習ベースの音声合成技術の研究開発を名古屋大学戸田教授と推進(2018年4月~2021年3月(予定))。研究成果については、特許出願を行った後、順次学会発表、社外発表等を行い、2021年4月以降に製品化を進めていく予定としている。

### ⑤ コンシューマー市場の開拓

個人向けオリジナルブランド「AI.VOICE™(エーアイボイス)」第一弾として、「琴葉 茜・葵(コトノハ アカネ・アオイ)」「伊織 弓鶴(イオリ ユヅル)」を製品化し、2021年2月より日本語音声合成パッケージを販売開始することを皮切りに、直販による市場開拓を進める。2021年12月には歌声合成パッケージ、外国語(英・中)音声合成パッケージの販売も開始する。



## コンシューマー市場の開拓



2021年2月 販売開始 (予定)

・日本語音声合成パッケージ

2021年12月 販売開始 (予定)

・歌声合成パッケージ

・外国語 (英・中) 音声合成パッケージ 28

Copyright 2020 AI, Inc. All Rights Reserved.

(同社資料より)

## 4. 今後の注目点

次世代音声合成エンジン「AITalk5.0」の提供が始まっており、具体的な導入事例に関するリリースの他、既存顧客の切り替え状況に注目が集まる。また、下期には初のテレビCM「AITalk®、ご存知ですか？篇」の放映も開始されるため、その効果を見極めたいところだ。加えて2021年2月販売開始予定のオリジナルブランドによる個人利用向け音声読み上げソフト「A.I.VOICE」を皮切りに、直販による市場開拓を会社側は狙っており、広告宣伝費の推移等も注視する必要がある。

## <参考:コーポレートガバナンスについて>

### ◎組織形態、取締役の構成

組織形態	監査等委員会設置会社
取締役	5名、うち社外3名

### ◎コーポレートガバナンス報告書

最終更新日:2020年6月24日

#### <基本的な考え方>

当社は、企業が安定した成長・発展を遂げていくためには、経営の効率化と健全性を高めるとともに、公正で透明性の高い経営体制を構築していくことが不可欠であるとの観点から、コーポレートガバナンスの徹底を最重要課題と位置付けております。

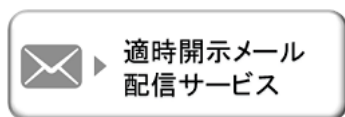
#### <実施しない主な原則とその理由>

当社は、コーポレートガバナンス・コードの基本原則を全て実施しております。

本レポートは情報提供を目的としたものであり、投資勧誘を意図するものではありません。また、本レポートに記載されている情報及び見解は当社が公表されたデータに基づいて作成したものです。本レポートに掲載された情報は、当社が信頼できると判断した情報源から入手したのですが、その正確性・完全性を全面的に保証するものではありません。当該情報や見解の正確性、完全性もしくは妥当性についても保証するものではなく、また責任を負うものではありません。本レポートに関する一切の権利は(株)インベストメントブリッジにあり、本レポートの内容等につきましては今後予告無く変更される場合があります。投資にあたっての決定は、ご自身の判断でなされますようお願い申し上げます。

Copyright(C) 2020 Investment Bridge Co., Ltd. All Rights Reserved.

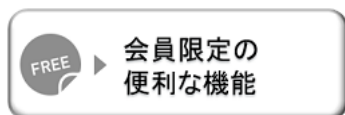
ブリッジレポート(エーアイ:4388)のバックナンバー及びブリッジサロン(IRセミナー)の内容は、[www.bridge-salon.jp/](http://www.bridge-salon.jp/)でご覧になれます。



適時開示メール  
配信サービス

同社の適時開示情報の他、レポート発行時にメールでお知らせいたします。

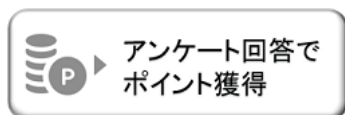
[>> ご登録はこちらから](#)



会員限定の  
便利な機能

ブリッジレポートが掲載されているブリッジサロンに会員登録頂くと、株式投資に役立つ様々な便利機能をご利用いただけます。

[>> 詳細はこちらから](#)



アンケート回答で  
ポイント獲得

Web上でブリッジレポートのアンケートに回答頂くと、各種商品に交換可能なポイントがレポート毎に獲得できます。

[>> 詳細はこちらから](#)