

# 事業計画及び成長可能性に関する事項

2024年6月 証券コード：4388

声を便利に、声を楽しく。

**Qi** エーアイ

# 目次

---

1. 会社概要
2. ビジネスモデル
3. 市場環境
4. 競争力の源泉
5. 事業計画
6. リスク情報

# 1. 会社概要

# 会社概要

会社名	株式会社エーアイ (AI, Inc.)
設立	2003年4月1日
資本金	100,000,000円 (資本準備金 121,280,000円)
本社所在地	東京都文京区西片一丁目15番15号
代表者	代表取締役社長 廣飯 伸一
決算期	3月
事業内容	音声合成エンジン及び関連するソリューションの提供

## 主要取引先

株式会社NTTドコモ	LINEヤフー株式会社
ソフトバンクロボティクス株式会社	Cerence Inc.
トヨタ自動車株式会社	日本無線株式会社
株式会社富士通ゼネラル	沖電気工業株式会社
パナソニックシステムソリューションズジャパン株式会社	株式会社ライトワークス

## 主要株主

廣飯 伸一	吉田 大介
合同会社吉田事務所	株式会社ソルクシーズ
吉田 大志	株式会社国際電気通信基礎技術研究所

# 沿革

当時、まだ世の中に普及していない技術だった音声合成に着目し、  
音声技術のパイオニアとして、  
音声技術のトップランナーとして、  
挑戦し続けてきました。



# 合併新会社のコーポレートロゴ・MMV

MISSION ——— 声とともに便利で楽しい未来を創造する。

VISION ——— 先進技術で社会の役に立つサービスを追求し続ける。

VALUE ——— A Accelerate 加速する  
音声関連技術を保有する研究開発企業のトップランナーとして、  
お客様のビジネス発展を加速させる。

I Interact 対話する  
密なコミュニケーションで信頼をはぐくみ、  
お客さまと社員を相互に幸せにする企業価値を実現する。

+ Trek 追求する  
社会に革新をもたらすべく大胆に挑戦し、  
市場に求められる新たな価値を探索し続ける。



## QiTalk は声のDXを実現する



### 収録・修正コスト削減

担当者がテキストを入力するだけで、必要ときに必要なだけ、音声ファイルを簡単に作成。

プロに収録を依頼する費用や、追加収録・修正の手間もなくなります。



### 「声」の属人化解消

電話対応や放送業務など、定型化された業務や、特定の担当者の声に依存していた作業も、音声合成に置き換えることで、業務の効率化・属人化の解消が可能。



### 「音」のバリアフリー

システムやセンシング技術と連携し、「いつ・どこで・何が発生したのか」といった情報を音声で通知することや、音声案内機能の搭載により、あらゆる人へ情報をスムーズへお届け。

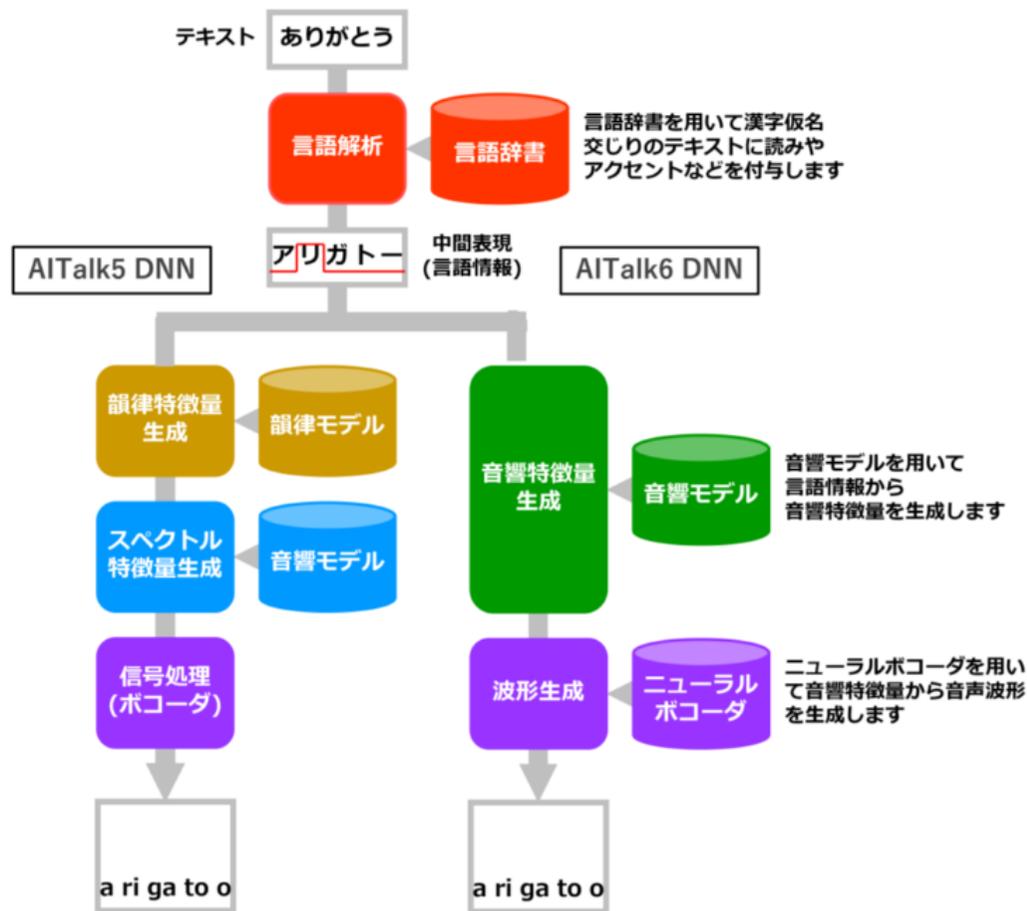
# 音声合成エンジン「AITalk®」とは

従来の「コーパスベース音声合成方式」と、最新の深層学習技術を活用した「DNN音声合成方式」を、利用シーンに合わせて選択することで、さらなる人間らしさ・豊かな音声を追求した高品質音声合成エンジンです。

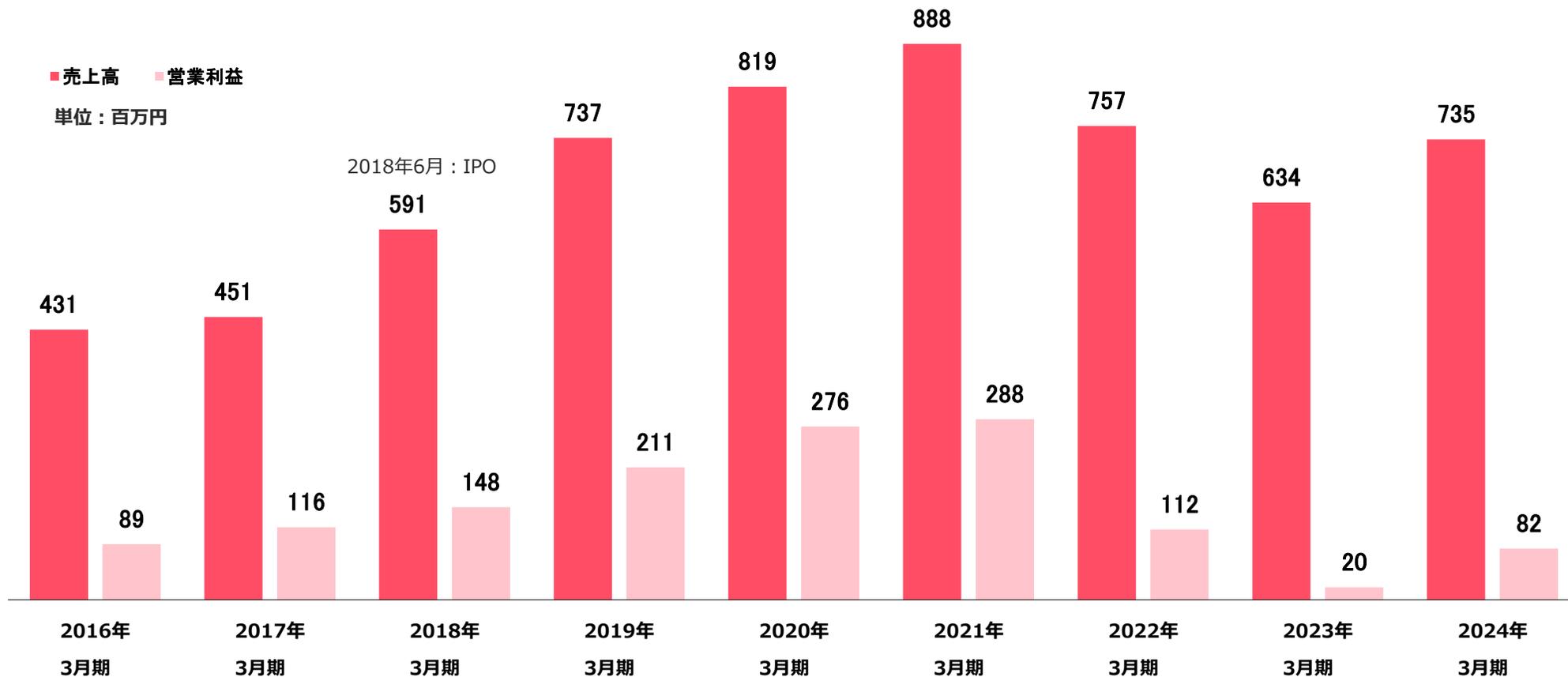
2023年10月12日に進化した新世代DNN音声合成エンジン「AITalk®6」を発表しました。

信号処理による音声生成法（ボコーダ）をニューラルネットワークによる音声生成法（ニューラルボコーダ）に

変更する事により、さらなる人間らしさ・豊かな音声を追求した高品質音声合成エンジンです。



# 業績の推移



## 2. ビジネスモデル

# 事業の売上構成

売上構成は法人向けとコンシューマー向けで大別され、主たる売上は法人向け事業となる。

売上比率23.3%

コンシューマー向け事業

売上比率76.7%

法人向け事業

2024年3月  
売上高

734百万円

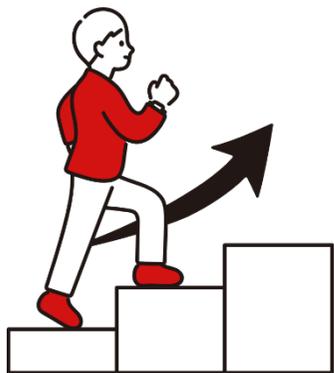
前期比+15.9%UP

売上比率45.9%

法人向け製品

売上比率30.8%

法人向けサービス

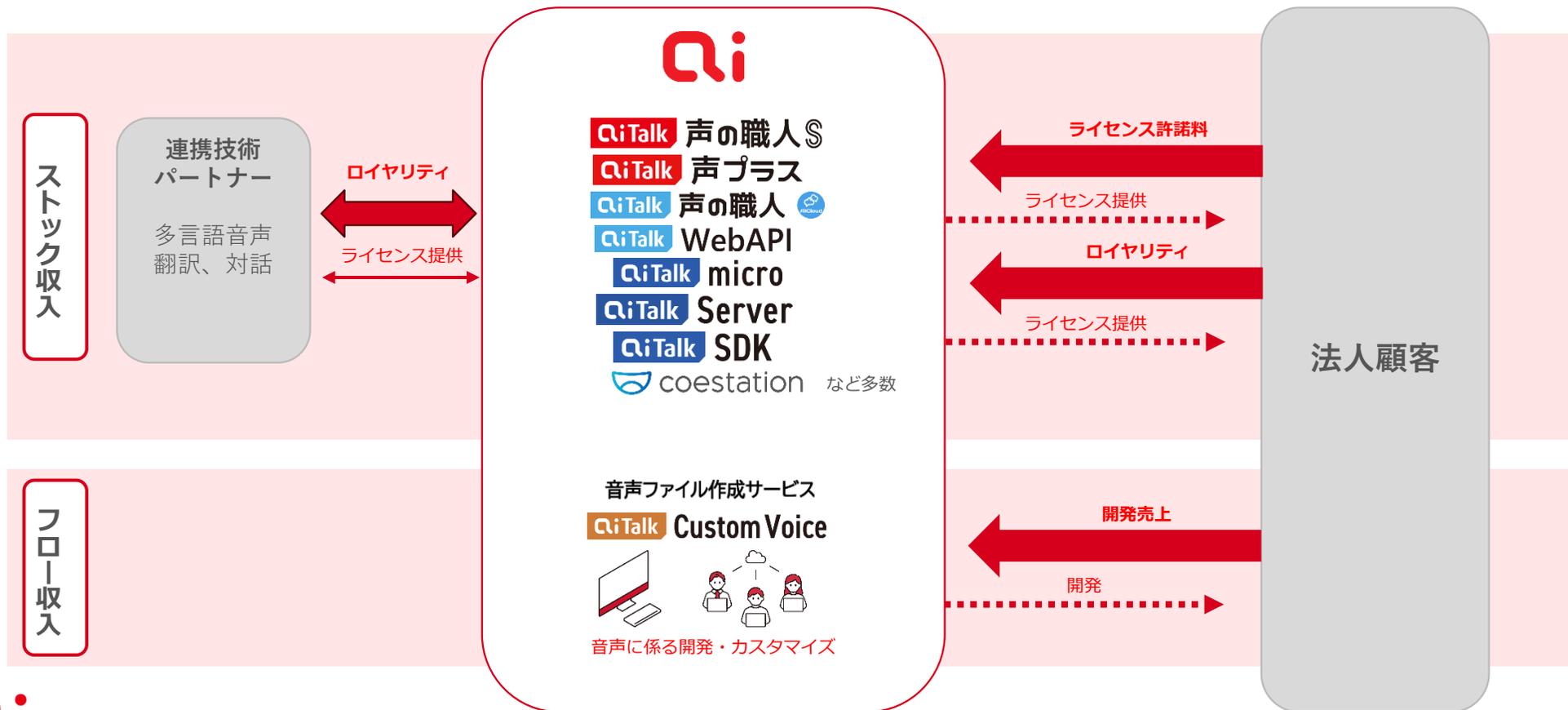


# 事業内容

区分	製品・サービス
法人向け製品	<ul style="list-style-type: none"><li>• AITalk® 声の職人®</li><li>• AITalk® 声プラス®</li><li>• AITalk International®</li><li>• AITalk® SDK</li><li>• AITalk® Server</li><li>• AITalk® micro</li><li>• AITalk® Custom Voice®</li><li>• 音声ファイル作成サービス</li></ul>
法人向けサービス	<ul style="list-style-type: none"><li>• AITalk® 声の職人® クラウド版</li><li>• AITalk® WebAPI</li><li>• AITalk® Web読み職人®</li><li>• A.I.VOICE Biz®</li><li>• AIPal® Chat</li><li>• AITalk® 製品に関するサポート業務</li><li>• コエステーション®</li></ul>
コンシューマー向け製品	<ul style="list-style-type: none"><li>• かんたん！AITalk®</li><li>• かんたん！アフレコ®</li><li>• AITalk® あなたの声®</li><li>• A.I.VOICE® シリーズ 琴葉茜®・葵®（日本語、英語、中国語）</li><li>• A.I.VOICE® シリーズ 各キャラクター製品</li><li>• A.I.VOICE® for Gamess（Unity向けエディタ拡張）</li><li>• VOICEROID®シリーズ</li></ul>

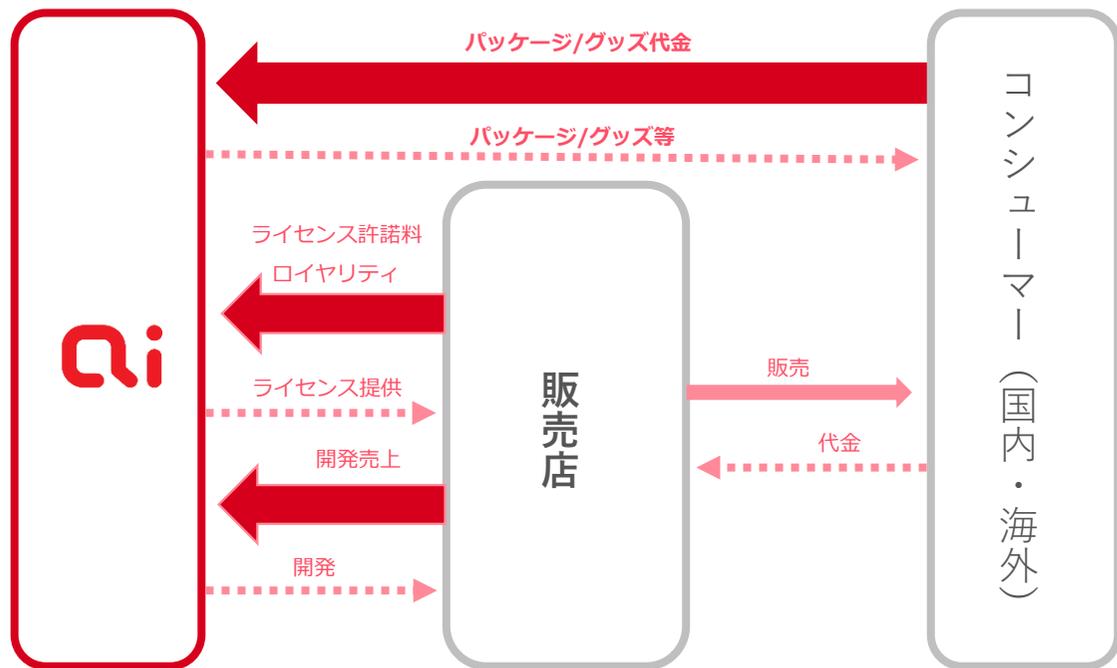
# 法人向け事業 収益構造

主たるビジネスモデルは、**ライセンスビジネス**となり、**許諾料・ロイヤリティ**が売上高の源泉となる。



# コンシューマー向け事業 収益構造

パッケージ/グッズ販売が主たる売上高であり、直販のみならず量販店・販売店を介した流通販売も実施。  
キャラクターを用いた**IPビジネス**がメインだが、ソフトウェア（トークソフト）のエンジンはAITalkであり、品質は法人向け製品と同等。

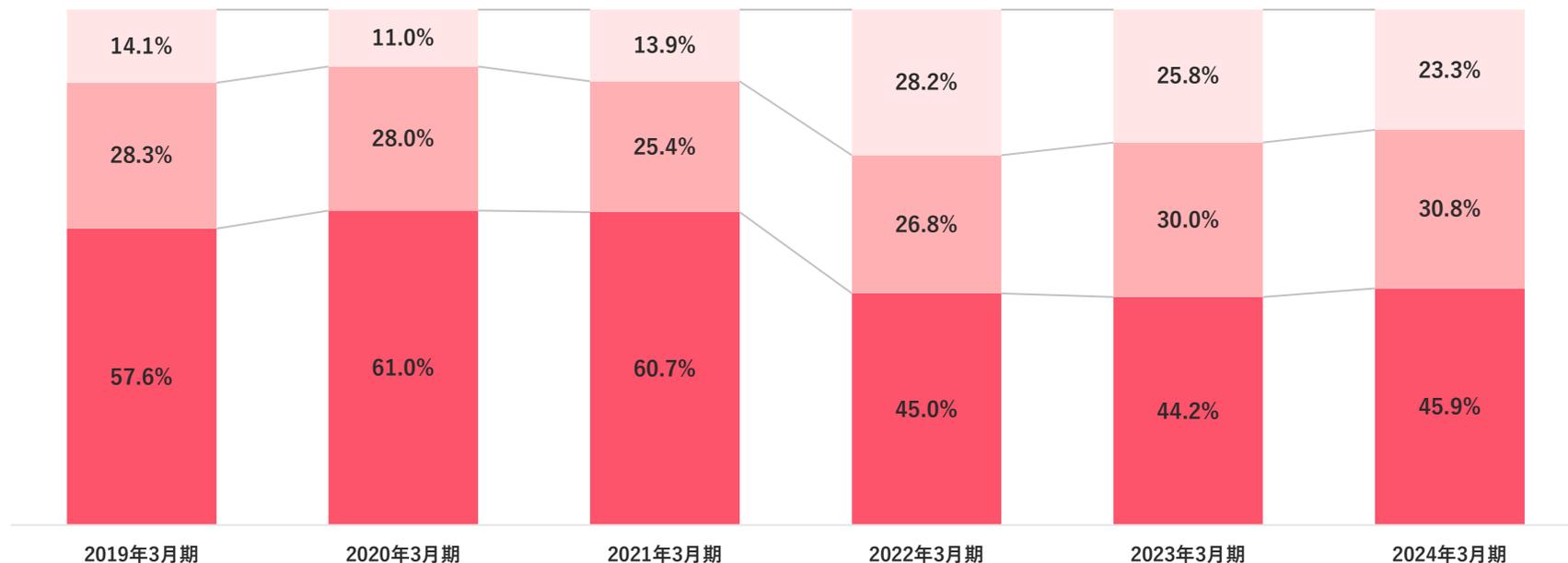


# 事業の収益構造

## 分類別売上構成の推移

法人向け事業が主たる売上構成であることは長く変わりが無いが、  
コンシューマー向け事業についても2022年3月期以降、堅調な推移を見せている。

### 分類別売上 構成比



■ 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

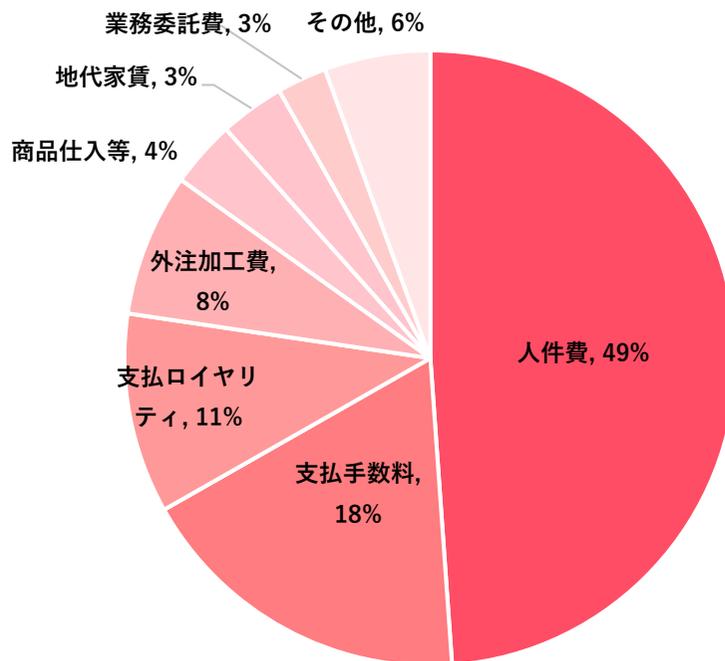
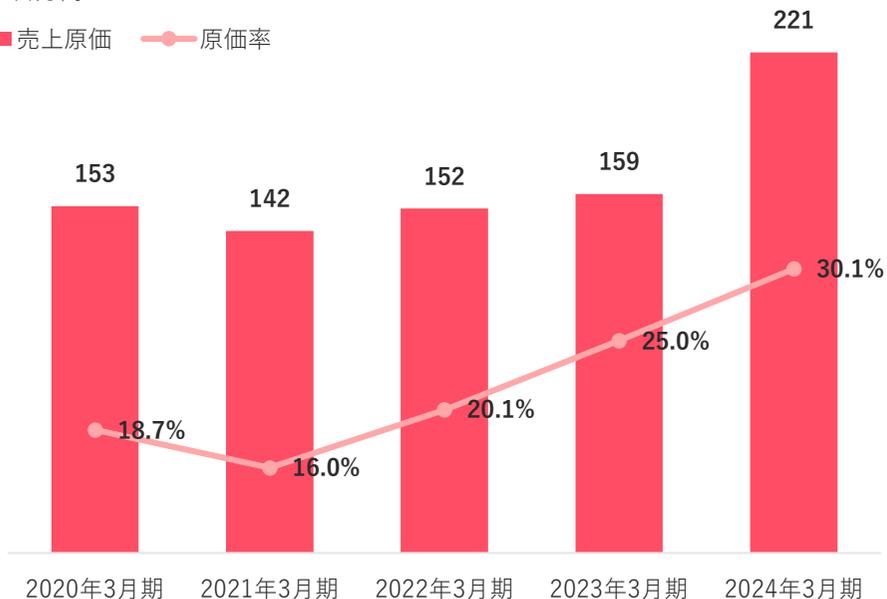
# 事業の収益構造

## 売上原価推移

売上原価は人件費がほぼ50%を占める。また、原価率は引き続き上昇傾向となる。大型案件受注やコンシューマー向けイベントによる外注加工費が増加。一方、内製化率が順当に進み、業務委託費は減少した。

単位：百万円

■ 売上原価    ● 原価率



2024年3月期実績

# 事業の収益構造

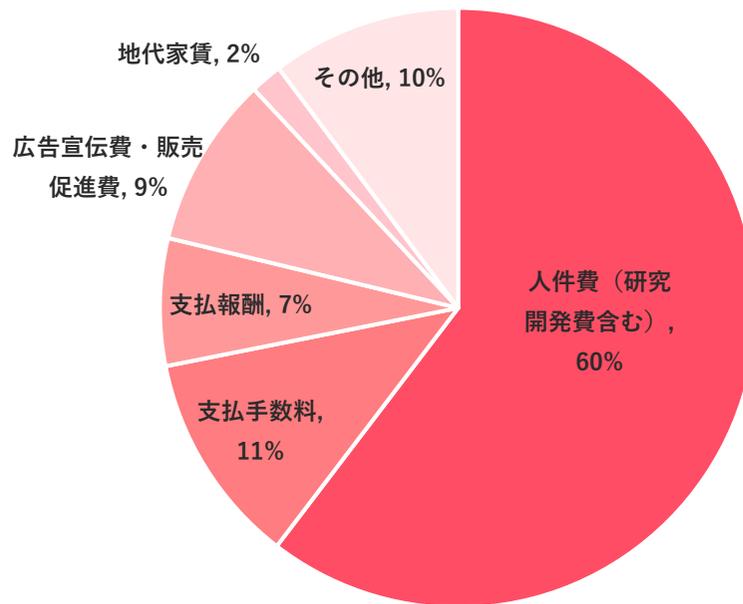
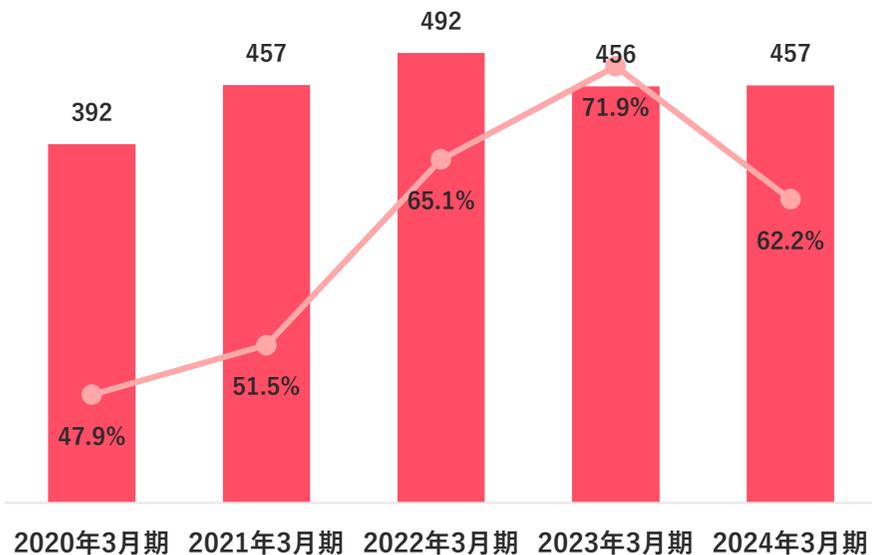
## 販売費および一般管理費

販管費の割合としてほぼ前年同様だが、全体として費用の抑制を行い、販管費率としては一昨年度並みで推移した。

単位：百万円

■ 販売費及び一般管理費

● 販管費率



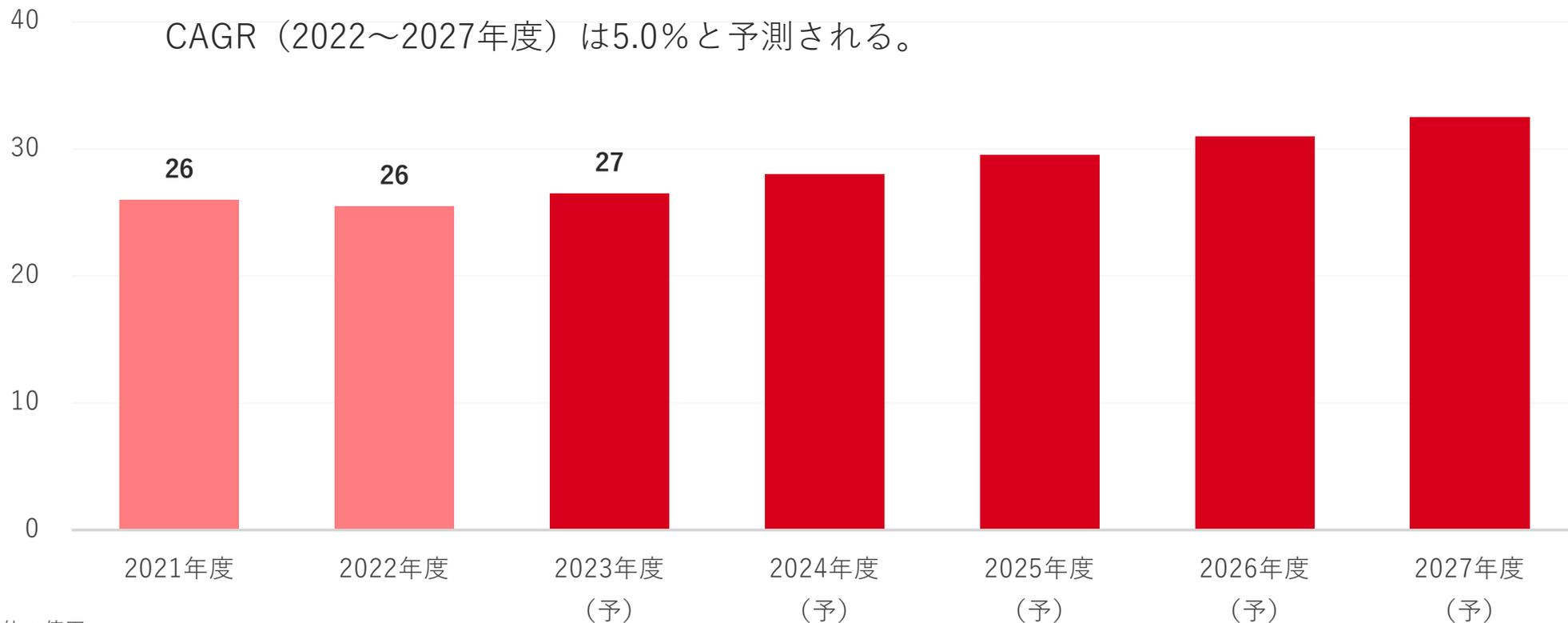
2024年3月期実績

### 3. 市場環境

# 市場規模

## ～国内音声合成市場（to B）～

緩やかながらも、**高音質化・技術向上**を背景として市場は**拡大が続いて**おり、  
CAGR（2022～2027年度）は5.0%と予測される。



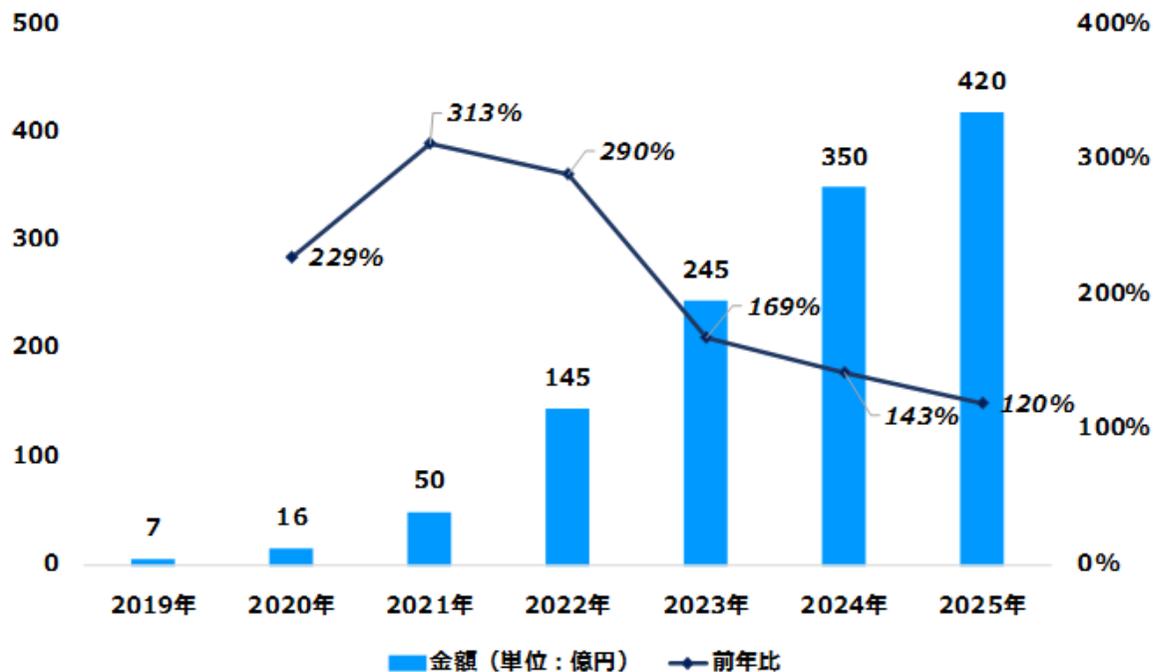
単位：億円

# 市場規模

## ～デジタル音声広告市場～

出典：デジタルインファクト調べ (<https://digitalinfact.com/release200330/>)

- 2020年のデジタル音声広告市場は、16億円の見通し
- 2022年以降急速な市場拡大が進み、2025年には420億円規模に



# 市場規模

## ～eラーニング市場～

eラーニング市場に関する調査を実施（2023年）

2022年度の国内eラーニング市場規模は引き続き拡大が見込まれるものの、成長率は鈍化

出典：(株)矢野経済研究所「eラーニング市場に関する調査（2023年）」 2023年4月11日発表

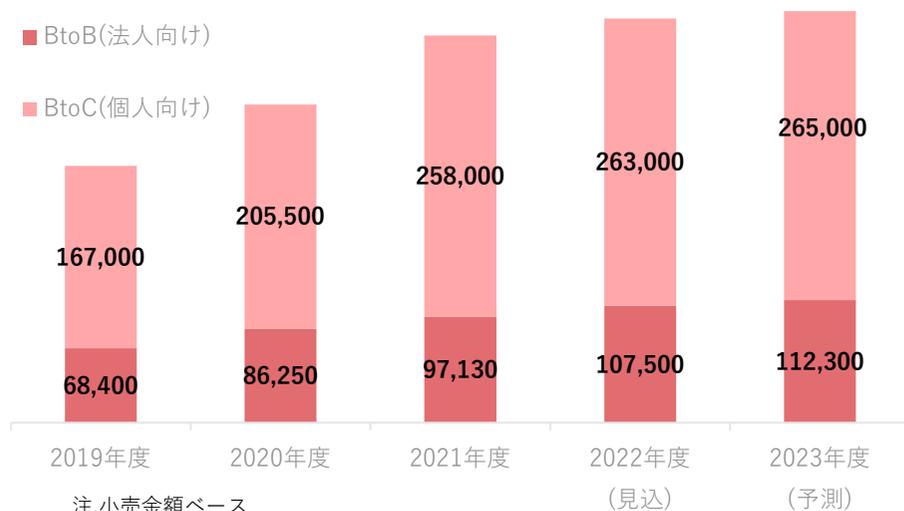
[https://www.yano.co.jp/press-release/show/press\\_id/3233](https://www.yano.co.jp/press-release/show/press_id/3233)

eラーニング市場規模推移・予測

単位：百万円

■ BtoB(法人向け)

■ BtoC(個人向け)



注.小売金額ベース



Copyright AI, Inc. All Rights Reserved.

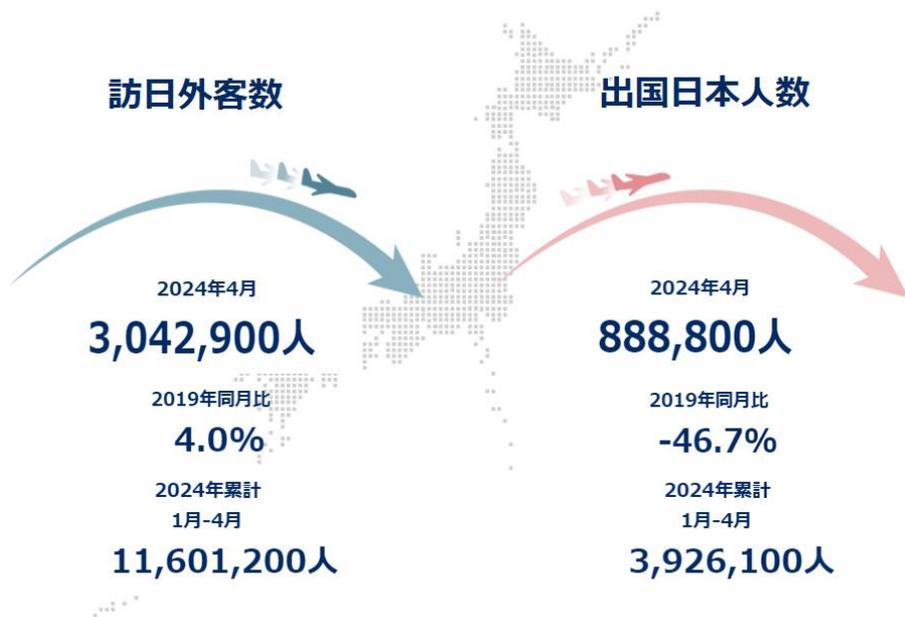
リスキリングをキーワードとした需要の高まり

リスキリングは、個々の学習者のレベルに応じた学習の提供が求められることや、働きながら新たな知識・スキルを習得する必要があることから、これらを機能として解決する手段（AI技術を用いた学習レコメンド、時間・場所に制約がない学習が可能など）を有するeラーニングとの親和性が高いと言えます。そのため、今後はリスキリングを求める需要の多くがeラーニングによる学習を志向させていくものと考えられ、関連サービスを提供する主要事業者各社においてもリスキリングをキーワードとした需要の高まりを感じている状況にあります。

# 市場規模

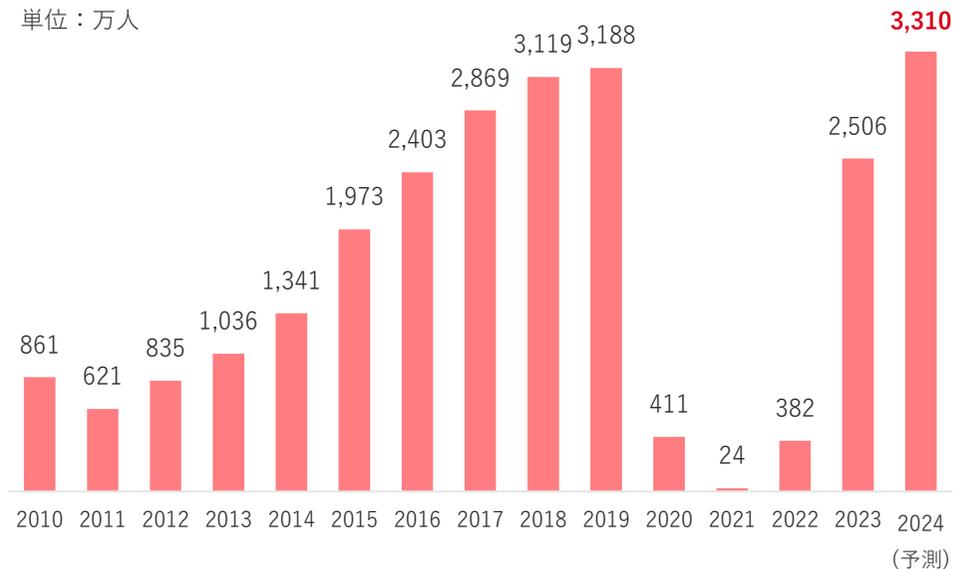
## ～インバウンド市場～

2024年においても訪日外客数の大幅増が見込まれ、訪日外国人数は過去最高予測となる。



年別 訪日外客数の推移

単位：万人



出典：(株)JTB「2024年（1月～12月）の旅行動向見通し」 2023年12月20日発表よりエーアイ作成  
[https://www.jtbcorp.jp/jp/newsroom/2023/12/20\\_jtb\\_2024-annual-outlook.html](https://www.jtbcorp.jp/jp/newsroom/2023/12/20_jtb_2024-annual-outlook.html)

# 市場規模

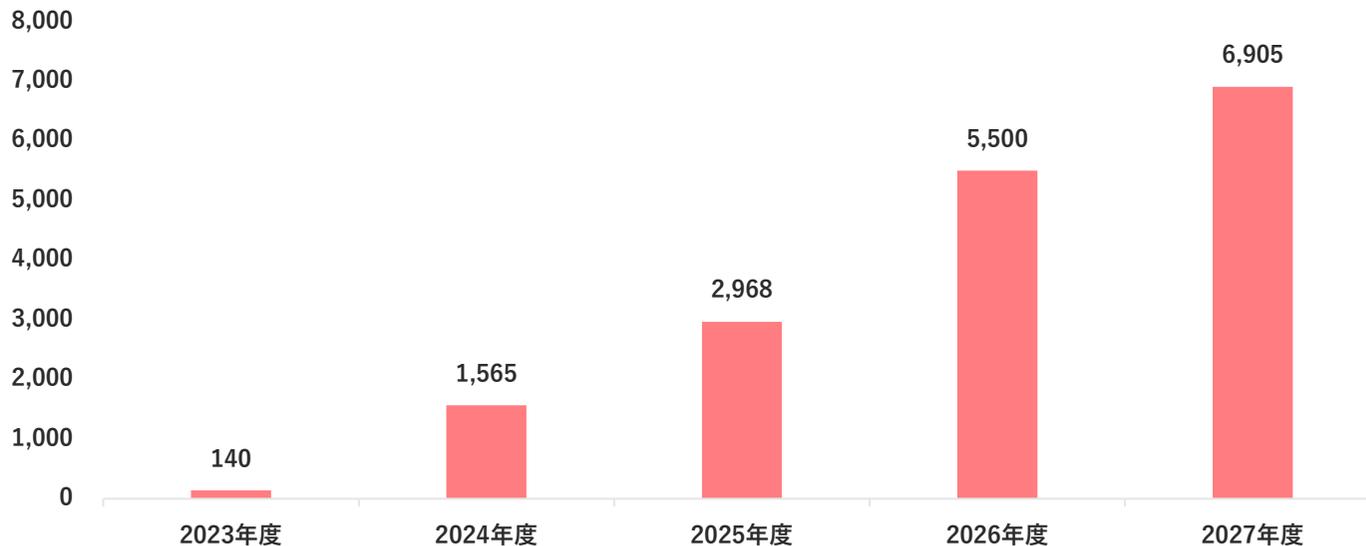
## ～対話AIサービスの市場～

ChatGPTなどの大規模言語モデル（LLM）を使用した対話AIサービスの市場規模は、2023年度には約140億円、2027年度には約6,905億円にまで発展すると推測されています。

出典：(株)シード・プランニング「2023年版 対話AIビジネスの現状と将来展望」2023年6月15日発行

単位：億円

国内市場規模の予測結果

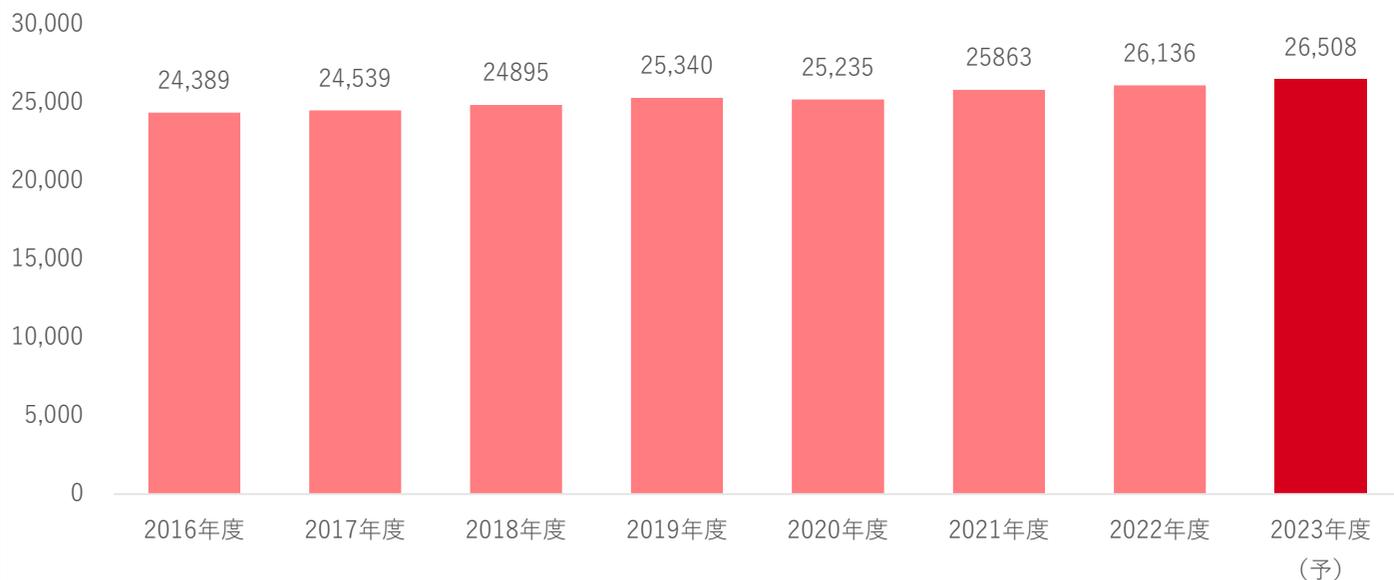


# 市場規模

## ～国内音声合成市場（to C）～

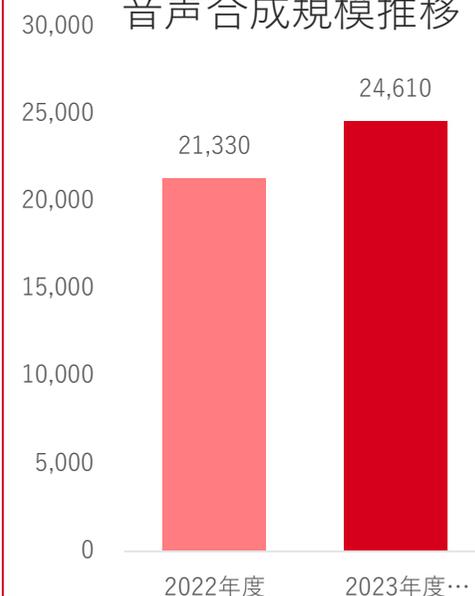
個人向け「音声読み上げ」ソフトは、まさに今、「実況系・解説系動画」の人気を背景に伸びを見せている市場となる。キャラクタービジネスの好調と合わせて、トークソフトのIPビジネスは今後も市場規模は拡大が予測される。

### キャラクタービジネス市場規模推移



単位：億円

### 「オタク」市場 音声合成規模推移



単位：百万円

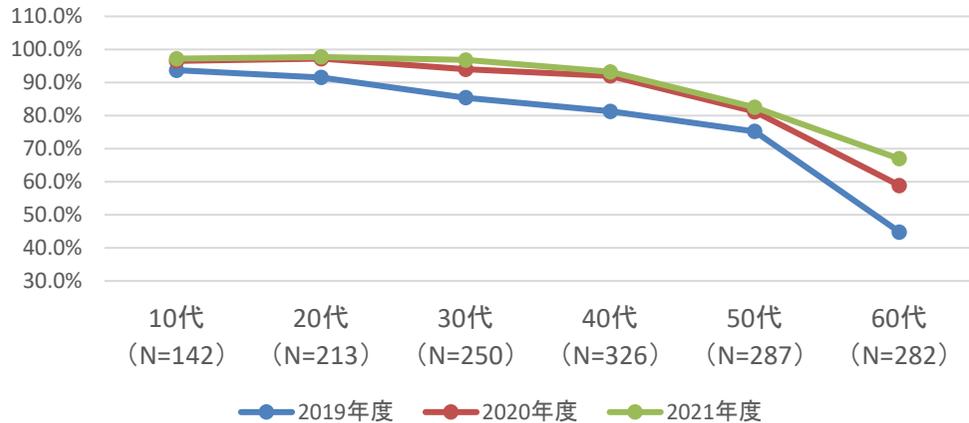


# 市場規模

## ～コンシューマー市場～

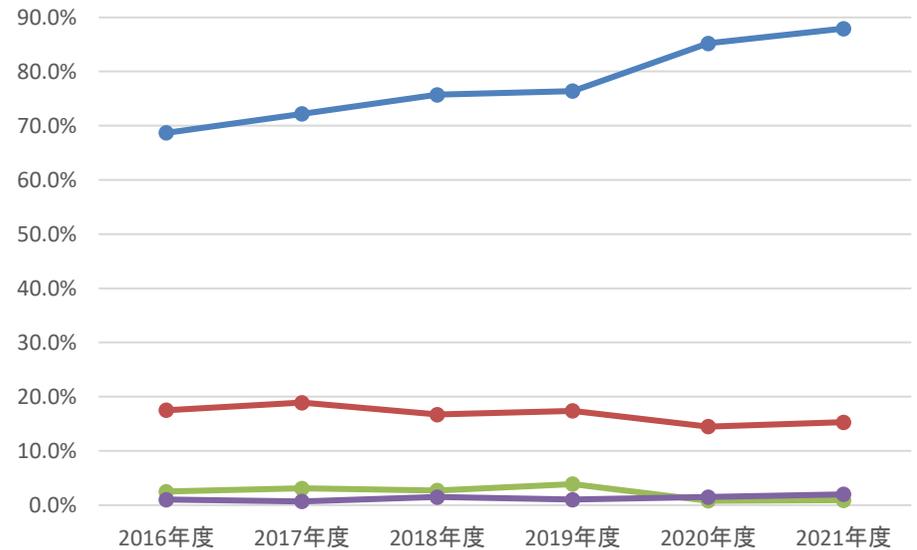
- ・コンシューマーの最大の利用用途は動画投稿 1%でも120万人
- ・主なユーザー層のユーチューブ利用率は、20代：97%、30代：96%  
世代別YouTube利用率

	10代 (N=142)	20代 (N=213)	30代 (N=250)	40代 (N=326)	50代 (N=287)	60代 (N=282)
2019年度	93.7%	91.5%	85.4%	81.3%	75.2%	44.8%
2020年度	96.5%	97.2%	94.0%	92.0%	81.2%	58.9%
2021年度	97.2%	97.7%	96.8%	93.2%	82.5%	67.0%



ソーシャルメディア系サービス/アプリ等の利用率(書き込む・投稿する)(全年代)

	2016年度	2017年度	2018年度	2019年度	2020年度	2021年度
YouTube利用率	68.7%	72.2%	75.7%	76.4%	85.2%	87.9%
ニコニコ動画利用率	17.5%	18.9%	16.7%	17.4%	14.5%	15.3%
YouTube投稿率	2.5%	3.1%	2.7%	3.9%	0.8%	0.9%
ニコニコ動画投稿率	1.0%	0.7%	1.5%	1.0%	1.5%	2.0%



出典：総務省 情報通信メディアの利用時間と情報行動に関する調査

[https://www.soumu.go.jp/iicp/research/results/media\\_usage-time.html](https://www.soumu.go.jp/iicp/research/results/media_usage-time.html)



# 市場規模

## ～コンシューマー市場～

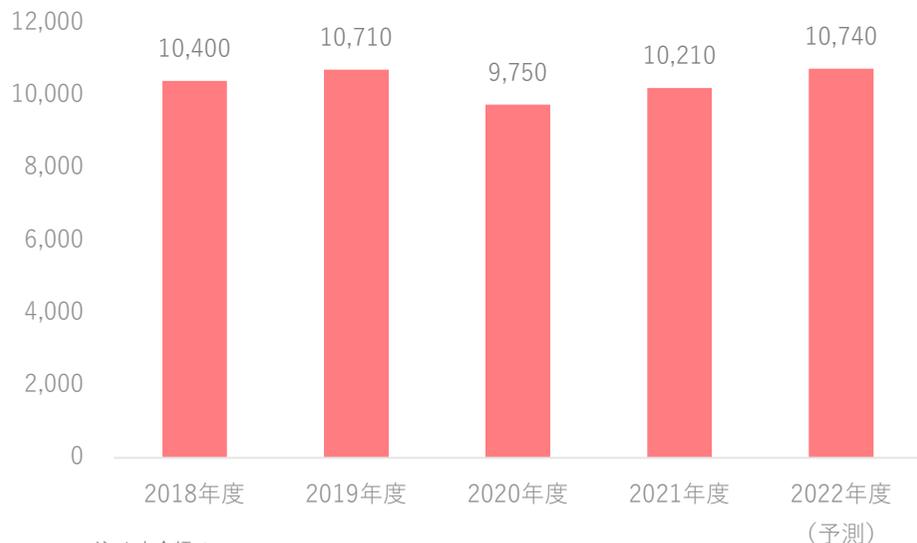
### 「ボーカロイド市場」の市場規模推移

\* 「ボーカロイド市場」には、「同人誌市場」「フィギュア市場」「ドール市場」「コスプレ衣装市場」に一部包含されるコンテンツがある。

出典：：(株)矢野経済研究所「オタク市場に関する調査（2022年）」2022年10月26日発表

[https://www.yano.co.jp/press-release/show/press\\_id/3121](https://www.yano.co.jp/press-release/show/press_id/3121)

単位：百万円



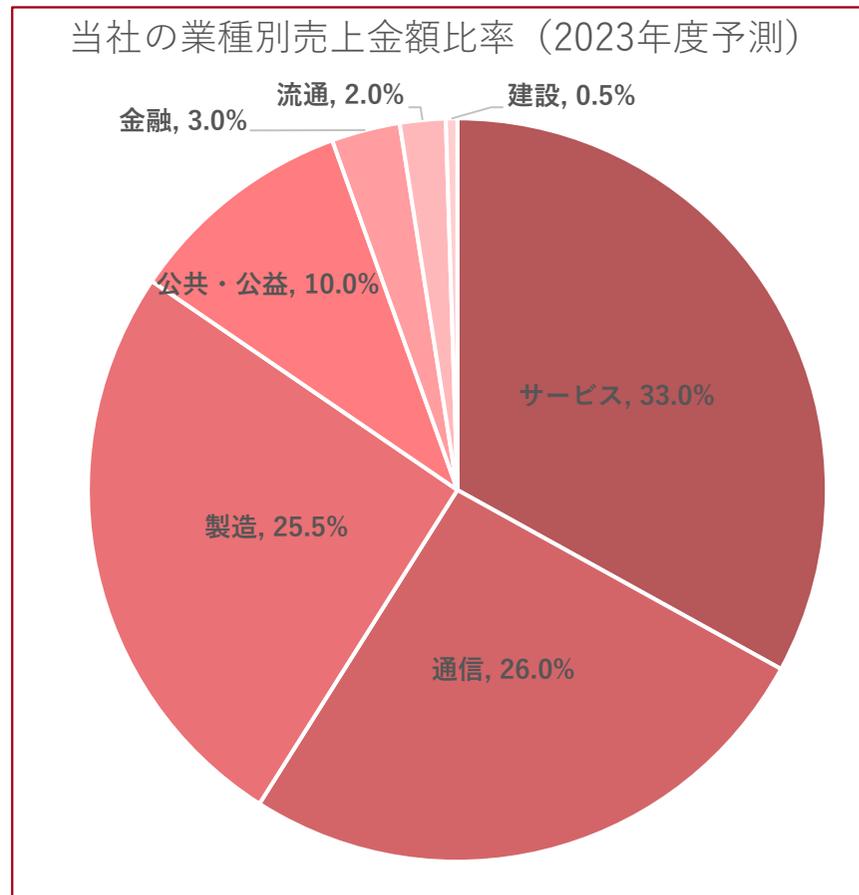
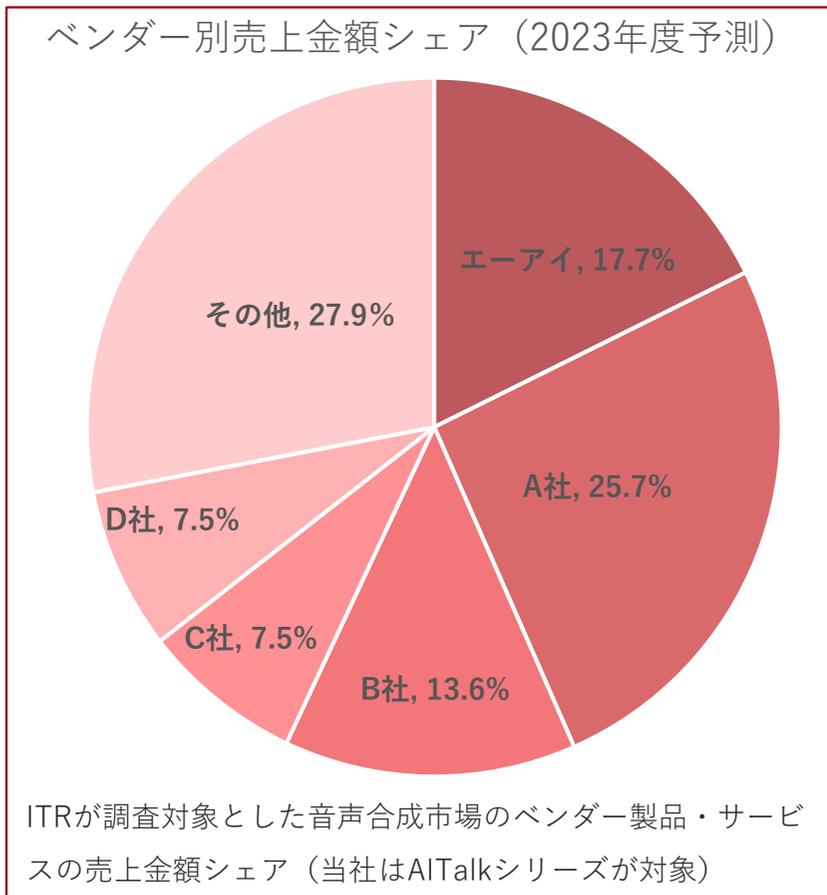
注.小売金額ベース

「オタク」市場主要14分野のうち、10市場が成長  
「ボーカロイド」は、2021年度は回復に転じたものの  
コロナ禍前の水準までには至りませんでした。2022年度  
はコロナ禍からの回復が進み、成長が予測されます。

# 競合環境

## ～2023年度シェア予測（to B）～

出典：ITR「ITR Market View：画像・音声認識市場2023」音声合成市場（下図はITRレポートを基に弊社作成）



## 4. 競争力の源泉

# 選ばれる理由

---

## 人間的でなめらか・人に近い自然な音声

AITalk®は、従来の機械的な合成音ではなく、人間の声に近い自然な音声合成です。

## 総勢100名以上の話者・言語の種類は40種類以上の豊富な音声ラインナップ

音声の差替えや追加の度に発生していた収録の手間やコストの事を気にせず、必要な時に必要なだけ音声の差替えや追加ができます。

## 誰の声でも短時間の収録で音声合成用データに変換

芸能人や声優、自分の声を収録し、音声合成用のオリジナル辞書を作成することができます。  
文字を入力するだけで、本人の声のようなリアルな音声で喋らせることができ、  
WEBキャンペーンやスマートフォンアプリ、ゲーム等の様々なコンテンツでの展開が可能です。

# 競争優位性

～柔軟なサポート体制～

開発からサポートまでを、ワンストップでご提供、自社開発、専門メーカーならではの、柔軟で迅速なサポートで、導入前～導入後まで、企画担当者様、開発担当者様が安心、ご満足いただけるように全力でサポートいたします。

## 営業チーム

豊富な知識と迅速・柔軟な対応で、お客様の課題解決に最適なソリューションを提供いたします。

## 研究開発チーム

研究開発チームを内製化しているため、自社製品・技術の改良、新製品・技術の研究開発を行い、常に進化を続けています。



## 顧客サポートチーム

導入前も導入後もお客様がスムーズにAITalk®をご利用できるよう、お客様からの疑問を迅速に解決できる体制を構築しています。

## 製品開発チーム

豊富な開発経験と専門知識で音声合成を利用したソフトウェアの開発からソリューションの提案までお客様の幅広いニーズに的確にお応えいたします。

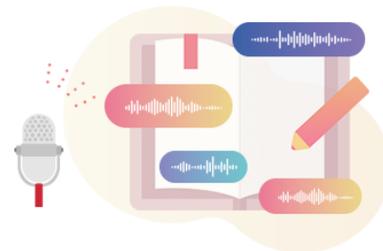
# 競争優位性

～ニーズに併せた豊富な提供形態～

音声合成に関する様々な疑問やお悩みを、最適なソリューションで解決します。PCにインストールをするだけで、簡単に利用できるソフトから、機器に組み込むための製品、WEBサービスで簡単にするためのWEBAPI等、用途に応じて最適な製品をご提案。



PCインストール型パッケージソフト



オリジナル音声辞書作成



【開発者向け】  
サーバー設置型



【開発者向け】  
WebAPI (SaaS)型



【開発者向け】  
機器/ソフトウェア組み込み型

# 競争優位性

## ～豊富な話者ラインナップ～

 <p><b>のぞみ</b> 爽やかに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。</p> <p>DNN対応 感情表現対応 ☺通常 ☺喜 ☺怒 ☺悲</p>	 <p><b>ななこ</b> おちついた声の特徴です。ニュースの読み上げや音声ガイドスの用途に適しています。</p> <p>DNN対応 感情表現対応</p>	 <p><b>こうたろう</b> 可愛くゆっくりとした話し方が特徴です。</p> <p>DNN対応 感情表現対応</p>
 <p><b>かほ</b> 明瞭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。</p> <p>DNN対応 感情表現対応 ☺通常 ☺喜</p>	 <p><b>せいじ</b> 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。</p> <p>DNN対応 感情表現対応 ☺通常 ☺喜 ☺怒 ☺悲</p>	 <p><b>ゆうと</b> ハキハキとした買そうな男の子の声です。</p> <p>DNN対応 感情表現対応</p>
 <p><b>しおり</b> 素直で親しみやすく、みずみずしい声色が特徴です。</p> <p>DNN対応 感情表現対応 ☺通常 ☺喜 ☺怒 ☺悲</p>	 <p><b>けんた</b> 優しく聡明で謙虚さが感じられる声色が特徴です。</p> <p>DNN対応 感情表現対応 ☺通常 ☺喜 ☺怒 ☺悲</p>	 <p><b>ちひろ</b> 鼻にかかった愛らしい女の子の声です。</p> <p>DNN対応 感情表現対応</p>
 <p><b>ゆみこ</b> 大人っぽく、落ち着いた印象のある声です。</p> <p>DNN対応 感情表現対応</p>	 <p><b>たいち</b> 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。</p> <p>DNN対応 感情表現対応 ☺通常 ☺喜</p>	 <p><b>つばさ</b> 芯の強さや実直さを感じる声です。</p> <p>DNN対応 感情表現対応</p>
 <p><b>かのかん</b> 甘くて、かわいらしい声の特徴です。</p> <p>DNN対応 感情表現対応</p>	 <p><b>おさむ</b> 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。</p> <p>DNN対応 感情表現対応</p>	 <p><b>みやび</b> ゆったりとした優しい話し方が特徴の女性話者です。</p>
 <p><b>あかり</b> 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。</p> <p>DNN対応 感情表現対応</p>	 <p><b>あんず</b> 優しく一生懸命さが伝わる話し方が特徴です。</p> <p>DNN対応 感情表現対応</p>	 <p><b>やまと</b> 明朗快活で、若々しい話し方が特徴の男性話者です。</p>

日本語話者の種類は標準語16名、関西弁2名。音声の差替えや追加の度に発生していた収録の手間やコストの事を気にせず、必要な時



に必要なだけ音声の差替えや追加ができます。また、使用するシチュエーションやご用途に合わせて喜怒哀楽の感情調整が可能です。

# 【利用されている用途（AITalk<sup>®</sup>）】



音声対話



防災行政無線・全国瞬時警報システム（J-ALERT）



道路交通情報



ナビゲーション・PND



スマートフォンアプリケーション



オーディオブック



電話自動応答システム



ロボット



WEBキャンペーン・WEBサービス



観光案内・館内・車内各種放送



e-learning・教材・マニュアル作成  
Copyright AI, Inc. All Rights Reserved.



機器への組込み



パッケージソフトへの組込み



ゲーム



メディア

# 競争優位性

～豊富な採用実績 (2024年3月末現在)～

導入実績数



2300社

防災行政無線での  
導入自治体数



880市区町村

オリジナル音声辞書  
作成実績数



410名

法人向けパッケージソフト  
累積販売数



2000ライセンス

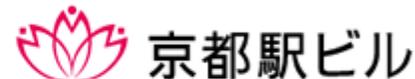
コンシューマー向け  
パッケージソフト累積販売数



14万ライセンス以上

### 導入実績2100社以上！豊富な実績と確かな技術力

スタートアップから大手企業や官公庁まで、様々な企業・業界で採用されています。



# 競争優位性

～誰の声でも短時間の収録でCustom Voice®を作成～

エーアイが制作した  
オリジナル音声辞書

約**400**種類

## 音声対話・スマホアプリ

- ・NTTドコモ  
「my dayz」  
「しゃべってコンシェル」  
「しゃべってキャラ」

## メディア

- ・TBS長峰由紀アナウンサー

## ロボット・アンドロイド

- ・マツコロイド
- ・夏目漱石アンドロイド
- ・日本科学未来館  
「おとなロイド・こどもロイド」
- ・攻殻機動隊「タチコマ」



マツコロイド製作委員会  
「マツコロイド」



渋沢栄一アンドロイド（立位）：渋沢栄一記念館所蔵  
埼玉県深谷市「渋沢栄一アンドロイド」



二松學舎大学「漱石アンドロイド」

## エンターテイメント

- ・アイドルファンサイトでの  
名前読み上げ
- ・某有名キャラクターYoutuber
- ・声優起用の読み上げソフト
- ・故人のボイス再現プロジェクト

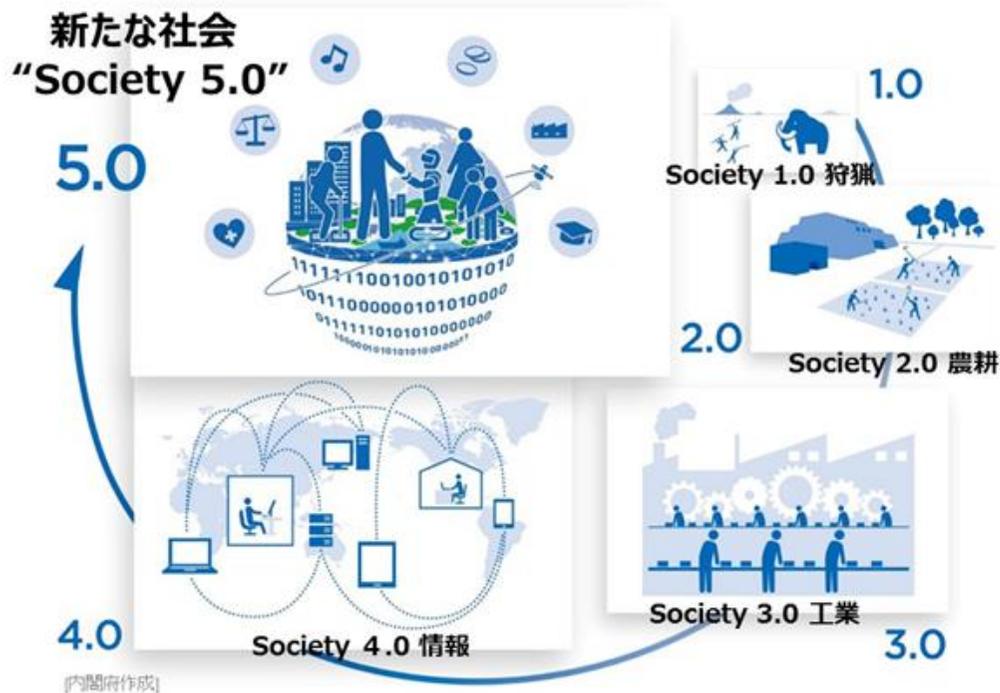
## その他

- ・研究所での音声実験
- ・企業社長の3D化による社内広報
- ・手術や病気で声を失う方の代替音声

## 5. 事業計画

# 成長戦略 Society 5.0の実現に貢献

サイバー空間とフィジカル空間を高度に融合させたシステムにより、  
経済発展と社会的課題の解決を両立する人間中心の社会



出典： [https://www8.cao.go.jp/cstp/society5\\_0/](https://www8.cao.go.jp/cstp/society5_0/)

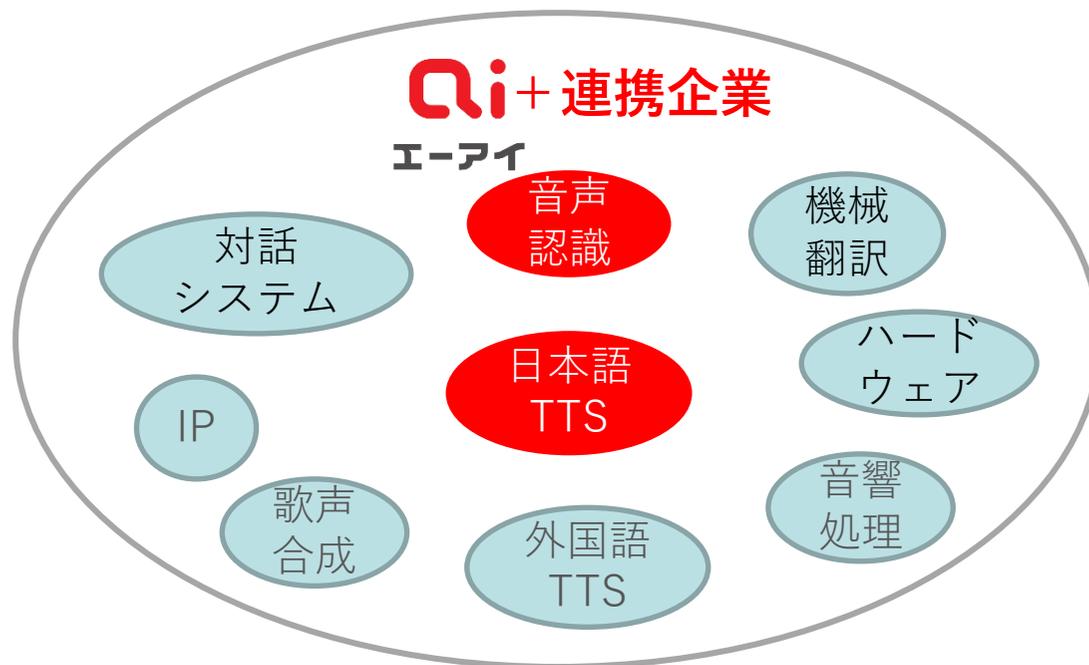
# 成長戦略

## マーケットの状況

第1フェーズ (2003年～)	第2フェーズ (2011年～)	第3フェーズ (2015年頃～)	コロナ禍 (2020年～)	アフターコロナ・今後 (2023年～)
				新しいマーケットを開拓
				オーディオブック
				生成系AIとの連携
		インバウンド (多言語)		インバウンド (多言語)
			動画配信プラットフォーム	
		ナレーション作成	Eラーニング教材・動画での活用	
	車載分野			
	双方向の音声対話 (スマートフォン・ロボット)			
			コンシューマー (動画作成)	
	コンシューマー			
	防災分野			
電話の自動応答				

## 音声技術の総合商社

- 音声に関する事なら何でも相談できる会社
- 音声とその周辺技術をトータルで提供できる会社
- 音声合成のエーアイから音声言語技術のエーアイへ

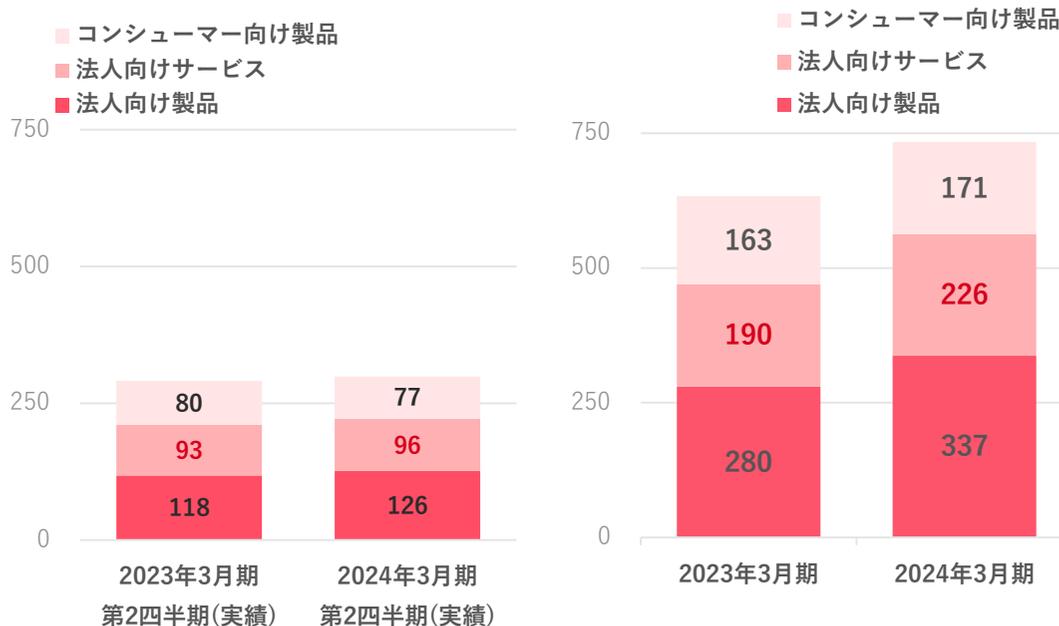


# 成長戦略 M&A状況① ～コエステ株式会社の吸収合併～

2023年7月子会社化、2023年9月吸収合併したコエステ株式会社については、**短期間での組織融合・収益向上**に成功。コエステ社の大型営業案件に対してエアアイの最新エンジンをコエステーションに搭載した社内開発を行うことで、案件獲得に結び付き、**大きなシナジー効果を発揮**している。

## コエステ株式会社直近3か年経営成績

	2021年3月期	2022年3月期	2023年3月期
売上高	41百万円	95百万円	92百万円
営業利益	△109百万円	△54百万円	5百万円
経常利益	△108百万円	△54百万円	5百万円
当期純利益	△289百万円	△54百万円	5百万円
純資産	209百万円	155百万円	160百万円
総資産	244百万円	182百万円	177百万円



# 成長戦略 M&A状況② 株式会社フュートレック吸収合併

## 2019年4月 業務提携契約書を締結

音声合成技術及び音声認識技術を活用した音声対話システムや双方のソリューションを活用した製品化の検討を推進

## 2023年5月 資本業務提携契約書を締結

## 2023年6月 公開買付けによりフュートレック株式を取得

フュートレック株式を議決権比率で40.53%を所有(2024/5/15現在も同様)

## 2023年7月 資本業務提携委員会の発足

## 2024年1月 経営統合に関する基本合意書を締結し、経営統合委員会が発足

## 2024年5月 当社を吸収合併存続会社とする吸収合併に係る合併契約を締結

## 2024年10月1日 株式会社フュートレックとの吸収合併効力発生日（予定）

## 統合目的①音声関連技術の事業展開の拡大と研究開発の強化

エーアイの「音声合成」とフュートレックの「音声認識」は併用活用の事例が多く、本経営統合によりリソースの柔軟性や研究開発環境の共有がシームレスで可能となり、また組織の融合により、事業展開や製品開発のスピードアップを実現し、更なる事業成長を図ることが可能。

## 統合目的②事業の多角化

「音声合成」の単一セグメントから、音声認識事業、デジタルマーケティング事業と複数の事業に経営資源を分散し事業運営を行うことにより、会社収益を平準化させ経営の安定化が可能。

## 統合目的③経営基盤の確立・管理機能のスリム化

企業規模が拡大し、信用力向上につながることで財務基盤が強化され、今後の持続的な成長を実現するためのM&Aや新規投資に対応可能となる。また、管理部門の人材が強化されるとともに、重複機能を解消することで、今後の事業成長に対応可能な組織体制を構築しつつ、管理コストの削減を図ることが可能。

### 単一セグメントから事業多角化フェーズへ

研究成果に裏打ちされる  
音声合成 × 音声認識

音声合成

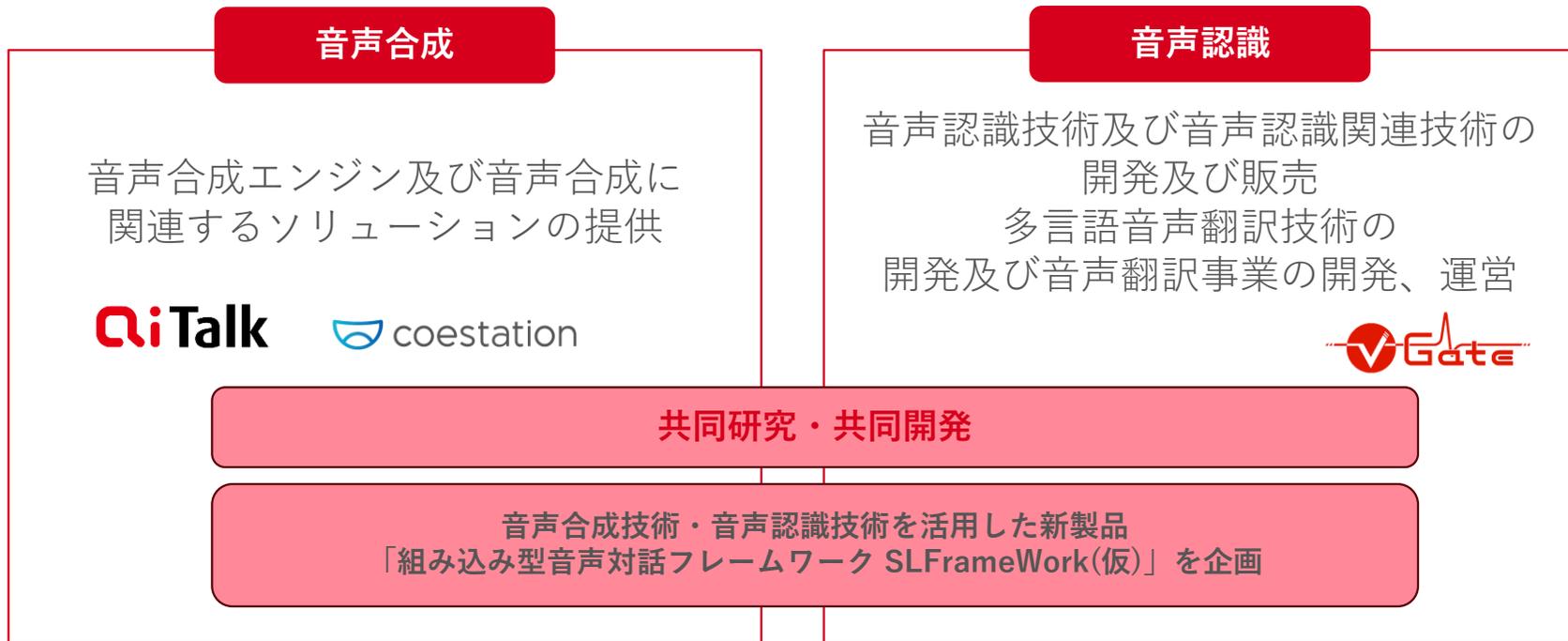
音声認識



DX推進時流にのる  
市場拡大 × 独自システム

CRM

併用活用事例の多い「音声合成」と「音声認識」を同一企業内で抱えることにより、  
**事業展開と製品開発のスピードを加速**、さらなる事業成長へとつなげていく。



株式会社ATR-Trek

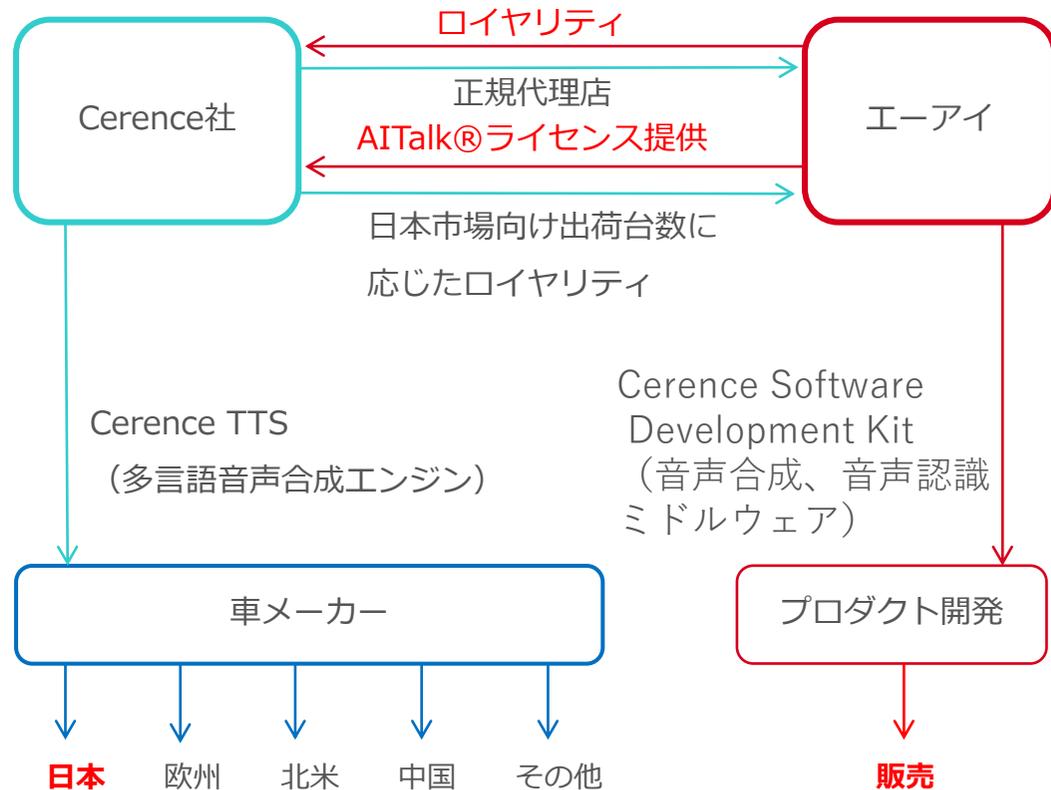
音声認識のコア技術開発会社

ATR-TREK

### Cerence社との協業

- ・ 2019年11月12日公表  
Cerence社とのライセンス契約を締結。
- ・ 2020年6月22日公表  
「AITalk®」が組み込まれた「Cerence TTS」をCerence社より提供開始。「Cerence TTS」の販売協力を加速。
- ・ 2023年4月13日公表  
Cerence社との代理店契約締結及びプロダクト開発着手。40言語以上の外国語に対応したCerence社製「CSDK」を組み込んだプロダクトを開発中で、多言語対応製品を拡充予定。
- ・ **2024年1月10日公表**  
**「Cerence TTS」を搭載した新製品**  
**「AITalk®6 SDK」を提供開始**

### 新ビジネススキーム



# Λ.I.VOICEキャラクターラインナップ

## Λ.I.VOICE

### 自社キャラクター

### サードパーティ

#### 英語

#### 日本語



足立レイ

#### 中国語



2024年4月末現在販売中の製品

# 成長戦略

## ～コンシューマービジネスの拡大～

既存ファン満足度向上×新規ファン獲得を推進

グッズ販売やリアルライブ開催、イベント参加など随時推進



Kotonoha  
Akane & Noi  
10th  
ANNIVERSARY



2024年4月27日 初公式ソロライブ「Kotono Harmony 2024」開催

# 成長戦略（その他の進捗状況）

分野	取組内容	進捗状況
次世代エンジンの研究開発	最新の深層学習を活用した次期音声合成エンジンの研究開発	新世代DNN音声合成エンジン「AITalk®6」を発表
法人向けビジネスの拡大	車載分野の取組み	<ul style="list-style-type: none"><li>・国内主要自動車メーカーと商談中</li><li>・Cerence社の「Cerence TTS」を搭載したAITalk®6 SDK提供開始</li></ul>
	「ChatGPT」の活用	「AIPal® Chat」のサービス提供開始
	法人向けプロモーション強化	年間8回のセミナー開催、広報戦略によるブランディング強化

当社は、企業理念、行動規範に基づき、お客さま、取引先、株主・投資家、従業員、地域社会など全てのステークホルダーとの対話を尊重し、SDGsを含めた持続可能な社会の実現に積極的に取り組み、全てのステークホルダーから信頼され必要とされる企業を目指します。

### 1. 音声技術で新しい社会価値の創造

さまざまなステークホルダーの要請に応じ、音声技術による、利便性の向上と社会課題の解決へ取り組んでいきます。

(SDGsの17の目標の内、以下の3つを重点項目とします。)



#### 3 すべての人に健康と福祉を

あらゆる年齢のすべての人の健康な生活を確保し、福祉を増進する。



#### 4 質の高い教育をみんなに

すべての人に包摂的で質の高い教育を確保し、生涯学習を促進する。



#### 9 産業と技術革新の基盤をつくろう

強靱なインフラを整備し、包摂的で持続可能な産業化を促進し、技術革新を育てることで。

### 2. 人権の尊重・働きやすい職場環境・女性活躍の推進

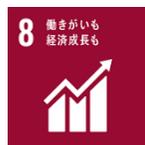
社員一人ひとりがライフステージに応じて多様で柔軟な働き方を選択しながら安心して働き続け、能力を最大限発揮できる職場環境を目指していきます。

(SDGsの17の目標の内、以下の2つを重点項目とします。)



#### 5 ジェンダー平等を実現しよう

ジェンダー平等を達成し、すべての女性と女児のエンパワーメントを図る。



#### 8 働きがいも経済成長も

すべての人にとっての包摂的で持続可能な経済成長と雇用、  
ディーセント・ワーク（働きがいのある人間らしい仕事）を促進する。

### 3. 社会からの信頼の獲得

あらゆる法令や規則を厳格に遵守し、公正な競争、高品質な製品・サービスの供給、製品や企業情報の適切な開示など誠実かつ公正な企業活動を遂行するとともに、経営基盤の強化を図ることで、社会から高い信頼を得る経営を実現します。

# 経営指標

## ～営業利益～

先進的で高品質な音声技術サービスを安定的に提供していくためには、健全な財務基盤の維持が重要であると考えており、営業利益20%以上の維持を収益性の指標としております。

2024年3月期においては利益率の高い法人向け製品・法人向けサービスの売上が増加、売上及び営業利益に貢献。拡大中のオーディオブック向け音声コンテンツの受託案件による売上増加や、コエステ株式会社吸収合併によるシナジー効果により、クラウドサービス分野・コンテンツ制作受託分野が強化された結果となった。

なお今期業績予想については株式会社フュートレックとの合併の影響を現時点で正確に算定することが困難なため未定。



当社の配当に関する基本方針は、株主の皆様に対する利益還元を重要な経営課題と認識しつつ、業績の推移、財務状況、事業計画に基づく資金需要等を総合的に勘案し、内部留保とのバランスをとりながら経営成績に合わせた利益配分を基本方針としております。

2025年3月期につきましては、株式会社フュートレックとの合併契約を締結したことを受け、本合併の影響を現時点で正確に算定することが困難であることから、2025年3月期業績予想及び配当予想は未定としております。

開示が可能となった時点で速やかに開示を行う予定です。

## 6. リスク情報

# 主要なリスク及び対策

		顕在化の可能性／時期	顕在化した場合の影響度	対応策
特定業界への依存	防災分野へ売上高は、全売上高の10%以上を占めております。同分野での売上高が減少した場合、当社の業績に大きな影響を与える可能性があります。	小／長期	大	防災分野での売上高は、複数の防災メーカーに分散しており、また、5年～10年程度のサイクルでリプレース案件が発生します。防災メーカーとの継続的、安定的な関係構築に努めております。
特定顧客への依存	NTTドコモ社との取引金額が、2023年3月期において17.0%、2024年3月期において13.0%を占めております。同社との取引が減少した場合、当社の業績に大きな影響を与える可能性があります。	中／中長期	大	売上を特定の顧客に集中しないように分散を図り、リスクの軽減に努めております。
技術の陳腐化	当社は、現在波形接続音声合成方式に加えて、深層学習を活用した新DNN音声合成方式を採用しております。技術革新において、技術が陳腐化した場合、当社の業績に大きな影響を与える可能性があります。	小／長期	大	研究・開発グループにおいて、最新の技術をキャッチアップすることにより、先を見据えた研究開発を進めております。

※その他のリスクにつきましては、有価証券報告書の【事業等のリスク】をご参照ください。

# 免責事項・開示時期

---

本資料は、事業・業績に関する情報提供を目的としたものであり、投資勧誘を目的とするものではありません。

本資料に記載されている情報につきましては、現時点で入手可能な情報に基づき当社で判断したものであります。予想にはさまざまな不確定要素が内在しており、情報の正確性を保証するものではなく、今後様々な要因により実際の業績はこれらの将来見通しと異なる場合があります。

本資料のアップデートは、毎年6月を予定しておりますが、本年は株式会社フュートレックとの合併を予定しており、合併に伴う通期業績予想の開示の後、本年11月を目途にアップデートの開示を行う予定です。