R&Dフェーズ｜開発　**実用化時期**｜FY27-

Mehr Licht!
More Photonics for Intelligence

#B10

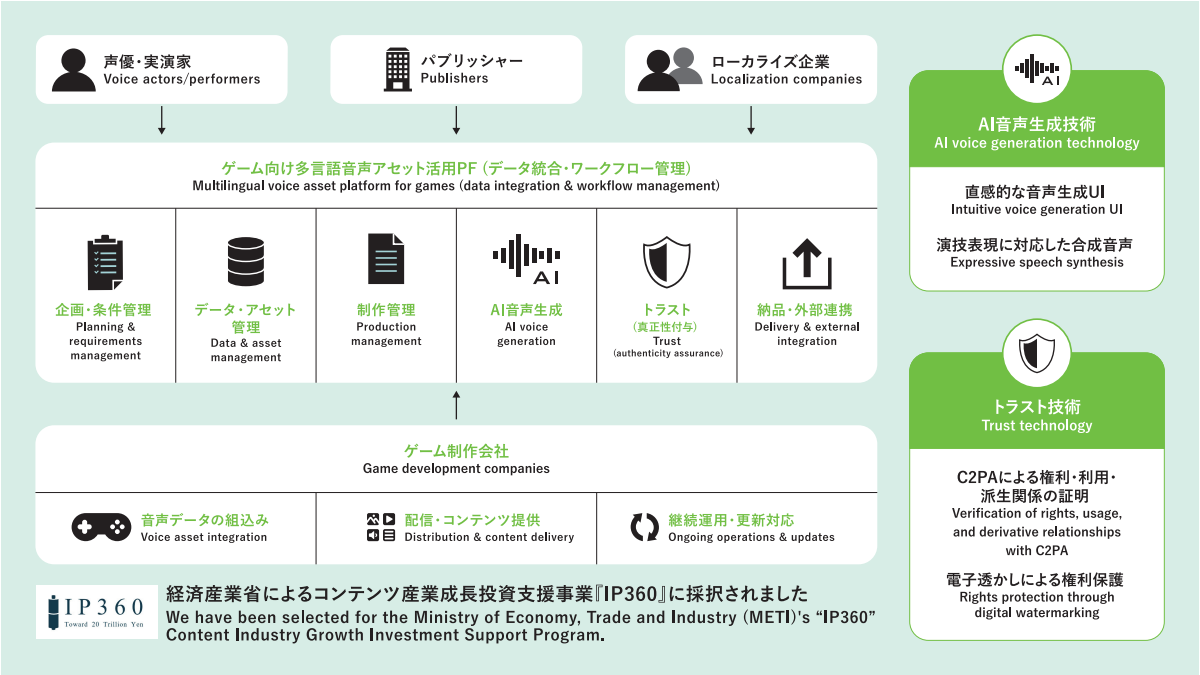
#DX・AX（デジタル変革）#AI倫理・責任あるAI

ゲーム向け多言語AI音声・トラスト技術

公認AI音声で、日本のゲームの「声」を多言語で世界に届けます

技術課題・ゴール

日本発ゲームの海外展開では、翻訳・収録・監修・修正・権利処理が案件ごとに分断され、多言語音声対応のコストと運用負荷が課題です。AI音声生成とトラスト技術を統合し、演技表現に対応した多言語音声の制作から真正性・権利・利用履歴管理までを一体化することで、継続更新や再利用を容易にし、海外展開を加速します。



技術ポイント

要素技術

・同一話者の声質を維持した多言語AI音声生成と、感情・抑揚・話速等を制御するゲーム向け演技表現技術

・階層型VC・C2PA・ブロックチェーン・電子透かしによる真正性証明と権利・利用履歴管理

市中技術差異点

・JEITA55感情を含む収録・演技設計により、声質を維持した多言語生成とゲーム向け演技表現の両立をめざす

・NEDO GENIAC-PRIZE安全性領域第1位の技術と、特許技術の階層型VC・C2PAで真正性と来歴を証明する

適用ビジネス/ユースケース

エンターテインメント

ゲーム会社やパブリッシャーによるタイトルの制作および海外展開において、実演家公認AI音声とトラスト技術を活用し、翻訳から音声生成、権利・利用条件の管理までを一体で行うことで、権利と真正性を担保した高品質な多言語フルボイス制作と、海外市場への迅速な展開を実現します。

出展組織

NTT西日本株式会社