

技術開発者・川竹一さん

ソースネクスト技術戦略室常務執行役員

言葉の壁を乗り越える AI通訳機を開発

近年、日本は東京などの大都市だけでなく、地方の小さな町にも外国人観光客が訪れ、ビジネスマンが駐在する。3千万人を超える外国人旅行者と町で出会ったとき、おもてなし文化で暮らす日本人は、コミュニケーションを取りたくても言葉の壁が乗り越えられないことが多い。

そんなとき、立ちほだかる壁を瞬時に乗り越えさせてくれるのがAI通訳機。ポケットーク。その開発責任者が川竹一さん。「3歳になるかならないかの頃、物心ついたときにはもう家にあるコンピューターでゲームして遊んでました」

40年以上前、大企業の大型コンピューターに対し、シリコンバレーからパソコンが

生まれ始めた時代。川竹家では父・道夫さんがコンピューターソフトを開発する会社を経営していたこともあり、アメリカ製のパーソナルコンピューターが家庭にあった。自宅には父がゲームを打ち込んだカセットテープもあった。「それをコンピューターに読み込んで、ゲームをしていました」。また、「父の会社で基盤のハンダ付けを手伝ったりして、お小遣いをもらったり。そういうことが好きだったんだと思います」

今の子どもたちは小学校でパソコンの授業がある。だから誰もがパソコンを駆使し、

AI通訳機ポケットーク



パソコンを駆使していた少年期

ゲームを楽しむことも、効率よく物事を進めて学習に生かすこともし、可能性を広げている。

川竹少年もコンピューターで遊んでいるうちに気づいたことがある。

「コンピューターは人の力を拡張するものだとわかったんです。私は絵が苦手ですがコンピューターを使うと描けます。文書作成も得意ではないですが、コンピューターを使えばそれなりの文書ができる。自分ができることが増えるのがすごく楽しかったです。その頃にはもう、エンジニアになりたいと思ってました」

とはいえ、決してコンピューター一辺倒の過ごし方をしてきたわけではない。中学・高校時代の部活は吹奏楽部。「両親の影響は大きいかもしれませんが」



現在、徳島ギター協会の会長でもある父は、民族楽器の演奏家としても知られる。ベンチャーズやビートルズが一世を風靡した60年代、エレキギターを作ったのはじめ、80年代には、ミュージック・シンセサイザーなども自ら設計、制作して演奏していた。

「父はなんでも楽しく深掘りをして、深掘りし終わったら飽きて別のことに関心が向きます。そんな父を横目に、母からは『やりたいことをやりなさい』と言われて育ちました」

父親は音楽院も経営。バレエなどの教室もあった。川竹少年もバレエに関心を持ち、レッスンを受け、『くるみ割り人形』などの舞台に立っていた。「バレエは圧倒的に女の子ばかりで、男子は二人しかいなくて。だから舞台のときは必ず真ん中に立てました」。ただ、3歳から自ら進んで習ってきたが、中3の時に高校受験のためにバレエから離れてしまった。川竹さんの姿勢の美しさはバレエに起因するのかも。

そんな両親のDNAを受け継いで、中学ではソロでギター演奏をしたこともある。「高校では全校生徒のデータベースを作って、学園祭で『相性の合う人診断』みたいなことをしました。もちろん有料でした」



幼児期からパソコン、ギター、バレエ、茶道など興味の対象は和洋多彩



当時はまだ個人情報保護には疎かった時代。生徒のデータベースの基になる情報は、学園祭のために先生から提供してもらったという。

「今なら考えられないですよ。おかげで人気コーナーでした。部のパソコンが買えるほど儲かりましたから。その後、カップルが誕生したかどうかはわかりません」

ちょうどその頃、民間のネット利用が始

まった。'94年、川竹青年、高校3年生のとき。それまで、父を間近にみていたことで、将来はコンピューター関係の仕事に就くことを漠然とイメージしながら成長してきた。その輪郭が明確になったのもこの頃。

「大学は、1年のときからインターネットを自由に使わせてくれる学校に進学したと思います。それで調べると慶応藤沢SFCと九工大情報工学部の2校だけ。私立と国立、学費に雲泥の差があったので、国立にしました」

インターネットの黎明期、九州工業大学（福岡）でどっぷりとコンピューターに浸る学生生活を過ごした。「場所に関係なく何

十台ものコンピューターを繋いで一斉に動いていることが面白くてしかたなかったです。サーバークライアント自体のプログラムが面白くて、ゲームを作ったりしていました」

卒業後、'01年にPCソフトの開発・販売を行うソースネクスト株式会社（東京）に入社。

「入社当ても音声翻訳機開発プロジェクトがありましたが、当時の技術では単語翻訳程度でした。15年以上たった今AI、通信、高性能な端末などの技術が揃ってきました」

そして誕生したのが「ポケットク」。

ドラえもんひみつ道具の一つに「ほんやくコンニャク」がある。これは、食べる相手の言葉が日本語に聞こえ、自分の言葉は相手にわかる言語となって伝わり、会話が成立するという翻訳機。そこまではないものの、ポケットクは会話が互いに理解できる言語に翻訳され、画面に表示、発話もされるという、異言語間のコミュニケーションには欠かせない手の平サイズのコンパクトなツール。

「今はAIの進歩で、声を文字にする技術があります。発した言葉がほぼ正確に文字となって相手に伝わる。もっと世界中の人に普及していけば、人の行動範囲は広まる

と思います。実際、アメリカは今、コロナ後のリベンジトラベルの需要もあり、ポケットークの売り上げが30倍に伸びています。スマホもコンピューターですが、いろんなことができる分、使い方が難しくなります。持つていても使いこなせている人がどれだけいるか。コンピューターが苦手なシニア層のお客様でも、簡単に使えるのが魅力だと思います」

現在、61言語に対応し、139の国と地域で使えるesimを内蔵しているのと。海外旅行をしたい、あるいはサッカーW杯を見に行きたい、冬季五輪でフィギュアスケートの応援をしに行きたいと思いい言葉の壁がネックになって、出かけることを諦めることも減るかもしれない。

「ポケットークの言語設定を日本語から日本語の翻訳に設定し、筆談機として使っている方もいらつしゃいました。それをヒントに『ポケットーク mini』という、話すだけで文字になるAI筆談機も開発しました。筆談の手間も省けるので会話しやすくなります」

人生100年時代、シニアになって時間に余裕ができて、言葉が通じないからと海外に出かけるのを躊躇していた人にはまさに「ひみつの道具」。「年に1回、家族を連れて帰省しています。前に阿波踊

りの賑わいの中で、棧敷席でポケットークの音声認識ができるか試してみたことがありますが、問題なく認識しました」

コロナ禍で帰省はままならないが、父とはしょっちゅうパソコンで飲みながら会話をする。

「つい昨日も、9時から2時間ほど、お酒を飲みながら話しました。他愛ない話からAIの話まで。母も横から顔を出してました」

医療と同様、AI技術も日進月歩。川竹さんの今後の野望を聞いてみた。「世界中で誰もが知っている製品にしたいです。ウォークマンや 아이폰 のように何千万台、何億台と広がって欲しいです」

世界中の人が集まるイベントでみんなが持つていれば、互いが理解しあえ、民族の壁もどんどん低くなっ

ていきそうだ。

(取材・文／北島由記子 写真／永井守)

