



## 株式会社 ピー・ソフトハウス

代表取締役社長 畠山 慶輝 氏



### 会社概要

住 所：仙台市宮城野区榴岡三丁目10番7号  
サンライン第66ビル3階  
設 立：平成2年  
資 本 金：10百万円  
事業内容：ソフトウェア開発・販売  
電 話：022 (295) 2711  
U R L：http://www.psoft.co.jp

## 音声データを自在に操れる処理ソフト「CHRONOS t r e a m」を開発するなど、デジタルコンテンツ業界に新たな表現手法を提供

今回は「七十七ニュービジネス助成金」受賞企業の中から、音声データの音程と時間を自在に操れる音声処理技術「PHISYX」、ならびに音声処理ソフト「CHRONOS t r e a m」を開発した株式会社ピー・ソフトハウスの畠山社長を訪ね、創業に至るまでの経緯や今後の事業展開などについて伺いました。

### 前向きな精神を持ち続けて

——七十七ニュービジネス助成金を受賞されたご感想をお願いします。

大変嬉しく思っています。独立して16年経ちますが、地元の企業を支援する財団からこのような賞をいただいたということで、我々も宮城県の一企業として認められたという思いでいっぱいです。

——創業の経緯を教えてください。

もともと仙台にある独立系ソフトウェア開発会社に勤めていました。私が26歳のときに、独立しようとしていた現在取締役の鳥貫らと3人で起業しました。ソフト開発の技術力には自信がありましたし、何よりも自分で企画、開発した商品が店頭で並び喜びを味わいたいという鳥貫の思いに共感したからです。

独立当初から東京にある大手メーカーの受託で家庭用ゲーム機のソフト開発を行ってきました。それ以外にも様々なソフト開発を行っていますが、プレーステーションやゲームボーイなどの開発が売上の7～8割を占める時もありました。

実際に手掛けた商品にはプレーステーションの「SDガンダムGジェネレーション」やゲームボーイの「ゲームで発見たまごっち」などがあります。我々のような地方の企業がゲームソフトの製作を行って

いることは、業界の中では珍しいことではありません。しかし世間ではあまり知られていないため、ゲームのエンディングロールに出た社名を見つけた知人などから驚かれることもあります。

### ——社名の由来を教えてください。

「ピー・ソフトハウス」の「ピー」には常にパッション、パーフェクト、パワフル、プレミアム、プロフェッショナル…などでありたいという思いから、それらの英単語の頭文字をとってつけました。これまで培ってきたノウハウを活かし、デジタルコンテンツ産業で活躍するクリエイターやアーティストの方々に新しい表現の手法を提供できるよう、常に社名の由来となった前向きな精神を持ち続けていきます。

## イマジネーションをカタチに

### ——取り扱っている商品について教えてください。

大手メーカーからの受託によるソフト開発をメインとしてきましたが、独立して10年が経った頃から自社独自のソフト開発にも力を入れるようになりました。

そして2003年に「VOID Modular System」を



「VOID Modular System」の操作画面

販売しました。アナログモジュラー方式によるシンセサイザーシステムをソフトウェアで再現した製品です。ハードウェアが必要ないためパソコンだけで音創りや音の加工といったあらゆるサウンドメイキングが可能です。また操作方法は画面上の仮想ケーブルをマウスで接続するユニークなものにしています。独立行政法人情報処理推進機構から優れたソフトウェア製品と認められ、2004年の「ソフトウェア・プロダクト・オブ・ザ・イヤー」に選ばれました。

その他に「Pencil+」と「Liquid+」を続けて販売しています。これらは3次元グラフィックスのアニメーション作成のために開発された商品です。「Pencil+」は鉛筆画のようなストローク表現を実現させたもので、ストロークを重ねることで繊細なペン画や色鉛筆のような鮮やかな表現も可能にしました。一方、「Liquid+」は手描きの水彩画や油絵のようにじみや柔らかな質感を表現するために開発されたソフトです。

### ——これらの製品の開発経緯について教えてください。

現在、音楽系のソフト開発はヨーロッパが、コンピュータグラフィックス系のソフト開発は北アメリカが先進国となっています。日本ではほとんどを輸入に頼っています。

そこで日本の企業が世界に通用する技術を持っていることを知らしめたいと思い、コスト等について



「Pencil+」



「Liquid+」



島山社長と島貫取締役

は一切考えず開発しました。ユーザーは専門職に絞られましたが、確実に手応えを感じています。

——取り扱いされている製品はどのような販売方法をとられていますか。

我々のような小さな企業は商品の在庫を抱えるリスクを背負えませんので、全てオンラインサイトからのダウンロード形式のみで販売しています。このメリットは世界中にユーザーを持つことができます。実際、ユーザーのほとんどが外国の方なので英語版も同時に作り販売しています。

今後は国内にもユーザーを増やしていきたいと思っていますので、パッケージ製品として購入できるよう店頭販売の準備を進めています。

## 次世代のサウンド再生

——「PHISYX(フィジクス)」を開発された経緯について教えてください。

「PHISYX」は、高品位なタイムストレッチとピッチシフトを可能にしました。ピッチシフトとは音のスピードを変えずに音程を変え、タイムストレッチとは音程を変えずにスピードを変える処理技術のことを言います。

以前からこの処理技術を商品化したものはたくさん市場に出回っており頭打ちの状態でした。しかしこれらのほとんどは、人間の聴覚システムや人工知能的な手法によるため、再生スピードを変えると音

がくぐもって聴こえたり重複して聴こえるなど品質の良いものとは言えませんでした。そこでさらに大きなマーケットへとシフトするためにも、この技術をさらに高度化したものを開発することにしました。

「PHISYX」は、詳細な周波数解析や位相といった完全に物理的な世界でモデルを構築し、独自の位相同期化処理を加える事により、それまでの問題点を解決することができました。それにより、音楽制作のプロなども満足する品質を実現しました。

——「PHISYX 2」も開発されましたね。

音声のデータを再構築するための新しい計算手順を開発した結果、従来の「PHISYX」よりも処理速度を7倍も速めることができました。また新たに、人の声を持つ固有の周波数であるフォルマントをコントロールする機能を追加しました。昨年行われた「みやぎいいものテクノフェア」でも紹介していますが、この機能を使うと女性歌手の一青窈さんの歌声が男性歌手の平井堅さんの歌声に聞こえます。

## 時間をつかさどる神のように

——「CHRONOS tream(クロノストリーム)」について教えてください。

「PHISYX」の技術を搭載したソフトウェアが「CHRONOS tream」です。「PHISYX 2」の開発によって「CHRONOS tream 2」も発表しています。

「CHRONOS tream」の名称はギリシャ神話の時間をつかさどる神「クロノス」と、英語の流れを表す「ストリーム」を掛け合わせてつけました。

この処理技術では膨大な計算を行っているため高スペックなパソコンやハードウェアを必要とし、一般の市販品では価格も7～8万円に設定されています。しかし「CHRONOS tream」では家庭用のパソコンで使用でき、価格も格安にしています。また誰でも使えるように操作画面をシンプルにし、わかりやすくしています。

さらにリアルタイムに再生が可能な点も今までに



「CHRONOSstream 2」の操作画面

ない特徴です。従来であれば計算処理をしながらの再生はできなかったのが、高速に処理しながら同時に聴くことができるようになりました。もちろん、マイクからの入力もリアルタイムに出力できます。

この技術を認めていただいた結果、昨年の第9回みやぎものづくり大賞で優秀賞を受賞しました。

——「CHRONOS t r e a m」にはどのような用途がありますか。

この商品には様々な活用方法があります。全く異なるテンポやキーの音素材を合わせることができるので音楽用途として、また映像の長さに合わせてナレーションやセリフを合わせることもできるのでCM製作にも使用できます。その他にも会議やセミナーで聴き取れなかった音声の確認や、語学のリスニング学習としてもレベルに合わせたトレーニングが可能です。

またこれら以外として、大学の研究室から人間の脳波を計測する研究目的に使用したいという依頼がありましたので専用のアプリケーションを製作しました。ニーズがあればそれに合わせた応用製品を作ることも可能です。

——今後の営業戦略についてお聞かせください。

現在はソフトとして販売していますが、将来はパソコンやDVDプレーヤーなどの映像と音の融合した身の回りを取り巻く電化機器などに組込まれることを期待しています。実際に専門家の方からも既存

の技術の中では最高評価をいただいていますので、現在は申請中である「PHI S Y X」の特許取得を目指しています。

独立して感じるのですが、我々のような小さい企業が自社製品や技術を大手メーカーの方にアプローチすることはとても難しいのが現状です。ですから一歩ずつでも我々の技術を認識、評価していただけるよう開発努力を続けていくしかないと思っています。

## 人との繋がりで見つけたい分野へ

——本業以外に産学官連携や新連携事業にも取り組まれていらっしゃいますね。

特に営業職においてははしません。しかし様々なイベント等に参加し我が社のPR活動は行ってきました。市民団体が行うイベントの講師や子供たち向けのロボット組み立てのボランティアなどです。私自身が人前で話すのが苦手ということもあり、その克服も兼ねて意識的に外に出るようになりました。

その結果として、いろいろな分野の方と知り合うことができ、産学官連携事業や新連携事業に誘われるようになりました。

——実際に取り組まれている産学官連携に関する事例についてお聞かせください。

東北大学をはじめとし他企業の方々と共同で、いくつかの連携をしております。現在は、視覚障害者の訓練機器の開発に参加しています。この機器は空間認識能と呼ばれる物理的な空間情報を認識する能力を訓練するためのものです。健常者は視覚からの情報によって空間をイメージとして認識することができますが、視覚障害者にとって、これは容易なことではありません。我々はこの機器をゲーム仕立てにし視覚障害者が気軽に、しかも楽しんで使ってもらえるようサポートしました。

——新連携事業にも取り組まれていますね。

医療福祉機器の開発でも連携をとっています。ユーザーがより使い易い製品となるよう、数々のソフトウェア開発によって培った技術により携わること

になりました。

## 「技術と遊び心」の融合

——創業当初と比べて社員の採用基準は変わってきていますか。

現在22名の社員がいます。営業はいませんので、英語版のソフトを作る1人を除いて全員がソフトの開発を行っています。創業当初は人数が少ないこともあって、即戦力となるプログラミングの技術を習得している人を多く採用していました。現在は工学系の大学を出ている人などを採用し、高度なプログラミングにチャレンジしております。

——経営理念についてお聞かせください。

人間にとって衣食住は大切な要素ですが、人の心を豊かにするのは遊びという要素だと思います。ウォークマンという画期的な製品によって音との新しい付き合い方ができたように、音や映像の新しい文化を創り人々の生活を豊かにしたいと考えております。

——新たに支援されることが決まったそうですね。

東経連事業化センターからご支援をいただくことが決まりました。我々のような小さな独立会社が新規に市場に参入することはとても難しいことです。販路開拓に向け大手企業との繋がりができれば大変期待しています。

## 優位性となる核を持って

——最後にこれから起業する方へアドバイスをお願いします。

起業するからにはオンリー1になるための優位性を持つことが必要です。核となるものがあって初めて品質で勝負できます。

我々が独立した頃とは違い、現在は行政などによる起業家育成のためのセミナーが数多く設けられています。事業計画の作成や資金調達の方法など、会社を経営するうえで必要な知識を習得することができます。全てが教科書通りにはいきませんが、こういったところを上手に活用するのも一つの手段で

す。

ただし、起業するからには相当の苦勞を覚悟しなければなりません。私たちもこれまでいくつもの困難にぶつかってきました。それでも今日まで続けてこられたのは、自分たちの力を信じ自分たちだけでやっていきたいという情熱を持ち続けてきたからだと思います。夢や情熱を持っている人には自然と人がついてきます。そういう魅力ある人間でありたいと思います。



本社入口にて

長時間にわたりありがとうございました。御社の今後のますますの発展をお祈り申し上げます。

(18. 7. 13取材)