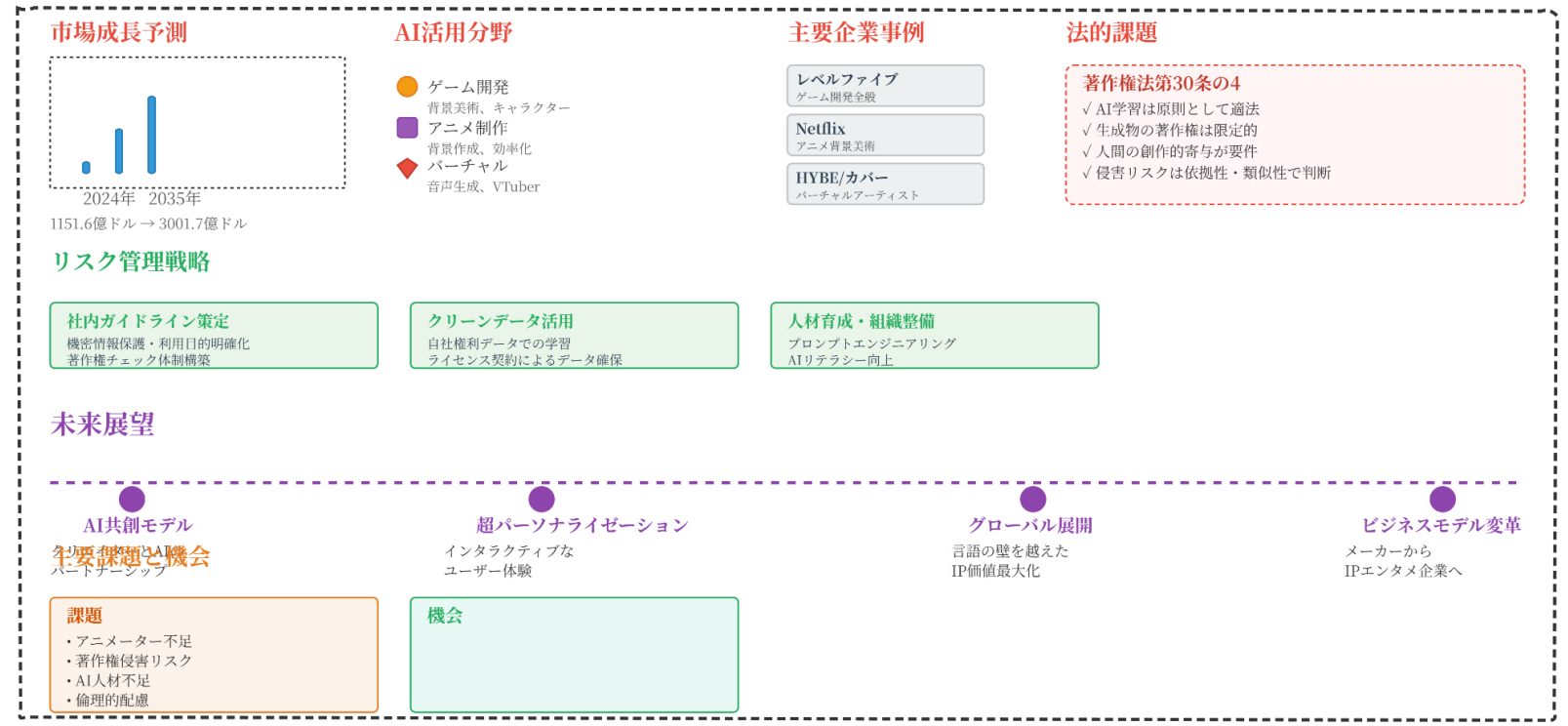


日本のエンタメ業界における生成 AI 活用と IP 創造の最新動向

Felo AI

日本のエンタメ業界における生成AI活用とIP創造の最新動向



Overview

日本のエンターテインメント業界では、生成 AI の活用が急速に拡大しており、コンテンツ制作の効率化から新たな IP（知的財産）創出まで、その影響は多岐にわたっています。特に、アニメーター不足といった業界固有の課題解決や、グローバル市場への展開加速を目的とした導入が活発化しています [19](#) [51](#)。ゲーム開発における背景美術やキャラクターデザインの試作、アニメ制作における背景作成、さらにはバーチャルアーティストの音声生成など、具体的なユースケースが次々と登場しています [51](#)。

一方で、この技術革新は知的財産権、特に著作権に関する複雑な法的課題を浮き彫りにしています。日本の著作権法第

30 条の 4 は、AI の学習目的での著作物利用を原則として許容する一方で、生成されたコンテンツが既存の著作物と類似している場合の著作権侵害リスクや、AI 生成物自体の著作物性については、依然として議論が続いています [1 70 71](#)。現行法では、AI 単独で生成されたものに著作権は認められず、人間の「創作的寄与」が保護の要件とされています [60 70](#)。

このような状況下で、企業はリスクを管理しつつ AI の恩恵を最大化するため、著作権をクリアしたデータで学習させた AI の利用や、社内ガイドラインの策定といった戦略的アプローチを取っています [16 51](#)。将来的には、AI は単なる効率化ツールからクリエイターと共創するパートナーへと進化し、個々のユーザーに最適化されたインタラクティブな体験や、言語の壁を越えた IP のグローバル展開を加速させる中核技術になると予測されています [10 51](#)。

詳細レポート

日本のエンタメ市場における生成 AI 導入の加速

日本のエンターテインメント・メディア市場は、2024 年の 1151.6 億ドルから 2035 年には 3001.7 億ドルへと成長が見込まれる巨大市場です [43](#)。この成長を背景に、生成 AI 技術の導入が業界全体の変革を促す重要な鍵となっています。日本のメディア・エンターテインメント向け生成 AI 市場だけでも、2024 年の 105.1 億ドルから 2035 年には 485.3 億ドルへと、年平均成長率 14.92% で拡大すると予測されています [50](#)。

生成AI(ジェネレーティブAI)とは？

ユーザーの指示に基づいて新たなコンテンツを生成するAI



文章



画像



音声



動画

この導入加速の背景には、複数の強力な推進要因が存在します。

労働力不足と生産性向上の要請 日本は深刻な労働力不足に直面しており、特にアニメ業界ではアニメーター不足が制作のボトルネックとなっています [19](#) [51](#)。生成 AI は、背景美術の作成や定型的な作画作業を自動化・効率化することで、この課題への解決策として期待されています [51](#)。実際に、ある事例では AI 活用により約 15 時間かかっていた作業が 1 ～2 時間以内に短縮されたという報告もあり、生産性向上への貢献は明らかです [2](#)。

パーソナライズされたコンテンツへの需要増大 消費者の嗜好が多様化する中、個々のユーザーに合わせたコンテンツを提供する「パーソナライゼーション」の重要性が高まっています [50](#)。日本の消費者調査では、70%以上が自身の視聴習慣に基づいたコンテンツを好むと回答しており、生成 AI はこの需要に応えるための強力なツールとなります [50](#)。AI はユーザーデータを分析し、個別の推薦や、場合によってはユーザー向けにカスタマイズされたストーリー展開を生成することも可能にします [51](#)。

政府による AI 技術推進 日本政府は、AI 技術を国家戦略の柱と位置づけ、研究開発への資金提供や人材育成プログラムを通じてその導入を後押ししています [17](#) [50](#)。経済産業省は、エンタメ業界における生成 AI の利活用指針を示し、多言語翻訳による海外展開の促進などを支援する姿勢を見せています [30](#) [49](#)。こうした政府の支援が、企業の AI 導入への投資意欲を高める一因となっています [50](#)。

制作現場の変革：具体的なユースケース

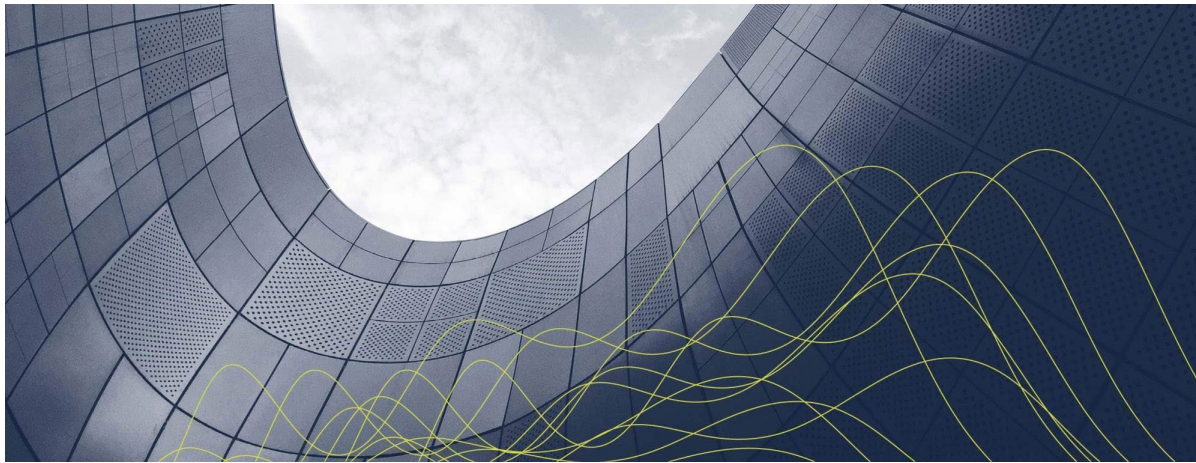
日本のエンターテインメント企業は、生成 AI を単なる実験的ツールとしてではなく、企画から制作、ファンエンゲージメントに至るまで、事業の中核に組み込み始めています。

企業・プロジェクト名	主な生成 AI 活用領域	主な成果・効果
株式会社レベルファイブ	ゲーム開発（背景美術、キャラクターデザイン、ロゴ、クエスト案、コーディング補助）	アイデア創出の多様化、開発プロセスの効率化、クオリティ向上 51
Netflix（アニメ・クリエイターズ・ベース）	アニメ制作（背景美術）	アニメーター不足の解消に向けた試み、著作権リスクを抑えた制作 51
HYBE（Midnatt）	バーチャルアーティストの音声生成	実在アーティストをモデルにした新たなエンターテインメント

企業・プロジェクト名	主な生成 AI 活用領域	主な成果・効果
		ト体験の提供 51
カバー株式会社（AI こより）	VTuber のデジタルクローン制作	LLM や音声合成技術を活用したインタラクティブなファン体験の創出 51
AiHUB（TV アニメ『BEYBLADE X』MV）	アニメ MV 制作における画像生成	著作権問題をクリアした画像生成 AI の提供による安全なクリエイティブ支援 51
Mattel & OpenAI	IP フランチャイズ拡張（製品開発、ストーリー制作）	玩具メーカーから IP エンタメ企業への変革、インタラクティブな遊び体験の創出 10

ゲーム開発：株式会社レベルファイブ 人気ゲームを多数手掛けるレベルファイブは、画像生成 AI「Stable Diffusion」や大規模言語モデル「ChatGPT」などを開発プロセスの随所に導入しています [51](#)。『妖怪ウォッチ』シリーズでは、過去の画像を学習させた AI でキャラクターの 3D モデルイメージを多様に生成し、デザインの方向性検討に活用しています。また、『メガトン級ムサシ W』ではタイトルロゴの背景レイアウトを AI で生成し、それを基にデザイナーがイラストを仕上げるなど、AI をアイデア出しと効率化の強力なアシスタントとして位置づけています [51](#)。

アニメ制作：Netflix と AiHUB の挑戦 Netflix は、アニメーター不足という業界課題に対し、WIT STUDIO などと共同でショートアニメ『犬と少年』の背景美術制作に AI を試験導入しました [51](#)。この AI は Netflix が権利を持つ背景美術を学習データとしており、著作権リスクを低減する工夫がなされています [51](#)。一方、エンタメ特化の AI 開発を行う AiHUB は、TV アニメ『BEYBLADE X』の MV 制作において、著作権問題をクリアした画像生成 AI を提供し、クリエイターが安心して利用できる環境を整備しています [51](#)。



バーチャルエンターテインメントと IP 拡張 BTS が所属する HYBE は、音声生成 AI を活用したバーチャルアーティスト「Midnatt」をデビューさせ、新たな表現形態を切り開きました [51](#)。また、VTuber 事務所を運営するカバー株式会社は、所属タレント「博衣こより」氏のデジタルクローン「AI こより」を制作し、ファンとのインタラクティブなコミュニケーションを深化させています [51](#)。さらに、玩具メーカーの Mattel は OpenAI と提携し、「バービー」などの自社 IP を AI で拡張、インタラクティブな玩具や新たなストーリーを創出することで、単なる玩具メーカーから「IP エンタメ企業」への脱皮を図っています [10](#)。

生成 AI と知的財産（IP）：日本の法的・倫理的課題

生成 AI の普及は、知的財産、特に著作権のあり方に根本的な問いを投げかけています。日本は既存の法制度を適用して対応していますが、技術の進化に法解釈が追いついていない側面もあります [1](#)。

学習段階の著作権：寛容な日本のスタンス 日本の著作権法第 30 条の 4 は、「情報解析」を目的とする場合、著作権者の許諾なく著作物を利用できると定めています [70 74](#)。この規定は、AI モデルの学習に著作物を利用する行為を原則として適法化するもので、シンガポールなどと並び世界的に見ても寛容な法制度とされています [1 61 78](#)。ただし、著作権者の利益を不当に害する場合はこの例外規定の対象外となり、例えば情報解析用に販売されているデータベースを無断で複製・学習させる行為は違法となる可能性があります [70](#)。

生成物の著作権と侵害リスク

- **著作物性の判断**：日本の著作権法では、著作物は思想又は感情を創作的に表現したものであり、人間によって創作されたものである必要があります [57 71](#)。そのため、AI が完全に自動生成したコンテンツには、原則として著作権は発生しないというのが主流の見解です [60 77 88](#)。しかし、人間がプロンプトの工夫や生成物の選択・修正に「創作的寄与」を行ったと認められる場合、その人間を著作者とする著作物として保護される可能性があります [1 70](#)。
- **著作権侵害の成否**：AI 生成物が他人の著作権を侵害するかどうかは、①既存の著作物に依拠して作成されたか

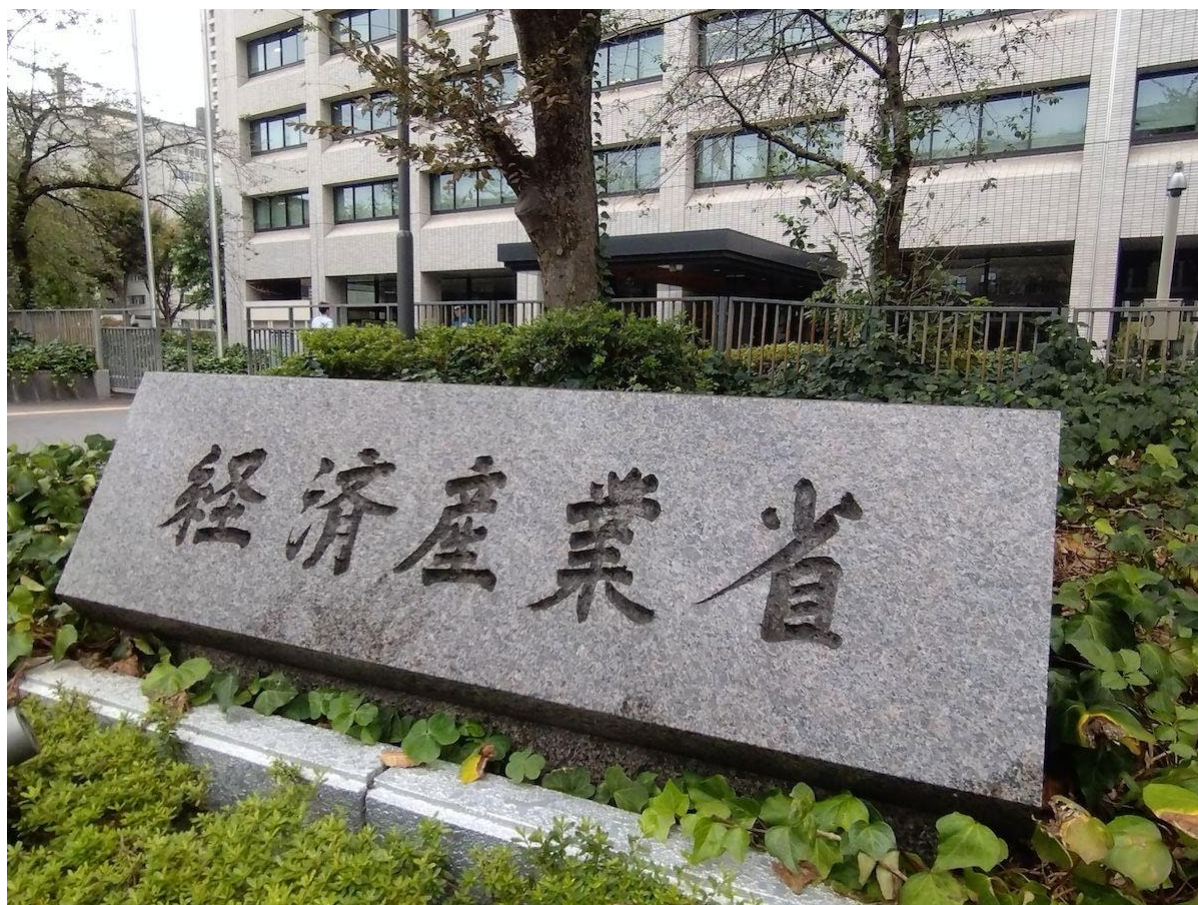
(依拠性)、②表現が類似しているか(類似性)という2つの要件で判断されます [66 70](#)。AI 利用者が既存の著作物を認識してプロンプトを入力した場合や、生成物が偶然ではなく明らかに既存の著作物と酷似している場合、侵害が成立するリスクがあります [69 83](#)。

- **画風やアイデアの模倣**：特定の画風やスタイル、アイデア自体は著作権の保護対象ではありません [73](#)。したがって、スタジオジブリ風のイラストを生成 AI で作成しても、それ自体が直ちに著作権侵害となるわけではありません [41 73](#)。しかし、著名なクリエイターのスタイルを模倣することは、著作権とは別の次元で倫理的な批判やブランドイメージの毀損につながる「炎上」リスクを伴います [71](#)。

発明者適格性（特許） 特許の分野でも AI の役割が問われています。2025 年 1 月、日本の知財高裁は、AI「DABUS」を発明者として認めることを棄却し、現行の特許法上、発明者は自然人（人間）でなければならないとの判断を示しました [13](#)。しかし、政府の「知的財産推進計画 2025」では、AI 開発者やプロンプトエンジニアなど、発明プロセスに関与する多様な人間の貢献をどう評価するかについて、さらなる検討が必要であると指摘されており、将来的な法改正の可能性も示唆されています [13](#)。

企業戦略とガバナンス

生成 AI の導入に伴う法的・倫理的リスクを管理し、そのポテンシャルを最大限に引き出すため、企業は多角的な戦略とガバナンス体制の構築を進めています。



リスク管理のための社内ガイドライン策定 多くの企業が、生成 AI の安全な利用を促進するためのガイドラインを策定しています [12](#) [16](#)。これには、以下のような項目が含まれます。

- **機密情報・個人情報の入力禁止**：社外の生成 AI サービスに機密情報や個人情報を入力すると、情報漏洩につながるリスクがあるため、これを明確に禁止するルールが設けられています [16](#) [70](#)。Azure OpenAI Service のように、閉域網で安全に利用できるサービスの導入も有効な対策となります [16](#)。
- **著作権侵害リスクの低減**：生成物を利用する前に、既存の著作物との類似性をチェックするプロセスを導入したり、画像や音楽など著作権リスクが高いコンテンツの外部利用を制限したりするなどの対策が取られています [1](#) [70](#)。
- **利用目的の明確化**：どのような業務に AI を利用するかを明確にし、目的外利用を防ぐことで、リスクをコントロールします [16](#)。

著作権クリアな AI の戦略的活用 著作権侵害のリスクを根本的に回避するため、ライセンス契約を結んだデータや自社が権利を持つデータのみで学習させた AI モデルを利用する動きが加速しています [51](#)。Netflix が自社保有の背景美術を学習データに利用した事例や、AiHUB が著作権問題をクリアした画像生成 AI を提供した事例は、このアプローチの重要性を示しています [51](#)。クリーンな学習データは、AI サービスの品質と安全性を保証する上での重要な差別化要因となります [7](#)。

人材育成と組織体制の整備 生成 AI を効果的に活用するには、ツールの使い方だけでなく、適切なプロンプトを作成するスキル（プロンプトエンジニアリング）や、AI の特性を理解するリテラシーが不可欠です [2 14](#)。しかし、多くの企業が必要なスキルを持つ人材の不足を課題として挙げており [19](#)、社内研修の実施や専門人材の育成が急務となっています [12 17](#)。Generative AI Japan のような業界団体も設立され、企業間の連携を通じてノウハウの共有や人材育成の課題解決に取り組んでいます [19](#)。

未来展望：IP 創造の新たな地平

生成 AI は、日本のエンターテインメント業界において、単なる制作ツールを超え、IP 創造のあり方そのものを再定義する触媒となりつつあります。

AI とクリエイターの「共創」モデル 将来的には、AI がアイデアの種を大量に生成し、クリエイターがそれを基に独自のビジョンを加えて作品を磨き上げるという「共創モデル」が主流になると予測されています [51](#)。AI は作業を代替する存在ではなく、人間の創造性を拡張し、新たな表現の可能性を切り開くパートナーとなります [2 51](#)。

超パーソナライズされたインタラクティブ体験 AI 技術の進化により、ユーザーの感情や選択に応じてリアルタイムでストーリーが変化するような、究極にパーソナライズされたインタラクティブコンテンツが実現可能になります [51](#)。

Mattel が目指すような、AI を搭載し子どもとの対話を通じてストーリーを紡ぐ玩具は、その一例です [10](#)。これにより、エンターテインメントは一方向的に消費されるものから、ユーザーが参加し共創する体験へと進化します。

IP のグローバル展開の加速 AI による高精度なリアルタイム翻訳・字幕生成技術は、日本の強みであるアニメや漫画、ゲームといったコンテンツのグローバル展開を劇的に加速させます [30 51](#)。言語の壁が低くなることで、世界中のファンが日本の IP を同時に、かつ深く体験できるようになり、IP の価値を最大化することが可能になります。

IP ビジネスモデルの変革 Mattel の事例が示すように、企業は物理的な製品を売る「メーカー」から、IP を核として映画、ゲーム、デジタル体験など多角的に展開する「IP エンタメ企業」へとビジネスモデルを転換させています [10](#)。生成 AI は、この多角化戦略において、各メディアに最適化されたコンテンツを効率的に生み出し、IP の世界観を拡張するための不可欠なエンジンとなるでしょう。

1. [Japanese Law Issues Surrounding Generative AI](#)
2. [共生か陳腐化か：生成 AI 革命がもたらす知財業務の未来航路](#)
3. [Generative AI Has an Intellectual Property Problem](#)
4. [生成 ai の活用事例が面白い最新企業別実例と仕事や生活で ...](#)
5. [About the Report Regarding Generative AI, Version. 1.0](#)
6. [生成 AI の時代における組織の知的財産保護 — note](#)
7. [Intellectual property in the age of Generative AI — DLA Piper](#)
8. [大手日本企業の生成 AI の活用事例 30 選 | 9 つの活用方法も紹介](#)
9. [Japan's New Draft Guidelines on AI and Copyright](#)

10. [生成 AI が変える IP ビジネス : Mattel と OpenAI が仕掛ける“遊び ...](#)
11. [Ties between generative artificial intelligence and intellectual ...](#)
12. [【生成 AI による業務変革 LOG #1】 NTTPC の生成 AI 活用事例を ...](#)
13. [AI as an Inventor of Patents? – AIPPI](#)
14. [生成 AI 知財 特許調査 書籍 – 技術情報協会](#)
15. [Generative Artificial Intelligence and Intellectual Property](#)
16. [【業種別】 生成 AI の活用事例 10 選！ 導入時のポイントや注意点 ...](#)
17. [Japanese businesses can unleash gen AI by addressing top ...](#)
18. [Generative AI and intellectual property: The evolving copyright ...](#)
19. [生成 AI のユースケースから考える未来の価値創造 – 情報処理学会](#)
20. [Redefining boundaries in innovation and knowledge domains](#)
21. [Generative AI: How it works, content ownership, and copyrights](#)
22. [生成 AI を導入した企業の活用事例 10 選！ 活用シーンも紹介](#)
23. [Japan: AI becomes key focus as patent office streamlines ...](#)
24. [The interaction between intellectual property laws and AI](#)
25. [営業部門での AI 活用事例 9 選！ 生成 AI（ジェネレーティブ AI ...](#)
26. [JPAA Discussed Copyright Issues amid Rising Attention to the ...](#)
27. [Artificial Intelligence and Intellectual Property – WIPO](#)
28. [【生成 AI】 日本企業の活用事例 18 選！ 大手・スタートアップの ...](#)
29. [Generative Artificial Intelligence and Copyright Law](#)
30. [エンタメ業界が進化する – 経産省が示す利活用の方向性](#)
31. [Japan Generative AI in Media and Entertainment Market Size ...](#)
32. [【2025 最新版】 生成 AI 市場、最新動向と 2025 年の成功に向け ...](#)
33. [Japan Generative AI Market Overview: Trends, Growth ...](#)
34. [エンターテインメント業界における生成 AI 導入の最前線](#)
35. [Generative AI: Trends, Industry Applications and IP Protection](#)
36. [【2025 年最新】 日本の生成 AI 企業 18 社！ 大手からベンチャー ...](#)
37. [Japan Generative AI Market Size, Share and Forecast 2033](#)
38. [【2025 年版】 エンタメ業界の動向とは？ 成長率・シェア ...](#)
39. [Japanese businesses can unleash gen AI by addressing top ...](#)
40. [世界で勝てる「国産エンタメ AI」の条件 – 私達の未来。 – note](#)
41. [What do Japanese people think of the current AI Ghibli ripoff ...](#)
42. [IP ビジネスとは？ 市場動向と成功事例](#)

43. [Japan Entertainment & Media Market Size, Industry Trends](#)
44. [人工知能（AI）活用例を紹介！業界別の導入事例や身近な実用 ...](#)
45. [Repainting the Past in a New Light with Generative Art – WIPO](#)
46. [生成 AI 活用によりクリエイターの創造性を拡張、バーチャル ...](#)
47. [Japan Generative AI Market Size | Industry Report, 2030](#)
48. [Generative AI and Manga: Taking Advantage of Japan's ...](#)
49. [生成 AI の壁を超え、エンタメ業界が進化する – 経産省が示す利活用の方向性 | Ledge.ai](#)
50. [Japan Generative AI in Media and Entertainment Market Size, Share | Growth Report 2035](#)
51. [エンターテインメント業界における生成 AI 導入の最前線：創造性と体験を拡張する AI の力・はてなベース株式会社](#)
52. [AI vs. IP: 著作権侵害の責任は誰にあるのか？ – Gamma Law](#)
53. [Japan Signals Potential Copyright Law Revisions in ...](#)
54. [生成 AI の時代における組織の知的財産保護 – note](#)
55. [JPAA Discussed Copyright Issues amid Rising Attention to the ...](#)
56. [生成 AI と著作権の問題 – Dennemeyer.com](#)
57. [Japan's New Draft Guidelines on AI and Copyright](#)
58. [生成 AI とその法的影響 – メトロレックス知財法律グループ](#)
59. [Japanese Law Issues Surrounding Generative AI](#)
60. [生成 ai と著作権の関係や侵害リスクを徹底解説 最新判例と安全 ...](#)
61. [AI Training and Copyright Infringement: Solutions from Asia](#)
62. [生成 AI イラストの著作権はどうなる？著作権侵害の要件 ...](#)
63. [A Brief Note on Japan's AI Race, the Copyright Dilemma, and ...](#)
64. [＜AI Update＞ 米国著作権局による AI 生成物の著作権保護 ...](#)
65. [Generative AI and intellectual property: Copyright implications ...](#)
66. [生成 AI と著作権：文化庁見解と企業の実践的リスク対策 ...](#)
67. [AI providers required to safeguard IP rights, says Japan report](#)
68. [AI、著作権、そして創造性：イノベーションと搾取の微妙な ...](#)
69. [生成 AI に関連する著作権侵害の成否 – 情報処理学会](#)
70. [Japanese Law Issues Surrounding Generative AI](#)
71. [JPAA Discussed Copyright Issues amid Rising Attention to the Breakout of Generative AI | Articles | Shiga International Patent Office](#)
72. [Crawl failed](#)
73. [生成 AI は著作権違反？ビジネスで利用できる？著作物として扱 ...](#)
74. [Japan's New Draft Guidelines on AI and Copyright](#)

75. [生成 AI で作った文章や画像は著作権侵害にあたる ... — DocuSign](#)
76. [AI Boom or Copyright Doom? Lessons from Asia — CEPA](#)
77. [AI 生成物に著作権はあるのか？法律と最新動向を完全解説 — note](#)
78. [AI Training and Copyright Infringement: Solutions from Asia](#)
79. [生成 AI の文書やイラストは著作権違反？権利の帰属先や侵害 ...](#)
80. [A Brief Note on Japan's AI Race, the Copyright Dilemma, and ...](#)
81. [AI を使って作った作品は、著作権で保護されるか？米著作権局 ...](#)
82. [Japan's Generative AI Copyright Law — ManageEngine Insights](#)
83. [【知っておきたい】生成 AI 活用と著作権侵害のリスク](#)
84. [General Understanding on AI and Copyright in Japan — OECD.AI](#)
85. [AI の著作権はどうなる？生成 AI で生成した画像やイラストの ...](#)
86. [Report on AI and Copyright Issues by Japanese Government](#)
87. [AI と著作権とは？クリエイターが知っておくべき最新知識と対策](#)
88. [JPAA Discussed Copyright Issues amid Rising Attention to the ...](#)
89. [AI と著作権【第 17 回】その行為に日本著作権法は適用されるか ...](#)
90. [General understanding on AI and copyright in Japan](#)