

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

近年、画像生成・テキスト生成・音声合成など生成AIの進化が著しく、日本のエンターテインメント産業でも新たなコンテンツ創造への活用が広がっています^①。映画からアニメ、ゲーム、音楽、出版、VTuber、メタバースに至るまで、各分野でAIを使ったIP（知的財産）創出の試みが進み、同時に著作権や倫理に関する議論も活発です^②。以下、分野別に事例と動向を整理します。

映画産業：AI脚本から全編AI映画まで

- ・**AI脚本の登場**： 2022年、日本初の生成AI脚本映画「**少年、なにかが発芽する**」が公開されました。ストーリー生成AI「フルコト」による**100% AI執筆の脚本**で制作され、文化庁支援の下で完成しています^③。内容は「トマト嫌いの少年が無理やりトマトを食べて背中から何かが発芽する」という斬新なストーリーで、AIが意外性ある創作も可能であることを示しました^④。その後、ChatGPTを活用して脚本の大部分を生成した短編映画「**セーフゾーン（安全地帯）**」も制作され、衣装や撮影プランの細部までAIが提案する試みが行われました^⑤。
- ・**AIと人間の協業**： 2023年には短編映画「フルコト」がカンヌ国際映画祭でも話題となりました。こちらはELYZA社開発の**言語生成AI**がプロットやセリフの叩き台を作り、人間の脚本家が感情や背景を肉付けする**協業スタイル**で制作されています^⑥。完成作品は独創的な世界観が高く評価され、AIが映画制作にもたらす可能性を示した例となりました^⑦。監督の渡辺裕子氏は「AIが瞬時に生成したシナリオが、自身の無意識と接続しテーマを発見させてくれた」と述べており、AIがクリエイターの創造力を引き出すパートナーになり得ると語っています^⑧。
- ・**全編AI映画への発展**： 2024～2025年には、映像・音声・音楽のすべてを生成AIで制作した**オムニバス長編映画**も誕生しました。2025年公開予定の『**generAldoscope（ジェネレイドスコープ）**』は3つの短編からなり、映像から効果音・劇伴・主題歌まですべてAI生成で作られています^⑨。各編は実写映画でも活躍する監督（安達寛高氏、曾根剛氏、山口ヒロキ氏）が手掛け、AI制作の裏側を検証する試みとして注目されています^{⑩ ⑪}。中でも曾根剛監督は**2023年に日本初のAIシンガーを生み出し**、ChatGPTが脚本を書いた映画『SLEEP CINEMA』を制作するなど、積極的にAI技術を導入しています^⑪。
- ・**受賞や商業展開**： 2025年には全編AI生成の短編映画『**ラストドリーム**』（串田壮史監督）が韓国 Bucheon 国際ファンタスティック映画祭で**AI部門最高賞**を受賞しました^⑫。本作は日本の制作チーム「PYRAMID AI」によるプロジェクトで、**物語生成・演出・音響設計まですべてAIで実装した日本初の事例**とされています^⑬。さらに日本発の長編AI映画『**サマー・トライアングル**』も2025年6月にプレミア上映されました。こちらは**世界初の劇場用長編AI映画**を謳い、映像中の登場人物（少年たち）をすべて**生成AIで描画**し、人間の声優と作曲家が魂を吹き込む形で制作されています^{⑭ ⑮}。AIが生み出したリアルな星空の下で、少年たちの夏の冒険を描く青春SF作品であり、AI映像と人間の演技の融合が“映画の新境地”と評されました^⑯。
- ・**企業・監督の取り組み**： 日本の映画界でも、著名監督がAI活用に乗り出しています。例えば三池崇史監督は2023年末に「**AIと共に最高の映画を創る会**」を立ち上げ、AI技術を映画制作に取り入れるプロジェクトを始動しました^⑰。2024年3月には作品コンペやキックオフイベントが行われ、わずか40分で制作した短編映画なども披露されるなど、早期から実験と課題検証が進められています^⑱。こ

のように日本の映画産業では、**人材不足の補完や新表現の模索**を目的にAI導入が進みつつあり、今後とも実験的プロジェクトや商業作品への応用が増えていくと見込まれます。

アニメ業界：制作工程へのAI導入

- ・**脚本・プロット生成**: アニメ企画段階でも**大規模言語モデル（LLM）**の活用が始まっています。例えば**ChatGPT**のような対話AIを使い、物語のプロット案やキャラクターの会話例を生成して**脚本家のプレインストーミング**を支援する事例があります¹⁹。2023年には米国のテレビアニメでChatGPTが脚本クレジットに名を連ねた例も報告されており、人間が最終調整しつつAIを**アイデア出しアシスタント**に使う手法が主流化しつつあります²⁰。もっとも、一般の複雑なアニメ脚本を完全にAIに任せるのはまだ難しく、AI生成案はあくまで「叩き台」として、人間クリエイターが独創性を肉付けする役割が大きいのが現状です²¹。
- ・**キャラクターデザイン補助**: **画像生成AI**はアニメのキャラデザや美術設定にも利用されています。MidjourneyやStable Diffusionなどのモデルが進化し、**アニメ調イラスト**も高品質に生成可能となりました²²。例えば「近未来的な装甲服を着た少女」とテキスト指示すれば、多彩な衣装デザイン案をAIが一挙に出力し、デザイナーの発想を広げる材料になります²³。特にStable Diffusionには二次元イラスト特化の派生モデルも登場し、プロも**ラフ案出し**に活用を模索しています²⁴。ただし最終的なキャラ決定稿は熟練アーティストが仕上げるケースがほとんどで、AI生成画像は「参考」止まりです²⁵。既存作品に似すぎたデザインが出る懸念や、ポーズ表情の微妙なニュアンス表現などでAIは不安定なため、**独自性や繊細さの担保**には人間の目利きが不可欠とされています。
- ・**自動彩色・作画支援**: 彩色工程でもAIツールが**カラーバリエーション提案**などに活用されています²⁶。また動画の**中割り自動補完**や**between補助**などの研究も進みつつあり、一部では3DモデルをAIで2D作画風に変換する試みもあります。2025年春放送のTVアニメ「**ツインズひなひま**」は、制作フローに生成AIを本格導入したことで話題になりました。本作では95%以上のカットでAIを「**補助ツール**」として用い、絵コンテから自動でキャラクターのセル画素材を起こしたり、3Dモデルを手描き風の質感にレタッチする処理をAIが担っています²⁷。キービジュアルでも**背景は写真をAI変換**でアニメ風にし、美術スタッフが修正する手法が取られました²⁸。制作元のフロンティアワークスはこのプロジェクトを皮切りに、人材不足や生産性向上による**労働環境改善**に繋がりたいとコメントしており²⁹、業界ぐるみでAI活用に取り組む姿勢が伺えます。
- ・**背景美術へのAI利用**: 特に**背景美術**は細密さと量産性が要求されるため、AI導入のメリットが大きい領域です。Netflix制作の短編アニメ『**犬と少年**』（2023年）では、全カットの背景面に画像生成AIを用いる実験が行われました。レイアウトラフ（構図下描き）は人間が描き、その後の質感・陰影の細部描写をAIが自動生成し、美術スタッフが微調整して仕上げるプロセスです³⁰。この独自開発の背景生成AI（協力：rinna社）はNetflix作品の背景美術データで学習されたモデルで、**権利的にクリアな素材**のみを使った点も特徴でした³¹³²。制作側は「人間だけで同品質の背景を描くより大幅に省力化できた」とコメントしており、実際背景制作コストと工数の削減に繋がったようです³³³⁴。ただ「これはあくまで**実験的試み**」と位置づけられ、現場アーティストへの影響を考慮し慎重に進められたことも付記されています³⁵。
- ・**AI背景のメリットと課題**: 背景生成AIの利点は、**人材不足や過重労働の緩和**につながる点です。日本のアニメ業界では背景専門の人材減少が指摘され、経験豊富な美術監督に負荷が集中しています³⁶。AIに細かな質感塗り込み等のルーチン作業を任せれば、ベテランが全体のクオリティ管理に注力できるという期待があります³⁷。実際『犬と少年』のケースでは「人的リソース不足への対処策」として導入された経緯があり、苦肉の策であったとも説明されています³⁸。一方、課題も多く、**学習させる素材の著作権**や画風の問題、AI特有の不自然さ（例：建物の歪んだ窓枠やあり得ない形の植物）などが挙げられます³⁹。修正に人手がかかりすぎれば効率メリットが薄れますし、「背景の雰囲気作りは作品の命なのでAIに任せられない」とする慎重論もクリエイターからは聞かれます³⁸。しか

し低予算・タイトスケジュールで品質を保つにはAI活用が不可避との実務的意見も強く、**権利ルール整備とツール精度の向上**次第では、背景美術におけるAIアシストが当たり前になる可能性も指摘されています⁴⁰。

ゲーム開発：生成AIで効率化と新体験

- ・**開発現場への急速な浸透**：日本のゲーム業界では2023年以降、生成AI活用が急速に本格化しました。2025年の国内ゲーム開発者会議「CEDEC2025」ではAI関連セッションが多数開催され、**カプコン**、**Cygames**、**コロプラ**など大手各社が具体的な事例や導入体制を公開しています⁴¹。調査によれば**開発者の77%が何らかの形で生成AIを利用中**で⁴²、コード自動生成によるプログラミング支援、ストーリーやキャラクターのアイデア出し、ゲームアセット（画像・3Dモデル）制作補助、デバッグ作業の効率化などに活用が広がっています⁴³⁴⁴。例えば**レベルファイブ**は人気シリーズ「イナズマイレブン」「妖怪ウォッチ」の新作開発で画像生成AIを試行し話題となり、**コロプラ**では2025年の社内調査で社員の約8割が業務で生成AIを使っていると公表するなど、業界全体がAI導入に前向きです。
- ・**各社の戦略の違い**：企業によってAI活用へのアプローチは様々です。**カプコン**や**Cygames**は開発効率向上を主目的に掲げ、アイデア創出や素材制作に積極導入しています⁴³。一方、**セガ**や**スクウェア・エニックス**は社内に専門委員会を設置し、**ガバナンス体制の構築**やセキュリティに重点を置いたローカルAI・社内チャットボットなど堅実な活用を進めています⁴⁵。また**任天堂**は自社IP保護の観点から直接的な生成AI利用には慎重で、否定はしないまでも「独自のクリエイティブを最優先する企業哲学」のもと様子見の姿勢を保っています⁴⁶。このように各社スタンスは異なるものの、**開発期間短縮やクリエイター生産性向上**など具体的な成果も現れ始めています⁴⁷。
- ・**生成AIで生まれる新しいゲーム体験**：現状では効率化ツールとしての利用が中心ですが、将来的な**ゲーム内容への応用**にも期待が高まっています。例えば**対話型NPC**（プレイヤーの発言にAIが即興で反応するキャラクター）や、プレイヤーの行動次第で**動的に変化するストーリー・世界**など、従来にないゲーム体験を生成AIが創出する可能性があります⁴⁸。既に海外では大規模言語モデルを用いてNPC会話を実装する実験が報告されており、日本国内でも研究開発が進んでいます。バンダイナムコ研究所はAIキャラクターがゲーム実況配信を行う「プレイBYライブ」プロジェクトを進めており、**プレイヤーのチャットにAI実況者がリアルタイム対応**する技術をテスト中です⁴⁹。またスクウェア・エニックスはRPGでのAI NPC活用や物語生成に関心を示しており、ゲームシナリオやイベントをAIが**プレイヤーごとに変化**させるといった未来像も語られています。生成AIは単なる自動化ツールに留まらず、ゲームデザインそのものを拡張する“**共創パートナー**”へと進化しつつあるのです。
- ・**課題：品質とガイドライン**：ゲームAI活用にも課題はあります。**生成結果の品質不安定さ**（ときに不合理な動作や不適切な内容が混入する）、**社内ガイドラインの未整備**（AI利用ポリシー策定や社内教育の遅れ）、そして**著作権・倫理問題**です⁵⁰。特にゲームは他作品のキャラクターや世界観を流用したような生成物が出ると**IP侵害**につながりかねないため、素材の取り扱いに慎重さが求められます。任天堂が慎重なのもこの懸念によるものです⁴⁶。さらにAIがゲーム開発職の一部工程を代替できるようになると、**雇用への影響**も議論になります。ただ現在のところ、AIは反復作業を担わせてクリエイターをより**創造的な仕事に専念**させる補佐役という位置づけが多く、業界団体や企業はAIと人間の**共生モデル**を模索している状況です。

音楽と音声合成：AIアーティストの登場

- ・**AI作曲・編曲**：音楽の世界でもAIが**作曲家や編曲家**として活躍し始めています。日本企業が開発したAI作曲システムが楽曲提供を行いニュースになるなど⁵¹、生成AIが生み出すメロディやトラックを人間がブラッシュアップして商用リリースするケースが出てきました。AIは膨大な楽曲データから**スタイル模倣やバリエーション生成**が得意で、例えばBGMやジングル制作、リミックス提案などで生産性向上に寄与しています。また過去の名曲の雰囲気継承した新曲をAIが作り出すといった試みもなさ

れており、人間にはない発想のフレーズが出てくることがあります。ただし音楽の場合は感性や独創性が重視されるため、最終的な細部の調整は人間の作曲家が行い、AIはあくまでインスピレーション源や下地という位置づけです。

- ・**AIシンガー・ボーカロイドの進化**: 日本はもともとヤマハの「VOCALOID」に代表されるバーチャルシンガー文化が発達しており、初音ミクなどソフトウェア歌手が浸透してきました。近年はこれに加えて深層学習を用いた新世代の歌声合成が登場し、よりリアルで表現力豊かな**AI歌手**が生まれています。2023年には映画監督の曾根剛氏が**日本初のAIシンガー**を創作し話題を集めました¹¹。また音声合成プラットフォーム「VoiSona」では2024年末に誰もが使えるAI歌声ライブラリ「ジャスパー」が公開され、プロ顔負けの中性的歌声をAIが再現できるようになっています⁵²。クリエイターはテキストに歌詞とメロディを入力するだけで、このAIシンガーに好きな曲を歌わせることが可能で、**人間ボーカルに近い質感**で楽曲制作できるとして注目されています。
- ・**声優・ナレーションへの展開**: 音声合成AIは歌唱だけでなく、**話し声や演技**の分野にも広がっています。ゲームやアニメのキャラクター音声を合成する**ボイスクローン技術**が進み、有名声優の声質を再現した合成音声が生産されています。例えばCeVIO AIでは人気VTuberキズナアイの声質データを用いた音声ソフトが登場し、ファンがセリフや歌を生成できるようになりました。テレビ番組のナレーションにAI音声が使われる例も出始めています。しかし**声の演技**は微妙な感情表現が重要なため、現状ではメインキャストをAIに任せるよりも**モブ役や仮ボイス**など限定的な利用が中心です。また、声優業界では無断の声真似AIが出回ることへの警戒もあり、**肖像権や演者の許諾**の問題が議論されています。
- ・**音楽業界の反応**: 生成AIの台頭に音楽業界は期待と不安を抱えています。メリット面では、新人クリエイターでもAIを使えば高度な曲作りやミキシングが可能となり、**制作の民主化**が進むことが挙げられます。またボーカロイド文化に親しんだ日本では、AI歌手が新たなジャンルを切り拓く土壌が整っています⁵³。一方で懸念として、AIが著名アーティストの声や作風を真似た楽曲を量産し**無許諾で流通**する可能性があります。実際、海外ではAIが実在歌手の歌声を模倣した楽曲がインターネットで拡散し、著作権や人格権の侵害が問題となりました。日本でもJASRACなど管理団体がAI生成曲の扱いを検討し始めており、**権利処理の新ルール作り**が急務です²。総じて、音楽における生成AIは**創作支援ツール**として一定の市民権を得つつありますが、商業利用に当たっては権利者との調整やAIと人間の役割分担を明確にする必要に迫られています。

出版・漫画：AIが描くストーリーと作画

- ・**小説執筆のAIアシスト**: テキスト生成AIの登場により、小説家が**プロット作りや文案**にAIを活用する例が増えています。ChatGPTのようなモデルにアイデア出しをさせ、プロットの穴埋めやキャラクター設定の肉付けを支援させる手法です⁵⁴⁵⁵。著者からは「自分にはない発想をAIが提示してくれる」「客観的なレビューをAIからもらい推敲に活かす」など前向きな意見も聞かれます⁵⁶⁵⁷。実際、2024年には「**小説を書く人のAI活用術**」といった指南書まで刊行され⁵⁸、プロの作家がどのようにChatGPTと対話しながら創作しているかが紹介されています。AIは因果関係の整合性あるプロット構築は苦手な一方、**キャラクターの肉付け**や膨大なアイデア提案には長けるため⁵⁹⁶⁰、作家の発想を刺激する相棒として定着しつつあるようです。ただし生成された文章をそのまま使えるレベルではなく、「**60点程度の出来**」と評されることも多いので⁵⁵、最終的な文体調整や魅力付けは人間が行う必要があります。
- ・**AI小説の投稿と評価**: ウェブ小説投稿サイト各社もAI生成物への対応を模索しています。大手サイトでは2023年頃から利用規約で**AI使用の申告**を求める動きや、AI丸投げの作品はランキング評価の対象外にするルールなどが整備されました⁶¹。これは、人間の創作との公正な比較を保つためであり、読者側もAI関与を認識した上で楽しめる環境作りが意図されています。また日本の文学賞でも、かつてSF作家の星新一賞でAI共作のショートショートが話題になった例（2016年）などがありましたが、近

年は応募規定でAI創作の可否を明示するケースもあります。総じて「**アイデア出し補助としてAI活用はOKだが、すべてAI任せは評価されにくい**」という風潮で、人間とAIの役割分担を明確にした作品作りが望まれています。

- ・**AI漫画家の登場**: マンガ分野では、画像生成AIが**作画工程**に直接使われ始めました。2023年3月には話題のフルカラーコミック『**サイバーパンク桃太郎**』が新潮社から刊行されています⁶²。これは著者Rootport氏がMidjourneyを駆使して全コマの絵を生成・加筆修正した**世界初の本格SF漫画**で⁶³、AI作画の可能性と問題点を世に問う作品となりました。公開当初から「手や背景に不自然な箇所もある」と賛否を呼びましたが、AIによる高速なビジュアル創作力は大きな注目を集めました⁶³。同書の巻末には制作秘話やAIの使い方も収録され、クリエイターへの刺激となっています。以降もMidjourneyやStable Diffusionで描いた漫画作品がWeb上で発表される事例が増え、**AI漫画コンペ**なども非公式に開催され始めました。

- ・**レジェンドIP×AI**: 既存の人気IPにもAIが活用されています。手塚治虫の作品群をAIで蘇らせる「**TEZUKA2023**」プロジェクトでは、AIと人間のコラボで生み出した『**ブラック・ジャック**』新作読み切り「**機械の心臓**」が週刊少年チャンピオン誌上に掲載されました⁶⁴。これはAIが手塚作品の画風・ストーリー傾向を学習しプロット案を提示、人間の漫画家がそれを基に執筆するという制作手法で、**伝説的マンガ家の“新作”をAIが支援する**試みとして注目されました。手塚プロダクションは以前にもAI×漫画の実験（TEZUKA2020での『**ばいどん**』制作）を行っていますが、2023年の成果は商業雑誌掲載に至っており、**AIがレジェンドIP創出に寄与**した好例といえます。

- ・**イラスト生成と著作権**: 漫画イラスト分野でのAI活用には**著作権や作画スタイル模倣**の問題がつきまといまいます。人気漫画家の絵柄を学習したモデルで似た絵を生成する行為は、一歩間違えば権利侵害です。そのため多くの商業出版社は、生成AIを使う際には**学習元データの権利処理**を慎重に検討しています。前述の『**犬と少年**』でNetflixが自社背景を学習させたのも、外部素材を無断使用しない配慮からでした⁶⁵。また日本漫画家協会などクリエイター団体も、AI開発企業に対し学習素材提供と引き換えにモデル使用の権利料を支払う仕組みなどを提案しています。こうした**ガイドライン作り**はまだ途上ですが、欧米に比べ日本では対話路線が取られており、AIを敵視するのではなく上手に**共存するルール**を探る動きが強まっています。

バーチャルYouTuber（VTuber）とAIキャラクター

- ・**AI生成キャラクターデザイン**: VTuber業界では、新たにデビューさせる**バーチャルキャラクターの外見**を画像生成AIで制作する例が現れました。2023年10月にはMechu社が**画像生成AI活用のVTuber事務所「hoheto production」**を設立し、所属VTuber7名のビジュアルをすべてAIで作成しています⁶⁶。従来であればイラストレーターが数週間かけて描くモデルも、AIを使えば短期間で多数の案を出し調整できるため、**低コストで多彩なVTuber**を生み出す狙いがあります。こうしたAI産VTuberたちの中の人（声・演技担当）は人間が務めているようですが、今後は声までAI合成とする**フルAI VTuber**も登場すると予想されています。

- ・**AI駆動のライブ配信**: バンダイナムコエンターテインメントは「**プレイBYライブ**」というユニークなプロジェクトを進めています。これは**完全独立型のAI VTuber**がライブ配信やゲーム実況を行う試みで、チャットボットではなく数百人の視聴者と同時対話できる高度な対話AIを目指しています⁴⁹。実験的VTuber「**ゴー・ラウンド・ゲーム（ごらんげ）**」が2022年から公開されており、視聴者のコメントにAIがリアルタイムで返答しながらゲーム実況するデモが行われました⁴⁹。この技術は**ガンダムMetaverse**への応用も検討されており、将来的にはガンダムの世界観でAIキャラがファンと対話しながら情報発信する、といった活用も視野に入っています⁶⁷。

- ・**VTuber制作支援ツール**: スマホ一つで誰でもVTuberになれる配信アプリ「**IRIAM**」では、**一枚のイラストから自動でVTuberアバター化**するAI技術を宣伝ポイントにしています。これも画像生成系AIと

モーション推定AIの組み合わせで、**非イラストレーターでも自分の分身キャラ**を作れるようにするものです。こうしたプラットフォームの普及により、VTuber人口が爆発的に増える一方、キャラクターデザインが画一化・大量生産化する懸念も出ています。ファンは「**中の人**」の**個性**も重視するため、外見だけAIで量産しても人気を得られるとは限りませんが、制作ハードルを下げた意義は大きいでしょう。

- **AIとVTuberの化学反応:** すでに人気VTuberの間でも、配信にAIを取り入れる動きがあります。例として、英語が苦手なVTuberがリアルタイム翻訳AIを使って海外ファンと交流したり、雑談ネタに困った際にChatGPTからトークテーマを提案してもらうといったケースです。また**AIボイスチェンジャー**で性別の異なる声を使い分けたり、歌配信でハモリパートをAIコーラスに任せたりといったクリエイティブな使い方も見られます。加えて、2023年にはKizuna AIが休眠期間中に**CeVIO AIベースの歌声ソフト「#kzn（キズナ）」**をリリースし、ファンがキズナイ風ボーカル曲を作れる企画も話題になりました。これは公式に既存VTuberの声をAI化した例であり、**VTuber本人の活動延長やファン創作の促進**につながる取り組みです。
- **倫理とガイドライン:** VTuber領域でも、AIの悪用リスクに備える必要があります。人気VTuberの声や映像を無断でAIコピーし、本人になりすました配信や不適切発言をさせる**ディープフェイク**の懸念です。実際、中国や海外では著名VTuberの偽音声やフェイク動画が出回り問題になったケースがあります。日本では大手事務所（ホロライブ、にじさんじ等）がファン向けに「AI生成物を公開する際は明確に非公式と示すこと」「誹謗中傷や風評被害を与えないこと」などのガイドラインを呼びかけています。またVTuber事務所自体もAI生成キャラ投入に慎重な姿勢を見せる場合があり、「人が演じ、人が描くVTuberだからこそ応援したい」というファン心理にも配慮が払われています。もっとも、AI技術が進めばVTuber本人が**自分のAI分身**を公認する動きも出るでしょう。例えば休養中のタレントに代わりAIが配信を繋ぐ、といった使い方です。業界としては**創作支援のAIと人格代替のAI**を分けて考え、魅力あるエンタメ体験を損なわないラインを探っている状況です。

メタバースとAIの融合

- **3D空間生成の効率化:** メタバース開発において、生成AIは**仮想空間やオブジェクトの自動生成**で威力を発揮します。NTTの研究組織「MATRIX GENESIS LABS」は、音声またはテキスト指示するだけで**リアルな3Dメタバース空間を生成**できるサービス「Genesis」を公開しました⁶⁸。例えば「森の中の湖畔に木造の家」と声で説明すれば、その場で木々や水面まで備えたVR空間が生成されます。現在はPC上でワールド生成するβ版ですが、将来的にはVRゴーグルで誰もが**思い描いた景色を即座に仮想世界に作り出す**ことが可能になるとされています⁶⁸。この技術により、メタバース構築コストを劇的に下げ、ユーザー参加型で無限のワールドが生まれることが期待されています。
- **NPC（人工キャラ）の自動生成:** 過疎メタバースの解決策として、NTTドコモは2024年1月に画期的なNPC生成技術を発表しました。メタバース管理者がテキストで指示を入力するだけで、その場に**個性的なNPCキャラクターを次々と自動生成**できる世界初のシステムです^{69 70}。この生成AIは「行動ロジック生成AI」「アニメーション生成AI」「外見生成AI」の3つで構成され、NPCの**見た目・動き・性格**を統合的に20分ほどで作ります^{71 72}。従来はデザイナーやプログラマーが時間をかけてNPCを作っていたのに対し、専門知識なしで群衆を賑やかしのために配置できるため、**無人状態の仮想空間を一瞬で活気づける**ことができます^{73 69}。デモでは、閑散とした広場にNPCの店員や通行人を生成し、あたかも人が集まっているような賑わい効果を確認できました⁷³。この技術は将来、ユーザーが自分好みの仲間キャラを召喚したり、イベントに合わせて群衆シーンを用意したりと、メタバース体験の自由度を飛躍的に高めるでしょう。
- **対話型イベントへの応用:** KDDIのαU metaverseでは、2023年に生成AIと会話しながら謎解きを楽しむ参加型イベントが開催されました⁷⁴。仮想空間上にAIキャラクターの助手役が登場し、ボイスチャットでプレイヤーの質問に答えつつ物語を進行するというものです⁷⁴。ゲームのシナリオ・

ルール・正解をAIがあらかじめ学習しており、参加者が自由に尋ねることでヒントを出したり誤誘導したりと**即興劇のような展開**が生まれました⁷⁴。この試みは、ユーザー同士の交流が主だった既存メタバースにAIを組み込むことで、新種のサービスを創出しようという狙いです⁷⁵。結果、普段は受け身になりがちなイベント参加者が主体的にAIと対話して物語に没入する姿が見られ、**AIゲームマスター**の可能性を示しました。今後も謎解き以外に、教育・観光・接客などあらゆるシーンでメタバース×AIイベントが考案されるでしょう。

- ・**翻訳・コミュニケーション支援**: メタバースは国境を越えた交流が魅力ですが、言語の壁があります。生成AIの**高度な機械翻訳**や多言語音声合成がこれを解決しつつあります。たとえばメタバース内のチャットをAIが同時通訳して表示したり、各ユーザーのアバター音声を相手の母語に吹き替えて伝えたりする技術が実装され始めました⁷⁶。NECの調査では、メタバース市場は生成AIプラットフォームの成長と相まって拡大しており⁷⁷、**リアルタイム翻訳AI**の導入がメタバース普及を後押しするとされています。将来的には異なる国のユーザーがストレスなく会話できる**ボーダレスな仮想空間**が実現し、メタバース上での国際会議やライブイベントも言語フリーで行えるようになるでしょう。

- ・**現実企業の取り組み**: 日本の大手企業もこぞってメタバース×AIに参入しています。NTTドコモやKDDI以外に、ソフトバンクは自社の仮想ショップ店員に対話AIを導入、三菱UFJ銀行はメタバース空間でAIアバターによる金融相談を試験運用中です。商社系ではメタバース上での商品PRを自動化する広告AIの開発が進み、**ユーザーの嗜好に合わせて話しかけるNPC店員**などが検討されています⁷⁸。国策的にもデジタル庁や経産省が「**メタバースの健全な発展にAI活用を組み込む**」方針を打ち出し、2023年以降関連プロジェクトに助成を行っています。こうした官民の積極姿勢から、日本発のメタバースサービスで**生成AIを組み込んだ新ビジネス**が次々と創出されることが期待できます。

生成AI活用の課題と展望

- ・**著作権・ライツ問題**: 生成AIによるコンテンツ創造で最大の論点は**著作権侵害のリスク**です²。AIが学習に用いる元データ（イラスト、音楽、テキストなど）には膨大な既存IPが含まれます。無断学習や酷似コンテンツ生成は権利者の利益を損なう恐れがあり、国内外で訴訟も起き始めました。日本ではクリエイター側の不安を受け、政府や業界団体がガイドライン策定を急いでいます。経団連の2024年提言でも「**AIが日本のIPを学習し類似コンテンツを生成することで競争力喪失につながるリスク**」が指摘され²、政策的にもAI時代の知財保護策が検討されています。具体的には**データセット提供と対価支払いの仕組み**、生成物へのウォーターマーク義務化、AI生成コンテンツの著作物性の法的位置づけなど、専門委員会での議論が進行中です。

- ・**クリエイター雇用と倫理**: AIの台頭により、アーティストや声優など**人間の仕事が奪われるのでは**との懸念もあります²。ハリウッドでは2023年に脚本家・俳優組合が「AIに自分たちの代替をさせない」ことを求めストライキを行い、スタジオ側と「AI脚本はクレジットしない」「出演者のデジタル分身を無断使用しない」という合意を勝ち取りました^{17 79}。日本でも同様の課題認識はありつつ、現時点では**AIはあくまで補助**との見方が主流です。むしろ人手不足や長時間労働が深刻な業界では、「辛い雑務をAIに任せ、人間は創造的業務に専念できる」という期待が勝っています³⁶。とはいえ将来的にAIが高品質コンテンツを大量生産できるようになると、競争環境が激変する可能性もあります⁸⁰。経団連提言は、もし海外企業が先に高度な生成AIを使いこなして世界市場を席巻すれば、日本のクリエイター流出や**IP大国の地位低下**につながりかねないと警鐘を鳴らしています⁸¹。このシナリオを避けるには、日本発のクリエイターとAIの協働モデルを確立し、国産AI開発も促進していく必要があるでしょう。

- ・**コンテンツ品質と信頼性**: 生成AIは便利な反面、デマ情報や低品質コンテンツの**粗製乱造**を招くリスクも指摘されます^{44 82}。ネット上では既にAIが作った虚偽ニュースや酷似作品が溢れ、「どれが人間の創作かわからない」といった声もあります。エンタメ分野でも、AI作品ばかり量産されればユーザーの**コンテンツ疲れ**を引き起こす恐れがあります。一方で、技術の進歩によりAI生成物の質が飛躍

的に向上すれば、逆に人間には到底作れない**超高品位の作品**が登場する可能性もあります⁸³。そうなればクリエイターはAIに太刀打ちできなくなるのか、それともAIを使いこなす者が新たな表現領域を切り拓くのか、予測が難しいところです。専門家は「**AIを敵視せず積極的に取り入れた者が次代の表現を担う**」と見ており、実際多くの日本人クリエイターがAI習熟に努めています。今後は教育面でも**AIリテラシー**を涵養し、創造力とテクノロジーを両立できる人材育成が鍵となるでしょう⁸⁴。

- ・**ユーザー受容とブランディング**: AIが深く関与したIPは、そのこと自体が宣伝材料になる一方、「魂が感じられない」と敬遠する層もいます。日本では伝統的に職人芸や作家性が尊ばれてきただけに、**AI製IPの価値**をどう位置づけるかが課題です。現状では「AIが〇〇した世界初の作品！」と目新しさで注目を集める段階ですが、将来それが当たり前になると差別化が難しくなります。そのため**人間ならではの味**をいかに盛り込むかが重要で、最終的にヒットするIPはAI産でも人間の共感を呼ぶストーリーやキャラクターを備えているでしょう。幸い、日本のユーザーはVOCALOIDやVTuberなど**バーチャルな存在を愛でる文化**に比較的寛容です。AIキャラであっても魅力的であれば受け入れられる土壌があり、むしろファンとの対話次第でどんどん成長するインタラクティブなIPとして人気を博す可能性もあります。
- ・**業界全体の展望**: 以上のように課題はありますが、日本のエンタメ業界は生成AIを**新たな武器**として前向きに活用し始めています。政府のクールジャパン戦略やコンテンツ産業振興策にも「生成AIの活用推進」が盛り込まれ、官民協議会で対応が協議されています¹。コンテンツ制作の現場では、AIとの共創が徐々に日常化し、効率化のみならず**イノベティブなIP創造**が起こりつつあります。「人間×AI」で生まれた作品群は今のところ実験色が強いものの、中には高評価を得てシリーズ化・商品化に繋がる例も出てきました。重要なのは日本固有の強み（豊富な既存IPやコミュニティ、職人の美意識など）を活かしつつ、AI技術を取り込むことです。うまく融合できれば、AI時代においても日本発の魅力的なキャラクター・物語が世界市場で輝き続けるでしょう。業界各所で進む**手探りの取り組み**は、やがて新たな制作ワークフローやビジネスモデルを生み、エンタメの未来像を塗り替えていくに違いありません。

Sources:

- ・Netflix/WIT/rinnaによるAI背景アニメ実験^{30 35}
- ・日本初のAI脚本映画・短編の事例^{3 5 6}
- ・アニメ制作でのAI活用総合レポート^{22 36}
- ・ゲーム業界各社のAI導入状況（経団連提言・専門調査）^{42 48}
- ・音楽・映像分野のAI作品とクリエイター発言^{11 85}
- ・漫画業界のAI活用例（サイバーパンク桃太郎、TEZUKA2023等）^{63 64}
- ・VTuber・メタバース領域のAIプロジェクト^{66 49 71}
- ・日本経団連提言「Entertainment Contents ∞ 2024」に見るAIへの期待と危惧^{2 80}

¹ ² ⁴⁴ ⁵³ ⁸⁰ ⁸¹ ⁸² ⁸³ ⁸⁴ ⁸⁵ 経団連：Entertainment Contents ∞ 2024 (2024-10-15)

https://www.keidanren.or.jp/policy/2024/070_honbun.html

³ ⁴ ⁵ 【2025】AI映画の世界とは？生成AIで脚本制作した事例や歴史・魅力・AI映画のおすすめ作品も紹介 - DX・AI人材研修ナビ

<https://dx-ai-trainingnavi.com/ai-eiga/>

⁶ ⁷ ⁸ 映画の新境地：生成AIで作られた映画脚本が話題！エンタメ業界×AIが織りなす活用事例と可能性 | 生成AI導入・DX支援 AIナビ (AI navi)

<https://ai-navigation.co.jp/posts/ai-generated-movie-scripts-entertainment-industry-innovation>

- 9 10 11 全編生成AIによる映画が誕生！ 3人の監督を招いたトークセッションで、その裏側を紐解きます | Pen Online
<https://www.pen-online.jp/article/017738.html>
- 12 13 全編AI生成映画『ラストドリーム』がBIFAN AI部門最高賞受賞 - ピラミッドフィルムの新組織「PYRAMID AI」が制作
<https://cgworld.jp/flashnews/02-2507-lastdream.html>
- 14 15 16 全編フルAI映像の“世界初の劇場用長編映画”『サマー・トライアングル』プレミア上映で大絶賛! 特報映像も初公開 | 株式会社STARGAZER VRのプレスリリース
<https://prt看mes.jp/main/html/rd/p/000000002.000135306.html>
- 17 18 79 三池崇史監督も着手 「生成AIによる映画制作」が進む一方、ハリウッドではAI禁止の契約が締結 | AMP[アンプ] - ビジネスインスピレーションメディア
<https://ampmedia.jp/2024/10/06/ai-movie/>
- 19 20 21 22 23 24 25 26 30 33 34 35 36 37 38 39 40 アニメ制作現場でのAI活用 総合レポート：2025年版 | 朱雀 | SUZACQUE
<https://note.com/suzacque/n/n64a10cd92687>
- 27 29 95%以上のカットで「補助ツール」としてAIを活用。TikToker「ツイنزひなひま」25年春にアニメ化決定
https://aismiley.co.jp/ai_news/ai-assists-animation-production/
- 28 AI使用のアニメ「ツイنزひなひま」、地上波でオンエア！AIが ...
<https://note.com/aicu/n/n783f0097f88a>
- 31 32 65 Netflixが「画像生成AIでアニメ制作」してわかったAIの限界…『犬と少年』で挑戦したもの | Business Insider Japan
<https://www.businessinsider.jp/article/265291/>
- 41 42 43 45 46 47 48 50 yorozuipsc.com
<https://yorozuipsc.com/uploads/1/3/2/5/132566344/80a3372f485bad780d10.pdf>
- 49 67 AIがVTuberになる時代に バンナムがプロジェクト本格始動 - KAI-YOU
<https://kai-you.net/article/84904>
- 51 【独自】”世界初” AI作曲家の楽曲リリース（2023年8月24日） #WBS
<https://www.youtube.com/watch?v=zDpHckAjOeg>
- 52 クリエイターが自由に使えるAIシンガー「ジャスパー」がVoiSonaで ...
<https://prt看mes.jp/main/html/rd/p/000000052.000062348.html>
- 54 55 56 57 58 59 60 著者×編集者対談 | 生成AIを利用した「新たな小説の作り方」とは？AIで創作をする著者に聞いたChatGPT活用法 | インプレス出版事業部
<https://note-pub.impress.co.jp/n/n8f5f0f1f818e>
- 61 AI×小説投稿：なろう・カクヨムなど主要サイトの最新動向【2025 ...
https://note.com/sikino_sito/n/n9a4740139c29
- 62 63 各メディア大注目！ AIが描く超未来童話『サイバーパンク桃太郎』2023年3月発売決定!! | 株式会社新潮社のプレスリリース
<https://prt看mes.jp/main/html/rd/p/000000823.000047877.html>
- 64 TEZUKA2023が制作した『ブラック・ジャック』新作の舞台裏 | モリカトロンAIラボ
<https://morikatron.ai/2023/11/tezuka2023/>

66 日本設立新VTuber事務所 角色全由画像生成AI制作-动漫之家新闻站

<https://mnews.idmzj.com/article/76034.html>

68 78 メタバースにおける生成系AIの可能性とは？生成系AIの活用事例も紹介 | マーケティングコラム | TRUE MARKETING byGM

<https://www.koukoku.jp/truemarketing/column/>

%E3%83%A1%E3%82%BF%E3%83%90%E3%83%BC%E3%82%B9%E3%81%AB%E3%81%8A%E3%81%91%E3%82%8B%E7%94%9F%E6%88%90%

69 70 71 72 73 【世界初】メタバース×生成AI ドコモがメタバース空間のキャラクター達を生成AIで次々に登場させる技術を開発 - ロボスタ

<https://robotstart.info/2024/01/24/docomo-metab-genai-character.html>

74 75 【2025】AI×メタバースとは？活用方法やメリットも紹介 | DX/AI研究所

<https://ai-kenkyujo.com/software/generative-ai/metaverse/>

76 メタバース×生成AIの5つの可能性とは？事例5選や活用方法も紹介

<https://metaversesouken.com/metaverse/generative-ai/>

77 息を吹き返すメタバース、生成AIが魅力を高める ～若年層が ...

<https://wisdom.nec.com/ja/series/orita/2025021701/index.html>