

コンテンツ制作にAI活用 第一弾はキャラクターミュージックビデオの一部に採用 リアルな顧客体験価値を、AIテクノロジーで未来へ

株式会社バンダイナムコエクスペリエンス(本社：東京都港区／社長：川崎寛)は、AIを活用したコンテンツ制作を始めます。第一弾として、バンダイナムコエクスペリエンスのオリジナルIP*「ポラポリポスポ」のミュージックビデオの制作の一部に生成AIを活用、順次公開します。

※ IP…intellectual property(インテレクチュアル プロパティ)、知的財産。ここではアニメやゲーム、映画、アイドルなどを指します。

■AIを取り入れた「ポラポリポスポ」のミュージックビデオ制作

2025年11月19日(水)に「ポラポリポスポ」公式YouTubeチャンネルにて公開したCGキャラクターバンド「WAKAZO」の新曲『励ましの歌』のミュージックビデオで、演奏シーンの合間を彩るワンカット素材として生成AIの技術を使用しました。<https://youtu.be/Z8gpYgE9eWg>



3次元の実写的表現と2次元のCGキャラクターをAIにより融合し、新たな表現として「2.5次元キャラクターイラスト」を実現。「ポラポリポスポ」のキャラクターである「WAKAZO」の3人が、自然豊かな街を車で旅する様子を描いています。

メインカットのバンド演奏シーンは、「ポラポリポスポ」の独自技術、「ゼロエディットモーションキャプチャー」により、ギター・ベースの弦を押さえる指先や、ドラムのシンバルの動きまで精巧にCGで表現しています。

「ポラポリポスポ」は、これまでも最新テクノロジーをキャラクター表現に取り入れることで、キャラクターの物語性や個性に繋がる情報量を増やし、ファンにとって満足度の高いコンテンツの制作を目指してきました。今後も、生成AIによるさまざまな映像演出を段階的に導入・検証し、ミュージックビデオとして公開することで、IPの世界観をより深く、より豊かにファンに届けることを目的としています。

今後もバンダイナムコエクスペリエンスは、コンテンツ制作だけではなく業務の効率化ツールとしてAIの技術と共存していくことで、リアルエンターテインメントならではの顧客体験価値をさらに発展・深化し、未来につなげてまいります。

■「ポラポリポスポ」プロデューサー・福田^み和^お コメント

「ポラポリポスポ」の核にあるのは、“人間が持つ創造性”への深い敬意です。生成AIを始めとする発展的テクノロジーは、効率化や素材制作において力を発揮し、その表現は確かに人を驚かすことができます。しかし、キャラクターが“ひとりの人間として”持つ感情や物語、そしてファンの心を動かす「目に見えない何か」を伝えるには、“人の手”による繊細な創造への情熱が不可欠であり、それこそがコンテンツの本質であると信じています。

「ポラポリポスポ」では、テクノロジーと人間の創造性が美しく融合する最適な手法を探りながら、キャラクターコンテンツにおける新たな表現を切り拓いていきます。

今回のミュージックビデオ制作は、あらゆるパートナーと全方位でのつながりを強化することで新たなエンターテインメントの創造を目指すバンダイナムコホールディングスの「CW360 (Connect with 360)」と推進している取り組みです。CG・ポストプロダクション・AI技術に精通した複数のパートナー・クリエイターが参画し、技術的な挑戦と創造性の融合を図っています。

【「ポラポリポスポ」とは】

キャラクターそれぞれの“生き方”を物語と音楽で伝え「自分らしく生きる勇気」を、ファンに贈るIPプロジェクト。2024年6月には神奈川県民ホールにて無償CGライブを開催し、のべ2,000人の観客を集める。現在、YouTubeにてオリジナル楽曲ミュージックビデオ・ボイスドラマを公開中。コンテンツ制作の裏側を積極的に公開し、関わるプロフェッショナルの仕事への感謝と敬意を示しながら、持続可能なエンタメ環境の構築を目指し、若手クリエイターへの育成支援や産学連携も推進。



「ポラポリポスポ」公式サイト <https://polaporipsp.bn-am.net/>

「ポラポリポスポ」公式YouTube <https://www.youtube.com/@P0laPoriPosuPo>

「ポラポリポスポ」公式X(旧Twitter) <https://x.com/P0laPoriPosuPo>

「ポラポリポスポ」公式YouTube「Fender・Roland・バンダイナムコエクスペリエンス トップインタビュー」
https://youtu.be/7qNAdbPLs_k?si=s9VvSXdOVqhapu0T

【ゼロエディットモーションキャプチャーとは】

撮影後に人の手による加工を行わない「ゼロエディットモーションキャプチャー」は、撮影後にアニメーターによる修正作業を必要とせず、撮影したモーションキャプチャーデータを、そのままCG映像素材として活用できる技術です。この技術は株式会社ユークスが開発した次世代のリアルタイムレンダリングエンジン『ALiS ZERO®』と、株式会社gNuuw(ヌー)の『超高精度キャラクターマッチングツール』とで実現した新たな時代を築く画期的な手法です。

※ニュースリリースの情報は発表時現在のものです。発表後予告なしに内容を変更、中止することがあります。

※画像はイメージです。