

DXPの「どうするDX」《概要版》

情報メディア・コンテンツ業界における生成AI革命

2026年次ビジネス調査・分析・予測レポート

DAY14

DXパートナーズ

2026年2月14日



生成AIがもたらす3つの破壊的影響

クリエイティブ職の置換

ゲーム業界の36%が既に生成AIを実務導入。AAAスタジオではレイオフとAI置換が同時進行中です。

制作プロセスの極限的短縮

面白法人カヤックは、生成AIで本来数ヶ月要する開発をわずか5時間に短縮。9タイトルを同時制作しました。

収益ルールの根本転換

AI検索の「ゼロクリック」化により、広告モデルが崩壊。ライセンス契約やレベニューシェアへ移行中です。

2026年を象徴する最新技術トレンド



マルチモーダルAIの高度化

テキスト、画像、音声、動画、3Dを単一ワークフローで生成。個人クリエイターが「一人スタジオ」として高品質コンテンツを量産可能に。

自律型AIエージェントの実用化

抽象的な目標に対し、市場調査から広告生成、実行までを自律的に行うエージェントがマーケティング現場で活躍中です。

デジタルを前提としたルールチェンジ

1

旧ルール

広告(PV・トラフィック)依存の収益モデル

2

新ルール

ライセンス、レベニューシェア、直接課金への転換

1

旧ルール

完成された「作品」の提供

2

新ルール

常に進化・適応する「サービス」の提供

1

旧ルール

マスへの一斉配信

2

新ルール

AIエージェントを介した超個別対応



ロールモデル1

NHK: 放送×データソフトウェア企業への進化

戦略的取り組み

40年分のアーカイブ(2,000万件)を独自LLMに統合。誤回答率を10%削減し、放送品質の自動担保を実現しました。

ルールチェンジ

「情報の提供者」から、あらゆるメディアが参照する「信頼の基盤(トラスト・アンカー)」へと役割を再定義しました。

面白法人カヤック: 即興制作×実験企業の確立

5時間で9タイトル開発

生成AIを前提とした爆速実装により、市場への「実験」頻度を最大化しています。

01

第1ターボ(高速・高頻度)

AIによる爆速実装。アイデアが出た瞬間にゲームとして形にする「反応」の速さ。

02

第2ターボ(ノンリニアな成長)

制作プロセスを公開し、SNSでの拡散と共感を呼ぶ「ネットワーク効果」を創出。

ロールモデル3

Perplexity AI: 共創マーケット プレイスの構築

\$42.5M

収益分配プログラム
出版社との収益分配規模

80%

パブリッシャー還元率
サブスクリプション収入の還元割合

「他人の情報を無断で使う」対立から、「情報を使うほど元データ提供者が潤う」共創へとルールを変更しました。



将来予測: 無選択型意思決定の時代

現在

顧客が数多の選択肢から「選ぶ」時代

1

2

3

2026年以降

顧客は「YES」と言うだけの無選択型意思決定が主流に

近未来

AI執事が最適な1つを提示する時代



顧客所有の「AI執事(エージェント)」が、今の感情やスケジュールに合わせて「今見るべき最高の1本」を提示。従来のマーケティングは人間に届かなくなります。

経営層が取るべき4つの次の一手



自社資産のソフトウェア化

過去の全アーカイブを構造化し、自社専用のドメイン特化型LLMを構築。これが最強の「コア」となります。



実験頻度をKPIに

開発サイクルを「月単位」から「日単位・時間単位」へ短縮。成功率ではなく「実験の数」を評価基準に。



AIエージェントに選ばれる準備

AIプラットフォームと早期提携し、自社情報の信頼性を証明する技術を導入。フェイクニュースとの差別化を図ります。



共感価値を軸としたコミュニティ

クリエイターの制作ストーリーを発信し、ファンが参画できる「共創の場」を創出。顧客を「共創者」へと変えます。

経営層の役割: 問いの設計者への転換

2026年、メディア・コンテンツ業界を支配するのは、最新のAIを導入した企業ではなく、AIを前提に「自社の存在意義(問い)」を再定義した企業です。

デジタル時代のアーキテクトになる

AIという最強のターボを使いこなし、新たな顧客価値を創造する「場」を自ら創り出す覚悟を持ちましょう。

アナログの延長線上に未来はない

「デジタルを前提」とした世界へのルールチェンジを、今こそ主導してください。

☐ ご質問等ございましたら、[DXパートナーズHP](#)からお問い合わせください。

