

2027 年度版 **デザインと創造の業界動向調査** 分野別レポート

メディア & エンターテインメント

創造性が強みであることに変わりはないが、それを支える能力は変化

メディア & エンターテインメント (M&E) 業界において、創造性は常に決定的な強みであり、かつ、優れたストーリーを生む土台となってきました。現在、優れたストーリーを生むためのデジタル能力の必要性が高まっています。デジタル能力は、アーティストが使いやすいツールを提供し、円滑なコラボレーションを可能にし、クリエイティブ面での適切な意思決定に必要なデータをチームに提供します。AI が日々の制作活動に組み込まれる中で、新しいテクノロジーをどのように活用すれば人間の創造性を高められるかが業界の課題となっています。

優位性を保ってきた M&E 業界も、このような新たなフェーズに入っています。『2027 年度版デザインと創造の業界動向調査』によると、リーダーの 59% が会社の期待を上回る、または大幅に上回る業績を上げたと回答している一方で、70% が将来的な成長はデジタル ツールに左右されると考えています。その一方で、自社のデジタル成熟度が高い (57% から 47% に低下) あるいは AI リーダーである (49% から 43% に低下) と回答した企業 (教育機関や非営利組織を含む) は減少しています。これは、クリエイティブな作業に AI が利用されるようになって

たことで、デジタル リーダーシップへの期待も急激に高まっていることを示唆しています。AI をはじめとするテクノロジーの進歩は、この業界の主要な経営課題となっており、リーダーの 40% がこれを課題として挙げています。

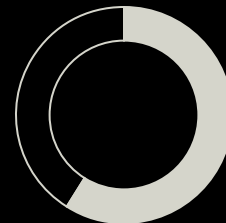
先進的なスタジオやアーティストは、創造性とテクノロジーのどちらかを選ぶのではなく、これらを連携させています。以降のページでは、このようなスタジオやアーティストが他社とどのように異なるのかを詳しく見ていきます。

創造性が私たちの武器であることに変わりはありませんが、今は創造性とテクノロジーへの理解のバランスを適切に保ち、創作技術が依然として主役であり続けることが求められています。そして、テクノロジーを活用して、いかに創造性を発揮できるかという点において、デジタル リテラシーを備えたアーティストこそが重要な役割を担います

GRANT BAKER 氏

Images and Sound (ニュージーランド、オークランドを拠点とするポストプロダクション会社) 創業者

 AUTODESK



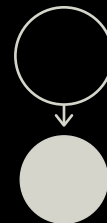
59%

の M&E チームが、会社の期待を上回る、または大幅に上回る業績を上げたと回答



70%

が将来的な成長がデジタルツールに左右されると回答

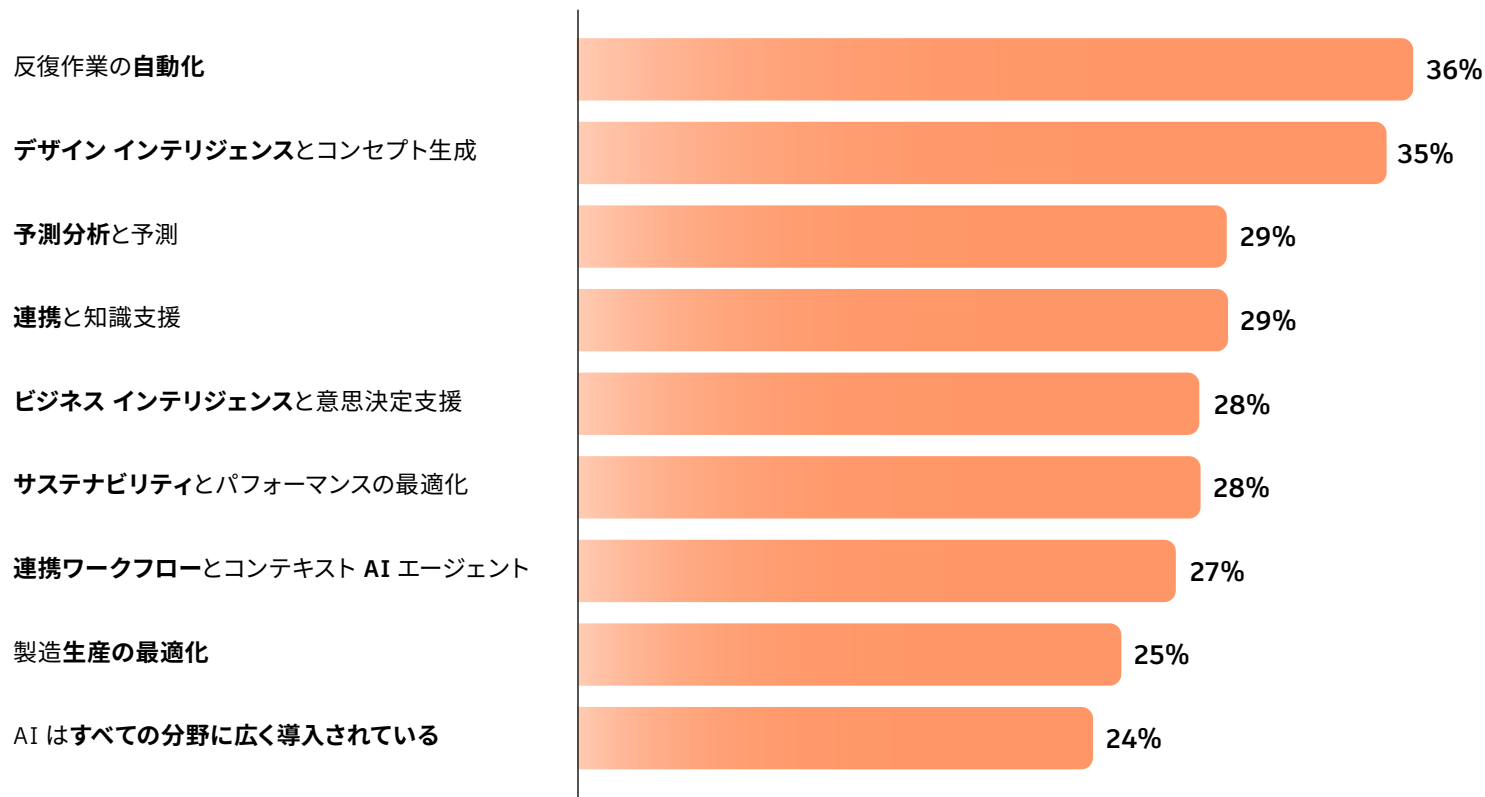


57% から 47%

M&E 業界におけるデジタル成熟度の自己評価が 2025 年から低下

M&E 業界のリーダーはプロジェクト ライフサイクル全体に AI を導入している

現在最も多い用途は、自動化とコンセプト作成



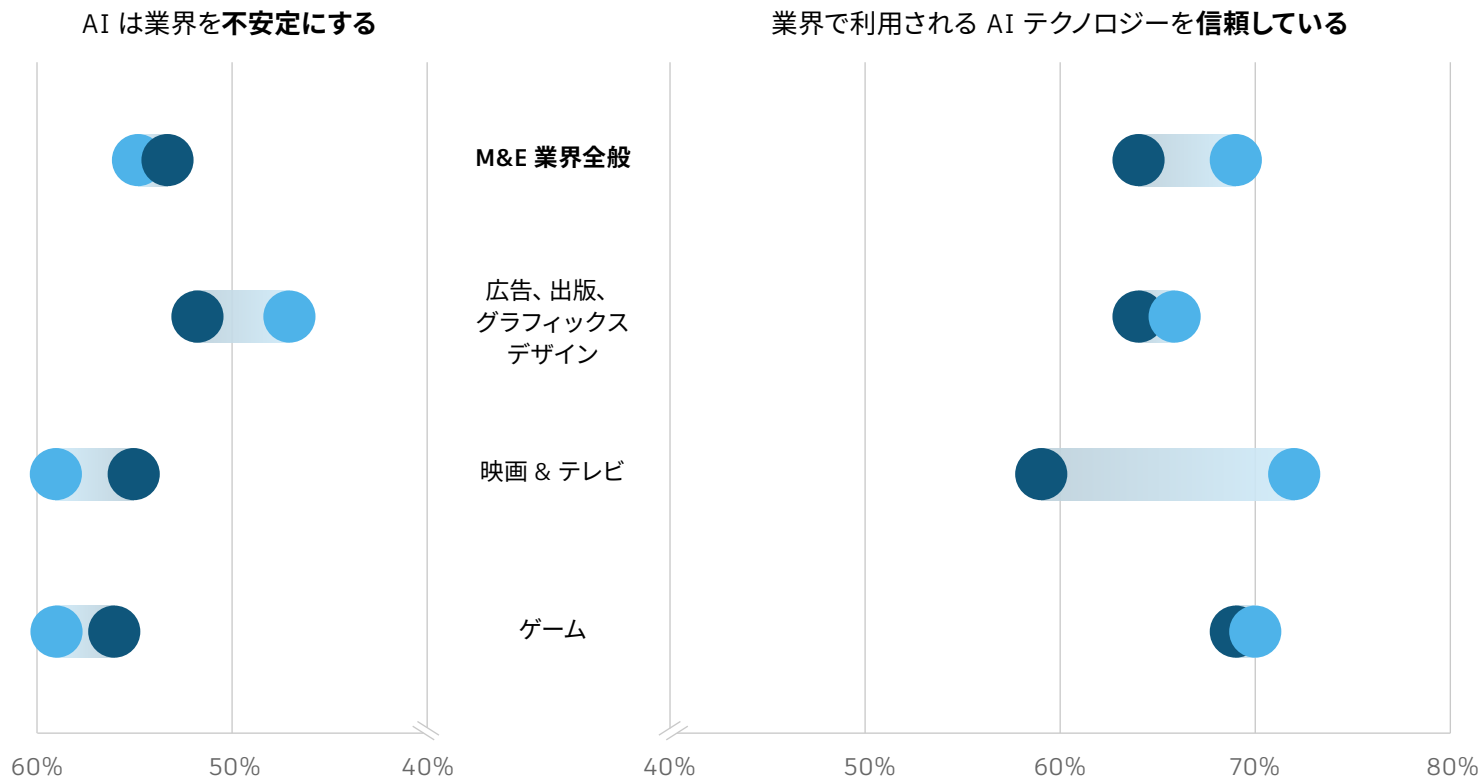
M&E 業界のクリエイティブ チームは、クリエイティブ ワークフローに AI を取り入れ、実務で活用しています。最も多い用途は、反復作業の自動化 (36%) と、デザイン インテリジェンスとコンセプト生成の支援 (35%) で、予測分析と連携がその後に続きます。AI は、クリエイティブな専門家に取って代わるものではありません。クリエイティブな判断は人間に委ね、チームの作業効率の向上を支援します。

アンケートの質問：貴社または貴組織では、現在どのようなコース ケースに人工知能 (AI) を使用していますか。該当するものをすべて選択してください。数字は各項目を選択した回答者の割合です。
注：読みやすくするため、一部の回答選択肢を短縮しています。"その他" および "上記のいずれでもない" は示されていません。

M&E 業界全体で AI への信頼度が低下している

映画 & テレビ業界のリーダーは、AI に対して最も懐疑的

● 2025 ● 2027



AI の導入が進むにつれて、テクノロジーに対する姿勢は変化しています。企業におけるクリエイティブ ワークフローへの AI の導入は拡大している一方で、2025 年以降、業界の大半、特に映画 & テレビ業界で AI への信頼度が低下しています。この調査結果は、導入のペースが低下したというよりは、AI がどこで価値を生むのかを企業が慎重に検討するようになっていることを示唆しています。具体的には、AI を実用的なクリエイティブ ツールとして導入する一方で、クリエイティブ プロセスにおいて AI の役割を広げるかどうかは慎重に検討しています。

アンケートの質問：ご自身の業界や自社における人工知能（AI）について考えたとき、次の記述にどの程度同意しますか。

1. 業界で利用される AI テクノロジーを信頼している。2. AI は業界を不安定にする。5 段階評価。上位 2 項目 = "やや同意する" または "強く同意する"。

クリエイティブ プロセスを 超えて、デジタル能力が 生み出す価値

デジタル トランスフォーメーションは、コンテンツ制作を超えて、他のさまざまな分野でも価値を生み出しています。ペースセッターは、意思決定、評判、人材獲得、リスク管理において、優れた成果を上げていると回答した割合が、メインストリームの企業グループより高くなっています。そのメリットは、クリエイティブ ワークフローだけでなく、組織の運営、競争力、成長を支えるさまざまな能力にまで及びます。

この調査結果からは、テクノロジーを企業全体で導入することで、個別のイニシアチブで得られるよりも大きな価値をもたらすという、より普遍的な示唆が得られます。優れた企業は、デジタル能力を連携して活用できるようにすることで、コラボレーションを支え、情報に基づく意思決定を行い、変更を管理し、テクノロジーへの投資から長く続くビジネス価値を生み出すための態勢を整えています。



Laney Desroches 氏が制作したアート作品

"新たなペースセッターとは、優れたツールやパイプラインを持つ企業ではありません。
最も速く適応できる企業です。"

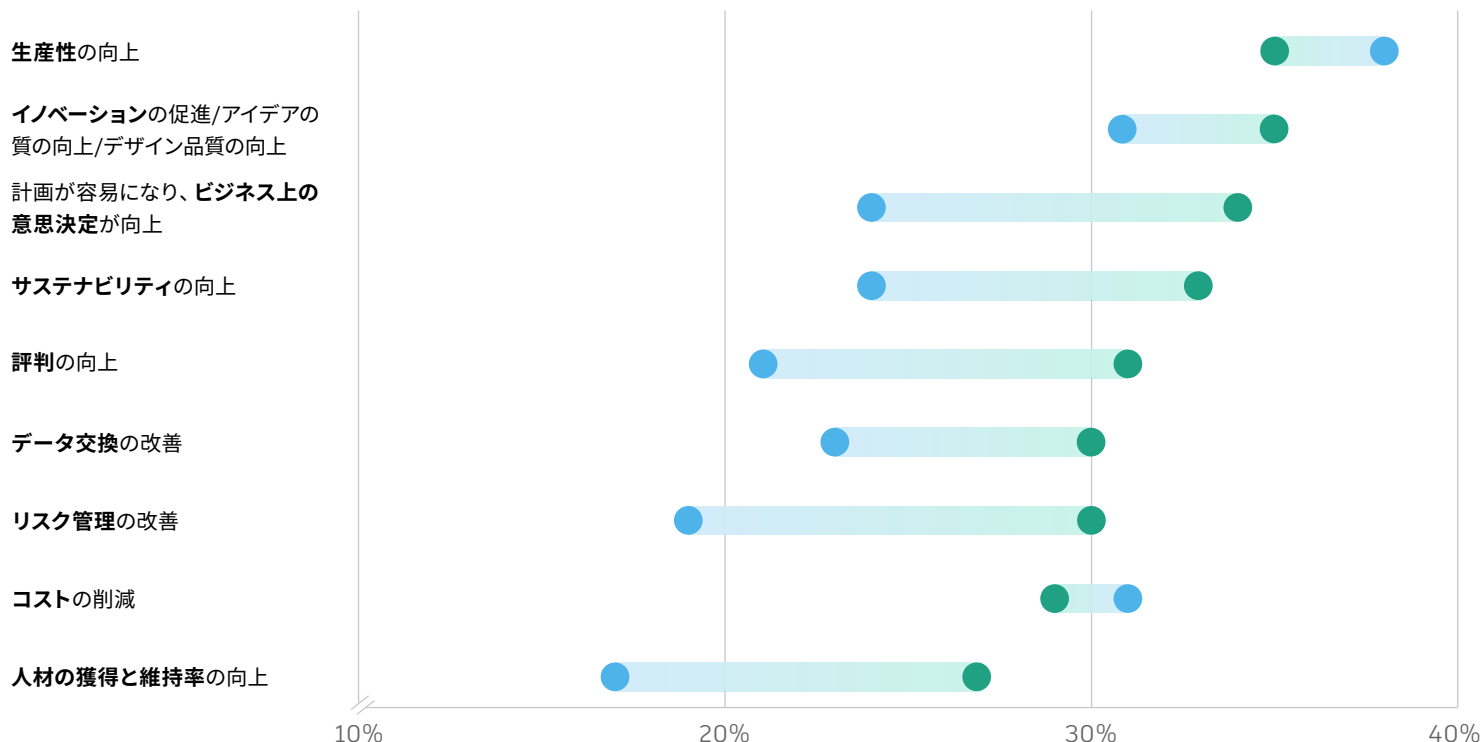
ダイアナ・コレラ

インタラクティブ グラフィックス、メディア & エンターテインメント担当エグゼクティブ バイス プレジデント
(EVP)、オートデスク

M&E 業界のペースセッターは、ほぼ全分野でデジタルトランスフォーメーションによるメリットを得られている割合が高い

意思決定、評判、リスク管理、人材獲得においては 10 ポイント以上高い

● ペースセッター ● メインストリーム



優れたスタジオやアーティストは、AI テクノロジーに関するさまざまなスキルを身に付けています。ペースセッターは、AI 専門チームを設けている割合がメインストリームの企業グループよりはるかに高くなっています (92% 対 59%)。これは、優れた企業が AI の試行段階を終え、AI を効果的に活用するために必要な専門能力とインフラストラクチャーを築いていることを示しています。

ペースセッターとは

本調査の対象企業のうち 11% がペースセッターです。これは、デジタル成熟度、AI の導入、サステナビリティのいずれの面でも先行している企業です。ペースセッターは、業績と将来の課題に対する準備度の両方で、同業他社を上回ります。調査方法の詳細については、『2027 年度版デザインと創造の業界動向調査』レポートをご覧ください。

アンケートの質問：貴社または貴組織では、デジタル トランスフォーメーションによる次のメリットを得られましたか。各項目を選択した回答者の割合。複数回答可。
"ペースセッター" の定義は、5 ページを参照してください。

クリエイティブ業界は さまざまな方法で コスト圧力に対応

M&E 業界全体でコスト管理が重要な課題であることに変わりはありませんが、企業の対応は、事業の運営方法によって異なります。映画 & テレビおよびゲーム業界では、効率向上のためのテクノロジーへの投資を重点的に行っている一方で、広告業界では人材育成への投資を増やしています。ゲーム業界は他分野よりデータ分析を多く活用していますが、最も多かった回答はやはりテクノロジーへの投資です。

このような違いは、各業界の生産モデル、タイムライン、人材ニーズの違いを反映しています。コスト管理に万能な方法はありません。業界ごとに、実際のクリエイティブ作業や業務に合った方法でテクノロジー、人、データを組み合わせて、コスト管理に取り組んでいます。

コスト管理の手法は M&E 業界内でもさまざま

テクノロジーへの多額の投資にもかかわらず、トレーニングとデータの優先順位が低いため、長期的な課題が生じる可能性がある

● 広告、出版、グラフィックス デザイン ● 映画・テレビ ● ゲーム

効率向上のために
テクノロジーに投資した

生産性を向上させるために人材育成と
トレーニングを強化した

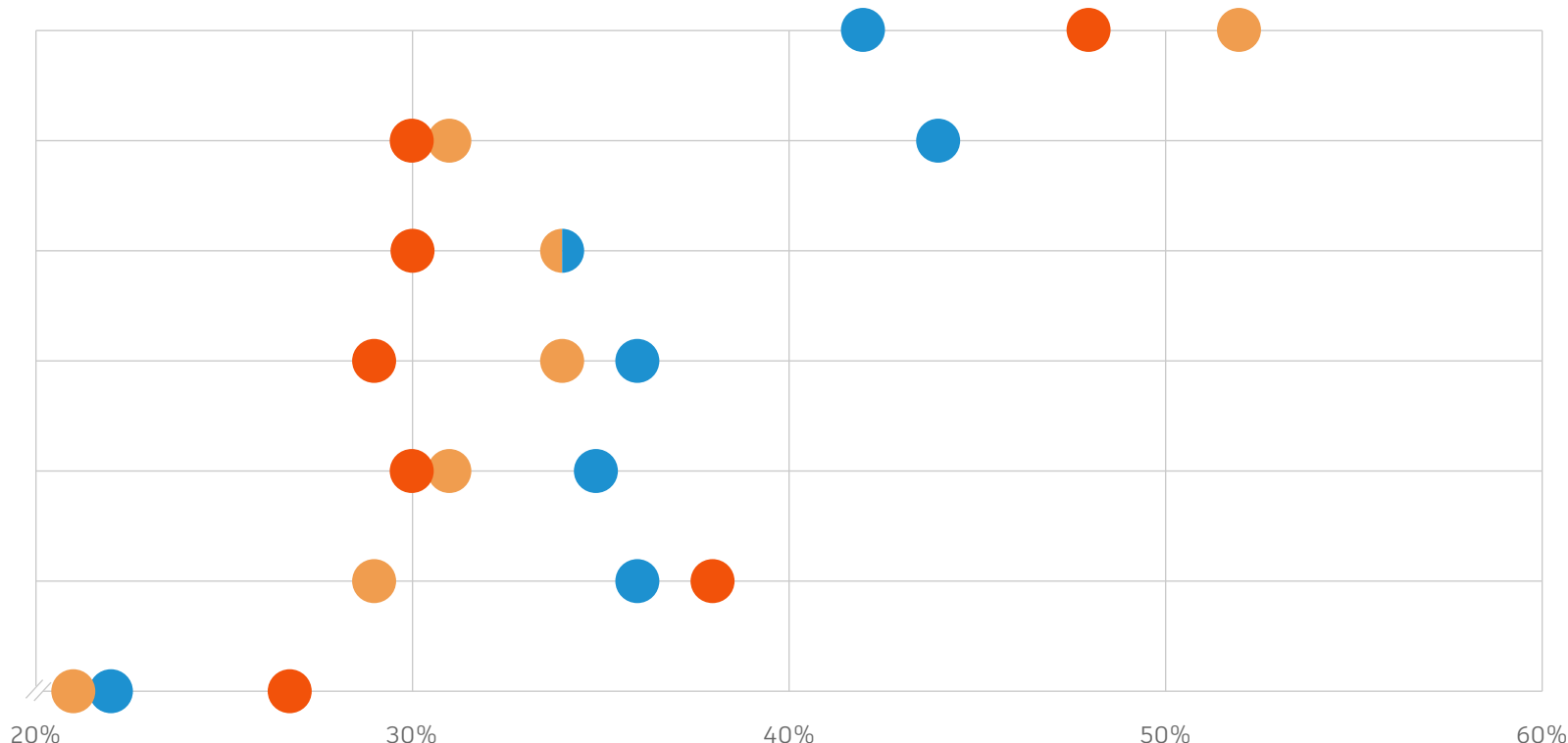
部門横断的なコスト削減策を実施した

サプライヤーとより良い条件を交渉した

よりコスト効率の高い材料
またはプロセスに移行した

コスト削減機会を特定するために
データ分析の使用を増やした

中核的でないビジネス機能を
アウトソーシングした



アンケートの質問：過去3年間、リーダーは自社の主要な課題としてコスト コントロールとコスト管理を挙げています。貴社では、コストの課題に対応するためにどのような方策を実施していますか。該当するものをすべて選択してください。各項目を選択した回答者の割合。複数回答可。

AI スキルが 目下の優先事項。 サステナビリティ分野は 今後も投資が続く

クリエイティブ制作が進化する中、M&E 業界の企業は従業員に最も求めるスキルとして、AI (45%) とデジタル デザインのスキル (40%) を挙げています。これらのスキルが重視されていることは、デジタル化が進むクリエイティブ ワークフローを支えるために必要な技術力の向上に業界が重点的に取り組んでいることを示しています。



Mauro Bonu 氏が制作したアート作品

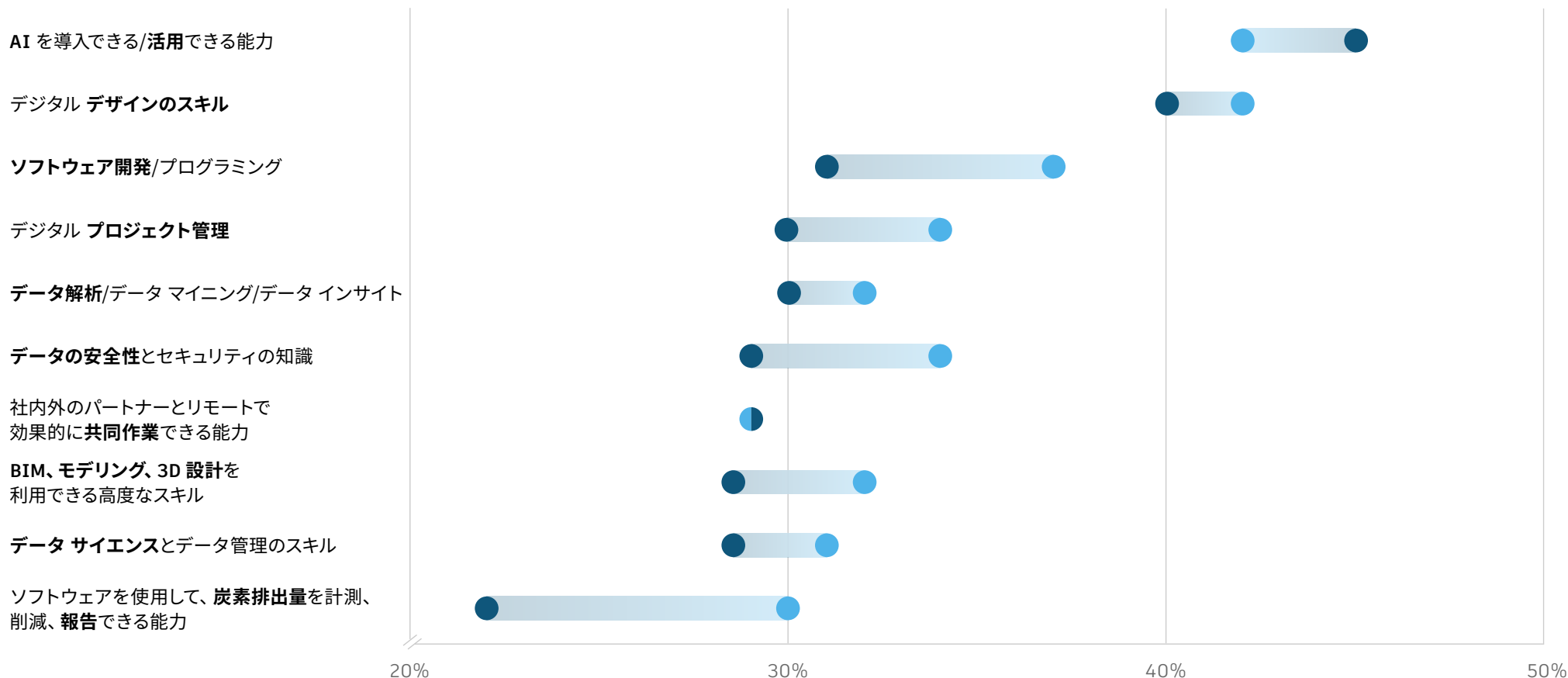
"コンテンツ自体が多様化し、ゲーム要素や技術自体も複雑性が上昇することで、より高度なことができる人材の不足が業界各社の課題になっていると思います。技術人事の確保、コストのバランスが常に課題となっています。"

八牧健太氏

株式会社カプコン（日本の大阪を拠点とするゲーム開発および販売会社）技術研究統括 基盤技術開発部 基盤技術開発室 室長

M&E 業界のリーダーは採用にあたって AI とデジタル デザイン スキルを重視

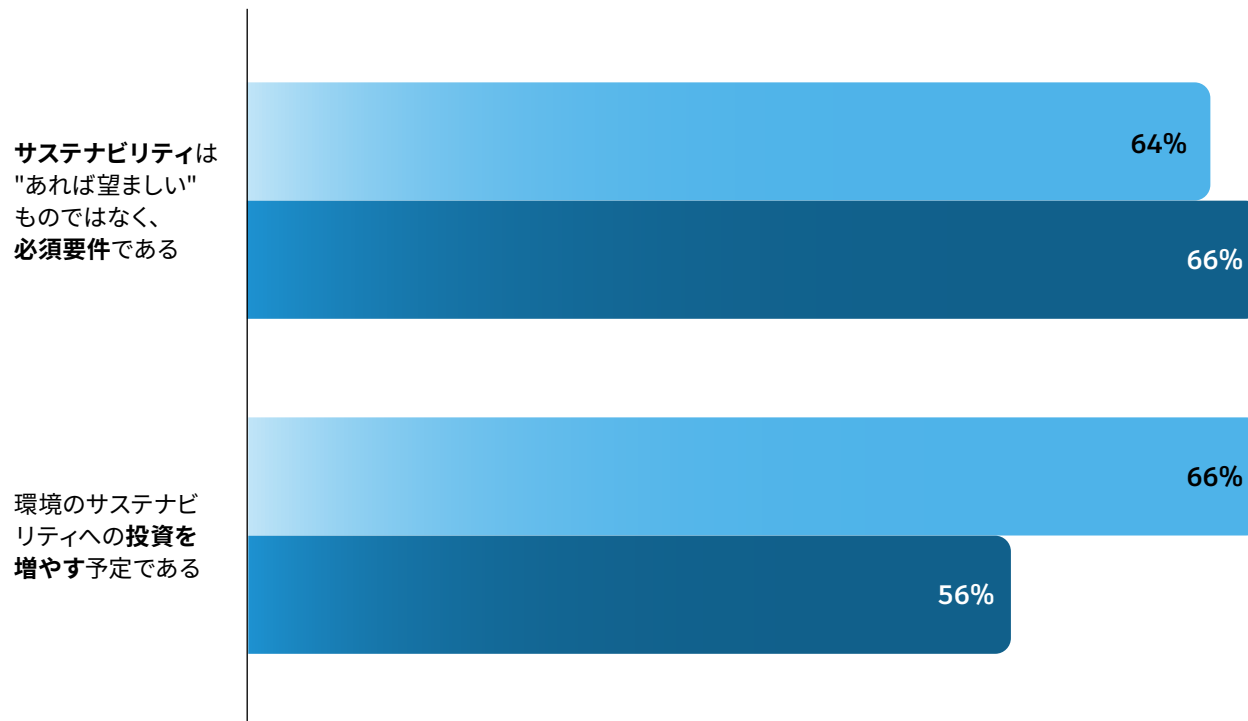
● 2025 ● 2027



アンケートの質問：貴社または貴組織では、現在、採用時にどのような技術スキルまたはデジタル スキルを重視していますか。該当するものをすべて選択してください。各項目を選択した回答者の割合。複数回答可。"その他（具体的にご記入ください）"と"技術スキルとデジタル スキルは重視していない"は示されていません。

M&E 業界の企業によるサステナビリティへの取り組みは継続しているが、投資は進んでいない

● 2025 ● 2027



アンケートの質問: 1. 貴社または貴組織に関する次の記述について、どの程度同意しますか。サステナビリティ目標は、もはや "あれば望ましい" ものではなく、現代のビジネスの必須要件である。5段階評価。上位2項目 = "やや同意する" および "強く同意する"。2. 次の分野に対する貴社または貴組織の投資額は、今後3年間でどのように変化すると思いますか。環境のサステナビリティ。上位2項目: "増加する" と "大幅に増加する"。

この変化は、サステナビリティの重要性が低下しているわけではなく、企業が相反する優先事項にバランスよく取り組もうとしていることの表れです。リーダーの66%が、サステナビリティが現代のビジネスの必須条件であることに同意している一方で、サステナビリティへの投資を計画している割合は、前年の66%から56%に減少しました。

しかし、ペースセッターは引き続き長期的視点を持っています。ペースセッターでは、サステナビリティへの投資を増やす予定だと回答した割合は87%であったのに対し、メインストリームの企業グループでは52%でした。またペースセッターは、サステナビリティを競争上の優位性であり、人材を惹きつけ、定着させるための方法であると考えています。これらの調査結果を総合すると、優れた企業は、人材戦略、サステナビリティ、長期的な業績を相反する優先事項として扱うのではなく、これらを連携させていることがわかります。



まとめ

M&E 業界は、創造性とテクノロジーの融合が一層進む、新たな時代へと突入しています。業界をリードする企業はクリエイティブな作業を置き換えるために AI を使用しているわけではありません。クリエイティブ チームの作業効率を高め、効果的な連携を促進し、新しい方法で優れたストーリーを語るために使用しています。同時に、これらのテクノロジーから価

値を引き出すことのできる、人材の育成、スキルの向上、デジタル能力の強化への投資を続けています。

私たちがペースセッターと位置付ける企業は、これが実際にどのように実行されるのかを示しています。ペースセッターはメインストリームの企業グループよりも、専門的な AI 活用能力を構築し、デ

ジタル トランスフォーメーションからより広範なビジネス価値を実現し、創造性、イノベーション、成長を支える長期的な能力に投資する割合が高くなっています。これらの調査結果を総合すると、競争上の優位性は、クリエイティブ人材とデジタル能力のいずれか一方のみを強化するのではなく、両者を連携させることによって生まれることがわかります。

M&E 業界のリーダーにとってこれは、創造性とテクノロジーのいずれかを選択する問題ではありません。これらの相乗効果によって、従業員がより優れた作品を生み出し、変化するオーディエンスに適応し、業界の進化に合わせて変革を続けることができる企業を作る機会となるのです。

この分析について

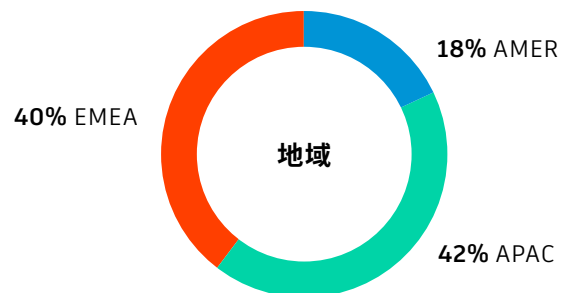
この M&E 業界に関するブリーフィングは、オートデスクの『2027 年度版デザインと創造の業界動向調査』を基に作成されました。この調査は、世界各地の M&E 業界に属する 1,549 人のリーダーおよび専門家を対象としたものです。本書に示した調査結果は、M&E 業界に特有の傾向を表すものであり、この業界の調査対象者の背景を考慮して解釈される必要があります。ペースセッターは M&E 業界の回答者の 11% (n=176) を占め、残りの 89% はメインストリームの企業に分類されます。

M&E 業界の回答者プロフィール

62% 広告、出版、グラフィックス デザイン

23% 映画 & テレビ

15% ゲーム



"ペースセッター"、"デジタル成熟度"、"AI リーダー"、"サステナビリティ リーダー" の定義は、『2027 年度版デザインと創造の業界動向調査』レポートで使用されている定義と同じです。このブリーフィングの動向データの参照箇所では、『2026 年度版 AI 動向』の比較結果を引用しています。

オートデスクについて

オートデスクは、デザインと創造の手法に変革をもたらしています。そのテクノロジーは、建築、エンジニアリング、建設、運用、製品設計、製造、メディア & エンターテインメントの各分野にわたり、大小を問わずさまざまな課題の解決に取り組む世界中のイノベーターを支援しています。環境に配慮した建物から、よりスマートな製品、さらに人々を魅了する大ヒット作まで、オートデスクのソフトウェアは、お客様がすべての人にとってより良い世界をデザインし、創造できるよう支援しています。詳細については、<https://www.autodesk.com/jp> をご覧になるか、オートデスクのソーシャル メディアをフォローしてください。

オートデスクへのお問い合わせ: 本調査レポートに関するご質問や、今後の調査プログラムに参加するための登録方法については、state.of.design.and.make@autodesk.com にお問い合わせください。

このレポートに記載されている情報は、お客様の便宜を図るために、一般的な情報を提供することのみを目的としています。オートデスクは、このレポートに記載されている情報、テキスト、グラフィック、リンクなどについて、正確性と完全性を表明することも保証することはありません。

また、このレポートに示されるいかなる意見についても、それに従った場合に特定の成果または結果を達成できることを保証するものではありません。

© 2026 Autodesk, Inc. All rights reserved.