

# 月刊 Mode AI Intelligence

#01

2026.06

Monthly Magazine  
by ModeAI Studio

AIクリエイティブとビジネスの現在地を読む

AI X CREATIVE X BUSINESS



## AIで“作れる”時代から、 AIを“どう使うか”の時代へ



### 今月の AIニュース

重要トピックを厳選。  
国内外の最新動向を  
わかりやすく解説。

### 特集1

### 2026年4月、 AIに何が 起こったのか

大きく動いた技術と市場。  
そのインパクトを深掘り。

### 特集2

### AI時代に 必要な ビジネス人材

考え方・スキル・組織開発。  
これからの人材戦略とは。



### Case / Prototype

#### 今月の映像

AIで実現した映像表現の  
プロトタイプを紹介。



### Business Idea

#### 動くポスター / ゲーム要素のあるCM / 画像による企画書

アイデアをビジネスに変える  
実践的ヒントを毎月提案。

THINK  
CREATE  
STRATEGIZE  
TOGETHER.

Published by ModeAI Studio / Edited by Iriya Anju

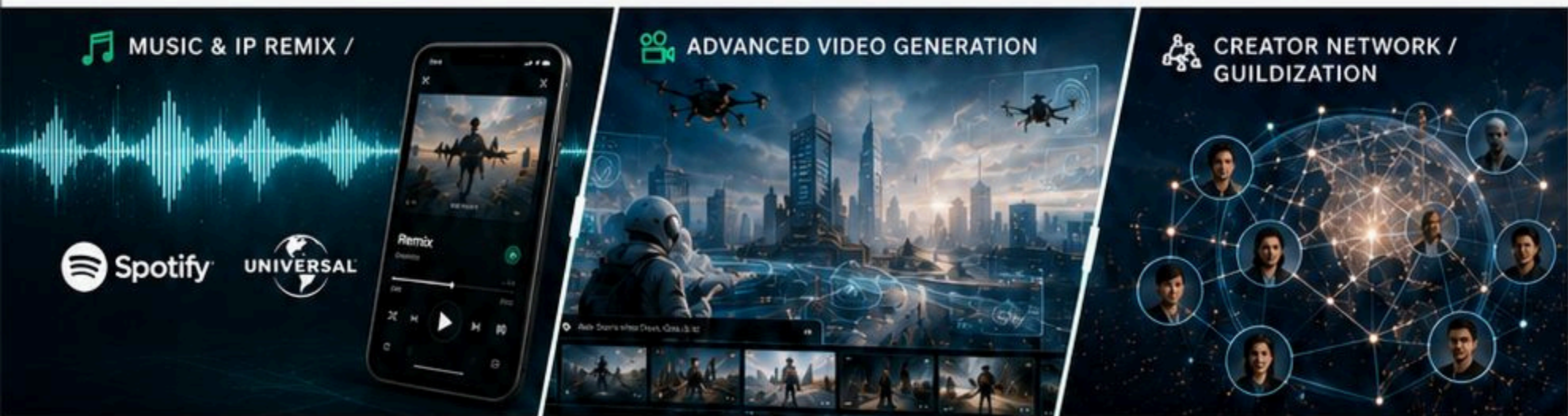
IDEAS  
MOVE  
THE  
FUTURE.

# 今月のAIニュース

#01

2026.06

今月の重要トピックを、AIクリエイティブとビジネスの視点から整理。



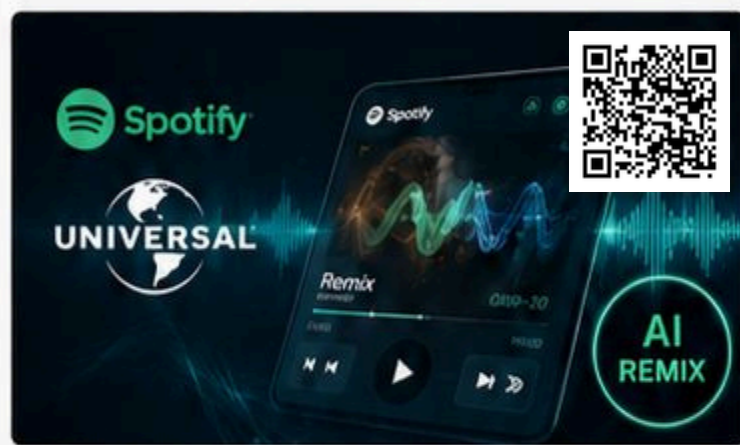
01



## Spotify × Universal の AIリミックス

IPは「守る」から「限定解放して遊ばせる」方向へ

公式の管理下でリミックスやカバーを楽しむ仕組みにより、音楽だけでなくキャラクターIPにも広がる可能性があります。



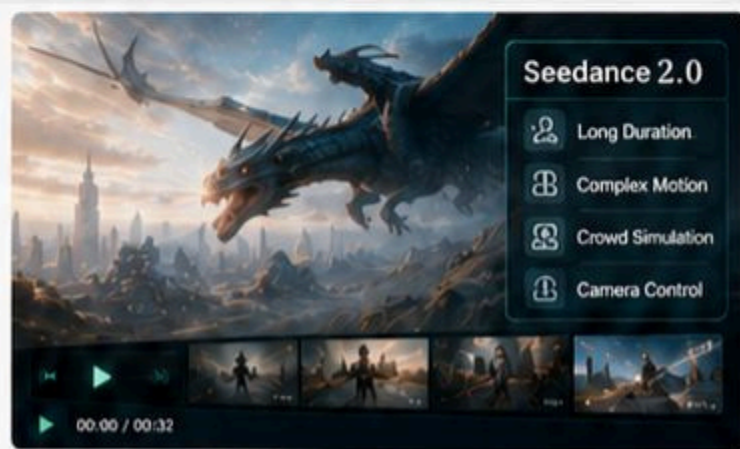
02



## Seedance 2.0が映像を席卷

圧倒的性能の動画生成AIが、事実上の1強に

複雑な動き、群衆、カメラワーク、長尺表現まで一気に実用圏へ。「作れるか」ではなく「どう使うか」が問われる段階が、さらに加速します。



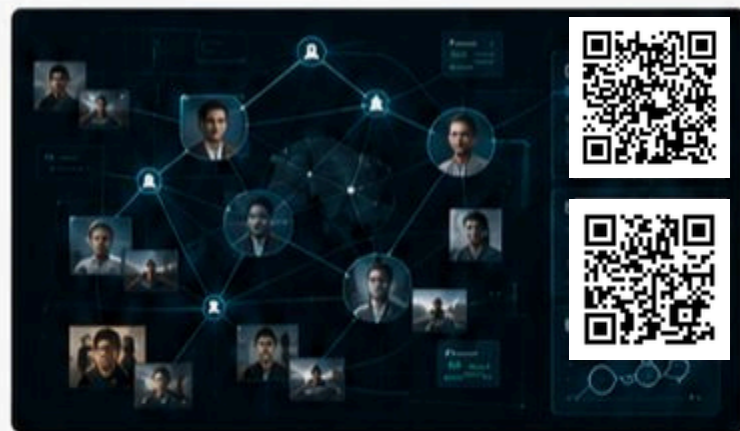
03



## AIクリエイターを「囲い込む」動き

大手企業でギルド化・ネットワーク化が加速

個々のクリエイターの発掘だけでなく、制作体制や評価、事業接続まで含めた仕組みづくりが重要になっています。



今号の  
3つの要点

- ① AIは「作れるか」ではなく「どう使うか」の段階へ
- ② 企業には品質判断・ツール選定・事業接続を行う人材が必要
- ③ 次世代をにらみ、小さなPoCから始める重要度が増す

#01

2026.06

Monthly Magazine  
by ModeAI Studio

# AIで“作れる”時代から、 AIを“どう使うか”の時代へ

“作る時代”から“使う時代”へ。

ビジネスの価値を決める軸が、静かに、しかし確実に変わった。

AIは「作れるか」ではなく  
「どう使うか」の段階へ移った

2026年4月、AIクリエイティブの世界は大きく変わりました。

実写映画のような映像やアニメのような映像を作ることができるSeedance2（シーダンス2）。

ポスターや企画書のようなデザインを文字も含めて作成できるChatGPT Image2（チャットGPTイメージ2）。

ゲームなどのプログラミングを瞬時に行うことができるChatGPT Codex（チャットGPTコーデックス）。

これらのAIにより、これまでよりひとつ上の次元の表現が誰でも簡単に使える環境が整い始めました。

誤解が多い点は、これらは常々のAIの進化のように、単にバージョンがひとつ上がったといった単純なことではありません。

そのどれもが次元の違う性能を持ち、これまでの常識をゼロから覆す力を持つ変革であるという点です。

今号では、この変化について、3つの視点から深掘りしていきます。

なぜ、これらのAIがこれまでとはひとつ次元が違うのかについては第1イシューで、

このことにより、どのようなビジネス的な変化が考えられるかを第2イシューで、

そして私たち人に求められる役割の変化について第3イシューで、特集していきます。

01



Seedance2

複雑な動き、群衆、ライブ空間、  
カメラワークまで表現しやすくなり、  
動画生成は一気に実用圏へ。

02



ChatGPT Image2

日本語を含む文字組み、ポスター、  
企画書、ビジュアル提案など、  
静止画は「面像出力」から  
「情報デザイン」へ。

03



ChatGPT Codex

ゲームやツールの試作が  
自然言語から可能になり、  
プロトタイプ制作の速度が  
大きく上がった。

# AI の劇的進化。 2026年4月に 何が起こったのか

“作る時代”から“使う時代”へ。  
ビジネスの価値を決める軸が、静かに、しかし確実に変わった。

月刊  
ModeAI  
Intelligence

#01

2026.06

Monthly Magazine  
by ModeAI Studio

“  
ガチャの  
時代は、  
終わりつつある。”

AI の画像制作や映像制作などにおいて、「ガチャ」という言葉を耳にすることも多かったと思います。これは、AI にプロンプトで指示をしても、必ずしも思い通りのものが得られるとは限らず、まるでガチャを回すように運の要素が強いといったことを示していたものです。しかしこの4月に登場した3つのAI はこれらを覆すものです。

まず映像分野のSeedance2では、それぞれのオブジェクトを別々に解析し独自の動作を割り付け、最後に統合するという技術が用いられています。

これはマルチストリーム統合トランスフォーマーと呼ばれるもので、これまでのAI が「1枚の絵」を何枚も作りパラパラ漫画のようにつなぎ合わせていたのに対して、個々のオブジェクトを正確に把握しそれぞれを独立させて動かすことができるという点が大きな特徴です。

それはあたかも疑似的な3D空間を作り上げそこを撮影しているようなイメージです。そのため何百人何千人というライブ会場のようなシーンも大きな破綻なく表現することができます。

しかも進化した推論モデルにより、プロンプトを忠実に理解するようになっていきます。そのため、運の要素は大きく減り、意図した表現に近づける精度が大幅に上がりました。これまでとは全く違う概念と仕組みを持ったものが登場したのです。

# AI の劇的進化。 2026年4月に 何が起こったのか

“作る時代”から“使う時代”へ。

ビジネスの価値を決める軸が、静かに、しかし確実に変わった。

## ビジネスを大きく変える画像生成

同じような変化は、画像生成AIである ChatGPT Image2においても訪れました。

ChatGPT Image2は、これまで AI が苦手としていた文字を正確に把握し、日本語を含む文字であっても正確に再現することができます。

これは一見ちょっとした変化ですが、これによるビジネスインパクトは非常に大きく、いわゆるポスターやチラシといったものから企画書のようなものまで

ChatGPT Image2であれば丸ごと作成することができるようになりました。

さらにこのChatGPT Image2は、従来の画像生成の標準であったディフューザーという概念を超え、トランスフォーマーの仕組みを備えており、「推論」による画像生成を行うことができます。

そのため ChatGPT Image2の出力は非常に考え抜かれた1段階上の表現となっているのです。

ModeAI Studio / Overview

AIで“作れるもの”は増えた。  
だからこそ、AIで  
“何を成立させるか”を  
設計する人が必要になる。

✓ AIクリエイティブを、事業の選択肢へ。

企業が必要としているのは、単発の制作物ではなく、  
AIクリエイティブを事業成果に接続する設計です。



AIクリエイティブを、戦略から実装・運用まで一気通貫で支援します。

ModeAI Studio

- AI映像**  
映像生成・演出・編集
- AIキャラクター**  
キャラクター生成・活用設計
- ゲーム的体験**  
インタラクティブ体験の設計・開発
- EC導線**  
購買体験の最適化・導線設計
- SNS / PoC / 制作統括**  
SNS活用・PoC支援・制作統括



ChatGPT Image2による生成画像

# AI の劇的進化。 2026年4月に 何が起こったのか

“作る時代”から“使う時代”へ。

ビジネスの価値を決める軸が、静かに、しかし確実に変わった。

## 変わるプログラミング

3つ目のChatGPT Codexは、主にプログラミングに使用されるAIです。プログラミングができるAIはこれまでもクロードコードなどを存在していましたが、ChatGPT Codexは上述の画像生成機能や、通常使っているような会話による推論機能などを備えている特徴があります。

そのため「面白いシューティングゲームを作って」といった曖昧な指示であっても画像や音楽も含めてChatGPTが作成し、ゲームを作成することができます。

これまではAIコーディングと言っても、細かいところは自身で考える必要があり、素材は自分で用意する必要がありました。

しかしChatGPT Codexの登場により、曖昧な自然言語であっても、優秀なエンジニアのように独自の視点でアレンジしてくれるのです。

そしてここでは取り上げませんが、同4月にはClaude Mythos（クロード ミュトス）という、政治的にも経済的にも話題となっている最新鋭のAIも登場しています。

こうした変化が一度に訪れたのが2026年4月であり、その波及が徐々に私たちのところにまで及んできているのがまさに今この時であるということが出来ます。



### KEY POINTS

- 1 AIは“作る”から“使いこなす”へフェーズが移行した
- 2 映像・画像・コード生成がビジネス現場で実用化した
- 3 企業には品質判断・ツール選定・事業接続の仕組み化が求められる

# 最新鋭のAI が ビジネスにもたらすもの

#01

2026.06

Monthly Magazine  
by ModeAI Studio

“作る時代”から“使う時代”へ。

ビジネスの価値を決める軸が、静かに、しかし確実に変わった。



## Business Impact

これらのAI が、クリエイティブ及びビジネスシーンにどのような影響を及ぼすでしょうか。

まず第一にすでに影響が顕在化し始めているのが、前述したChatGPT Image2による画像生成です。

### 一般ユーザーの底上げ

これまでであれば手書きやフリー素材などを使って見よう見まねで作っていたポスターなどを、全くデザインの経験がない方でも、見た目の良いポスターやチラシを作ることができるようになりました。

実際、私の住む地域の店舗などでもこうしたAI生成のポップなどを当たり前のように見るようになっていました。

同様に映像においても、今や多くのCM やバナー広告などでAI が活用され始めています。

これまでであればAI を活用するにしても一定以上の品質のものを作るためには、それなりの技術と知識が必要でした。

しかしこのSeedance2の登場により、非常に多くの方に制作の門戸が開かれたと言えます。

今や「AIで作れる」技術は特別なものとは言えなくなりつつあります。

同様にプログラミングの部分でも、簡単なアプリやゲーム、ユーティリティソフトなどは自作できる時代がやってきました。

このような「AIで作れる」が誰でもできる状況が生まれていく中でクリエイターや経営者はどのような判断をすれば良いでしょうか。

# 最新鋭のAIが ビジネスにもたらすもの

#01

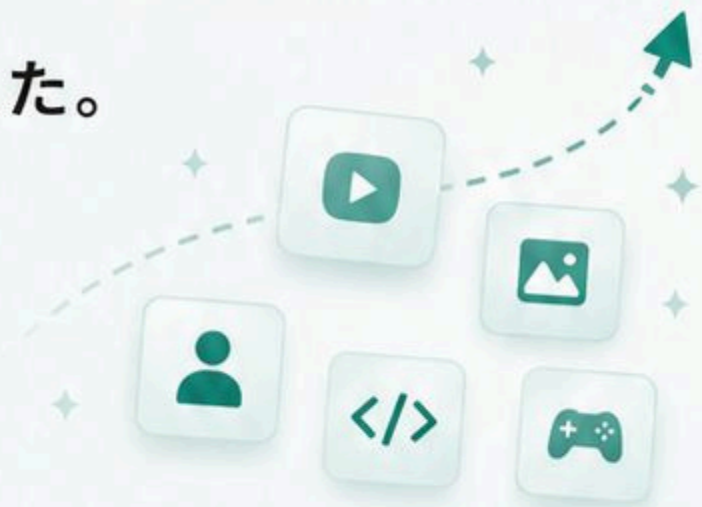
2026.06

Monthly Magazine  
by ModeAI Studio

“作る時代”から“使う時代”へ。

ビジネスの価値を決める軸が、静かに、しかし確実に変わった。

AIで“**作れるもの**”は増えた。  
だからこそ、AIで  
“**何を成立させるか**”を  
設計する人が必要になる。



このような劇的な進化が起きている中で、クリエイターやビジネス環境はどのように変化していくのでしょうか。

結論から申し上げますと極めて性能の高いAIが次々と登場していますが、それらを「どう使うか」を導くためには一定以上の知識や経験が必要であり、逆に専門家のニーズは高まると私は見えています。

ひとつひとつ見ていきます。

まず画像の分野では「もはやデザイナーは不要である」といった論説も見受けられますが、ここでAIを使ってデザインを始めている方の多くは、従来デザインやデザイナーと無縁だった方が多いことに注目する必要があります。

多くの一般の方はデザイナーに依頼をしたこともなければ、有料の素材を買ったことなどもない場合がほとんどです。

あるとしてもイラスト屋のような無料素材を使うことや、パワーポイントなどに含まれている無料の図形を使うといった「デザイン」ではなかったでしょうか。

こうした一般の方が、それなりに整ったハイクオリティなデザインを手にすることができるということは、iPod/iPhoneが普及した結果、多くの人の耳が幼い頃から養われ歌が上手い人が増えるといったことに似て、文化水準を底上げする良いことではないかと私は考えます。

映像についても、これまで全く映像の経験がなかった方が、映画のような映像を作れることで全く新しい表現が生まれる可能性もあり、その芽はすでに出始めています。

これはゲーム開発やアプリケーションについても同じことです。

# 最新鋭のAIが ビジネスにもたらすもの

#01

2026.06

Monthly Magazine  
by ModeAI Studio

## プロが目立つ時代

そしてビジネスベースで考えた時には違う側面も見えてきます。

こうした底上げがされた世界において、プロの本格的なデザインや映像はひととき目を引くことになります。

プロのデザインや映像は、目に見えないところに非常に手間がかかっており、経験のない状態でそこにたどりつくことがなかなか難しい部分です。

ゲームを例に出すと分かりやすいのですが、なんとなく動くゲームは誰にでも作れるようになります。しかしゲームの面白さというのはゲームバランスであったり、ほんの細かい動きの機微であったり、音と映像の同期であったり、不具合がないかどうかの確認であったりと、非常に細かい作業の連続でこうしたことを趣味の範囲でコツコツやれるだけの熱意は、よほどの好きな気持ちと時間とお金がないと続かず、その意味でチャンスは広がるもののプロと同レベルの作品を作ることはなかなか敷居の高い状況は変わらないように私は感じています。

またいわゆる大作と呼ばれるものは通常チーム制でそれぞれ専門性を持つスタッフが100人規模で集まり作られている場合がほとんどです。

## 最後に残るのはディレクション力

AI時代になっても、その道の専門家が集まって作るものは1段階違うものになるであろうと考えられます。

AIは指数関数的に進化を続け、現在は垂直に近いような状況に近づいていると言われています。

来年の今頃にはさらに考えもつかないような進化を遂げていることも予想され、

逆に人間の持つ発想力や、最後までやり遂げる熱量、チームをまとめ上げるディレクション力などが試される状況になっていくと私は考えています。



### 企画の初速が上がる

アイデアをすばやく形にし、意思決定のスピードを加速。



### PoCのコストが下がる

試作・検証の負担を軽くし、挑戦のハードルを低減。



### クリエイティブ判断の 重要性が増す

選ぶ力・磨く力が、  
成果の差をつくる時代へ。

# AI時代に必要な ビジネス人材

重要なのは「どのAIを使うか」ではなく、  
「AIをどう事業に接続するか」である。

“

必要なのは、  
AIを使う人ではなく、  
AIを指揮する人だ。

”

AIによって大きく変わる世の中において、  
重要なのが「どのAIを使うか」といった  
ミクロの視点ではなく、「AIをどう使って  
事業に反映させるか」というマクロの視点  
です。

このマクロな視点を持つ際に重要なのが、  
ディレクターの存在です。

ディレクターは日本語で言うと「監督」ですが、映画監督がいなければ映画が成り立たないように、あらゆる事業においても監督は極めて重要です。

監督とは、例えば映画を例にとると、俳優は自分がこれが良いと思う演技をする、カメラマンは自分が良いと思う映像を撮影する、衣装担当は自分が良いと思う衣装を持って来る、これではまとまりがありません。

監督はこのシーンはこういう意味があるから君はこう動いてください、このシーンで衣装がその色なのは違います、といった明確な指示を与える役目です。

つまり監督は常に全体を見通して判断を行います。

個別のクリエイターは、自分の持ち分を担当しており職務を全うしていますが、逆に言えば全体を見渡して判断をしているわけではありません。

これを常に俯瞰して、全てのチームメンバーをコントロールするのが監督の役割です。

## 01 制作可能領域の拡大



映像、画像、音楽、ゲーム、  
UI、企画書。  
AIで作れるものは  
急速に増えています。



## 02 専門性の細分化



画像生成、動画化、編集、  
導線設計、SNS運用。  
役割はむしろ  
再分化しています。



## 03 経営接続の難しさ



経営者が個別の専門家と  
直接やり取りしながら  
事業成果へつなげるのは  
容易ではありません。



# AI時代に必要な ビジネス人材

#01

2026.06

Monthly Magazine  
by ModeAI Studio

重要なのは「どのAIを使うか」ではなく、  
「AIをどう事業に接続するか」である。

## “なぜ監督が必要か”

なぜAI時代に監督が必要か。それは、AIは人と同じであり、スタッフも経営者も人だからです。

その目線を見た時に、「どのAIと、どの人と、どの専門家」をどのように統合してチームにしていくか。  
そしてどのような戦術でどのような立ち回りをそれぞれに指示するか。  
これがAI時代の監督の役割です。

監督は通常、企業オーナーとは別の役職です。野球のソフトバンクと王監督といったイメージは  
わかりやすいかと思います。

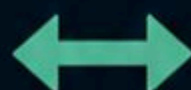
優秀な監督がいるサッカーチームが強いように、監督によってチームは見違えるように動き出します。  
AIは人と同じかそれ以上の知能と能力を持ったパートナーであると考えることが重要です。  
そこで、AIを単に使うだけでなく、ビジネスにつなげようとする場合、  
この監督＝「AIディレクター」が非常に重要な役割になります。

AI時代の監督「AIディレクター」は、AIに関する知識や経験だけでなくクリエイターとしての経験や、  
ビジネスプロデューサーとしての経験なども求められるためです。

すなわち、技術の言葉・クリエイターの言葉・経営の言葉、すべてがわかる人である必要があります。



クリエイティブの言葉



経営・事業の言葉



# AI時代に必要な ビジネス人材

#01

2026.06

Monthly Magazine  
by ModeAI Studio

## FDCとは何か



ちょうど今、海外では、AIを顧客の現場に実装するFDE（Forward Deployed Engineer）という職能が注目されています。

ただし、クリエイティブ・IP・広告・ゲーム要素まで横断する役割はまだ明確に定義されていません。

欧米の場合「エンジニア」とあるように、技術に寄った人が多いのですが、これは欧米ではビジネス自体がかなりスキーム化されており、エンジニアリングによって改善や調整がしやすいという背景があります。

逆に日本においては単に技術面から改善をしても、日本特有の商慣習やビジネス文化、マーケティング環境などに特殊性が高いことから、エンジニアリングだけで対応することは難しく、よりクリエイターに近いFDEが求められていると言えます。

ModeAI Studioでは、その日本型・クリエイティブ型の統合職能をFDCと呼んでいます。

AIをどのようにビジネスに活かすか、この大きなAIの流れをいかに事業の成功に結びつけるか。その鍵を担うのがFDCです。

ModeAI Studioでは、AI制作サポート、AIクリエイティブディレクション、FDCパートナーシップを提供しています。

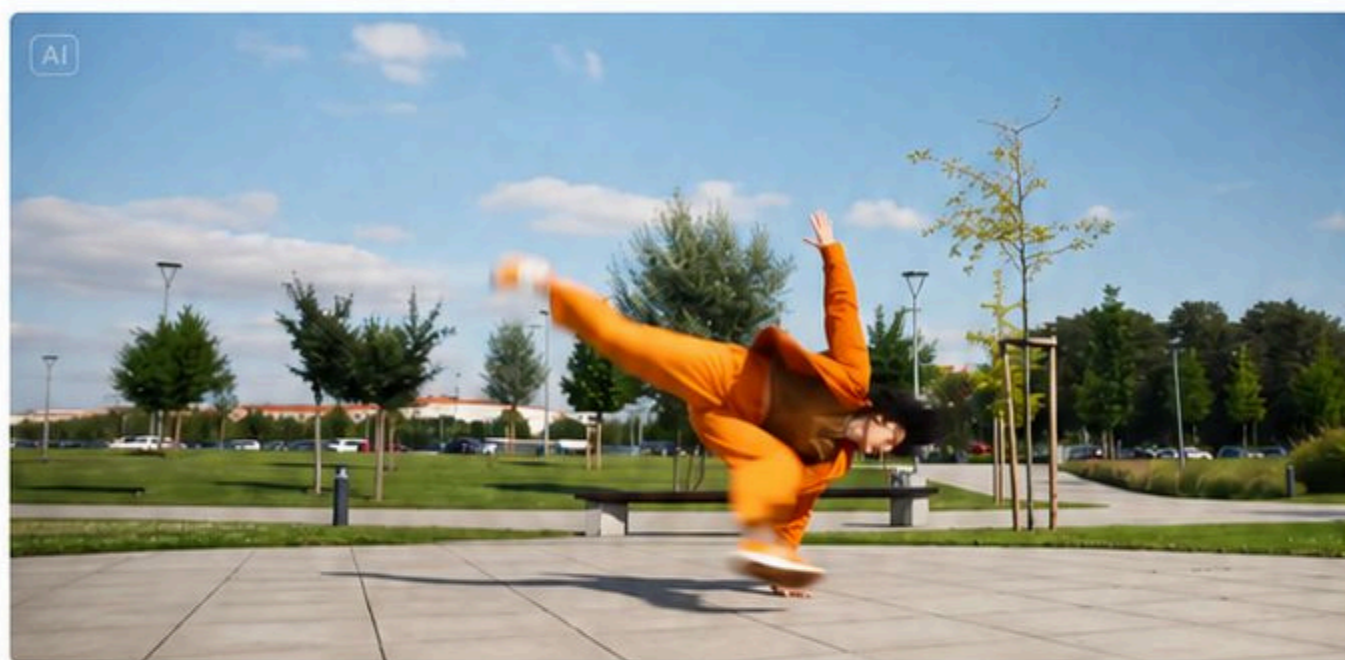
「これAIでできますか？」という初期相談から、プロトタイプ制作、プロジェクト伴走まで対応可能です。

# 今月の映像

#01

2026.06

AIで実現した映像表現のプロトタイプを紹介。  
表現・用途・事業インパクトを読み解く。



<https://x.com/ModeAIStudioJP/status/2046788639380963579>

当コーナーではAIを用いた、先進の映像を元にそのバックグラウンドと事業的な意味を解説していきます。

今月ご紹介するのは、カンフーの動きをするAI映像です。  
カンフーの動きというのは手を交差したり、のけぞったりなどAIにとって非常に難しい表現が連続するもののひとつです。

通常のAIであれば、これを実現することは極めて難しいものです。

当スタジオのワークフローでは、ゲーム開発に用いるアンリアルエンジンと最新のSeedance2を使用することにより、このような複雑な表現をAIで実現することができます。

この動きが実現できるということは、ブレイクダンスのようなダンスや、激しい戦闘シーンなども当然可能です。

特に見ていただきたいのは接地面で、足と地面の間の体重の乗り方、体の躍動と流れ、こうしたものは従来のCGでは難しい表現のひとつで、もちろん実写での撮影も役者さんの能力に依存します。

この映像はAIですから、どのような俳優さんであれ年配の方であれ同じ動きを再現することができます。

もちろんアイドルのような動き、シリアスな演技などどのような応用も可能な技術であり、工夫次第で多くの表現を試せる状態に近づいています。

# 実装 アイデア

AIクリエイティブを事業の  
選択肢へ変える、小さく始められる活用法。

01



動くポスター

02



ゲーム要素のあるCM

03



画像による企画書

# 実装 アイデア

## 動くポスター

この例では、背景は固定したまま人物のみが動くという新しいポスター表現を行っています。

一見静止画であるのに突然動き出すことは、ファンタジーの世界のような驚きを与え、SNSでの拡散などにも大変向いている表現です。実際当スタジオで投稿したこの動画は2日で20万のアクセスとなりました。

またポスターが作れるということは、バナー広告にも応用ができるということの意味します。

ChatGPT Image 2により、様々な表現がより簡単に実現できるようになったことはビジネスにおけるコストダウンやCVR向上に大きく貢献する事を意味しています。



<https://x.com/ModeAIStudioJP/status/2047514737265766788>

# 実装 アイデア



## ゲーム要素のあるCM動画

ゲームが簡単に作れるということは、何も本格的なゲームを開発することだけに恩恵があるわけではありません。

単純にボタンを間違わずに押したら報酬が得られる、間違いを見つけたらクーポンといったものでも十分なゲーム性を持っています。

この例は「リズムゲームとしても遊べるCM」という事例です。

マーケティングの視点で言うと、画面をゲームの形ですでにタップしているユーザーは、CTAボタンを押す心理的障壁が下がっており、CVRを高く見込むことができます。

またゲームをプレイしているので当然、滞在時間も長くなります。

CM動画を見せることができる、CMソングを覚えてもらえる、長い滞在時間を実現する、高いCVRを実現する、このように新たな表現によりこれまでとは全く異なる効果を見込むことができます。



<https://x.com/ModeAIStudioJP/status/2057706188310286554>

# 実装 アイデア

## 画像による企画書

このマガジン自体もパワーポイントなどではなくChatGPT Image2により作られています。

日本語の文字やレイアウトなどに大きな破綻が少ないことがわかるかと思えます。

このことはビジネスにおける企画書や報告書の常識が変わっていくことを意味します。

ChatGPT Image2と今後登場するであろう後継AIは、パワーポイントの表現力を大きく上回り、且つ大きく時短を実現するためです。

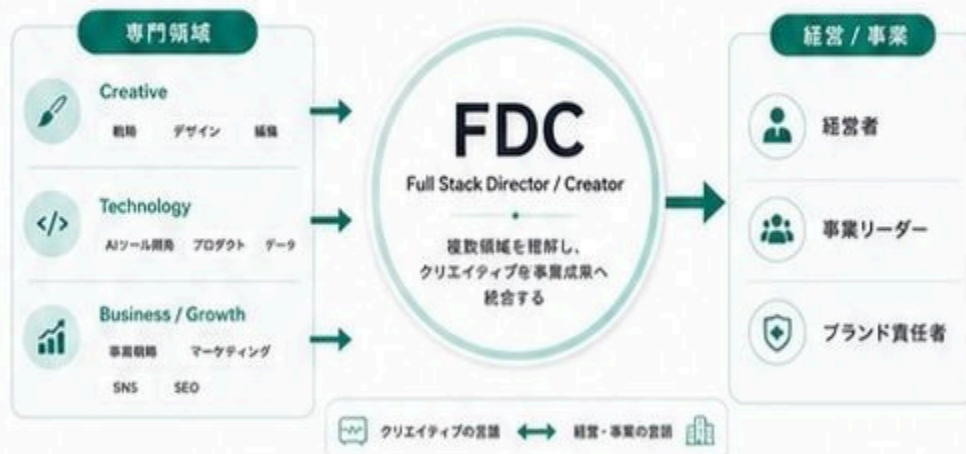
パワーポイントが不得意とするデザイン表現なども画像のため自由自在です。細かい文字の修正ができないと思われるかもしれませんが、そこもChatGPTに「この文字をこう変えて」と伝えるだけです。

「どのような画像であっても瞬時に作ることができるAI」はビジネス分野にも新たな可能性を切り開くのです。

### FDCとは何か

専門性を、事業成果へ統合する役割

AI時代には、専門領域の知見がさらに細分化されます。FDCはそれらを理解し、クリエイティブと事業をつなぎ、事業成果へ導く統合役です。



Why now

### AIで作れる時代の新しい課題

制作環境が劇的に進化し、必要になるのは“制作力”だけではなく、何をつくり、どう活用につなげるかを統合する能力が不可欠です。



<https://x.com/ModeAIStudioJP/status/2057702299817148798>

# Editor's Note

## 編集後記

#01

2026.06

#01では、「AIで“作れる”時代から、AIを“どう使うか”の時代へ」と題して、

現在どのように生成AIの技術が進歩しているか、そしてそれはどのような意味を持つか、どのようにビジネスにつながっていくのかについて特集してきました。

もちろん他にも様々なことが同時並行で起こっており、音楽、マーケティング、EC、広告、IP事業など様々な分野にAIは影響を与えて来ています。

本マガジンでは、毎月ひとつのテーマに基づく特集と、その月に起きたAIニュースを取り上げクリエイター目線とビジネス目線の双方から深掘りしていきます。

私、イリヤ杏樹は、もともとIT上場企業のプロデューサーで、ゲームディレクターでもあります。そのためゲーム開発からWeb制作、広告、マーケティング、SNS活用など、全方位に経験と知見を持っています。また1,000万人が訪れるサイトを運営していた経験から、全ての記事は私が執筆しています。

ITの黎明期でさえラットイヤーと言われものすごい速さだと噂されたものですが、今のAI時代はその10倍とも感じます。

そのような中で、どなたにも分かりやすく道標となるような、情報発信ができればと思いマガジンを創刊いたしました。

基本的には月刊で、毎月1日に発行しますが、臨時ニュースがある時などは特別号を月の中であっても発行する予定です。

大きなニュースが毎週のように飛び込んできます。

世の中を変えるような大きなニュースについては詳しい解説と私の見方も合わせてお届けいたしますので、ぜひご期待ください。

なお、マガジンの今月号及びバックナンバーは、以下の公式サイトでPDFでいつでも無料ダウンロードできる形になっております。

事業資料や会議資料などにも自由にご活用ください。

Iriya Anju  
イリヤ杏樹

M  
ModeAI  
STUDIO



FDC資料・バックナンバー  
無料DL