

# 日本アニメの世界観を崩さない吹き替え制作 AI プラットフォーム

## —DubGuild—

### 1. 背景

少子化により日本のコンテンツ市場が縮小していくことが見込まれる一方、日本のアニメは世界的な市場で人気を集めている。日本のアニメが国際的な市場で競争力を得るために、日本語以外の言語で吹替版を製作し、世界中の人々へ作品を届けることが非常に重要となるが、資金・期間の課題、翻訳や海外声優の演技の質などの課題を抱えている。

### 2. 目的

より短期間、安価で高品質な吹き替えを製作するためのプラットフォームを構築し、日本のコンテンツ、そして全てのローカルコンテンツを世界中へ送り届けることが我々の目的である。

### 3. 製品・サービスの内容

図1のように、動画をアップロードするとまず音声認識と映像認識を行い、音声（セリフ）を文字起こしとともに、キャラクターや場面の情報など映像の特徴を取得する。続いて、その文字起こし結果を機械翻訳し、音声合成によって音声として生成する。また、認識した音声の特徴や人間の操作などにより、より原作らしい音声を合成する。

## プラットフォーム概要



図1 プラットフォーム概要図

### 4. 新規性・優位性

本製品の新規性は、映像認識と音声認識を組み合わせてキャラクターや場面の情報を解析するなどの、統合的なAI吹替プラットフォームを構築した点にある。これにより、翻訳や吹き替え作業を効率化しつつ、キャラクターの個性や原作の世界観を損なわない表現が可能となる。さらに、口の動きに合わせたリップシンク技術の自動化や、スポットティング、カット替わり認識の導入によって作業負担を大幅に低

減し、より自然で高品質な吹き替えを短納期かつ低コストで実現できる。また、多言語市場へ容易に展開できる点も強みであり、従来の手作業では困難だったマイナーライズへの迅速なローカライズを可能にする。

## 5. 事業普及（または活用）の見通し

本プロジェクトが提供する吹き替え制作 AI プラットフォームは、映像配信会社や音響制作会社、さらに個人や小規模の翻訳者グループなど、従来は大規模な製作体制や資金力がなければ実施しづらかった吹き替え作業を、より低コストかつ短期間で可能にするものである。そのため、まずは映像配信事業者や音響制作会社との連携を強化し、彼らが抱える課題（翻訳やキャスティング、スケジュール・コスト管理など）の解決手段として当プラットフォームを導入してもらうことが期待できる。

また、小規模ながら海外へのコンテンツ輸出を目指すインディーズ系のアニメ・ゲーム製作会社や、個人クリエイターなども重要なターゲットとなる。これまで吹き替えはハードルが高く、字幕のみで配信していた作品であっても、本プラットフォームの導入により音声合成や機械翻訳を部分的に活用することで、簡易的な吹き替え版を素早く制作し、海外ファンへより深い没入感を提供できるようになる。さらに、国内の自治体や観光関連事業者がプロモーション動画を多言語対応する際にも活用が見込まれ、観光振興や地方創生にも貢献する余地がある。

今後、ユーザビリティを高めるための UI/UX 改善や、複数プラットフォームとの連携（映像編集ソフトへのプラグイン開発など）が進めば、多様な業種・規模の事業者へ普及していく見通しがある。また、クラウド上でのサービス運用やサブスクリプション型の料金モデルを導入することで、利用者はスマートスタートがしやすく、継続的に機能強化されたシステムを活用できる。これらの要因から、吹き替えにかかるリソースやコストのハードルを大幅に下げ、今後の事業普及を大きく加速させる見込みである。

## 6. 期待される波及効果

第一に、日本のコンテンツが世界へ展開されるハードルが下がり、グローバル市場へのアクセスが容易になる点が大きい。これまで、資金力や言語リソースをもつ大企業が主導して吹き替えを制作し、海外配信を行うケースが主流だった。しかし、本プラットフォームを通じて制作コストが削減され、少人数でも効率的な吹き替えが実現することで、映画・ドラマ・アニメ・ゲームなど、幅広いジャンルの作品が積極的に海外進出を試みやすくなる。国際映画祭や海外のアニメイベントなどで日本の作品が以前にも増して出展・上映される機会が増え、多彩なクリエイターがグローバル市場に参入する土壤が整うことが期待される。

第二に、吹き替え品質の向上によって、日本作品への好感度が上がる効果が見込まれる。機械翻訳や自動音声合成が高精度化・高品質化することで、キャラクターの個性や世界観を損なわないローカライズが可能となる。これにより、海外視聴者の作品への没入感が高まり、ファンコミュニティの拡大や関連商品の需要増といった波及効果につながる。また、言語・文化の障壁を超えた作品受容が進むことで、日本国内でも海外の多様なコンテンツが紹介されやすくなり、双方向のカルチャー交流が一層活発化すると考えられる。

さらに、こうした多言語化の需要拡大によって、開発者やクリエイター同士の国際的なコラボレーションが増加し、新たなビジネスモデルやクリエイティブ表現が生まれる可能性も高まる。結果として「日本のコンテンツが世界へ展開されていくのが当たり前」の環境が整備されるだけでなく、日本が文化創造やローカライズ技術の先進地域として注目される契機になると期待される。

## 7. イノベータ名（所属）

大嶽 匠俊（東京大学大学院情報理工学系研究科コンピュータ科学専攻）

加藤 大地（東京大学大学院情報理工学系研究科コンピュータ科学専攻）

廣岡 聖司（東京大学大学院情報理工学系研究科コンピュータ科学専攻）

金澤 爽太郎（東京大学大学院情報理工学系研究科コンピュータ科学専攻）

恩田 健太郎（東京大学大学院工学系研究科電気系工学専攻）

（参考）関連 URL

[https://dubbuild.com/](https://dubuild.com/)