

2025年8月7日(木) 15:30

## KLab、総合AIエンタテインメント事業を開始

IP創出からスクール運営までを包括したAIエコシステム構築を目指す

KLab株式会社  
(コード番号: 3656 東証プライム)



## KLab AI Entertainment

KLab株式会社(本社:東京都港区、代表取締役社長 真田哲弥)は、生成AI技術を活用した新たなエンタテインメントの創造を目指し、総合AIエンタテインメント事業を開始することをお知らせいたします。

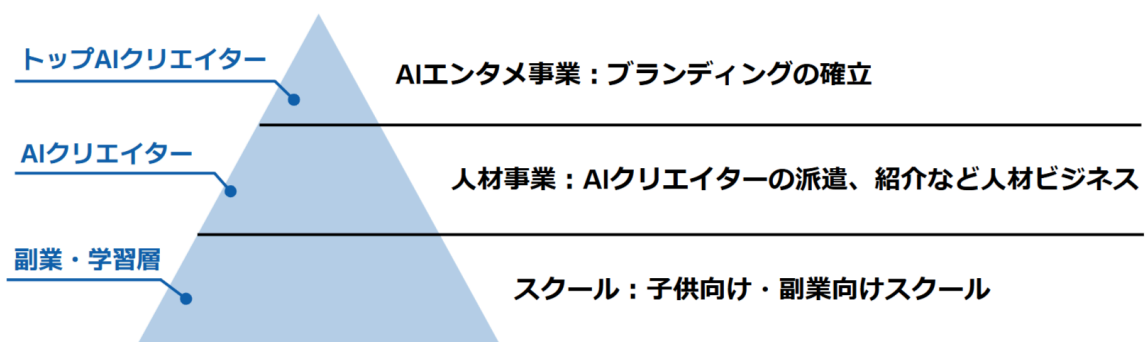
近年、生成AI技術は急速な進化を遂げており、あらゆる産業に於いて企業のDX、合理化に活用されています。しかし、映像や音楽などのクリエイティブの生成AIは、個人クリエイターの誕生と爆発的な普及が始まっているにも関わらず、その多くが個人活動としてとどまっているのが現状です。

もともと素人だったインフルエンサーやYouTuberが既存の大手TV局を揺るがす影響力をもつようになりましたが、生成AIの活用はこのようなクリエイティブの民主化をより一層促進します。一介の個人がクリエイティブ系生成AIによってその才能を発揮し、エンタテインメント業界に革命を起こす時代がもう目の前に来ています。

KLabは、個人AIクリエイターを支援し、ネットワーク化することにより、AIエンタテインメントを産業化してまいります。

## AIエンタテインメント・エコシステムの確立

当社は、AIエンタテインメント事業を成立させるための3つの事業を有機的に連携させたエコシステムの構築により無理のない発展を目指します。エンタメ事業だけでは、いわゆる「当たり外れリスク」があるハイリスク・ハイリターンになりがちであるところ、ミドルリスクのスクール事業とローリスクの人材事業を組み合わせることにより、最適化された事業ポートフォリオを構築してまいります。



### ●AIエンタメ事業

AIクリエイター向けに著作権保護やプロモーションなどのサービスを提供し、AIクリエイターが集まるコミュニティをつくり、「再現性のあるヒットの仕組み」作りを目指します。

いきなりコンテンツを作るのではなく、まずは、AIタレント(AIシンガー、AI俳優、AI Vtuber、等)をIPとして確立し、著作権管理を行い、育成します。その上で、そのAIタレントを活用した音楽、ライブ配信、アニメシリーズ、ドラマ等のコンテンツ制作を行います。

そしてIPのライセンス、グッズ販売、ライブなどの「収益化の仕組み」を用意します。

### ●AIスクール事業

エコシステムの基盤として、未来のAIクリエイターを育成する事業です。副業やキャリアアップを目指す大人向け、そして次世代を担う子供向けの教室型AIクリエイティブ・スクールを展開します。優秀な卒業生には、当社のエコシステム内での活躍の機会を提供し、人材と価値の好循環を生み出します。

### ●AI人材事業

AIクリエイターの活躍の場を広げる事業です。AIスキルを持つクリエイターの派遣や紹介、コンテンツの受託制作などを通じて、企業のAI活用ニーズに応え、クリエイターに安定した収益機会を提供します。

## 今後の展開について

当社は本事業を、ゲーム事業に次ぐ新たな成長の柱の一つとすべく推進してまいります。

現在、国内外のTop TierのAIクリエイターの皆様と弊社サービスへの参画について交渉中であり、AIタレントの育成についてもプロモーションの準備中です。

具体的な内容につきましては、準備が整い次第、速やかに発表してまいります。

## KLab(クラブ)株式会社

社名: KLab株式会社(英文名: KLab Inc.)

代表者: 代表取締役社長 真田哲弥

設立: 2000年8月1日

資本金: 69億0696万円(2025年6月末現在)

株式公開: 東京証券取引所・プライム(3656)

本社所在地: 〒106-6122 東京都港区六本木6-10-1 六本木ヒルズ森タワー

事業内容: モバイルオンラインゲームの企画・開発・運用

URL: <https://www.klab.com/jp>

《本件に関するお問い合わせ先》

KLab株式会社(クラブ株式会社) 広報

E-MAIL: [pr@klab.com](mailto:pr@klab.com)