

AnyMind Group、AIライブコマースプラットフォーム「AnyLive」、AIアバター生成・ライブ配信分析機能を強化

既存動画からのアバター生成に対応。人間・AI双方の配信データを活用し、視聴体験と成果の継続的な改善を支援



AnyMind Group株式会社（読み：エニーマインドグループ、代表取締役CEO：十河 宏輔、以下「当社」）は、AIライブコマースプラットフォーム「AnyLive」において、AIアバター生成およびライブ配信分析機能をアップデートしました。本アップデートは日本でも利用可能です。

今回、AIアバターの身体の動きや表情、リップシンクの精度を改善するとともに、既存の動画素材からAIアバターを生成できる機能を追加しました。ブランドキャラクターをもとにしたAIアバターの生成にも対応します。

AnyMind Group株式会社
2026年9月15日

また、人間によるライブ配信とAIアバターによるライブ配信の双方について、売上や視聴者の反応、コンバージョンファネルなどを分析し、AIが改善点を提案する機能を強化しました。これにより、ブランド企業によるライブコマースの企画・配信から分析・改善までを一貫して支援します。

■背景

日本では、ライブコマースの利用が広がり始めています。

株式会社電通デジタルが実施した「EC・店頭をまたぐ購買行動実態調査2025」によると、ライブコマースの利用経験率は、2024年の1.6%から2025年には6.0%へ上昇¹しました。

ライブコマースが新たな販売チャネルとして広がるなか、ブランド企業には配信機会を増やすだけでなく、視聴者の関心を捉え、購買につながる魅力的な配信を実現するとともに、配信データをもとに成果を継続的に改善していくことが求められます。

また、人間による配信とAIアバターによる配信では、それぞれ異なる強みや成果があるため、双方のデータを把握し、目的や時間帯に応じて活用方法を最適化することが重要です。

こうした背景を踏まえ、当社はAnyLiveのAIアバター生成モデルと分析機能を強化しました。

■アップデート内容

1. AIアバターの動きや表情を改善し、既存動画からの生成に対応

AnyLiveの生成AIモデルを強化し、AIアバターの身体の動き、表情、リップシンクの精度を改善しました。

衣装、商品、メイク、ヘアスタイルなどのカスタマイズ性を高めるとともに、視聴者からのコメントに対する応答速度を改善し、より自然なコミュニケーションを実現します。

また、ブランド企業が保有する既存の動画素材から、AIアバターを生成できるようになりました。新たに専用動画を撮影する負担を抑えながら、既存素材を活用してAIアバターを制作・展開できます。

¹ 株式会社電通デジタル「生活者の購買行動の調査を実施 AIやライブコマースへの関心など、新たな兆しが見られる—ECと店頭を横断した購買行動を可視化するコマース調査2025—」2025年11月26日

<https://www.dentsudigital.co.jp/news/release/services/2025-1126-000278>

さらに、ブランドキャラクターをもとにしたAIアバターの生成にも対応し、ブランドの世界観を活かしたライブ配信を支援します。

2. 人間・AI双方のライブ配信を分析し、AIが改善点を提案

人間によるライブ配信とAIアバターによるライブ配信の双方について、アカウント、ブランド、個別配信の単位で分析できる機能を強化しました。

売上や視聴者とのインタラクションに関するデータに加え、以下の分析・提案機能を提供します。

- 配信プラットフォーム間の比較
- コンバージョンファネル分析
- 配信パフォーマンスの診断
- AIによるインサイトの抽出
- 次回配信に向けた改善提案

これにより、ブランド企業は配信結果を確認するだけでなく、商品説明、配信構成、視聴者とのコミュニケーションなど、どの要素がエンゲージメントや購買につながったのかを把握し、次回以降の配信改善に活用できます。

■今後の展望

当社は今後も、人間によるライブ配信とAIアバターによるライブ配信のそれぞれの強みを活かし、ブランド企業が目的に応じて最適な配信方法を選択できる環境を整備していきます。

当社が各市場で培ってきたライブコマースの運用ノウハウと、AnyLiveのテクノロジーを組み合わせ、企画・配信・分析・改善までを一貫して支援することで、日本国内におけるブランド企業のライブコマース活用を推進してまいります。

■AnyMind Group Managing Director of Global E-Commerce 久保 銘中のコメント

ライブコマースでは、AIによって配信時間や運用効率を高めるだけでなく、人間による配信と組み合わせながら、視聴者にとって魅力的な購買体験をつくることが重要です。

今回のアップデートでは、AIアバターの動きや表情をより自然にするとともに、人間とAI双方の配信について、成果につながった要因を分析できる機能を強化しました。

今後も、ブランド企業が配信データを次の施策に活かし、ライブコマースの成果を継続的に改善できるプラットフォームを目指してAnyLiveを進化させてまいります。

■AnyLiveについて

AnyLiveは、AIライブとデータに基づく改善を組み合わせ、ブランド企業のEC売上向上を支援するライブコマースプラットフォームです。

AIアバターによる長時間のライブ配信、スクリプト生成、視聴者とのリアルタイムコミュニケーションに加え、人間とAI双方の配信データの収集・分析、スクリプトの改善などを提供しています。

複数の言語および配信プラットフォームに対応し、AnyMind Groupの専門スタッフによる運用支援と組み合わせることで、ライブコマースの企画・配信から分析・改善までを一貫して支援します。対応言語・プラットフォームは国や地域によって異なります。

AnyLive公式サイト: <https://anylive.jp/>

■AnyMind Groupについて

AnyMind Groupは、2016年4月にシンガポールで創業したテクノロジーカンパニーです。マーケティング、EC、物流、データ・AI活用、パブリッシャー・クリエイター支援などの領域において、自社開発のテクノロジーと各市場のオペレーションを組み合わせたBPaaSモデルを展開しています。

アジアを中心に15カ国・地域で事業を展開し、ブランド企業、パブリッシャー、クリエイターなどの事業成長を支援しています。東京証券取引所グロース市場上場（証券コード: 5027）。

URL : <https://anymindgroup.com/ja/>