



2026 年 2 月 4 日

各 位

会 社 名 株式会社ディー・エル・イー  
代 表 者 名 代表取締役社長 CEO・CCO 小 野 亮  
(コード番号：3686 東証スタンダード)  
問 合 せ 先 取締役 CSO 北 川 智 哉  
(TEL. 03-3221-3990)

### 「Adobe Animate」のサポート継続および当社のアニメーション制作体制に関するお知らせ

株式会社ディー・エル・イー（本社：東京都千代田区、以下「当社」）は、テクノロジーを駆使した動画制作を主力事業として行っております。現在は AI を用いた動画制作に注力しておりますが、「Adobe Animate」を用いた FLASH アニメを数多く制作してまいりました。

今回、米国 Adobe Inc.（以下「Adobe 社」）が、2 月 2 日（現地時間）、2D アニメ制作ソフトである「Adobe Animate」の販売およびサポートの終了を発表いたしました。

翌 2 月 4 日（日本時間）Adobe 社がメンテナンスモードとしての継続を表明したことから、その方針は、実質的に撤回されております (<https://helpx.adobe.com/animate/kb/maintenance-mode.html>) が、将来的なリスクであると捉え、当社の今後の制作体制および技術投資方針について以下の通りお知らせいたします。

Adobe 社の最新の決定により、既存事業の安定は担保されておりますが、当社はこれに甘んじることなく、自社開発技術と先端 AI の融合を「DLE の新たな成長エンジン」と位置づけ、進化を続けてまいります。伝統的な制作手法の「強み」を活かしつつ、最先端技術による「変革」を断行することで、企業価値のさらなる向上に努めてまいります。

### 記

#### 1. Adobe Animate による制作の継続について

Adobe 社は「Adobe Animate」の販売終了およびサポート終了に関する当初の計画を修正し、既存ユーザーおよびエンタープライズ顧客への継続的なサポートとメンテナンスの提供を公式に表明いたしました。当社は「Adobe Animate（旧 Flash）」を用いたスピーディかつ独創的なアニメーション制作において世界屈指の知見を有しております。今回の Adobe 社の決定により、当社の主力制作ラインにおける安定的な運用基盤が今後も維持されることが確認されました。

## 2. 自社開発アプリへの移行と技術的独立性の確保

Adobe 社の発表を受け、当社の短期的な制作リスクは払拭されましたが、当社では以前より特定プラットフォームに依存しない「持続可能な制作環境」の構築を推進しております。現在、ベクター描画と直感的なタイムライン操作を両立させた「自社開発アニメーション制作ツール」の開発を検討しております。これにより、当社特有のワークフローに最適化した効率的な制作環境を実現し、中長期的なコスト削減と制作の自由度向上を目指してまいります。

## 3. 生成 AI および多角的な表現手法の導入

当社は既存の制作手法に加え、生成 AI（人工知能）を活用した次世代の映像制作ワークフローの導入を強化しております。

（AI を用いることによる効果）

### ① 効率化

AI による中割り補間や背景生成を活用し、制作スピードの劇的な向上を図ります。

### ② 表現の拡張

ベクターアニメーションと AI 生成映像を融合させた、これまでにない新しい視覚表現を開発し、多様化するエンターテインメント市場での競争力を高めてまいります。

なお、本件による当期の連結業績に与える影響はございません。

以 上