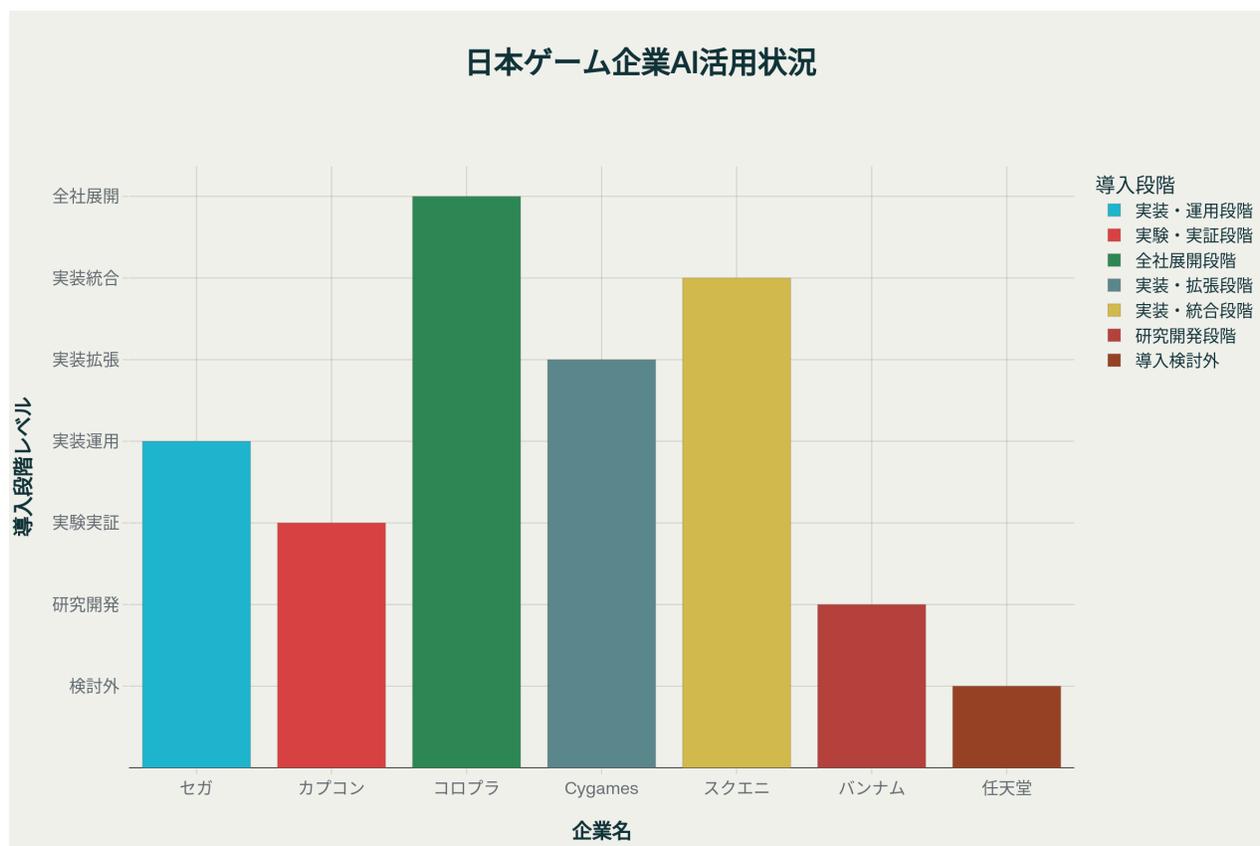




日本のゲーム業界における生成AI活用の現在地と未来展望

日本のゲーム業界が生成AI技術の導入に本格的に乗り出している。Yahoo!ニュースの記事「"生成AI活用"を明らかにし始めたゲーム企業たち セガ、コロプラ、カプコン.....各社の現在地は」を起点に、業界全体の動向を深く分析した結果、各社が異なるアプローチで生成AI活用に取り組み、開発効率化からプレイヤー体験の革新まで幅広い可能性を探っていることが明らかになった。本レポートでは、主要企業の具体的な取り組み、技術的課題、そして業界全体の将来像について包括的に検証する。



日本の主要ゲーム企業における生成AI活用状況の比較

主要企業の生成AI活用戦略と現在地

セガ：社内環境整備を重視したガバナンス体制の構築

セガサミーホールディングスは、生成AI活用において最も体系的なアプローチを取っている企業の一つである。CEDEC2025での講演では、「創造性と安全性の両立」を掲げ、リスクを過剰に恐れることなく積極的に生成AIを活用する方針を明確化した。^{[1] [2] [3]}

同社の特徴的な取り組みは、ChatGPTなどクラウドベースのAIに加えて、手元のPCで動作する「ローカルAI」の活用を進めている点である。これは情報セキュリティの観点から重要で、オンラインゲームにおけるプレイヤーの不適切な発言チェックなど、機密性の高い業務に活用している。^{[4] [1]}

セガの玩具部門では、自社製品画像を学習した画像生成AI環境を構築し、「動く絵本プロジェクター Dream Switch」を題材とした実証実験でデザイン案を100倍の件数生成することに成功した。また、アンケート分析においても約80%の効率化を実現している。^[5]

カプコン：アイデア創出の革新とAIエージェント技術

カプコンは、Google Cloudとの連携によりゲーム開発における最も時間のかかる作業の一つである「アイデア出し」を生成AIで支援するシステムを開発した。同社のCS第二開発統括システム基盤部の阿部一樹氏が中心となって進めるこの取り組みは、ゲームステージに登場するポスターやステッカーなど、1タイトルで数万件に及ぶオブジェクトのアイデア生成を効率化している。^{[6] [7] [8]}

技術的には、Gemini ProとGemini Flashによる大規模言語モデルがゲームの設定資料を解析し、画像生成用プロンプトを作成、Imagen 2で最終的な画像を生成する仕組みを構築した。さらに、Vertex AIを活用してAI出力の品質評価と自動リトライ機能を実装し、人力によるトライ&エラーなしで高品質なアイデアを出力できる環境を実現している。^{[7] [6]}

CEDEC2025では「モンスターハンターワイルズ」を題材に、複数のアクションを自律的に組み立てて実行する「AIエージェント」技術についても発表し、単なる効率化を超えた新たなゲーム体験の創造に向けた研究を進めている。^{[1] [4]}

コロプラ：全社的AI活用推進と80%の導入率達成

コロプラは、2025年4月時点で社内におけるAI活用率が約80%に達するという業界屈指の導入実績を誇る。同社の成功要因は、経営企画本部人事部の石塚秀明氏とCIO室AIイネーブルメントグループの山田和毅氏を中心とした組織的な取り組みにある。^[9]

同社は2024年12月にStability AIとパートナーシップを締結し、画像生成AIモデル「Stable Diffusion 3」系列や「Stable Diffusion XL」をゲーム開発に導入。企画者がアイデア出しに活用できる環境を整備している。また、福利厚生として各種AIサービスの利用料金を補助する制度も導入し、社員の積極的な利用を促進している。^{[10] [11] [9]}

コロプラの取り組みで注目すべきは、「AI総合相談窓口」の設置や「インディツール開発部」という部活動を通じた社内ツール開発など、ボトムアップでのAI活用環境整備を進めている点である。最終的にはAI活用率100%を目指すという明確な目標を掲げている。^[9]

Cygames：内製AIチャットシステムと組織横断的活動

Cygamesは2024年時点で既に社内用AIチャット「Taurus」を内製・運用しており、画像・動画生成AIの研究も並行して進めている。CEDEC2025では、ファンのSNS投稿を生成AIで分析する取り組みを発表し、マーケティング領域でのAI活用も推進していることを明らかにした。^{[1] [4] [12] [13]}

同社の組織体制の特徴は、「GenerativeAI活用委員会」と「AIテクノロジー」という2つの専門組織を設立し、全社横断的な活動と専門技術の開発を並行して進めている点である。この体制により、生成AIが「何ができ、何ができないか」を明確化し、LLMを活用した業務効率化で具体的な成果を上げている。^{[12] [13]}

技術面では、Microsoft Azure OpenAIのPTU環境やAWS Bedrockを活用したLLMベースの機能開発を進めており、社内のナレッジベースやデータベースと連携した高度なAIチャットシステムを実現している。^{[13] [12]}

他の主要企業の動向分析

スクウェア・エニックス：ゲームエンジン統合型AI支援

スクウェア・エニックスは2024年4月に「AI&エンジン開発ディビジョン」を発足させ、生成AIをゲーム開発支援に活用する取り組みを本格化している。同社の特徴的な取り組みは、内製ゲームエンジンと生成AIを統合した「ひすいちゃん」と呼ばれる多機能チャットボットの開発である。^{[14] [15]}

「ひすいちゃん」は、専用チャットツールとSlack上で動作し、社内のナレッジベースから適切な回答を生成、さらに回答の根拠となったドキュメントも提示する機能を持つ。Azure OpenAI Service（GPT-4）を採用し、国内サーバー利用により海外へのデータ流出リスクを回避している。^{[15] [14]}

2024年6月には、これらの生成AI機能をゲームエンジンに統合し、データ作成についての相談やPythonコードの自動生成を可能にした。特に注目すべきは、新人開発者がチュートリアル代わりに活用し、プログラマー以外の開発者でもデータ生成のPythonコードを作成できるようになった点である。^[15]

バンダイナムコ：AI音声合成とモーション生成技術

バンダイナムコ研究所は、独自開発のAI音声合成技術「ELMIRAIVE VOX」やAI歌唱合成技術「ELMIRAIVE Singer」を中核とした総合的なAI研究開発を進めている。同社のアプローチは、音声合成、自然言語対話AI、ゲームプレイ・解説AI、モーション生成AIという4つの柱で構成されている。^[16]

特徴的なプロジェクトとして、LLMを活用したAIキャラクターによるYouTubeライブ配信「ゴーラウンドゲーム（ごらんげ）」を実施している。このプロジェクトでは、麻雀ゲームの実況や雑談配信を通じて、AIキャラクターとユーザーがリアルタイムに交流する実験を行っている。^[17]

技術面では、AI応答速度の課題に対し、複数のAIを同時に動かして予想される話題の発言を先回りして作成・保存する手法を開発し、視聴者の待機時間を短縮している。また、DEEP MOTIONとの連携によりAIモーション生成技術の開発も進めており、モーションインテリジェンスを活用した新たなエンターテインメント創出を目指している。^{[18] [17]}

任天堂：生成AI不使用方針と独自価値の追求

業界の大きな流れに対して異なるアプローチを取っているのが任天堂である。古川俊太郎社長は2024年6月の株主総会で、「生成AIはクリエイティブなこともできるが、知的財産権に関する問題なども有している」と述べ、生成AI使用に慎重な姿勢を明確化した。^{[19] [20] [21]}

任天堂の方針の背景には、40年以上にわたって培ってきた「顧客に最適なゲーム体験を作り続けてきたノウハウ」への自信と、マリオやゼルダなどの貴重な知的財産を守る強い意志がある。同社は「技術の発展に対しては柔軟な姿勢で対応しつつも、単純に技術だけでは生み出すことのできない当社ならではの価値を、これからも届けていきたい」と表明している。^{[20] [21] [19]}

ただし、任天堂も完全にAI技術を拒絶しているわけではなく、従来型のゲームAI技術は積極的に活用している。敵キャラクターの動きやゲームバランスの調整など、「遊びの体験を向上させる」技術については引き続き研究開発を進めている。^{[22] [20]}

ゲーム開発フェーズ別AI活用分析

企画・アイデア創出段階での生成AI活用

ゲーム開発の初期段階において、生成AIは最も大きなインパクトをもたらしている。カプコンの事例が示すように、従来は数週間から数ヶ月を要していたアイデア出しが、AIを活用することで数分から数時間に短縮されている。^{[6] [7] [23]}

具体的な活用例として、モリカトンが開発した「Red Ram」というマダーミステリーアドベンチャーゲームでは、ユーザーが入力した簡単な事件設定から、AIが殺人事件のストーリー、登場人物、証言、物証、背景、人物画像、証拠品などのコンテンツをすべて自動生成する。このシステムは10分程度でゲーム一本分のコンテンツを生成でき、LLMで70回から80回程度の生成処理を行っている。^{[24] [25]}

東京大学松尾研究室発のEQUESとセガの共同プロジェクトでは、ユーザーが簡単なキーワードを入力するだけでボクセル形式の3Dモンスターキャラクターを生成するシステムを開発し、User Generated Contents (UGC) への応用可能性を示している。^[26]

開発・制作段階での効率化と品質向上

開発段階では、コード生成からアート制作まで幅広い領域でAI活用が進んでいる。スクウェア・エニックスの「ひすいちゃん」システムは、開発者が自然言語で質問するだけで適切なコードやドキュメントを提示し、プログラマー以外でもPythonコードの作成を可能にしている。^{[14] [15]}

バンダイナムコスタジオでは、AIを活用したプレイヤー自動操作システムを「BLUE PROTOCOL」に導入し、バグを見つけるテスト自動化を実現している。このシステムは、お掃除ロボットと同様の自律型AI技術を応用し、AI自らがマップを作成してダンジョンを攻略する仕組みを実装している。^[27]

アート制作分野では、Meshyなどの3Dアセット生成AIツールが登場し、テキストから3Dモデルやテクスチャを数分で生成できるようになっている。これらのツールは、ポリゴン削減やモデルの四角形への変換なども自動化し、ゲーム開発に適したアセットを効率的に作成している。^[28]

運営・マーケティング段階での顧客体験向上

ゲーム運営においても生成AI活用が拡大している。Cygamesは、ファンのSNS投稿を生成AIで分析し、プレイヤーの反応や要望をリアルタイムで把握する仕組みを構築している。これにより、より効果的なマーケティング戦略の立案やゲーム改善に活用している。^{[11] [14]}

セガサミーホールディングスの玩具部門では、顧客アンケートの分析にAIを活用し、数万件に及ぶアンケート回答から自由記入欄を含めた分析を自動実行している。このシステムは、顧客の意見や背景にある感情まで抽出・分類し、製品改善案まで提案する機能を持っている。^[15]

AlgomaticのようなAI特化企業は、ゲーム開発・運営の各フェーズに対応するAIエージェントサービスを提供し、ローカライゼーション、QA、シナリオ生成、マーケティング支援といった包括的なソリューションを展開している。^{[29] [30]}

新しいゲーム体験の創造と技術革新

対話型NPCと動的ストーリー生成

生成AI技術の進歩により、従来の固定的なNPCから、プレイヤーと自然な会話ができる動的なキャラクターへの進化が始まっている。UbisoftのNEO NPCプロジェクトは、InworldのLLMやNVIDIAのAudio2Face技術を活用し、NPCの性格や背景事情に基づいた適切な応答を生成するシステムを開発している。^[31]

NVIDIAのACEシステムでは、自動音声認識と表情生成機能により、マイクを介してAIキャラクターとの会話が可能になっている。テンセント、Ubisoft、miHoYoなどの大手企業がこの技術を活用した先駆的な開発を進めており、プレイヤーが指したアイテムについて語る空間認識機能やNPC同士の相互インタラクションも実現している。^[32]

従来のゲームでは、NPCのセリフは開発者が事前に作成した固定的なものだったが、生成AI技術により、プレイヤーの行動や選択に応じてリアルタイムでストーリーが分岐し、個々のプレイヤーに固有の体験を提供することが可能になっている。^{[33] [34] [35]}

パーソナライゼーションとアダプティブゲーム体験

生成AI技術は、プレイヤー一人ひとりの特性を理解し、それに応じた挑戦と報酬を提供する「パーソナライゼーション」を実現している。この技術により、適応型難易度調整、個別ストーリー生成、カスタムキャラクター作成、おすすめコンテンツ提示、ダイナミックなゲーム世界の変化など、多様な個別化体験が可能になっている。^{[34] [36] [37]}

AIは、プレイヤーのプレイ時間、攻略速度、ミス頻度、よく使う操作タイプなどのデータを学習し、敵の配置や攻撃頻度、アイテム出現率、演出密度などを動的に調整している。これにより、初心者から上級者まで、それぞれのスキルレベルに適した「ストレスなく楽しめる適応型ゲーム」を実現している。^[38]

Netflixのゲームサービスでは、ハンドル名システムを導入してよりパーソナライズされたゲーム体験を提供し、Dynamic Yieldのようなパーソナライゼーションプラットフォームは、個々のユーザーの好みに基づいて適切なゲームタイプやプロモーションを提供している。^{[36] [37]}

プロシージャル生成とコンテンツの無限拡張

AI技術の進歩により、マップ、ダンジョン、サイドストーリー、装備アイテムなどが自動的に生成される「プロシージャル生成」がより高度になっている。これまで「No Man's Sky」や「Minecraft」などで活用されてきた技術が、今後は「プレイヤーに合わせて世界そのものが進化する」レベルまで発展する可能性が指摘されている。^{[39] [38]}

GENEVAプロジェクトでは、分岐するストーリーラインを持つ物語の生成と可視化システムを開発し、ゲーム開発者がプレイヤーの選択に応じて複数の分岐と合流を含む複雑なナラティブ構造を効率的に作成できるツールを提供している。^[35]

最新の研究では、AIがプレイヤーの行動パターンを学習し、それに基づいて新しいクエストやイベントを動的に生成するシステムも開発されており、理論上は無限に続くゲーム体験を提供することが可能になっている。^{[40] [39]}

課題と業界全体の対応

著作権・知的財産権問題への取り組み

日本のゲーム業界において、生成AI活用の最大の課題となっているのが著作権・知的財産権の問題である。文化庁が2024年4月に公表した「AIと著作権に関する考え方について」では、AI学習段階と生成・利用段階、AI生成物の著作物性という3つの観点から検討結果をまとめているが、実際のゲーム開発現場では依然として多くの不明確な部分が残っている。^{[19] [20] [41] [42] [43] [44]}

任天堂の慎重なアプローチは、この問題の深刻さを象徴している。同社が生成AI使用を避ける理由として、「生成AIの学習データには著作権が不明確なコンテンツが含まれている可能性があり、自社の大切なIPがそうしたグレーゾーンに巻き込まれることを徹底的に避けたい」という明確な方針がある。^{[20] [21] [19]}

一方で、積極的に生成AIを活用している企業では、独自のガイドライン策定や利用ルールの整備を進めている。コロプラは「画像生成AI利用ガイドライン」を策定し、従業員が安全に生成AI技術を活用できるよう環境整備を行っている。セガも「創造性と安全性の両立」を掲げ、リスク管理体制の構築に注力している。^{[10] [3]}

品質管理と一貫性の確保

生成AI技術の特性上、出力結果の品質や一貫性を保つことが大きな課題となっている。バンダイナムコ研究所の事例では、LLMが生成するテキストの一貫性や正確性について、キャラクターの呼称が途中で変わったり、ゲーム内設定と矛盾する情報が含まれたりするケースが報告されている。^{[17] [43] [44]}

カプコンは、この課題に対してVertex AIを活用した品質評価システムを構築し、AI出力が要件に適合しているかを自動評価、水準に達していない場合は修正プロンプトを自動作成してリトライする仕組みを実装している。これにより、人力によるトライ&エラーなしで高品質なアイデアの出力を実現している。^{[6] [7]}

スクウェア・エニックスでは、生成AIの限界を明確に理解し、「AIはつねに望ましい応答を返すわけではない」として、すべてを任せるのではなくワークフローに組み込む考え方を重視している。特に、倫理的・権利的に問題のないコンテンツ生成については、一般的な生成AIでは悪役キャラクター

のセリフなど一般人とは異なる倫理観を持つ表現の生成が困難だという実践的な課題も指摘している。^[14]

技術的制約と人材育成

生成AI技術の急速な進歩に対して、ゲーム開発現場での実装や運用に関する技術的制約も大きな課題となっている。CEDEC2024でのセッションでは、「8割の作業がAIで代替可能だが、残り2割は代替不可能」という分析が示されたが、実際には現場レベルでAI活用を成功させるためには専門的な知識とスキルが必要である。^{[45] [46]}

ドリコムが開発した「ai and」プラットフォームでは、この課題に対して「現場で開発者が利用できる堅実なAI」を提供し、データ収集プロセスまでを包括的にサポートするアプローチを取っている。同社の國安氏は、「AIは9割くらいがPOC（実証実験）で終わる」という現実を踏まえ、実際の現場で活用できる具体的なソリューションの重要性を強調している。^[46]

コロプラの成功事例では、「AI総合相談窓口」の設置や定期的な研修・勉強会の実施により、社内のAIリテラシー向上と活用促進を図っている。同社の石塚氏と山田氏は、「日々の業務に集中していると、AIに関する新しい情報のキャッチアップが後回しになりがち」という課題を指摘し、組織的なサポート体制の重要性を述べている。^[9]

業界全体の将来展望と戦略的示唆

2025年以降のゲーム産業変革予測

生成AI技術の急速な進歩により、日本のゲーム業界は2025年以降、根本的な変革期を迎えると予想される。現在の実証実験段階から実用段階への移行が進み、特にアセット生成、対話型NPC、動的ストーリー創出の分野で商業的な成功事例が拡大すると考えられる。^{[40] [39] [38]}

技術面では、現在のテキスト・画像生成中心のAI活用から、音声、映像、3Dモデル、ゲームロジックまでを統合した総合的なゲーム生成システムが登場する可能性が高い。これにより、従来の開発手法では実現困難だった規模と複雑さを持つゲーム世界の構築が可能になると予測される。^{[28] [38] [47]}

市場構造の観点では、大手企業による生成AI技術の内製化と、AI特化型スタートアップとの協業が同時に進行すると考えられる。AlgomaticやMeshyのようなゲーム特化型AIツール提供企業の成長により、中小ゲーム開発会社でも高度なAI技術を活用できる環境が整備されていくだろう。^{[29] [30] [46] [48] [28]}

競争優位性の源泉の変化

生成AI技術の普及により、ゲーム業界における競争優位性の源泉が大きく変化している。従来のグラフィックスやサウンドの品質、開発規模といった要素に加えて、AI技術の活用度合いとその運用能力が重要な差別化要因となってきている。^{[40] [39] [38]}

コロプラが80%のAI活用率を達成した事例や、カプコンが100倍のアイデア創出を実現した事例が示すように、AI活用による開発効率の向上が直接的な競争力向上につながっている。これは単なるコスト削減ではなく、より創造的な作業への人的リソース集中を可能にし、結果的にゲーム体験の質的向上をもたらしている。^{[9] [5]}

一方で、任天堂のように生成AIを使用しない戦略も、独自の価値提案として有効であることが証明されている。同社の「人間の創造性への信頼」と「知的財産の保護」を重視するアプローチは、ブランド価値の向上と長期的な競争力維持に貢献している可能性がある。^{[19] [22] [20]}

国際競争力強化に向けた課題と機会

日本のゲーム業界が生成AI活用において国際競争力を維持・向上させるためには、いくつかの重要な課題への対応が必要である。まず、著作権・知的財産権に関する法的枠組みの整備と業界標準の策定が急務である。現在の不明確な状況では、企業が積極的な投資を行いにくく、海外企業に対する競争劣位につながる可能性がある。^{[41] [42] [43]}

技術面では、日本企業の多くが海外製のAI技術（OpenAIのGPTシリーズ、GoogleのGemini、StabilityのStable Diffusionなど）に依存している現状において、独自技術の開発と差別化が重要な課題となっている。バンダイナムコの「ELMIRAIVE」シリーズや、Cygamesの内製「Taurus」システムなどの自社開発事例が、この方向性の参考になるだろう。^{[1] [6] [9] [7] [10] [16] [12]}

国際展開の観点では、生成AI技術を活用した多言語対応やローカライゼーションの効率化が大きな機会をもたらす可能性がある。Algomaticの多言語シナリオ生成サービスが130カ国語に対応している事例などは、日本のゲーム企業が世界市場でより効率的に展開するための重要なツールとなりうる。^{[30] [38]}

結論：AI共創時代のゲーム産業に向けて

日本のゲーム業界における生成AI活用は、実験段階から実用段階への移行期にある。各企業が異なるアプローチを取りながらも、共通して直面しているのは技術的可能性と実用性のバランス、創造性と効率性の両立、そして知的財産権保護と革新推進の調和という課題である。

セガ、カプコン、コロプラ、Cygames、スクウェア・エニックス、バンダイナムコといった主要企業の取り組み分析から明らかになったのは、生成AI活用の成功には技術導入だけでなく、組織体制の整備、人材育成、リスク管理体制の構築が不可欠であるということである。特にコロプラの80%活用率達成やカプコンの100倍効率化実現は、適切な戦略と継続的な取り組みがもたらす成果を示している。

一方で、任天堂の生成AI不使用方針は、技術導入が必ずしも唯一の正解ではないことを示しており、企業の価値観やブランド戦略に基づいた判断の重要性を浮き彫りにしている。

今後のゲーム産業は、AI技術を「道具」として活用するフェーズから、AIと人間が「共創」するフェーズへと発展していくと予想される。対話型NPCによる動的ストーリー生成、パーソナライズされたゲーム体験、無限に拡張するコンテンツ生成など、従来の枠組みを超えた新しいゲーム体験が現実となりつつある。

日本のゲーム業界が这一変革期において競争力を維持・向上させるためには、技術革新への積極的な取り組みと、日本独自の創造性や品質へのこだわりを両立させることが重要である。生成AI技術がもたらす効率化の恩恵を最大限に活用しながら、人間でなければ創造できない価値の追求を継続する企業が、次の時代のゲーム産業を牽引していくことになるだろう。

✻

2. <https://www.itmedia.co.jp/aipplus/articles/2507/24/news035.html>
3. <https://xtrend.nikkei.com/atcl/contents/18/01182/00007/>
4. <https://www.itmedia.co.jp/aipplus/articles/2507/31/news087.html>
5. <https://www.segasammy.co.jp/ja/release/50127/>
6. <https://codezine.jp/article/detail/20796>
7. <https://www.itmedia.co.jp/aipplus/articles/2501/23/news161.html>
8. <https://cloud.google.com/blog/ja/topics/customers/capcom-generating-ideas-with-generative-ai>
9. <https://pinmark.colopl.co.jp/entries/84575648>
10. <https://colopl.co.jp/news/info/2024121101.php>
11. <https://www.itmedia.co.jp/aipplus/articles/2501/14/news033.html>
12. <https://cedec.cesa.or.jp/2025/timetable/detail/s67af13628e73e>
13. <https://tech.cygames.co.jp/archives/3669/>
14. <https://www.4gamer.net/games/999/G999905/20241129070/>
15. <https://www.microsoft.com/ja-jp/customers/story/20976-square-enix-co-ltd-azure-ai-search>
16. [https://www.bandainamco-mirai.com/projects/ai : artificial-intelligence人工知能\) /](https://www.bandainamco-mirai.com/projects/ai : artificial-intelligence人工知能) /)
17. <https://www.itmedia.co.jp/aipplus/articles/2409/13/news049.html>
18. <https://www.4gamer.net/games/999/G999905/20230317086/>
19. https://note.com/tasty_jaguar9025/n/n5b54c58f55df
20. <https://note.com/ipnote/n/na7e14524a7fc>
21. <https://www.itmedia.co.jp/aipplus/articles/2407/01/news134.html>
22. https://zenn.dev/taku_sid/articles/20250413_nintendo_ai
23. https://note.com/yoshiyuki_hongoh/n/n010823172799
24. <https://tech.morikatron.ai/entry/2023/12/19/100000>
25. <https://www.4gamer.net/games/723/G072300/20240826046/>
26. <https://codezine.jp/article/detail/18649>
27. <https://www.bandainamcostudios.com/creator-interviews/1392>
28. <https://www.meshy.ai/ja/blog/generate-3d-game-assets>
29. <https://cedec.cesa.or.jp/2025/timetable/detail/s681af78052be0>
30. <https://forest.watch.impress.co.jp/docs/news/1665074.html>
31. <https://www.4gamer.net/games/999/G999902/20240320007/>
32. <https://www.gamebusiness.jp/article/2024/01/09/22629.html>
33. <https://note.com/brightiers/n/n226c84ffa66b>
34. https://note.com/dungeon_ai/n/nbf029d93aed4
35. <https://internet.watch.impress.co.jp/docs/column/shimizu/1621521.html>
36. <https://www.dynamicsyield.com/ja/gaming/>
37. <https://about.netflix.com/ja/news/a-new-feature-to-begin-providing-a-more-personalized-mobile-games-experience>
38. <https://www.ai-gaming.jp/1595/>
39. <https://note.com/peter635/n/n309251361709>

40. <https://sintana.hatenablog.com/entry/2025/06/01/170000>
41. <https://sweet-tosu-2536.icurus.jp/wordpress/202408/生成aiとゲーム業界：利点と著作権問題に迫る/>
42. <https://www.gamebusiness.jp/article/2024/04/19/22981.html>
43. <https://qiita.com/dms-matthew/items/ea742b464f40bb569c92>
44. https://gamemakers.jp/article/2023_10_13_49893/
45. https://note.com/blastedge_note/n/ndd0785b40f5d
46. <https://www.aiqveone.co.jp/blog/cedec2024/>
47. <https://blog.adobe.com/jp/publish/2025/01/07/cc-firefly-generativeai-opens-up-the-future-of-game-design>
48. <https://cloud-ace.jp/column/detail499/>