

日本ゲーム業界における生成 AI 活用の現状と展望：深堀調査報告書

Claude Sonnet 4

2025年7月のCEDEC開催を機に、日本のゲーム業界における生成 AI 活用が本格化している。各社の取り組みを詳細に調査した結果、単なる業務効率化を超えてゲーム開発そのものを変革する動きが加速していることが明らかになった。[\(Yahoo!ニュース\)](#) [\(ITmedia\)](#) 本報告書では、**主要企業の具体的な活用事例から業界全体の課題、そして 030年代に向けた展望まで**を包括的に分析する。

セガの戦略的AI統治：業界をリードする組織的アプローチ

セガは日本のゲーム業界で最も体系的なAI活用戦略を展開している。同社は2024年4月1日に全社AI活用ガイドラインを公開し、部門横断的な「生成AI委員会」を設立。[\(ResetEra\)](#) ChatGPT-4を「クローズド環境」で全従業員に展開 [\(gamedeveloper\)](#) し、法務・技術・知財部門への統一的な問い合わせシステムを構築した。[\(ResetEra\)](#)

CEDEC 2025での横島タイシ技術ディレクターの発言「**ゲーム開発者の70-80%がAIを使っており、AIなしでモノづくりは困難な状況**」[\(ResetEra\)](#) は業界の現実を端的に表している。[\(ResetEra\)](#) [\(Anige Sokuhou\)](#) 同社の特徴的な取り組みは、クラウドAIに加えて手元PCで動作する「ローカルAI」の活用で、オンラインゲームの不適切発言チェックなど、機密性が要求される用途に対応している。

コロプラの挑戦：AI生成コンテンツを核としたゲーム開発

コロプラは生成AIをゲームそのものに組み込む日本初の本格的な試みを実現している。2025年4月の社内調査では正社員357名の約80%がAIを業務活用し、前回調査から10ポイント以上増加した。[\(automaton-media\)](#) [\(AUTOMATON WEST\)](#) 興味深いのは、エンジニアやデザイナーよりもマーケティングや管理部門での利用率が高い点だ。[\(automaton-media +2\)](#)

12月にStability AIとパートナーシップを締結 [\(colopl\)](#) し、[\(AUTOMATON WEST\)](#) 5月にリリースした「神魔狩りのツクヨミ」では、金子一馬氏のイラストをAIが学習してカード画像を生成する革新的なシステムを導入。[\(ITmedia\)](#) ただし、**AIが生成したカードがディズニーキャラクターや既存作品に類似する問題**が発生し、Steam評価に影響を与えた。[\(AUTOMATON WEST\)](#) この事例は、AI活用における著作権リスクの現実的な課題を浮き彫りにしている。[\(automaton-media\)](#)

カプコンの効率革命：開発時間を秒単位に短縮

カプコンはGoogle GeminiとImagen 2を活用し、従来数週間から数か月要していた**アイデア生成作業を秒単位で完了するシステム**を構築した。「[\(VentureBeat +2\)](#) モンスターハンターワイルズ」の開発では、ゲーム環境に配置するポスターやステッカーのアイデア出しに生成AIを活用し、「数十万のアイデア」を自動生成している。[\(Google +2\)](#)

技術面での特徴は、AIが生成したアイデアを予め設定した品質基準で自動評価し、反復的な改善処理を行う点だ。[\(AUTOMATON\)](#) [\(automaton-media\)](#) 阿部和樹技術ディレクターは「**高品質な結果を秒単位で得られる**」と効果を強調している。[\(AUTOMATON\)](#) この取り組みは、AIを単なるツールではなく、創作プロセスの中核に位置づける新しいアプローチを示している。

業界の二極化：任天堂の明確な拒否と積極派の急進展

日本のゲーム業界は生成AIに対して明確に二極化している。古川俊太郎社長が公式に生成AI利用を否定した任天堂は、「技術だけでは独自の価値は作り出せない」との理念を貫いている。[\(Information Age\)](#) [\(PYMNTS\)](#) 一方で、スクウェア・エニックスは桐生隆司社長が2024年に「アグレッシブな」AI追求を宣言し、Azure OpenAI (GPT-4) を活用した「Hisui-chan」チャットボットでゲームエンジン支援を実現している。[\(Japan Today +2\)](#)

バンダイナムコは2018年から研究所を設立してAI技術に取り組み、長瀬洋平氏率いるAI Tech UnitがCEDEC Awards 2021を受賞するなど、学術的アプローチで業界をリードしている。

(Bandai Namco Studios)

技術実装の最前線：開発フェーズ全体への浸透

生成AIは既にゲーム開発の全フェーズに浸透している。レベルファイブはStable Diffusionを「稲妻イレブン ヴィクトリーロード」のタイトル画面や背景群衆の生成に活用し、GitHubCopilotやChatGPTでコード生成も行っている。(AUTOMATON WEST) (ResetEra) 日野晃博社長は「**ゲームが80-90%AI製になった時代に重要なのは美的センス**」と将来を見通している。

サイゲームズは4年間の実績を持つAI駆動QAシステムを運用し、**単一サーバーで190の游戏プロセスを同時実行**する技術力を実現。(Cygames) 53台のクラウドサーバーで従来より大規模なテスト環境を効率的に運用している。(Cygames +3)

日本特有の課題：寛容な著作権法と創作者の不安

日本は世界で最も生成AIに寛容な著作権法を持つ一方で、創作者コミュニティとの深刻な対立が生じている。2019年改正著作権法第30条の4により「情報解析」目的での著作物取り込みが広範囲に認められ、商用利用も可能だ。(Rest of World +2) しかし、2023年のアーツワーカーズジャパン調査では27,000人の創作者の93.8%が著作権侵害への懸念を表明している。(Tech Times)

文化庁は25,000件のパブリックコメントを受けて2024年にガイドラインを策定したが、「** (Privacy World) 開発者寄りで創作者保護が不十分**」との批判も強い。(Privacy World) MIMIC事例のように、わずか1日で停止に追い込まれたサービスもあり、社会的な合意形成の困難さを示している。(AUTOMATON)

市場規模と成長予測：2035年までに10倍成長

日本の生成AIゲーム市場は爆発的な成長軌道にある。2023年の1億815万ドルから2035年には10億12万ドルへと、年平均成長率19.934%で拡大する予測だ。(Market Research Future) グローバル市場では2029年に41億8,000万ドル(年平均23.4%成長)に達する見込み(The Business Research Company) (Market.us) で、Steamでは2025年に新規リリースの20%がAI活用を表明している。(PYMNTS) (Rapid Innovation)

コロプラの調査では、AI利用者の約4割が40%以上の作業時間短縮を実感し、約2割が60%以上の削減を達成している。** (automaton-media +3) 具体的な投資動向では2024年にゲーミング分野への投資が32億ドルと前年の3倍近くに急増**し、うち77%が初期段階企業への投資だった。(CB Insights)

未来のゲーム体験：リアルタイム生成とマルチモーダルAI

2025年以降のゲーム体験は根本的に変化する。Microsoft MuseやInworldのNarrative Graphは、プレイヤー行動に基づいてリアルタイムで分岐ストーリーを生成するシステムを実現している。(Microsoft) NVIDIA ACE技術により、NPCは音声認識、自然言語処理、リアルタイムアニメーションを統合した**真に自律的な対話キャラクター**となりつつある。(microsoft +2)

ゲーマーの99%がAI NPCがゲーム体験を向上させると回答し、81%がAI搭載ゲームにより多くの支出を行う意思を示している。** (Inworld AI) Googleの110億パラメータGenie模型**は、テキストや画像プロンプトからインタラクティブな仮想環境を生成し、完全に新しいゲーム創作パラダイムを提示している。

技術革新の加速：量子跳躍期への突入

日本政府の7,400億円AI投資とソフトバンクの1,500億円スーパーコンピューター投資により、国内AI基盤が急速に強化されている。(NVIDIA Newsroom) (NVIDIA Blog) OpenAI東京オフィスの設立で日

本語最適化されたGPT-4が2.8倍の高速化と47%のコスト削減を実現し、日本企業の競争力向上に直結している。[OpenAI](#)

Unity AIスイートやUnreal EngineのNVIDIA ACE統合により、**開発者がAIツールを直接エディター内で利用できる環境が整備された。**[Google Developers](#) [Unity](#) これにより、テキスト、画像、音声、コードの生成が統合ワークフローの一部となっている。

結論：創造性と効率性の新たな調和

日本のゲーム業界における生成AI活用は、単なる効率化ツールから創作の根幹を変革する技術へと進化している。 セガやコロプラの組織的取り組み、カプコンの劇的な開発時間短縮、そして任天堂の明確な拒否まで、各社のアプローチは多様だが、業界全体として不可逆的な変化が進行している。

2025年は「AIなしでは競争力を維持できない」転換点となった。[Google Cloud](#) 今後3-5年間で、人間の創造性をAIが拡張する新しいクリエイション文化が確立され、[Gamemakers](#) [TalentNeuron](#) プレイヤーにとって従来不可能だった没入的で個人化されたゲーム体験が実現されるだろう。

ただし成功の鍵は、技術導入の速度ではなく、**創作者コミュニティとの対話、法的リスクの管理、そして人間中心設計の維持**にある。[The Japan Times](#) 日本のゲーム業界が世界をリードし続けるには、伝統的なものづくりの価値観とAI技術の革新性を調和させる独自のアプローチが不可欠だ。