

日本のゲーム業界における生成AI活用の現状と展望

提供記事の概要と主要論点

生成AI活用の潮流: 近年、国内ゲーム大手各社が相次いで生成AIの活用状況を公表し始めました^①。記事（Yahoo!ニュース／ITmedia, 2025年7月）では、セガ、コロプラ、カプコンなどを中心に、各社がゲーム開発に生成AI（特に大規模言語モデル＝LLM）をどう導入しているかを紹介しています。CEDEC2025（2025年7月開催のゲーム開発者会議）でも複数のセッションで生成AIの活用が報告され、業界全体での盛り上がりが見えられます。主要な論点は以下の通りです。

- ・**各社の現在地:** セガは社内環境整備とガバナンス（AI委員会やガイドライン）に注力し、「生成AI＝悪ではない」という姿勢で安全な活用推進を図っています^②^③。コロプラは**Stable Diffusion**開発元との提携など先進企業との連携や社内ガイドライン制定を通じ、画像生成AIをゲーム開発に積極導入し始めました^④^⑤。カプコンは**大規模言語モデル**や画像生成AIをアイデア創出に活かし、Google Cloudと協業した事例で注目されています^⑥^⑦。またCygames（記事中で言及）は、自社開発の社内AIチャットボット「Taurus（トウルス）」を運用し、バグ報告支援やユーザーSNS投稿分析などLLM活用の最新事例を公開しています^⑧。各社とも、それぞれの目的に応じた生成AI活用を模索している点が重要です。
- ・**公表姿勢の変化:** 生成AI活用には著作権や情報漏洩リスクなど課題も多く、当初は社内での試行錯誤が中心でした。しかし最近では、各社が具体的な事例を公開・共有する動きが出てきています^⑨。例えばカプコンは以前Googleとのインタビューで生成AI活用を語った際に賛否があったものの、今では他社含めオープンに事例が語られるようになったと記事は指摘しています^⑩。社会的な受容や技術理解が進み、「隠して試す段階」から「情報発信して取り組む段階」へ移りつつあるといえます。

以上を踏まえ、以下では記事に登場した各社の具体的な生成AI活用事例を深掘りし、さらに記事で触れられていない他の主要ゲーム企業の動向、業界全体の課題、新たなゲーム体験の可能性、そして将来展望について詳述します。

ゲーム大手各社の生成AI活用事例

セガ – 社内ガバナンスと安全なAI活用基盤の整備

セガはゲーム開発にAIを取り入れるにあたり、**ガバナンス体制**の構築を重視しています^②。社内に「生成AI委員会」を設置して**利用ガイドライン**を策定・更新し、使用可能なツールや用途、禁止事項を明確化する取り組みを講じています^⑪。CEDEC2025では「安心安全に生成AIを使おう！」と題した講演でこの社内体制を紹介し、技術面だけでなく規約や法務面を含めたチームでリスク低減に当たっていると説明しました^⑪^⑫。例えば**社内でのLLM利用**については、外部クラウドAIに機密データを投入するリスクを避けるため、オープンソースのローカルLLMを自社GPU資源上で運用する試みも行っています^⑬。多数の高性能GPU搭載PCを抱えるゲーム開発現場の強みを活かし、**自前インフラでのAI活用**を進めることで、安全性と効率の両立を図っているのです。

セガの林洋人氏は「生成AIは決して悪ではない」という前向きな姿勢を示しつつも^⑭、「リスクを抑えつつ効果的に使うには組織的な備えが不可欠」と強調しています^⑪。実際、セガは**社内問い合わせ対応**のフローも整備し、開発者から「このデータをAIに入力して大丈夫か？」といった相談があれば委員会が調査・

裁定する仕組みを整えています³。これらの取り組みにより、現場のクリエイターが安心して生成AIを活用できる環境を用意し、生産性向上に繋げようとしているのがセガの現在地です。

コロブラ – 画像生成AIの導入と全社的なAI利活用促進

モバイルゲーム大手のコロブラは、生成AI技術との「共創」に積極的です。2024年末、英Stability AI社とのパートナーシップ締結を発表し、自社ゲーム開発にオープンソース画像生成モデル「**Stable Diffusion**」を活用していく方針を打ち出しました^{4 15}。これはゲーム制作の**スピード向上**や**新たな表現**の創出が狙いで、実際コロブラは画像生成AI導入によりキャラクターデザインや背景制作の効率化に手応えを得ています¹⁶。公式発表では「生成AI技術の活用でゲーム開発のさらなる加速と新しい体験の創出に注力する」と述べており、最新テクノロジーへの積極投資が同社の特徴です⁴。

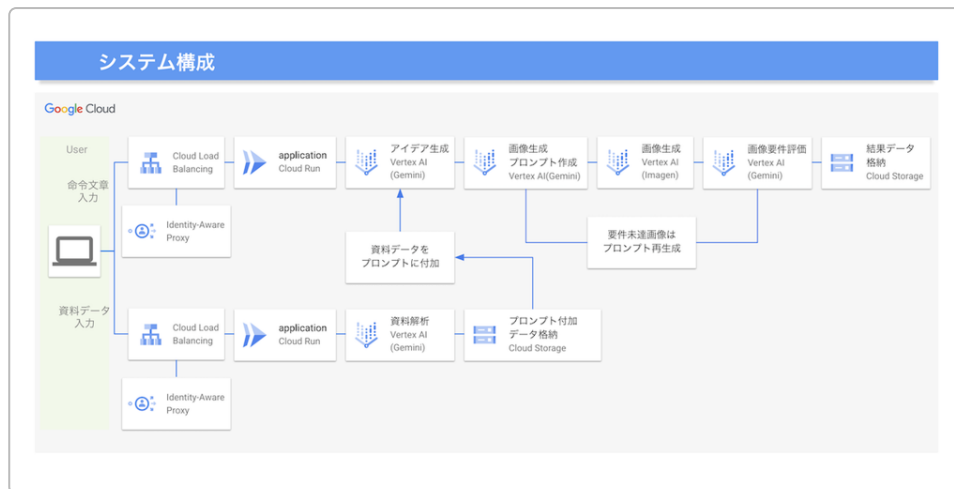
併せてコロブラは**社内規程づくり**にも素早く動きました。生成AIには法的・倫理的风险が伴うため、社内向けの「画像生成AI利用ガイドライン」を策定し、著作権や情報漏洩に配慮した利用ルールを定めています⁵。例えば生成物の取り扱い方や外部サービス利用時の注意点などを明文化し、従業員が安心してAIを使える環境を整備しました。さらに社員のAIリテラシー向上へ向け勉強会・研修も積極的に実施しています¹⁷¹⁸。これらの施策の結果、**社内のAI活用率は急増**しました。2025年4月時点で**社員の約78%**が業務に生成AIを利用しており（前年比+10ポイント増）¹⁹、マーケティング部門などバックオフィス系を中心に広く定着しています²⁰。

具体的な成果として、**開発効率の飛躍的向上**が挙げられます。例えば、同社が2025年5月にリリースした新作ゲーム『**神魔狩りのツクヨミ**』では、**金子一馬氏**（有名クリエイター）のアートスタイルをAIが学習し、ゲーム内のカードイラスト生成に活用する試みがなされました²¹。AIの導入によって**開発期間は従来の3～5年から約1年強へ短縮**され、少人数チームでも高品質なゲームを作れる可能性が示されたとされています²²。またプレイヤーの行動に応じてカード効果を動的生成するなど、**ゲーム内容そのものへのAI実装**も実現しています²³。さらにブロックチェーンゲーム『**Brilliantcrypto**』では**ストーリー文章の自動生成**をAIが担っており、新たなゲーム体験の創出に繋がっています²³。

他方、**生成AIならではの課題**にも向き合っています。コロブラ社内ではAI活用の「あるあるネタ」を募集し、「AIが堂々と嘘をつくので妙に説得力がある」「出力結果を比較しすぎて手間が逆に増える」といった声や、「いずれAIに支配されるかもと考え敬語でゴマをすっている（笑）」といったユニークなエピソードまで公開しました^{24 25}。これらを社内共有することで問題点を洗い出しつつ、社員がAIと上手に付き合うヒントにしているのです。「**AIと共生する**」企業文化を醸成しながら、生産性向上とクリエイティビティ発揮の両立を目指す——それがコロブラの戦略と言えます。

カプコン – アイデア創出へのLLM活用と生産性革命

老舗ゲームメーカーのカプコンは、生成AIを**企画・アイデア段階**で積極活用しています。その代表例が、ゲーム内の膨大な設定アイデアを自動生成する**アイデア創出支援システム**です⁶。近年の大作ゲーム開発では、世界観を構築するために数万～数十万件ものアイデア（例：ゲーム内に登場するオブジェクトのデザイン案）が必要となり、人力では大きな負担でした^{26 27}。カプコンの阿部一樹氏（テクニカルディレクター）は「そこをAIで支援できないか」と発想し、社内の**設定資料（テキスト・画像・表）**を大規模言語モデル（Google Geminiなど）に読ませて関連アイデアを自動生成する仕組みを開発しました^{28 29}。わずか1か月弱で試作されたこのシステムは、**テキストによるアイデア提案に加え、画像生成AI（Imagen2）によるビジュアル案の提示**も行います³⁰。さらにAIが出力したアイデアの要件適合性を再チェックし、基準を満たさない場合は自動で追加プロンプトを生成して再出力させる、という**品質担保のフィードバックループ**まで実装されています^{31 32}。その結果、人手のトライ＆エラーなしに高品位なアイデアを大量に得ることが可能となりました。



※カプコンが構築した**アイデア自動生成システム**の全体構成図。Google Cloud上でVertex AI（Geminiモデル）やImagenを活用し、ゲーム設定資料から多数のアイデア（テキスト・画像）を生成、評価、蓄積するワークフローになっている^{33 31}。

効果は絶大で、試算では従来すべて人力だった場合と比べ**アイデア出しコストが大幅低減**できる見込みとのこと^{34 35}。実際、開発メンバーからは「ブレスト用にAIを相棒にできる」と評価されており、これまで複数人が数日かけて行っていたアイデア出し〜ブラッシュアップのサイクルを**一人で短時間に回せる**ようになったといいます³⁶。節約できたリソースは作品クオリティ向上に再投下され、**コスト削減以上の価値創出**につながるという指摘もなされています^{34 35}。

加えてカプコンは、**生成AIのさらなる応用領域**も模索しています。阿部氏によれば、今後はユーザー体験の向上やアーティストの制作物の品質向上にも生成AIを役立てたいとのことで、**ゲーム内容そのものへのAI活用**にも意欲を見せています³⁷。現在すでにアイデア創出以外にも複数のプロジェクトで生成AIの研究・利用が進行中とのことです³⁸。その一方で、「技術だけに頼らず、あくまでカプコンならではの価値（面白さ）を追求する」という姿勢も崩していません^{39 40}。同社は長年培ったゲーム制作ノウハウを重視しつつ、新技術を柔軟に取り入れて生産性と創造性を両立させるアプローチを取っています。実例として、生成AIを**直接ゲーム開発に組み込む際の注意点**も社内で議論されています。例えばAIが出力したラフな素材を人間が仕上げる際の手間や、AI生成物の**著作権的クリアランス**など、解決すべき課題を認識しつつプロトタイプ検証を進めているようです^{41 42}。総じてカプコンは、現実的なリスクとメリットを見極めながら**ゲーム開発フローそのものを変革**しようとしていると言えるでしょう。

Cygames – 内製AIツール群と全社横断のAI推進

ソーシャルゲーム大手の**Cygames**（サイゲームス）は、比較的早期から社内に生成AIを取り入れてきた企業です。同社は2024年時点で既に生成AI活用を公表しており、社内向け**AIチャットボット「Taurus」**（トウルス）を独自開発・運用しています⁴³。「Taurus」は自社ゲームのキャラクター口調（例：人気タイトル『ウマ娘』のスペシャルウィーク＝通称「スぺちゃん」）で会話できるユニークな社内チャットボットで⁴⁴、社内Wiki検索やQ&A対応に活用されています。このボットはChatGPTのGPT-4をベースとしつつ、**社内開発エンジンの専門知識**や社内ドキュメントを組み合わせたRAG（Retrieval Augmented Generation）機能も備えており、社員の技術質問に関連資料へのリンク付きで詳しく答えることができます^{45 46}。さらにSlack連携による自動応答、画像やPDF解析、文章要約、多言語翻訳など**多機能AIアシスタント**として進化しており、社員の日常業務のサポート役を担っています^{45 47}。

Cygamesはまた、**ゲーム開発支援ツール**への生成AI実装も積極的です。CEDEC2025では、LLMを活用した様々な効率化事例を紹介しました。その一つが**バグ報告チケット作成の効率化アプリ**です⁴⁸。デバッグチームが起票する大量のバグチケットをAIで分類・要約し、テンプレートに沿って自動整理することで、バグ

情報共有の手間を削減しました。加えて、**SNS上のユーザー投稿分析**にも生成AIを利用しています。プレイヤーのゲームに関するツイート等を収集し、ポジティブ・ネガティブ・中立を判定する感情分析ツールを内製しました⁴⁹。明確な基準が定めにくい感情分類には大量の例文をFew-shotプロンプトとして与える戦略を採り、精度向上を実現しています⁴⁹⁴⁸。この他にもシナリオライター向けに、**ゲーム内会話パートのスク립ト制作を支援する機能**を開発しています⁵⁰。具体的には、シナリオ中の各セリフに対して適切な**キャラクター動作（モーション）や表情差分、ボイス**をAIが提案してくれるツールで、ライターがボタン一つでシナリオ全体の演出案を一括生成・確認できるようになっています⁵¹⁵²。この機能は社内のプランナーと協働で改良が重ねられ、運用段階での問題点（例えば不適切な表情提案など）も洗い出した上で実装されました⁵³。

こうした個別事例を推進するため、Cygames社内では2024年4月に「**AI&エンジン開発ディビジョン**」を新設し、その中に「**生成AIユニットミッション**」というチームを置いて全社横断のAI活用を支援しています⁵⁴。このチームは(1)生成AI技術の検証と実装、(2)社内ワークショップ・勉強会開催、(3)最新AI技術の情報収集・共有をミッションとしており⁵⁵、まさに社内の**AI促進部**として機能しています。実際、社内向けに**生成AIワークショップ**を開催する際には、案内文そのものを生成AIに作らせてみせるなど、社員に興味を持ってもらう工夫も凝らしているそうです⁵⁶。「AIを使えばこんな面白いことができる」という実例を見せることで社内の理解と参加意欲を高め、AI活用のすそ野を広げているのです。

Cygamesの発表で強調されたのは、「**エンジニアだけでなく現場ユーザー自身の主体的な試行錯誤が重要**」という点でした⁵⁷。AIツール導入にあたっては現場の困りごとを的確に把握しているスタッフとの密なコミュニケーションが不可欠であり、技術チームと現場が二人三脚で手を動かすことでより良い成果が出るといいます⁵⁸。また、**ガイドライン整備や研修**によってリテラシー向上を図る環境作りも重要だと述べられました⁵⁹。Cygamesは社内ガイドラインを策定済みで、生成AIの社内利用ルールや注意点を明示しています（セガやコロプラ同様、入力データの機微情報取扱いや外部サービス利用基準などを定めているとみられます）。これらの組織的取り組みに支えられ、**社内の様々な部署で生成AIが日常ツール化**しつつあるのがCygamesの現状です⁴³。講演では来場者のゲーム開発者に「生成AIを使っている人はどれくらいいますか？」と質問する場面もあり、多くの参加者が手を挙げたとのことで⁶⁰、業界全体での広がりも示唆されました。

その他（小島・コナミ等）

※(記事で具体名の出なかった企業については、本レポートの後半「その他主要企業の取り組み」で扱います)

その他主要企業の取り組みと比較分析

提供記事では触れられていませんが、日本の他の主要ゲーム企業も生成AIへの対応を進めています。それぞれのスタンスを概観し、前述の各社と比較してみます。

任天堂 – 独自性重視の慎重姿勢

世界的大手である**任天堂**は、生成AI活用に対して極めて慎重な姿勢を示しています。2024年6月の株主総会において、古川俊太郎社長は「生成AIはクリエイティブなこともできる一方で知的財産権に関する問題等もある」と述べ、**新しいゲーム開発に生成AIは使わない**考えを明言しました⁶¹。任天堂は自社IP（キャラクターや世界観）を非常に重視する企業であり、AIの学習データに由来する著作権リスクや、AI任せによるクリエイティブの空洞化を懸念しているようです⁶²³⁹。「技術の発展には柔軟に対応するが、技術だけでは生み出せない任天堂ならではの価値を提供し続けたい」という古川社長の発言に、その哲学が表れています³⁹。つまり任天堂は、現時点では生成AIを**ゲーム内容の直接創出**には用いず、人間のアイデアと職人技を重視する方針です。ただしAI自体を否定しているわけではなく、「ゲーム業界では昔から敵キャラ動作などにAIの技術が使われており、ゲーム開発とAI技術はもともと近い関係にある」とも述べています⁶³。これはつまり、**ゲームAI（NPCの挙動制御など）**にはこれまででも力を入れてきたし、今後も**間接的な支援ツール**としてAIは

活用する可能性がある、ということです。実際、任天堂も社内ではコード生成支援やQA支援など限定用途で生成AI検証を行っているとの観測もあります。しかし他社のように積極的に事例を公表する動きはなく、「遊び」の本質（驚きや感動）を守り抜く独自路線を崩さない印象です⁶⁴。

スクウェア・エニックス – 社内向けGPTボット「ひすいちゃん」の開発

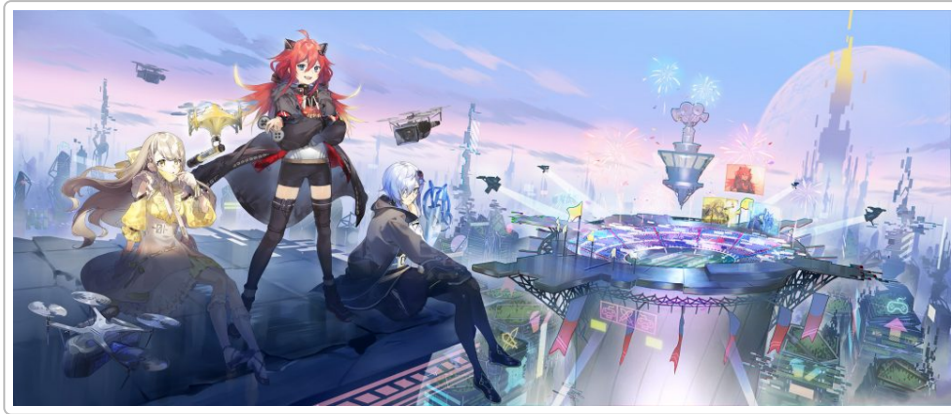
スクウェア・エニックス（スクエニ）は、自社エンジン開発とAI研究の伝統があり、生成AIも**開発支援ツール**として導入しています。注目すべきは、Azure OpenAI（GPT-4）を使った社内チャットボット「ひすいちゃん」の開発です⁶⁵。これは自社内製ゲームエンジンの使い方に関する質問に答えるAIチャットで、わずか3日で試作し2024年2月に社内リリースされました⁶⁶⁶⁷。ひすいちゃんはSlack経由でエンジン開発部門の**膨大なドキュメント知識**を参照し、開発者からの質問に即座に回答します⁴⁵⁴⁶。特徴は**社内専用知識を持っている**点で、外部には存在しない自社エンジン固有の情報もRAGを用いて提供できるようになっています⁴⁵。さらに一般的なプログラミングQ&A、コード自動生成、画像解析、ドキュメント要約、多言語翻訳など多彩な機能を持ち⁴⁶⁶⁸、「**社内のCopilot**」的役割を果たしています。開発者はちょっとした疑問も気軽にAIに聞けるようになり、エンジン担当者への問い合わせ負荷は大きく減少しました⁶⁹⁶⁸。新人はこのボットを**チュートリアル代わり**に活用し、プログラマー以外のスタッフでもAI経由でPythonスクリプトを生成してデータ処理を行えるようになるなど、社内の生産性向上に貢献しています⁷⁰⁷¹。また、「ドキュメントを書けば書くほどひすいちゃんの回答がリッチになる」ため、エンジン開発者たちのドキュメント整備モチベーションも向上したといいます⁶⁸⁶⁹。このように**ナレッジ共有サイクル**を回しつつ、属人化しがちな高度技術情報を組織全体で活かせるようにしているのがポイントです。

スクエニは他にも、**生成AIの社内展開**に力を入れています。CEDEC+KYUSHU 2024の講演「ゲーム会社の業務効率化に生成AIは役立つか？」では、AI&エンジン開発部の遠藤輝人氏・森友亮氏が社内の様々なAI活用事例を紹介しました⁷²。ひすいちゃんの外、**AIによるダミーデータ生成**もその一つです。社内勉強会で機密データを扱えない場合に、AIでそれらしい架空データを作って分析デモを行うといった工夫で、技術共有のハードルを下げています⁷³⁷⁴。また**マルチモーダル生成AI**の社内体験用途として、「魔法陣の画像からAIが魔法（効果・範囲等のテキスト）を生成するWebアプリ」を試作し公開しました⁷⁵。これはAzure FunctionsとOpenAIサービスで構成され、画像から読み取った要素に応じてフォーマット化された魔法効果テキストを出力するというものです⁷⁶。フォーマット制御にはFew-shot学習を活用し、特定の書式で結果を出力させる工夫もしています⁷⁷。このような**ユニークなデモツール**を社内で触ってもらうことで、開発者に生成AIの可能性と限界を体感してもらい、新たな活用アイデア創出につなげているのです⁷⁸⁷⁵。

総じてスクエニは、**開発支援・効率化**の文脈で生成AIを有効活用していると言えます。他社に比べゲーム内容そのものの直接利用は控えめですが、社内技術力を背景に**先端技術を試し組み合わせる素地**があります。AI技術顧問でもある三宅陽一郎氏は「生成AIでゲーム制作が大きく変わる」可能性に言及しつつも、「リアルタイムでゲームに組み込むのはまだ時期尚早だが、支援ツールとしては劇的な性能向上をもたらしている」と分析しています⁷⁹⁸⁰。スクエニはまさにその言葉通り、**裏方で開発を支えるAI**に注力することで、ユーザーに届ける最終成果物のクオリティアップを図っているのです。

バンダイナムコ – 研究開発プロジェクトと実サービスへの応用

バンダイナムコグループもまた、多方面からAI技術に取り組んでいます。中でも異彩を放つのが、バンダイナムコ研究所（旧バンダイナムコ未来研究所）による**AIキャラクターのゲーム実況プロジェクト**です。2022年に発足した「**プレイBYライブ**」プロジェクトでは、**AI技術を活用したライブ配信・実況を行うバーチャルキャラクター**を開発し、新しいエンタメ体験を提供しています⁸¹。



バンダイナムコ研究所が進める「**ゴー・ラウンド・ゲーム（ごらんげ）**」は、AIキャラクター同士がゲーム対戦し生配信するYouTubeチャンネルです。AIキャラクターが視聴者からのコメントをリアルタイムに取り取り感情豊かに返答したり、コメントによる指示・投票を参考にゲーム攻略したりするため、**誰にも先の読めない展開**が繰り広げられます⁸²⁸³。現在は麻雀ゲームで実験中ですが、今後キャラクター数を増やし、**視聴者とAIキャラの対話・競争**を発展させていく計画です⁸³。視聴者はまるでAI選手の試合を観戦し応援するような感覚を味わえ、従来にないライブ体験となっています。「プレイBYライブ」はバンダイナムコエンターテインメントのメタバース事業とも連携し、ガンダムシリーズのファン向け仮想空間で盛り上げ役を務める**AIキャラ「メロウ」**を登場させる計画も進行中です⁸⁴。このように、**ゲームの周辺領域**で生成AIを用いた新サービス創出にも果敢に挑戦している点が特徴です。

一方、バンダイナムコエンターテインメント（ゲーム制作本体）やバンダイナムコ研究所は、**社内業務効率化や研究開発**にも生成AIを取り入れています。たとえば、同社はGoogleの新世代LLM「Gemini」をいち早くトライアルし、**ゲームプレイ動画から任意のシーンを検索できるシステム**を開発しました⁸⁵。これは膨大な映像資産の中から欲しい場面（特定キャラが必殺技を出す瞬間など）をAIで解析・テキストタグ化して探せるようにする技術で、社内の動画編集やプロモーション業務の効率化に役立てています⁸⁵。また、**3Dモーションの自動生成**にも取り組んでおり、AIスタートアップのACES社と共同でゲームやメタバース向けの3Dアバターモーションを生成する研究も進めています⁸⁶。これは多数のモーションキャプチャデータをAIで学習し、新たな動きを自動で作り出す試みで、将来的にキャラクターアニメーション制作の省力化や多様化が期待されています⁸⁶。

バンダイナムコはまた、**アミューズメント施設運営**の現場にも生成AIを応用しようとしています。社内に生成AIの**ユースケース共有サイト**を構築し、社員が気軽にAIを試せる環境を用意することで、自社業務へのAI適用アイデアを募っています⁸⁷⁸⁸。AWSのGenerative AIテンプレートをカスタマイズしたこのサイトでは、例えば「接客トーク例をAIに考えさせる」「商品販促コピーをAIに提案させる」など様々な社内ユースケースが紹介され、従業員が自分の業務課題に合うAI活用法を探索できるようになっています⁸⁹。2024年3月時点で同事例が公開されており、**社内での生成AI内製化支援**として評価されています⁹⁰⁹¹。

以上のように、バンダイナムコは**研究開発と実ビジネスの両面**から生成AIにアプローチしています。エンタメ大企業らしく、自社IPを活かした新規プロジェクト（AI VTuberの実況など）で話題を作りつつ、裏では社内効率化や基盤技術開発にも余念がありません。他社が主に**開発支援**にフォーカスしているのと比べ、同社は**ユーザー体験側へのAI導入**にも熱心な点でユニークです。これらの試みはまだ始まったばかりですが、成功すればゲーム業界のビジネスモデルやユーザーとの関わり方を変える可能性を秘めています。

その他の企業動向

上記以外の企業では、**コナミ**や**コーエーテクモ**などもAI研究部署を持ち、論文発表やCEDEC講演で名前が挙がっています。ただ現時点で顕著な生成AIの導入事例は公にされていません。**ソニー・インタラクティブエンタテインメント**（PlayStation）も、自社タイトル開発スタジオでAI活用検証を進めているとされますが詳細

は非公開です。一方、ゲーム業界外ではありますが、DeNAやサイバーエージェントなどモバイルサービス企業は生成AIの全社導入を宣言し、人材育成指標（AIリテラシー評価「DARS」）を策定する動きもあります⁹²。ゲーム開発支援ツールを提供するユニティ・テクノロジーズやEpic Gamesもエンジン内への生成AI機能組み込みを発表しており、技術プラットフォーム面からゲーム業界にAI波及を促しています。総じて、日本のゲーム各社はそれぞれの強みと課題に応じて異なるAI戦略を採っていますが、**世界的なAIブームの中で静観を決め込む企業はほとんどない状況**です。特に生成AIに関しては、社内の専門部署新設や外部企業との提携、先端モデルの試用など、何らかの形でキャッチアップしようという姿勢が業界全体に広がっています。

生成AI活用に関する課題とリスクの議論

生成AIのゲーム開発利用には大きな期待がある一方、**克服すべき課題やリスク**も多く指摘されています。専門家やメディアでは以下のような論点が議論されています。

- ・**著作権・知的財産の問題**: 生成AIは既存のデータを学習して新しいコンテンツを生み出すため、トレーニングデータや出力結果が他者の著作物と類似してしまうリスクがあります。ゲーム企業にとって、自社IPがAIに無断使用される事態や、AIが生み出した素材に潜在的な権利侵害要素が含まれる事態は避けなければなりません。任天堂が生成AI導入に否定的なもの、「自社の大切なIPがグレーゾーンに巻き込まれる可能性」を懸念しているためです⁶⁴。コロプラやセガがガイドラインで**学習データの扱いや出力物の社内外公開ルール**を定めているのも、著作権トラブルを未然に防ぐ意図があります⁵¹¹。また、現行の日本法ではAI生成物そのものは著作物とみなされず権利保護されないため、将来的にコンテンツ資産として活用しづらい可能性もあります。ゲーム開発者の中には「AIにアイデアを盗まれるのでは」と不安視する声もあり、この点は業界全体で知財ガバナンス体制を整備していく必要があるでしょう。
- ・**倫理・社会的受容**: 生成AIが**不適切な内容**（差別表現や暴力・猥褻な要素など）を生成してしまうリスクも議論されています。ユーザーに直接触れるゲーム内テキストや音声でAIを使う場合、意図せぬ不快表現が出ない保証が必要です。Cygamesのシナリオ支援機能でも、運用プロジェクトのプランナーが監修して問題になりそうな点を洗い出したと報告されています⁵³。また、**情報漏洩**のリスクも無視できません。開発中タイトルのシナリオやデザインをAIサービスに入力する際、それが外部に保存・学習されてしまうと機密が流出する恐れがあります。セガやスクエニが**社内ローカル環境でAIを動かす**取り組みをしているのは、まさにこの点への対策です¹³。さらに「AIばかりに頼ると人間の創造性が損なわれるのでは」という**懸念や反発**もあります。とくにアーティストやシナリオライターなどクリエイター層からは、自分達の役割がAIに奪われるのではとの不安が根強く、現に2023年前後にはイラスト生成AIを巡ってネット上で論争（いわゆる「AIイラスト問題」）も発生しました。これに対し多くのゲーム企業は「AIはあくまで**クリエイターのパートナー**であり、最終的な創造は人間が担う」と強調しています³⁹⁷⁹。たとえばカプコンは、AIで浮いた時間をより良いクオリティ追求に充てると述べ³⁴、AI活用＝品質低下ではなくむしろ**品質向上につなげる**考えを示しています。
- ・**技術的限界と品質管理**: 現在の生成AIには**幻覚**（hallucination）と呼ばれる誤情報生成や、計算・論理の正確性に欠けるといった限界があります。ゲーム開発でAIを使う際も、出力結果を人間がチェックしないと重大な不具合を見逃す可能性があります。Cygamesの事例でも、AI生成のバグチケット要約をそのまま使うのではなく、**頻出パターンのチケットだけに絞ってプロンプト化**するなど、品質を保つための工夫が報告されています⁴⁸。また、AIが大量生産した素材を結局人間が手直しのコストがかかりすぎでは本末転倒です。コロプラの金子氏も「AI生成アセットの**最終調整に時間がかかる**ため、品質管理が重要な課題として残った」と述べており⁴²、**AIと人間の役割分担**をどう最適化するかが問われています。さらにクラウドAPIを多用すれば**コスト面**の問題も出ます。Cygamesのシナリオ支援では、多数決のためAPIを複数回呼び出す必要がありましたが、「月々生成するシナリオの量は限られるので運用コストは許容範囲」と判断したとのこと⁹³。しかし今後リアルタイム対話NPCなどを実装すればAPIコール数は爆発的に増えるため、コストとの折り合いも考えねばなりません。

ん。技術の進化でこれら問題は徐々に緩和される見込みですが、現状では**人間のレビュー体制やフィードバック、費用対効果の見極め**が依然重要です。

- ・**クリエイターの役割変化**: 生成AIの導入で、クリエイターの仕事の中身も変わりつつあります。「AIにアイデアを100提案させてその中から良いものを採用する」といったスタイルでは、人間はアイデアのジャッジやAIへの指示出し（プロンプトエンジニアリング）が主になります。ゲームシナリオでも「プロットはAIが生成、人間が肉付けする」という分業が考えられ、実際BrilliantcryptoではAIが下書きを作り人間が磨くというフローが一部取り入れられています²³。このように**クリエイターはディレクターや編集者的な役割**が増えると予想されます。業界では「若手が下積みとして雑用や大量試作を経験する機会が減るのでは」「熟練者の勘やセンスをAIが真似できるのか」といった議論もあります。しかし逆に「AIが雑務を肩代わりすることで人間は本当に創造的な部分に集中できる」「AIとのコラボで新しい発想が生まれる」といった肯定的な見方も強いです⁹⁴³⁶。いずれにせよ、クリエイターのスキルセットに「AIを使いこなす力」が今後必須になるのは確実でしょう⁹⁵⁹⁶。Plus Web3の分析でも「複数のAIツールを場面に応じて使い分けられる能力が重要なコンピテンシーになる」と指摘されています⁹⁵。各社も社内勉強会やガイドラインでこの点を啓蒙しており、**人とAIの共創関係を築く方向で議論が収束しつつあります**⁹⁷。

以上のような課題に対し、業界団体や行政も動きを見せています。2023年にはコンテンツ産業各社が参加する**Generative AI Japan**という団体が発足し、政府への提言やルール作りの検討を開始しました⁹⁸。経済産業省の有識者対談などでも「真正面から活用しつつ変わらない本質を見極める」「導入の難所をどう乗り越えるか」といったテーマで議論が深められています⁹⁹¹⁰⁰。ゲーム業界においても、**技術の利活用促進とクリエイターの価値維持**を両立すべく、引き続き課題の洗い出しと対策共有が行われていくでしょう。

生成AI技術がゲーム開発各フェーズにもたらす貢献

生成AIはゲームの**企画、開発、運営**のあらゆるフェーズで活用可能性があります。それぞれの段階において、具体的にどのような貢献が期待できるのか、現時点の事例を交えて整理します。

- ・**企画・アイデア発想**: 前述のように、カプコンはゲームの世界設定やアイテム考案といったアイデア出しにLLMと画像生成AIを活用し、大量のアイデアプロットやデザイン案を短時間で得ることに成功しています⁶²⁸。同様に、**ブレインストーミングのパートナー**としてChatGPT等を使う例は増えており、コロプラ社内調査でも「アイデア発想・壁打ち」が生成AI活用用途の第1位（利用者の約50%が実践）でした²⁰。企画者が漠然としたコンセプトをAIに説明しプロット展開を提案させる、キャラクター設定の案を何十種類も生成させる、といった使い方です。人間だけでは出せない奇抜な発想が得られる反面、トンチンカンな案も混ざるため**取捨選択力**が求められます。とはいえ、「ゼロから1を生み出す」最もクリエイティブな作業を支援できる点で、生成AIは企画段階において**発想の裾野を広げる役割**を果たしつつあります¹⁰¹¹⁰²。
- ・**プリプロダクション（試作）**: ゲームのプロトタイプ開発でも生成AIは威力を発揮します。コロプラの『神魔狩りのツクヨミ』では、AIによるプロトタイプ作成でゲーム性の手応えを早期に確認し、開発効率を上げたとされています¹⁰³。具体的には、AIにカードゲームの試行プレイをさせてバランス検証したり、仮画像を量産してUI配置をテストしたりといった使い方です。スクエニもAIキャラ「ひすいちゃん」を使って**社内ツールのプロトタイプ**を次々と試作・公開しています⁷⁸。これによりアイデアをすぐ形にして社内フィードバックを得るスピードが向上しました。ゲームルール設計では、AIを相手に想定シナリオを対話形式でシミュレーションすることで穴を洗い出す、などの応用も考えられます。**開発初期段階の試行錯誤コストを下げ、PDCAを加速**するのが生成AIの貢献ポイントです。
- ・**アセット制作（グラフィック・音声・モーション）**: 最も直接的な貢献領域が、ゲーム内で使われる素材＝**アセットの自動生成**です。画像生成AIはキャラクターイラスト、背景、美術コンセプトアートなどの作成に用いられ始めています。コロプラはStable Diffusionでキャライラスト案を生成し、アー

ティストがそれを基に仕上げるワークフローを導入しました¹⁶¹⁰⁴。これにより**デザイン案出しの時間を大幅短縮**できたといえます¹⁶。また**3Dモデル**の分野でも、テキストから簡易な3Dオブジェクトを生成する実験が行われています（海外ではNVIDIAが2023年にGET3Dという生成モデルを発表）。音声面では、**AI音声合成**によりゲームキャラクターのボイスを生成・編集する試みがあります。バンダイナムコ研究所の実況AIキャラは高品質な音声合成を組み込んでおり、人間さながらのリアルタイム実況を実現しています¹⁰⁵⁸²。またセリフに合わせてキャラのリップシンクや表情モーションを自動付与する技術も登場しています（生成AIの一種である**ディープラーニング**を用いた motion matching 手法）。CygamesのCEDEC発表では、**セリフに対応する顔表情差分や動作**をAIが提案するツールが紹介され、運用中のゲームに組み込んだと報告されました⁵³⁵¹。これらは今後さらに精度が上がれば、**煩雑な手付け作業の大部分をAIが肩代わり**できるようになるでしょう。一方で、生成AIが出力したアセットはそのままではゲーム品質に達しないケースも多く、**最終調整や統一感付与**には人間の目と手が必要です⁴²。しかし荒削りでも数多く案を出してもらえること自体に価値があり、「100枚描くには時間が足りないがAIなら1時間で100枚それっぽい絵を出せる。そこから**光る1枚**を人間が選んで磨けばよい」という考え方が広まりつつあります¹⁰⁶¹⁰²。実際、あるゲーム会社では「**ラフスケッチはAI、清書は人間**」という分業でアーティストの負担軽減とクオリティ維持を両立した例もあります。以上のように、生成AIはアセット制作工程で**量産と自動化**を引き受け、人間クリエイターはクオリティコントロールに専念する形が増えていくでしょう。

- ・**プログラミング・実装**: ソースコードの自動生成・補完は、生成AI（主に大規模言語モデル）の得意分野です。ゲーム開発でも、レベルデザイン用スクリプトやシンプルなAI挙動コード、シェーダー記述などでAI補助を使うプログラマーが出てきています。スクエニの「ひすいちゃん」は社内エンジニアからの技術質問に答えるのみならず、**Pythonコード断片を自動生成**してデータ処理させる機能まで備えており、非エンジニアのスタッフもそれを利用して簡単なツールを作れるようになりました⁷⁰

⁷¹。また、UnityやUnreal EngineといったゲームエンジンにもAIコード補完プラグインが登場しており、開発者の生産性を高めています。さらにQA（品質保証）の面では、**テストケース自動生成やバグ検出**へのAI活用が期待されています。バンダイナムコグループでは2024年のCEDECで、**生成AIを活かしたQA自動化**の事例が発表されました¹⁰⁷。具体的には、アーケードゲームの動作テストをAIが代行プレイし、異常を検知する仕組みなどが試みられています¹⁰⁸。Cygamesでもバグチケット整理ツールをLLMで実装し、デバッグチームの作業負荷軽減を達成しています⁴⁸。これらはまだ実験段階ですが、将来的には「**AIテスター**」がゲームを遊び尽くしてバグを洗い出す時代が来るかもしれません。プログラミング分野で気をつけるべきは、AIが生成したコードの**正当性検証**や**セキュリティ**です。生成AIは時に文法的には正しくても非最適・非効率なコードを書いたり、セキュリティホールを見落としたりします。そのため**人間エンジニアのレビューとデバッグ**は不可欠であり、むしろAI生成コードが新たなバグを生まないよう注意が必要です。この点も含め、AIと協働する開発スタイルへの**スキル転換**が求められています。

- ・**運営・コミュニティ対応**: オンラインゲームやソーシャルゲームの運営フェーズでも、生成AIの助けが考えられます。**シナリオイベントの量産**はその一つで、運営中ゲームでは定期的に新ストーリーやキャラクター会話イベントを追加していく必要があります。BrilliantcryptoではAIがストーリー文章を自動生成し、それを人間がチェックして配信する形で運営コスト削減を図りました²³。Cygamesもスマホゲームの新シナリオ執筆支援にLLMを投入し、表情・動作の設定も含めワンストップで行えるツールを導入しています⁵²⁵¹。これにより、一章分のシナリオ演出設定にかかる時間が大幅に短縮されたといえます。**プレイヤーサポート**の分野でも、チャットボットによる自動応答が進化しています。ゲームの問い合わせ対応に生成AIを使ってプレイヤーからの質問に24時間対応したり、SNSでのユーザーメッセージにAIが個別にリアクションする、といったことも技術的には可能になりました。実際、前述のバンダイナムコ研究所のAI実況では**視聴者コメントをAIが理解し返答**しています⁸³。これはコミュニティエンゲージメントにおけるAI活用の好例です。将来的には、**ゲーム内イベントをAIが企画運営**したり、**プレイヤーの行動統計をAIが分析して次のイベント内容を決める**など、高度な運営判断にもAIが関与するかもしれません。もっと踏み込めば、運営側だけでなく**プレイヤーコミュニティ内でもAIが参加者となる**可能性があります。例えばAIがギルドチャットに参加して雑談を盛り上げたり、ユーザー同士のトラブルを検知して仲裁したりといったことです。こうしたケース

では、AIが人間社会に入っていく上での倫理や透明性の確保が問われますが、技術的には視野に入ってきています。

以上のように、生成AIは**ゲーム開発の上流（企画）から下流（運営）**まで広範にわたり活用余地があります。特に繰り返し作業や大量生産が必要な部分、人手では網羅しきれないテストや分析の部分において、すでに**目覚ましい効率化成果**が出ています¹⁹。一方、ゲームならではの創造力が求められる中核部分（面白さの設計や最終的な演出調整）は、依然として人間クリエイターの役割が大きく残されています。生成AIはそれ自体が万能な解決策というより、**人間の能力を拡張するツール**として位置づけるのが適切でしょう^{109 97}。そうした認識のもと、各フェーズのワークフローにAIを溶け込ませていくことが今後の課題となります。

生成AIがもたらす新しいゲーム体験の可能性

生成AI技術は、ゲーム制作プロセスの効率化だけでなく、**プレイヤーが体験するゲーム内容そのもの**にも革新を起こしつつあります。従来は固定的だったゲーム体験が、AIによってプレイヤーごと・プレイごとに動的に変化したり、これまでにない没入感を生む可能性があります。最新の研究やコンセプト例をいくつか挙げてみます。

・**対話型NPC・仮想キャラクター：** 大規模言語モデルの発達により、ゲーム内のNPC（ノンプレイヤーキャラクター）とプレイヤーが自由な会話を交わせるようになる可能性が高まっています。従来、NPCのセリフは予め用意された選択肢や定型文に限られていましたが、生成AIを用いれば**プレイヤーの発言内容に応じてNPCが即興でセリフを生成**することができます。海外ではすでにChatGPTを接続した対話NPCのプロトタイプ（例：SkyrimのMODで実装など）が登場しており、プレイヤーの質問にNPCが的確かつキャラらしい返答を返すデモが話題になりました。日本でもスクエニの三宅氏がCEDECで「**ゲーム状況を把握してNPCの応答セリフを生成する例**」に言及しており、技術的土台はできつつあるようです^{110 111}。これが発展すれば、RPGにおいて村人一人ひとりがプレイヤーの細かな行動を見て台詞を変えたり、推理ゲームでAIキャラがリアルタイムにウソをついたりする高度な体験が実現し得ます。ただ、完全な自由対話を許すと前述の倫理面リスク（不適切発言やデマなど）もあるため、まずは**限定的なシチュエーションでの対話AI**から実装が進むでしょう。例えばオンラインゲームのチュートリアル案内役NPCがAIで、プレイヤーの習熟度に応じて教え方を変えてくれる、といった応用が考えられます。将来的にはプレイヤーが音声でNPCに話しかけ、NPCも自然な音声で返事をするような**ボイス対話**も可能になるはずで（音声合成とLLMの統合により、声色や話し方でキャラ固有に調整できます）。

・**動的に変化するゲーム世界：** 生成AIを使えば、ゲーム内の世界設定やマップ、イベント展開をプレイヤーごとに動的生成することができます。例えばプロシージャルダンジョン（毎回ランダム生成のダンジョン）は昔からありますが、生成AIは**より文脈に沿った世界変化**を可能にします。プレイヤーの選択や行動履歴をAIが分析し、その人に合わせたクエストや敵配置、アイテム配置をリアルタイム生成するといった仕組みです。ローグライクゲーム『神魔狩りのツクヨミ』で実装された「**プレイヤー行動に応じたカード効果生成**」はその嚆矢と言えます²³。またSandBox系ゲームでは、プレイヤーが作ったものに触発されてAIが次の展開を用意するケースも考えられます。例えばプレイヤーが街を建設したら、その様子をAIが解析して隣国との貿易イベントを自動生成する、といった具合です。**オープンワールドRPG**でも、同じゲームでも人によって物語の展開や結末がAIによって大きく異なるようになれば、まさに「遊ぶたびに新しい物語」が実現します。ただしこのような動的生成は、ゲームデザイン上の整合性を保つのが難しい点に注意が必要です。自由に変えすぎると物語が破綻したりバランスが崩れたりするため、当面は**一部要素の変化**（敵のセリフや能力がプレイヤーによって変わる等）から導入が進むでしょう。とはいえ将来的には、生成AIが**ゲームマスター**のような役割を果たし、プレイヤーの行動に合わせて即興でシナリオを紡いでいく——テーブルトークRPGのデジタル版のような体験も夢ではありません¹¹²。

・**プレイヤーごとのパーソナライズ:** 生成AIはプレイヤーデータを解析し、その人に最適化・パーソナライズされたコンテンツ提供にも役立ちます。例えば教育ゲームや学習支援では、AIが個々人の理解度に合わせて問題を生成したりヒントを出したりできます。同様にエンタメゲームでも、**プレイヤーの好みやスキルに応じた難易度調整・報酬設計**がAIにより可能です。あるプレイヤーが苦手な要素はAIが察知して別解法を用意したり、好きそうなイベント（例えば特定キャラのサイドストーリー）を優先的に発生させたりといったことです。これは広義には**リコメンデーション**の発展形とも言えます。ゲーム内の**AIナビゲーター**がプレイログを分析し、「次はここに行くといいですよ」とアドバイスしたり、放置気味のユーザーには興味を引くクエストをサジェストするといった**能動的介入**も考えられます。さらに、メタバースやオンラインプラットフォームでは、AIがユーザー生成コンテンツとコラボして個別空間を作るケースもあり得ます。例えばユーザーが好きなアニメキャラの話題ばかり話していると、AIがそのキャラに似たNPCを送り込んで交流させてくれる、といった粋な計らいも可能でしょう。パーソナライズの行き着く先は、「**世界に一つだけのゲーム体験**」です。各プレイヤーが自分だけの物語・自分だけの相棒キャラ・自分だけのクエストを持つようになるかもしれません。もっとも、それはゲームのコア体験を共有するという従来の醍醐味とは相反する部分もあるため、**完全パーソナライズと皆で共有する物語のバランス**を取ることが重要になります。

・**AIが生み出す新ジャンル:** 生成AI自体がゲームの登場キャラクターや敵になることも考えられます。前述のバンダイナムコの「AI実況者」も、ある意味ゲームの一要素にAIキャラが組み込まれた例です。将来的には、ゲーム内の**ラスボスAI**がプレイヤーの行動パターンから学習して戦術を変えてくるとか、対戦ゲームで**AIプレイヤー**が人間と混ざってランキング争いをするといったこともあり得ます。囲碁や将棋では既にAI棋士が人間トッププロを凌駕していますが、ゲームの世界でも「AIチーム vs 人間チーム」の公式戦などが実現するかもしれません¹¹³。また、AIがゲームマスターを務めるTRPG風ゲームや、AIが生成した謎解きを人間が解く脱出ゲームなど、**AIと人間が対等に遊ぶゲーム**という新ジャンルも生まれつつあります。ユーザー生成コンテンツ（UGC）の分野でも、AIがユーザーと共創するケースが出ています。例えばユーザーが描いたラフィラストをAIが清書してゲーム内アイテムにするとか、ユーザーが書いた物語にAIが文章を肉付けして公開する、といったコラボです。これにより、**誰もがクリエイターとして参加できるゲーム体験**が促進されます。極端な未来像を描けば、プレイヤーが「こんなゲームがやりたい」とAIに話せば、その場でAIがそのゲームを生成してプレイできるようになる、というSFのような世界もあり得なくはありません。

このように生成AIはゲームデザインそのものを変革し、**ゲームとプレイヤーの関係性**を再定義する可能性を持っています。ただ、新しい体験には新しい課題も付きまといます。NPCとの自由会話が可能になると、ゲーム制作者は予期しない質問や行動への対処を考えねばなりませんし、パーソナライズが進みすぎると「他人と語り合えない」というゲームの社会性喪失も懸念されます。また、AIがゲームマスターを務める場合、その判定やルール変更に対しプレイヤーが納得感を持てるかといった課題もあります。したがって、技術的には可能でも、**ゲームデザイン・ユーザー体験として適切かどうか**を慎重に見極める必要があります。

ゲームメディアの論評では、「AIはゲーム開発者の学びを変えるが、最終的には開発効率が上がって**人間により美しいもの**が作られるようになるだろう」という見解も示されています¹¹⁴。また別の識者は「**技術のファーストペンギンはいつだってゲーム業界**。生成AIでもゲームが真っ先に面白い活用事例を生み出すだろう」と述べています¹¹⁵。現時点でも、AIキャラ実況やAIカード生成など世界初の試みが日本発で生まれていることから、それは確かに現実になりつつあります。生成AIがもたらす新体験は、プレイヤーに驚きと喜びを提供し、ゲームの可能性をさらに広げていくことでしょう。

まとめと将来の展望

以上、日本のゲーム業界における生成AI活用の現状、事例、課題、そして将来展望について、多角的に検証しました。総括すると、**2023～2025年はゲーム産業における生成AI元年**ともいえる動きが続いています。セガ、コロプラ、カプコン、Cygamesといった主要企業が次々に社内事例を公開し、生成AIが現実的な開発

ツールとして定着し始めています¹¹⁰。一方、任天堂のようにクリエイティブの本質を重視して様子見する姿勢もあり、各社の立場やビジネスモデルによって戦略は分かれています³⁹。

現在のところ、**生成AIの主な活用領域は開発支援と効率化**です。アイデア創出の支援⁶、アセット制作の高速化¹⁶、プログラミングやテストの自動化⁴⁸、シナリオ執筆補助⁵¹、社内ナレッジ共有⁴⁵など、開発パイプラインの各所で成果が現れています。これにより、開発期間短縮やコスト削減といった定量的効果に加え、従来不可能だった規模・バリエーションのコンテンツ創出という定性的なメリットも得られています（例：数十万件に及ぶアイデアをAIで検討し、その中からベストを人間が選ぶというアプローチ¹¹⁶）。コロブラの事例では**開発期間35%短縮**との具体的な数値も報じられ²²、生成AIの生産性革命ぶりを裏付けています。

もっとも、まだ**課題も山積**です。著作権や倫理といったガバナンス面の不安は完全には拭えず、各社が試行錯誤しながらガイドライン整備やリスク評価を行っている段階です⁵¹¹。技術面でも、モデルの応答品質や安定性、リアルタイム性、コストなど改良の余地があります。ただ、AI技術の進歩は日進月歩であり、2024年末に登場したGPT-4やGoogle Geminiは既に一年前のモデルとは比較にならない性能を示しています¹¹⁷¹¹⁸。これら次世代モデルにより、日本語での精度向上や画像・動画生成能力の強化が図られ、ゲーム業界で実現できることもさらに広がるでしょう。

将来的に注目すべきは、**生成AIがゲームデザインそのものに組み込まれていく流れ**です。現段階では、生成AIはあくまで「開発者の裏方ツール」「運営者の分析ツール」という位置づけですが、今後**ゲーム内で直接AIがコンテンツ生成やユーザー対応を行うケース**が増えると予想されます。既にバンダイナムコ研究所の「ゴー・ラウンド・ゲーム」はその先駆けであり、AIキャラクターがエンタメの一翼を担い始めています⁸²。プレイヤーから見れば、「ゲームの中に意思を持ったAIが存在する」状況が普通になるかもしれません。例えば前述の対話NPCや、AI主催のイベント、AIが動的に変えるストーリーなどです。これが実現すれば、ゲーム体験はより**パーソナルで予測不可能なもの**へと進化し、プレイヤーごとに異なる物語が紡がれるでしょう。

もっと長期的に見れば、**ゲーム制作の民主化**も進むかもしれません。現在はプロの開発者だけが作れる大規模ゲームも、将来はAIアシスタントがあれば素人でも形にできる可能性があります。例えば「自分だけのRPGを作りたい」というプレイヤーがAIに設定を伝え、AIがゲームを構築してくれる、といった未来です¹⁰⁰。ゲーム業界においては従来「作り手」と「遊び手」が明確に分かれていましたが、生成AIはその境界を曖昧にし、**誰もが作り手になれる時代**を促すかもしれません。ただしそうなった時、プロフェッショナルとしてのゲームクリエイターの価値や役割をどう位置づけるかという課題も出てきます。AI時代でも人々が「やっぱりこのゲームは人間の職人芸が光っている」と感じる作品を追求していくことが、プロの矜持となるでしょう。

最後に、ゲームは総合芸術であり娯楽産業です。その本質は「**人を楽しませ、驚かせること**」にあります。生成AIは強力な技術ツールですが、それ自体が目的ではなく、あくまでより良いゲーム体験を創出するための手段です³⁹。日本のゲーム企業たちは、この点を踏まえて技術導入を進めています。例えばセガの「生成AI＝悪ではない」という言葉には、技術を恐れるのではなく上手に付き合っていこうという前向きなメッセージが込められています¹⁴。コロブラの「AIとの共創」は、人間の創造性とAIの生産性を掛け合わせて新次元のエンターテインメントを生み出そうという意気込みです¹¹⁹¹⁵。カプコンは「AIで生まれた余裕は品質アップにつぎ込まれる」と述べ³⁴、AI活用がプレイヤーにもメリットをもたらすことを示唆しました。こうしたポジティブな姿勢の下、**日本発の新しいゲーム体験**がこれからも登場してくることが期待されます。

近年の技術トレンドを振り返れば、コンピュータゲームという文化そのものがAI（人工知能）の歴史と共に歩んできた側面があります。NPCのAI、将棋やチェスのAI、大規模MMOでのAI利用など、ゲーム業界は常にAI技術を実践の場で磨いてきました⁶³。生成AIも例外ではなく、ゲーム開発者たちは創意工夫でこの新技術を自らの領域に適合させつつあります。「**ゲーム業界こそAI時代のフロンティア**」との声もある通り¹¹⁵、最もクリエイティブなAI活用がゲームの現場から生まれる可能性は十分にあります。今後5年、10年のうちに、私

たちが想像もしなかったようなAI駆動のゲームやサービスが登場し、人々を熱狂させているかもしれません。

ゲーム企業各社にとって重要なのは、競争力強化とクリエイター支援のバランスを取りながら、**継続的にAI技術をキャッチアップし実装していく体制**を築くことです。すでに動き出したこの潮流は後戻りしないでしょう。著名なゲームAI研究者の言葉を借りれば「生成AIで**変わることと変わらないこと**を見極め、良いゲームを作るという普遍の目標に向かう」ことが肝要 ¹²⁰ ⁷⁹。日本のゲーム業界が培ってきた創造力と職人技に生成AIという新たな武器が加わり、これからどんな傑作・怪作が生まれてくるのか、大いに注目されます。そしてその歩みは、ゲームのみならず広くエンターテインメントやクリエイティブ産業全体にとっても貴重な示唆を与えてくれることでしょう。人とAIの共創による未来のゲーム体験に、期待は高まるばかりです。

Sources:

- ・ITmedia NEWS/Yahoo!ニュース: 「“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」 井上輝一 (2025年7月31日) ¹ ¹⁰
- ・CEDEC2025 講演資料/紹介ページ (セガ「安心安全に生成AIを使おう! 社内で運用中の生成AIのガバナンス」) ¹¹ ¹²
- ・コロプラ公式ニュースリリース: 「Stability AIとパートナーシップを締結〜AIとの共創に向けて『画像生成AIガイドライン』を策定〜」 (2024年12月11日) ⁴ ⁵
- ・コロプラ技術広報ブログ: 「AI活用率100%に向けて! コロプラが実践する“クリエイター×AI”」 (2025年6月) ¹⁹ ²⁴
- ・ZDNet Japan: 「コロプラ『神魔狩りのツクヨミ』が挑んだ生成AIを使ったゲーム開発」 (2025年7月8日) ²² ²¹
- ・ITmedia AI+記事: カプコンの生成AI活用事例 (Google Cloud公式ブログ日本語版, 2025年1月18日) ⁶ ³⁶
- ・Google Cloud公式ブログ: 「カプコン: ゲーム開発に必要な数十万件のアイデア出しを生成AIで支援」 (2025年1月18日) ¹¹⁶ ³⁴
- ・ファミ通.com取材記事: 「スクエニで生成AIが使われているって本当? 自作AI『ひすいちゃん』を業務で活用する事例を紹介」 CEDEC+KYUSHU 2024レポート (2024年12月3日) ⁴⁵ ⁶⁸
- ・Microsoft Customer Stories: 「スクウェア・エニックスがゲームエンジン活用支援に Azure OpenAI Serviceを活用…AIチャットやコード自動生成を実現」 (2025年1月28日) ⁶⁶ ⁷⁰
- ・Cygames Engineers' Blog: CEDEC2025フォローアップ記事 (生成AI組織的取り組み・LLM活用事例, 2025年7月28日) ⁴⁸ ⁵⁷
- ・Cygames Engineers' Blog: CEDEC2025フォローアップ記事 (ゲーム内会話スクリプト作成支援, 2025年7月29日) ⁵¹ ⁵³
- ・NME Japan Gaming: 「任天堂、ゲーム開発での生成AIの利用について知的財産権に関する問題があると語る」 (2024年7月9日) ⁶¹ ³⁹
- ・Plus Web3 メディア: 「コロプラが生成AI活用を調査 社員からAI“あるある”ネタ多数」 (2025年6月3日) ²⁴ ⁹⁵
- ・Bandai Namco Research 公式リリース: 「AI技術を活用したライブ配信・実況を行う『配信AIキャラクター』プロジェクトを発足」 (2022年9月29日) ¹⁰⁵ ⁸³
- ・その他参考: GameMakers.jp CEDEC2025講演資料まとめ ¹¹¹、経産省METI Journal 対談 ¹²⁰ ¹⁰²、各社技術ブログ・プレスリリース等。

¹ ⁸ ⁹ ²¹ ⁴³ ⁶⁰ タイトル「コロプラ|コロプラ」を検索 - はてなブックマーク

<https://b.hatena.ne.jp/q/>

%E3%82%B3%E3%83%AD%E3%83%97%E3%83%A9%7C%E3%82%B3%E3%83%AD%E3%83%97%E3%83%A9%20?users=3&sort=recent&date_range=y&target=title

2 3 11 12 安心安全に生成AIを使おう！社内で運用中の生成AIのガバナンスをご紹介 | CEDEC2025

<https://cedec.cesa.or.jp/2025/timetable/detail/s679d19a9ab9f3/>

4 5 15 104 119 『コロブラ』 Stability AIとパートナーシップを締結 ～AIとの共創に向けて「画像生成AIガイドライン」を策定し、クリエイターの適切なAI技術活用と創造性の向上を目指す～ | ニュース | 株式会社コロブラ

<https://colopl.co.jp/news/info/2024121101.php>

6 7 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 116 117 118 カプコン: ゲーム開発に必要な数十万件のアイデア出しを生成 AI で支援し、クリエイターの生産性を大幅に向上 | Google Cloud 公式ブログ

<https://cloud.google.com/blog/ja/topics/customers/capcom-generating-ideas-with-generative-ai?hl=ja>

10 咲文でんこの Digital Scope Weekly (25/07/28 ~ 25/08/03) | 咲文でんこ

https://note.com/denpa_is_crazy/n/ncb57631f5202

13 セガは社内でローカルLLMを活用、多数あるGPU搭載PC生かす | 日経クロステック (xTECH) - どーでもいい日々

<https://scrapbox.io/yamada1961/%E3%82%BB%E3%82%AC%E3%81%AF%E7%A4%BE%E5%86%85%E3%81%A7%E3%83%AD%E3%83%BC%E3%82%AB%E3%83%AB>

14 「生成AI=悪ではない」——セガ、ゲーム開発でAI活用するための ...

<https://www.itmedia.co.jp/aipplus/articles/2507/24/news035.html>

16 画像生成で変わるゲーム制作 コロブラCIOが語るAI導入の真意

<https://wa2.ai/ai-news/234>

17 “生成AI”が変革するエンタメの未来 ～Stability AIとの提携と

<https://pinmark.colopl.co.jp/entries/46840525>

18 24 25 95 96 97 109 コロブラが生成AI活用を調査 社員からAI“あるある”ネタ多数 | Plus Web3 media

<https://plus-web3.com/media/aiaruaru20250603/>

19 20 23 92 コロブラ社員の8割が業務でAI活用、効率化から日常的利用へ拡大 | 株式投資情報 総合日本インタビュー新聞

<https://www.media-ir.com/news/?p=138300>

22 41 42 94 103 コロブラ「神魔狩りのツクヨミ」が挑んだ生成AIを使ったゲーム開発 - ZDNET Japan - BizAldea

<https://bizaidea.com/curation/33388/>

39 40 61 63 114 任天堂、ゲーム開発での生成AIの利用について知的財産権に関する問題があると語る | NME Japan Gaming

<https://games.nme-jp.com/news/19383/>

44 【ウマ娘】サイゲの社内AIチャット、口調が「スぺちゃん」らしい

<https://umamusume.net/archives/190724>

45 46 47 54 55 56 68 69 72 73 74 75 76 77 78 スクエニで生成AIが使われているって本当？ 自作AI“ひすいちゃん”を業務で活用する事例を紹介『CEDEC+KYUSYU 2024』 | ゲーム・エンタメ最新情報のファミ通.com

<https://www.famitsu.com/article/202412/26158>

48 49 57 58 59 『CEDEC2025 フォローアップ』 LLMを活用したゲーム開発支援と、生成AIの利活用を進める組織的な取り組み | Cygames Engineers' Blog

<https://tech.cygames.co.jp/archives/3669/>

50 107 108 『CEDEC2025』 登壇者が公開したフォローアップ記事・講演資料まとめ (随時更新) | ゲームメーカーズ

https://gamemakers.jp/article/2025_07_31_112926/

- 51 52 53 93 『CEDEC2025 フォローアップ』大規模言語モデルを活用したゲーム内会話パートのスク립ト作成支援への取り組み | Cygames Engineers' Blog
<https://tech.cygames.co.jp/archives/3673/>
- 62 任天堂、生成AIに見解「クリエイティブなこともできるが、知的 ...
<https://www.itmedia.co.jp/aipius/articles/2407/01/news134.html>
- 64 任天堂はなぜ生成AIを使わないのか？「遊び」の本質を守り抜く独自 ...
https://note.com/tasty_jaguar9025/n/n5b54c58f55df
- 65 66 67 70 71 スクウェア・エニックスがゲームエンジン活用支援に Azure OpenAI ...
<https://www.microsoft.com/ja-jp/customers/story/20976-square-enix-co-ltd-azure-ai-search>
- 79 80 120 三宅陽一郎さん×新清士さんがゲームづくりを語る。生成AIで ...
<https://journal.meti.go.jp/p/34885/>
- 81 82 83 84 105 AI技術を活用したライブ配信・実況を行う「配信AIキャラクター」プロジェクトを発足 | 株式会社バンダイナムコ研究所
https://www.bandainamco-mirai.com/news_20220929/
- 85 株式会社バンダイナムコエンターテインメント様における Google ...
<https://www.iret.co.jp/news/20250806.html>
- 86 ゲーム開発やメタバースを見据えた、AI×3Dモーションデータの自動 ...
https://acesinc.co.jp/projects/bandainamco_1
- 87 88 89 90 91 株式会社バンダイナムコアミューズメント様の生成 AI 内製化支援の事例
<https://cloudpack.jp/casestudy/302.html>
- 98 井上輝一 - 著者別インデックス - ITmedia
<https://www.itmedia.co.jp/author/210750/>
- 99 100 102 生成AI導入のための難所・乗り越え方とは【上野山勝也×岡寄禎 ...
<https://globis.jp/article/58444/>
- 101 Game Dev - Capcom is experimenting with generative AI to help ...
<https://www.neogaf.com/threads/capcom-is-experimenting-with-generative-ai-to-help-generate-the-%E2%80%9Chundreds-of-thousands-of-ideas-needed-for-game-development%E2%80%9D.1679934/>
- 106 Capcom testing generative AI to manage "tens of thousands of ideas"
<https://venturebeat.com/games/capcom-testing-generative-ai-to-manage-tens-of-thousands-of-ideas/>
- 110 111 ゲームAI活用の最新事例を総括。スクウェア・エニックスの三宅 ...
https://gamemakers.jp/article/2025_07_10_108868/
- 112 実況AI VTuber「じっきょロイド」という新潮流 - PANORA
<https://panora.tokyo/archives/54373>
- 113 ごらんげ@AIゲーム実況 (ゴー・ラウンド・ゲーム) - X
<https://x.com/goroundgame>
- 115 書籍刊行記念・スクウェア・エニックスAI部座談会 若手メンバー編 ...
<https://cgworld.jp/article/202407-sqex-ai01.html>