

日本ゲーム業界における生成 AI 活用の現状と 将来展望：深堀レポート



Genspark

Aug 07, 2025

要約

2025 年 7 月の CEDEC 開催により、日本のゲーム業界における生成 AI 活用の実態が明らかになった。セガ、Cygames、カプコンなどの大手企業が続々と具体的な導入事例を公開し、業界全体が本格的な生成 AI 時代に突入している。本レポートでは、各社の技術的取り組みから将来展望まで、業界の現在地を包括的に分析する。

1. 主要企業の生成 AI 活用状況

1.1 セガ：ローカル AI 環境の構築とガバナンス体制

セガは生成 AI 活用において、最も体系的なアプローチを採用している。同社は「創造性と安全性の両立」を掲げ [1](#)、クラウド AI とローカル AI の二段構えで AI 環境を整備した。

技術的特徴：

- **ローカル AI 基盤**：GPU 搭載 PC 上で Ollama を用いて LLM を動作
- **共通 AI サーバー**：複数の内製ツールが共有利用できる軽量クライアント設計
- **開発言語**：Embedded Python とバッチファイルによる環境構築の簡易化
- **API 連携**：REST API と FastAPI を活用したデータ交換

実用化されたツール：

1. **翻訳音声チェックツール**：音声データを自動書き起こしし、字幕テキストとの一致率を算出
2. **書き起こし翻訳ツール「TransTrans」**：日英中三言語の自動判別・同時翻訳
3. **不適切表現検出ツール**：オンラインユーザー発言のリアルタイム監視

ガバナンス体制：生成 AI 委員会を設置し、法務・情報セキュリティ・IT・教育部門による横断的な審査ワークフローを運用。利用申請から回答まで体系的なプロセスを確立している。

1.2 Cygames：社内 AI チャット「Taurus」と業務効率化

Cygames は 2024 年から本格的な生成 AI 活用を開始し [2](#)、CEDEC2025 では具体的な効果測定結果を公開した。

「Taurus」の仕様：

- 社内ナレッジベースを効率的に検索・活用する Web サービス
- 全スタッフが安心して利用できる設計
- ChatGPT Enterprise と併用した多段階 AI 環境

具体的活用事例：

1. **バグチケット作成効率化**：カテゴリ別（タイトル画面、キャラ画面等）に模範チケット 5 件を選定し、プロンプトテンプレート化
2. **SNS 投稿分析**：ファンの投稿をポジティブ/ネガティブ/ニュートラルに自動分類
3. **開発支援機能**：過去のバグチケット情報を活用した業務固有知識の提供

効果測定手法：プロンプト工夫よりも大量の例文サンプル提示が効果的であることを実証。具体的な判定例を多数提供する手法を採用している。

1.3 カプコン：Google Cloud Vertex AI による大規模アイデア生成

カプコンは Google Cloud の Vertex AI（Gemini Pro/Flash、Imagen 2）を活用し [3](#)、ゲーム開発における最も困難な作業の一つであるアイデア出しを革命化した。

技術的成果：

- **処理速度**：他社サービスでは数分かかっていた処理を数秒に短縮
- **品質向上**：Imagen 2 の高いビジュアル品質により、アートディレクター向け資料の自動生成を実現
- **モデル使い分け**：高精度の Gemini Pro と高速の Gemini Flash を用途別に選択

大規模アイデア生成システム：1 タイトルあたり数千～万単位のオブジェクトについて、最終的に数十万件のアイデアを自動生成する仕組みを構築。マルチモーダル生成 AI にテキスト・画像・表からなる設定資料を読み込ませ、要件適合性を Vertex AI で自動評価し、不適合時には修正プロンプトを自動生成してリトライする完全自動化を実現した。

1.4 コロプラ：AI カネコシステムによるカード創造革命

コロプラは 2025 年 5 月にリリースした『神魔狩りのツクヨミ』で [4](#)、生成 AI をゲームシステムの根幹に組み込んだ画期的な取り組みを実現した。

AI カネコシステムの特徴：

- 金子一馬氏が自ら学習データを提供・調整した専用 AI モデル
- プレイヤーの行動に応じてオリジナルカードを動的生成
- 世界で唯一無二の"自分だけのカード"体験を提供

社内 AI 活用状況：2025 年 4 月の社内調査で、正社員 357 名中約 8 割が業務で生成 AI を活用していることが判明。効率化から日常利用まで幅広い浸透を実現している。

1.5 スクウェア・エニックス：ゲームエンジン支援 AI 「ひすいちゃん」

スクウェア・エニックスは 2024 年 2 月から [5](#)、Azure OpenAI Service と Slack を組み合わせたチャットボット「ひすいちゃん」を運用している。

主要機能：

1. 内製ゲームエンジンに関する社内質問への自動回答

2. Python コードの自動生成
3. データ生成結果の即時確認

導入効果：

- サポート応答時間の大幅短縮
- 新人教育期間の短縮
- 非プログラマーの開発参画促進
- ドキュメント作成意欲の向上

2. 他の主要企業の動向比較

2.1 任天堂：生成 AI 不利用の独自路線

任天堂は業界で唯一、生成 AI 不利用の明確な方針を発表している [6](#)。同社は「遊びの本質を守り抜く」独自哲学のもと、人間の創造性を重視した開発手法を継続している。この方針は他社との明確な差別化要因となっている。

2.2 コナミデジタルエンタテインメント：組織的 AI 推進体制

コナミは 2025 年 7 月に「生成 AI 推進室」を新設し、組織的な AI 活用を本格化した。遊戯王「AI 電脳戦」の実施やスタートアップとの共創プログラムを通じて、新しい AI 活用の可能性を模索している。

2.3 バンダイナムコ：QA 自動化への特化

バンダイナムコエクスペリエンスは [7](#)、アーケードカードゲーム制作における QA 自動化に生成 AI を活用。AI-Question によるチェックプロセスの効率化を実現している。

2.4 レベルファイブ：先駆的事例の公開

レベルファイブは 2023 年に業界で最も早く画像生成 AI 活用事例を公開。「Stable Diffusion」を用いて『イナズマイレブン』『妖怪ウォッチ』『メガトン級ムサシ W』での具体的活用方法 [8](#) を明らかにし、業界全体の AI 導入を促進した。

3. 技術的影響分析：開発プロセスの変革

3.1 企画・プリプロダクションフェーズ

生成 AI は企画段階で最も大きなインパクトを与えている。カプコンの数十万件アイデア生成システムが示すように、従来人力で数ヶ月を要していた作業が数日で完了する革命的变化が起きている。

具体的効果：

- アイデア発想の爆発的な量的拡大
- 多様性の確保とバリエーション生成
- アートディレクション資料の自動化

3.2 アセット制作フェーズ

画像・音声・3D モデル生成において、AI 支援による効率化が急速に進んでいる。特に 3D 技術との融合により、制作時間の大幅短縮とコスト削減が実現 [9](#) している。

主な活用領域：

- コンセプトアート・イラスト生成
- テクスチャ・背景素材制作
- 音効・BGM 制作支援
- UI/UX デザイン最適化

3.3 プログラミング・デバッグフェーズ

Cygames やスクウェア・エニックスの事例が示すように、AI によるコード生成とデバッグ支援により、開発効率が劇的に向上している。

技術的貢献：

- バグチケット自動生成・分類
- コード自動生成・最適化
- テスト自動化
- ドキュメント生成支援

3.4 運営・アップデートフェーズ

セガの不適切表現検出ツールに代表されるように、運営段階での AI 活用も本格化している。

運営支援機能：

- ユーザー行動分析
- 不適切コンテンツ検出
- カスタマーサポート自動化
- SNS 監視・分析

4. 新しいゲーム体験の可能性

4.1 対話型 NPC の革新

生成 AI の進化により、プレイヤーと NPC の自然な会話が実現 [10](#) し、従来のスクリプト型対話から動的な会話体験へと変革している。

技術的実現手法：

- 大規模言語モデルによるリアルタイム応答生成
- キャラクター設定の文脈理解
- プレイヤー行動履歴の反映

4.2 動的な世界生成システム

AI による手続き的コンテンツ生成 (PCG) の発展により、プレイヤーごとに異なる世界体験が可能になっている。

実装要素：

- 地形・建造物の自動生成
- イベント・クエストの動的作成
- ストーリー分岐の無限化

4.3 完全パーソナライズ体験

コロプラの『神魔狩りのツクヨミ』が先鞭をつけた「プレイヤー固有コンテンツ」 [11](#) は、

今後のゲーム体験の方向性を示している。

パーソナライズ要素：

- プレイヤー専用アイテム・キャラクター生成
- 個人の好み反映したゲームバランス調整
- プレイスタイル適応型難易度制御

5. 課題とリスクの分析

5.1 著作権・知的財産権の複雑化

生成 AI の学習データに関する著作権問題は、ゲーム業界でも深刻な課題となっている。特に既存 IP の二次創作的要素を含む生成物に対する法的解釈が明確でない。

主要リスク：

- 学習データ由来の著作権侵害
- 生成物の権利帰属問題
- ライセンス契約の複雑化

5.2 クリエイターの役割変化と雇用への影響

AI 導入によりクリエイターの業務内容が根本的に変化している [12](#)。単純作業の自動化が進む一方、創造性の本質に関わる部分への集中が求められている。

変化の方向性：

- 技術的実装からアイデア創出への重点移行
- AI 活用スキルの必須化
- チーム構成・役割分担の再構築

5.3 コスト対効果と投資回収

生成 AI 導入には初期投資と継続的運用コストが必要 [13](#) であり、明確な ROI 測定が課題となっている。

コスト要因：

- AI モデル利用料金（従量課金制）
- インフラ・開発環境整備費
- 人材育成・教育コスト
- ガバナンス体制構築費用

5.4 品質管理と一貫性の確保

AI 生成コンテンツの品質ばらつきと、ブランド一貫性の維持が重要課題となっている。

品質課題：

- 生成物の品質予測困難性
- ブランドトーン&マナーの維持
- 文化的配慮・倫理的判断の自動化限界

6. 業界全体への影響と将来展望

6.1 2025-2026 年の発展予測

2025 年はゲーム開発者の 83%が AI ツールを日常的に活用する転換点 [14](#) とされており、業界構造の根本的变化が予想される。

短期予測（2025-2026 年）：

- AI 活用の標準化とツール整備
- 中小スタジオでの AI 導入加速
- プラットフォーム間での AI 機能競争激化

中期予測（2027-2030 年）：

- 完全 AI ネイティブタイトルの登場
- プレイヤー参加型 AI 協創ゲームの実現
- リアルタイム AI 進化型ゲーム世界の構築

6.2 競争構造の変化

AI 活用能力が企業競争力の決定要因となりつつある。技術格差が企業格差に直結する状況が加速している。

競争軸の変化：

- 従来：資本力・開発規模 → 現在：AI 活用効率・創造性統合力
- ゲーム体験の差別化要因：コンテンツ量 → パーソナライゼーション度
- 開発スピード：人員増強 → AI 支援による効率化

6.3 プレイヤー体験の革命的变化

「共通体験」から「唯一無二体験」への転換 [15](#) が、ゲーム業界の根本的パラダイムシフトを引き起こしている。

体験価値の変化：

- 従来：同じゲームを皆でプレイする共有価値
- 現在：個人最適化された専用ゲーム体験価値
- 将来：AI 進化と共に成長するパートナーシップ体験

7. 結論：日本ゲーム業界の現在地と進むべき道

7.1 現状評価

2025 年時点で、日本のゲーム業界は生成 AI 活用において世界的にも先進的な位置にある。CEDEC2025 で明らかになった各社の取り組みは、技術的成熟度と実用化レベルの高さを示している。

強み：

- 大手企業による体系的な AI 環境整備
- 実用的ツール開発と効果検証の蓄積
- ガバナンス体制の早期構築

課題：

- 中小企業での導入格差
- 人材育成の遅れ

- 法的・倫理的ガイドライン整備の必要性

7.2 戦略的示唆

日本ゲーム業界が AI 時代に持続的競争優位を維持するためには、以下の戦略的取り組みが必要である：

1. **技術投資の継続**：AI インフラ整備への継続的投資
2. **人材育成**：AI 活用スキルを持つハイブリッド人材の育成
3. **業界協力**：知見共有とベストプラクティス整備
4. **規制整備**：著作権・倫理面でのルール作り主導

7.3 長期ビジョン

2030 年に向けて、日本のゲーム業界は「AI とクリエイターの共創による新しいエンターテインメント文化の創造」を目指すべきである。技術革新を梃子に、世界に先駆けた次世代ゲーム体験を発信し、文化産業としてのプレゼンス向上を図ることが重要な使命となる。

本レポートは 2025 年 8 月時点の公開情報に基づく分析であり、技術進歩と業界動向の急速な変化を踏まえ、継続的なアップデートが必要である。

もっと詳しく

[1
xtrend.nikkei.com](https://xtrend.nikkei.com)

[2
tech.cygames.co.jp](https://tech.cygames.co.jp)

[3
cloud.google.com](https://cloud.google.com)

[4
colopl.co.jp](https://colopl.co.jp)

[5
news.microsoft.com](https://news.microsoft.com)

[6
note.com](https://note.com)

7

cedec.cesa.or.jp

8

www.itmedia.co.jp

9

blog.adobe.com

10

cloud.google.com

11

cgworld.jp

12

blog.adobe.com

13

xtech.nikkei.com

14

note.com

15

www.gamebusiness.jp