

生成 AI 活用”を明らかにし始めたゲーム企業 たち

Felo AI

概要

日本のゲーム業界では、2025 年に入り生成 AI の活用が急速に本格化している。国内最大級のゲーム開発者会議「CEDEC2025」では AI 関連のセッションが多数を占め、大手各社が具体的な活用事例や導入体制を公表し始めた[3] [11] [21]。開発効率化を主目的に、カプコンやコロプラ、Cygames などがアイデア出しやアセット制作、デバッグといった工程に AI を積極的に導入している[15][174][177]。一方で、セガやスクウェア・エニックスは、専門委員会を設置してガバナンス体制の構築を優先し、セキュリティを重視したローカル AI や社内チャットボットといった堅実な活用を進めている[7][12][180]。

対照的に、任天堂は知的財産権への懸念から、ゲーム開発への直接的な生成 AI 活用には慎重な姿勢を維持しているが、これは技術そのものの否定ではなく、独自のクリエイティブを最優先する企業哲学の表れである[8][20][184]。業界全体としては、開発者の 77%が既に何らかの形で生成 AI を利用しており[10][185]、開発期間の短縮やクリエイターの生産性向上といった成果が報告されている[2][15]。

しかし、「生成結果の品質不安定さ」や「社内ガイドラインの未整備」、「著作権・倫理問題」といった課題も山積しており、各社は手探りで最適解を模索しているのが現状である[10][225]。今後は、単なる効率化ツールとしてだけでなく、対話型 NPC や動的に変化する世界など、これまでにない新しいゲーム体験を創出する核としての役割が期待されている

[16][36]。日本のゲーム業界は、生成 AI を「脅威」ではなく「強力なパートナー」と捉え、各社の強みである創造性と融合させることで、新たな成長期を迎えようとしている。

詳細レポート

1. 日本のゲーム業界における生成 AI 活用の本格化

2025 年 7 月に開催されたゲーム開発者向けカンファレンス「CEDEC2025」は、日本のゲーム業界における生成 AI 活用の「現在地」を象徴するイベントとなった[3][11][25]。セガ、カプコン、Cygames といった大手企業が相次いで講演を行い、これまで水面下で進められてきた研究開発や試行錯誤の成果を公にした[174]。あるセッションでは、来場した開発者のほとんどが「生成 AI を使っている」と挙手するなど、現場レベルでの浸透ぶりも明らかになった[11][25]。

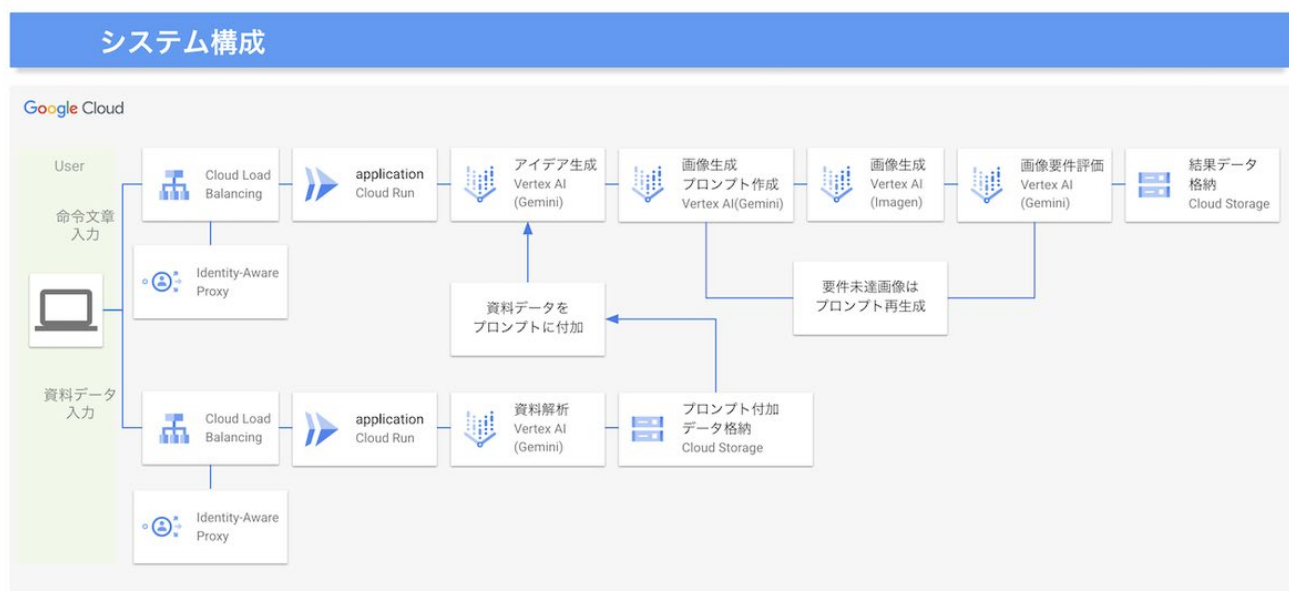
クラウドエースが実施した調査では、国内ゲーム開発者の 77%が生成 AI ツールを「利用している」と回答しており、AI が開発現場に驚異的なスピードで普及している実態が裏付けられた[10][185]。この潮流は、ゲーム開発の費用と工数が世界的に増大し続ける中で、生産性向上という喫緊の課題に対する有力な解決策として期待されているためである[15][176]。

2. 主要ゲーム企業各社の戦略と実践

日本の大手ゲーム企業は、生成 AI に対してそれぞれ異なるアプローチを取りながら、開発プロセスの革新と新たなエンターテインメントの創出を目指している。その戦略は「積極活用・効率化推進」「ガバナンス重視・堅実導入」「独自路線・IP 保護優先」「研究開発先行」の 4 つに大別できる。

積極活用・効率化推進派

カブコン: Google Cloud の生成 AI 技術を全面的に採用し、開発効率化の最前線を走る[15][176]。特に、ゲームの世界観を構成する膨大な数のオブジェクト（背景のポスターや小物など）のアイデア出しに、テキストと画像を生成するマルチモーダル AI（Gemini, Imagen 2）を活用している[15] [90] [126]。このシステムは、単にアイデアを生成するだけでなく、出力結果が要件に適合しているかを AI 自身が評価し、低品質なものを自動で排除・修正する自己完結型のループを備えているのが特徴だ[176]。これにより、従来は複数人で行っていたブレインストーミングを個人で回せるようになり、コストを大幅に削減しつつ、創出された時間をクオリティ向上に再投資する好循環を生み出している[176]。CEDEC2025 では、『モンスターハンターワールド』における AI エージェントの活用や、『ストリートファイター6』でプレイヤーの動きを学習して成長する AI 対戦機能「V ライバル」など、ゲームプレイそのものを進化させる応用例も発表している[11][121][143]。



コロプラ: 「クリエイター×AI の新しい共存」を掲げ、社内での AI 活用を強力に推進している[5][175]。2025 年 4 月時点で社員の約 8 割が業務に AI を活用しており、これは全社員への ChatGPT Plus 利用料金補助や、部署横断での勉強会、情報共有チャンネルの設置といっ

た積極的な支援策の成果である[5][29][136]。同社の特徴は、業務効率化に留まらず、生成 AI をゲームシステムの中核に組み込んでいる点にある[175]。2025 年 5 月にリリースされた『神魔狩りのツクヨミ』では、著名クリエイター金子一馬氏の画風を学習した AI がカードイラストを生成する「AI カネコ」を実装し、ユーザーコミュニティを巻き込んだ新たなゲーム体験を提供している[174][175]。



Cygames: 早くから生成 AI の可能性に着目し、2024 年には既に社内用 AI チャット「Taurus」を内製・運用している[11][116][120]。CEDEC2025 では、この Taurus を活用したバグチケット作成の効率化や、ファンの SNS 投稿を分析してポジティブ・ネガティブ判定を行うといった最新事例を公開[96][177]。開発支援だけでなく、マーケティングやコミュニティマネジメントへの応用も進めている。同社は、エンジニアだけでなく利用者自身の試行錯誤が重要であるとの考えから、全社的なリテラシー向上とガイドライン整備にも力を入れている[177]。

ガバナンス重視・堅実導入派

セガ: 「創造性と安全性の両立」を最重要課題と位置づけ、生成 AI 活用のための厳格なガバナンス体制を構築している[7] [95] [124]。法務、IT、セキュリティなど複数部門を横断する「生成 AI 委員会」を設置し、利用する AI ツールのライセンスや規約を精査する利用審査ベースの運用を徹底[13][180]。この体制の下、情報漏洩リスクを抑えられるローカル AI の活用に注力している[7][41]。具体的には、社内に多数存在する GPU 搭載 PC を生かし、多言語の音声と字幕の整合性をチェックする「翻訳音声チェックツール」や、会議の書き起こしと翻訳を同時に行う「TransTrans」、オンラインゲームの不適切表現を検出するツールなどを開発・運用している[7][180]。クラウド AI とローカル AI を適材適所で使い分ける、現実的かつ安全志向のアプローチが特徴だ[7]。

スクウェア・エニックス: 2024 年 4 月に「AI & エンジン開発ディビジョン」を発足させ、組織的な技術検証と社内展開を進めている[12][24][191]。同社の代表的な取り組みが、Microsoft Azure OpenAI Service を基盤とする社内チャットボット「ひすいちゃん」である[12][34][186]。このボットは、同社の内製ゲームエンジンに関する膨大なドキュメントを学習しており、開発者が自然言語で質問するだけで関連情報を提示してくれる[24][34]。これにより、専門家への問い合わせ工数を削減し、ドキュメント作成のモチベーション向上にも繋がっている[34]。ゲームエンジンと生成 AI を直接統合し、プログラマー以外の職種でもデータ作成を容易にするなど、開発ワークフローそのものの変革を目指している[34][196]。

独自路線・IP 保護優先派

任天堂: 古川俊太郎社長が株主総会で「生成 AI は、よりクリエイティブなこともできるが、一方で、知的財産権に関する問題なども有している」と述べたように、生成 AI の活用には極めて慎重な姿勢を示している[8][20][184]。これは、同社のビジネスの根幹であるマリオやゼルダといった強力な IP（知的財産）を、著作権が不透明なデータで学習した AI によって損なわれるリスクを回避するためである[189][208]。また、「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」を重視し、長年培ってきたゲーム作りのノウハウを最優先する

哲学が背景にある[8][20]。ただし、これは技術の完全な拒絶を意味するものではなく、敵キャラクターの挙動制御など、従来から AI に近い技術は活用しており、将来的な技術発展には柔軟に対応する構えを見せている[8][30][57]。

研究開発先行派

バンダイナムコグループ: グループ内の研究開発専門会社「バンダイナムコ研究所」が、AI 技術の基礎研究をリードしている[6][98]。特に注力しているのが、3D キャラクターのモーションを AI で自動生成する技術だ[6][183]。AI スタートアップの ACES と共同で、膨大なモーションデータを学習させ、キャラクターの状況に応じて自然な動きを生成する研究を進めており、研究開発用の 3D モーションデータセットを無償公開するなど、業界全体の技術発展にも貢献している[6][50][145]。その他にも、独自開発の AI 音声合成技術「ELMIRAIVE™ VOX」や、AI キャラクターによるゲーム実況プロジェクトなど、エンターテインメントの未来を見据えた多角的な研究開発が特徴である[6][86]。また、バンダイナムコエンターテインメントでは、Google Cloud の AI を活用し、膨大なゲーム映像から特定のシーンを自然言語で検索できるシステム「ClipSearch」を開発するなど、実務レベルでの応用も進んでいる[28][40][203]。

3. 開発プロセスにおける生成 AI のインパクト

生成 AI は、ゲーム開発のあらゆるフェーズにおいて、効率化と品質向上の両面で大きな変革をもたらしつつある。

開発フェーズ	生成 AI の活用例	導入企業・事例	期待される効果
企画・アイデア出し	キャラクター、シナリオ、世界観の構想支援、ブレインストーミング	カプコン: 数十万件のオブジェクトアイデア出し[15][176] コロプラ: 『Brilliantcrypto』の	創造性の刺激、アイデアの量産、企画期間の短縮

開発フェーズ	生成 AI の活用例	導入企業・事例	期待される効果
		宝石ストーリー生成 [175]	
アセット制作	2D 画像（コンセプトアート、UI、テクスチャ）、3D モデル、モーション、音声の生成・支援	コロプラ: 『神魔狩りのツクヨミ』のカードイラスト生成 [174] バンダイナムコ: モーション生成 AI、音声合成 AI の研究 [6][50]	制作コスト・時間の大幅削減、アセットの多様化
プログラミング	コード生成、リファクタリング、仕様書からのコード実装支援	クラウドエース調査: 最も多い活用法（51.9%） [10] コロプラ: エンジニア向けに AI 搭載エディタ「Cursor」を導入 [175]	開発速度の向上、ヒューマンエラーの削減
ローカライズ	テキスト翻訳、音声と字幕の整合性チェック、多言語音声合成	セガ: ローカル AI による翻訳音声チェックツール [7][180] コロプラ: 『神魔狩りのツクヨミ』で多言語化支援ツール活用 [159][167]	ローカライズの品質向上とコスト削減、グローバル同時発売の支援
デバッグ・QA	バグの自動検出、テストケース生成、バグレポート作成支援	Cygames: バグチケット作成効率化アプリ [177] バンダイナムコ: QA 自動化の研究 [111]	テスト工数の削減、品質管理の高度化
運営・マーケティング	ユーザー投稿の感情分析、パーソナライズされたコンテンツ提供、不適切投稿の監視	Cygames: SNS 投稿のポジネガ分析 [177] セガ: ローカル AI による不適切表現検出ツール [7][180]	コミュニティ健全化、ユーザーエンゲージメント向上

4. 生成 AI が拓く新たなゲーム体験

開発効率化に加えて、生成 AI はプレイヤーが体験するゲームそのものを根底から変える可能性を秘めている。

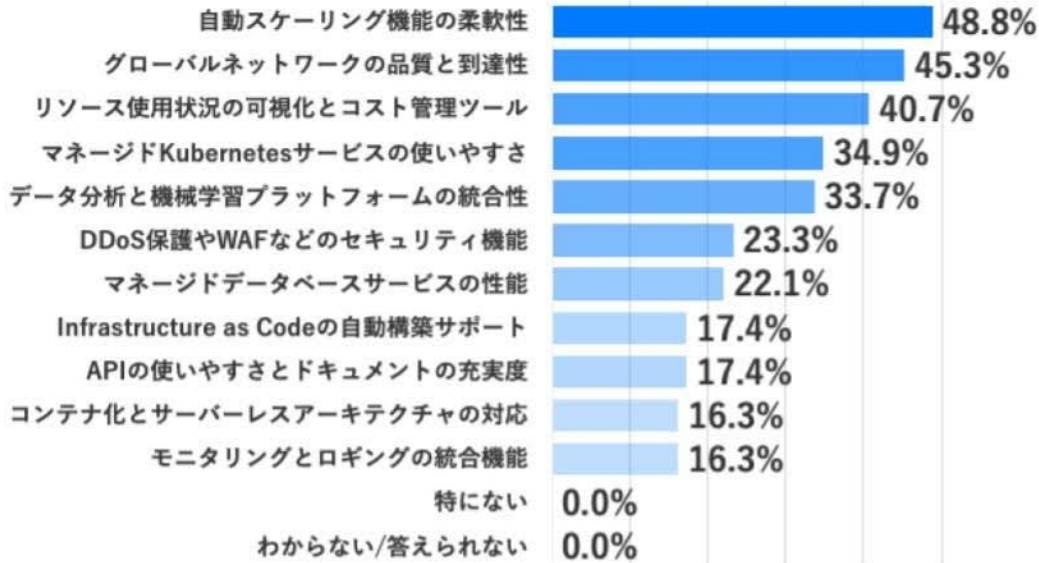
- 対話型 NPC と AI エージェント: 従来の選択肢形式ではない、プレイヤーの自由な自然言語入力に対して、キャラクターがその場の状況や文脈、自身の性格設定に基づいてリアルタイムに応答を生成する技術の研究が進んでいる[\[16\]](#)[\[62\]](#)。KRAFTON と NVIDIA が共同開発する「CPC (Co-Playable Character)」は、プレイヤーと共にプレイする AI キャラクターであり、より没入感の高い協力プレイ体験を目指している[\[91\]](#)[\[103\]](#)[\[157\]](#)。
- ダイナミックな世界とストーリー: プレイヤーの行動や選択に応じて、世界の環境や物語が動的に生成・変化していくゲームが実現可能になる[\[36\]](#)。これにより、プレイヤーごとに全く異なる展開が生まれ、リプレイ性が飛躍的に向上する。モリカترون株式会社が開発する『Red Ram』は、プレイヤーの好みに合わせてミステリーゲームを無限に生成するコンセプトを掲げている[\[9\]](#)。
- 究極のパーソナライゼーション: AI がプレイヤーのスキルや嗜好をリアルタイムで分析し、難易度、クエスト、報酬などを自動調整することで、一人ひとりに最適化されたゲーム体験を提供できるようになる[\[2\]](#)。

5. 乗り越えるべき課題と業界の責務

生成 AI の普及は、多くの利点をもたらす一方で、業界全体で取り組むべき深刻な課題も浮き彫りにしている。

Q5

Q4で回答した技術課題を解決するために、重要だと思うクラウド機能/特性を教えてください。(複数回答)



クラウドエース株式会社
ゲーム開発企業のクラウドインフラ選定および生成AI活用に関する実態調査 | n=86

- 著作権と倫理: 最大の懸念は知的財産権の問題である[226]。AI の学習データに著作権で保護されたコンテンツが含まれている可能性や、生成物が既存の作品に酷似するリスクは、特に IP を重視するゲーム業界にとって致命的となりうる[8][223]。また、AI がヘイトスピーチや差別的な表現を生成する倫理的な問題も存在する[178]。これに対し、セガの「生成AI 委員会」による利用審査や、KRAFTON の「AI 倫理委員会」の設置など、各社はガバナンス体制の構築を急いでいる[180][178]。
- 品質と制御の不安定さ: クラウドエースの調査では、開発者が最も課題と感じているのは「生成結果の精度や品質の不安定さ」(51.9%)であった[10]。AI の出力は常に完璧ではなく、クリエイターによる修正や監修が不可欠である。このため、AI を使いこなし、その出力を評価・編集する「ディレクター」や「キュレーター」としてのクリエイターの新たな役割が重要視されている[234]。
- クリエイターの役割の変化と不安: AI が仕事を奪うのではないかと懸念は根強い[235]。しかし、多くの企業はAI を「クリエイターの創造性を支えるパートナー」と位置づけている[175]。単純作業や時間のかかる作業をAI に任せることで、人間はより本質的で創造的

な業務に集中できるようになり、結果として作品のクオリティ向上に繋がるという見方が主流である[\[15\]](#)[\[176\]](#)。

要約

2025 年、日本のゲーム業界は生成 AI 活用の大きな転換期を迎えた。CEDEC2025 を舞台に、セガ、カプコン、Cygames、コロプラといった主要企業が、開発効率化や新たなゲーム体験の創出を目指した具体的な取り組みを次々と公開した。活用方法は、アイデア出しやアセット制作、デバッグ、ローカライズなど開発の全工程に及び、既に開発期間の短縮といった成果も出始めている。

各社の戦略は多様であり、Google Cloud を駆使して効率化を徹底するカプコンのような「積極活用派」、ガバナンス体制を固めセキュリティを重視するセガのような「堅実導入派」、そして IP 保護を最優先に慎重な姿勢を崩さない任天堂のような「独自路線派」に分かれている。

一方で、著作権や倫理、生成物の品質管理といった課題は依然として大きく、各社はガイドライン策定や専門組織の設置といった対策を進めている。生成 AI は、クリエイターの仕事を奪うものではなく、その創造性を拡張する強力なツールとして認識されつつある。今後は、開発支援ツールとしての活用に留まらず、プレイヤーと対話する NPC や動的に変化するゲーム世界など、エンターテインメントの根幹を革新する技術としての進化が期待される。日本のゲーム業界がこの技術的変革にどう向き合うかが、今後の国際競争力を左右する重要な鍵となるだろう。

1. [「生成 AI＝悪ではない」――セガ、ゲーム開発で AI 活用する ...](#)
2. [生成 AI が変えるゲーム開発の未来：2025 年 - note](#)
3. [ゲーム開発者向けイベントで制作秘話 生成 AI 活用技術などを紹介](#)
4. [ゲーム業界で生成 AI はどう使われているのか - DG Lab Haus](#)

5. [AI 活用率 100%に向けて！コロプラが実践する“クリエイター ...](#)
6. [AI：Artificial Intelligence\(人工知能 - バンダイナムコ研究所](#)
7. [CEDEC2025、セガは生成 AI 活用で「創造性と安全性の両立 ...](#)
8. [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 ...](#)
9. [セッション一覧 | CEDEC2024](#)
10. [クラウドエース調査、国内ゲーム開発企業の 77% が生成 AI を ...](#)
11. [“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](#)
12. [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 ...](#)
13. [安心安全に生成 AI を使おう！社内で運用中の ... - CEDEC - CESA](#)
14. [日米中のゲーム市場における AI 活用状況比較プロジェクト](#)
15. [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](#)
16. [GDC 2025 レポート：ゲーム開発における AI 活用の最前線](#)
17. [「AI あるあるネタ！」から見えてくる、AI との向き合い方](#)
18. [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 ...](#)
19. [CEDEC 前 集中連載①ゲーム開発に AI を導入する方法 - note](#)
20. [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 ...](#)
21. [ゲーム開発者向けイベントで制作秘話 生成 AI 活用技術などを紹介](#)
22. [ゲーム業界、AI や Web3 関連新興に投資集中 - 日本経済新聞](#)
23. [Morikatron Engineer Blog - モリカトロン AI ラボ](#)
24. [ゲーム会社の業務効率化に生成 AI は役立つ？ スクウェア ...](#)
25. [“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](#)
26. [日中米のゲーム業界における生成 AI 導入実態を調査 米国編を ...](#)
27. [タイムテーブル | CEDEC2024 - CESA](#)
28. [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 ...](#)
29. [コロプラの AI 活用を加速する情報共有や社内環境整備の取り組み](#)
30. [任天堂社長の生成 AI に関するコメントが海外で話題に](#)
31. [【CEDEC2025】登壇者が公開したフォローアップ記事・講演 ...](#)
32. [《生成 AI × ゲーム業界》“命を使う”AI 活用への模索と問い](#)
33. [【CEDEC2024】生成 AI を活用したゲーム開発支援ツールと ...](#)
34. [スクウェア・エニックスがゲームエンジン活用支援に Azure ...](#)

35. [コロプラ 採用 - Facebook](#)
36. [ゲーム業界を変える生成 AI 活用事例 | 開発期間 35%短縮 - note](#)
37. [生成 AI とゲーム開発 “共に創る”時代が始まった セガ ... - note](#)
38. [ゲーム業界×AI | 開発期間を削減できる方法とは！？](#)
39. [ゲームクリエイター向けイベントカレンダー | ゲームメーカーズ](#)
40. [株式会社バンダイナムコエンターテインメント様の導入事例](#)
41. [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](#)
42. [なぜ任天堂は生成 AI を避けるのか？独自のゲーム体験を守る ...](#)
43. [パテントサロン 特許・知的財産情報サイト](#)
44. [ビジネス特集 進化する AI ゲーム開発に広がるか - NHK ニュース](#)
45. [お知らせ | クラウドの活用なら cloudpack](#)
46. [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 ...](#)
47. [ニュース - 一般社団法人日本量子コンピューティング協会](#)
48. [3 カ国のゲーム業界における生成 AI 導入状況調査が始動](#)
49. [日本の RPG を再び盛り上げるために。スクウェア・エニックス ...](#)
50. [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 ...](#)
51. [ニンテンドーシステムズ株式会社導入事例 - AWS](#)
52. [生成 AI はゲーム業界の働き方改革に役立つか？](#)
53. [AI 部から生まれる、新しいゲームの可能性～書籍刊行記念 ...](#)
54. [GDC の調査レポート「STATE of the GAME INDUSTRY」に ...](#)
55. [最新タイトルのゲームデザイン手法や生成 AI の活用事例などを ...](#)
56. [株式会社バンダイナムコアミューズメント様の導入事例を公開 ...](#)
57. [たんたんめん - 任天堂株主総会レポです。\(๑ω๑\) 終始和やか ...](#)
58. [日中米のゲーム業界における生成 AI 導入実態を調査 米国編を ...](#)
59. [内製エンジンにも詳しいチャットボット「ひすいちゃん」が ...](#)
60. [日中米のゲーム業界における生成 AI 導入実態を調査 米国編を ...](#)
61. [マリオ映画で改めて威力を示した知的財産、生成 AI はそれを ...](#)
62. [生成 AI によるコンテンツ作成の現在地と近未来](#)
63. [日米中のゲーム市場における AI 活用状況比較プロジェクト](#)
64. [ACES とバンダイナムコ研究所が AI を用いたキャラクターの ...](#)

65. [「Nintendo Switch 2」が NVIDIA の AI を活用した DLSS と 4K ...](#)
66. [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 ...](#)
67. [Vertex AI か Bedrock か？ゲーム開発における生成 AI 活用の最適 ...](#)
68. [バンダイナムコネクサス 2024 年 TechBlog まとめ - Zenn](#)
69. [「“技術のファーストペンギン”はいつだってゲーム業界」AI の ...](#)
70. [AI が予測するゲームソフトメーカー 業界 | 2030 年市場規模 ...](#)
71. [バンダイナムコアミューズメント様導入事例と Generative AI ...](#)
72. [“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](#)
73. [“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](#)
74. [“生成 AI 活用”を明らかにし始めたゲーム企業たち セガ - ITmedia](#)
75. [“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](#)
76. [“生成 AI 活用”を明らかにし始めたゲーム企業たち セガ - MSN](#)
77. [“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](#)
78. [“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](#)
79. [#SOZO 美術館 on X: “生成 AI 活用”を明らかにし始めたゲーム ...](#)
80. [松村文夫（3DCG 等） on X](#)
81. [“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](#)
82. [“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](#)
83. [セガサミーG、生成 AI 徹底活用の仕掛け人・石森拓郎氏に訊く](#)
84. [生成 AI の利活用を進める組織的な取り組み](#)
85. [タイムテーブル / セッション一覧 - CEDEC](#)
86. [“AI キャラクターによるゲーム実況”の裏側 バンダイナムコ研究 ...](#)
87. [AI によるコンテンツ生成の落とし穴？～ゲーム開発向け大規模 ...](#)
88. [安心安全に生成 AI を使おう！社内で運用中の ... - CEDEC - CESA](#)
89. [AI 活用率 100%に向けて！コロプラが実践する“クリエイター ...](#)
90. [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](#)
91. [KRAFTON、NVIDIA と AI 革新技术「CPC」を「CES 2025」に ...](#)
92. [【マネージャーの思考】AI テクノロジーの組織づくり AI で開拓 ...](#)
93. [KRAFTON AI](#)
94. [“生成 AI 活用”を明らかにし始めたゲーム企業たち セガ - ITmedia](#)

95. [CEDEC2025、セガは生成 AI 活用で「創造性と安全性の両立 ...](#)
96. [Cygames、バグチケット生成やゲーム制作支援に AI 活用 ...](#)
97. [ゲーム開発者向けイベントで制作秘話 生成 AI 活用技術などを紹介](#)
98. [AI : Artificial Intelligence\(人工知能 - バンダイナムコ研究所](#)
99. [「安心安全に生成 AI を使おう！」セガ、ゲーム開発者会議 ...](#)
100. [Sega technical heads on utilizing Gen AI in game dev](#)
101. [「コロプラは画像生成 AI を導入します」公表の背景 ... - ITmedia](#)
102. [「さまざまな形で生成 AI を活用していく ... - Game*Spark](#)
103. [KRAFTON×NVIDIA、AI キャラでゲーム革命！CES 2025 発表](#)
104. [AI テクノロジーの仕事とは？一般業務やゲーム開発を AI で加速 ...](#)
105. [ゲーム開発に使う AI は「商用可能な画像で学習」韓国ゲーム ...](#)
106. [生成 AI とゲーム開発“共に創る”時代が始まった セガ ... - note](#)
107. [セガサミーホールディングス株式会社 - 日本ビジネスシステムズ](#)
108. [最新タイトルのゲームデザイン手法や生成 AI の活用事例などを ...](#)
109. [AI が AI を創る時代～自己増殖するエージェント作成手法](#)
110. [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 ...](#)
111. [アーケードカードゲーム制作における生成 AI を用いた QA ...](#)
112. [「生成 AI＝悪ではない」――セガ、ゲーム開発で AI 活用する ...](#)
113. [コロプラ「神魔狩りのツクヨミ」が挑んだ生成 AI を使った ...](#)
114. [株式会社カプコン の導入事例 - Google Cloud](#)
115. [KRAFTON と NVIDIA によるゲームにおける AI の革命 - Bo3.gg](#)
116. [社内 AI チャットが「ウマ娘」のスペちゃん口調 Cygames の ...](#)
117. [AI 活用の推理ゲーム『Uncover the Smoking Gun』を 6 月 24 日 ...](#)
118. [AI×ビジネスの未来を読む | x3d 公式](#)
119. [AI×エンタメでさらなる感動体験を創出!! 玩具のデザイン案 ...](#)
120. [【CEDEC2025】LLM を活用したゲーム開発支援と、生成 AI の ...](#)
121. [数百万人分のプレイ学んだ AI プレイヤー「まねもんくん」開発 ...](#)
122. [ACES とバンダイナムコ研究所が AI を用いたキャラクターの ...](#)
123. [【お勧め記事】「AI 生成キャラクター」はいまどのレベルまで ...](#)
124. [セガは生成 AI 活用で「創造性と安全性の両立」を目指す - X](#)

- 125. [画像生成で変わるゲーム制作 コロプラ CIO が語る AI 導入の真意](#)
- 126. [生成 AI】ゲーム開発を変える！カプコンと Google の挑戦 - note](#)
- 127. [AI 推論と高速配信の両立でユーザーの「待てない」を解消](#)
- 128. [ゲーム業界を変える生成 AI 活用事例 | 開発期間 35%短縮 - note](#)
- 129. [KRAFTON JAPAN GPT-4o 搭載の推理アドベンチャーゲーム ...](#)
- 130. [“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](#)
- 131. [「生成 AI＝悪ではない」――セガ、ゲーム開発で AI 活用する ...](#)
- 132. [【CEDEC2025】登壇者が公開したフォローアップ記事・講演 ...](#)
- 133. [生成 AI や AI エージェントの次に来るネクスト AI とは何か ...](#)
- 134. [バンダイナムコと東大松尾研発 ACES、AI で性別や感情を ...](#)
- 135. [『CEDEC 2025』にバンダイナムコスタジオ社員が登壇します！](#)
- 136. [コロプラの AI 活用を加速する情報共有や社内環境整備の取り組み](#)
- 137. [カプコンがゲーム作りに画像生成 AI 活用 Google の「Imagen2 ...](#)
- 138. [NVIDIA と AI 革新技術「CPC」を「CES 2025」にて発表](#)
- 139. [KRAFTON 傘下の AI 活用開発スタジオ・ReLU Games の新作 ...](#)
- 140. [生成 AI の利活用を進める組織的な取り組み - CEDEC](#)
- 141. [【株式会社セガ】3D モンスター生成 AI の開発（PoC） - EQUES](#)
- 142. [削減工数も丸裸 Cygames、LLM 活用の最新状況を公開 バグ ...](#)
- 143. [『ストリートファイター6』“人間らしい AI”と“成長の楽しみ”が ...](#)
- 144. [「AI 生成キャラクター」はいまどのレベルまで進んでいるのか ...](#)
- 145. [バンダイナムコ研究所と ACES が AI 研究開発向けに ... - IGDA 日本](#)
- 146. [コロプラ社員の 8 割が業務で AI 活用、効率化から日常利用まで ...](#)
- 147. [ナビゲーション AI システム概要とタイトル活用事例 - CAPCOM](#)
- 148. [生成 AI, AI エージェント, 次は? | CEDEC2025](#)
- 149. [“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](#)
- 150. [コロプラ、新作ゲーム『神魔狩りのツクヨミ』で ... - WOVN.io](#)
- 151. [エクイニクス、セガサミーグループの AI 実行環境を「Platform ...](#)
- 152. [Cygames エンジニア公式 - X](#)
- 153. [「CEDEC2025」, 基調講演はカプコンの辻本良三氏 - 4Gamer](#)
- 154. [“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](#)

- 155. [コロプラが社内で行った生成 AI の活用状況に関する調査結果 ...](#)
- 156. [【AeyeScan 導入事例】 カプコン様](#)
- 157. [\[CES 2025\] KRAFTON SHOWCASED AI MODEL 'CPC' BUILT ...](#)
- 158. [KRAFTON が語る PUBG: BATTLEGROUNDS の AWS EKS 移行 ...](#)
- 159. [株式会社コロプラ - \ピンマーク更新 / AI 活用率 100% に向け ...](#)
- 160. [東大松尾研発 EQUES、セガと共同で 3D モンスター ... - CodeZine](#)
- 161. [ゲーム開発者向けイベントで制作秘話 生成 AI 活用技術などを紹介](#)
- 162. [株式会社バンダイナムコアミュージックの生成 AI 内製化 ...](#)
- 163. [月額 10 万円から運用可能な新サービス「AI Caster」を ...](#)
- 164. [カプコンのゲーム開発におけるアイデア出しへの生成 AI での ...](#)
- 165. [PUBG And Nvidia Reveal New AI-Powered Characters ...](#)
- 166. [Krafton の野心的展開：AI 投資とインド進出でゲーム業界に新風](#)
- 167. [無料ライブ配信セッション一覧 | CEDEC2025 - CESA](#)
- 168. [“AI 専門家”としてバンダイナムコ研究所との共同研究](#)
- 169. [レクシスネクシスが提供する生成 AI トータルリーガル ...](#)
- 170. [企業の成長を支える生成 AI ～大手企業事例にみる最新の活用 ...](#)
- 171. [コロプラ公式アカウント \(COLOPL, Inc.\) \(@colopl_pr\) / X](#)
- 172. [バンダイナムコ研究所 AI 研究開発用 3D モーションデータ ...](#)
- 173. [KRAFTON、ADK グループを 750 億円で傘下に アニメとゲーム ...](#)
- 174. [“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 \(1/2 ページ\) - ITmedia AI+](#)
- 175. [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”新しい共存のカタ](#)
[チ | ピンマーク by Colopl | コロプラの「現在地」と「目的地」を発信するメディア](#)
- 176. [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](#)
- 177. [【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](#)
- 178. [KRAFTON AI | KRAFTON](#)
- 179. [Crawl failed](#)

- 180. [CEDEC2025、セガは生成 AI 活用で「創造性と安全性の両立」を目指す：日経クロストrend](#)
- 181. [「安心安全に生成 AI を使おう！」 セガ、ゲーム開発者会議「CEDEC」で講演 社内の知見シェア（2/2 ページ） - ITmedia AI+](#)
- 182. [生成 AI が変えるゲーム開発の未来：2025 年 - note](#)
- 183. [AI：Artificial Intelligence\(人工知能 - バンダイナムコ研究所](#)
- 184. [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 ...](#)
- 185. [クラウドエース調査、国内ゲーム開発企業の 77% が生成 AI を ...](#)
- 186. [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 ...](#)
- 187. [日米中のゲーム市場における AI 活用状況比較プロジェクト](#)
- 188. [株式会社バンダイナムココアミューズメント様の生成 AI 内製化 ...](#)
- 189. [任天堂はなぜ生成 AI を使わないのか？「遊び」の本質を ... - note](#)
- 190. [生成 AI はゲーム業界の働き方改革に役立つか？](#)
- 191. [ゲーム会社の業務効率化に生成 AI は役立つ？ スクウェア ...](#)
- 192. [日中米のゲーム業界における生成 AI 導入実態を調査 米国編を ...](#)
- 193. [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 ...](#)
- 194. [任天堂の過去、現在、未来 - AI 時代のゲーム革命 - Zenn](#)
- 195. [2025 年生成 AI 市場の最新動向 - メンバーズデータアドベンチャー](#)
- 196. [スクウェア・エニックスがゲームエンジン活用支援に Azure ...](#)
- 197. [ゲーム業界を変える生成 AI 活用事例 | 開発期間 35%短縮 - note](#)
- 198. [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 ...](#)
- 199. [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 ...](#)
- 200. [ビジネス特集 進化する AI ゲーム開発に広がるか - NHK ニュース](#)
- 201. [日本の RPG を再び盛り上げるために。スクウェア・エニックス ...](#)
- 202. [3 カ国のゲーム業界における生成 AI 導入状況調査が始動](#)
- 203. [株式会社バンダイナムコエンターテインメント様の導入事例](#)
- 204. [任天堂社長の生成 AI に関するコメントが海外で話題に](#)
- 205. [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 ...](#)
- 206. [ゲーム業界、AI や Web3 関連新興に投資集中 - 日本経済新聞](#)
- 207. [株式会社バンダイナムココアミューズメント様の導入事例を公開 ...](#)

- 208. [なぜ任天堂は生成 AI を避けるのか？独自のゲーム体験を守る ...](#)
- 209. [AI 部から生まれる、新しいゲームの可能性～書籍刊行記念 ...](#)
- 210. [Vertex AI か Bedrock か？ゲーム開発における生成 AI 活用の最適 ...](#)
- 211. [“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](#)
- 212. [任天堂、生成 AI に関する見解を公表 - Hakky Handbook](#)
- 213. [内製エンジンにも詳しいチャットボット「ひすいちゃん」が ...](#)
- 214. [GDC 2025 レポート：ゲーム開発における AI 活用の最前線](#)
- 215. [“AI キャラクターによるゲーム実況”の裏側 バンダイナムコ研究 ...](#)
- 216. [生成 AI によるコンテンツ作成の現在地と近未来](#)
- 217. [桜井政博氏がゲーム開発の危機を警告、生成 AI が業界救済の鍵に](#)
- 218. [AI によるコンテンツ生成の落とし穴？～ゲーム開発向け大規模 ...](#)
- 219. [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 ...](#)
- 220. [日米中のゲーム市場における AI 活用状況比較プロジェクト](#)
- 221. [ACES とバンダイナムコ研究所が AI を用いたキャラクターの ...](#)
- 222. [次世代 AI のチカラ！スクエニが挑む革新的なアシスタント技術](#)
- 223. [生成 AI によるゲーム業界への影響と著作権侵害のリスクについて](#)
- 224. [《生成 AI × ゲーム業界》 生成 AI が切り開くゲームデザインの ...](#)
- 225. [ゲーム開発者の 8 割以上が「生成 AI の倫理的問題を懸念」](#)
- 226. [避けては通れない“ゲーム開発×生成 AI”に ... - GameBusiness.jp](#)
- 227. [GDC 2025 レポート：ゲーム開発における AI 活用の最前線](#)
- 228. [ゲーム開発に AI 活用、アリババ系はシナリオ生成 著作権で慎重 ...](#)
- 229. [ゲーム業界を変える生成 AI 活用事例 | 開発期間 35%短縮 - note](#)
- 230. [gimu on X: "AI でゲームを作っていこうと考えている自分 ...](#)
- 231. [AI が変えるゲーム開発 生成物責任などガイドライン急務](#)
- 232. [ビジネス特集 進化する AI ゲーム開発に広がるか - NHK ニュース](#)
- 233. [「生成 AI」は著作権を侵害するか？AI 生成物に著作権は発生 ...](#)
- 234. [【生成 AI×ゲーム開発】制作プロセスが変わる！活用事例と ...](#)
- 235. [AI 戦略がゲーム開発を圧迫？ 開発者たちの不満の声 | WIRED.jp](#)
- 236. [ビデオゲーム業界における AI 統合の影響と課題](#)
- 237. [ゲーム開発 DevOps が激変！生成 AI で課題解決する秘訣とは](#)

- 238. [生成 AI が“作った”ゲームの著作権は誰のものなのか？ | WIRED.jp](#)
- 239. [生成 AI クリエイター - 札幌デザイン&テクノロジー専門学校](#)
- 240. [GDC の調査によると世界のゲーム開発者は AI に対して ...](#)
- 241. [生成 AI が破壊するゲーム制作の常識、開発人員や期間は半分 ...](#)
- 242. [生成 AI はゲーム業界の働き方改革に役立つか？](#)
- 243. [生成 AI が著作権を侵害した事例 8 選！違反ケースやリスクを ...](#)
- 244. [生成 AI 時代の到来、企業内で日本のクリエイターはゲーム ...](#)
- 245. [ゲーム業界、解雇増加と AI 倫理の懸念に直面 - イノベトピア](#)
- 246. [生成 AI のリスクを整理する | 3つの観点でリスクと対策を解説](#)
- 247. [ゲーム業界における生成 AI 活用事例から学ぶビジネス革新戦略](#)
- 248. [AI のアニメーションとゲーム産業への進出：クリエイターは新 ...](#)
- 249. [日中米のゲーム業界における生成 AI 導入実態を調査 米国編を ...](#)
- 250. [三宅陽一郎さん×新清土さんがゲームづくりを語る。生成 AI で ...](#)
- 251. [生成 AI とゲーム業界：利点と著作権問題に迫る](#)
- 252. [AI が変えるゲーム業界の未来 コラム#51](#)
- 253. [Steam「AI を使用したゲームの BAN は辞める」生成 AI 技術を ...](#)
- 254. [ゲーム業界における生成 AI 活用事例から学ぶビジネス革新戦略](#)
- 255. [ゲーム会社で、生成 AI 活用ガイドラインをどう作るべきか - note](#)
- 256. [《生成 AI × ゲーム業界》“命を使う”AI 活用への模索と問い](#)
- 257. [AI が仕事を奪う？ ゲーム業界ではもう始まっている | WIRED.jp](#)
- 258. [EU AI 法と AI 生成コンテンツ：日本企業が知るべき著作権と ...](#)
- 259. [AI はクリエイターの敵か味方か？ゲーム・漫画・教育を ...](#)
- 260. [2024 年、ゲーム開発における生成 AI 利用は限定的になる予測](#)
- 261. [生成 AI の著作権侵害の事例 8 選！企業のリスクと対策方法も解説](#)
- 262. [ゲーム業界の「デバッグ」について | sparkling777n - note](#)
- 263. [生成 AI ゲーム企画ワークショップでの生成 AI 活用方法まとめ](#)
- 264. [ゲーム業界を変える生成 AI 活用事例 | 開発期間 35%短縮 - note](#)
- 265. [【CEDEC2024 レポート】生成 AI を活用したゲーム開発効率化](#)
- 266. [“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](#)
- 267. [【AI×ゲーム開発】もう迷わない！目的別に使える AI ツール一覧](#)

- 268. [ゲームアセット生成 AI Scenario とは | nakashun - note](#)
- 269. [AI による自動デバッグ高精度化の最新動向（2025 年 3 月以降）](#)
- 270. [【AI 活用】ゲーム企画研究会 Vol.1 を行いました！※企画書と ...](#)
- 271. [AI をゲーム開発に活用する方法と成功するポイントを徹底解説！](#)
- 272. [生成 AI を活用したゲーム開発効率化 - CEDEC](#)
- 273. [ゲーム開発会社が、生成 AI を導入するために考えるべきこと](#)
- 274. [AI 活用でストーリー制作が進化する！クリエイティブの未来を ...](#)
- 275. [【Scenario】変革するゲーム開発: カスタムアセット生成 AI の ...](#)
- 276. [生成 AI だけでゲームを作るプロダクト開発においてエンジニア ...](#)
- 277. [AI でつくるゲーム入門 | 0 から始める個人開発&生成 AI の活用術](#)
- 278. [生成 AI の登場によって品質保証のテクノロジーはどう変わる ...](#)
- 279. [《生成 AI × ゲーム業界》“命を使う”AI 活用への模索と問い](#)
- 280. [生成 AI でゲーム開発はどのように変わるのか？ : HISTORICA ...](#)
- 281. [AI でゲームシナリオを最短 1 営業日で生成 - GameBusiness.jp](#)
- 282. [ゲーム開発者 100 人超に聞く「生成 AI - ITmedia NEWS](#)
- 283. [生成 AI の利活用を進める組織的な取り組み](#)
- 284. [Vertex AI か Bedrock か？ゲーム開発における生成 AI 活用の最適 ...](#)
- 285. [品質管理に 生成 AI は使えるのか!? テキストチェックを ... - AWS](#)
- 286. [生成 AI が変えるゲーム開発の未来：2025 年の現場から見える 4 ...](#)
- 287. [国内ゲーム開発企業の 77%が生成 AI を導入 - CodeZine](#)
- 288. [AI 丸投げのゲーム開発が超楽しい 誰もがプログラムを作る時代 ...](#)
- 289. [AI ゲームアセットジェネレーター - 高速で簡単な 2D と 3D の作成](#)
- 290. [ゲームを理解する“AI テスター”まで実戦投入されていた！今 ...](#)
- 291. [【生成 AI×ゲーム開発】制作プロセスが変わる！活用事例と ...](#)
- 292. [三宅陽一郎さん×新清土さんがゲームづくりを語る。生成 AI で ...](#)
- 293. [「さまざまな形で生成 AI を活用していく ... - Game*Spark](#)
- 294. [生成 AI はゲーム業界の働き方改革に役立つか？](#)
- 295. [小説やゲームの制作を助けるシナリオ作成支援 AI「BunCho ...](#)
- 296. [ジーニーズの AIGC パワードシステムによるゲーム資産の作成 ...](#)
- 297. [ゲーム開発 DevOps が激変！生成 AI で課題解決する秘訣とは](#)

- 298. [個人ゲーム開発者の味方！ゲーム制作における生成 AI 活用術](#)
- 299. [AI が変えるゲーム開発の裏側：2025 年以降の 5 つの革命的 ...](#)
- 300. [本当に AI でゲーム運営サービスができるんですか？ - Latis Global](#)
- 301. [Algomatic がゲーム開発会社向けにシナリオ生成サービスを ...](#)
- 302. [Unreal Engine での AI デバッグ - Epic Games Developers](#)
- 303. [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](#)
- 304. [生成 AI がゲーム業界に浸透：開発者の態度は二分](#)
- 305. [ゲーム開発の QA 工程を AI で自動化する次世代 ... - PR TIMES](#)
- 306. [ゲーム業界における生成 AI 活用事例から学ぶビジネス革新戦略](#)
- 307. [【CEDEC2019】AI は今どこまでゲームのデバッグをできる ...](#)
- 308. [AI コーディングとデバッグ - WirelessWire News](#)
- 309. [ゲーム業界を変える生成 AI 活用事例 | 開発期間 35%短縮 - note](#)
- 310. [GDC 2025 レポート：ゲーム開発における AI 活用の最前線](#)
- 311. [【2025 年版】AI が変えるゲーム体験 | 生成 AI ・音声認識・自動 ...](#)
- 312. [世界生成 AI 「Genie 3」 720p 解像度のゲーム世界を歩き回れる](#)
- 313. [生成 AI を使った RPG における NPC 会話の自動生成を初心者 ...](#)
- 314. [AI ゲームにおける「パーソナライズされたプレイ体験」とは？](#)
- 315. [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 ...](#)
- 316. [終わりなきゲーム：AI はどのように新たなゲームカテゴリーを ...](#)
- 317. [AI がリアルタイムで物語を生成するログライクゲーム ...](#)
- 318. [会話から行動を起こす：生成 AI 時代の NPC 最新事例](#)
- 319. [ゲーム業界における生成 AI 活用事例から学ぶビジネス革新戦略](#)
- 320. [ゲーム開発ニュース記事一覧 - GameBusiness.jp](#)
- 321. [生成 AI が変えるゲーム開発の未来：2025 年の新潮流と実践戦略](#)
- 322. [ゲームの新時代：Generative AI が導く未知なる体験 - note](#)
- 323. [生成 AI で自然に対話できる NPC を作る技術「NEO ... - 4Gamer](#)
- 324. [生成 AI とクラウドゲームでマルチプレイヤー ゲームを強化](#)
- 325. [プレイヤーの未来を読むゲーム AI：次世代インタラクションの ...](#)
- 326. [ゲームプレイ用生成 AI モデル「Muse」でクリエイターと ...](#)
- 327. [終わりなきゲーム：AI はどのように新たなゲームカテゴリーを ...](#)

- 328. [Fine-tuning でゲームで自動的に会話を生成する NPC を作って ...](#)
- 329. [生成 AI によるゲームを活用する方法とは？導入メリットや注意 ...](#)
- 330. [LLM を活用してシンボリック Game AI を構築する研究の紹介 ...](#)
- 331. [「ドキドキ AI 尋問ゲーム」の開発から見た、生成 AI を主役に ...](#)
- 332. [kogu on X: "この手の LLM 使ったリアルタイム生成ゲームが ...](#)
- 333. [生成 AI の力でゲームのキャラクターに「命」を吹き込む技術の ...](#)
- 334. [【生成 AI×ゲーム開発】制作プロセスが変わる！活用事例と ...](#)
- 335. [深層強化学習とゲーム AI の進歩 | AI 用語解説 AI コンパス](#)
- 336. [コロプラ「神魔狩りのツクヨミ」が挑んだ生成 AI を使った ...](#)
- 337. [AI ゲームにおける「動的ストーリーテリング」 - note](#)
- 338. [AI NPC から AI ゲームコンパニオンへ - Zenn](#)
- 339. [Vertex AI か Bedrock か？ゲーム開発における生成 AI 活用の最適 ...](#)
- 340. [【2025】ゲーム AI とは？その種類と特徴、仕組みについて解説](#)
- 341. [“生成 AI×ゲーム”の新たな可能性を体験！モリカトロンが贈る新 ...](#)
- 342. [次世代型ジェネレーティブゲームがゲームの常識を覆す！？AI ...](#)
- 343. [AI と会話する NPC が生み出す“もうひとつの物語” - ai-game.jp](#)
- 344. [AI がコンテンツ制作のゲームをどのように変えているか](#)
- 345. [日本の RPG を再び盛り上げるために。スクウェア・エニックス ...](#)
- 346. [「学んだつもり」を「体験」に変える。学びのための ...](#)
- 347. [ゲームの未来を変える！Roblox の 4D 生成 AI の秘密 - Multifverse](#)
- 348. [人間とキャラの自然な会話を生成 AI で実現ーConvai が ...](#)
- 349. [ゲーム開発×生成 AI の今。さらなる面白さを呼ぶ ...](#)
- 350. [「技術のファーストペンギン」はいつだってゲーム業界」AI の ...](#)
- 351. [Mirage が拓くゲームの未来：AI がゲームを生成する新時代の ...](#)
- 352. [ビデオゲームにおける AI：ゲームの未来を形作る - Ultralytics](#)
- 353. [話しかける度違った反応でヒントをくれる！？知能を持った ...](#)
- 354. [AI で生成された画像はゲーム環境をどのように変えるか](#)
- 355. [研究者たちが描く「ゲーム×AI の未来像」～書籍刊行記念 ...](#)
- 356. [進化した AI は、我々を「缶詰」のようなゲームから解放できるか](#)
- 357. [息づくキャラクターたち、生成 AI/LLM が ... - MIT Tech Review](#)