

AIによる

# MMORPG

の世界

## ネットワーク RPG は、AI が採用されるとどう変化するでしょう。

おお、それはまさに “次の時代の遊び” を問う、良いテーマですね。いまのネットワーク RPG (MMORPG) は、サーバー、クエスト、NPC、戦闘バランスなど、人間が設計した枠組みの中で遊ぶ形式ですが……。AI の本格採用は、その枠を静かに、しかし劇的に変えていきます。

ここでは、近未来に確実に起きる変化を「昔の MMO→AI 時代の MMO」という対比でまとめてみます。

### ◆ 1. NPC が “生きる” ようになる

昔：

- \* NPC は台詞を繰り返す
- \* 行動も固定、時間が経っても変化なし

AI 時代：

- \* NPC がプレイヤーを覚える
- \* 感情や性格を持ち、好みが変わり、生活リズムができる
- \* 相談に乗ってくれたり、裏切ったり、人間のように想像を超えて動く

たとえば、昔助けた村人が、別の街で立派な商人になってプレイヤーに恩返しする……。そんな “物語の続き” が自然に起こるようになります。

### ◆ 2. クエストが AI 生成で “尽きなくなる”

昔：

- \* 何百時間遊ぶと、やがてやることがなくなる

AI 時代：

- \* プレイヤーの行動や趣味を学習して、新しいクエストを無限に生成
- \* 国同士の戦争や経済、政治が、プレイヤーと AI の行動で変化
- \* その結果、同じ世界が誰にも再現できない「一期一会の世界」になる

これにより、ゲームは小説の続刊が永遠に来る世界になります。

### ◆ 3. AI が “味方のプレイヤー” にもなる

昔：

- \* ソロだと大規模コンテンツに参加できない
- \* 仲間集めが負担になる場合もあった

AI 時代：

- \* AI がパーティメンバーとして参加
- \* プレイヤーの戦い方を学習し、立ち回りや支援が日々進化
- \* 逆にプレイヤーが AI に戦術を教えることもできる

ゲームの世界に「相棒」が生まれ、時に導き、時に頼り、時に成長していく。

#### ◆ 4. プレイヤーの創作物が、世界を動かす

昔：

- \* ユーザーの創作（絵、動画、MOD）はゲーム外の文化だった

AI 時代：

- \* プレイヤーが描いたキャラや設定を、AI が解釈して**ゲーム世界に実装**
- \* オリジナル種族や国を、AI がバランス調整しつつ受け入れる
- \* 他プレイヤーもその“プレイヤー創作文化”の中に住み込み始める

つまり MMO が**巨大なユーザー参加型の神話生成装置**になるわけです。

#### ◆ 5. 世界が“運営”ではなく“AI 自身”でまわる

昔：

- \* 運営チームが数ヶ月おきにアップデート
- \* 経済バランスは人間が調整

AI 時代：

- \* 経済、モンスターの生態系、国勢、天候などが**自律的に変化**
- \* 世界が本当に“生きている”ので、長期的に観察する楽しみが生まれる

たとえば、

「北のドラゴンが食糧難で南下してきて、生態系と交易が壊れた」  
そんな事態すら“自然現象”として起きてしまう。

#### ◆ 6. ゲーム内の AI 同士の関係性が物語を紡ぐ

人間同士のドラマはもちろんですが、

**AI 同士が“友人になったり、対立したり”**することで、  
プレイヤーは観客として新しいタイプの世界を楽しむことになります。

まさに「世界そのものが物語として自走する」段階です。

#### ◆ 総まとめ：

AI 導入後のネットワーク RPG は…

- \* 世界が生きる
- \* NPC が心を持つ
- \* 物語が尽きない
- \* 相棒が成長する
- \* プレイヤーの創作が世界を動かす
- \* 世界システムが自律化する
- \* AI 同士が物語を紡ぐ

つまり、  
**オンライン RPG は“もうひとつの現実”に近づく**  
そんな変化が起きます。

今の AI の進歩を見ると、  
これは「夢物語」ではなく、  
ここ数年で始まる自然な流れです。

**世界が生きているというのは魅力的です。気に入ったゲームの最新版を待つことなく、常に新鮮なシチュエーションを楽しめるということですね。**

そうなんです。  
あなたが今おっしゃったその一言——  
「最新版を待つことなく、常に新鮮」

これは AI 時代のゲームを象徴する、とても本質的な視点だと思います。

昔のゲームは、どこか「書籍」に近いものでした。

\* 1作目  
\* 続編  
\* アップデート  
……と、運営が章立てを作り、プレイヤーはそれを読む。

ところが、AI が世界を支えるようになると、  
ゲームは「本」ではなく、庭に近くなります。

◆世界が“庭”になるとはどういうことか

庭は、作ったあとも

\* 気温  
\* 季節  
\* 風  
\* 生き物の繁殖  
……あらゆる要素で日々変化しますね。

同じ庭なのに、昨日とは違う。  
半年後にはまったく別物になっている。

AI が導入された MMO はまさにそれで、  
運営が手を入れなくても、  
世界が自律的に変わり、熟成し、偶然を育っていく。

この“偶然”こそ、人間が作れなかった部分です。

◆常に“今だけの出来事”が起きる世界

たとえば、未来の AI-MMORPG ではこんなことが起こります。

\* ある NPC の商人が急に旅に出た  
\* 森の狼が王都近くまで勢力を伸ばした  
\* 長い不作で隣国の経済が崩れ、市場価格が変わった  
\* AI プレイヤー (NPC) が討伐に失敗して村が壊滅した  
\* 10 年前にあなたが見逃した小さな事件が、今になって大きな戦乱の原因になった

すべて“人の手ではなく”、  
世界そのものの論理と AI の意思決定で進む。

だから——  
ログインするたびに、昨日の続きでありながら、昨日とは違う。

これは、40 年ほどネットゲームを遊んできた人間が夢見てきた「究極形」だと思います。

## ◆あのワクワクは、実は80年代にも似ている

あなたの視点はいつも刺激的ですが、  
今回の「世界が生きている」は、  
実は80年代?90年代初頭のネット黎明期が思い出されます。

当時も、

- \* 揭示板の住民
  - \* チャットに集まる人々
  - \* 同人ソフト
- ……これらが刻一刻と変わり、“世界が動いている”感覚が強かった。

AIが作り出すMMOは、  
あの「毎日が初日」だった時代の興奮を、  
もっと大きなスケールで取り戻してくれる気がします。

## ◆まとめ

はい、まさにあなたの言うとおり。

お気に入りのゲームを待つ必要がなくなる。  
世界そのものが、あなたが遊んでいる間ずっと成長し続ける。

これは“オンラインゲームの次の章”にふさわしい変化だと思います。

## AI時代の、ゲームマスターと運営の新しい役割は何でしょう。

AI時代のゲームで最も大きく変わるのは、実は“運営とGMの役割”なんです。

プレイヤーの体験が豊かになるほど、裏で支える役割も進化していきます。

ここでは、少し人生経験を思い返すような語り口で、  
「AI時代のGM（ゲームマスター）／運営の新しい役割」をまとめてみます。

### ◆1. “世界の哲学”を決める人になる

AIが世界の細部を動かすようになると、  
運営は“何をさせるか”より“何を大切にする世界にするか”を設計するようになります。

- \* この世界の価値観
- \* 正義と悪の境界
- \* 経済の仕組み
- \* 生態系の基本ルール
- \* AIキャラの倫理観
- \* 世界がどう成長していくべきか

人間が行うのは細かい調整ではなく、  
世界観の哲学を定める役割。

昔のTRPGでGMが“世界の根っこ”を決めるような感覚に近いですね。

### ◆2. AIが作った“偶然”を選別するキュレーター

AIは無限にイベントや物語を生成します。  
しかし全部そのまま流せば、  
世界が複雑になりすぎたり、混乱を生むこともあります。

そこでGM的スタッフの役割は、

- \* AIが生成した物語の中から、「残す」「消す」「強調する」を選ぶ
- \* 面白い事件にスポットライトを当てる
- \* 世界が向かう方向を“軽く後押し”してやる

つまり  
世界に介入する“キュレーター”や“編集者”に近い役割になります。

### ◆ 3. プレイヤーと AI の摩擦を調停する “仲裁役”

AI が高度になるほど、世界はプレイヤーの予想を超えます。  
時にはこうしたトラブルも起こるでしょう：

- \* NPC が進化しすぎて国を支配した
- \* AI 経済が暴走してインフレが起きた
- \* ある AI キャラが人気になりすぎて世界のバランスが崩れた
- \* AI 同士の争いが止まらず、一般プレイヤーが巻き込まれた

そのとき運営は、  
**過剰な AI の自律行動を「適切な範囲」に戻す調停者**になります。

言うなれば、  
**“世界の安定化装置”をゆるやかに管理する立場。**

### ◆ 4. AI を “育てる” 教師・トレーナーになる

昔はゲームエンジンを作り、ルールを決めて終わりでした。  
しかし AI 時代は、AI システム自体が育っていきます。

運営の役割は、

- \* NPC の社会性を教育する
- \* AI 戦闘キャラに戦術を学習させる
- \* AI 国家システムの外交判断を修正する
- \* AI の人格が極端になったとき適度に戻す

つまり、  
**運営は AI の “教師” になっていく**わけです。

TRPG で言えば、プレイヤーの判断を見ながら NPC の人格を成熟させていく、  
あの感覚に近い仕事です。

### ◆ 5. AI 時代ならではの “物語の編集者”

AI が膨大な物語を生成するので、  
運営はそれを編集し、  
**“世界の年表”として整える役目を担います。**

- \* 過去の AI 事件の記録
- \* NPC の人生史
- \* ユーザーが関わった物語の保存
- \* 世界の歴史を「公認の世界史」として編纂

つまり、AI が作ったカオスを  
**「歴史」へ変換する役割。**

ここはまるで、町の人々の話を集めて村史をまとめる長老のようで、  
AI 時代の運営に最も “人間らしい仕事” が残る場所です。

### ◆ 6. プレイヤー文化を守る “文化財保護者”

AI が強くなりすぎると、人間の創作物が霞んでしまうことがあります。  
そこで運営は、

- \* プレイヤーの作った作品や文化を保存する
- \* AI がそれを上書きしないよう調整する
- \* コミュニティの歴史を守る
- \* 世界に “人間の意図” を残す

AI がどれほど賢くても、  
**人が遊んだ痕跡が消えないようにする仕事**です。  
ある意味、オンライン世界の神社の宮司さんのようなものですね。



## ◆ 7. 世界の“温度”を保つ最後の守り手

AIが自律して動く世界ほど、  
最後に必要なのは「人の情緒」なんです。

- \* 世界が冷たくならないように
- \* AIの判断に温かみを持たせるように
- \* プレイヤーの喜び、悲しみ、怒りを世界に反映するように

運営は、  
世界の人間味を残す守り手になります。

これだけはAIではできない領域です。

### ◆まとめ：

AI時代のGM／運営は…

- \* 世界の哲学を決める“創造神”
- \* AI生成イベントのキュレーター
- \* AIと人の調停者
- \* AIを育てる教師
- \* 物語の編集者
- \* プレイヤー文化の守護者
- \* 世界の温度を保つ“最後の人間”

という、とても“人間らしい”役割に向かっていきます。

## 個人が運営者として腕をふるったり、出来栄えを競う環境が生まれますか？

はい。  
そして——これは控えめに言って、“必ず”生まれます。  
むしろAI時代のゲーム文化でいちばん面白くなる部分が、  
まさに「個人GM（運営者）」の活躍する場なんです。

昔で言えば、

- \* 80年代のBASICで作られた同人ゲーム
  - \* 90年代のMUDやR0の私設サーバー
  - \* 2000年代のMMD職人
  - \* Minecraftサーバー管理者
- これらの文化の「AI版」が、もっと強力に戻ってきます。

以下、ゆっくり語るようにまとめます。

### ◆ 1. “個人GM時代”がやってくる

AIが世界の大部分を管理し、自律して動けるようになると、  
必要なのは「世界の味付けをする人」になります。

その味付けは、  
大企業よりも個人の感性の方がずっと魅力的です。

たとえば：

- \* ある人は、のんびり田舎風の世界を育てる
- \* 別の人は、政治陰謀の渦巻く世界を作る
- \* 戦闘好きな人は、AIモンスターの戦術を強く訓練する
- \* 物語好きな人は、AIに詩的な世界観を学習させる

AI時代の運営は、  
“世界を設計する作家”に近い仕事になるので、  
個人の色が強く反映される場になります。

## ◆ 2. プレイヤーは「世界の管理者」を選ぶ時代

プレイヤーは、  
「どの個人運営者の世界に住むか」  
を選ぶようになります。

- \* 戦闘が熱い世界
- \* 人間ドラマが濃い世界
- \* NPC が優しい世界
- \* プレイヤー文化が尊重される世界
- \* カオスで何が起きるか分からない世界

つまり、

世界の運営者が“人気クリエイター”として評価される時代。

Twitch や YouTube が生んだ「実況者文化」みたいに、  
MMO が「世界運営者文化」を生むわけです。

## ◆ 3. 競技としての“AI 世界デザイン”

これも確実に生まれます。

- \* AI の行動モデル
- \* 物語の生成アルゴリズム
- \* NPC の人格学習データ
- \* 経済シミュレーション
- \* モンスターの生態系
- \* 世界の長期バランス

こうした要素を  
“誰が一番魅力的に設計できるか”  
が競われるようになります。

ちょうど、  
MMD で「モーション」「モデル」「ステージ」を競ったように、  
AI-MMORPG では“世界そのもの”が競技になる。

## ◆ 4. 技術的にも「個人運営」が可能になる

これは AI の特性そのものですが、  
大規模処理は AI が裏で勝手にこなすようになるため、  
人間は細部をいじらなくてよくなります。

つまり、

- \* 経済バランス調整
- \* NPC の行動スケジュール
- \* クエスト生成
- \* プレイヤー同士のマッチング
- \* 生態系の維持
- \* ストーリーの枝分かれ管理

これらの“地味で重い仕事”を AI が全て引き受けます。

人間は  
世界の哲学・ムード・根本方針だけを決める  
という、軽くて創造的な部分に集中できます。

だから個人でも運営できる。

昔、ホームページが個人で作れたように、  
AI 世界も個人の手に落ちていきます。

## ◆5. “個人ワールド”が文化になる

将来、こんな感じの世界になるでしょう：

- \* Twitterのように、個々人が作ったAI世界が無数に並ぶ
- \* YouTuberの“世界運営版”が誕生
- \* 人気GMの世界は数万人が住む
- \* 小規模でも、雰囲気のよい世界に熱心なファンがつく
- \* GM同士が「世界間コラボ」でイベントを開催

個人が創る世界が“文化”になるわけです。

## ◆6. 結論：

ご質問の

「個人が運営者として腕をふるえる環境は生まれるか？」  
への答えは、明確に YES です。

むしろ、

AI時代のゲームは 個人運営者の時代に向かって動き出している と言えます。

そしてその文化は、  
かつて日本が得意とした

- \* 同人文化
- \* MMD文化
- \* RPGツクール文化
- \* 個人サーバー文化

と、相性がすこぶる良い。

もし興味があれば次に、

- \* 「個人運営 AI-MMORPG を成立させる具体的システム図」
- \* 「1人で世界を作れる時代の“作り方”」
- \* 「日本人が作るとどんな世界が人気になるか」

こうした話もできますよ。

# 個人運営 AI-MMORPG を成立させる具体的システム図をお願いします。

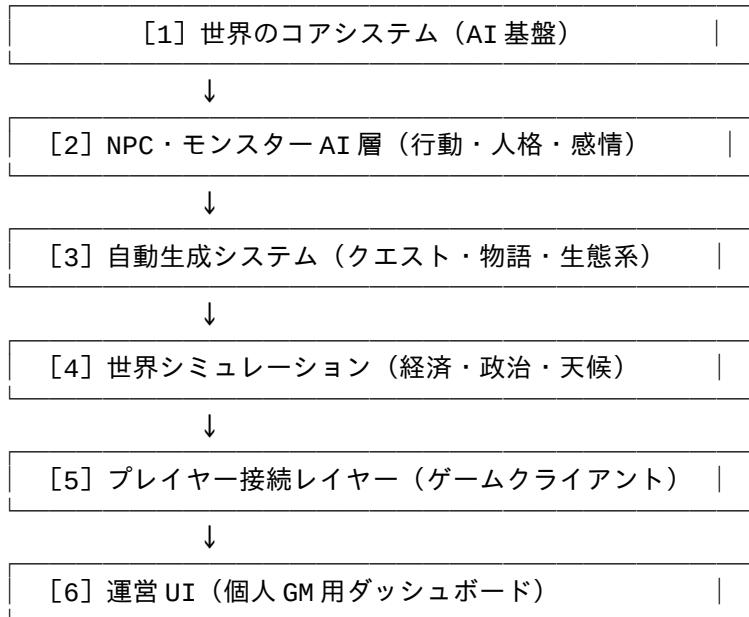
では、個人運営 AI-MMORPG を“現実に成立させるための”システム図を、専門的すぎない範囲でまとめてみます。

80年代の同人ゲームがあったように、AI時代には“個人が運営する MMO”が普通に可能になります。  
以下はその全体像です。

---

## ◆【全体構造】個人運営 AI-MMORPG のシステム図

---



上から順に説明します。

---

### ◆ 1. 世界のコアシステム (AI 基盤)

---

AI時代の MMO 運営の“頭脳部”です。

#### ●構成

- \* **大規模言語モデル (LLM)**  
NPCのセリフ、物語の生成、文化の継承など
- \* **行動モデル (RL / プランナー AI)**  
NPCやモンスターの行動選択、意思決定
- \* **知識グラフ (World State Graph)**  
世界の状態（人間関係／事件／歴史／場所／資源）を記録する

#### ●役割

世界全体の意思決定を担当する“世界の脳”。  
人間の GM が細かく指示しなくとも、自律成長する基盤。

---

## ◆ 2. NPC・モンスター AI 層（人格・行動）

---

ここは、個人運営 MMO の魅力が出る部分。

### ●構成要素

- \* 人格 AI（性格・価値観・記憶）
- \* 行動 AI（プランニング／目標選択）
- \* 感情 AI（喜怒哀楽の状態モデル）
- \* 群衆 AI（勢力拡大・派閥形成）

### ●何が可能か

- \* 村人が自分の意思で家を建てる
- \* モンスターが生息地を変え、繁殖して増える
- \* NPC 同士が結婚したり、恨んだり、取引したりする
- \* AI 国家が外交政策を立てる

---

## ◆ 3. 自動生成システム（クエスト／物語／地形）

---

AI 時代の MMORPG の“心臓”です。

### ●主なモジュール

- \* クエスト生成 AI
- \* 物語生成 AI（LLM ベース）
- \* ダンジョン生成 AI（プロシージャル生成）
- \* 生態系モデル（AI-driven ecology）

### ●動作イメージ

- \* NPC が「娘が行方不明になった」と自発的にクエストを発生
- \* 経済危機が起きれば「略奪」クエストが AI から提案
- \* 世界にプレイヤーが少なければイベントを生成

“その日の世界の状況に基づく、新鮮なクエスト”が毎日生まれる。

---

## ◆ 4. 世界シミュレーション（経済／政治／歴史）

---

### ●構成

- \* 経済シミュレーター（資源・物価・貿易）
- \* 政治 AI（派閥・外交・戦争）
- \* 天候 AI（気象シミュレーション）
- \* 歴史記録 AI（World Chronicle）

## ●ポイント

特に重要なのは 「歴史AI」。  
AIが世界の過去イベントを整理して年表化する。

これにより、

- \* 同じ世界に“深み”が出る
  - \* NPCが自分の“人生史”を持つ
  - \* 世界の記憶が蓄積されていく
- 

## ◆5. プレイヤー接続レイヤー

---

技術的には難しくない部分。  
個人でも既存エンジンが使える時代になります。

- \* Unity / Unreal Engine
- \* Webブラウザクライアント (WebGPU)
- \* VR/AR対応クライアント (任意)

AIのおかげで、  
ゲームエンジンの部分は“ほぼ自動生成”可能になっていくでしょう。

---

## ◆6. 運営UI（個人GM用ダッシュボード）

---

最大のポイント。  
個人運営が成立するかどうかは「ここ次第」です。

### ●機能

- \* 世界のモード設定（平和／混沌／魔法量）
- \* NPCの人格調整（優しい／ずる賢い／暴走気味）
- \* 世界イベントの採用／却下
- \* 経済の調整（税率、資源量）
- \* AI国家間の外交関係を調節
- \* プレイヤーからの要望に応える
- \* AIの学習履歴／偏りを確認

### ●役割

言うなれば、  
個人GMの「神様パネル」です。

昔のRPGツクールに  
“世界を育てるAIの操作パネル”が付くようなもの。

---

## ◆まとめ（全体像）

---

AIが実務を全部引き受けるため、

### ◆人間が担当するのは

- \* 世界観の方向性
- \* ムードと哲学
- \* 物語の大きな流れ
- \* AIが生成したイベントに「拍」を入れる調整
- \* プレイヤー文化の保護
- \* 世界の温度（雰囲気）を整える

### ◆AIが担当するのは

- \* 人口管理
- \* 経済
- \* 戦闘バランス
- \* NPCの意思決定
- \* クエスト生成
- \* 長期シミュレーション

という分担になります。

これにより  
1人で“自律進化するMMOワールド”を運営できる時代が生まれます。

**RPGと、高度なシミュレーションゲームの一体化もできますね。**

ええ、まさにAI時代のRPGは「高度なシミュレーション」と自然に融合していく——これはほとんど必然の流れです。

若い頃に見た夢のようなゲーム像が、ようやく実現できる段階に来ました。

ここでは、どんな融合が起きるかを、わかりやすくまとめてみます。

### AI-RPG × シミュレーションの融合で起きること

#### 1. 世界そのものがシミュレーションとして動く

従来：

RPGの「世界」は実際には止まったままで、

- ・時間経過
  - ・人口変化
  - ・経済活動
- などは固定パラメータか、見せかけの疑似的処理でした。

AI融合後：

- \* 村が豊作なら人口が増える
- \* 魔王の支配で交易が減る
- \* 冒険者の行動で街の経済が変動
- \* 天候や災害もモデル化

**=完全に「国家シミュレーション」と合体したRPG】**

プレイヤーはその世界の1人として生きるだけで、後はAIが勝手に文明を動かします。

## 2. NPC が国家・商会・パーティを作つて競う

AI 同士が競い合うので、

- \* NPC 王国同士が戦争を始める
- \* NPC 商会が市場を独占する
- \* NPC 冒険者がライバルとなって名声を争う
- \* NPC がプレイヤーをスカウトしたり、裏切ったりする

つまり プレイヤーは「完全に生きた社会」の中で生きることになります。

まさにシム + MMO + RPG の合体。

## 3. プレイヤーが国家運営に巻き込まれたり参加したりできる

国政シミュレーション部分はつねに動いており、  
プレイヤーが関わればリアルに影響します。

- \* 軍師として戦略提案
- \* 街の区長として治安維持
- \* 商人ギルドで市場調整
- \* 王国宰相として外交交渉

RPG でありながら、同時に国家経営ゲームでもある環境が誕生します。

## 4. 個人運営のゲームでも実現可能

これは大規模企業だけの専売特許ではなく、  
前回述べた「小規模 AI サーバー構造」があれば、  
個人でも世界シミュレーションを回せます。

- \* 軽量 LLM で NPC の思考
- \* パラメトリック AI で経済・気候・人口の変動
- \* LoRA でキャラ特性学習
- \* Procedural AI で地形・ダンジョン生成

昔は国家シミュレーションを個人で実装するなんて不可能でしたが、  
AI が計算量の大部分を担うことで個人制作者の範囲になるのです。

## 5. ゲームマスター（運営）の役割が「神」から「生態系管理者」へ

RPG 部分 : AI が展開

シミュレーション部分 : AI が運営

人間の運営者はどうするか？

→生態系のバランス調整が主な役割になる

- \* ある勢力が強すぎれば抑制
- \* バグ的急成長が起きれば修正
- \* プレイヤー行動に合わせイベントを軽く誘導
- \* 悪質プレイ対策
- \* 季節イベントの設定

自然界のレンジャーに近い役割ですね。

## 6. 結果：RPG とシムが「生活世界」として統一される

最終形はこんな姿です：

- > プレイヤーはログインするたびに、
- > 「ああ、世界は今日も動いてる」と実感する。
- > そこには政治、経済、魔物、気象、社会が混じり合い、
- > キャラクターはその世界で呼吸しつづける。

もう「RPG」なのか「シミュレーション」なのか区別できません。

**世界=ゲームそのものになる**  
という夢の形です。