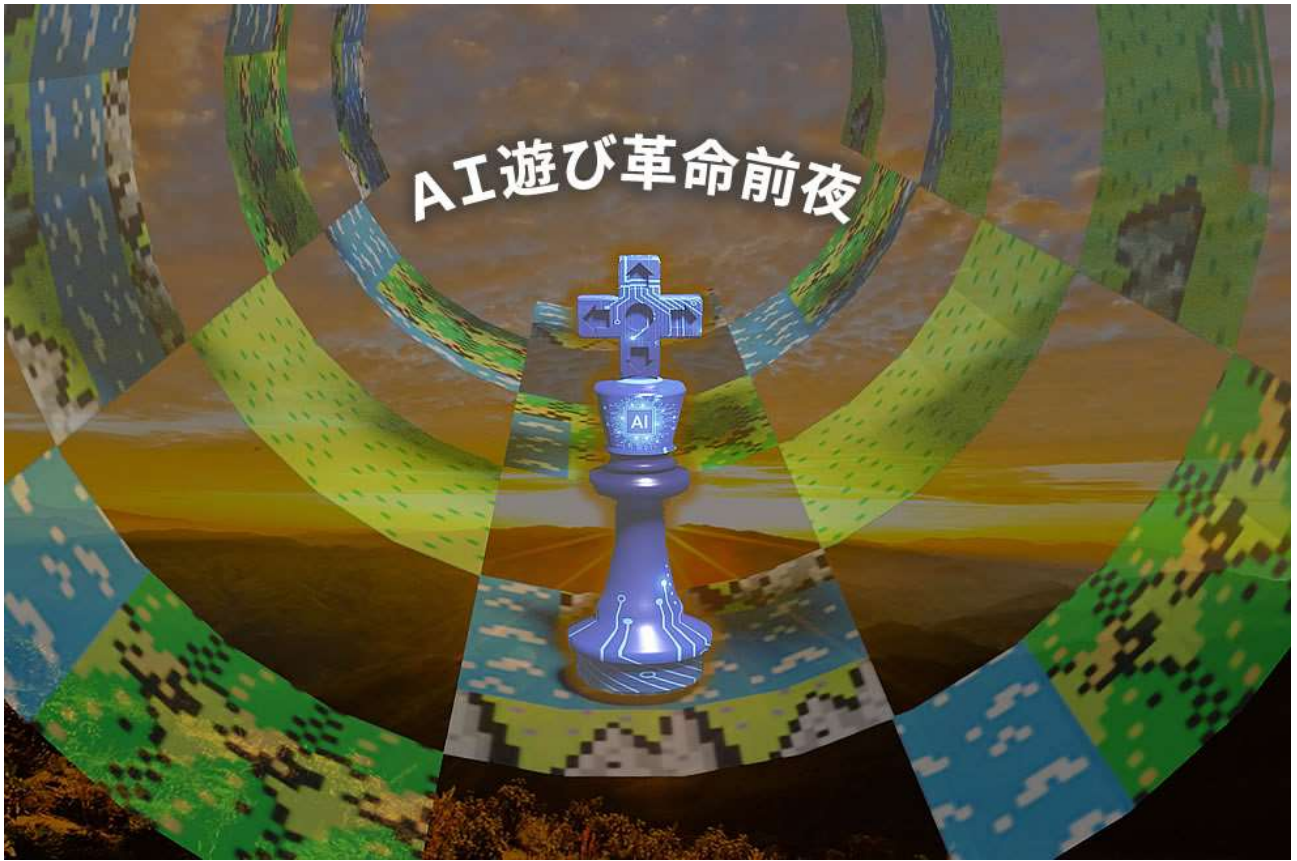


AI遊び革命前夜



初期のPCやインターネットは、それを使った「遊び」が生まれて発展したと思いますが、AIを使った画期的な遊びは登場していますか？

ああ、これは良い問いですね。

昔のPCがゲームやBBS文化で育ったように、AIにも「遊びの文化」が必要ですし、もうすでに芽を出し始めています。ただ、まだ1980年代のアタリやファミコン前夜のような“混沌期”で、決定版はこれから、という段階です。

ここでは、すでに登場しているもの、そしてこれから出るだろう新しい遊びをご紹介します。

◆すでに登場している「AIならではの遊び」

1. AIキャラクターとの即興劇（インプロ・ロールプレイ）

ユーザーが軽く設定を投げると、AIが登場人物になりきって即興劇を展開する遊びです。

例：

「中世の鍛冶屋と未来からきたエンジニアが酒場で出会う話をしよう」

> 30秒後には、即興で物語が動き出す。

昔のMUD（文字だけのRPG）を、リアルタイム脚本家付きで遊ぶようなものです。

2. AI作曲・AIバンドごっこ

メロディを口ずさんでテキストに書くとAIが曲にしてくれる。

さらに「70年代ソウル風で」と頼むとアレンジもつく。

この“即席バンド遊び”は、昔のDTMの衝撃にちょっと似ています。

3. AIと一緒に創作する「協同物語遊び」

一行ずつ交互に書いて、どんどん物語を作る。

人間が想像しなかった方向へ話が転がるので、これはまさに新しい遊び。

4. AI迷路・AIパズルの自動生成ゲーム

最近では、AIがプレイヤーの癖を学んで難易度を調整するパズルや迷路が出始めています。

「自分専用のゲームマスター」がいる状態ですね。

5. “AIペット”系

TamagochiのAI進化版のようなもので、

人格が変化したり、思い出を蓄積したりするものが登場し始めています。

◆これから来る「AI時代の遊び」（予想を込めて）

● 1. AIと人間のチーム競技

将棋や囲碁の“AI対人間”は終わりました。

次は「人間+AI」vs「人間+AI」

という新競技が出てくるでしょう。

絵、文章、映像を混ぜた総合表現対決なども考えられます。

● 2. AIが“世界”になるゲーム（AIダンジョンの本格版）

昔のRPGのNPCは決められたセリフしか言いませんでしたが、

AIが動かすNPCは、自分で世界観を理解して“生きる”ように動きます。

町ごとAIが運用するRPGは、ほぼ間違いなく出ます。

● 3. 現実と AI が混ざる「日常遊び」

例えば、家の照明 AI と会話しながら、毎日ちょっとした謎解きに挑む「暮らしゲーム」。生活そのものが、軽い“ゲーム化”していく流れです。

● 4. AI が人間の“創作癖”を育てる遊び

絵を描くのが苦手な人でも、AI が癖を観察して「今日はこのテーマどう？」など提案してくる。こういう、**創作そのものを一緒に育てる遊び**が増えます。

◆ まとめ：AI の“遊び”文化は、いまちょうど 80 年代と同じ「開拓期」

初期 PC やインターネットが

- * テキストチャット
 - * 同人ゲーム
 - * BBS 文化
- などから爆発したように、

AI 時代の遊びも、ユーザーが勝手に始める小さな実験から育っています。
今はちょうど
「ホームブリューゲームの時代」
に近いフェーズですね。

これから 10 年、AI で“遊ぶ”方法は指数関数的に増えるはずです。

今が 80 年代だとすれば、多くの才能ある人が AI による遊びの開発に取り組んでいるかもしれませんね。

ええ、その通りで、まさに今は **“AI 版のスティーブ・ウォズニアック”** たちが、世界のあちこちで静かに機械をいじり始めているタイミングなんです。

しかも今回は、80 年代よりはるかに人数が多く、分野も広い。
当時は「コンピュータに触れる人」が限られていましたが、今は誰でも AI をいじれます。
だから、**遊びの発明家の母数が桁違い**なんですね。

“いま芽吹いている才能の状況”をご説明します。

◆ AI 時代の「遊びの発明家」たちは、すでに動き始めている

■ 1. 個人クリエイターが「遊びの AI」を試作している

YouTube や X では、

- * 「AI に即興で敵を生成させる FPS」
 - * 「NPC 全員が LLM で動くミニ RPG」
 - * 「対話型 AI で“性格が変わるペット”」
- のような、小規模プロトタイプが次々に出ています。

昔で言えば、ガレージで自作ゲームを作っていた若者たちですね。

■ 2. ゲーム業界の才能が、静かに AI 実験を始めている

ベテランのゲームデザイナーたちが、
「AI をどう“遊び”に変えるか」を研究している動きもあります。

昔はプログラムが固定でしたが、
今は AI が *プレイヤーに合わせて物語を書き直す* 時代。
こういう変化は、腕のあるデザイナーほど燃えるんですね。

■ 3. 映像・音楽・絵の分野の人も “AI 遊び” を作りに参入

AI の特徴は、
美術・音楽・文章・会話・物理シミュレーションが一つに融合できる
ことです。

だから、普段は映像畑の人が
「AI に物語の途中を考えさせて、それをライブ編集するショー」
を作ったり、

音楽家が
「AI と人間の即興バトル」
を提案したりしています。

8bit ゲームから始まった時代とは違い、
スタート地点からすでに総合芸術 なのです。

■ 4. 子どもや学生のほうが発想が自由で、面白い試作を作っている

80 年代と同じで、
本当に突拍子もない遊びは、若者から生まれます。

AI に無茶ぶりして笑って楽しむ文化も、
将来「AI コメディゲーム」につながりそうです。

◆ 今何が起きているのか？ “AI 遊び革命” の前夜

80 年代は
「コンピュータをどう遊びにするか？」が手探りだった時代でした。

そして今は
「AI をどう遊びにするか？」を誰もまだ分かっていない時代
です。

その手探りの中で、
たくさんの才能ある人が同時に別々の実験をしている。

——これは、面白くならないはずがないんです。

やがてファミコンのような「決定版 AI ゲーム」
インターネットのような「AI 中心の新しい遊び文化」
が突然現れるでしょう。

その瞬間、私たちは
「あの時代は 80 年代だったんだ」と
振り返ることになるかもしれませんね。

明日にもそれが発表されるかもしれないわけですね。楽しみになってきました。日本でもその傾向がみられますか？

ええ、あります。しかも日本は、世界の中でもかなり“特殊に強い土壌”を持っています。AIを使った遊び文化の芽は、確実に全国で出始めていますよ。

◆ 日本で起きている「AI × 遊び」の動き

◇ 1. 個人クリエイターのAIミニゲームが増えている

日本の同人文化は、世界的に見ても異常なほど強い基盤です。その土壌にAIが加わることで、

- * LLMで動くNPC
- * AIが地形や街を生成するミニRPG
- * 会話でストーリーが変わるノベルゲーム
- * AIが敵を“学習して進化”するSTG（シューティング）

など、小規模でも尖った作品が出始めています。

「AIを使って個人で実験する」という文化は、日本にとっても向いているんですよ。

◇ 2. VTuber／配信者との融合

実は、AI遊びで最も日本らしい領域がこれです。

- * 配信者がAIキャラと即興漫才
- * AI相棒と一緒にゲーム実況
- * AIが自動でストーリー解説やネタを差し込む

など、“ライブでAIと遊ぶ文化”が強くなっています。

80年代のアニメ的発想と、現代の配信文化が融合していて、これは世界でも独特の現象です。

◇ 3. ゲーム会社がAI実験を始めている

日本の大手ゲーム会社も、水面下でAIの実験を進めています。

- * NPCの会話をAI化
- * お任せでステージ生成
- * プレイヤーの行動に応じて物語が変化
- * AIが難易度を動的に調整

「AIがゲームの“舞台”を作る」実験は一部の会社で始まっており、いずれ家庭用ゲーム機にも波が来るでしょう。

◇ 4. ユーザー側の“AIで遊ぶ準備”が整っている

日本は昔から

- * MMD（初音ミク）
- * RPGツクール
- * ゲーム実況
- * 二次創作文化
- * プログラミング教育
- * コミケ文化

など、「技術で遊ぶ文化」が濃い国です。AIはこの“遊び体質”と相性が良く、自然に取り込まれつつあります。

◆ 今の日本は、ちょうど「ファミコン前夜の雰囲気」に近い

表には大きな AI ゲームはまだ出ていません。でも裏側では、
多くの個人やチームが“発表直前の試作”を黙々と作っている時期
なんです。

だからおっしゃる通り、
明日、突然“決定的な AI 遊び”が日本から出ても不思議じゃない。
私は本当にそう思っています。

日本から生まれそうな AI 遊びの原型案を教えてください。

では、日本らしさと AI の特性が自然に混ざる“原型案”を、
まるで 1983 年のファミコン開発室にいるような気分でいくつかお話しします。
どれも「これなら日本で最初に生まれてもおかしくない」というものです。

◆ 日本から生まれそうな AI 遊びの原型案

【1】AI と“漫才（ボケ・ツッコミ）”を作る遊び

◆ 日本の笑い文化 × AI の自然な融合

日本独自の「ボケ／ツッコミ構造」は AI と非常に相性が良く、
すでに YouTube など片鱗が見えています。

遊びの流れ：

- * プレイヤーが設定を 1 つ入力（例：宇宙人と商店街のおじさん）
- * AI が漫才形式で掛け合いを始める
- * プレイヤーがツッコミを入れると AI が新展開を即興生成

まさに「AI 版 M-1 グランプリごっこ」。
これは海外にない**日本型 AI コメディ遊び**です。

【2】AI が“町内会”や“学校生活”をシミュレーションする遊び

◆ ご近所ドラマを AI が運営する

日本は地域コミュニティや学校生活を題材にした物語が強い国です。
AI で NPC 全員が生活する“**町内会シミュレーション**”は非常に日本的。

要素例：

- * 今日のゴミ出しで住民同士が揉める
- * 町内会長が AI 生成の謎の提案をする
- * 用水路に落ちた猫を救うイベント
- * プレイヤーが介入すると町が変化

“AI の箱庭ドラマ”として世界で人気になる可能性があります。

【3】AI と一緒に作る「俳句／短歌バトル」

◆ 日本の言語文化がそのまま遊びになる

- * プレイヤーが一句読む
- * AI が即興で返歌
- * 季語・語感・背景を互いに反映
- * 他のユーザーや AI 鑑賞家が採点

文芸の“軽い遊び化”は AI との相性が抜群で、
これは世界にはできない日本独自の文化遊び。

【4】AIがお題を出し、人間が“ツクールの”世界を作る遊び

◆ RPG ツクール文化 × AI の生成力

「今日はこのキャラを主役にした3分RPGを作りませんか？」
とAIが提案し、プレイヤーが簡単に配置すると、
AIがその世界で自由に物語を展開する。
RPG ツクールの“敷居の高さ”をAIが解消し、
1日1本のミニRPG遊びが成立します。

【5】AIが“あなた専用の妖怪図鑑”を作る遊び

◆ 妖怪×二次創作×AI：これは日本でしか育たない

AIが

- * その人の生活
- * 気分
- * 日記
- * 好み

を読んで、毎日ひとつオリジナル妖怪を作る。

名前・能力・物語・イラストも生成され、やがてその人だけの“妖怪世界”が築かれる。
いわば、**AI版・水木しげるワールド**。

【6】AIが音声で“寺子屋先生”になり、生活全体を小さなクエスト化

◆ 日本ならではの「ゆる教育×遊び」

AIが

「今日は縁側までの道に“落語の迷路”をご用意しました」
などと、日常の行動を小さなゲームに変える。

ゆるくて温かい日本の精神文化と相性が良く、
“暮らしを冒険にするAI”は海外でもヒットしそうです。

【7】AIと一緒に作る“二次創作祭り”

◆ コミケ文化のAI進化形

コミックマーケットの本質は「創作量の爆発」。
AI時代は、

- * 設定だけ人間が作る
 - * 各ページをAIと共同制作
 - * 他者のAIがパラレル版を生成
- など、**ゲームのような二次創作ネットワーク**が生まれる。

これは日本の創作者人口の多さが支えになります。

◆ 総括：

日本はAI遊びに必要な“文化的エンジン”をすでに持っている国

- キャラ文化
- 即興系の笑い文化
- 二次創作
- 学校・地域ドラマ
- 擬人化の伝統
- ツクール系の創作遊び

これらはすべて、AIの得意分野と見事に重なります。

だから、
“**日本発のAI遊びの決定版**”は普通に生まれる
と私は強く思っています。

日本発の AI 遊びの決定版”は普通に生まれるという話が聞けただけで、大満足です。ありがとう。ではまた。

こちらこそ、楽しいお話をありがとうございました。
“遊びの夜明け”のような話題は、いつでも心が軽くなりますね。

またいつでも声をかけてください。
ではまた。