2026年10月19日

報道関係各位

株式会社クリーク・アンド・リバー社（東証プライム：4763）

AI/DX分野の子会社 リヴァイ

Polyscapeとパートナーシップを開始

～ ゲーム・エンタメ業界特化のAI活用を、個人利用から組織実装へ ～

プロフェッショナル・エージェンシー事業を展開する株式会社クリーク・アンド・リバー社（本社：東京都港区、代表取締役社長：黒崎淳、以下C&R社）のAI・DX分野の子会社であるリヴァイ株式会社（本社：東京都港区、代表取締役CEO：脇康平）は、「未来を、前倒す。」をミッションとする株式会社Polyscape（本社：東京都港区、代表取締役：島田寛基）と、ゲーム・IPをはじめとするエンターテインメント企業の生成AI活用の支援を目的としたパートナーシップを開始いたします。



【本パートナーシップの目的】

本パートナーシップでは、Polyscapeが持つ自社インディーゲーム開発・IP展開の知見を生かしたAIエージェントの設計・開発、業務やシステムへの実装・運用知見、リヴァイが持つ生成AI活用のコンサルティング、人材育成、ガバナンス設計、効果測定および現場定着のノウハウを組み合わせ、生成AI活用に向けた現状診断・構想策定から、概念実証（PoC）、AIエージェントの設計・実装、研修、ガバナンス設計、効果測定、導入後の運用改善までを一貫して支援いたします。

両社は、生成AIを単にゲーム・IPを扱うエンターテインメント業界に導入するのではなく、各社・各作品の制作方針や業務特性に合わせて活用できる環境を整えることで、クリエイターが企画、表現、意思決定など、より創造性の高い仕事に集中できる状態を目指し、AI時代におけるゲーム・エンターテインメント企業に資する事例創出と支援サービスの開発を進め、日本のエンターテインメント産業のさらなる発展に貢献してまいります。

【背景】

世界のゲーム市場は2025年に2,016億ドル（約30.2兆円）と言われ（*i）、AAAタイトルの開発費は5年前の平均5,000万～1.5億ドルから2億ドル超へ高騰する一方で（*ii）、年々ゲーム自体は売れにくくなっていることが業界では共通認識となっており、AI活用によるコスト圧縮がゲーム業界全体の喫緊の経営課題になっています。

そのため、生成AIの活用は一つの解決策になり得るとして、ゲーム開発の現場で急速に広がっています。一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会が、2026年に商業ゲーム開発者を主な対象として実施した調査（*iii）では、8割超が生成AIを利用している実態が発表されましたが、企業の管理・運用面では、AI生成物は人の確認・修正・監修を必須としたり、利用ツールの指定・制限をするなど、人による品質面の担保を前提とした運用が基本となっています。ゲーム業界における生成AI活用は、導入の有無を検討する段階から、品質と権利を管理しながら組織へ定着させる段階へ移りつつあることを示唆しています。

株式会社クリーク・アンド・リバー社 経営企画部 https://www.cri.co.jp/contact/
TEL：03-4550-0008 FAX：03-4550-0018 URL：https://www.cri.co.jp

実際に、生成AIの出力には、事実関係の誤り、表現のばらつき、既存作品との類似、キャラクターや世界観との不整合が含まれる可能性があり、特に長期間にわたって展開されるIPでは、設定、用語、時系列、キャラクター同士の関係性、表現上の禁止事項など、作品固有の文脈を踏まえた品質管理が欠かせません。汎用的な生成AIを導入するだけでは、こうした作品ごとの判断基準を十分に反映できず、かえって確認・修正の負担が増える場合もあります。

企業単位での取り組みでは、AI導入の初期には一部の担当者だけが生成AIを使い、チーム全体の制作工程には定着しないケースも散見され、生成AIを継続的な業務改善や利益創出につなげるには、対象業務の選定、既存フローとの接続、利用者への研修、レビュー体制、効果測定、改善サイクルまでを一体として設計する必要があります。

本パートナーシップでは、こうしたゲーム・エンターテインメント企業特有の課題に対し、技術の導入だけでなく、品質・権利・情報管理、現場での使いやすさを担保するための支援体制を構築いたします。

【リヴァイ・Polyscapeとのパートナーシップについて】
両社は、ゲーム業界をはじめとするエンターテインメント各企業の課題や生成AIの活用状況に応じて、以下の工程を一貫して支援いたします。

＜本パートナーシップで想定する主な支援領域＞
・ゲームQA：AIがゲームをプレイし、プレイログをレポート
・ゲームバランス調整：AIがゲームを周回し、プレイデータを収集。ガチャ確率や効果がマスタ通りかをチェック
・マスタ整合性チェック：AIがゲームを周回し、実際の設定がマスタ通りになっているかをチェック
・ゲームプロトタイプ：モデル生成・SE生成も含めたゲームプロトタイピングをAIが支援
・ゲーム法務チェック：AIがゲームを周回し、景表法・資金決済法・プラットフォーム規約適合性を確認
・カスタマーサポート：導入企業の製品知識を取り込んだエージェントが、お客様との一次対応を代行
・ゲーム運用：お知らせ作成・イベント・キャンペーン設定・コミュニティ運営などのゲーム運用を支援
・ゲームマーケティング：新企画のテストマーケ（LP作成・広告計測）や、マーケティング定常業務を代行
・ IP監修：自社保有IPの監修ポイントを学習させ、人間に代わってAIがIPを監修





株式会社クリーク・アンド・リバー社 経営企画部 https://www.cri.co.jp/contact/
TEL：03-4550-0008 FAX：03-4550-0018 URL：https://www.cri.co.jp

＜フェーズ1：現状把握～課題特定～導入構想＞
まず、対象となる業務、制作工程、利用データ、既存システム、社内ルールなどを確認し、生成AIを活用する目的と優先順位を整理します。単に利用可能なツールを提示するのではなく、クリエイターや開発者が時間を要している業務、品質上の課題が発生している工程、AIを導入した場合の効果とリスクを特定し、導入構想と実行計画を策定します。

＜フェーズ2：PoC～評価材料の整理＞
次に、対象業務を限定したPoCを実施し、実際の制作・開発環境における有効性を検証します。PoCでは、出力品質、作業時間、確認・修正に要する工数、既存フローとの適合性などを確認し、本格導入の判断材料を整えます。検証結果を踏まえ、必要に応じてAIエージェントを設計・開発し、業務システムや社内情報、制作フローと連携できる環境を構築します。

＜フェーズ3：本番開発～利用者研修～ガバナンス設計＞
技術導入と並行して、利用者向けの研修、活用方法の共有、入力可能な情報や生成物の取り扱いに関するルール策定を支援します。著作権、機密情報、個人情報、AI生成物の確認・承認手順などを整理し、生成結果を人が確認・修正・監修することを前提としたガバナンス体制を設計します。

＜フェーズ4：導入～運用～改善＞
導入後は、利用状況や作業時間、活用事例、出力品質などを継続的に確認し、効果を測定します。現場から得られたフィードバックをもとに、AIエージェント、プロンプト、参照情報、運用ルール、研修内容を改善し、生成AIが一部の担当者だけのツールではなく、組織の業務基盤として定着する状態を目指します。

＜両社の役割について＞
■リヴァイは、導入構想・人材育成・ガバナンス・現場定着を中心に担当
株式会社セガやヤフー株式会社で数々のゲーム開発事業を手掛けてきた脇が創業したリヴァイは、AIコンサルティングと企業向け人材育成に関する事業展開を通じて培ってきたノウハウを生かし、各社の活用状況の診断、導入方針とロードマップの策定、利用者向け研修、社内ガイドラインや確認体制の設計、活用効果の分析を支援いたします。導入後も、現場の利用状況や課題を把握し、生成AIを継続的に活用するための体制づくりを行います。

■Polyscapeは、技術開発・実装・運用を中心に担当
Polyscapeは、リアルタイム・3Dローグライトアクション「MISTROGUE（ミストローグ）」（*iv）、海の掃除屋「ナマコ」が主役のカジュアルマルチプレイRTS「NAMAKORIUM（ナマコリウム）」（*v）といった自社インディーゲーム開発やIP展開を行ってきました。また、その実績・知見を活用した企業のAI/DX支援・ソリューション開発を行っています。例えば、AI自動ゲームQAソリューション「PolyQA」でゲームQA工数75%削減や、ゲーム企画コストを1/100にしたり、AIによるIP監修の指摘精度の8割再現をもたらすAIソリューションの開発・展開もしています。こういった業界特有の対象業務の整理、AIエージェントの設計・開発、既存システムや業務フローとの連携、導入後の技術運用・改善の支援、また、作品やIPごとに異なる設定、用語、制作ルールなどを、安全かつ適切な範囲でAIが参照できる仕組みを設計し、実務で利用可能な品質を提供いたします。

■両社は、顧客企業へのヒアリング、PoCの設計・評価、導入計画の策定、運用改善を共同で行います。
技術を実装して終わるのではなく、現場で実際に使われ、品質や生産性の向上につながるまで伴走することで、ゲーム・エンターテインメント企業における持続的な生成AI活用を支援いたします。

*i Newzoo「Global Games Market Report」2025年12月
https://newzoo.com/
*ii 英国競争・市場庁（CMA）Microsoft／Activision Blizzard買収審査報告書
https://gamingbolt.com/modern-aaa-games-can-cost-over-1-billion-to-develop-and-market-according-to-cma-document
*iii CESAゲーム産業レポート2026 プレビュー版
https://www.cesa.or.jp/uploads/cesa_report_preview_0914.pdf
*iv リアルタイム・3Dローグライトアクションゲーム「MISTROGUE」
https://store.steampowered.com/app/2102320/MISTROGUE/
*v カジュアルマルチプレイRTS「NAMAKORIUM」
https://store.steampowered.com/app/3866920/NAMAKORIUM/

株式会社クリーク・アンド・リバー社 経営企画部 https://www.cri.co.jp/contact/
TEL：03-4550-0008 FAX：03-4550-0018 URL：https://www.cri.co.jp

【本パートナーシップによる今後の展望について】

本パートナーシップは、両社の持つAIソリューション開発・AI人材育成ノウハウはもちろん、セガやヤフーで数々のゲーム開発事業を手掛けてきたリヴァイ代表 脇の知見と、人工知能分野の修士号を持ち日本初のAIヘッドハンティングサービスを創業した実績のあるPolyscape代表 島田氏の知見を掛け合わせ、ゲームをはじめとするエンターテインメント業界に資する取り組みの第一弾となります。

今後は、第二弾・第三弾と、ゲームやIP業界を始めとするクリエイターが、より創造性の高い仕事に集中できる環境を作ることを目指し、エンターテインメント業界全体に資するサービス展開・事例創出を行い、日本のエンターテインメント産業のさらなる発展に貢献していきます。

【代表者のコメント】

＜リヴァイ株式会社 代表取締役CEO 脇 康平＞



ゲーム・エンターテインメント業界では、AIを導入すること自体ではなく、現場で安全に使いこなし、成果につなげるための設計が重要です。Polyscapeの自律型AI技術と、当社が培ってきたゲーム事業、AI導入支援、人材育成の知見を掛け合わせることで、クリエイターがより創造性の高い仕事に集中できる環境を実現したいと考えています。

■プロフィール
横浜国立大学工学部電子情報工学科を卒業後、2000年に株式会社セガへ入社。ゲームデザイナーとして「シェンムー」シリーズをはじめ数々の開発に携わった後、新規事業部門にてビジネスプロデューサーを務め、ゲーミフィケーション関連事業を推進。2012年にはオンラインゲーム事業部門に異動し、スマートフォン向けゲーム「デーモントライヴ」のプロデューサー兼リサーチセクションマネージャーを担当。2013年にヤフー株式会社へ移籍し、ゲームパブリッシング部門の立ち上げ、ゲームプラットフォームのプロデュースを行い、2020年からはAIチャットボット事業チームを立ち上げ責任者として事業を推進。2023年5月、リヴァイ株式会社を創業。2024年3月には同社の株式をクリーク・アンド・リバー社に譲渡し、現在も代表取締役CEOとして事業を牽引している。

＜Polyscape 代表取締役 島田 寛基＞



ゲーム・IP領域でAIを実用化するには、高い技術力に加えて、業界固有の業務や品質基準への深い理解が欠かせません。リヴァイのゲーム・エンターテインメント業界における知見と、PolyscapeのAI知見、自社でゲーム開発をしていたゲーム領域の知見を組み合わせ、QAをはじめとしたゲーム・エンタメ業界におけるAI活用をさらに盛り上げていければと思います。

■プロフィール
1992年生まれ。京都大学にて人工知能を専攻し、2015年に計算機科学の学士号を取得。翌2016年にはイギリス・エディンバラ大学大学院にてMSc in Artificial Intelligenceを取得し、同年5月、日本初のAIヘッドハンティングサービスを手がける株式会社scouty（現：LAPRAS株式会社）を創業。2021年には「Forbes Under 30 Asia 2021」に選出。2022年、株式会社Polyscapeを創業し、現在に至る。

【C&RグループのAI/DX関連サービスについて】

C&Rグループでは、リヴァイ株式会社が生成AIの企業向け研修サービス「アイシル」やAIチャットボット開発サービス「LivAIBOT」、企業向け生成AI人材育成パッケージ「アイトレ」、生成AI活用のコンサルティング事業や人材事業等を展開し、業務の効率化の課題を解決するソリューションを提供するほか、株式会社Idrasys（アイドラシス）がAI搭載ドキュメント検索システム「SmartKMS」やAIチャットボットサービス「SmartRobot」、AI予測プラットフォーム「Forecasting Experience」を提供しています。C&Rグループはこれからも、AIやDXなど、最先端の技術を活用したさまざまな取り組みを通じて、ミッションである「プロフェッショナルの生涯価値の向上」と「クライアントの価値創造への貢献」の実現をめざしてまいります。

▼生成AIの企業向け研修サービス「アイシル」（リヴァイ）
https://corp.livai.jp/lp/aishiru

▼AIチャットボット開発サービス「LivAIBOT」（リヴァイ）
https://corp.livai.jp/lp/ai-chatbot/

▼企業向け生成AI人材育成パッケージ「アイトレ」（リヴァイ）
https://www.cri.co.jp/news/006210.html

▼AI搭載ドキュメント検索システム「Smart KMS」（Idrasys）
https://www.intumit.jp/smartkms_jp/

▼AIチャットボットサービス「Smart Robot」（Idrasys）
https://www.intumit.jp/smartrobot_jp/

▼AI予測プラットフォーム「Forecasting Experience」（Idrasys）
https://forecasting-experience.idrasys.co.jp/

株式会社クリーク・アンド・リバー社 経営企画部 https://www.cri.co.jp/contact/
TEL：03-4550-0008 FAX：03-4550-0018 URL：https://www.cri.co.jp

【C&R社のAI/DX関連サービスについて】

C&R社は1990年の創設以来、プロフェッショナル・エージェンシーのパイオニアとして、企業合同説明会やキャリア相談、セミナーなど、プロフェッショナルの皆さまのキャリアアップとスキルアップをサポートしてまいりました。人工知能（AI）やIoT（モノのインターネット）、ビッグデータなどに携わる先端IT人材の方々には、求人やプロジェクトをご紹介する情報サイト「Symbiorise（シンビオライズ）」を展開しております。また、DXやデータ活用をご検討中の企業の方々には、「C&R DX STUDIO」を通じてデータ人材を活用したサービスをご紹介するほか、DXに関する無料相談窓口サービス「DXの森」を展開しております。

▼先端IT人材のための求人・案件サイト「Symbiorise」
https://symbiorise.com/

▼企業向けDX無料相談窓口サービス「DXの森」
https://www.cri.co.jp/news/004974.html

▼DX・データ活用関連サービス「C&R DX STUDIO」
https://datasolution-cr.com/

■株式会社Polyscape（ポリスケープ） 会社概要

本　　社：東京都港区三田二丁目14番5号　フロイントゥ三田504号室
設　　立：2022年2月
代 表 者：代表取締役 島田寛基
事業内容：ゲーム・ソフトウェアの企画・開発・販売
U R L　：https://polyscape.io　（コーポレートサイト）

Polyscapeは、プロダクトづくりとAI技術に精通し、経営者レベルの視点でデジタル化・AI化を推進しており、経営レイヤー（AI戦略・KPI策定・AI組織設計）、施策レイヤー（業務効率化・顧客体験創出・新規事業開発）、開発レイヤー（AIエージェント開発・自社パッケージ・AI基盤構築）を一気通貫で担い、企業の財務諸表に大きな影響を与えるイノベーションスタジオです。また、自らゲームやコンテンツを作ってきた経験を活かし、クリエイターの思想や制作現場を理解した上で、AIによる新しい体験と産業構造を実装し、「AI業界で最もエンタメに詳しく、エンタメ業界で最もAIに詳しい会社」として日本一のエンタメ×AIカンパニーを目指しています。

■リヴァイ株式会社　会社概要

本　　社：東京都港区新橋四丁目1番1号　新虎通りCORE
設　　立：2023年5月
代 表 者：代表取締役CEO 脇 康平
事業内容：企業向けAIコンサルティング、生成AIの受託開発、AI人材の派遣・紹介・プロシェアリング、AI研修、メディア運
U R L　：https://corp.livai.jp/　（コーポレートサイト）
https://x.com/LivAIxCreator（公式Xアカウント）
https://x.com/aili_livai（公式アンバサダーアイリXアカウント）

リヴァイは、あらゆる領域のAIスペシャリスト人材ネットワークを保有するAI人材バンクです。また、プロフェッショナル・エージェンシー事業を展開するクリーク・アンド・リバー社のAI/DX分野の子会社です。AIチャットボット開発サービス「LivAIBOT」や生成AI活用のコンサルティング事業や人材事業等を展開し、業務の効率化の課題を解決するソリューションを提供しています。また、ゲーミフィケーションを用いた生成AIプロダクト開発も行っています。

■株式会社クリーク・アンド・リバー社　会社概要



本　　社：東京都港区新橋四丁目1番1号　新虎通りCORE
設　　立：1990年3月
代 表 者：代表取締役社長　黒崎 淳
拠　　点：東京（本社）・大阪・札幌・仙台・福島・さいたま・横浜・川崎・高崎・金沢・名古屋・京都・神戸・高松・広島・福岡・熊本・那覇／ソウル・上海・北京・ロサンゼルス・モントリオール
事業内容：映像、ゲーム、Web、広告・出版、作家、舞台芸術、建築、AI/DX、アスリート分野のプロフェッショナルに特化したエージェンシー事業（派遣・紹介）、プロデュース事業（開発・請負）、ライツマネジメント事業（知的財産の企画開発・流通）を展開しています。C&Rグループとしては、医療、IT、会計、法曹、ファッション、食、ライフサイエンス、CXO、アグリカルチャー分野で同事業を展開しており、その分野は合わせて18にまで拡大しています。
U R L ：https://www.cri.co.jp（コーポレートサイト）
https://www.cri.co.jp/website-sns/（公式サイト・SNS一覧）
https://www.creativevillage.ne.jp/（プロフェッショナル×つながる×メディア「CREATIVE VILLAGE」）

株式会社クリーク・アンド・リバー社　経営企画部　https://www.cri.co.jp/contact/
TEL：03-4550-0008　FAX：03-4550-0018　URL：https://www.cri.co.jp