



2026年6月24日

各位

会社名 株式会社 enish
住所 東京都港区六本木六丁目1番20号
代表者名 代表取締役社長 安徳孝平
(コード番号: 3667)
問い合わせ先 管理本部 管理本部長 高木和成
TEL.03 (6447) 4020

AI 開発基盤の活用による複数タイトル開発体制の強化について ～開発・品質保証業務の工数削減目標 60%に対し、約 40%の削減効果を確認～

当社は、モバイルゲームの開発力強化および新規タイトルの継続的な創出を目的として、AI を活用したコーディングおよび QA・テストの自動化を中心とした「AI 開発基盤」の活用を推進しております。当社では、開発および品質保証業務における中長期的な工数削減目標を 60%として取り組みを進めており、現時点において、AI を活用したコーディングおよび品質保証業務において約 40%の工数削減効果を確認しております。これにより、限られた開発リソースをより多くのタイトル開発へ振り向けることが可能となり、複数タイトルの並行開発体制の強化および継続的な新規タイトル創出力の向上を進めておりますので、下記のとおりお知らせいたします。

記

1. AI 活用の背景および目的

近年、生成AI技術の急速な進展により、ソフトウェア開発、品質保証(QA)、データ分析、業務自動化等の分野において、AI を活用した生産性向上の取り組みが広がっております。モバイルゲーム市場においては、ユーザーニーズの多様化、開発規模の拡大、運営の高度化、競争環境の変化等により、継続的な新規タイトル投入と、既存タイトルの安定的な運営を両立できる開発・運営体制の構築が重要となっております。

当社においても、新規タイトル開発および既存タイトル運営を並行して推進する中で、限られた開発リソースを最大限に活用し、開発生産性、品質管理体制および運営効率を継続的に向上させることが重要な経営課題となっております。このような背景を踏まえ、当社は、AI を活用したコーディング、QA 自動化、開発・運営支援ツール作成等を組み合わせた AI 開発基盤の活用を進めております。具体的には、コード生成やQA自動化に加え、複数プロジェクトで共有可能な開発・運営基盤の構築、各種ツールおよび自動化基盤の整備、知見・成果物の集約と再利用を推進しております。

当社は、AI 技術を単なる業務効率化手段としてではなく、開発・運営プロセス全体を最適化し、継続的なタイトル創出を支える基盤として位置付けております。これにより、開発・運営に係る社内工数の最適化および品質向上を図るとともに、複数タイトルを並行して開発・運営できる体制の強化を目指してまいります。

2. AI 開発基盤の概要

当社では、既に新規開発プロジェクトにおいて、AI を活用した開発・運営体制の強化に取り組んでおります。単一の業務におけるAI活用にとどまらず、開発・運営に関わる基盤、ツール、自動化プロセスおよび社内ナレッジを横断的に整備し、全社的な開発生産性の向上を推進しております。

(1) AI を活用したコーディングおよび開発支援

当社では、プログラム実装、コードレビュー、既存コードの解析・修正、開発・運営支援ツールの整備等において AI を活用しております。これにより、開発担当者がより高付加価値な企画・設計・品質改善業務に注力できる環境整備を進めております。

(2) QA・テストプロセスの自動化・最適化

ゲーム品質向上を目的として、QA・テストに関わるプロセスの自動化および最適化を進めてお

ります。品質管理やテスト実行に関わる業務を効率化することで、より短期間で多くの問題発見と改善を行える体制の構築を図っております。

(3) 開発・運営基盤および自動化基盤の構築

当社では、複数のプロジェクトで共有可能な開発・運営基盤、各種ツールおよび自動化基盤の構築を進めております。各タイトルにおいて繰り返し利用される技術要素や運営上の仕組みを都度個別に構築するのではなく、技術的な資産として集約・再構築することで、開発・運営体制全体の効率化を図っております。

(4) 知見・成果物の集約と再利用

各プロジェクトで得られた知見、開発・運営上の成果物、ツール、ノウハウ等を社内ナレッジとして再利用できる形に整理し、横断的な活用を進めております。これにより、個別プロジェクトで得られた改善効果を全社的に展開し、継続的な開発生産性の向上につなげてまいります。

(5) AI 活用による効果

これらの取り組みにより、当社では開発・運営体制の最適化を進めております。具体的には、AIを活用したコーディング、QA自動化、開発支援ツール作成等を組み合わせたAI開発基盤の活用を通じて、社内工数の削減および品質向上に取り組んでおります。

当社では、開発および品質保証業務における中長期的な工数削減目標を60%として取り組みを進めており、現時点において、AIを活用したコーディングおよび品質保証業務において約40%の工数削減効果を確認しております。当該削減効果は主として新規タイトル開発におけるコード生成および品質保証業務において確認されたものであり、これにより限られた開発リソースを複数タイトルへ配分できる体制の強化につながっております。

さらに、これらの取り組みを通じて、従来より少ない工数で複数タイトルの並行開発が可能となり、開発パイプラインの拡充および継続的な新規タイトル投入を支える体制の強化を進めております。また、AIを活用して自社開発可能なツールや仕組みについては順次内製化を進めており、開発・運営における業務効率化および生産性向上を図っております。

なお、キャラクター、背景、イラスト等のアート制作については、IPの世界観を踏まえ、最高品質のクリエイティブ表現を重視し、従来どおり当社の開発・制作担当者による制作を基本としております。

当社は、AI開発基盤の活用を通じてタイトル創出力の向上を図り、中長期的な事業機会の拡大を目指してまいります。

3. 今後の見通し

当社は、今期において3~4タイトルの投入を予定しており、AIを活用した開発・運営体制の強化を通じて、これらのタイトル開発および運営を支える複数タイトル並行開発体制の構築を進めております。今後は、AIを活用したコーディング、QA自動化、開発・運営支援ツール作成、各種自動化プロセスおよび社内ナレッジの整備をさらに推進し、開発・運営に係る社内工数の最適化および品質管理体制の強化を図ってまいります。

これにより、限られた開発リソースをより効率的に活用し、継続的な新規タイトル投入および事業機会の拡大を目指してまいります。また、AI技術を開発効率化のみならず、新たなゲーム体験やコンテンツ表現の可能性を広げる技術基盤としても位置付け、当社のモバイルゲーム開発・運営ノウハウと組み合わせた新たなエンターテインメントサービスへの応用可能性についても検討してまいります。

本件による当期業績への影響につきましては軽微であると見込んでおりますが、今後開示すべき事項が生じた場合には速やかにお知らせいたします。

以 上