



# カプコンの知財×生成AI： 創造性と権利保護の ハイブリッド戦略

無限の演算力を「触媒」とし、  
人間の感性で「最強のIP」を錬成する  
次世代エンターテインメントの最適解。

株式会社カプコン / 知的財産部



# AIは「クリエイター」ではない。人間のポテンシャルを解放する「触媒」である。

## AIの領域：拡張と効率化



定型業務と発想の支援：生成AIは、アイデアの拡散やプロセスの効率化に限定して徹底活用する。

## 人間の領域：最終判断と品質責任



絶対的な境界線：最終的なゲームコンテンツへのAI生成物の直接実装は行わない。最終判断と表現の品質担保は、すべて「人間の手と感性」に委ねられる。

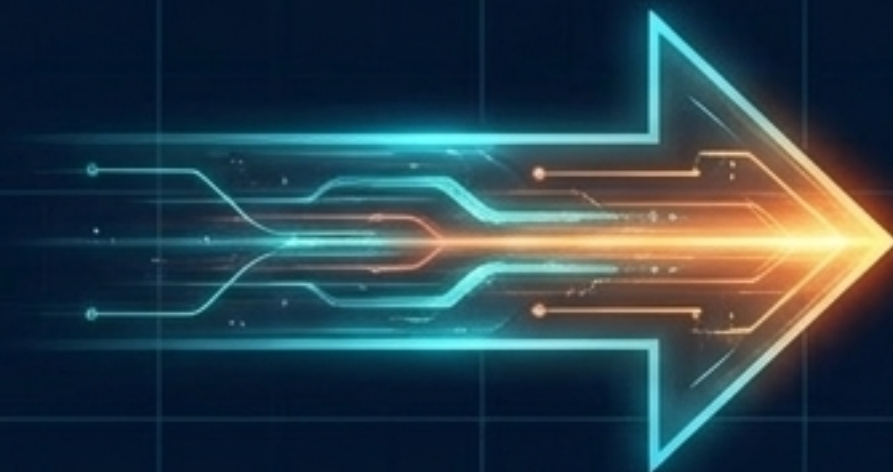


# 知的財産部門の変革:「守りの砦」から「攻めの知財創出ハブ」へ



## 過去の知財部門 (コストセンター)

- 他社からの特許侵害を防ぐ事後的な権利保全
- 法律言語の壁による現場との乖離



## 現在のカプコン知財部 (イノベーションエンジン)

- 知財を起点に社内に「ワクワク (熱狂)」を生み出す
- KPIに「発明の創出」を設定
- 研究開発部門を凌駕する数の発明を知財部門から創出

Key Detail: ロボット工学や医療機器開発のバックグラウンドを持つ知財担当者の経験が、「開発現場の言語」と「法律の言語」を強力に橋渡ししている。



# 特許情報の民主化：AIによる「知財図鑑」が部門間のサイロを破壊する

競合他社を含む膨大な特許群を、AIの要約・翻訳によって社内イントラサイトに網羅的に公開。  
外注コストを削減しつつ、企画者や開発者が日常的に知財に触れるエコシステムを構築。

**Input:** 専門的で難解な特許用語  
/ ブラックボックス

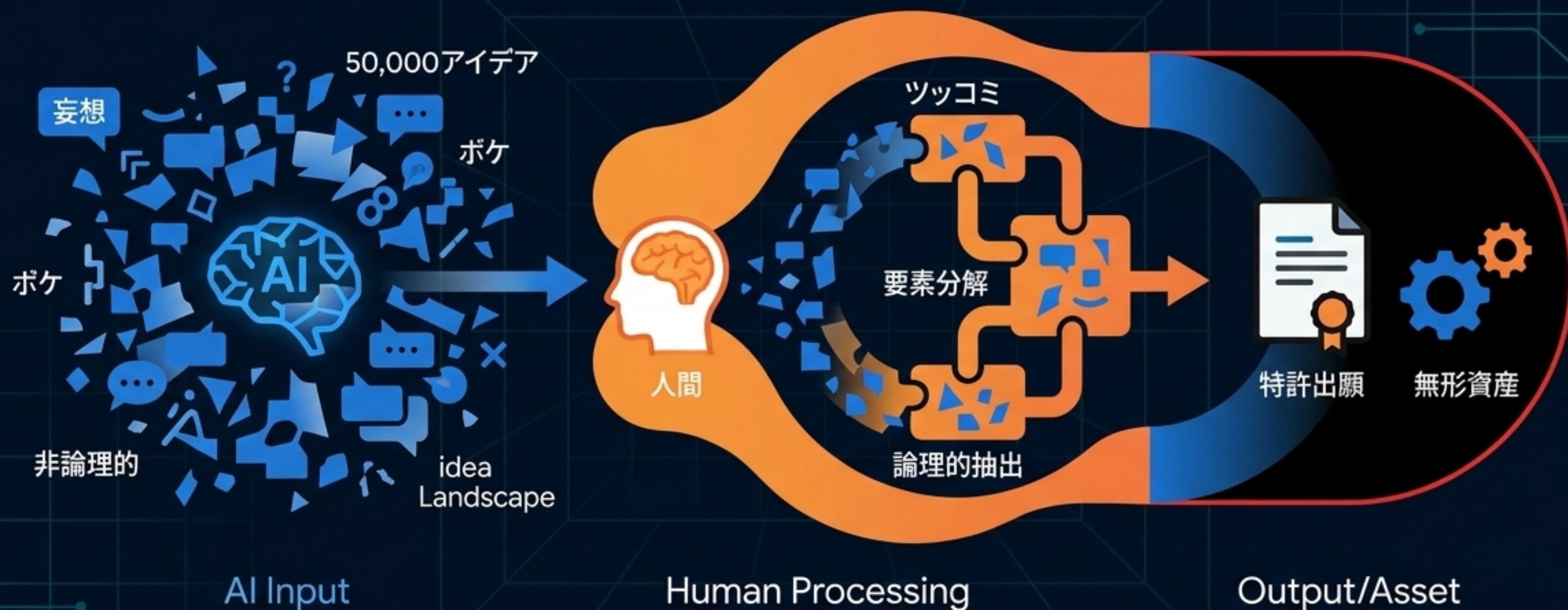
**AI Filter: idea Landscape**

**Output:** 一般社員が直感的に  
理解できる平易な言葉  
/ カプコン版の知財図鑑





# 「ビジュアル大喜利」：5万回のAIの"ボケ"から無形資産を錬成する



## 1. AIの"ボケ"

異分野との掛け合わせを指示し、5万件規模の「非論理的で常識外れのアイデア」を大量生成させる。

## 2. 人間の"ツッコミ"

人間が「気づきのきっかけ」として咀嚼し、要素分解と論理的抽出を行う。無批判なAIとの対話から「とんち」を引き出す。

## 3. 無形資産化

物理的なモノを作らずに、アイデアだけで特許出願へと昇華させるゲーム業界特有のエコシステム。



# コンテンツ実装の徹底排除： ブランド価値と著作権リスクの絶対的コントロール

予測可能性の低下：  
AI生成物は人間の創作的  
寄与がなければ著作権が  
成立しない可能性

IPブランドの毀損：  
「クリエイティビティの純度」  
の低下と世界観の喪失

第三者権利の侵害リスク：  
学習データに起因する意図  
しない著作権侵害

**Takeaway:** 2026年3月時点において、AI生成物を最終コンテンツに  
実装しないポリシーを堅持。創造性の根幹は人間の手で守り抜く。



# 開発プロセスにおけるAI活用：数十万件のアイデア出しを支える高速パイプライン

## [ 生成 (Gemini / Imagen 2) ]

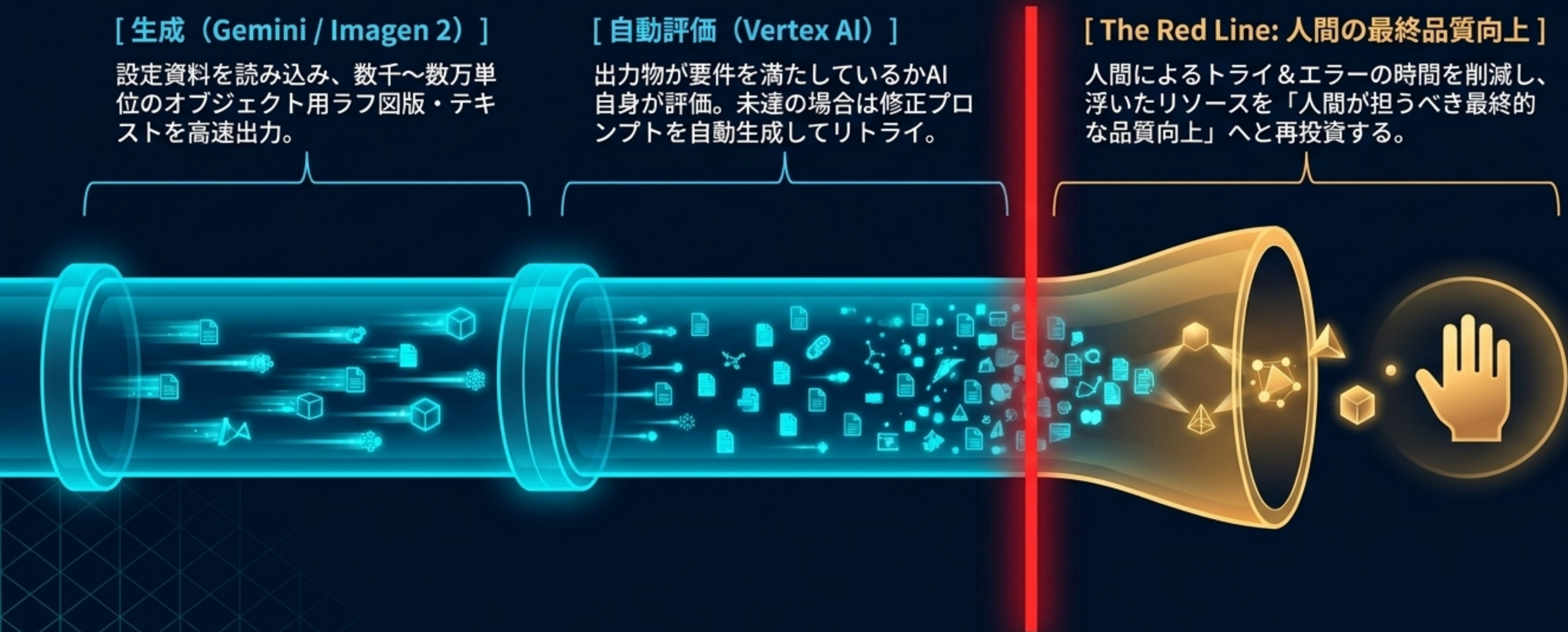
設定資料を読み込み、数千～数万単位のオブジェクト用ラフ図版・テキストを高速出力。

## [ 自動評価 (Vertex AI) ]

出力物が要件を満たしているかAI自身が評価。未達の場合は修正プロンプトを自動生成してリトライ。

## [ The Red Line: 人間の最終品質向上 ]

人間によるトライ＆エラーの時間を削減し、浮いたリソースを「人間が担うべき最終的な品質向上」へと再投資する。





# AIエージェントによるQA自動化： 「面白さの検証」に人間を集中させる



## 月間 30,000 時間

### の自律プレイテスト自動化を実施



#### 予測エージェントによるリスク特定

##### 予測エージェントによるリスク特定

過去データを分析し、ランダムではなく「不具合が発生しやすいエリア」へ集中的にテストボットを投入。

#### Strategic Impact: 高次元業務へのシフト

##### Strategic Impact: 高次元業務へのシフト

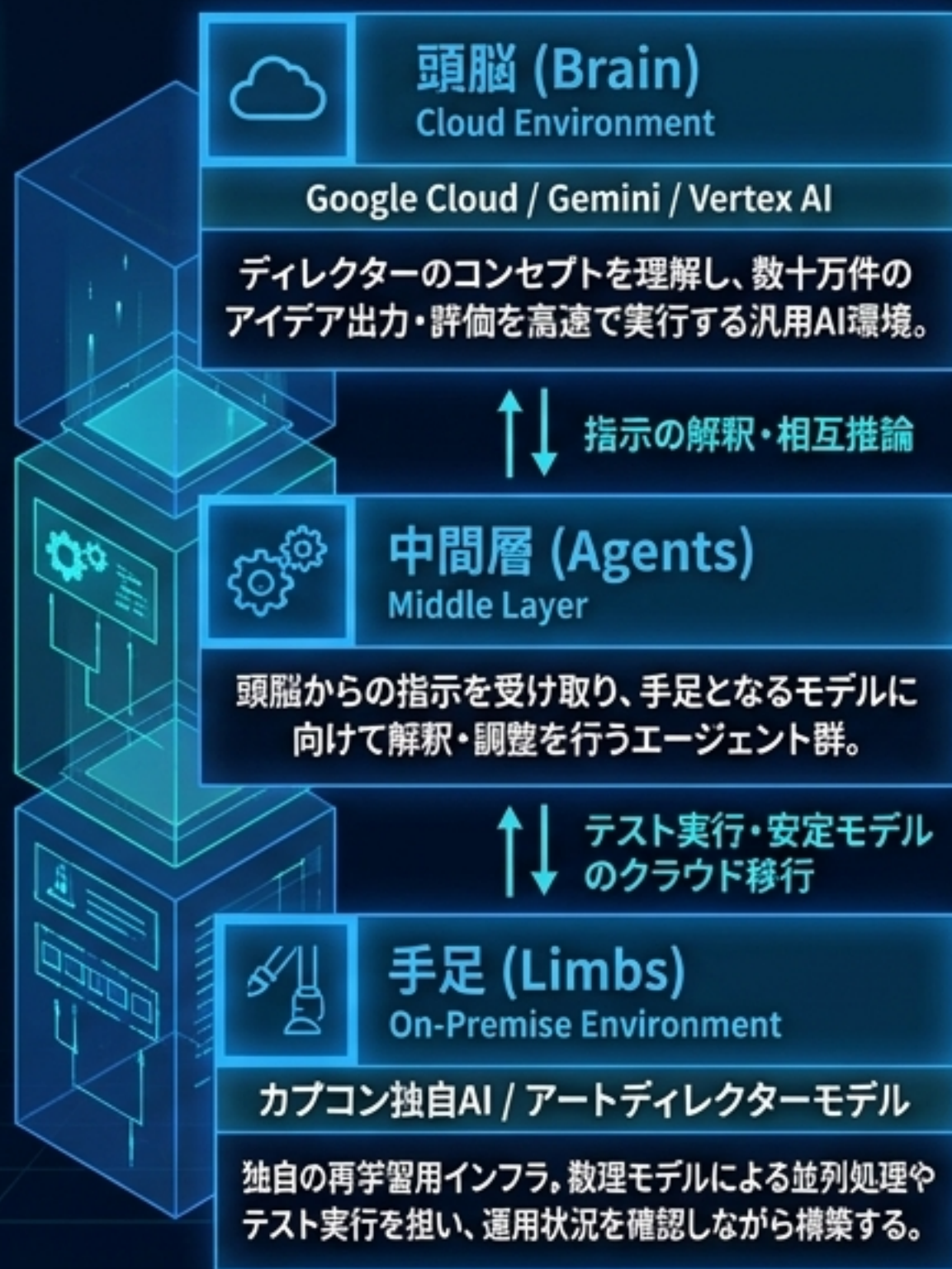
単純なバグチェックをAIに委ねることで、人間の開発者は「ゲームの面白さの検証」と「表現の品質担保」に専念。



# ハイブリッドAIインフラ：クラウド（頭脳）とオンプレミス（手足）の循環構造

## 独自の運用パイプライン

1. 機密性の高い自社開発モデルは「オンプレミス環境」で学習と状況確認を実行。
2. エージェント群による調整を経て精度を向上。
3. 動作が安定したモデルから順次、汎用AI環境である「クラウド」へと移行。



アイデア・  
検証結果

⚠ 厳格な分界点  
AI生成物の  
直接実装不可



**CORE / 感性**  
Human Creator

## 最終コンテンツの 制作・品質担保

- AIが生成したアイデアを基にした感性による最終実装
- AIへの命令(入力)と出力結果の統制
- 「AIは定型業務やアイデア出しに留める」というポリシーの厳格な運用



# 知的財産の防衛網：「商標のAIチェック」と全方位のガバナンス



## 商標のAIチェック

ゲーム内に無数に存在するグラフィックアセットに対し、実在する他社商標や意匠との類似をAIでスクリーニング。クリエイターが安心して開発できる環境を構築。



## SOCによる全方位監視

Security Operation Centerの運営を通じ、PC、サーバー、クラウド環境を横断的に監視・分析。インシデントを早期把握する防衛体制。



## 知財功労賞の受賞

227の国・地域、6,000件の商標ポートフォリオを管理。2025年度経済産業省・特許庁主催「知財功労賞（特許庁長官表彰）」を受賞し、社会的評価を獲得。



# ビジネス境界線の明確化：UGCとコミュニティ大会におけるガイドライン

## GREEN（許容）

- ・ 個人・非法人による非営利目的の二次創作
- ・ 「非公式ファンアート」の明記
- ・ ユーザー自身の創造性が付与された作品

## YELLOW（条件付き許容）

- ・ 同人誌即売会など、趣味の範囲における少額・少量の有償頒布
- ・ 運営費用の補填のみを目的としたコミュニティ大会の参加料徴収

## RED（禁止）

- ・ 営利目的での利用、公序良俗に反する表現
- ・ 第三者知財の混入
- ・ 公式ロゴやゲーム素材のそのまま転用
- ・ 金銭的価値のある大会賞品の提供



# 次世代クリエイターの育成： 実践を通じた「創作者への敬意」の醸成

## 体験：実践的なサウンド制作スタジオ

- ・ 単に法律を教えるのではなく、スタジオで自ら効果音を制作し、ゲーム映像に当てる「プロの現場」を体験させる。ACCSと共同開催。

シナジー

## 教育：著作権の盾

創作の楽しさと苦勞を肌で知ること、自然な形で「創作者への敬意」を育み、その土台の上に著作権の重要性を啓発する。





# 業界内におけるカプコンの特異性：国内主要企業の生成AI・IP戦略比較

| 企業名         | AIの最終実装    | AIの活用領域                     | IP・コミュニティスタンス          |
|-------------|------------|-----------------------------|------------------------|
| カプコン        | 実装しない      | アイデア生成、<br>QA自動化(3万時間)      | リスク最優先、<br>UGCガイドライン明示 |
| 任天堂         | 慎重姿勢・独自性重視 | 言及は控えめ<br>(過度な依存避ける)        | IP侵害には適切に対処            |
| スクウェア・エニックス | 積極的な技術統合   | 2027年までにQAの7割<br>AI化、エンジン統合 | 自社保有画像をベース<br>にリスク低減   |
| バンダイナムコ     | 一部活用・模索段階  | バックオフィス、<br>アーケードQA         | 多様な出自のIP育成、<br>技術の外部発信 |



# The Capcom Formula：無形資産を最大化するハイブリッド方程式

**演算力**

(AIの拡散)

5万件のアイデア  
+  
月間3万時間のQA自動化



**境界線**

(The Red Line)

実装の徹底排除  
+  
商標AIチェック  
+  
ガイドライン



**感性**

(人間の創造性)

要素分解と抽出  
+  
面白さの検証  
+  
次世代への敬意



**最大化された  
IP価値**

グローバル市場での競争力維持、  
ワンコンテンツ・マルチユースの実現



# AIはアートを作るためではない。 クリエイターのポテンシャルを解放するためにある。

カプコンが引く「絶対的な境界線」は、技術の拒絶ではない。  
膨大な計算力を「触媒」として使いこなし、人間のクリエイターが「表現の純度」と「面白さの追求」に全霊を注ぐための最も合理的な設計図である。  
強固な知財防衛と人間の感性が交差する時、最強のIPは世界を熱狂させる。