

カプコンの知的財産活動における生成AIの活用: 創造性と権利保護のハイブリッド戦略

Gemini 3.1 Pro

目次

1. 序論: カプコンにおける知的財産戦略と生成AIの交差点
2. 知的財産部門のトランスフォーメーション: 攻めの知財創出とAIの協働
 - 2.1. 特許情報の民主化: AIによる翻訳と社内共有システム
 - 2.2. 「ビジュアル大喜利»: 5万回のボケによる発明の量産と要素分解
3. ゲーム開発プロセスにおけるAI活用と明確な境界線
 - 3.1. コンテンツ実装の徹底排除と著作権リスクの低減
 - 3.2. アイデア出しとブレインストーミングの高速パイプライン
 - 3.3. AIエージェントによるQA・自律プレイテストの自動化
 - 3.4. ハイブリッドAIインフラ: オンプレミスとクラウドの循環構造
4. 知的財産の防衛網: 商標AIチェックとガバナンスの徹底
 - 4.1. 業界に先駆けた「商標のAIチェック」システムとSOCによる監視
 - 4.2. 「知財功労賞」受賞が示す社会的評価と啓発活動
5. UGCとコミュニティ共創: ガイドラインの制定と次世代教育
 - 5.1. 二次創作ガイドラインの制定とビジネス境界線の明確化
 - 5.2. コミュニティ大会開催ガイドラインによるルール整備
 - 5.3. 著作権教育と次世代クリエイターの育成
6. 競合他社との戦略的比較: 業界内におけるカプコンの特異性
7. 結論: 次世代エンターテインメントにおける知財とAIの最適解

1. 序論: カプコンにおける知的財産戦略と生成AIの交差点

現代のエンターテインメント産業、とりわけ世界規模で展開されるAAA(トリプルエー)クラスのゲーム開発においては、開発期間の長期化と制作コストの高騰が業界全体を揺るがす構造的な課題となっている。この難局に対し、株式会社カプコンは自社の知的財産(IP)を経営戦略の中核に据え、知的財産部門が事業戦略の策定に深く関与する「知的財産戦略と経営戦略の統合(IP活用レベル4)」を実現することで、強靱な競争力を維持している¹。同社は「ワンコンテンツ・マルチユース戦略」を標榜し、単一のゲームタイトルから創出されたIPを映画、関連グッズ、ライセンスビジネスへと多角的に展開することで、無形資産としての価値を持続的かつ多面的に高める事業モデルを確立している¹。この高度な知的財産戦略を技術的側面から支え、同時にゲーム開発における「重さ」という課題を克服するための起爆剤として、カプコンは近年、生成AI技術を極めて戦略的かつ限定的に導入している。特筆すべきは、同社が生成AIの活用において「業務効率化や発想の支援」と「最終的なゲームコンテンツへの実装」の間に明確な境界線を引いている点である⁵。AIも判断支援を行うが、最終判断

と品質責任は人間が担うというこのアプローチは、単なる技術導入の枠を超えた高度なリスクマネジメントと知財保護の哲学に基づいている。

本レポートでは、カプコンがいかにして生成AIを知的財産部門の「発明創出プラットフォーム」として昇華させ、開発現場における「商標のAIチェック」をはじめとする権利保護システムを構築し、さらには開発やQAの自動化を実現しているのかを網羅的に分析する。また、二次創作ガイドラインの法的背景や、競合他社との戦略比較を通じて、カプコンが提示する戦略の全貌を解き明かす。

2. 知的財産部門のトランスフォーメーション: 攻めの知財創出とAIの協働

従来、多くの企業における知的財産部門は、他社からの特許侵害を防ぎ、自社の権利を事後的に保全する「守りの部門」あるいはコストセンターとして機能することが一般的であった。しかし、カプコンの知的財産部においては、知財を起点に社内「ワクワク(熱狂)」を生み出し、知財創出を担う「攻め」の機能を強化するパラダイムシフトが進行している⁹。

この変革を主導する知的財産部の奥山幹樹氏は、大学でロボット工学を専攻し、エンターテインメント要素を取り入れた福祉機器の研究を経て医療機器メーカーの開発部に従事したというバックグラウンドを持つ¹⁰。技術開発の最前線から法務特許の世界へと転身した同氏の経験は、開発現場の言語と法律の言語を橋渡しするカプコンの独自の知財戦略に色濃く反映されている¹¹。この方針の下、同社ではKPIに「知的財産部の発明の創出に関する項目」を掲げており、昨今では研究開発部門を凌駕する数の発明が知財部門から生み出されるという逆転現象が起きている¹¹。

2.1. 特許情報の民主化: AIによる翻訳と社内共有システム

知的財産部門が主導してイノベーションを起こす上で直面していた第一の課題は、情報のサイロ化であった。特許情報は専門的かつ難解な「特許用語」で記述されているため、実際のゲーム開発者や企画者などの一般社員にとっては「読めない・伝わらない」ブラックボックスと化していた¹。

この課題を根本から解決するため、カプコンは知財、クリエイティブ、そしてAIを掛け合わせたアイデア共創プラットフォーム「idea Landscape (旧: ideaflow)」を導入した¹。本システムを活用することで、自社のみならず競合他社を含むゲーム業界の膨大な特許群を、一般の開発者にも直感的に理解できる平易な言葉へとAIで要約・翻訳する体制を構築した¹。翻訳された要約データは「カプコン版の知財図鑑」として社内のイントラサイトに網羅的に蓄積・公開されている¹。これにより、外部への外注コストを削減しつつ、質の高い知財コンテンツを社内のあらゆる部門へ流通させることに成功している。

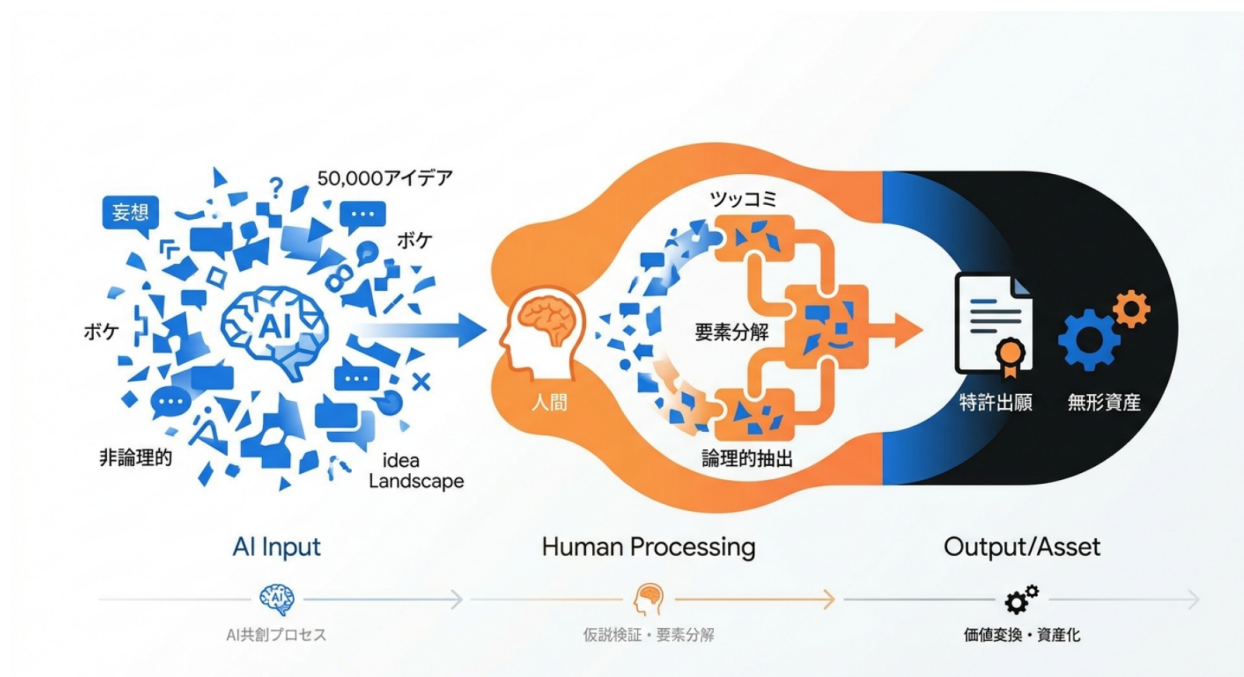
2.2. 「ビジュアル大喜利」: 5万回のボケによる発明の量産と要素分解

カプコンの知的財産部におけるAIの活用法は、AIを「完全な正解を出力するツール」としてではなく、「人間の発想を飛躍させるための壁打ち相手」として位置づけている点にある¹。同社では、5万件規模のアイデアをAIに大量生成させ、それを人間が「気づきのきっかけ」として咀嚼し、自らの手で発明や特許出願へと展開していくアプローチを採用している¹。

このプロセスは、社内「ビジュアル大喜利」と称されている¹。具体的には、AIに対してゲームとは直接関係のない異分野との掛け合わせを要求する。するとAIは、フロントガラスが欠落した奇妙な車など、論理的に破綻している常識外れのビジュアルやアイデアを提示してくる¹。知財担当者はこれをAIからの「ボケ」として受容し、そこに「ツッコミ」を入れる形で要素分解を行う¹。

相手がAIであれば、気兼ねなく無尽蔵かつ無批判に対話を深めることができる¹。このAIとの濃密な対話を通じて導き出された「ひねりを効かせた『とんち』」が、最終的に価値ある特許発明へと結びついているのである¹⁰。ゲーム業界特有の「物理的なモノを作らずに、アイデアだけで無形資産を創出できる」という特性を活かし、初期の発想段階における追加開発コストを抑えた発明創出のエコシステムが完成している¹¹。

知的財産部におけるAI共創モデル：妄想から無形資産への変換プロセス



AIプラットフォーム「idea Landscape」を活用し、AIの非論理的な大量生成物を人間の知財担当者が要素分解し、最終的な特許出願へと昇華させる独自の発明プロセス。

(筆者作成。資料名：知財図鑑「idea Landscape」関連記事等に基づき作成)

3. ゲーム開発プロセスにおけるAI活用と明確な境界線

カプコンは、アイデア創出や開発業務の効率化にAIを活用する一方で、生成物の取り扱いに関しては社内で厳格なポリシーを貫いている。

3.1. コンテンツ実装の徹底排除と著作権リスクの低減

カプコンは、2026年3月時点において、生成AIによって生み出した素材をゲームコンテンツには実装しない方針を示している。一方、ゲーム開発プロセスの効率化や生産性向上に寄与する技術としては積極的に活用する方針であり、グラフィック、サウンド、プログラム等の各職域で利用方法を検証している⁵。

AI生成物の著作権保護については、人間がどの程度創作的に関与したかによって評価が異なる。人間による創作的寄与が認められない出力については著作権保護が成立しない可能性がある一方、人間による選択、配列、修正その他の創作的寄与が認められる部分については保護され得る。このため企業利用においては、権利の成立範囲や第三者権利との関係について予測可能性が低下する点がリスクとなる¹⁵。現在、米国における登録判断や裁判例、および日本における文化庁の整理など法域ごとに議論が進められているものの、AI生成物に対する法的評価は発展途上である。「バイオハザード」や「モンスターハンター」といった自社の強力なIPブランド価値を毀損しないためにも、創造性の根幹を担う最終アセットについては、人間の手と感性によって制作される体制を維持している⁶。

3.2. アイデア出しとブレインストーミングの高速パイプライン

最終出力にAIを用いない一方で、そこに至るまでの過程においては、AI技術を活用し膨大な工数を圧縮している。現代のゲーム開発においては、街中のポスターや架空の企業ステッカーなど、独自にデザインされた数千から数万単位のオブジェクトが必要となり、比較検討を含めれば数十万件のアイデアを考案しなければならない¹⁶。

カプコンは2025年1月公表時点で、Google Cloudのマルチモーダル生成AIプラットフォームの試験運用を通じ、この作業の効率化を図っている⁶。第一に、大規模言語モデル「Gemini」を活用し、設定資料を読み込ませてアイデアを自動かつ高速に出力させる仕組みを構築した¹³。第二に、開発チーム内で視覚的なイメージを共有するためのラフ図版の生成に画像生成AI「Imagen 2」を使用している⁶。2025年7月22日から24日に開催された「CEDEC 2025」においても、同社がアイデア出しにGeminiやImagen 2を活用している事例が公開された⁸。

第三に、出力されたテキストや画像が要件を満たしているかをVertex AI自身が評価し、水準に達していない場合は修正プロンプトを自動生成してリトライする仕組みを導入している¹³。これにより、人間によるトライ&エラーを削減し、浮いた時間とコストを人間のクリエイターが担うべき品質向上へと再投資している⁶。

3.3. AIエージェントによるQA・自律プレイテストの自動化

カプコンのAI活用はアイデア生成にとどまらず、開発工程における品質保証(QA)やテストの領域でも大きく進展している。2026年の事例として、同社はAIエージェントを活用したQAおよび自律プレイテストを導入している。例えば、「モンスターハンターストーリーズ3」などの開発環境において、AIエージェントを用いて月間3万時間を超える自律的なプレイテストを実施していることが公開された¹⁴。

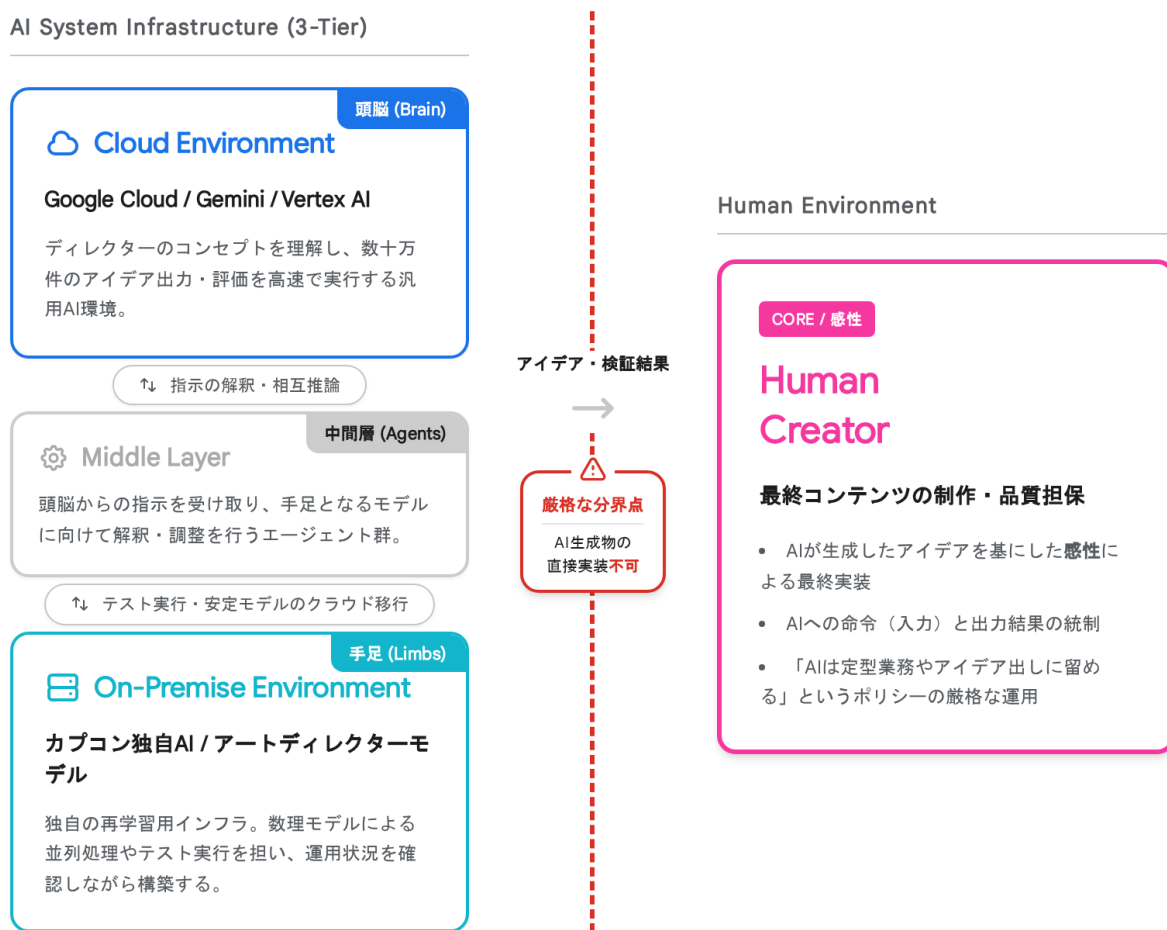
このシステムでは、予測エージェントが過去のデータを分析して不具合が発生しやすい箇所を特定し、ランダムではなくリスクの高いエリアに集中的に「テストボット」を投入する¹⁸。手作業でチェックしていたテスト工程をAIに任せることで、人間のテスターや開発者は「ゲームの面白さの検証」や「表現の品質担保」に集中することが可能となり、現場からも高い評価と全社展開への要望が上がっている¹⁴。

3.4. ハイブリッドAIインフラ: オンプレミスとクラウドの循環構造

技術的側面において、カプコンの開発支援AIは「独自のハイブリッドAIインフラ」として構築されている¹⁴。同社のシステムは、Google CloudのGemini等のフロンティアモデルを「頭脳」とし、カプコン独自の数理モデルや専用AIを「手足」とする層構造で設計されている⁸。

特筆すべきは、自社開発の専用AIモデルを学習させる際、クラウドではなく「オンプレミス（自社保有サーバー）環境」を起点としている点である⁸。開発過程の急激な変化にAIを即座に追従させるため、オンプレミス環境で開発と状況確認を行い、動作や精度が安定したモデルから順次クラウド環境へと移行させる運用パイプラインを確立している⁸。

カプコンのAI駆動型開発パイプラインとハイブリッド・インフラ構造



Google Cloudの汎用AI（Gemini等）と、オンプレミスで独自学習された専用モデルを組み合わせた3層構造。AIは定型業務やアイデア出しに留まり、最終コンテンツは人間が制作する厳格な分界点が設けられている。

Data sources: [4Gamer](#), [Google Cloud](#), [Tech Blog](#)

（筆者作成。資料名：4Gamer、Google Cloud事例、Tech Blog等に基づき作成）

4. 知的財産の防衛網：商標AIチェックとガバナンスの徹底

カプコンは、2025年3月期において248タイトルを227の国・地域で販売するグローバル企業であり、各国の法令や権利に抵触しない安全なアセット管理は経営の生命線である²¹。

4.1. 業界に先駆けた「商標のAIチェック」システムとSOCによる監視

カプコンのIP防衛戦略として、ゲーム内の素材データに対する商標のAIチェックを導入し、開発支援を強化している²。ゲーム内には無数のグラフィックアセットが存在し、実在する他社の商標や意匠と類似するデザインが混入すれば、大きなリスクを招く。

このリスクを低減するため、カプコンは業界に先駆けてAIチェック機構を導入し、開発者が安心してクリエイティブに集中できる体制を構築している¹⁶。また、情報セキュリティの観点からは、SOC（Security Operation Center）の運営を通じてPC、サーバー、クラウド環境を横断的に監視・分析する体制を整備しており、インシデントの早期把握が可能な仕組みを構築している²²。

4.2. 「知財功労賞」受賞が示す社会的評価と啓発活動

自社の屋号を含む主要ブランドを100を超える国・地域で出願し、国内外で約6,000件に上る商標ポートフォリオを管理する体制は高く評価されている¹⁶。「商標のAIチェック」による開発支援などが総合的に評価され、カプコンは経済産業省・特許庁が主催する2025年度の「知財功労賞」において「特許庁長官表彰 知財活用企業（商標）」を受賞した³。同年1月には「知財・無形資産ガバナンス表彰」も受賞している³。

社内においても、開発陣に対する啓発活動を継続的に実施し、出願前の徹底した商標調査や海外での弁理士との連携など、人的な法務リテラシー教育も並行して行っている²⁴。

5. UGCとコミュニティ共創：ガイドラインの制定と次世代教育

デジタルプラットフォームが普及した現代において、ファンによる二次創作活動などのUGCはIPの認知拡大に重要である一方、権利侵害のリスクも伴う。

5.1. 二次創作ガイドラインの制定とビジネス境界線の明確化

カプコンは2025年11月、同社が所有する知的財産を基にしたユーザー向けの「カプコン二次創作ガイドライン」を発表した²⁵。カプコン二次創作ガイドラインは、権利者であるカプコンが、一定の条件を満たすファン活動を許容するために策定した利用方針である。ガイドラインの根底には、自社のビジネス基盤の阻害を防ぎつつ、ファン活動を支援するというバランス感覚がある³⁰。

許容されるのは、個人または法人格を持たない団体による非営利目的の活動であり、かつユーザー自身の創作性が付与された作品に限定される²⁵。ただし、同人誌即売会などの趣味の範囲における少額・少量の有償頒布については例外的に許容している²⁸。

一方で、営利目的での利用、公序良俗に反する表現、第三者の知的財産の混入、公式ロゴの使用やゲーム素材をそのまま転用する行為は禁止されている²⁵。また、発信する際には公式コンテンツとの誤認・混同を避けるため、「非公式ファンアート」や「二次創作」である旨を明記することが条件として求められている²⁸。

5.2. コミュニティ大会開催ガイドラインによるルール整備

二次創作ガイドラインとは別に、2026年4月には日本国内の個人または法人格を持たない団体を対

象とした「コミュニティ大会開催ガイドライン」が策定された。コミュニティ主導の大会において、現金や金券などの金銭的価値のある賞品の提供は禁止され、参加料を徴収する場合も運営費用の補填のみに限定し、会計書類の公開を求めている³³。さらに、一定の参加人数を超える規模の大会やスポンサーが関与する大会は、法人の許諾ルートを通すことが義務付けられている³⁴。

5.3. 著作権教育と次世代クリエイターの育成

カプコンは一般社団法人コンピュータソフトウェア著作権協会（ACCS）と共同で、中高生を対象とした実践的な著作権啓発イベントを開催している³⁵。参加者は効果音収録専用スタジオで自ら音を制作し、ゲーム映像に当てはめる体験を通じてプロの現場を体感する³⁵。創作の楽しさや苦労を体験させることで「創作者への敬意」を育み、その上で著作権の講義を行うという教育アプローチを採っている³⁷。

6. 競合他社との戦略的比較：業界内におけるカプコンの特異性

主要なゲーム企業の生成AIおよびIP保護戦略を俯瞰すると、各社の方針が明確に分かれていることがわかる。

業界各社の生成AI・IP戦略比較

企業名	生成AIの最終コンテンツへの実装方針	開発プロセスにおけるAI活用領域	知的財産（IP）保護とコミュニティへのスタンス
カプコン	実装しない 著作権リスクとブランド価値保護を最優先とし、最終アセットへの実装は行わない ⁷ 。	ハイブリッド活用・QA自動化 アイデア生成（Gemini等）、商標のAIチェック、およびAIエージェントによるテスト自動化（月間3万時間）に活用 ¹⁴ 。	パートナー共創と利用方針の提示 各種ガイドラインで条件付きの非営利活動を許容。商標チェックAIで予防 ²⁰ 。
任天堂	慎重姿勢・独自性重視 独自の遊びの創造を最優先とし、各国の法令遵守を強調。AI利用の有無に関わらずIP侵害には適	言及は控えめ 生成AIのメリットと課題（知的財産権、消費電力）を天秤にかけ、過度な技術依存を避けるスタンス ³⁸ 。	法令遵守と保護 自社の強力なIP保護を企業価値の中心に据える。なお、生成AIに関して日本政府へ働きかけを行った事実は否定している

	切に対処 ³⁰ 。		30。
スクウェア・エニックス	積極的な技術統合 AIとクリエイターの共創を目指す ⁴⁰ 。	広範な自動化・エンジン統合 2027年末までにQA作業の7割をAI化する目標を掲げる。メタAIなどゲームエンジンへの統合も推進 ⁴⁰ 。	効率と拡張性重視 著作権侵害リスク低減のため、自社が著作権を保有する画像をベースにする等の対策を講じつつ推進 ⁴⁰ 。
バンダイナムコ	一部活用・模索段階 将来的な競争力としてAI技術の研究開発を推進 ³⁴ 。	バックオフィス・QA効率化 AIチャットボットでの問い合わせ削減、アーケードゲームのQA自動化、クリエイターの「迷い」を減らす分析支援 ³⁷ 。	IPの相互活用と技術発信 多様な出自のIPを育成。AIを用いたQA自動化技術などを外部で発信するオープンな姿勢 ³⁷ 。

この比較から明らかなように、カプコンの生成AI戦略は、用途をアイデア生成やQA自動化等に留めつつも、独自のハイブリッド型インフラを構築している点に特徴がある。

7. 結論：次世代エンターテインメントにおける知財とAIの最適解

カプコンの知的財産活動における生成AIの活用は、企業の無形資産を最大化し、グローバル市場における競争力を維持するための経営戦略として機能している。

第一に、知的財産部門におけるAI活用は特許情報のサイロ化を解消し、初期の発想段階における追加開発コストを抑えた発明創出を実現した。

第二に、開発パイプラインにおいては、AIも判断支援を行うが、最終判断と品質責任は人間が担うという明確な分担がなされている。アイデア出しの高速化に加え、AIエージェントによる月間3万時間のテスト自動化など、効率化できる領域にはAIを積極的に投入している。一方で、AI生成物を最終コンテンツに実装しないというルールにより、著作権・第三者権利に関するリスクを低減している。

第三に、「商標のAIチェック」システムや、ファン活動の条件を定めた二次創作およびコミュニティ大会ガイドラインの運用は、IPを保護し、安全なエコシステムを維持するためのインフラとなっている。

総じて、カプコンの戦略は、生成AIの計算力・生成力を「クリエイターのポテンシャルを開放するための触媒」として利用する判断に基づいている。カプコンが提示するハイブリッド・アプローチは、エンターテインメント企業にとって有力な選択肢の一つを示している。

引用文献

1. カプコンの知的財産活動 - よろず知財戦略コンサルティング,
<https://yorozuipsc.com/blog/3560268>
2. サステナビリティの取り組み | 知的財産 - CAPCOM,
<https://www.capcom.co.jp/ir/sustainability/ip.html>
3. 令和7年度 知財功労賞において、「特許庁長官表彰 知財活用企業(商標)」を受賞！ - CAPCOM, <https://www.capcom.co.jp/ir/news/html/250414.html>
4. カプコン、経済産業省 特許庁が開催する令和7年度「知財功労賞」で「特許庁長官表彰 知財活用企業(商標)」を受賞 | gamebiz, <https://gamebiz.jp/news/404148>
5. 個人投資家向け会社説明会 || 株式会社カプコン,
<https://www.capcom.co.jp/ir/seminar.html>
6. カプコン、生成AIは「定型業務の効率化」に限定—創造性は人の手で、補助ツールとしての活用方針を改めて強調 | Game*Spark - 国内・海外ゲーム情報サイト,
<https://www.gamespark.jp/article/2026/06/05/167454.html>
7. カプコン「生成AIで生み出した素材をゲームコンテンツには実装しない」—AIへの対応方針を個人投資家向けに説明 | Game*Spark - 国内・海外ゲーム情報サイト,
<https://www.gamespark.jp/article/2026/03/23/164228.html>
8. カプコン「生成AI素材はゲームに実装しない」と明言 開発の補助には活用 - ITmedia,
<https://www.itmedia.co.jp/aipplus/article/2603/24/1260324070/>
9. AIは5万回ボケてくれる カプコンが仕掛ける「ワクワク」起点の知財デザイン,
<https://chizaizukan.com/pickup/ideaflow/6UBUuQqQYiPn2bbTnC5Kgh/>
10. 株式会社カプコン 奥山幹樹氏【知的財産部インタビュー】 - Tokkyo.Ai,
<https://www.tokkyo.ai/tokkyo-interview/capcom-mr-okuyama-scaled/>
11. カプコンの著作物(ゲームや画像・映像)を使用したイベントを開催したいのですが,
https://www.capcom.co.jp/support/faq/others_website_037212.html
12. カプコンは、自社のゲームでAI生成コンテンツを使用しないと発表しました。開発の「効率と生産性を向上させる」ためにこの技術を利用する計画があるとのことです - AUTOMATON WEST : r/pcgaming - Reddit,
https://www.reddit.com/r/pcgaming/comments/1s1hb00/capcom_says_it_will_not_be_using_aigenerated/?tl=ja
13. カプコン: "私たちは、AIによって生成された素材をゲームのコンテンツに実装することはありません。",
https://www.reddit.com/r/Games/comments/1s1bp3s/capcom_we_will_not_be_implementing_materials/?tl=ja
14. 「AIはアートを作るためではなく、クリエイターのポテンシャルを開放するために」カプコンがAIで取り組む「ゲーム開発の重さ」という課題 - 4Gamer,
<https://www.4gamer.net/games/991/G999101/20260519017/>
15. 【2026年最新】生成AIの著作権侵害リスクとは？企業が策定すべきガイドラインと対策,
<https://exawizards.com/column/article/generative-ai-copyright-risk/>
16. カプコンがゲーム作りに画像生成AI活用 Googleの「Imagen2」などで数十万件のアイデア出し効率化 - ITmedia AI+,
<https://www.itmedia.co.jp/aipplus/article/2501/23/1250123161/>
17. 株式会社カプコン の導入事例 - Google Cloud,
<https://cloud.google.com/customers/intl/ja-jp/capcom-genai?hl=ja>

18. カプコン が推進するエンタープライズ エージェント AI の活用 | Google Cloud 公式ブログ,
<https://cloud.google.com/blog/ja/products/ai-machine-learning/how-capcom-is-leading-the-way-for-enterprise-agentic-ai>
19. カプコン流AI活用の真意——「AIにアートは作らせない」が示すゲーム開発の課題と解 - LAB, <https://lab.main.jp/research/posts/capcom-ai-game-development-gcn2026/>
20. カプコンが二次創作のガイドラインを制定した背景。ファンとの「共創」で育むゲーム文化 - NiEW, https://niewmedia.com/specials/2602capcom_edsb_t_wrmtm/
21. 知財功労賞 特許庁長官表彰,
https://www.jpo.go.jp/news/koho/tizai_koro/document/2025_tizai_kourou/jpo-hyo-sho_11.pdf
22. カプコン【9697】の人的資本 - キタイシホン,
<https://kitaishihon.com/company/9697/human-capital>
23. 情報セキュリティ 知的財産 - CAPCOM,
https://www.capcom.co.jp/ir/data/pdf/annual/2025/annual_2025_sustainability_04.pdf
24. Special Interview『CAPCOM』 | 知的財産学部特設サイト | 大阪工業大学
ADMISSION, <https://www.oit.ac.jp/admission/choutizaijinzai/interview.html>
25. カプコンが「二次創作ガイドライン」を発表 - 電ファミニコゲーマー,
<https://news.denfaminicogamer.jp/news/251105r>
26. 「カプコン二次創作ガイドライン」を公開。差別的な表現や卑猥な内容など、公序良俗に反するものを禁止に - 4Gamer,
<https://www.4gamer.net/games/999/G999905/20251105027/>
27. カプコンが「二次創作ガイドライン」を正式公開—差別的な表現や卑猥な内容などはもちろん禁止, <https://www.inside-games.jp/article/2025/11/05/173614.html>
28. カプコン二次創作ガイドライン | カプコン 製品・サービス情報 - CAPCOM,
<https://www.capcom-games.com/ja-jp/fan-content-guidelines/>
29. カプコンが二次創作のガイドラインを公開。二次創作であることを明記した上で非営利なものや同人誌即売会など趣味の範囲であればOK | ゲーム・エンタメ最新情報のファミ通.com, <https://www.famitsu.com/article/202511/56952>
30. 任天堂「生成AIに関連して日本政府に働きかけをしている事実はない」と声明。生成AIの有無に関わらずIPの侵害には適切な対応をとる方針 | ゲーム・エンタメ最新情報のファミ通.com, <https://www.famitsu.com/article/202510/54512>
31. カプコンの二次創作ガイドラインを知財弁護士が読んでみた - note,
<https://note.com/syutolaw0304/n/n89c609f1a049>
32. カプコン「二次創作ガイドライン」が話題だけど、いったいどういう話なのか。 - note,
<https://note.com/yugiriworks/n/nb886b3ff8071>
33. 【SF6コミュニティ大会開催ガイド】2026年4月更新のカプコン コミュニティ大会開催ガイドラインを読み解いてみよう！ - 個人主催でできること・できないこと・規模の限界まで - | ふあんみ！ - あなたと格ゲーマーの距離を近づけるWebメディア-,
<https://fanmi.online/posts/tipis-community-guideline>
34. ゲーム開発やメタバースを見据えた、AI×3Dモーションデータの自動生成への挑戦。バンダイナムコ研究所と共同研究（前編） - ACES,
https://acesinc.co.jp/projects/bandainamco_1
35. 制作体験 著作権, <https://www2.accsjp.or.jp/activities/pdf/241223a.pdf>

36. カプコンのスタジオで学ぼう「ゲームサウンド制作体験と著作権2025」開催報告 | 活動報告, <https://www2.accsjp.or.jp/activities/2025/news190.php>
37. IPの適切な活用／特許の相互活用 | バンダイナムコホールディングス | サステナビリティ, <https://www.bandainamco.co.jp/sustainability/materiality/ip/use.html>
38. 任天堂、生成AIへの見解を表明 知的財産保護と独自の遊びを重視 | プロナビAI, <https://pronavi.ai.com/news/613>
39. 任天堂、生成AIへの考え方を説明「法令遵守」と「IP保護」を改めて強調 | AI速報ドットコム, <https://aisokuho.com/2026/07/01/nintendo-explains-its-approach-to-generating-ai-reiterating-its-emphasis-on-legal-compliance-and-ip-protection/>
40. コンテンツ制作のための 生成 AI 利活用ガイドブック - 経済産業省, https://www.meti.go.jp/policy/mono_info_service/contents/ai_guidebook_set.pdf
41. 年間約3,000時間のマンガ「写植指定」業務にAIを導入し最適化 - スクウェア・エニックス, <https://www.jp.square-enix.com/company/ja/news/files/e2d11bfd7a5254faf0ddb16151bf1930.pdf>
42. スクエニが事業改革を加速、「QAの7割AI化」と「海外スタジオ閉鎖」など開発体制を抜本的に見直し, <https://www.gamespark.jp/article/2025/11/07/159216.html>
43. ゲームAI活用の最新事例を総括。スクウェア・エニックスの三宅 陽一郎氏による講演をレポート【GFS2025】, https://gamemakers.jp/article/2025_07_10_108868/
44. 第8回 スクウェア・エニックス 前編: AIを現場で使われる技術へ変える - CGWORLD.jp, <https://cgworld.jp/regular/202606-manabi8-1.html>
45. 返答率90%超を維持し、問い合わせメールを最大13%削減。バンダイナムコグループのバックオフィスを支える「シナリオ型×生成AI」のハイブリッド運用とは - サポートチャットボット, <https://chatbot.userlocal.jp/document/casestudy/bandainamco-ba/>
46. バンダイナムコエンターテインメントの「やる気を集中させる」AI活用の設計思想 | EY Japan, https://www.ey.com/ja_jp/insights/digital-audit/the-ai-edge-06
47. 株式会社バンダイナムコホールディングス、「LegalOn」を採用, <https://legalontech.jp/10412/>