

カプコンの AI 活用と知財戦略

— AI 生成素材の最終ゲームコンテンツへの不実装と、開発・QA・知財業務での活用

—

2026 年 7 月時点調査（改訂版）

Claude Fable 5

要旨

カプコンは、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方針を示す一方、ゲーム開発の効率化・生産性向上に寄与する補助技術として AI を積極的に活用している^{7,8}。主な事例には、Google Cloud（Vertex AI、Gemini、Imagen）を用いたアイデア出し支援^{1,2}、AI エージェントによるプレイテスト^{3,4}、画面・音情報を利用した自動プレイおよび地形テスト^{5,6}、定型業務の効率化⁸がある。創造性の中核は人が担い、AI は開発者の判断と創造活動を支援するという位置付けである^{4,8}。

知財分野では、ゲーム内素材に対する商標の AI チェック^{9,10,11}に加え、AI を用いた自社・他社特許の要約・一般語化・翻訳・社内蓄積および発想支援が公表されている¹⁴。ただし、この商標チェックは公表資料上、生成 AI とは特定されておらず、統合報告書 2023 では「識別 AI」と説明されている¹²。また、生成 AI によるコンテンツ生成を中核とするカプコン特許の有無は今回の調査範囲では確定できなかったが、対戦データを学習用データとして学習済みモデルを作成し AI キャラクター制御等に利用する機械学習関連特許として、特許第 7807685 号が確認できる¹³。したがって、同社の特徴は「AI 生成素材を最終コンテンツには実装しない一方、開発上の中間成果物・検証・定型業務・知財情報整理および発想支援に AI を活用し、一部の機械学習技術については権利化も行う」点にある（分析）。

本稿における AI の区分

カプコンの取り組みには性質の異なる AI が含まれるため、本稿では次の 4 区分を用いて記述する。第一に生成 AI（Gemini、Imagen、LLM 等によるアイデア・テキスト・画像の生成や要約）、第二に識別・機械学習 AI（商標チェック、物体検出、学習済みモデルによるキャラクター制御等）、第三に AI エージェント・自動化（プレイテスト、不具合予測、組織知共有等）、第四に従来型ゲーム AI（敵キャラクター制御、ナビゲーション等）である。報道等では「AI」

と一括りにされることが多いが、知財戦略上の含意は区分ごとに異なる。

1. ゲーム開発における AI 活用

(1) 生成 AI によるアイデア出し支援（2025 年 1 月公表）

Google Cloud Japan が 2025 年 1 月に公開した導入事例（ITmedia・CodeZine 等が同月報道）で、カプコンのテクニカルディレクター阿部一樹氏（CS 第二開発統括 システム基盤部 ソリューション開発室 副室長）が主導する、生成 AI によるアイデア出し支援システムが紹介された^{1,2}。背景には、1 つのゲームタイトルで数千～万単位のオブジェクトが必要となり、比較検討用のアイデアは採用されないものを含め数十万件に及ぶという課題がある。ゲーム空間に配置するテレビ等も、実在商品を使わず形状やロゴを独自に作り込む必要がある^{1,2}。

システムは、マルチモーダル生成 AI にゲームの設定資料（テキスト・画像・表）を読み込ませ、アイデアのテキスト・画像・生成用プロンプトを出力する。Vertex AI で出力品質を評価し、水準未達の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により、低品質な出力を自動排除する。使用サービスは Vertex AI、Gemini Pro、Gemini Flash、Imagen（Imagen 2）、Cloud Run で、システムは Google Cloud 上に構築されている^{1,2}。阿部氏は「わずか 1 か月弱で性能評価可能なところまで作り込めた」と述べ、アイデア出しコストを大幅に低減できる見込みを示した^{1,2}。なお、このシステムが生成するのは開発上の中間成果物（検討用のアイデア・参考素材）であり、後述の「AI 生成素材を最終コンテンツに実装しない」方針と矛盾しない点に留意が必要である（分析）。

(2) CEDEC2025：『モンスターハンターワイルズ』の自動プレイ・地形テスト

CEDEC2025（2025 年 7 月、パシフィコ横浜）でカプコンは、『モンスターハンターワイルズ』を題材とする自動プレイシステムを講演した（7 月 23 日、阿部一樹氏・野村直弘氏・石原景太氏）。AI が人間のように画面情報や音情報からゲームを操作し、AI と日本語でコミュニケーションが取れるシステムであり、ゲームの仕様変更にはほぼリアルタイムに追従するため、深層学習による物体検出、座標推定、音響イベント検出、OCR、特徴点マッチング、大規模言語モデル等の多種の技術を組み合わせている。QA 結果を大規模言語モデルを利用した自然言語で確認できる点も特徴である⁵。また、同じく『モンスターハンターワイルズ』の広大なフィールド制作を支えた自動地形テスト（プレイヤーの浮き・埋まり等の自動検出）も別セッションで講演された⁶。これらは識別・機械学習 AI と LLM を組み合わせた自動化の事例である。

(3) Google Cloud 2026：エージェントック AI 基盤（『モンスターハンターストーリーズ3』ほか）

上記とは別に、Google Cloud 公式ブログ（Google Cloud Next 2026 関連、日本語版 2026 年 5 月公開）では、Gemini Enterprise Agent Platform を用いたプレイテスト最適化 AI エージェント群が紹介された。構成は、視覚検査エージェント（Gemini Vision により、ホラー演出の暗がりか表示不具合かを判別）、予測エージェント（不具合発生箇所を予測しテストボットを集中投入）、組織知共有エージェント、データ効率化エージェントである。公式ブログ上で具体的に掲載されているタイトルは『モンスターハンターストーリーズ3～運命の双竜～』であり、月間 3 万時間を超える自律プレイテストも同タイトルの事例およびエージェント群全体の成果として示されている³。

4Gamer による井上真一氏（VP Game Development Platform & AI Solutions）・阿部一樹氏へのインタビュー（2026 年 5 月 21 日掲載）によれば、これらの仕組みは 6～8 本のタイトルに導入され、月間 3 万時間分のテスト作業を AI が実行している。フィールドのビジュアル破綻調査では人間がプレイしてデータ収集する場合 3,000～5,000 時間かかる作業が AI では約 72 時間（3 日間）で完了し、装備のビジュアル検証では人間なら約 5,280 時間かかるチェックを AI が約 72 時間で完了したという⁴。システムは「頭脳=Gemini、中間層のエージェント群、手足の並列処理」の 3 層構造をとり、ゲームディレクターのコンセプトやアートディレクターのビジュアル方針を Gemini に与えるアプローチと、独自の「アートディレクターモデル」等の専用 AI モデルをいちから学習させ相互に推論させるアプローチを組み合わせている。独自モデルの学習にはオンプレミスの AI 学習インフラも用いる⁴。井上氏は「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活用している」と述べ、感性の中核は人間のクリエイターが担うとの考えを示した⁴。なお、これらの効果値はカプコン・Google 側の説明に基づくものであり、独立に検証された数値ではない。また、6～8 タイトル・時間短縮の数値は同インタビューによるものであり、(2) の CEDEC 講演のシステム単体の成果として扱うべきではない。

(4) 自己増殖するエージェント作成手法（CEDEC2025）

阿部氏らは CEDEC2025 で「AI が AI を創る時代 ～自己増殖するエージェント作成手法～」と題し、Google の Agent Development Kit (ADK) を用いてタスクに応じた専門家 AI エージェントを動的に生成し、アイデア立案補助から実装・リスク検討・アイデア具体化・ゲームキャラクターとの対話までを支援する手法を発表した。AI が人間を代替するのではなく、創造活動を

深める補助役となる可能性を示すという位置付けである⁵。

(5) RE ENGINE と従来型ゲーム AI

内製ゲームエンジン「RE ENGINE」（2014 年開発開始、『バイオハザード 7』以降の主要タイトルで使用）は、レンダリング・ツール・AI といった分野別グループで開発されており、CAPCOM Open Conference Professional RE:2023 では「ナビゲーション AI システム概要とタイトル活用事例」が講演された。これらは主に敵キャラクター制御やナビゲーション等の従来型ゲーム AI であり、生成 AI とは区別される（分析）。一方、(1)～(3)のアイデア出し・QA システムは特定タイトル専用ではなくタイトル横断の基盤として整備されている点が特徴である⁴。

2. AI・機械学習関連の特許出願動向

カプコンは年間おおむね数十件～130 件程度の特許出願を公開しており、分類の大半はゲーム機構（A63F）で、UI、マッチメイキング、動画編集、サーバー処理等が中心である。なお件数を示す際は、出願年基準か公開年基準か、国内公開公報のみか、分割出願を含むか等の集計条件を明示する必要がある、本稿では概数にとどめる。

機械学習関連特許としては、特許第 7807685 号「ゲームプログラム、ゲームシステムおよびゲーム制御方法」（出願人・特許権者：株式会社カプコン、出願番号：特願 2024-162581、出願日：2024 年 9 月 19 日、発明者：安原直宏氏ほか、代理人：弁理士法人有古特許事務所）が確認できる。対戦ゲームの対戦データを学習用データとして機械学習を行った学習済みモデルにより、ノンプレイヤキャラクタである AI キャラクタを対戦状況に即して制御するとともに、AI 対戦におけるユーザーの操作内容を評価し課題を含む評価結果を出力する発明であり、モデル作成条件を設定して対戦データを選出し学習済みモデルを作成するモデル作成手段まで請求項に含む¹³。審査官引用にはバンダイナムコエンターテインメント、コーエーテクモゲームス、SNK の機械学習系ゲーム特許が含まれており、対戦データ学習型ゲーム AI が業界横断の出願領域であることも読み取れる¹³。

したがって、結論は次のように区分するのが正確である。すなわち、①生成 AI によるコンテンツ生成を中核とするカプコン特許の有無は、今回確認した公開資料の範囲では確定できなかった。②一方、機械学習（学習済みモデル）を利用するゲーム AI 特許としては特許第 7807685 号

が現に存在し、「カプコンは機械学習関連の権利化を行っていない」とは言えない。

調査方法上の重要な教訓として、本特許の IPC・FI は A63F（ゲーム分野）のみであり G06N（機械学習・AI の分類）は付与されていない¹³。このため、出願人×G06N の掛け合わせのみの検索では本特許のような機械学習特許を取りこぼす。網羅的調査には、出願人・権利者名検索に加え、全文・要約・請求項に対する「機械学習」「学習済みモデル」「学習用データ」「ニューラルネットワーク」「生成 AI」等のキーワード検索、A63F を含むゲーム分類との組み合わせ、分割出願・関連出願・特許ファミリーの確認、および検索日・検索式の明示が必要である。

3. 知財部門・知財戦略としての AI 活用

（1）商標の AI チェック

カプコンはサステナビリティ情報（IR サイト、統合報告書 2025 より編集）において、ゲーム内の素材データに対する商標の AI チェック導入等で開発支援体制を強化していると記載している¹¹。ただし、公表資料上、この商標チェックは生成 AI とは特定されていない。統合報告書 2023 では、江川陽一取締役専務執行役員（開発部門管掌）が「コンテンツのバグチェックなどの品質管理のほか、商標関連確認などは、識別 AI を活用するなど効率化を進めている一方、近年の話題である生成 AI に潜む可能性とリスクを慎重に検証しております」と述べており、商標関連確認に用いる AI を明確に「識別 AI」と表現し、生成 AI は別の検証対象として扱っている¹²。

2025 年 4 月、カプコンは経済産業省・特許庁の令和 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）」を受賞した^{9,10}。特許庁の受賞紹介資料によれば、受賞ポイントは、①ダウンロード販売の強化により 230 の国・地域で 290 を超えるタイトルを販売（令和 6 年 3 月 31 日〔2024 年 3 月 31 日〕時点）、国内外で約 6,000 件（出願中を含む）の商標を保有し、ゲームで生まれた商標等をグッズやサービスに活用する「ワンコンテンツ・マルチユース戦略」を実施していること、②知的財産部がビジネス展開に伴走して先読みで商標を登録し、保護に留まらず知財活用アイデアを関連部署に提案し、デザイン思考を取り入れて「経営に貢献する次世代型知財部」へのリブランディングを推進していること、③年間数千件の権利行使に加え、早期に商標の AI チェックを導入し、ゲーム内のアセットをすべてチェックする開発サポート体制を構築していること、である¹⁰。カプコン自身のリリースでは「商標の AI チェックを業界に先駆けて導入」と表現されており、特許庁資料の「早期に」とは表現差がある点は出典に応じて区別すべきである^{9,10}。なお、上記数値は 2024 年 3 月 31 日時点であり、同社サステナビリティ

ページによれば 2025 年 3 月 31 日時点では商標保有 6,343 件（出願中含む）、特許保有 1,164 件、販売国・地域数 227、販売タイトル数 248 である¹¹。また、2025 年 1 月には知財・無形資産ガバナンス表彰の特別賞も受賞している^{9,11}。

（2）特許情報の要約・翻訳と発想支援

知財図鑑が 2026 年 6 月 22 日に掲載したカプコン知的財産部長・奥山幹樹氏（肩書は「知財デザイナー」）のインタビューによれば、同社知財部門は AI を次の用途に活用している。第一に、自社のみならず他社を含むゲーム業界の特許を AI で要約し、専門的な特許用語を一般用語に翻訳したうえで、1 件ずつ記事として社内イントラサイトに掲載・蓄積している。従来は社内での翻訳や外注に頼っていた作業を、AI（知財×AI プラットフォーム「idea Landscape」）で内製化した。第二に、5 万件規模の AI 生成アイデアのマップを、毎月テーマを決めて眺め、人が気づきを得て発想するための「きっかけづくり」に使っている。奥山氏は、AI が出したアイデアをそのまま実行したり権利化したりするのではなく、要素分解と問いの反復を通じて人間の発想・発明・出願へと展開すると説明している¹⁴。同氏によれば、知的財産部には 4 チームがあり、出願・調査・侵害対策といった従来型の知財業務を担う役割と、会社の成長のために知財で何ができるかを考える数年前に立ち上げた役割の 2 システムで構成される¹⁴。

以上を踏まえると、「知財分野で公表されている AI 活用は主に商標チェックである」という整理は成り立たない。正確には、先行技術調査やクリアランス調査そのものの AI 自動化を示す公表情報は確認できなかった一方、知財部門では AI を用いた自社・他社特許の要約・一般語化・翻訳・社内蓄積および発想支援が公表されている、となる。なお、当該インタビューは AI サービス（idea Landscape）の活用事例紹介記事でもあるため、効果に関する記述は利用企業側の直接発言として扱い、独立した検証結果とは区別する必要がある。また、特許庁資料が示すとおり、同社知財部は保護（守り）に留まらず活用提案・次世代型知財部への転換を掲げており、「守りの知財管理を重視する会社」という一面的な評価は適切でない^{10,14}。

4. コーポレートレベルの AI 方針・経営陣の発言

2026 年 3 月期決算説明会（2026 年 5 月 13 日実施、質疑応答概要 6 月 5 日公開）および中長期戦略資料において、カプコンは生成 AI を情報収集・参考素材の生成・ユーザー分析・対話型マニュアル・エラーチェック・議事録作成等の定型業務効率化に用い、クリエイターが本質的な価値創造に充てる時間を増やす補助ツールと位置付けている⁸。質疑応答では、生成 AI を創造分

野ではなく定型業務効率化に用いる理由を問われ、ゲームに求められるのはユーザーの期待を超える体験であり、その中核となる創造性は人の手で担うべきとの考えを示した。生成 AI による業務効率化には一定の手ごたえを感じており、開発の各工程に取り入れ一部で実用化を進めているが、工程が多岐にわたるため成果の定量化には時間を要するとの見解も示されている⁸。

また、2026 年 2 月開催の個人投資家向け会社説明会（質疑応答概要 3 月 23 日公開）でも、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一方、効率化・生産性向上に寄与する技術として積極活用すると表明し、グラフィック・サウンド・プログラム等の各職域で活用方法を検証中とした⁷。海外メディアはこの方針表明を NVIDIA「DLSS 5」を巡る議論と対比して報道したが、当該説明会自体は DLSS 5 発表より前の開催であり、この対比は報道側の解釈（推測）を含む。統合報告書では例年、ゲーム業界は AI・通信など先端技術の進化とともに変化を続けており、この変化を好機と捉えたとの認識が示されている。

5. 日本のゲーム業界他社との比較

任天堂：古川俊太郎社長は第 84 期定時株主総会（2024 年 6 月）の質疑応答で、生成 AI について「よりクリエイティブなこともできますが、一方で、知的財産権に関する問題等も有していると認識しています」と発言。第 86 期（2026 年）でも知的財産権や消費電力などの面で課題を有しているとし、同社の IP はキャラクター単体ではなく独自の遊びと結びついて育ってきたものとの認識を示した。2025 年 10 月には、生成 AI 活用の有無にかかわらず自社 IP 侵害には適切に対応する旨を公式に声明している¹⁵。スクウェア・エニックス：社内チャットボット「ひすいちゃん」（Azure OpenAI Service+Slack）を運用するほか、2025 年 11 月公表の中期経営計画進捗報告で、東京大学松尾・岩澤研究室との共同研究を通じ、2027 年末までに QA（品質保証）やデバッグ工程の 70%を AI で自動化する目標を掲げた¹⁶。セガ：CEDEC2025 で創造性と安全性の両立を掲げ、クラウド AI とローカル LLM の併用、オンラインゲームの不適切発言チェック、翻訳・書き起こしツール等と、生成 AI 活用委員会等のガバナンス体制を紹介した。バンダイナムコ：著作権・ハルシネーションに配慮して慎重に研究開発を進めており、社内展開は誤字脱字チェック、Q&A ボット等が中心とされる。コロプラ：Stability AI と提携し、画像生成 AI によるカードを用いる『神魔狩りのツクヨミ』（2025 年 5 月）をリリースし、生成 AI をコンテンツ本体に組み込んだ。

位置付け（分析）：「最終コンテンツへの AI 生成物の実装」という軸ではコロプラが実装済み、

カプコンは不実装を明言、任天堂は生成 AI の課題を指摘する慎重姿勢である。「QA 自動化」という軸ではスクウェア・エニックスが 70%という数値目標を掲げ、カプコンは数値目標こそ掲げないものの月間 3 万時間規模の運用実績を示す。このように評価軸（最終コンテンツへの実装、開発補助、QA 自動化、社内定型業務、ガバナンス体制）ごとに各社の位置は異なり、単一の「積極－慎重」軸での順位付けは筆者の評価を含む点に留意されたい。

考察 ― 知財戦略の観点から

カプコンの AI 活用は、「AI 生成物を最終的なゲームコンテンツには実装しない一方、開発上の中間成果物、検証、定型業務、知財情報整理および発想支援には AI を活用する」と要約できる。アイデア出しシステムは実際に中間的なテキスト・画像を生成しており、「AI に作らせない」という単純化は正確でない。線引きの位置は「生成の有無」ではなく「最終コンテンツへの実装の有無」にある（分析）。

知財の観点からは、次の 3 点が特徴的である。第一に、機械学習を利用するゲーム AI 技術（対戦データ学習による AI キャラクター制御等）については特許第 7807685 号のように権利化を行っており、AI 関連技術を一切権利化しないわけではない。第二に、知財部門自身が AI のユーザーであり、商標の識別 AI チェック、特許情報の要約・翻訳・社内展開、発想支援という 3 系統の活用が公表されている。第三に、特許庁の受賞資料が示すとおり、同社知財部は保護に加えて知財活用アイデアの提案を行う「次世代型知財部」への転換を掲げており、AI 活用はその文脈に位置付けられる^{10,13,14}。

今後の監視ポイントとしては、①生成 AI によるコンテンツ生成そのものを中核とする特許出願が公開されるか、②AI 生成素材の最終コンテンツ実装への方針転換があるか、③QA・開発効率化の定量成果（削減工数・コスト）が独立に検証可能な形で開示されるか、④知財業務における先行技術調査・クリアランス調査への AI 適用が公表されるか、の 4 点が挙げられる。

留意事項

・特許調査は網羅的な構造化検索（J-PlatPat 等での出願人名×全文キーワード×A63F 分類、分割・関連出願・ファミリー確認、検索日・検索式の明示）を経たものではない。特許第 7807685 号の存在は確認済みだが、これ以外の AI・機械学習関連出願の有無は未確定である。また、G06N 分類のみの検索では本件のように A63F のみが付与された機械学習特許を取りこぼすため、

検索設計に注意を要する。

- ・ Google Cloud 公式ブログ・プレスおよび 4Gamer のインタビューは、カプコンと Google の協業を紹介する性格を持つ。時間短縮等の効果値は両社側の説明に基づくものであり、独立に検証された数値ではない。

- ・ 知財図鑑のインタビューは、AI サービス「idea Landscape」の活用事例紹介記事であり、効果に関する記述は利用企業側の発言として扱う必要がある。

- ・ 決算説明会・株主総会の発言は要旨化を経ているため、正確な文言は原資料での確認を要する。DLSS 5 関連の海外報道は報道側の解釈（推測）を含み、カプコン自身は DLSS 5 に直接言及していない。

- ・ 受賞関連の数値（230 の国・地域、290 超のタイトル、約 6,000 件の商標）は 2024 年 3 月 31 日時点のものであり、2026 年現在の数値ではない。参考文献のうち 15・16 は URL の直接確認ができていない（該当資料の存在は各社公表情報として広く報道されている）。

参考文献

1. Google Cloud 公式ブログ「カプコン: ゲーム開発に必要な数十万件のアイデア出しを生成 AI で支援し、クリエイターの生産性を大幅に向上」2025 年 1 月
<https://cloud.google.com/blog/ja/topics/customers/capcom-generating-ideas-with-generative-ai>
2. ITmedia AI+ 「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」2025 年 1 月 23 日
<https://www.itmedia.co.jp/aipplus/articles/2501/23/news161.html>
3. Google Cloud 公式ブログ「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」2026 年 5 月 <https://cloud.google.com/blog/ja/products/ai-machine-learning/how-capcom-is-leading-the-way-for-enterprise-agentic-ai>
4. 4Gamer.net 「『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」（西田宗千佳氏、2026 年 5 月 21 日掲載） <https://www.4gamer.net/games/991/G999101/20260519017/>
5. CEDEC2025 「『モンスターハンターワイルズ』ゲーム開発の限界を超える！先端技術を駆使した自動プレイシステム」（2025 年 7 月 23 日、阿部一樹氏・野村直弘氏・石原景太氏）
<https://cedec.cesa.or.jp/2025/timetable/detail/s67a9f148dc1b1>

6. CEDEC2025 「『モンスターハンターワイルズ』の広大なフィールド制作を支えた自動地形テストの開発と導入」 <https://cedec.cesa.or.jp/2025/timetable/detail/s67a1d97d20aea> (URL 未検証)
7. Game*Spark 「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」 2026 年 3 月 23 日
<https://www.gamespark.jp/article/2026/03/23/164228.html>
8. GameBusiness.jp 「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」 2026 年 6 月 6 日
<https://www.gamebusiness.jp/article/2026/06/06/27139.html>
9. カプコン プレスリリース 「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！」 2025 年 4 月 14 日 <https://www.capcom.co.jp/ir/news/html/250414.html>
10. 特許庁 令和 7 年度知財功労賞 受賞企業紹介資料（株式会社カプコン）
https://www.jpo.go.jp/news/koho/tizai_koro/document/2025_tizai_kourou/jpo-hyosho_11.pdf
11. カプコン 「サステナビリティの取り組み | 知的財産」（統合報告書 2025 より編集、2025 年 12 月更新） <https://www.capcom.co.jp/ir/sustainability/ip.html>
12. カプコン オンライン統合報告書 2023 「開発トップが語る開発戦略」（江川陽一氏）
<https://www.capcom.co.jp/ir/data/oar/2023/devtop.html>
13. J-GLOBAL 特許第 7807685 号 「ゲームプログラム、ゲームシステムおよびゲーム制御方法」（出願番号：特願 2024-162581、出願日 2024 年 9 月 19 日、出願人・特許権者：株式会社カプコン） https://jglobal.jst.go.jp/detail?JGLOBAL_ID=202603004639507737
14. 知財図鑑 「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」（奥山幹樹氏インタビュー、2026 年 6 月 22 日）
<https://chizaizukan.com/pickup/ideafLOW/6UBUuQqQYiPn2bbTnC5Kgh/>
15. 任天堂 定時株主総会 質疑応答（第 84 期：2024 年 6 月、第 86 期：2026 年）および IR 広報声明（2025 年 10 月）（nintendo.co.jp）（URL 未確認）
16. スクウェア・エニックス・ホールディングス 中期経営計画進捗報告 2025 年 11 月 6 日
(URL 未確認)