

カプコンのAI活用と知財戦略：境界線を見極める「次世代ゲーム開発」の全貌

AI生成素材の
最終コンテンツへの「不実装」

開発・QA・知財領域における
「圧倒的自動化と高度活用」

2026年最新の戦略スナップショットと
特許動向の解剖



「最終コンテンツへの不実装」が覆い隠す、水面下のアグレッシブなAI実装

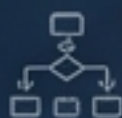
The Masterpiece [水面上 / 最終コンテンツ]

「AI生成素材は実装しない」- 創造性の中核は人間のクリエイターが担う (2026年2月・5月方針)

The Engine Room [水面下 / バックエンド基盤]



開発



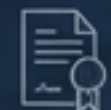
月間3万時間のQA自動化
数十万件のアイデア出し支援



知財



5万件のAIアイデア発想支援
ゲーム内全アセットのAI商標チェック

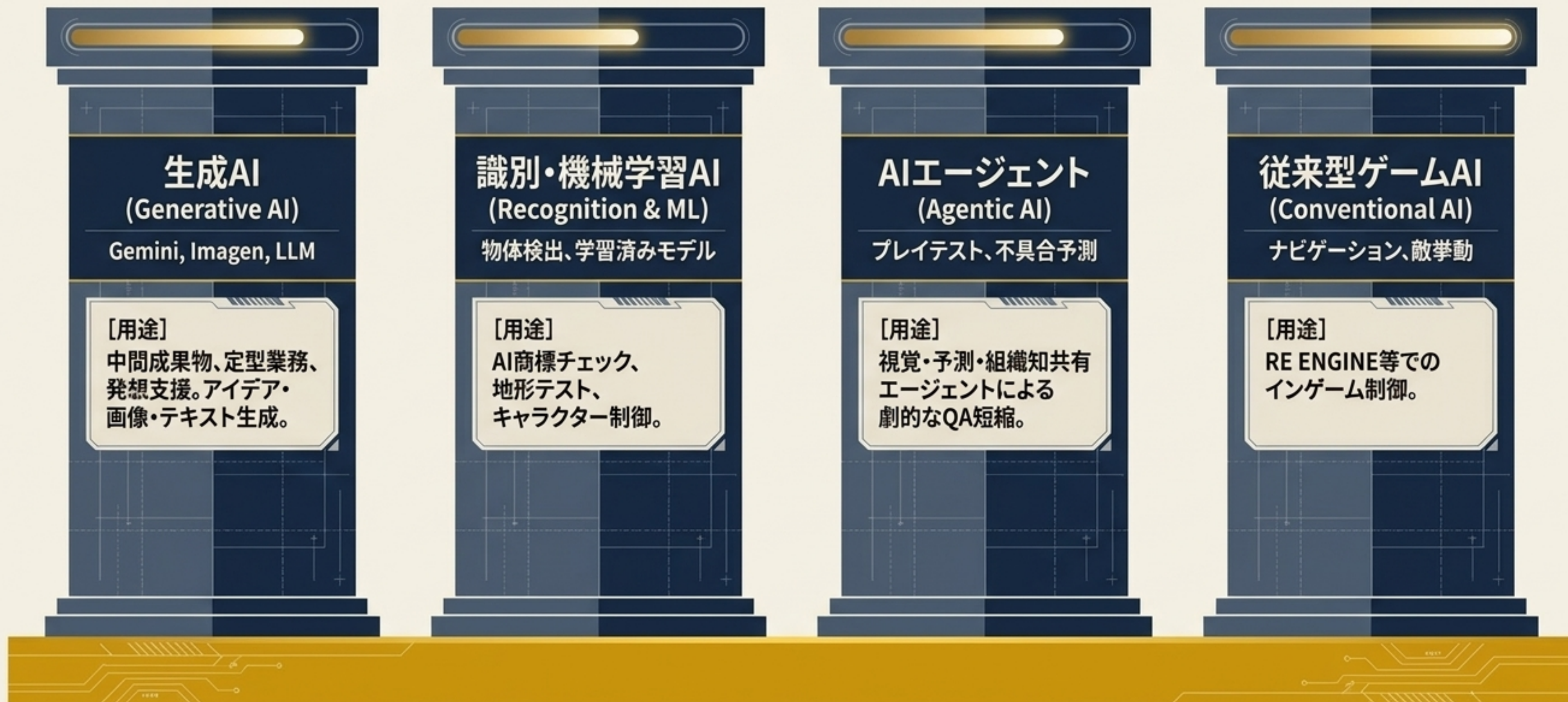


特許

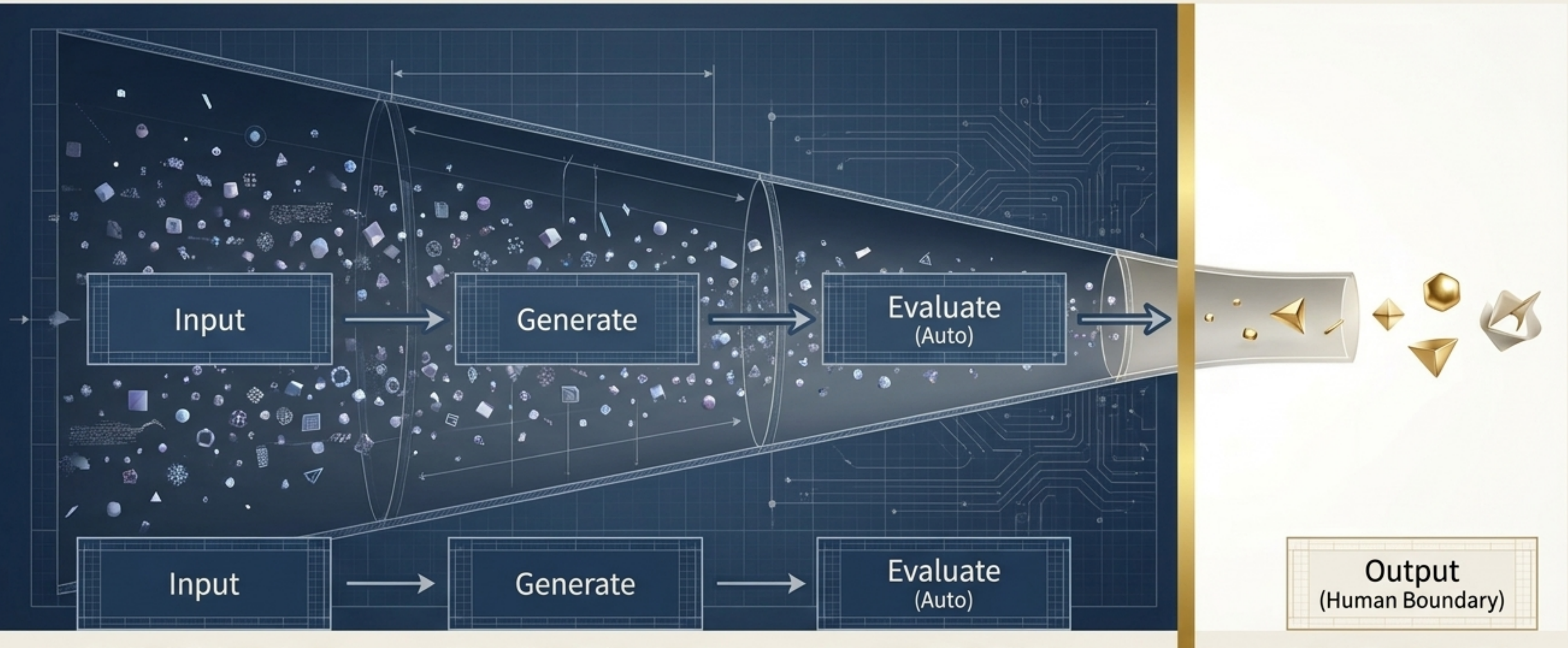


プレイデータからの機械学習による
AIキャラクター制御 (特許取得済み)

議論の解像度を上げる「4つのAI区分」とカプコンの現在地



創造を止めない「アイデア生成ファネル」：数十万の試行と自動スクリーニング



ゲーム設定資料（テキスト・画像・表）をマルチモーダル生成AIへ投入。

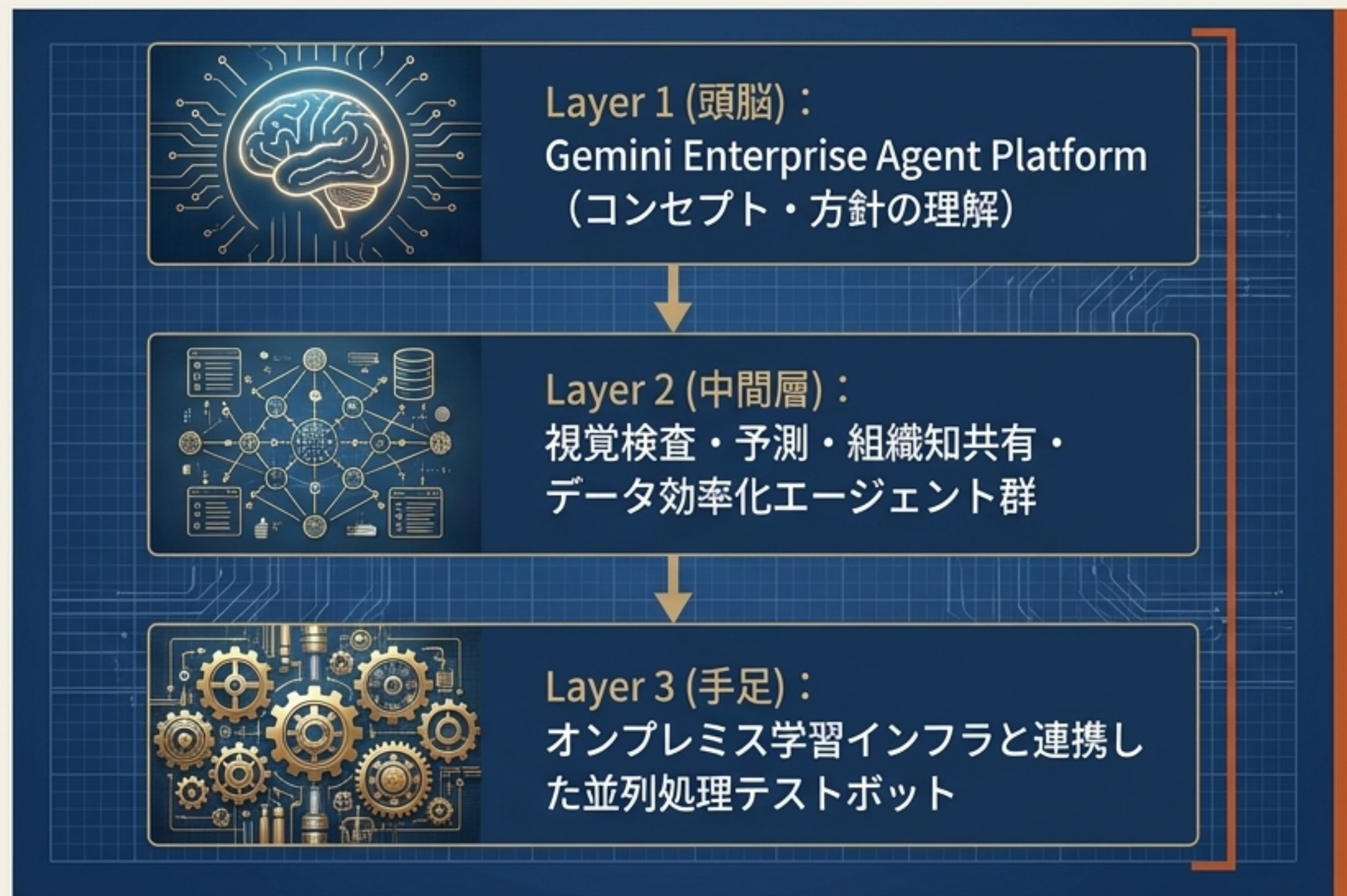
数千～万単位のオブジェクトに対し、数十万件のテキスト・画像・プロンプトを出力（Gemini, Imagen 2）。

Vertex AIによる出力品質評価。水準未達は修正プロンプトを自動生成しリトライ（低品質の自動排除）。

境界線
(人間のチェック)

人間のクリエイターへのパス。「わずか1か月弱で性能評価水準へ構築」

月間3万時間を削減する「エージェントAI」の 3層アーキテクチャ



装備ビジュアル検証

🕒 人力
5,280時間



✅ AI
72時間

フィールド破綻調査

🕒 人力
3,000~
5,000時間



✅ AI
約72時間

実績: 6~8タイトル導入

人间的ようにプレイし、対話する自動化技術のスタック（CEDEC2025事例）



「次世代型知財部」へのトランスフォーメーション：守りから価値創造へ



令和7年度「知財功労賞」

従来型（守り）

- 侵害対策
- 出願業務
- 年間数千件の権利行使

次世代型（攻めと連携）

開発サポート体制：

「識別AI」による商標早期チェック。
ゲーム内の「すべてのアセット」を網羅。

ワンコンテンツ・マルチユース：

展開を先読みした商標登録
(230国・地域、6,343件保有)。

ビジネス伴走：

デザイン思考を取り入れた経営貢献。

‘The Engine Room’

‘Boundary Line’

‘The Masterpiece’

AI発想支援プラットフォーム「idea Landscape」と特許創出サイクル



ファクトチェック：「特許第7807685号」が示す機械学習特許の実態



発明の核心

対戦ゲームの対戦データを学習用データとした「学習済みモデル」により、AIキャラクターを制御し、ユーザー操作を評価する仕組み。

検索の罫（IPC分類の教訓）

本特許にはゲーム分野の「A63F」のみが付与され、AI・機械学習の分類である「G06N」が付与されていない。G06Nのみの検索では網羅できない。

結論

生成AIコンテンツではないが、機械学習によるゲームAI技術は明確に権利化の対象としている。
「カプコンはAI技術の特許化しない」は誤解である。

カプコンのAI哲学：なぜ最終コンテンツに「AI生成物」を実装しないのか

The Shell: 効率化とポテンシャルの解放 (AI)

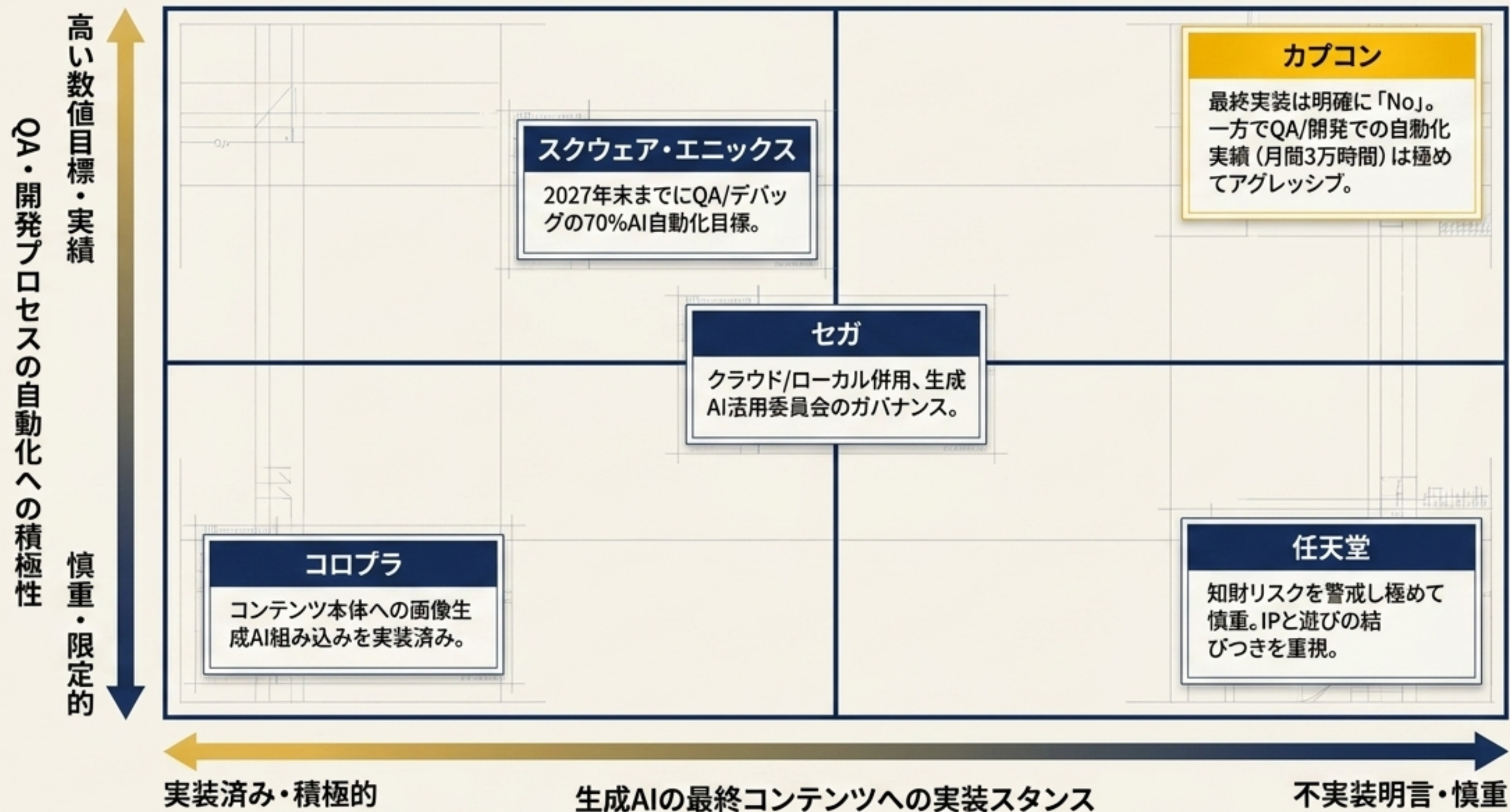
定型業務、参考素材生成、月間数万時間の自動テスト。
クリエイターが本質的な価値創造に充てる時間を増やす補助ツール。

The Core: ユーザーの期待を超える体験 (Human)

ゲームの本質的価値である
「創造性・感情の揺さぶり」は
人の手で担うべき領域。
AIはアートを作るためではなく、
ポテンシャルを開放するための
もの。



業界内マッピング：国内主要プレイヤーのAI戦略ポジショニング比較



The Future Radar：今後のゲーム×AI知財動向を測る4つの監視指標

