

# カプコンの成長戦略における知的財産部門の貢献

Gemini Deep Research

## はじめに

株式会社カプコンは、「バイオハザード」、「モンスターハンター」、「ストリートファイター」など、世界中で愛される人気ゲームシリーズを多数保有する、日本を代表するゲーム会社の一つです。近年、ゲーム業界は急速なデジタル化やグローバル化、eスポーツの隆盛といった変化に直面しており<sup>1</sup>、各社は生き残りをかけて新たなビジネスモデルの構築や競争力の強化に取り組んでいます。

カプコンもまた、こうした変化に対応し持続的な成長を遂げるため、「ワンコンテンツ・マルチユース戦略」を掲げ、ゲームコンテンツを核とした多角的な事業展開を推進しています。この戦略は、ゲームにとどまらず、映画化やキャラクターグッズ化など、幅広い商品展開を行うことで、ライトユーザーを含む多くのお客様にカプコンのコンテンツに触れてもらうことを目指しています。<sup>2</sup> この戦略において、ゲームソフト、キャラクター、音楽など、同社が保有する知的財産の重要性はますます高まっており、知的財産部門の役割は、従来の権利保護に加え、事業戦略への貢献、さらには新たな価値創造へと広がりを見せています。

本稿では、カプコンの知的財産戦略における知的財産部門の役割と具体的な貢献実績、そしてカプコンの成長への貢献度について、公開情報に基づき分析を行います。

## カプコンの知的財産戦略

カプコンは、ゲームソフト、キャラクター、音楽など、多岐にわたる知的財産を保有しており、これらを効果的に活用することで、収益の最大化とブランド価値の向上を目指しています。同社の知的財産戦略は、以下の3つの柱に基づいています。<sup>3</sup>

- 1. 権利の保護:** 著作権、特許権、商標権などの知的財産権を取得・維持することで、模倣品や不正利用から自社の権利を守り、競争優位性を確保する。
- 2. 収益の最大化:** 知的財産をライセンス供与、グッズ販売、コラボレーションなどに活用することで、収益源の多角化を図る。<sup>3</sup>
- 3. ブランド価値の向上:** 人気キャラクターの育成やブランドイメージの統一などを通じて、知的財産をブランド戦略に活用し、企業価値を高める。<sup>3</sup>

これらの戦略を実行する上で、知的財産部門は中心的な役割を担っています。<sup>3</sup> 知的財産部門は、法務・資産管理統括部に属し、特許、商標、著作権などの専門チームと、知財管理チーム、そしてIP業務デザインチームで構成されています。<sup>3</sup> 各チームは、それぞれ専門性を活かし、権利化、活用、管理、侵害対策など、知的財産に関する幅広い業務を遂行しています。<sup>4</sup> 特に、近年では、従来の「守りの知財」から脱却し、開発・事業部門に寄り添い、ビジネスを推進する「攻めの知財」への転換を図り、カプコンのブランド・タイトル・サービスの価値向

上に貢献することを目指しています。<sup>4</sup>また、知財図鑑との協業による新たなアイデア開発<sup>4</sup>など、外部パートナーとの連携も積極的に行っています。

## 知的財産戦略における IP ランドスケープの活用

カプコンは、知的財産戦略において、IP ランドスケープを活用することで、経営戦略、事業戦略への貢献を強化しています。<sup>5</sup> IP ランドスケープとは、特許などの知的財産情報を分析し、技術動向や競合状況を可視化する手法です。カプコンは、IP ランドスケープを活用することで、以下の活動を行っています。

- **新規事業の創出:** ゲーム技術と親和性の高い異業種の技術や企業を見つけ、新たなビジネスチャンスを探索する。<sup>5</sup>
- **開発戦略の策定:** 競合他社の特許情報を分析し、自社の開発戦略に活かす。<sup>5</sup>
- **リスク管理:** 潜在的な知的財産リスクを早期に発見し、対策を講じる。

## 知的財産部門の具体的な貢献実績

### 知的財産権の取得・管理状況

カプコンは、ゲームソフト、キャラクター、音楽など、多岐にわたる知的財産権を積極的に取得・管理しています。<sup>6</sup> 特許に関しては、ゲームのシステム、操作方法、グラフィック技術など、幅広い分野で出願を行っており、近年では知的財産部員自身が発明者となるケースも増えています。<sup>5</sup> これは、知的財産部員がユーザー目線や競合他社の動向を踏まえた発明を行うことで、より実用的な特許を取得することを目的としています。<sup>5</sup>

カプコンでは、知的財産部員が積極的に発明活動を行うことを奨励しており、「妄想」から生まれたアイデアであっても、会社の無形資産として特許出願することを推奨しています。<sup>5</sup> これは、開発部門だけでなく、全社員でカプコンの無形資産を増やすという意識を高めることを目的とした、ユニークな取り組みと言えるでしょう。<sup>5</sup>

また、商標に関しては、ゲームタイトルやキャラクター名などを国内外で出願し、ブランド保護を徹底しています。<sup>5</sup> 著作権に関しては、ゲームソフト、キャラクターデザイン、音楽などの著作物を著作権登録することで、権利を明確化し、侵害行為を抑止しています。<sup>4</sup>

知的財産権の管理体制としては、知的財産部が中心となり、各事業部門と連携して、権利の取得、維持、活用、侵害対策などを行っています。<sup>3</sup> また、外部の特許事務所とも緊密に連携し、専門的な知見を活かした権利化戦略を推進しています。<sup>3</sup> さらに、近年では、知財管理システムを導入し、知的財産情報を一元管理することで、業務効率化と情報共有の促進を図っています。<sup>3</sup>

### 知的財産の活用による収益化

カプコンは、「ワンコンテンツ・マルチユース戦略」に基づき、知的財産を活用した多角的な収益化を実現しています。<sup>3</sup> 主な収益化方法は以下の通りです。

- **ライセンス事業:** 人気キャラクターのライセンスを他社に供与することで、収益を得ています。<sup>6</sup> 例えば、「モンスターハンター」や「ストリートファイター」のキャラクターは、ゲーム以外の様々な商品やサービスに利用されています。
- **グッズ販売:** 自社でゲームキャラクターのフィギュア、アパレル、雑貨などを企画・販売し、収益化しています。<sup>6</sup> これらのグッズは、国内外のファンから高い人気を誇っています。
- **コラボレーション:** 他社とのコラボレーションを通じて、新たな顧客層を獲得し、収益拡大を図っています。<sup>2</sup> 例えば、アパレルブランドとのコラボレーションによる限定商品の販売や、テーマパークとのコラボレーションによるアトラクションの展開などが挙げられます。
- **デジタルコンテンツ:** ゲームサウンドトラックやデジタルアートなどのデジタルコンテンツを販売することで、新たな収益源を創出しています。

カプコンは、ライセンス事業において、収益化だけでなく、アイデアの種を広げ、業界全体を活性化させることも重視しています。<sup>4</sup> 知的財産をオープンに活用することで、新たなイノベーションを促進し、ゲーム業界全体の発展に貢献しようという姿勢が伺えます。

## 知的財産を活用したブランド強化

カプコンは、知的財産を活用することで、ブランドイメージの向上と顧客ロイヤリティの強化に成功しています。<sup>3</sup>

- **人気キャラクターの育成:** カプコンは、「バイオハザード」のレオン・S・ケネディや「モンスターハンター」のアイルーなど、世界中で愛される人気キャラクターを多数創出しています。これらのキャラクターは、ゲームだけでなく、映画、アニメ、グッズなど、様々なメディアに展開することで、ブランド認知度向上に貢献しています。<sup>2</sup>
- **ブランドイメージの統一:** カプコンは、ゲームのクオリティだけでなく、世界観やストーリー性にもこだわり、独自のブランドイメージを確立しています。知的財産部門は、このブランドイメージを維持・向上するため、キャラクターデザイン、ゲーム内表現、広告宣伝など、様々な場面で、ブランドガイドラインに基づいた管理を行っています。<sup>1</sup>
- **コミュニティとの連携:** カプコンは、ファンとの交流を重視し、公式ウェブサイトやソーシャルメディアを通じて、積極的に情報発信を行っています。また、ファンイベントやゲーム大会などを開催することで、コミュニティの活性化を図り、ブランドロイヤリティを高めています。<sup>1</sup>

## 知的財産に関するリスク管理

ゲーム業界では、模倣品や海賊版、著作権侵害などの知的財産リスクが常に存在します。カプコンは、これらのリスクに対して、以下の対策を講じています。

- **模倣品対策:** 自社製品の模倣品や海賊版の流通を監視し、発見次第、法的措置を講じています。<sup>4</sup> また、税関との連携強化などを通じて、模倣品の流入防止にも努めています。
- **著作権侵害対策:** インターネット上での著作権侵害行為に対して、削除要請や法的措置を講じています。<sup>4</sup> また、ユーザーに対しては、動画投稿ガイドラインを公開することで、著作権に関する理解を深める啓蒙活動を行っています。<sup>1</sup> このガイドラインでは、ゲーム実況動画の投稿を原則として認める一方、ネタバレや公式映像の無断転載などを禁止するなど、

ユーザーの創造性を尊重しつつ、権利保護のバランスを図っています。<sup>1</sup>

- **社内教育:** 社員の知的財産に関する意識を高めるため、定期的な研修や啓蒙活動を実施しています。<sup>5</sup> 特に、開発部門に対しては、知的財産権の重要性やリスク管理について、重点的に教育を行っています。

## カプコンの成長への貢献度

上記の分析から、カプコンの知的財産部門は、権利保護、収益化、ブランド強化、リスク管理など、多岐にわたる活動を通じて、同社の成長に大きく貢献していると言えるでしょう。

### 定量的な指標による評価

カプコンの業績は、近年好調に推移しており、2022年3月期の売上高は1,185億7,700万円、営業利益は449億9,100万円と、過去最高益を更新しました。<sup>3</sup> この背景には、「モンスターハンターライズ」などのヒットタイトルの販売に加え、知的財産を活用したライセンス事業やグッズ販売などの収益拡大が挙げられます。<sup>3</sup> また、積極的な海外展開も功を奏しており、海外売上高比率は80%を超えています。<sup>3</sup> これらの実績は、知的財産部門による効果的な権利活用とブランド戦略によるところが大きいと言えるでしょう。

### 定性的な指標による評価

カプコンは、世界中で高いブランド認知度と顧客ロイヤリティを誇っています。<sup>1</sup> これは、魅力的なゲームコンテンツの創出に加え、知的財産を活用したブランド戦略が奏功した結果と言えるでしょう。<sup>1</sup> 特に、人気キャラクターは、カプコンブランドの象徴として、世界中のファンから愛されています。<sup>1</sup> また、近年では、eスポーツへの積極的な取り組みも評価されており、ブランドイメージ向上に貢献しています。

## 今後の課題と展望

カプコンの知的財産部門は、今後も、変化するゲーム業界の動向を捉え、新たな知的財産戦略を展開していく必要があります。

- **デジタル化への対応:** NFT（非代替性トークン）やメタバースなど、新たなデジタル技術の活用が求められます。知的財産部門は、これらの技術に関する知見を深め、新たなビジネスモデルの構築に貢献していく必要があります。
- **グローバル化への対応:** 海外市場における知的財産権の保護と活用を強化する必要があります。特に、新興国市場における模倣品対策や著作権侵害対策は重要な課題となります。
- **人材育成:** 知的財産に関する専門知識を持つ人材の育成が不可欠です。社内研修や外部機関との連携などを通じて、人材育成を強化する必要があります。

## 結論

カプコンの知的財産部門は、従来の権利保護に加え、事業戦略への貢献、さらには新たな価値創造へと、その役割を進化させています。知的財産を活用した収益化、ブランド強化、リスク

管理など、多岐にわたる活動を通じて、カプコンの成長を力強く支えています。また、ユーザーや従業員を含むステークホルダーの幸福度を高めるという同社のスローガン「Level up your happiness」の実現にも、知的財産戦略が重要な役割を担っていると言えるでしょう。<sup>1</sup> 今後も、変化するゲーム業界の動向を捉え、新たな知的財産戦略を展開することで、カプコンは「遊文化」を創造するリーディングカンパニーとして、更なる成長を遂げることが期待されます。

## 引用文献

1. 任天堂、カプコン、セガ……日本を代表するゲームメーカーの担当者が「知的財産権」の重要性を語る！具体的な事案も語られた「法務の人」たちによるパネルディスカッションをレポート【東京 e スポーツフェスタ 2025】 - 電ファミニコゲーマー, 2月 27, 2025 にアクセス、<https://news.denfaminicogamer.jp/kikakuthetower/250112a>
2. SPECIAL INTERVIEW | 知的財産学部 - 大阪工業大学, 2月 27, 2025 にアクセス、<https://www.oit.ac.jp/japanese/juken/choutizaijinzai/interview.html>
3. 新たな付加価値創出に向けた特許業務全般の効率化を実現 ゲーム業界における知財 DX を強力に推進する知財管理サービス | 事例紹介 - 東芝, 2月 27, 2025 にアクセス、<https://www.global.toshiba/jp/company/digitalsolution/case/articles/case2022/cpc.html>
4. 知財は企業のブランド価値を上げられる - カプコンが目指す次世代型知財部のあり方, 2月 27, 2025 にアクセス、<https://chizaizukan.com/pickup/interview/e1Oywp0cTG4sTslgnKqcg/>
5. 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, 2月 27, 2025 にアクセス、<https://www.tokkyo.ai/tokkyo-interview/capcom-mr-okuyama-scaled/>
6. 仕事関連図 | カプコンリクルートサイト, 2月 27, 2025 にアクセス、<https://www.capcom.co.jp/recruit/chart/>