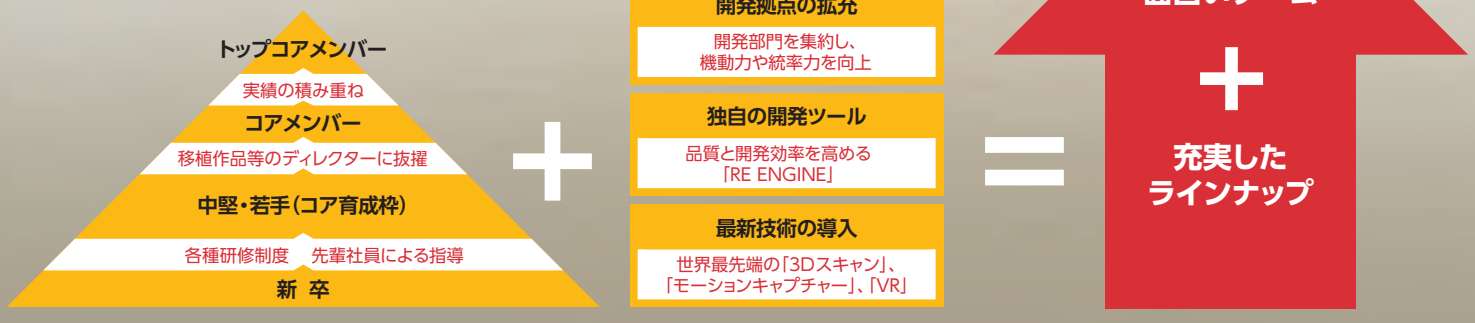
Crea Report

取締役専務執行役員
開発部門、PS事業管掌

江川 陽一



グローバルで高い評価を誇るコンテンツを生み出す開発方針と基盤づくり

開発方針　世界屈指のクオリティとコスト感覚の両立により持続的な成長を実現

創業以来35年以上に渡りゲーム開発を行ってきた我々には、「クオリティが高く、グローバルで通用するものに仕上げなければゲームは売れない」という業界の現実が、骨の髄まで染みわたっています。私が開発責任者となってから、「モンスターハンター」のグローバルブランド化、「大型タイトルの長期販売モデルの確立」、「デジタル販売比率の拡大」など、カプコンは大きな成長を果たしてきましたが、これらは全て、カプコンのゲームが世界屈指のクオリティであるという評価を獲得したからこそ成しえたものです。

現在もこの状況に満足することなく、開発組織全体で、更なる成長に向けた体制づくりを進めています。

加えて、私が注力しているのは開発部門の数字への意識強化です。私自身、開発畑出身ですが、クリエイターはどうしても「クリエイティブの可能性を突き詰めて追求する」傾向にあります。もちろん、その職人気質が当社の強みでもありヒットタイトルを生み出す源泉になっています。一方で、経営が求める「毎期10%の利益成長」を実現するためには、作り手の自己満足ではいけません。私は、多額の投資を預かる責任者として、部門の成果を損益だけで評価せず、生産性を意識したゲーム開発を推進することで、健全性を高めています。この取り組みにより、現在では開発の部門長レベルに、経営目標である、中期的な視点でタイトル損益とパイプラインの拡充を両立させる意識が浸透し始めています。

今後は、不変のミッションであるIPの育成と創出に加え、クラウドの台頭やプラットフォームの多様化に対応するため、クロスプレイへの対応などネットワーク環境の構築・整備に注力するほか、運営型オンラインコンテンツの強化を進めていきます。また、5年、10年先を見据え、先端技術の研究も推進していきます。

これからの技術革新により、デジタルエンタテインメントは未知の成長可能性を秘めています。私はこれからも「逃げない、諦めない」の精神で、引き続き、開発組織の管理と育成に注力していきます。

開発組織の特徴　自社開発エンジンにより、自分達の特徴を最大限に生かす開発環境を構築

カプコンのゲーム開発の強みの一つは、自社でゲーム開発エンジン「RE ENGINE」を構築していることです。「RE ENGINE」は、高品質なゲーム開発を可能にするだけでなく、これまでに開発したタイトルからのフィードバックを受け、自分達の特徴に合わせて常に進化しており、内製エンジンである強みを存分に発揮しています。

また、当社は研究開発棟や開発設備に積極的に投資し、設備面でも世界最先端の水準にあります。この環境のもと、クリエイターとエンジニアがタッグを組むことで、世界トップクラスのクオリティが実現できるのです。➡詳細は統合報告書2017・P38参照

開発人材の育成　重要案件にも若手社員を積極起用 次世代へ継承するカプコンのものづくり

社内に技術とノウハウを集約し、創業以来続く人気IPの開発DNAを次世代に継承しながら、若い世代の感覚も取り入れて進化させる。こうした考えのもと、カプコンは2011年度から新卒開発者を毎年100名以上採用し、まずは2,500名体制を実現する目標を掲げています。新卒社員が一人前になるには数年の開発経験が必要ですが、ゲーム機の性能向上により、1タイトル当たりの開発期間は長期化傾向にあります。そのため、若手社員であっても、大型タイトルや、ゲーム開発の根幹をなすミドルウェア開発のチームに起用することもあり、最先端の現場でやりがいとノウハウを得ながら成長を促しています。また、能力の高い若手をチームでサポートして育て、次の担当タイトルで全体を指揮する「コアメンバー」へと抜擢する仕組みも整備しています。

コロナ禍でのゲーム開発

2020年4月から5月にかけて、日本での緊急事態宣言発令を受け、当社開発部門でも原則的に在宅勤務を行いました。

大容量のデータを扱うゲーム開発において、在宅で進められる業務には限りがあります。また、緊急事態宣言解除後も、ソーシャルディスタンスを考慮した座席配置により、全社員が一斉に出社することはかないませんが、人員配置の見直しや時差出勤など、効率的な稼働と成果を両立させることで、開発遅延リスクの低減を目指しています。

なお、今回の経験を踏まえ、有効な在宅勤務の進め方の検証が進んでおり、仮に今後感染拡大が続いた場合も、生産性の低下は今回より抑制できる見込みです。

家庭用ゲームソフト販売本数推移(万本)

2018	2019	2020	2021(計画)
総販売本数			
2,440	2,530	2,550	2,800
主要販売タイトル			
●モンスターハンター:ワールド 790 ●バイオハザード7 レジデント イービル(リピート) 160 ●マーベル VS. カプコン:インフィニット 100	●モンスターハンター:ワールド(リピート) 450 ●バイオハザード RE:2 420 ●デビル メイ クライ 5 210	●モンスターハンター ワールド:アイスボーン 520 ●モンスターハンター:ワールド(リピート) 320 ●バイオハザード RE:2(リピート) 240	●バイオハザード RE:3 ●モンスターハンター ワールド:アイスボーン(リピート) ●バイオハザード RE:2(リピート)

(3月31日に終了した各事業年度)