

新しい面白さを創造し続け、世界中のゲームファンの方々に楽しんでいただき、「世界No.1のデジタルエンタテインメントカンパニー」を目指します

代表取締役社長 **襟川 陽一**

「創造と貢献」の精神で常に新しい面白さを追求し ゲームファンに楽しんでいただくことが 次の創造につながる

私が経営理念として大切にしていることは、コーエーテックモの精神である「創造と貢献」です。これが当社の事業の本質であり、社員に最も求めていることとなります。この精神を全社員が共有し、新しい面白さを生み出してゲームファンの方々に楽しんでいただき、それが社会への貢献となる。これを強力に進めることがコーエーテックモの企業としての在り方であり、進むべき道であると考えております。「創造と貢献」の実現は、社員にとっても、生きがいや仕事の手ごたえにつながるもので、自分の人生をもっと豊かにしていくことにもつながる大切なコンセプトです。

ですから「創造と貢献」は、私の、ひいては企業としての志なのです。

積極的なチャレンジをした2023年度 『Rise of the Ronin』で拓く未来

2024年3月に発売された『Rise of the Ronin』は、中期経営計画の目標の一つ「500万本級タイトル」と2023年度の重点目標の一つ「オープンワールド」の2つの目標にチャレンジしたタイトルでした。この『Rise of the Ronin』は、世界中のゲーム評価をまとめた「Metacritic^{*1}」というサイトの

USER SCOREで8.9^{**2}という非常に高い評価をいただきました。私たちの目指したアクションゲームとしてのクオリティを、世界のゲームファンから高く評価されたことは大変うれしく思っています。

一方METASCOREでは、私たちの期待よりも厳しい評価を受けた点もあり、取り組むべき課題がより明確になりました。CGの品質について、欧米のファンが期待したCG画質は、『Rise of the Ronin』で目指したリアルアニメ系ではなく、実写に近いリアル系、いわゆるフォトリアルなものでした。また、バトルやアクションゲームとしての面白さは高く評価された反面、オープンワールドとしての新しい面白さ作りには課題が残りました。こうした点を踏まえ、これからの500万本級の大型タイトルの開発に向けては、3つのことに注力していきたいと考えます。

1つ目は、オープンワールドへの再チャレンジです。今後のAAAタイトル^{**3}のいわば標準仕様として、オープンワールドの新しい面白さを大胆に加味するよう取り組んでいきます。

2つ目は、CGの品質を欧米のゲームファンが求めるレベルまでに高めることです。当社独自のゲームエンジンである「KATANA ENGINE™」では写実的なフォトリアルからアニメ風のノンフォトリアルまで、幅広いCG制作に対応しています。さらに欧米ファンの期待を超えるレベルまで積極的に改善を図っていきます。

最後は、刀を使ったアクションゲームです。刀を使ったアクションゲームとオープンワールドとの相性は非常に良く、





当社にとっての特徴的な強みと確信しています。他社ゲームと比べて圧倒的な優位性を実現するため、さらにブラッシュアップし極めていきたいと考えています。

リアルなCGで描かれたステージを華麗な刀アクションで進んでいく、そしてコーエーテクモが得意とする日本やアジアの世界観や文化を加えたオープンワールド作品を創出することで、500万本クラスのタイトルをコンスタントに生み出す開発体制を実現していきます。

※1 Metacritic：ゲーム・映画等の評価のレビュー収集サイトで、ユーザーレビューの「USER SCORE」とゲーム評論家のWEBサイト上のレビューを取得し評価を数値化した「METASCORE」の2つがある

※2 2024年9月1日時点

※3 AAAタイトル(トリプルエータイトル)：大ヒットした作品や莫大な費用がかけられ、精細に作り込まれたゲームのこと

安定基調に入ったといわれるゲーム業界で コーエーテクモは今も成長過程にある

多くの研究機関や調査機関のデータによると、世界のゲーム業界は年間2%から5%の安定的な成長を遂げていくといわれており、かつてのような急成長は見込まれないと思います。だからこそ、安定成長の過程でM&Aやスクラップ&ビルドを重ねながら事業が再構築されるなどさまざまな動きが出てくるでしょう。

そのような業界の動向の中でも、当社に関しては、十分な成長のポテンシャルを持っております。現在も成長過程にあるため、今後も積極的な採用活動を継続する予定です。現在約2,000人以上いる開発職の社員を5,000人の規模にすることを目指しています。開発規模を拡大し、「Metacritic」でゲームユーザーから高い評価を獲得する500万本、1,000万本級のゲームソフトを作る。そうした開発のロードマップ

を作り、人材の育成とプロジェクトの編成を行っていきます。

ここで鍵となるのが、当社が本年度の経営方針として掲げる「グローバルIPの創造と展開」の一層の進化です。「創造」については、500万本クラスの新作タイトルを毎年継続的に開発することを目指します。「展開」については、プラットフォーム*4展開、ジャンル展開、コラボレーション展開、ライセンス展開、タイアップ展開と5つの方面への展開を経営方針としています。その中でも特に、コラボレーションとタイアップの展開にも積極的に取り組んでいきたいと考えています。当社の多彩なIPを活用した、アニメ化や映像化、ドラマ化等の展開も進めていきます。

5年後あるいは10年後を想定すると、今のプラットフォームは世代交代をしているでしょう。次々に新しい技術が開発され、それがデジタルエンタテインメントの世界に導入されることで、新しいエンタテインメントが次々と生まれてきます。例えば、CGのアセットとリアルな人間との融合というような世界が実現されると考えています。そうした技術革新の中でも、常に新しい面白さを提供できることが、「世界No.1のデジタルエンタテインメントカンパニー」を目指す当社の役割であると考えています。

※4 プラットフォーム：ゲームをプレイするための環境やデバイスのこと

これまでの「社長」の役割と、 未来につなぐ次世代へのバトンタッチ

30歳代の頃の私は、良いゲームを作ることが社長の役割だと考えていました。ところが、経営をしていく中で、社員が求めている社長の役割は、会社は何を目指しているのか、なぜゲームを作っているのかというビジョンをシェアしなが

ら会社を経営することであると気づきました。そこで、経営方針や経営計画のロードマップを作成したり、良いゲームを作るための教育する場を設けたりして、多くの社員と価値観を共有することに力を注ぎました。

このようにして、経営を続けてきた結果、コーエーテックモの経営者には3つの点が大切であると感じています。

1つ目は、ヒットゲームを作っていけること。新しい面白さを持つゲームを作っていくことができ、たくさんのお客様が楽しんでくださるゲームを作ることが社長の一番大切な役割であると思います。それができなければ、ゲームビジネスを主とする会社の指導者として、誰も付いてきてくれないでしょう。

2つ目は、新しい面白さを作り出すことを喜びとし、社員と肩を組みながら共に歩んでいく存在であることです。社員と共に喜び、共に悔しい思いを共感することが必要です。

3つ目は、皆に仕事を楽しんでもらうために、組織としてのルールを職務権限や職務分掌などに盛り込み、ヒットゲーム作りのノウハウを仕組み化することです。

当社の次世代経営層は、すでに多くの方々に楽しんでいただけるゲームを開発し、今後もそのようなゲームを生み出せるリーダーであることから、何も心配していません。私にとっても、共にヒット作品を作ってきた仲間でもあるので、大きな信頼を置いています。彼らが会社の指導者となれば、社員全員が信頼してついていき、楽しくゲームを作ること、会社は一層成長できると考えています。

私は、引き続き次世代経営層と一緒に会社の経営をしながら、将来に向けてのバックアップ体制にも力を入れていきます。どのような体制であっても成長できる環境を整えていくことが、私にとってもう一つの重要な役割だと自覚しています。

ビジョン実現のネクストステップと アジア文化の世界発信に取り組む

私たちは今「世界No. 1のデジタルエンタテインメントカンパニー」をビジョンとして掲げています。上場している世界のデジタルエンタテインメント会社の中で、営業利益額をベースに調べたところ、4年前の25位から始まり、3年前は23位、2年前に20位、前年17位から2023年度には14位にランクアップしました(当社調べ)。なぜ、営業利益を基準にしているかといいますと、ゲームファンからの期待の大きさが営業利益で示されていると考えているからです。引き続き「世界No. 1」という目標に向けて、まずは世界トップ10を目指していきます。その実現に向けての課題、それは第一に500万本級のタイトルを実現することです。500万本、さらには1,000万本級タイトルの開発に向けて、決して諦めることなく挑戦を続けます。コーエーテックモグループはそれだけの結果を出せる力量を持っており、これまでにさまざまな実績も積み上げてきました。

加えて、私たちの開発拠点は、日本・アジアにあることから、アジアの歴史や文化をテーマにしたゲームやタイトルを開発して、世界に発信していきたいと考えています。それが日本やアジアをより魅力的な地域や国々として伝えていく一つのプラットフォームになっていくのだと思います。

私たちは、今後も面白いゲーム作りを通じて社会価値の創造に貢献してまいります。コーエーテックモグループの未来の発展にどうぞご期待ください。



(シブサワ・コウ)

