

人材戦略と独自のプログラムで カプコンの未来を担う人材を 続々と育成



+

=

世界一
面白いゲーム

+

充実した
ラインナップ

開発環境の整備

開発拠点の拡充

開発部門を集約し、
機動力や統率力を向上

独自の開発ツール

品質と開発効率を高める
[RE ENGINE]

最新技術の導入

世界最先端の「3Dスキャン」、
「モーションキャプチャー」、[VR]

カプコンが誇る 最新クリエイティブ 開発設備



管理本部 人事部 人材開発室 室長
市川 圭子 Ichikawa Keiko

2,500名体制で安定成長を目指す

カプコンが未来にわたって安定成長を続けていくために選んだ道、それは、ゲームづくりの技術と知識を自社内に集約し、カプコンDNAを次世代に確実に継承していくことです。少人数で開発するタイトルもありますが、今や大型タイトルの開発ピーク時は数百名もの人員が必要です。積極的な採用を行い、自社で人材を育成する。それによって、品質向上とラインナップ拡充も図れますし、各タイトルに若い世代の感覚を吹き込み、ゲームをより面白いものに進化させること

もできます。これが2,500名体制で開発を行う、人材戦略の狙いです。

社員の戦力を強化する、3つの人材育成方針

人材育成の方針は「早期戦力化」「適材適所」「自育」の3つです。

まず「早期戦力化」ですが、新卒入社者には、入社後「短期集中プログラム」で職種別の専門スキルを学ばせ、早期戦力化を図ります。その後、実際のプロジェクトに配属し、育成担当のサポートのもとカプコンのモノづくりを実地で体験する中でスキルや個性を伸ばしていきます。

次に「適材適所」ですが、人材を適切に管理できるマネージャーの育成を強化するとともに、人材情報を一元化・分析して人材開発に活用するための取り組みを進めており、戦略的なタレントマネジメントができるよう努めています。

そして、最も大切なのが「自育」です。「人は他者から強要されても育たず、あくまでもその人の志ありき」という人材観に基づき、人材育成施策を立案、実施。その象徴ともいえるのが、開発中堅人材育成プログラム“VIRTUAL

無茶振り道場”です。これは、人事と開発部門が共同で開発した体験型の教育プログラムであり、モデル人材に共通する思考、行動特性を明文化し、開発場面を模した疑似的なモノづくりを体験します。本プログラムを通じて自発的な気づきを得ることを目的としています。受講者からも「レベルデザインが素晴らしい」「夢中で楽しんだ」と好評です。独自のプログラムで自発的な気づきや学びを促しています。

社員一人ひとりの“感性”を世界中の大“歓声”に!

人生をかけて“おもしろい”を追究したい。そんな志をもった人をカプコンは求めています。嬉しいことに、次世代ゲーム開発に欠かせない「AI」や「ネットワーク」「データ分析」等を専門に学んだ学生の応募も増えています。カプコンのものづくりをより強靱なものにしてくれると期待しています。

カプコンは世界で一番になれるゲーム会社です。社員一人ひとりの“感性”を世界中の大“歓声”に! 社員たちが輝ける場所を提供できるよう、私たち人事は全力でサポートしていきます。



作業の短縮・高精度化を実現する「3Dスキャン」とリアルな動きを再現する「モーションキャプチャー」

約130台のカメラを用いたワールドクラスの「3Dスキャン」スタジオを完備。物体を360°取り囲み撮影することで、人やモノをデータ化し、3DCGとして再現します。従来、手作業だったCGモデリングの工程が大幅に短縮されただけでなく、高精度化したことで、さらなるクオリティの追求が可能です。

人間の実際の演技を赤外線カメラで感知してPC上でデータ変換する「モーションキャプチャー」では、天井高7mを誇る国内最大級のスタジオを設備。高低差のあるアクションなどキャラクターのリアルな動きの追求が可能です。



臨場感を再現! 3D音響ブース「ダイナミックミキシングステージ」

映画館でも使用されている最先端音響システム、ドルビーアトモスを採用。まるでその場に居合わせたかのような臨場感を再現できるリアルタイムバイノーラル技術を駆使して音像変化に対応しています。前後左右からのあらゆる音や声を表現し、映像だけでなく聴覚からも働きかけることで、ゲームの没入感を高めます。



進化し続ける自社開発内製エンジン「RE ENGINE」

実写さながらの表現を可能にするとともに、VRなどの最新技術にも対応。更に、ゲーム開発に必要な各プロセスの時間を飛躍的に短縮しました。ゲーム開発チームとの連携により、仕様を常に進化できるのは自社開発の内製エンジンならではのメリット。世界に通じるクオリティを実現する重要な基盤です。