



Case Study

コンテンツビジネスにおける ゲームクリエイターの育成

FUMIHIRO SUZUKI

鈴木 史洋

株式会社バンダイナムコスタジオ

執行役員／第2スタジオ スタジオヘッド／Sスタジオ スタジオヘッド
Sスタジオ 協働開発グループ 大規模開発推進室 ゼネラルマネージャー

新人研修プロジェクト「GEMini」にて実施したアナログゲーム制作研修

クリエイターの長所と好奇心を活かし、エンターテインメントを創出し続ける組織をつくる

ゲーム開発における人材育成は、個人の適性を見極め、能力を高めていくことが重要です。また、ゲーム開発で求められる知識や技術は、一朝一夕に身につくものではなく、地道な経験の積み重ねが必要です。本来であれば若手クリエイターが、まずは小規模なゲーム開発を通じて、全体感を掴むことが大切です。しかし、昨今のハード面の高性能化とソフト面に求められる表現性の精緻化に伴い、開発プロジェクトが大規模となり、業務が細分化されたことで部分的な経験に留まる傾向にあります。

こうした状況を踏まえ、当社では、若手クリエイターの開発経験を積み上げる仕

組みとして、少人数のチームを編成し、3～4カ月でゲーム開発の一連の流れを経験する新人研修「GEMiniプロジェクト」を2019年より実施しています。2021年には、若手クリエイターがより自由な発想で開発に取り組める場として、ゲームレーベル「GYAAR Studio」を立ち上げました。

さらに大規模ゲーム開発においては、技術的な専門性はもちろんのこと、様々な職種との連携やリーダー適性といった集団行動で求められるスキルも必要です。私が統括する大規模開発推進室は、若手クリエイターの将来的なスキルの醸成を目的として2021年に創設され、職種間理解やリーダー人材の育成につながるような施策や評価制度を推進しています。創設当初は、上位の管理職層が主導となって推進することが多かったのですが、最近ではスキル獲得の重要性に気づいた現場のリーダー層がより積極的に若手クリエイターに

関わろうとする姿勢が見られるようになったと実感しています。今後は全社的な取り組みにしていくとともに、ALL BANDAI NAMCOの強みを活かし、ゲーム開発と近い技術を要する映像制作との連携や海外のグループ会社も含めたクリエイター人材の育成にも注力していく方針です。

私自身、子どもの頃から旧namcoのゲームが好きでゲーム開発に携わりたいと思いました。これまでの経験から、日々の試行錯誤が求められるゲーム開発においては、ゲームに対する強い想いが誰もが楽しめるゲームの創出につながっていると思っています。ファンの熱量に応える素晴らしいエンターテインメントを届け続ける組織にするため、クリエイターの好奇心と探求心を後押しするような育成を今後も継続していきます。