

ロケットスタジオ株式会社 サステナブル経営支援ローン 評価レポート

評価日: 2025年10月31日

株式会社北洋銀行
札幌南支店

1. 基本情報

| | | |
|------|---|----------------------|
| 企業名 | 株式会社ロケットスタジオ | |
| 代表者名 | 代表取締役 竹部 隆司 | |
| 所在地 | ・札幌本社 | 札幌市中央区南1条西6丁目4番1 |
| | ・東京支店 | 東京都千代田区神田佐久間町2丁目7 |
| | ・大阪スタジオ | 大阪府大阪市淀川区西中島2丁目12-11 |
| 資本金 | 3,000万円 | |
| 従業員 | 90名(2025年10月現在) | |
| 業種 | ゲームソフト開発およびソフトウェア開発 | |
| 事業内容 | <ul style="list-style-type: none">ゲームウェアソフト開発開発用各種ツール開発マイコン応用機器のソフトウェア開発PC ソフトウェアの開発一般スマートフォンアプリの開発 | |
| 沿革 | 1999年3月 | 当社設立 |
| | 2018年7月 | 東京支店を設立 |
| | 2022年10月 | 札幌本社を移転 |
| | 2023年5月 | 大阪スタジオを設立 |

2. 経営理念

経営理念

「楽しいをたくさんつくりたい。」

株式会社ロケットスタジオ(以下、「当社」という)のメイン事業はゲーム開発で、エンターテインメントを作る会社である。当社では、エンターテインメントは”楽しむもの”であり、制作側に遊び心や楽しさがなければ、誰かにわくわくやドキドキを与えることが出来ないと考えている。そのため、仕事もプライベートも楽しく充実させることを意識し、仕事はもちろん、わくわくする職場づくりに向けた従業員による部内活動の活性化などでエンゲージメント向上を図りつつ、北海道のエンターテインメント業界全体のプレゼンス向上と成長ビジョンを持っている。

3. 事業概要

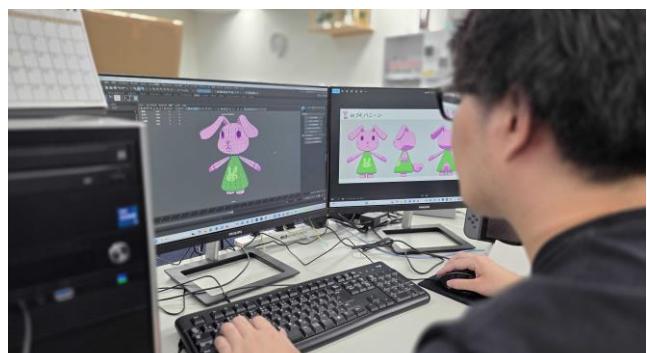
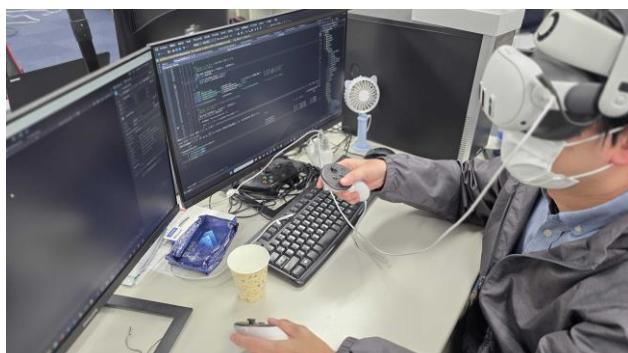
当社は札幌市に拠点を構え、エンターテインメントのコンテンツを主とした開発を行う企業である。過去5年の代表作には、「FINAL FANTASY DIGITAL CARD GAME(2019年発売)」、「桃太郎電鉄ワールド(2023年発売)」、「METAL GEAR SOLID:MASTER COLLECTION Vol.1(2023年発売)」などがある。

また、他の実績として医療システム開発(※¹xR分野)も長年行っており、医療現場の様々なニーズに合わせてアプリ開発を行っている。2021年には長崎大学の協力のもと、※²Mixed Reality(MR)を活用し、遠隔地に住む関節リウマチ患者向けに3Dでの診察を可能とした精度の高い遠隔診療システム「NURAS」を開発。2023年には昭和大学と日本マイクロソフト株式会社の技術支援のもと、Mixed Realityを活用し、救命処置看護基礎教育を学ぶためのツールの開発を行った。

※¹xR…現実世界と仮想世界を融合する技術のことであり、VR(仮想現実)、AR(拡張現実)、MR(複合現実)など、さまざまな現実拡張技術を一体化した広範な概念のこと。

※²Mixed Reality…複合現実。現実の光景とデジタルコンテンツを重ねて専用のヘッドマウントディスプレイに表示させることで、仮想的な物体の実物が目の前にあるかのように映し出すことができる技術。

■ 普段の開発の様子



出所:株式会社ロケットスタジオ 提供資料

当社は、業種柄、性能の高いパソコンを多く用いるため、節電等の環境面の配慮が難しいが、オフィス照明の100%LED化を実施。来客用飲料にはラベルレスペットボトルを利用するなど、出来るところから取り組みをすすめている。

また、外国人の採用、プロジェクト内のセクションリーダーに女性を登用するなど働きやすい職場づくりをはじめとして、持続可能な社会の実現とSDGsの達成に貢献する取り組みを行っている。

4. ビジョン達成に向けての活動

当社は、北海道のエンターテインメント業界全体のプレゼンス向上と成長ビジョンの実現のため、Sapporo Game Camp 実行委員会に初回開催の 2022 年から参加している。このイベントでは、未来の地元クリエイター技術の発展のため、ゲーム開発のワークショップや学生向けの作品講評会等を開催し、さらなるデジタルエンタテインメントの振興、地元人材技術向上への貢献を続けている。

本年度においても 2025 年 10 月 17 日～2025 年 10 月 19 日の 3 日間にわたり、Sapporo Game Camp が開催された。主なプログラムは、

- ① 若手クリエイターとベテランクリエイターによるトークセッション（当社も若手社員が参加）
 - ② 2 日間かけてプロとゲーム開発に挑戦できる「Game Jam」、
 - ③ 小学生～高校生に向け 3D の CG キャラクターを作る「初めての CG 講座」、
 - ④ 全年齢対象に「ソニックランブル 1DAY ミニ e スポーツ大会」
- を行うなど、開発者を目指す人材だけでなく、ゲームが好きな子供まで幅広く誰でも楽しめるイベントとなつており、特に「Game Jam」では前年度より参加可能人数を増員するなど、イベントの活性化に貢献した。

■ Sapporo Game Camp 2025 の様子



▲トークセッションを行う竹部社長(写真左)



▲会場の様子

出所：株式会社ロケットスタジオ 提供資料

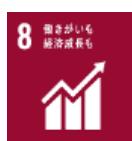
5. サステナビリティ目標

当社の更なる企業価値の向上と、持続可能な開発の実現にむけた社会課題を踏まえ、以下のサステナビリティ目標を設定した。この目標は、当社の事業エリアである北海道が持続的に発展し、魅力ある地域を創り上げていくために策定した「北海道総合計画(2024)」などを参照し、設定したものである。目標達成への企業行動を通じて、当社のプレゼンス向上と地域社会が目指す姿の実現に貢献するものであり、目標は有意義である。

(1) 環境面におけるサステナビリティ目標

| 重 要 課 題 | 脱炭素社会実現への貢献 | |
|-------------|---|---|
| 目 標 ・ K P I | 温室効果ガス排出量の可視化を実施する。 | |
| 関連する SDGs |  |  |

(2) 社会面におけるサステナビリティ目標

| 重 要 課 題 | ワークライフバランスの充実 | |
|-------------|--|--|
| 目 標 ・ K P I | 有給休暇取得率を70%以上にする。 | |
| 関連する SDGs |  |  |

留意事項

本文書は、北洋銀行が借入人に対して実施する「サステナブル経営支援ローン」に際し、借入人の企業経営とサステナビリティ目標に対する北洋銀行の評価を述べたものです。

本文書に記載された情報は、現時点で入手可能な公開情報、借入人から提供された情報や借入人へのインタビューなどで収集した情報に基づいて、現時点での状況を評価したものであり、当該情報の正確性、実現可能性、将来における状況への評価を保証するものではありません。

北洋銀行は当文書のあらゆる使用に起因して発生する全ての直接的、間接的損失や派生的損害については、一切義務または責任は負わないものとします。

本評価書に関する一切の権利は北洋銀行に帰属します。評価書の全部または一部を自己使用の目的を超えての使用（複製、改変、翻案等を含む）は禁止されています。