

第 6 回 BA クリエイターズサロン講演概要

第 6 回目の BA クリエイターズサロンには、オンラインゲームの分野で、ユニークな事業展開を行っている栢 孝文(かや たかふみ)氏(株式会社シグナルトーク代表取締役、プロデューサー)を講師としてお招きをした。

栢氏は、大阪府出身で、大学院で情報工学を専攻したエンジニアである。セガ、ソニーコンピュータエンタテインメントなどのゲーム会社を経て、2002 年に独立し「株式会社シグナルトーク」を設立した。代表作としてオンライン麻雀ゲームの『Maru Jan』や、ユーザー参加型の物語作成オンラインゲーム『ストーリーツリー』などを発表しており、少数精鋭のスタッフにより、企画・制作・販売、広報、運営、カスタマーサポートまで自社で全てを行うユニークな経営が、多くのメディアでも紹介されている。

代表作のオンライン麻雀ゲーム『Maru Jan』は、2004 年 4 月にサービス開始し、4 年間で会員数 30 万人を突破した。2007 年 12 月には、ユーザー参加型の物語作成オンラインゲーム“100 万人で小説を書く”『ストーリーツリー』を発表し、ビジネス展開を図っている。

講演では、「オンラインサービス成功のポイントとは何か？」をテーマにして、未曾有の経済不況といわれる昨今の状況の中でも、売り上げを伸ばしている会社の経営ビジョンについて熱く語られた。

シグナルトーク社は、コンテンツの開発から運営、ユーザーサポートまで、業務の全てを自社で行っており、この自社ブランドにより 21 社にも及ぶパートナー企業と提携してオンラインゲームを提供している。基本は、「技術・ビジネスモデル・パートナー・アイディア・デザイン」の五つの要素のバランスをとりながら事業運営を進めることであり、クリエイターが大活躍できる場が広がることにより日本のゲーム産業が発展し、コンテンツ産業の基盤となって世界における日本のポジションを高めて行くと考えておられる。

また同社は、時を得た社会貢献を積極的に実行している。これらの取り組みは、当事者は勿論感謝すると共に、社員も、取引先も、そしてエンドユーザーの麻雀ゲームを楽しんでいる人も、少なからず社会貢献していることを意識することから、それぞれの立場でモチベーションを高めることに寄与していると言う。そして、そのことは、外に対して企業イメージを高め、内に対して社員のやる気を高めることにもなると栢氏は言う。

栢氏の講演は、コンテンツ制作における企業経営にとって多くの示唆を与えてくれるものであった。これから確実に進行する高齢化社会をしっかりと見据えた、人に優しいオンラインゲームのビジネスを目指していることは、特に注目したい。また、プロジェクトの取り組み方においても、社員の提案を尊重し、やる気を引き出すと共に、社員間のチームワークを高めて行く事業体制は、まさにクリエイターが大活躍する場を作り上げ、日本のコンテンツ産業を発展させる大きな力になって行くものと、大変心強く感じた講演であった。

「株式会社シグナルトーク」 <http://www.signaltalk.com/>