



私の一筆

有限会社スタジオ斬 取締役 朝倉 一浩

成功するところまで
続ければ
それは成功になる
試してみることに
失敗はない
朝倉一浩



【今月の会員様インタビュー】

楽しく働くと、運を引き寄せる

有限会社スタジオ斬 取締役 朝倉 一浩

楽しく働くと、運を引き寄せる

朝倉 一浩 Kazuhiro Asakura



機動戦士ガンダム『アムロ』に憧れて

私の人生を決定づけたものは機動戦士ガンダムです。

冗談のように思われるかもしれませんが、

それまでのロボットアニメというのは、完全無欠な主人公が必殺技を繰り出し、敵を倒すという単純なものでした。

ガンダムは違いました。アムロという人間的に未完成な主人公がいて、彼の成長劇とともに、大人達の複雑な政治事情などの背景がえがかれ、宇宙に進出した人類はいかに生きていくべきかという壮大なテーマが哲学として我々に提示されたのです。

笑わないでください。私は「アムロになりたい」と思いました。どうしたらよいか、と真剣に考えると選択肢はひとつしかありません。

航空大学です。そこで必要な技術を習得し、パイロットになるうと思っただけです。ただ、

航空大学は、民間の旅客機のパイロット養成機関でしたので、アムロのように敵と戦うわけではなく、安全に離着陸するのが目標とされていました。それで大切なことに気がつ

PROFILE

有限会社スタジオ斬

取締役

朝倉 一浩 氏

【略歴】

1962年生まれ

1980年 航空大学校 入学

1988年 株式会社セガ・エンタープライゼス 入社

1995年 株式会社SNK 入社

2004年 有限会社スタジオ斬 設立 取締役に就任

きました。楽しくない…。

私は人生哲学のような高尚なものを持ち合わせさせておりませんが「楽しいことをやらねばならない」と悟ったのだと思います。



パイロット用の計算尺

自分を中心に考え、ゲーム会社のセガに入社することになりました。バーチャルな世界であれば『アムロ』に近づけるのではないかと思っただけです。このあとSNKという同業種の会社に転職したのですが、倒産してしまっただけで、これを機に「自分の会社を創業しよう」と思い立ち、2004年スタジオ斬を設立したのでした。

勝負は「ヒト」で決まる

おかげさまで創業時から順調な滑り出しをみせ、いまも会社はうまくいってあります。一年目から赤字がでて、赤字になったことは一度もありません。なぜですか、とよく聞かれる

のですが「運」としか答えようがありません。では何の運がいいか。「ヒト」に対しての運です。一般に、経営資源とは「ヒト」「モノ」「カネ」の3つをさします。ただ、ゲーム会社の場合は違っており「ヒト」「カネ」に絞られます。経営を軌道に乗せようとすると、ほぼ「ヒト」で決まるといっても過言ではありません。「ヒト」の中には情報もあります。

私が立ち上げた会社は、企画、進行、デザインができる人材は既に在籍しておりましたが、プログラマがおらず外注に頼っておりました。取引先からは「プログラマを内製化している会社に発注する」と言われてましたので心配していたところ、ひとつの転職が訪れました。

知り合いのゲーム会社が経営危機にあり、優秀なプログラマが困っているとのことでした。どうすべきかとの相談にのっていると、最終的に私が株式を買い取り、株主として彼らを支援する流れになったのです。これで「ヒト」が揃いました。

ちょうどその頃、体感型の人気ゲーム『ダンスタンスレボリューション』がヒットしており、それを任天堂のゲーム機Wiiに移植するという一大プロジェクトが持ち上がってきました。優秀なプログラマがいたおかげで、移植作業は無事成功しました。まぎれもなく、これは運だと思えます。

新卒社員重視で離職率3%を達成

繰り返しますが、ゲーム会社の経営の根幹は「ヒト」にあります。ところが、当社では、大金をつかって優秀な人材を引き抜くなど、とくに変わった人材戦略をとっているわけではありません。

強いて言えば、新卒の採用に重きをおいている、ところでしょうか。普通のゲーム会社で

は、人物の評価を能力主義におきますから、何よりも経験者が優遇されます。ただし経験者ほど、給料や福利厚生がよいところに転職してしまいます。

ところが、新卒は、骨身を惜しまず親身に育てると、周囲の雑音に惑わされず、愛社精神をもって、励んでくれるのです。働き方改革での労働時間の制約に四苦八苦している経営幹部の方もおいと思いますが、当社では、土日に会社に顔をだすと、たくさんの社員が出社しています。聞いてみると、サービス残業とか、強制とかそういう意識ではなくて「楽しいから来ている」というのです。驚かれるかもしれませんが、当社の離職率は3%です。なにか特別な事情がないかぎり、辞めません。



また、現場のリーダーは、適材適所をつねに意識してくれており、若手のびのびと仕事をさせるので、ベテランと若手のコンビネーションがよく、しばしば相乗効果が生まれます。

いま、ゲーム業界ではAIやVRといった最先端技術とゲームとの融合をめざし、その実現に取り込んでおりますが、じつはその普及の壁と言われているものがあります。VR酔いんです。最新の3D映画やプレイステーションVRなどで経験済みの方がおられると思いますが、目、レンズ、スクリーンとの3つの間の距離と動きがうまく、適合しないと酔いを引き起こしてしまうのです。こうなるとゲームどころではありません。当社では酔いを予防する技術を、ベテランと若手が協力して開発中で、特許を申請し、うまくいけばとんでもないことになるのではないかと、期待に

胸を膨らませています。

往年の名車を駆り、ドライブを満喫

ご存じのように、ゲーム業界は浮沈がはげしく、経営者は未来の方向性を見定め、正しい判断をくだす難しい舵取りを、つねに迫られています。

一昔前であれば、数ヶ月の人件費だけでゲームを作ることができ、比較的容易にヒット作に恵まれ、なんとか順調にマネジメントを続けることができたが、いまは違います。

ひとつのスマホゲームを作成するのに、20人がチームになって、丸1年ぐらいの時間が必要です。この人件費という直接原価だけで、莫大な費用がかかることは容易にご想像いただけるかと思えます。ひとつの開発プロジェクトに失敗すれば、すぐに資金的に行き詰まります。

このように常に、土俵際で追い詰められ、失敗を許されない状況ではありますが、楽しむ心を忘れてはなりません。

私はいま月曜日から木曜日は東京、金曜日から日曜日は大阪、という国会議員並のハードなスケジュールに追われてはおりますが、暇をみつけては、友人や知人とドライブを楽しんでいます。

ただ、オンとオフをはっきりさせるという主義ではなく、仕事関係の知り合いであつても、気があえば「淡路島のほうへドライブに行きましょう」とお誘いしています。愛車は知る人ぞ知る「ロータスヨーロッパ」というちょっと渋めの車です。車高が極端に低く、車重が軽いこの車のハンドルを握っているだけで、自然との一体感を感じられますね。

ところで、GCCOには、杉岡純雄氏のすずめで入会しました。ふだんが東京なのでなかなか出席できる機会がなく、皆さんには申し

訳なく思っておりますが、関西にいるときは、できる限り顔を出すように努力しています。私を見かけたら、ぜひお声をかけていただけたいと思います。ただGCCOでも楽しく過ごしたいと思っております。肩肘張ってではなく、できるだけフランクに付き合っていけたら、より楽しいクラブライフを送れるのではないかと、願っています。

編集後記

「運」が発揮された 衣装大会での出来事

朝倉さんは、ほんとうに気さくな方です。仕事で大成功なさっておられるのに、いざるところが微塵もなく、優しく、丁寧に接してくださるので、ファンになったスタッフが大勢いるぐらいです。ところで、このインタビュのなかでも「運」が大事だよねとおっしゃっていましたが、それを裏付けるエピソードを思い出しました。年末の恒例行事となった大望年会、クイズの優勝者が朝倉さんなのです。当日はドナルド・マクドナルド風の衣装をされておられたので、この記事を読まれても同一人物だと認識するのは難しいかもしれません。強運なメンバーがつどうパーティで最後まで勝ち抜く運の強さをもっておられる朝倉さん。何かをもっている方であるのは間違いありません。(編集子)

