

C10_P0158



地方都市から世界へ
～東京だけが日本じゃない～

札幌 の場合



撮影地：札幌市、手稲区（札幌駅までJR快速で10分）

株式会社スマイルブーム 代表取締役 小林貴樹

スマイルブームについて

商号

株式会社スマイルブーム

所在

札幌市北区北9条西4丁目7番4号エルムビル

設立

2008年 1月

従業員数

12名(役員含む) ※2010年8月現在

資本金

8,200,000円

事業内容

愉快的なゲームやツールの開発と販売、コンサルティング

札幌(北海道)の特徴

◎土地柄

- ・190万人が暮らす札幌の都市部に住めば雪の心配はほとんどありません
- ・開拓民として全国から集まったので文化が多様、なんでも受け入れる
- ・バストイレ付7畳ワンルーム3万円前後で地下鉄駅から徒歩10分以内
- ・広大な土地と豊かな漁場があり食べ物がおいしい
- ・冬場の外気温が低いためサーバー等を冷やす費用が抑えられる

◎ゲーム開発に関する歴史など

- ・福岡とともにパソコンブームが起こった1980年代から存在する
- ・老舗の技術者が独立して作った会社が多いため技術力が高い
- ・ネット普及により物理的な納品が不要になり地理的遅延が解消された

札幌ゲームデベロッパの集まり

◎SGC「札幌ゲームクリエイター会」

- ・札幌でゲーム開発に携わる会社やフリーランスが参加
- ・どこからともなくメールリストによる次回会合のお知らせ
- ・ソフトボール大会や講演会開催時の連絡網としても活用
- ・会場での情報交換後、仕事の話に結びつくことがある
- ・親戚の集まりのような穏やかな雰囲気がここに集まる人達の特徴



<主な参加企業>

アジェンダ、LED、ギガ連射、クリプトンフューチャーメディア、
グループボックス、ゲームドウ、GSTYLE、ジョーダウン、
トイストビーチ、トライシス、スマイルブーム、ハートビットゲームス、ハドソン、ハ
ンド、メディアマジック、ロケットスタジオなど..

北海道や札幌における行政の動き

◎北海道モバイルコンテンツ推進協議会



- ・北海道経済産業局の主導で 2010年9月1日 設立
- ・会員間の情報交換と共有、勉強会、人材育成等の活動を支援
- ・ゲーム開発関係の企業も参加

<http://www.hkd.meti.go.jp/hokim/hmcc/index.htm>

◎IT企業ネットワーク形成事業

- ・札幌市経済局による委託事業（ふるさと雇用再生特別対策推進事業補助金）
- ・中小開発会社が協力し首都圏から大規模案件を受注できる体制を作る
- ・請負ピラミッド構造から水平協業への課題を見つけて乗り越える
- ・経営思想や技術レベルの差異など非常に難易度の高い問題がある

■ 弊社の試み

◎ 水平協業の実現に向けて

- ・ CC2松山氏からのアドバイスを生かした個々が生きる組織作りへの挑戦
- ・ CEDECアドバイザリーのつながりを生かし札幌での小規模講演会開催
- ・ 札幌や北海道の未来を考える経営者の集まりを実現させたい

◎ 共通資産としてのゲーム開発ツールを準備

- ・ デザイナーやプランナーがプログラマレスで手軽にゲームを作れる環境
- ・ 契約確定前の待ち時間を無駄に過ごさず自社商品を生み出す道具
- ・ 企画書と操作可能なプロトタイプを用意してプレゼンを有利に進める
- ・ 各種ゲーム機へエンジンを移植しマルチプラットフォームを実現
- ・ 弊社内において実際の受託業務で利用し問題点や改善点を検証中

■ 今後どう進めるべきか

◎ 札幌(北海道)に見られる問題点

- ・ 開発費が安い土地として2次3次請けが多く開発作業以外に時間の余裕が無い
- ・ 古い人脈に依存した安請負で新規開拓に手が出せない悪循環

◎ 札幌(北海道)の品質向上と積極的な売り込み

- ・ 次世代機等の大規模開発に向けてお互いの技術が無償共有化
- ・ 技術に限らず経営面でもノウハウを共有し企業としての価値向上
- ・ 各社の個性を生かしつつ協力体制を強化できる組織とブランドの確立
- ・ 企業を安定化させることで地元の雇用を促進
- ・ 「早い」「安い」「高品質」を無理なく実現
- ・ 安定した収入構造を確保し独自アイデアで攻められる元気な土地へ
- ・ 北海道の主力である一次産業との連携を強化し補完しあえる関係作り

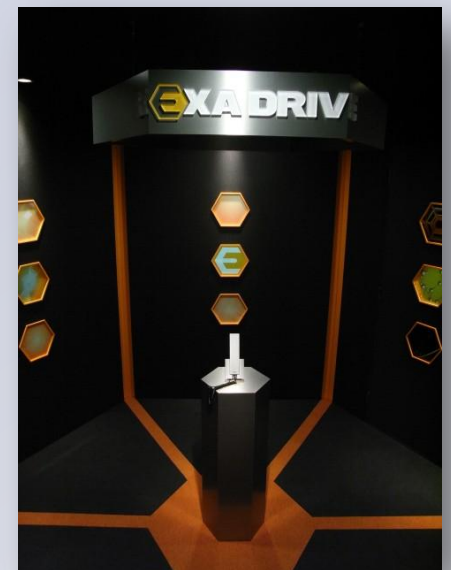
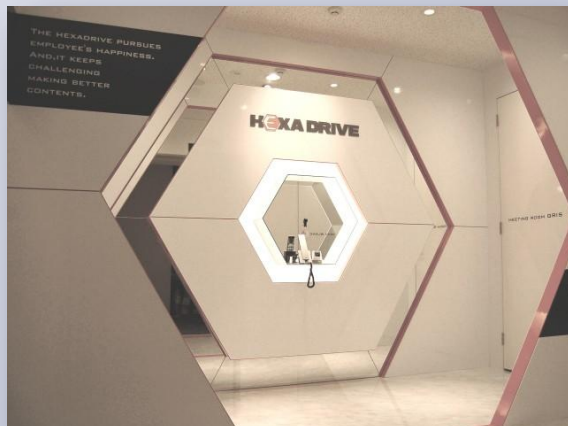
地方都市から世界へ（関西の場合）

株式会社ヘキサドライブ
代表取締役 松下正和

■ヘキサドライブ

HEXA DRIVE

- ▶ 商号 ヘキサドライブ
- ▶ 所在 大阪市西区西本町1丁目
- ▶ 設立 2007年2月
- ▶ 従業員数 27名
- ▶ 資本金 10,000,000円
- ▶ 事業内容 家庭用ゲームソフトの開発



■ 関西

- ▶ 人口2000万人を超える、西日本の中核
 - ▶ 大手パブリッシャー、メーカーもあるが、中小デベロッパーも多く存在する。(少なくとも50社以上は存在するはずだが…。リストアップなども含め、把握は出来ていないのが原状)
 - ▶ 産官学の連携は、まだまだこれからだが、「DiGRA K」など、産学連携の動きなども出てきている。
 - ▶ 東京にも九州にも名古屋にも近い！
 - ▶ 独自のノリとツツコミを持ち、お好み焼きをオカズにご飯を食べる。家にはタコヤキ機がある。

■ 動機

- ▶ そもそも、なぜ協力・連携しようと思ったのか？
 - ▶ 会社を立ち上げて、色々と情報交換がしたかった。
 - ▶ 思った以上に、関西には多くの会社があり、なにかしないともったいないと思った。
 - ▶ 東京⇒福岡と色々なものが飛び越えていくのに危機感を感じた。
 - ▶ CC2松山社長と出会ってしまった。
- ⇒関西でも、もっと何かできるはず！！

■ 関西ゲームデベロッパー交流会

- ▶ 関西に拠点（もしくは支店）をおく、ゲーム開発関連会社の交流会としては最大。
- ▶ 現在で6回。第6回の参加者は、43社（団体）、83名。
- ▶ CC2の松山社長にもGFFに関して講演をして頂いた。
- ▶ 「ヘキサエンジン」の発表など技術発表も。
 - ▶ 交流会から具体的な活動へ ⇒ GIPWest



▶ Game Innovators Portal West

- ▶ 関西において、より強力なゲーム開発ブランドを作るため協力体制を構築中。
- ▶ 現在は、メール、TV会議、掲示板を使い、今後の方向性などを話し合っている。

▶ 参加企業

- ▶ アクセスゲームズ
- ▶ エンジンズ
- ▶ キューゲームス
- ▶ サンアート
- ▶ ヘキサドライブ



■ その他の動き

▶ DiGRA K

- ▶ DiGRA(日本デジタルゲーム学会)の京都ブランチ。
- ▶ 立命館大学映像学部と連携。
ゲーム業界を志す学生とゲームクリエイターが定期的に集い、
情報収集、情報交換を行える交流の場。
- ▶ KRP(京都リサーチパーク)と協力し、ゲーム以外の異業種交流も。

▶ ODCC 他地域連携部会

- ▶ ゲームを軸にしたコンテンツビジネスの土壌作り。
国内連携、海外連携。
情報共有、IP共有、共同事業の検討。
海外のマーケティング情報の共有。



■ 問題点

- ▶ 会社の数が多い
 - ▶ メリットでもあるが、まとまりにくい。
 - ▶ 考え方の違い
 - ▶ 会社同士のサイズ、経営者同士の距離などに違いが大きい。
 - ▶ 状況
 - ▶ 今、どこの会社も厳しい。
本業以外の事をやる余裕は無い。
-



■課題 ～今後どうするか？～

- ▶ 連携のメリットを明確にする
 - ▶ 各会社、各地域共通の問題点を認識する。
(採用、教育、産官学連携、そして仕事)
 - ▶ GFFなど先行している団体のメリット、デメリットをより分析する。
- ▶ 各会社で出来る事を明確にする
 - ▶ 1社では出来ないことが出来る。それが連携。
それぞれの会社の得意分野を生かして、協力する。
- ▶ 地方だけでなく、日本全体、ゲーム業界全体(世界)で考えてみる
 - ▶ 日本から世界へ行くためには、自分達に何が足りないのか？
地方から、というボトムアップで出来ることは何か？
ゴールはどこなのか？



GIP West

Game Innovators Portal West

Game Innovators Portal West

HEXA DRIVE

日本のゲームを再び世界一にする！

GIPWestは関西のゲーム開発会社の交流と活性化を目的とした組織です。

日本のゲーム業界に夢を再び与え、より多くの人々がゲーム業界(ゲームクリエイター)を目指せる時代を作ります。

参加企業

アクセスゲームズ
エンジンズ
キューゲームス
サンアート
ヘキサドライブ

お問い合わせ: info@gipwest.com

世界が目指す、場所になる。

九州・福岡ゲーム都市宣言



CyberConnect2

株式会社サイバーコネクトツー

ゼネラルマネージャー **渡辺 雅央**

CyberConnect2



株式会社サイバーコネクトツーは
おかげさまで15周年を迎えました。

商号	株式会社サイバーコネクトツー
本社	福岡県福岡市博多区博多駅前1丁目
東京スタジオ	東京都品川区大井1丁目
設立	1996年2月
従業員数	正社員138名 研修生・アルバイト等 34名
資本金	40,000,000円
事業内容	家庭用ゲームソフトの開発



COMPANY

GAME FACTORY'S FRIENDSHIP

福岡について

- 昔からいくつものゲーム会社が活躍し、ゲーム業界に影響を及ぼしていた。
- 福岡県、福岡市、九州経済産業局もゲーム産業に強く関心を持ち、ゲームへの理解度も高い。
- 九州大学を始めとする優秀な教育機関が多数存在。

都会なのに暮らしやすい、仕事も遊びも快適な街

■家賃が安い

(ワンルームマンション4万円台前半)

■通勤時間が短い

(スタッフの多くが通勤時間30分以内)

■多彩な遊びのスポット

(都市部からすぐの距離に山や海、観光地)

クリエイターにとって、生活しやすい環境。

GFF

福岡をゲームのハリウッドに

“**G**AME **F**ACTORY’S **F**RRIENDSHIP”
ゲーム開発会社の友好協定（を結んで）

“**G**ATE **F**OR **F**UTURE”
未来への扉を開く

<http://www.gff.jp>



GFF加盟企業13社
(2010年5月現在)



九州・福岡のゲーム会社13社が集まった
任意団体“GFF”と産学官連携



GFF昨年度活動内容

毎月1回
定例ミーティングの実施

		主催先
2-3月 7-8月	FUKUOKAゲームインターンシップ	福岡市
2月	Game Tools Middleware Forum	福岡県
2月	福岡ゲームフェスティバル	福岡県
3月	ゲームフロンティアin福岡	福岡市
10月~	知的財産セミナー	九州経済産業局
11月~	デジタルコンテンツアカデミーセミナー	福岡県

GFFの問題点

- 加盟各社(13社)の経営方針・事情がばらばらであり、必ずしも利害関係が一致しない。
- 産学官の連携は更なる相互理解・協力が必要。
- レベルファイブ・サイバーコネクトツー・ガンバリオンが主導し、運営を行っているのが現状。

誰かが率先して、主導権を握ることが大切。

「**できない理由**」に目を奪われず、

「**どうしたら実現できるのか**」を考え続ける。

そうしてきたからこそ

GFFFは成功した。

GFFの目標

GFFアイランド構想

※松山と日野社長が勝手に言ってる段階ですが・・・

**今後ゲーム業界を
南から盛り上げていきます！**

パネルディスカッション