

ミライロ 関鑑



学生スタッフ NPO 法人学生ネットワークWAN

取材 株式会社グッドラックスリー
代表取締役社長
井上和久さん

■今月の取材先 株式会社グッドラックスリーとは？
スマートフォンゲームや、ブロックチェーンプロダクトの企画・開発・運営を主軸に、映像・音楽事業も展開。累計350万DLを突破した「さわって！ぐでたま」シリーズや、日本初のブロックチェーンゲーム「くりぶ豚(トン)」を生み出した。

「こんな面白さあったんだ！」を 福岡から世界へ

なぜ、エンターテインメント事業を始められたのですか。

私は20代の時、ドリームインキュベータに勤めていたのですが、幸運なことに主要な業種をほとんどそこで経験できました。誰かができなかったことをすることや偉業を達成しようとするのは価値が高いですが、もちろん大変なこともたくさんありますよね。でも、色々な業種を経験して思ったのは、エンターテインメントの分野だと、大変なことや苦しいことが起きても笑えてくるということ。「今、予算の話をしているけど、俺たちが創っているのはゲームだぞ!？」という風に。そしてゲームもドラマも、完成した時は自分もユーザーや視聴者と一緒になって楽しめる。**大変なことはたくさんあるのですが、やっていること自体が楽しいから続けられる。** そうして続けているうちに、成功するのです。毎回というわけにはいきませんが、それでも続けることで能力が付き、結果としてどこかで成功する。それならば、「楽しくて続けられることをやったほうが良い」と確信して、エンターテインメント事業を始めたのです。

なぜ地元福岡で設立されたのでしょうか？

以前、プロジェクトをやるうとしたときに、東京ではクリエイ

ターが見つからないことがありました。それがたまたま福岡で見つかり、「福岡には、実はもっとクリエイターがいるのでは」と思ったのです。福岡はゲームやコンテンツ産業が盛んですが、当時はクリエイターのポテンシャルの割に大きな仕事が少ない状況でした。私は、皆に喜ばれるような大きなエンターテインメント事業をプロデュースしたかったので、クリエイターがいる福岡で仕事をする中で、**福岡のコンテンツ産業の発展に貢献できるのではないかと感じたのです。**

なるほど！そして先日、日本初のブロックチェーンゲームをリリースされましたね。

はい、「福岡から世界へ!」と言って苦節5年、ようやく福岡から、日本初のプロダクトとして「くりぶ豚」を出すことができました。でもこれはあくまでスタート地点。これから、このブロックチェーンゲームを普及させていきます。今までと違う点が大きく2つあります。1つ目は、今までゲームの中だけで使われていたゲーム内コインが仮想通貨になり、それを増やすことができること。2つ目は、ゲーム内のアイテムをゲーム外に持ち出せるということ。これからゲームで手に入れたり育てたりしたアイテムは、他のゲームでも使えるようになっていきます。エン

ターテインメントは、ユーザーの**選択肢が多いほどユーザーの楽しみにつながります**。例えばYouTubeは、いつでもどこでも見られるというテレビにはなかった新しい価値を生み出し、チャンネルの制約もなく、その内容も多様化しており、飽きさせることなく、ユーザーを楽しませていますよね。選択肢の多いコンテンツやメディアは、ユーザーに「新しい楽しさ」を提供できるのです。また、**決して派手なことではないけれど、当たり前前のことの積み重ねこそが高い品質に繋がっていく**と思います。以前テレビで、大手食品会社の社長が、すべての新商品の試食をしているのを見て、それってすごく大事なことなのではないかと共感しました。私たち制作者もユーザーなので、遊んでみて本当に楽しいのかを確認しますし、ユーザーの声にも常に向き合い続けています。

ところで、今日の服装は印象的ですが、何かこだわりがあるのでしょうか？

最近、座禅断食に行ってきたのですが、これはその時に着ていた作務衣です。座禅断食中だけ習慣が改善されてもそれは一過性のもので、その後自分自身がどう変わっていくかが大事です。そこで、作務衣を着続けることで心構えも変わってくると感じました。これまで、「行動を変えると心が変わる」という経験をたくさんしてきたので、とりあえず行動を変えてみます。そうすると1日1回座禅しようとか、食事に気をつけようとか、考え方が変わってきます。制服を着ると身が引き締まるのと同じですよ。最初から好きとか嫌いとか決めつけすぎずに、まず試してみるの大事。自分の心の持ち次第で、見方、感じ方は変わる。**素直に行動してみることで、心が変わり、自分が変わっていくきっかけになります**。

自分の行動をしっかり見つめていらっしゃるのですね。

そうですね。自分は何が好きで何が嫌いか、何が強くて何が弱いかということについて、心に問いかけるようにしています。好きなこと・強いことにはフォーカスするし、嫌いなこと・弱いことは得意な人にお願います。**自分や仲間の特性を知って役割分担する**ようにしています。例えば、昔は社員と触れ合う温かい経営者の像を描いて努力していたのですが、自分は社員とマメにコミュニケーションをとって、社内を徘徊して「君頑張っているね、これからもよろしく！」とか言うのにはあま



り向かないことに気付きました(笑) そういうのが強みだったらやったほうがいけれど、それが自分の自然体でないのなら、無理してまでやる必要はありません。表現方法は他にもあります。**経営というのは社長一人ではなく、社員全員です**ものだから、スーパーマンを目指さなくてもいい。「自分らしく」が大事ですし、コミュニケーションは、社員全員、会社全体で成り立っていればいいのです。

最後に、これからグッドラックスリーがどのような存在になっていきたいかをお聞かせください。

多くの人を楽しませることができる価値あるエンターテインメントというのは、テクノロジーや習慣の変化によって時代ごとに変わっていきます。そこで今、ブロックチェーンという大きな変化を見つけて、会社全体をシフトさせています。そして、これからは**「こんな面白さもあったんだ!」という驚き、喜びを提供していきます**。今、弊社が作ったゴジラインタラクティブゲームというものをキャナルシティで提供しています。プロジェクトで迫ってくるゴジラに、200~300人の観客が一つのチームになって、スマホで凍結ミサイルを発射し戦います。300人が同時にゴジラを凍結させよう、なんて、新しいじゃないですか。日本人だけではなく、中国人、韓国人、アメリカ人、その場にいる全員が、その瞬間は仲間になります。ゴジラに負けてしまうと、サッカー日本代表が点を取られたときみたいに「あ〜」って声が全体から漏れるのですが、これがまたいい。ビジョンで掲げている「世界中の人々の心を繋げて笑顔にする」ものをつくってきたいな、と思っています。

井上社長自身が誰よりも仕事を楽しんでいるからこそ、グッドラックスリーは多くの人々が楽しめるエンターテインメントを生み出しているのですね。私もまずは自分の長所・短所を知ることから始めてみます。ありがとうございました!



■NPO法人学生ネットワークWAN とは？
設立16年目を迎える学生主体のNPO。「学生だから〜できない」「地方だから〜できない」を変えるべく全国19地域の情報発信支援や、地域の関係人口をつくるコンテンツを企画・運営しています。運営サイト「ガクログ」には、ここで紹介しきれなかった内容や、オフショット写真、学生の感想をご紹介します。ぜひCHECKしてください!

井上氏のインタビューの続きや若い世代に向けたメッセージをもっと読みたい方はこちらのQRコードからご覧いただけます。<http://www.gakulog.net/>

