

KOJIMACHI WEEKLY

THE ROTARY CLUB OF TOKYO KOJIMACHI

vol.57 no.31

2025.5.26

The Magic of ROTARY
ロータリーのマジック

2024～25 年度年度
国際ローター会長 Steohanie Urchick



東京麹町ロータリークラブ

本日の例会プログラム

第 31 回例会 2025.5.26 (#2446) 舞の間
例会ホスト・紹介係 吉田会員
受付係 浅野会員 須藤会員
司会者 山田会員 ソングリーダー 杉山会員

卓話 「ファンドとコーポレイトの違い」

(株)丸の内キャピタル代表取締役社長
藤田 正敦氏
紹介者 荒川会員

前回の報告

第 30 回例会 2025.5.19 (#2445) 悠の間
例会ホスト・紹介係 吉田会員
受付係 藤田会員 園田会員
司会者 山田会員 ソングリーダー 杉山会員

卓話 「ROTEX から見た青少年交換プログラム」

Rotex 委員長 寺嶋 千陽さん
副委員長 鈴木結未歩さん
紹介者 守屋会員

今期のモットー: 「親睦を通じて奉仕を実践する」

会長報告

- 1) 本日は、ROTEXの委員長、副委員長に彼等の活動などや青少年プログラムについてのお話をさせていただきます。
みなさまにはROTEXの活動にご協力ください(卓話終了後、グッズ販売にご協力を)
- 2) 当クラブのロータリー財団への寄付に対しての感謝状が届きました。
☆地区内寄付額3位以内 ☆End Polio Now キャンペーンに\$1,500以上の寄付 2項目で受賞
みなさまのご協力に感謝を申し上げます。
- 3) 新保会員にロータリー財団より、寄付の表彰ピン8が届いております。
- 4) 最終例会は、6 月 23 日にホテルマンダリンオリエンタルのイタリアンで開催いたします。皆様御集りください。

幹事報告

- 1) 新旧合同でのクラブ協議会を18:00から維新號にて開催致します。今期、来期の各委員長はご出席下さい。
- 2) 来季の委員会組織表を配布致しました。宜しくおねがいいたします。
- 3) 最終例会には多くのみなさまに御参加をお願いいたします。

例会記録

会員総数 60名 出席会員数 22名
ゲスト 2名 ビジター 0名
その他 0名 海外ビジター 0名
事務局 2名

ニコニコボックス

荒川会員:もうすぐ6月。体調に気をつけましょう
齊藤会員:最近ローターの行事に参加できず申し訳ございません。
守屋会員:競馬観戦(4/26)にはご参加ありがとうございました。馬券があたりましたので、おすそ分けです
杉山会員:初めてのソングリーダー。
宜しくお願い致します。

次回予告

第32回例会 2025, 6, 2 (#2447)
会場: 舞の間
例会ホスト・紹介係 藤田会員
受付係 保科会員 乳井会員
司会者 鄭会員
ソングリーダー 園田会員

卓話「認知症の予防×
経済対策の研修」

認知症アドバイザー代表理事
廣瀬 豪輝氏
紹介者 須藤会員



ゲーム開発について～経営者兼デザイナーの 20 年間をふりかえって～

(株)ドラガミゲームス代表取締役社長 安田 善巳氏(4/14 卓話 須藤会員紹介)



世界のゲーム市場は 2023 年の 35 兆円から 2030 年には 85 兆円まで拡大する見通しです。ゲーム人口は現在 30 億人といわれています。もはや子どものおもちゃというレベルではなく、大人が 7 万円のゲーム機と 1 万円のゲームソフトで遊ぶような、コアなゲームユーザーのための市場になりつつあります。

私は 1981 年に日本興業銀行に入行しました。興銀マンの典型的なキャリアメイクをしていきましたが、2004 年にテクモ(現・コーエーテクモホールディングス)の常務に転職し、翌年には社長兼ゲームプロデューサーになりました。2009 年に角川ゲームスを設立し、2014 年にフロムソフトウェアの代表取締役になり、2022 年にドラガミゲームスを設立しました。金融出身のゲーム会社社長は数名いますが、社長をしながら現場でゲーム作りをした人間は他にいないと思います。

興銀マン時代に産業調査部で通商産業省の担当をしていたときに、エクイティファイナンスでニュービジネス企業を育てるという同省の方針の下、国内のゲーム会社の創業者たちにヒアリングしてニーズをくみ取る仕事をしていました。ナムコやセガ、テクモなど、1980 年代に日本で立ち上がったゲーム会社の第 1 世代の経営者たちと直接会って話を聞くうちに、ゲーム会社は面白いと思うようになりました。ゲーム会社というのは若い人間がゼロイチで世界的なヒットを生み出す場所です。日本で有名な経営者の名前を世界中の誰も知りませんが、ゲームでヒットを生み出したクリエイターのことは世界中の誰もが知っています。そこが非常に魅力的な産業だと思い、声をかけていただいたゲーム会社に転職しました。当時の日本のゲーム産業は今でいう自動車や電子部品と同じように米国に圧倒されていて、とにかく米国のゲーム会社を負かすようなゲームを作ろうと言われたことも非常にモチベーションになりました。

日本では Nintendo Switch や PlayStation が非常に成功し、1980 年代から 2000 年にかけて、「ドラゴンクエスト」のようなロールプレイングゲームや「スーパーマリオブラザーズ」のようなシングルプレーのアクションゲームが数多く作られていきました。ところが、米国の Microsoft が Xbox という超高スペックのゲーム機を発売し、FPS ゲーム(一人称の 3D ガンシューティングゲーム)が世界中を席巻しました。

彼らは制作費に 100 億円ぐらい投下するので、グラフィックも含めて日本は当然かないません。私がテクモの社長に就任したときには、日本のメディアは「日本のゲーム産業はおしまいだ」と言っていました。

しかし、われわれは銃を撃つ文化の国に育っていません。物理的にエンジンを作ることはできますが、思い入れがないのです。従って、われわれは何と言われようと考え方を変えずに、ソードアクションゲームやロールプレイングゲームを作り続けました。ただし、米国ユーザーは自分で自由に探索できるオープンワールドのゲームが好きなもので、そこについては聞く耳を持って死に物狂いで米国の技術を研究し、自分たちでゲームエンジンを作りました。それを 2010 年代によくゲームに実装できるようになり、再び日本のゲームが米国ヒットチャートで 1 位を取る時代がやって来ました。

これまでの約 20 年間で、私は 12 作品のゲームを作り全世界で発売してきました。累計販売本数は 1100 万本で、売上は約 800 億円です。ヒット作に「√Letter ルートレター」や「GOD WARS」「LOLLIPOP CHAINSAW RePOP」などがあります。銀行マンでスタートし、最後はクリエイターとして自分のやりたいことをしながら経営を全うすることができました。自分で言うのも何ですが、振り返ってみると結構面白い人生だと思っています。

クラブだより No.31

最終例会(会長・幹事の慰労会も兼ねます)

6 月 23 日(月) 17:30 受付開始

17:45 例会スタート

会場:ホテルマンダリンオリエンタル 38F

イタリアンダイニング「ケシキ」

ドレスコードはスマートカジュアル

(男性はジャケットをご着用下さい)

6 月 30 日は定款により休会です。

東京麹町ロータリークラブ

設立	1968 年 6 月 17 日	〒102-0093
例会日	月曜日 12:30	千代田区平河町 1-3-8
例会場	ホテル・ニューオータニ	平河町プラザ 204 号
		TEL:03-3263-9220
		FAX:03-3263-9122
会長	荒川 和幸	e-mail office@koujimachi-rc.jp
幹事	守屋 幸作	
公共イメージ 向上委員長	保科 充弘	URL: www.koujimachi-rc.jp