

ビジョンへと導く「人」の力 世界の人々と社会に貢献し、発展し続ける会社へ

代表取締役会長 襟川 恵子

自らのアイデアをビジネスに生かし ゲームからの横展開と女性向けゲームジャンルの創出

染料工業薬品の卸売業をしていた襟川陽一の誕生日に私からプレゼントしたパソコンでゲームを作り始めたのがきっかけで、夫婦で起業した会社は1981年にゲームソフト会社となりました。そのうち、少しずつ会社が大きくなっていき、シミュレーション思考型で、歴史を取り入れたゲームが週刊誌で推奨されたことに起因し、売上も上がり、会社としての存在感も大きくなりました。

複雑な戦術ゲームを出した時のことですが、紙の地図上で駒を実際に動かしながら考えたら作戦を立てやすいのではないかとひらめきました。そこで、作戦用の地図を作成して販売したところ、お客様も頭の中だけでなく実際に駒を動かして考えたいと思われていたようで、大変な売れ行きとなりました。ゲームというバーチャルでの体験を、地図というリアルとかけあわせたことが新しいビジネスになることを実感でき、さらに、私のアイデアを楽しんでくださる方々がたくさんいて、それが会社の利益にもなるのだ、という貴重な体験となりました。

その後、さらにゲーム業界が勢いを増して多様なテーマのゲームが発売される中で、私は世界初となる女性向けに特化したブランド「ルビーパーティー」を立ち上げました。女性向け恋愛ゲーム「ネオロマンス」という新しいゲームジャンルを生み、さらに当時はまだなかったキャラクターのコンサートなど、ゲームを横展開させるメディアミックスに挑戦して成功し、新たなビジネスチャンスの創出につながる結果になりました。



クリエイターが安心して力を発揮できる 環境作りと財政基盤の強化

当社の発展の鍵を握るのは「社員」です。私たちの作った

ゲームで楽しんだ人たちが、自分ならもっと楽しいゲームを作りたいと思い、多くの方々が入社されます。そして先輩とお互いに切磋琢磨しながら成長してゆく、入社して私たち一人ひとりも、会社も成長できる……。その喜びを社員が実感できる会社になりたいと思っています。

当社にはクリエイティブな能力を核とした優秀な社員が多く在籍し、新たな担い手として育てています。将来に向けさらなる飛躍をとげるためにゲームソフトに限らず、常に最高のものを見て学び、自分から考えて実行することで、ゲームソフトの価値も高めます。最高のものを知ること、優れたものを見分ける力がつき、最高水準を起点にした展開・発展を考えられるようになります。既存のものを超える新たな何かを生み出せるようになれば、より良いもの作りが社会を変えていく原動力になっていきます。

私は、クリエイターが能力を最大限に発揮できるように、安心して働ける環境を作ることに力を注ぎました。社員寮や社宅の拡充を推進してきたのも環境作りの一環です。また、財務運用の責任者として国際情勢を常に分析し、これまでの投資の経験を生かして余剰資金の活用による収益向上を図っています。財政基盤を強固にすることで、社員が最大限の創造力を発揮し、好きなゲーム開発に没頭できる環境の提供に、今後とも貢献していきます。

新しい価値を創造し 世界の人々の豊かな生活に貢献していく会社へ

最高のコンテンツ創出を求める強い意志、アイデアが、オリジナリティあふれる秀逸なタイトルの開発につながり、そのゲームが世界の人々の喜びと活力になって豊かな生活と社会の実現に役立っていく。このような循環が結果として、コーエーテックモの精神「創造と貢献」の実現であり、ビジョン「世界No.1のデジタルエンタテインメントカンパニー」へつながると信じています。