

100億円起業家が語る 映画留学で、道を切り拓く



2014年9月27日
株式会社ボルテージ 会長・ファウンダー
津谷祐司

自己紹介

津谷祐司(つたに ゆうじ) 51才



- 1963 **福井県** 生まれ。繊維工場の長男
- 1985 大卒後、**博報堂**へ入社
- 1993 **29才** **米国留学。** **UCLA映画学部** 大学院
- 1999 **36才** **コンテンツ起業。** **ボルテージ設立**
- 2000 対戦ゲームで、受賞。**3億円**を得る
- 2010 **47才** **マザーズ上場。** 翌年、東証一部
- 2012 **サンフランシスコ**に、子会社を設立
- 2013 **50才** 家族と米国居住。

ボルテージの紹介



15期

売上: **100億円** 営利: **6億円**

スタッフ: **500人** (恵比寿 450人 名古屋 20人 サンフラン 30人)

特徴

主力: 若い女性向け「**恋愛ゲーム**」

「Fast50」**8年連続** 受賞 (史上最長)

トップ画面



ゲーム画面



LA アニメ・エキスポ2014



参加の方にお伺いします

A 学部/大学院へ学位留学

B 大学生 夏休みの体験留学

C 社会人 短期の語学留学

a クリエイティブ学部狙いが明確

b クリエイティブ学部に興味

目次

1. 留学編

- ・合格をもぎ取る
- ・英語の壁、映画の壁

2. 起業編

- ・社内ベンチャー停止から、起業へ

3. クリエ留学から学んだこと

4. アドバイス 20・30代へ

留学編

24才 留学を思い立つ

合格をもぎ取る



1回目の不合格。じっとしていられず渡米

3年目の悩み

22才 職業ビジョン

「アート&ビジネス」

博報堂「広告づくり」



↓
[広告の限界]

テーマ(商品)は、他人から与えられる。

“テーマ” そのものを、自分で考えたい!

邱永漢の教え

1. 人生の核は、40年しかない。

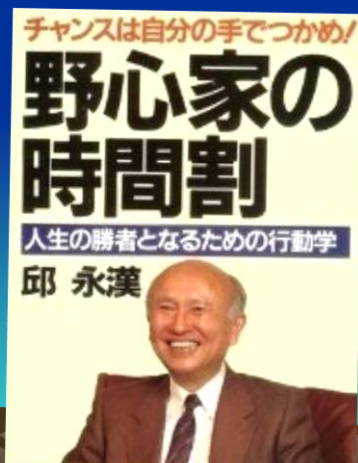
卒業～60才まで。20代、30、40、50、それぞれ役割がある。

2. 27才が、ターニングポイント。

社会人5年目。社会の成り立ち、自分の向き不向きも分かる。

3. 寝食忘れるほど夢中な事に、集中しろ。

本田宗一郎、ジョブズ。夢中で没頭すると、楽しいし、人に勝てる。



MBAでなく、映画留学へ

合格は、エッセイで決まる

課題「人生で何がやりたいか」3頁で語り尽す

人生の 棚卸し

- ・何が、やりたい？
- ・そのために、何をやってきた？

お前は
本気か？

* やりたい事が分からない人：子供の頃の夢中を思い出す



自主映画



他人は、行動でしか評価しない。
たとえ失敗でも。 無ければ、今から行動する！

2年連続 不合格

毎年初、年間計画をつくり、**一つずつ積上げる!**



名作を4百本観る

邦画 100本

ハリウッド 100本

欧州 100本

アジア 100本

= 毎週1本×5年

1990	1月	2月	3月	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月
PR館の仕事	展示基本設計	設計提出 米国視察	展示実施設計		設計提出			展示物制作／映像制作				
英語	英語テープ中級1部		英語テープ中級2部			6/1 TOEFL	6/9 GRE	7/11 TOEFL	9/8 TOEFL		11/10 TOEFL	
留学準備				願書資料請求		願書書類の作成 推薦状の依頼		エッセイ 映画企画			11/10 UCLA 出願締切	12/2 NYU 出願締切
脚本					シナリオ・センター8週講座							
建築士		参考書3冊 ×1回目		参考書3冊×2回目+過去問題集				8/5 製図スクール 学科試験		10/7 製図試験		

***先に、1ヵ月後の旅行を予約。
締切テンションを引張る。**

29才 合格し、渡米したが...

英語の壁、映画の壁



UCLA映画学部を紹介 1997

ビデオ4 上映 5分



英語が話せない1

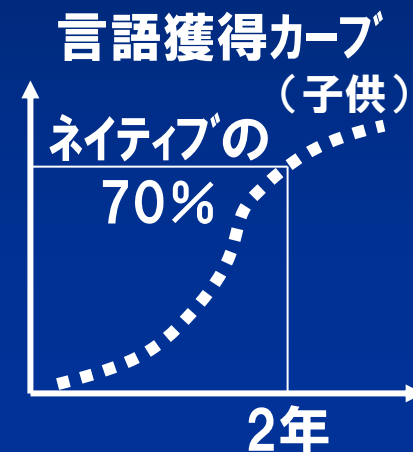
アメリカ教育は、**アピール合戦!**

3か月、土日もなく、発表の連続（毎回の自己紹介、演出披露、作品上映）



わずか2日目 「休学させてください」

あと1時間だけ、耐える!



6ヵ月頑張ると、脳細胞に**英語OS**が生まれる

「映画づくり」 1年目、大きな壁にぶつかる





広告

1作目が**失敗**
上っ面のストーリー



アート

2作目 外界より
「**自分の弱み**」
を掘り下げる

人は、なぜ、ストーリーに“感動”するか？



主人公の切ない願い、

制約に抗い、懸命に頑張る！ 自己犠牲でも、大切な人を助ける！



恋愛 & 戦い、

UCLAの校風

広大な芝生、樹木のリス。上司も取引先もない完全無重力!



逃げるも、立ち向かうも、常に自己責任。

学生の2タイプ

25才

前後



- ・学部を卒業後、進学。
- ・独身。連れ立って行動。
- ・学費は、親がかり。

30才

前後



- ・社会人を経験のち、入学。
- ・妻子持ち。授業後は、即、帰宅。
- ・パートタイムジョブで自活。



3.5年のスケジュール

1年目は超ハード。2年以降は、自主管理。

1年目

2年目

3年目

4年目

初学期

1作目制作

基礎技術

夏休み

2作目制作

上級技術

夏休み

卒業作品制作

休学し
ビジネス活動

Sunday	Monday	Tuesday	Wednesday	Thursday	Friday	Saturday
Week #1	9-12 Group D 401 TV Workshop 2-12 Group D 1-9 PM Group D 401 TV Workshop 2-12 Group D	1-3 PM 410A Class Meeting 1-3 PM Group D 401 TV Workshop 2-12 Group D	1-3 PM 410A Class Meeting 1-3 PM Group D 401 TV Workshop 2-12 Group D	9-12 Group D 401 TV Workshop 2-12 Group D 1-3 PM Group D 401 TV Workshop 2-12 Group D	9-12 Group D 401 TV Workshop 2-12 Group D 1-3 PM Group D 401 TV Workshop 2-12 Group D	9-12 Group D 401 TV Workshop 2-12 Group D 1-3 PM Group D 401 TV Workshop 2-12 Group D
Week #2	9-12 Group D 401 TV Workshop 2-12 Group D 1-3 PM Group D 401 TV Workshop 2-12 Group D	1-3 PM 410A Class Meeting 1-3 PM Group D 401 TV Workshop 2-12 Group D	1-3 PM 410A Class Meeting 1-3 PM Group D 401 TV Workshop 2-12 Group D	9-12 Group D 401 TV Workshop 2-12 Group D 1-3 PM Group D 401 TV Workshop 2-12 Group D	9-12 Group D 401 TV Workshop 2-12 Group D 1-3 PM Group D 401 TV Workshop 2-12 Group D	9-12 Group D 401 TV Workshop 2-12 Group D 1-3 PM Group D 401 TV Workshop 2-12 Group D
Week #3	9-12 Group D 401 TV Workshop 2-12 Group D 1-3 PM Group D 401 TV Workshop 2-12 Group D	1-3 PM 410A Class Meeting 1-3 PM Group D 401 TV Workshop 2-12 Group D	1-3 PM 410A Class Meeting 1-3 PM Group D 401 TV Workshop 2-12 Group D	9-12 Group D 401 TV Workshop 2-12 Group D 1-3 PM Group D 401 TV Workshop 2-12 Group D	9-12 Group D 401 TV Workshop 2-12 Group D 1-3 PM Group D 401 TV Workshop 2-12 Group D	9-12 Group D 401 TV Workshop 2-12 Group D 1-3 PM Group D 401 TV Workshop 2-12 Group D
Week #4	9-12 Group D 401 TV Workshop 2-12 Group D 1-3 PM Group D 401 TV Workshop 2-12 Group D	1-3 PM 410A Class Meeting 1-3 PM Group D 401 TV Workshop 2-12 Group D	1-3 PM 410A Class Meeting 1-3 PM Group D 401 TV Workshop 2-12 Group D	9-12 Group D 401 TV Workshop 2-12 Group D 1-3 PM Group D 401 TV Workshop 2-12 Group D	9-12 Group D 401 TV Workshop 2-12 Group D 1-3 PM Group D 401 TV Workshop 2-12 Group D	9-12 Group D 401 TV Workshop 2-12 Group D 1-3 PM Group D 401 TV Workshop 2-12 Group D
Week #5	9-12 Group D 401 TV Workshop 2-12 Group D 1-3 PM Group D 401 TV Workshop 2-12 Group D	1-3 PM 410A Class Meeting 1-3 PM Group D 401 TV Workshop 2-12 Group D	1-3 PM 410A Class Meeting 1-3 PM Group D 401 TV Workshop 2-12 Group D	9-12 Group D 401 TV Workshop 2-12 Group D 1-3 PM Group D 401 TV Workshop 2-12 Group D	9-12 Group D 401 TV Workshop 2-12 Group D 1-3 PM Group D 401 TV Workshop 2-12 Group D	9-12 Group D 401 TV Workshop 2-12 Group D 1-3 PM Group D 401 TV Workshop 2-12 Group D



オレには才能がない!? と思ったら…

真夜中に「吉野家」

ピストル下げた黒人警官が常連



「サザン」を走って歌う



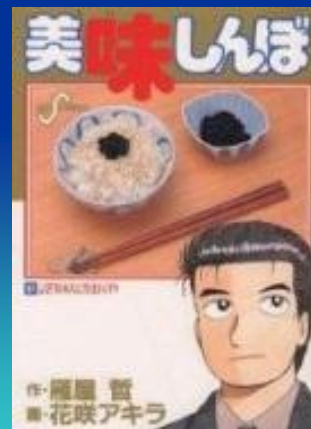
「恋のジャックナイフ」
作詞作曲: 桑田佳祐

夏の日の太陽だけが
欲望の影を伸ばす
糸が切れた凧のような私
常識のジャブをかわし
反則の愛を放とう
心までしむ艶姿 …
真夜中育ちの民よ
頑張るのだ

「UCLA日本人会」で討論



「しらす丼」を作って醤油



美味しんぼ 61巻
「釜揚げのシラスに、
アツアツの油揚げをまぜ、
ご飯にたっぷりのせる。
大根おろしを添え、醤油を
かけ回し、召し上がれ」

起業編

34才 帰国・復職

社内ベンチャー停止から、起業へ



事業したい

34才 博報堂「社内ベンチャー」

事業計画書が一枚も書けない...



起業スクールで、**事業戦略**を学ぶ



もの作り=

企画

<

事業

=もの作り
+ 売る

作って、売って、「お金を稼ぎ」たい!

再び、踏み出す

ケータイゲームを自主制作

映画の視点をぶち込む!

「小さな画面は、世界を覗くフレーム」

MCF特別賞!



取材殺到

資金3億円が集まる。



4年後、3億円が7000万に

4期連続の赤字
ヒットの出し方が
分からない。
人が、離れていく

ゲーム・掲示板・ケータイ小説
アレもコレもじゃ、
うまく行かない
得意技以外、捨てる!

「ランチェスターの法則」

有限エネルギーを分散させない



利益

赤字

黒字

10→30億

上場

世界へ

「アート & ビジネス」



情報・便利系はやらない。

「感動した！」

と言わせる、ドラマをつくる



「ヒラメキ」頼りは一発屋。

ヒット連発は

仕組みでつくる

クリエイティブ留学から 学んだこと

留学中に、「稼ぎ口」を模索

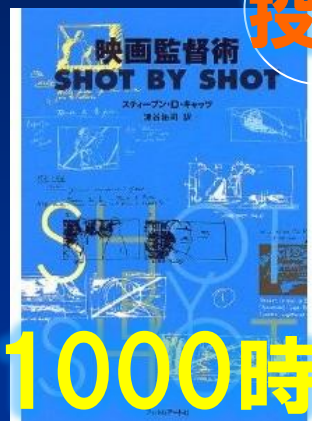
映画を活かし、投資も請負も、やってみた!



翻訳

投資

企画を
持込む



1000時間



CM制作

請負

バイトを
探しに



1ヵ月



ビデオ出版

投資

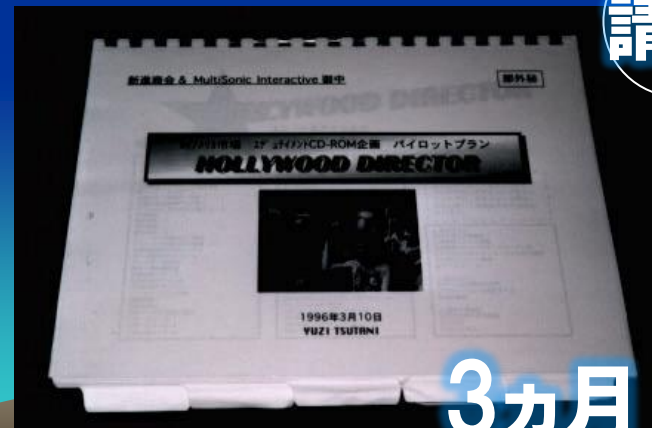


100万円



ゲーム企画

請負



3ヵ月

留学が、今の仕事にどう役立っているか

①映画スキル→独自コンテンツづくり

自分の弱さを見つめる

「恋愛と戦い」というテーマ



②ビジネス突破口

得意分野・身近なところから攻める

③作品を売込むパワー

創作だけに走るクリエイター層と一線

起業に繋げる

④自分の本気で、大企業やスタッフを動かす

会社の看板ナシでも、扉をたたいて開かせる

スタッフを集め・引っ張る。スクラップ&ビルド

⑤投資&回収の感覚

「留学」 一歩踏み出す

A 学部・大学院を目指す人
⇒ 合格したら即GO

B 大学生の夏休み/1年留年
⇒ 就職リスク少ないのでGO。

C 社会人 1年の語学留学
⇒ 留学後を、調べ/定めてから行く

例：日本に戻って就職
米国で留学準備

就職したい会社の人に聞いてみる。1年留学はプラスか？
合格に、足りないもの。1年で解決できる？

留学は、最終目的でなく手段。
次の行動を決めておくと、ブレない。

津谷：留学後は、いったん会社に戻る予定。
ただし、留学中に2つ。[納得できる映画] [将来の稼ぎ口]

「クリエイティブ起業」 最初の一步

得意分野があれば、投資型に踏み出しやすい！

会社員として

新商品・事業を提案

①最初のアイデア

- ・2,3枚にまとめて、同僚・上司に話す
- ・収支の試算で説得

②プランの洗練

- ・営業部署に相談、管理部署に相談
- ・事業プランは数で勝負



フリーランスとして

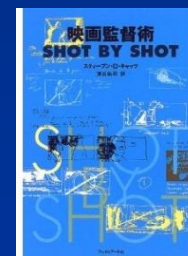
投資型ものづくり

①翻訳本・得意分野の本

- ・米国で売れ筋だが、日本で未上陸の本
- ・専門出版社に、目次を送る
- ・HP/ブログなどで、役立つ情報を提示

②自主制作

- ・ゲリラ的な販売手法



起業家として

得意分野で起業する

①ビジネスアイデア

- ・人と雑談、あると助かるもの
- ・一枚にまとめる

②販売の奥の手

- ・無料モニターで実績

③小さく始める

- ・自宅の一室から



20・30代へアドバース

20・30代、



**やりたいことは、
全部やれ！**

ただし、**一区切り、5年の覚悟。**
全力でやったことは、無駄にならない。



40・50代 **やりきると、次の地平が見える**
「お金や力がたっぷりあったら、何がしたい？」

ソウルフリーズ[※]だけが どん底の自分を支えてくれる!

「**自分の軸**」を言葉にすると、迷いが消える

- ・自分探しは、外界でなく、自分の中を
- ・軸がない人は、転職を繰り返し、積上がらない



30代、仕事と結婚の**正念場**は、**同時**にくる!?

「自分の軸」を、相手にぶつけ、同時解決



大切なことは、**誰も**教えてくれない！

学校でも、会社でも。



自ら、**やってみる。失敗から学ぶ。**

身に染みないと、本当の理解はできない

アドバイス4

事を起こす人
ものを作る人

志

高く持つべし



多くの他人に、影響を与える



お客、投資家、社員、読者

「認めて欲しい人」に、認めてもらう努力

自分を押出す前に、まず、「相手」を知る!

今また、映画と米国事業に**再挑戦!**



自分の**チャレンジ**、頑張ってください!

クリエイティブ起業家へ

「魂のあるモノ、かつ、売れるモノ」を商品・販売・組織で

クリエイティブ
留学が効く

商品

**独自性・差異
＝得意を築く**



販売

**お金にする
仕組み**



事業をやりな
がら学ぶ

- ・新市場/旧体制を狙う
- ・ターゲット層の特定
- ・集客/販売にネット活用

接点を探る

組織

うまく回るまで、続けられる体制

仕事

両立ではなく、ミックス!

家庭

「恋愛と戦い」



遺伝子
男女・同僚
支え合い

現代人が求める

幸せ
の両輪



新しい価値
仕事・学業
切磋琢磨

感動のドラマ

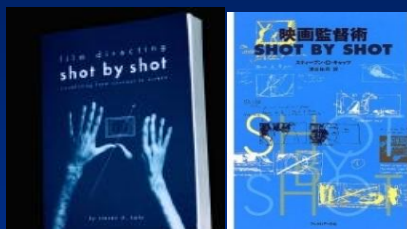
クリエイティブで稼ぐには？

クリエイティブで、お金を稼ぎたい！ 映画・IT・ゲーム・音楽

社内ベンチャー



フリーランス



IT起業



会社員であっても、フリーでも、起業家でも。

個人で稼ぐ力 = **自分で作って、自分で売る！**

× 企画持込み

「他人に
お金を出して
もらおう」

自作自販

「魂のあるモノ
かつ、売れるモノ」
＊投資型

プロ・業界から

「ぜひ、作って頂きたい」

自社展開



まず、自己資金、信用借り。プロモは、泥臭く。ビラまき、手売り、店訪問。

原点、「UCLAへの留学記」を刊行

MBAだけじゃない。「クリエイティブ留学」のススメ
お金じゃない。「好き」を追求すると、人生は拓ける



□はじめにより

映画、音楽、美術、建築、あるいはデザイン、C
Gなどのデジタルクリエイティブ。

思いのままに作品をつくり、人々をうならせ、まともな
暮らしができるお金を稼げるようになりたい。

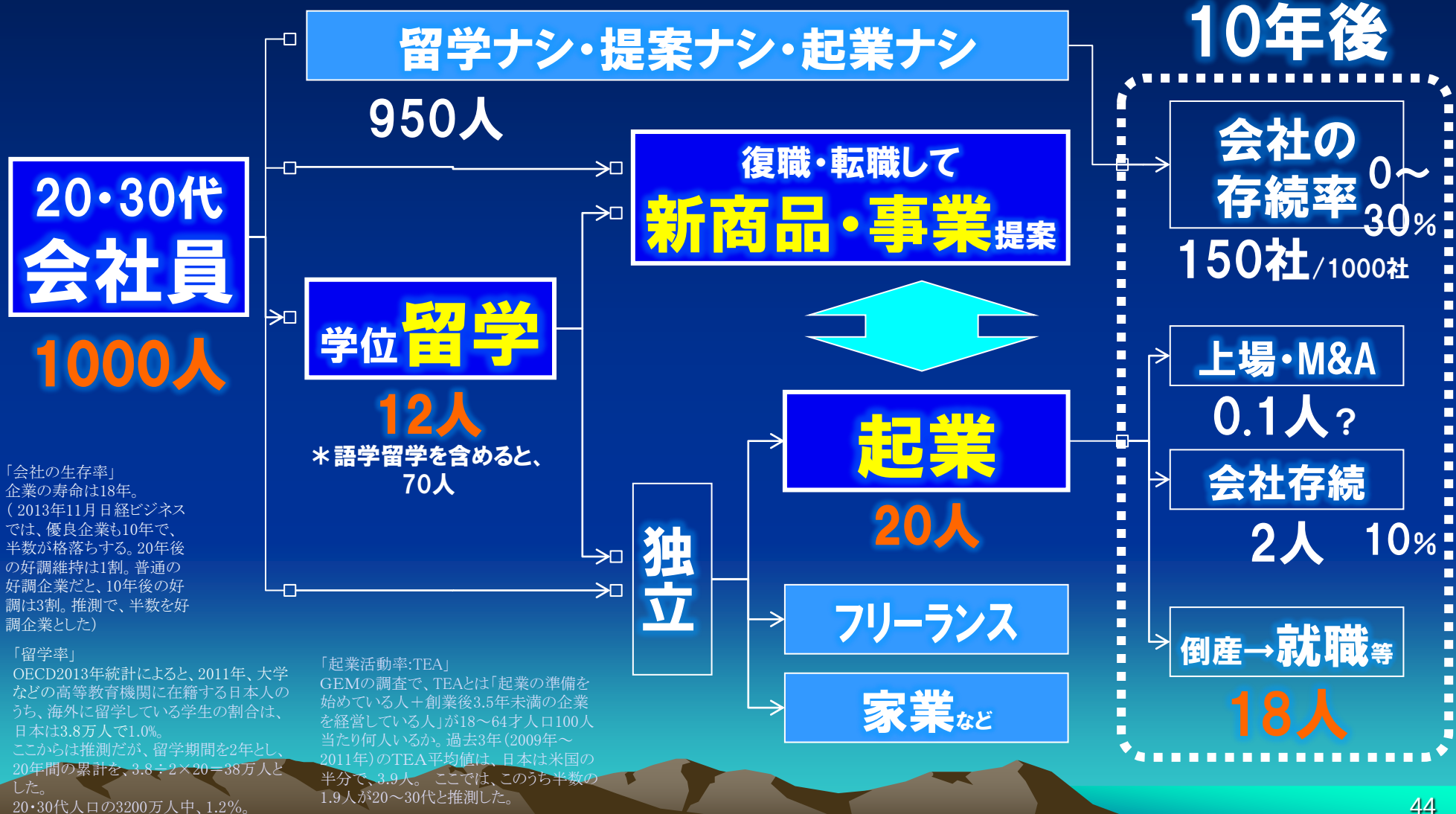
そしていつの日か、大きなヒットを飛ばし、
手に入れたお金を作品づくりに投じ、世界を
飛び回っているいろんな体験をしてみたい——。

僕もそんな若者の一人だった。

では、どうすればそんなことが可能になるのか。

留学後のキャリア形成 ～起業家として～

留学は一時的。活路は、社内提案か起業で拓く!



最新事情で気になること

サンフランシスコ モバイルゲーム/アニメ



- ・サンフランシスコは、ゴールドラッシュ。
Change the World from Here
- ・コンベンションは、商談より、採用の場!
- ・日本のIT企業も検討中!



ロサンゼルス 映画のエコシステム



- ・映画界では、俳優によるエコシステムに勢い
ヒット連発・荒稼ぎ

作品づくり



投資で稼ぐ

監督・俳優

プロデューサー・制作会社

投資・後進育成

カッコいい着眼力など、無い。失敗の山を築け!

やれることは、**全部やれ!** ただし、「小さく」始める

UCLA 3.5年

映画 翻訳 ビデオ出版 CM請負 ゲーム



結論:「ハリウッドで映画監督になる」は、ムリ

復職 2.5年

長編脚本 社内ベンチャ 専門ライタ 個人事業 自分サイト



結論:広告会社で「クリエイティブ起業」は、ムリ

起業 4年

まだ、赤字



結論:男性ゲームはムリ、女性・恋愛は○

如何に、赤字を脱出した？「なぜ、儲からない！」

残り7000万円。儲かってる他社は、何してる？

「着メロ・待受」

「ドコモ」

プライド
こだわり

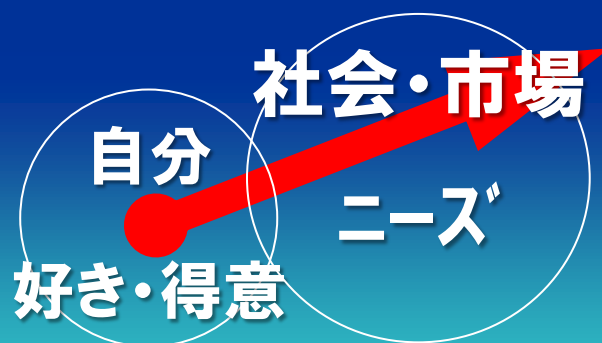
何とか、映画の
なものを！ 逃げ？



「物語」以外は、
諦める

成功者を
マネる
女性・恋愛で

勝負！ オフィス・人員を倍増！ 着メロヒットで、赤字脱出。



ついに、
失敗の山から、
「自分と社会の接点」
を見出した

さらに100億へ、広げ・絞る

売上2億円

着メロ中心に、女性・恋愛路線

着メロ 待受け 携帯小説 占い 診断

着メロ 4年

20億円



2008年:着メロの時代は終わった。

「恋ゲ1本」に絞り、ダントツ化させる!

恋愛ゲーム 6年

100億円



2000万人の「新ジャンル」確立!

今、スマホ・米国・男性、に挑戦中

成功の第1要件は、熱量! エネルギー! ジョブズも失敗の嵐