

コンテンツ発想法

～物語ゲーム編～



VOLTAGE

2019年11月28日
株式会社ボルテージ

代表取締役 社長 津谷祐司

紹介ビデオ 5分

略歴

つたに ゆうじ
津谷祐司
56才

1963 福井県 生まれ

1985 大学 卒業 工・建築系
博報堂 入社

1993 UCLA 留学 映画学部・院

1999 ボルテージ 設立

2011 東証1部 上場

目次

1. 個人：**映画から起業へ**
2. 軸を定める
3. 物語ゲームを作る
4. 物語を作る
5. 皆さんへのメッセージ

1

映画から
起業へ

就活

子どもの頃 **モノづくり** に**夢中!**

工作、お絵かき、SF小説、マンガ



職業ビジョン: 夢中を活かす

「アート&ビジネス」

22才 博報堂「**広告ビジネス**」

お客の目を惹く、ユニークな企画

インパクトある表現



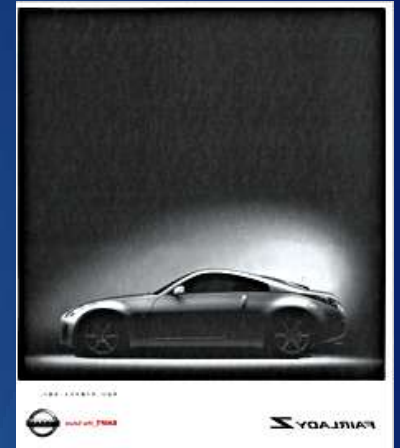
広告の仕事

広告の限界

商品(テーマ)は、他人から与えられる。



受託体質



“テーマ”そのものを、自ら考えたい!

作家主義

映画留学を決意!

3年がかりで、合格をもぎとる



映画留学

29才 UCLA留学 「映画づくり」



いきなり、**大きな壁**にぶつかる

物語をつくる



広告

1作目が**失敗**

上っ面のストーリー

”**バービー人形**”
に**衝撃**



アート

2作目「**外界**」より

自分の弱み

を掘り下げる

感動を生む

人は、なぜ、ストーリーに“感動”するか？



主人公の切ない願い

必死の行動! 自己犠牲の覚悟! に応援が集まる



恋愛 & 戦い



事業を学ぶ

34才 博報堂 「社内ベンチャー」を提案

しかし、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

モノづくり = **企画** < **事業** = モノづくり + 売る

作って、売って、「**お金を稼ぎたい!**」

起業

36才「コンテンツ起業」

ボルテージ設立 借金・社員1人



MCF特別賞 
資金3億円が集まる。



初期、4期赤字の壁

4期の
赤字

3年で、
3億が1/4に

・領域を広げる

・人の力を引出す

・得意分野に絞り、

メジャーカテゴリーに参入(成長市場)

1999

2000~

2006

2010

2012

2019

創業

対戦ゲーム
着メロ・携帯小説

恋アプリ開始

上場

米国進出

多領域へ

会社・ヒットの紹介

紹介ビデオ 2分

株式会社 ボルテージ

所在地 恵比寿ガーデンプレイス 約300人
名古屋スタジオ 約20人
San Franciscoスタジオ 約30人

売上高 71億 (2019年6月期)

事業内容 ① 物語ゲーム 開発・運営
ゲームに付随した
② イベント・舞台 企画・開催
映像・音楽 製作・販売

ユーザー数 世界 70万人? × 10年
*1人年間1万円として



創業20周年!

主カタイトル

『100シーンの恋』 (日本、米国、Switch)



『天下統一 恋の乱』 (日本、米国)



『ダウト』 (日本、米国、中国) *映画化



『六本木 サディスティックナイト』



2 軸を 定める

得手でハードル越え

資金は残り少なく、成長分野のハードルは高い

作り易いもの、アレもコレも。 成長カテゴリで、大きく戦う

自

小説ゲーム 広告ツール

投稿 携帯小説 掲示板

10人

競

待受

着メロ

500人

メジャーカテゴリに算入したい！が、規模では敵わない。

自分の得意分野が、独自の突破口を切り開いてくれた！

デパートで広告ポスター見て



「メッセージ付き写真」で大ヒット！

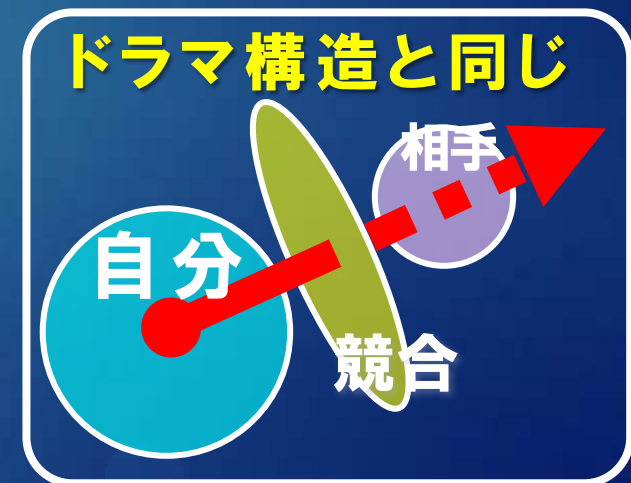
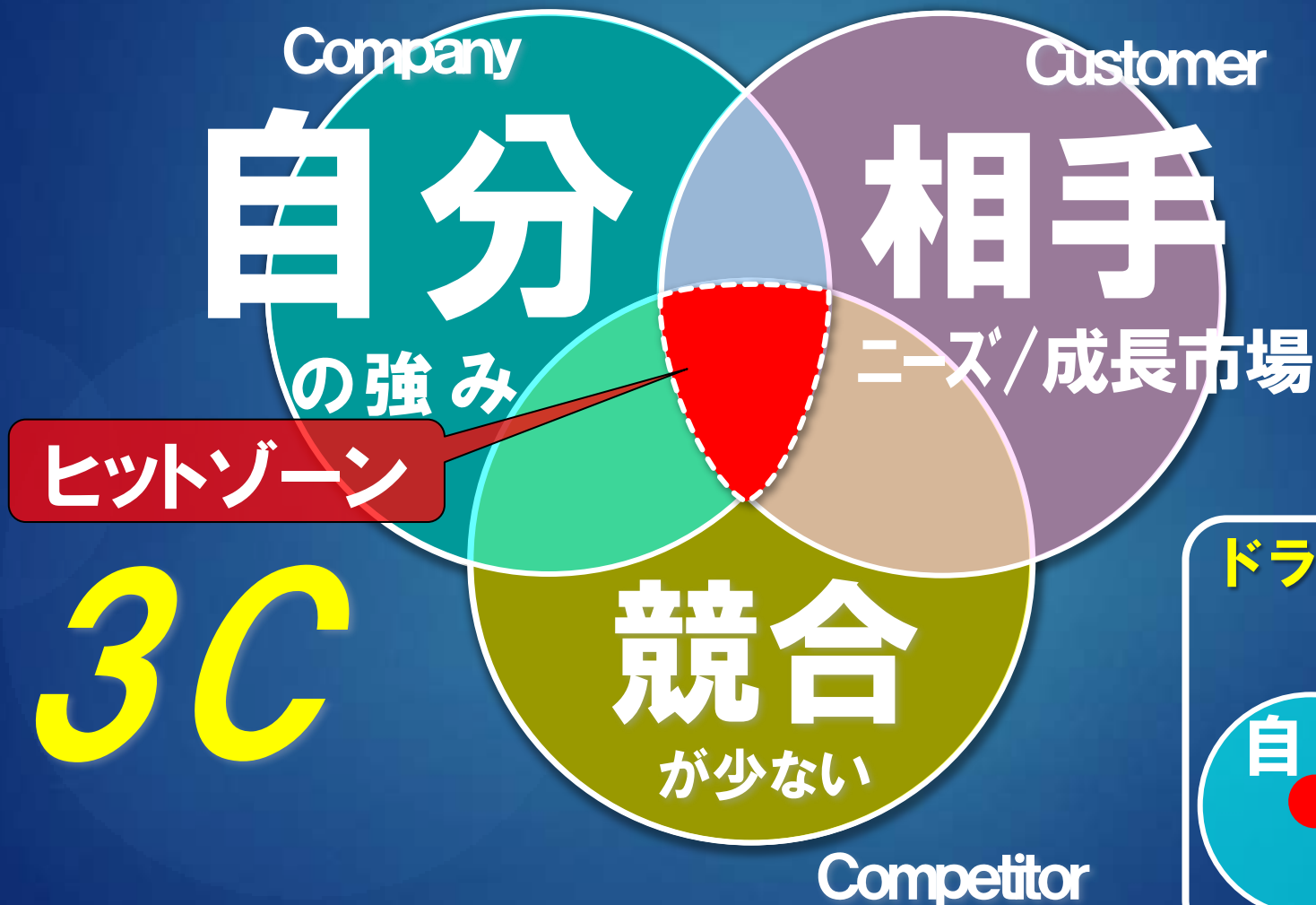
歌詞がドラマだ！と発見



「全曲 歌詞付き」で大ヒット！

3C 企画のヒットゾーン

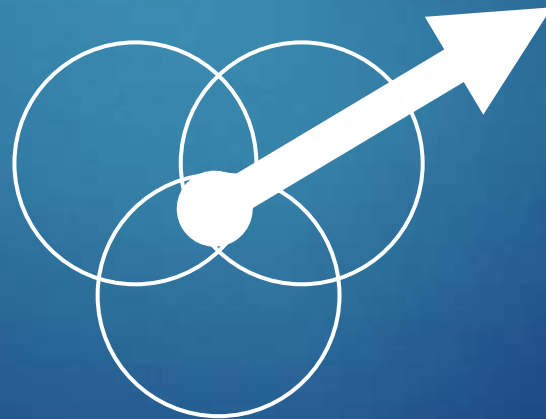
得意技を、成長分野で生かす



起業3年目

企業**ビジョン**を定める

何で勝負するか？



アート & ビジネス



「スケ-面白かった！
感動した♪」
と言われたい。



ヒット連発！
の**仕組み**を
つくる

恋愛と戦いのドラマ



男女・友達
支え合い

現代人が求める

幸せ
の両輪



切磋琢磨
新しい価値

「恋愛と戦いのドラマ」で
世界の人々の生活 (ライフ) を盛り上げる

面接500人に聞いた
子供の頃の夢中

やりたい事が分からない？

面接での質問

「子供の頃、何に熱中してた？」

部活、ゲーム、漫画、ピアノ・・・

周囲の世界

自分

勉強・部活・遊び・家庭

知りたいのは「好きは何か？モノづくりに没頭できるか？」

・消費でなく、生産行動で（作る/人と接する/モノを扱う）

子供時代は、何の制約もない。

楽しかった事、好きだった事は何だったか？

自分の素の興味が現れる。

幅広い体験。（勉強、部活、遊び、家庭）

競争の中で、己の強みを知る。

3 物語

ゲームム

をつくる

型を磨く スタイルを作る

ゲームの種類

無限の可能性があるが、売れてるのは数種類のみ

物語ゲーム/アドベンチャー

1人称シューティング

戦略ゲーム

RPG

横スクロール

落ちゲー、音ゲー

球技ゲーム

アレもコレもでなく、どこに集中するか？

型の発展

読み物型



計 33 タイトル

- ・偽装結婚モノ
- ・セレブ男子モノ
- ・潜入捜査モノ...

アバター型



計 6 タイトル

- ・戦国モノ
- ・ヨーロッパ王室
- ・魔界モノ...



カード型

計 4 タイトル

- ・アイドル学園モノ
- ・陰陽師モノ
- ・男性向け...

声優型



感情を得る

プレイヤーは何が欲しいのか？



女性脳

最大報酬は、感情!

男性脳

脳の性差：欲しいものが違う

女性脳



人間、自然、お花

女の子の絵は、色とりどりで登場人物や動植物、自然物などすべて等価値に描かれています。動きの少ない静止した絵が多い。

おしゃべり、お出かけ

男性脳



乗り物、ロボット、ロケット

男の子の絵は、主張したい物をグッと大きく描いて、それ以外は手抜きをします。動きのある絵も多い。

組織所属、勝負

物語ゲームは外へ

2極化の背景 スマイルカーブ

デジタル化・個人化の反動で、自然・モブが人気に

普及度

自分の部屋



平成・令和

野外フェス



お茶の間



昭和

参加人数

物語ゲームのこれからの形

A

ゲーム単体



リアルイベント・実人物



B

自社が作る



UGCユーザーが作る



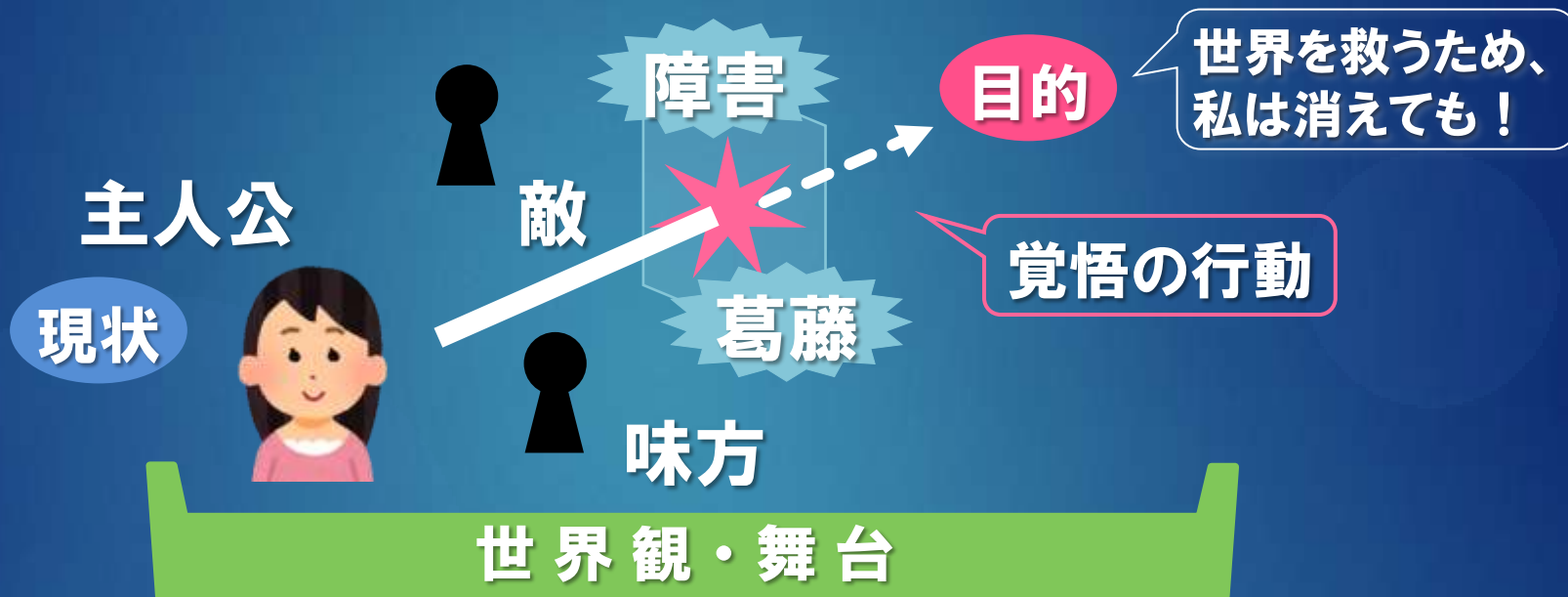
コミュニティ運営

紹介ビデオ 2分

4 物語をつくる

なぜ、人はドラマを観るのか

ドラマとは **目的を達成したい主人公が、
障害に阻まれ葛藤を抱きつつも、奮闘する姿を描いたもの。**



人は、**深い悩み**をもったとき、**救われたい**。

「**同じ悩み**」をもつ主人公が**頑張る姿**を見て**励まされる**。

「**自分だけじゃない…！ みんな頑張ってた！**」

テーマを考える

豊かな国の悩み

少子高齢、2極化、老後より根源的な問題

先進国

自由過ぎて、迷う・不安

何をすればよいか？ 何が幸福か？
生きる意味は何か？「恋愛と戦い」

中進国

豊かになりたい・出世したい

新興国

貧困・生存(病気・戦争)

5 最後に みなさんへの アドバイス

20代、**やりたいことは、
全部**やれ！

ただし、軸を持つ。一区切り:5年の覚悟。
フラフラ君:積上らない。信頼されない。

30代、**道を決めて、**追求する。

アドバイス2

ものを作る
人間は

志

を高く持つべし!

多くの人生に影響を与え、社会を変える

コンテンツづくりに覚悟がある人

Thanks A Lot!

