

4Gamer.net 編集部・川上量生

# 「ゲーマーたちはもっと経営者を目指すべき！」 単行本未収録 2 編を追記した電子特別版発売!

## ■四六判 564 ページの単行本+αがスマートフォンでも読めて、持ち運びにもとても便利。

『ゲーマーはもっと経営者を目指すべき！電子特別版』は、「今のオンラインゲームは気に入らない」「ジブリは決して続編を作らない有名ゲームスタジオのようなもの」では 2 編を収録し、電子化し、配信がスタートした。単行本と同じく、「あとからコラム」「ゲームリスト・ゲーム年表・ドワンゴ年表」も収納した超保存版。

動画にコメントがつけられるという画期的なサービス、ニコニコ動画が始まったのは 2006 年 12 月。1 年後、「ニコニコ生放送」が生まれる。12 年に「ニコニコ超会議」、15 年にゲームに特化した「闘会議」など、数々のサービスや企画を生み出してきたドワンゴは、そもそもネットワークゲームのシステム企画・開発・運用サポートする会社だった。

ゲームサイト・4Gamer.net において、ゲーマー人生の自慢をしたかったドワンゴ会長・川上量生の 4 年に亘る連載は、雑談を繰り広げているようにみえて、ウルティマオンラインから超会議の総括、コンピュータ将棋からピケティに至るまで、ウェブサービス、ネットコミュニティ、あるいは 21 世紀における社会の最適解について議論は白熱する。

廃ゲーマーを社員にしたり、会社ぐるみで「ブラウザ三国志」にハマりながらも、着メロで地固めをし、ニコ動でユーザーコミュニティを確立、超会議では「リアルとネットの融合」を試みた。KADOKAWA と統合後、「コンテンツとサービス」をどう展開していくのか。

登場するのは、麻生巖、伊藤直也、海燕、栗田穰崇、清水亮、谷川浩司、津田大介、藤井太洋、森栄樹、やねうらお、阿部大護、川上量生、佐藤辰男、佐野将基、平信一、千野裕司、中野真、伴龍一郎、横澤大輔ら、リアル・ゲーマーたちの愛と野望と挫折と哲学が垣間見られる。

## ■目次

1. 世の中で一番面白いゲームは「現実」
2. 「事業成功させるための方法論」について
3. 「ひろゆき」みたいな人間が増えていくと、人類は滅亡する！
4. “コンテンツの定義”を見つけた
5. あのとき君は、どうして「Player Kill」ばかりしていたの？

6. 今は”無駄なこと”が不足しているから、僕らは「ニコニコ超会議」をやったんです
  7. オンラインゲームでのチームマネジメントは会社の経営に通じる
  8. コミュニティサービスの本質ってどこにある？
  9. 会社経営はクソゲー過ぎる！
  10. ゴミ拾いばかりしてたら「夢の島」が出来ちゃった！
  - 10.5 経営者こそもっと社畜になるべき！
  11. 「ネットとリアルの和解」がニコニコ超会議の役割——ニコニコ超会議 2 の総括する
  12. ゲームの周りに凄い才能が集まっていた——日本のコンテンツ業界を振り返る
  13. 津田大介の”本性”を見た！
  14. 絵文字の生みの親が語るiモード開発の舞台裏。ドコモがアップルになれなかった理由とは——？
  15. 「BM98」を開発した伝説的なプログラマー登場！ 将棋電王トーナメント、なんで勝てたんですか？
  16. 将棋電王戦は、21 世紀を生きる人類を映し出す鏡なのかも
  17. なぜ今、努力しないで成功する物語がはやるのか？
  18. 「普通はこうだから」って意見とは戦っていきたい——ニコニコ超会議 3 を総括する
  19. 人類は「機械が生み出す知財」にどう向き合うべきか
- 電子特別版付録その①「今のオンラインゲームは気に入らない」
  - 電子特別版付録その②「ジブリは決して続編を作らない有名ゲームスタジオのようなもの」
  - おまけのあとがき対談「論理と愛と賢さについて」
  - 特別付録 「ゲームリスト・ゲーム年表・ドワンゴ年表」

登場するのは、麻生巖、伊藤直也、海燕、栗田穰崇、清水亮、谷川浩司、津田大介、藤井太洋、森栄樹、やねうらお、阿部大護、川上量生、佐藤辰男、佐野将基、平信一、千野裕司、中野真、伴龍一郎、横澤大輔(敬称略)。

#### ■4Gamer.net

Aetas 株式会社が運営している日本最大級のゲーム情報サイト。2000 年に開設。当初は海外のゲームを中心に扱っていたが、徐々にオンラインゲームやコンシューマゲーム、最近ではスマートフォン向けのゲームなども扱うようになり、総合ゲームサイトとしての地歩を築く。

#### ■川上量生

1968 年生まれ。京都大学工学部を卒業後、コンピューターの知識を生かしてソフトウェア専門商社に入社。同社倒産後、1997 年、PC 通信対戦ゲームのシステム開発会社として株式会社ドワンゴを設立。2000 年から代表取締役会長。携帯ゲームアプリや着メロなどのサービスを次々と手がける。2004 年東証一部上場。2006 年には子会社ニワンゴにて動画共有サービス「ニコニコ動画」を開始。その後も「ニコニコ超会議」「ブロマガ」「闘会議」など、数々のイベントやサービスを生み出している。2011 年よりスタジオジブリの鈴木敏夫プロデューサーに師事。2014 年、株式会社 KADOKAWA・DWANGO 会長に就任。著書に『ルールを変える思考法』『角川インターネット講座 04 ネットが生んだ文化 誰もが表現者の時代』『ニコニコ哲学 川上量生の胸のうち』『コンテンツの秘密—ぼくがジブリで考えたこと』ほか。



4Gamernet! 素格力愛 晴らしき  
川上量生 KAWAKAMI 折と野望と  
生 藤井 隆 中野 真 藤 隆 健 二 郎  
宇 藤 浩 平 藤 野 一 志 大 輔  
宇 藤 浩 平 藤 野 一 志 大 輔  
宇 藤 浩 平 藤 野 一 志 大 輔  
宇 藤 浩 平 藤 野 一 志 大 輔

■「ゲーマーはもっと経営者を目指すべき！」

電子特別版」

配信日: 2015年5月21日

希望小売価格:1800円(税別)

発行・発行:株式会社ブックウォーカー

【本件に関するお問い合わせ】 ブックウォーカー 編集部

Tel:03-5216-8310 Fax:03-3238-5725 Mail: support@mail.bookwalker.jp