

# 私の駆け出し時代

若輩の私に大きなポジションを与えてくれた2人の社長との出会いで人生が変わりました



ながお ゆうじ  
永尾祐司  
インタープロス社長

1953年福岡県生まれ。74年名城大学中退、79年シグマ入社、82年シグマACSS事業室長、85年シグマ開発課課長。90年セガ・エンタープライゼス入社、91年第六AM研究開発部、97年退社。現在は資金調達・経営コンサルタント会社インタープロスを立ち上げ、社長に就任。

## 1億円以上掛けて開発した占いマシンが流行らず撤退へ

名古屋の大学を卒業後、住居も決まらずに上京した私が望んだのは、社宅付きの会社でした。そして、職業安定所で運良く見つかったのが、ゲームセンターの運営とメダルゲームの開発会社であった「シグマ(現アドアーズ)」という会社です。これが、その後の人生の大半を費やすことになるゲーミングビジネス

が増えないことでした。カジノの売り上げに貢献できないマシンが売れるわけありません。

そこで、カジノに集まる客がどんなマシンを好むかを徹底的に調査しました。方法は単純で、実際にカジノに通い、他のメーカーのマシンを体験することです。会社が許す限りの予算と個人の預貯金をすべてギャンブルに注ぎました。延べ1億円以上は費やしたと思います。その調査結果を持って、すぐに本社の開発部への移動を申請し、開発課長としてカジノ用ポーカーゲームの開発に着手しました。貯金を投げ打った甲斐もあり、開発したマシンは爆発的なヒットとなり、社長賞を頂き、私

は「これからは、ゲーミング一筋で行こう」と決意したのもつかの間、1991年に会社は業績不振を理由にゲーミングビジネスからの撤退を決めてしまうのです。



セガに入社して2年目に訪れたドイツにて

## 採用の内諾をもらったセガの社長に出した「断りの手紙」

途方に暮れていたときに聞いたのが、セガエンタープライゼス(現セガ)がゲーミングビジネスへの参入を検討しているという噂です。

正直、ゲームメーカーとして、ライバル企業への転職は悩みました。それでも、「片方は撤退して、もう一方は新規参入であれば、ライバル関係には当たらないだろう」と自分に言い聞かせ転職を決意しました。

決意が冷めぬうちにセガの人事部に電話をかけ、「噂を聞いたが、もし本当ならば入社したい」と伝えたところ、すぐにセガの常務から直接電話があり「社長が会いたいと言っているのだから来てほしい」と言われました。

正直、人事部に電話1本しただけで、社長からお呼びが掛かるとは夢にも思いませんでした。

社長は開口一番に、「来年、東証2部から1部上場に鞍替えした後に、必ずゲーミングライセンス(カジノに携わるために必要な許可証)を取るのだから、来てほしい」と言いました。

中で、女性向けマーケットを開拓するために生まれた部署です。そこでは主にコンピュータ星占いの専門店の普及を目指していました。ただ、私が就任した頃は、1億円以上掛けて開発した占いマシンが流行らず、事業としても成り立っていませんでした。つまり、私に課せられたのは、この部門のテコ入れです。今振り返れば、それまでの歴任者が50歳代の部長級でしたから20歳代後半の私を任命したことは、会社にとって博打的な人事だったのでしょうか。

就任後、マシンのコストダウンを図るなどして、一時的に効果は出たのですが、それ以上の改善は見込めず結局、星占い事業からの撤退を社長に進言することになりました。

そして、次に命じられたのがラスベガスにあるカジノ用ポーカーマシンを販売していた子会社SGL(シグマゲームリンク)の立て直しでした。

今度は、不振のポーカーマシンの売り上げを伸ばし、業績回復を果たすための営業強化要員です。しかし、出向してすぐに判明したのは、売れない原因が営業力不足ではなく、マシンのコンセプトが悪いため、カジノ側の売り上

私は、その場で返事はせず、後日「大変ありがたい話だが、今すぐやれないものは、将来もできないでしょう」と断りの手紙を書きました。30歳代半ばの一介のサラリーマンが、セガの社長に対し、生意気だと思いかもしれませんが、それほどまでにゲーミングビジネスに情熱を注いでいたのです。

すると、再び呼び出しがあり「分かった。今からやるのですぐに来てくれ」と言われ、セガへの入社が決まりました。

入社後は、国内ゲームセンター用のメダルゲーム機の開発を担当することになります。最初に手掛けたのは、国内では売れないというジnkクスがあるダイスゲームでした。結局、ジnkクスは破れず、国内では全くと言っていいほど売れませんでしたが、かろうじて、セガの販売網の広さに救われ、ベルギーでヒットしたことで在庫は残らず処分することができました。その後も数多くの失敗を経験しましたが、それにもめげず業界スタンダードに育った大型ブツシャーゲームという新コンセプトを世に送り出したのは、「創造は命」という社是にあるとおり、セガが新たなチャレンジに寛容な会社だったからです。