

スマートフォン向けソーシャルソフトウェア開発キット(SDK) 「Pankia」により、更なるユーザー獲得を目指す大学発ベンチャー

株式会社パンカク

神奈川県藤沢市に立地する慶應藤沢イノベーションビレッジ(SFC-IV)で、スマートフォン向けソーシャルSDK「Pankia」の開発に取り組む「株式会社パンカク」について、代表取締役社長柳澤康弘氏にお話をうかがいました。



【会社概要】 入居BI:慶應藤沢イノベーションビレッジ(SFC-IV)
代 表:柳澤康弘
所在地:神奈川県藤沢市遠藤4489番105 慶應藤沢イノベーションビレッジ
業 種:スマートフォン向けアプリケーションの企画・開発・運用
URL <http://www.pankaku.co.jp>

●会社のおいたち/なぜ、入居したのか？

WEBを使った出版革命…それがパンカクのスタートでした

—パンカクは、まさに学生発ベンチャーと言えますが、起業のきっかけは何でしたか？



柳澤社長

私は学生時代(2000~2004年)からすでに起業について考えていました。大企業に勤めたとしてもどうなるか解らない時代でしたし、枠にはめられたくないという思いがあったので大企業への就職は考えませんでした。私の指導教授がサイバービジネスの実践が専門だったこともあり、在学中は携帯向けクーポンサービスの会社の起業に参加しましたし、卒業の2ヶ月前にはソーシャル・ネットワーク・サービスの企業も設立しました。2004年に大学を卒業後、3年間だけ個人事業主として自由にやらせてほしいということで、両親から360万円を借りて活動しましたが、自由という事は大変なことでした。縛るものが何もないからです。朝6時に起きて走ってから仕事するとか、仕事に必ず期限を設けるとか、自分でルールを決めて生活のリズムをつくりました。最初は修行の様でしたが、辛くはありませんでした。むしろ達成感や自信を得ることが出来ました。卒業の2年後(2006年12月)には、WEBサービス「パンカク」をリリースしましたが、これが現在の社名の基礎になっています。このサービスは、出版物は紙のコンテンツが主流で、著者が得られる利益が少なかったときに、出版社、書店、印刷にかかる中間コストをWEB上で執筆し出版することで、著者の利益を増やすことをねらったものでした。また、著者と読者がもっと近づくであろうという事でコミュニティー機能も持たせましたが、ブレイクはしませんでした。ただ、最先端技術の搭載に挑戦したその時のフレームワークが今につながっています。

悩んだ時に相談できるKIEPの存在、大学隣接地の強み

—会社設立の2007年に、インキュベーションに入居していますが、なぜここを選ばれたのでしょうか？

創業してまもなくは、一人でやっていたので息詰まることが多々ありました。技術的にかなり難しいことに挑戦していましたので、これで良いのかと悩んだり、逆について自分を肯定してしまったり。そんなときにKIEP(慶應SFCイノベーション&アントレプレナーシップ・プラットフォーム研究コンソーシアム)に出入りして交流することで、解決することが出来ました。KIEPはSFC-IV内にありましたので、当社も同じインキュベータ内に入居することで、より身近に利用できるようになりました。さらに、慶應義塾大学湘南藤沢キャンパスの隣接地であるため、学生アルバイト等の人材確保にも優れた場所でした。

●入居…その後の成長、展開

受託だけでは満足できなかった!自社製品としてのゲーム開発はグローバルに

—「パンカク」の開発後、どのような事業展開をされたのでしょうか？

設立当初は私と学生アルバイト2名でしたが、パンカクの開発時に蓄積した技術力をベースに既に受託サービスの売上が毎月200万円ほどあったので資金面での苦労はありませんでした。ただ、受託だけでは満足できなかった私は自社製品としてのゲームの開発に取組みました。

2008年にA社製のスマートフォンが登場し世界が変わると直感しました。すでに日本でも携帯電話事業者であるN社による携帯電話を使用して電子メールの送受信、インターネットを含むウェブ閲覧、音楽やゲームなどのコンテンツをダウンロードできるサービスがありましたが、世界規模で見ればスマートフォンは劇的な変化を予感させました。

当社は、日本の市場ではなくグローバルな市場を見て戦略を構築しました。アメリカのユーザーがクールだと言ってくれば世界中のユーザーが反応してくれるであろうと考え、主たるターゲットはアメリカに設定しました。イギリス、カナダ、オーストラリア、シンガポール、インドなどはアメリカの市場と連動しているからです。2009年、アメリカ市場でA社製スマートフォンアプリとして「Light Bike」というレトロでありながらSF感があってエッジが立ったゲームを投入しました。プロモーションはアメリカのマニアが集まるブログで展開しました。2台のスマートフォンで4人が対戦できるというニュースとしての価値が評価され、アメリカのA社の無料ゲームトップ10でランキング1位を獲得しました。これが多数のユーザーを獲得するきっかけになりました。

開発ツール「パンキア」の投入とヒット商品確立目指して

現在、携帯電話市場は日本では1億台、世界では50億~60億台といわれ、これがスマートフォン市場に移行しています。この流れの中で大きな役割を果たしたい、「Light Bike」で得た1000万人ユーザーを活かしていきたいと考え、「Pankia」というプラットフォーム型のサービスを開発し、いろいろなアプリに組み込んでもらえる仕組みにしました。



A社製スマートフォンアプリ「Light Bike」の画面

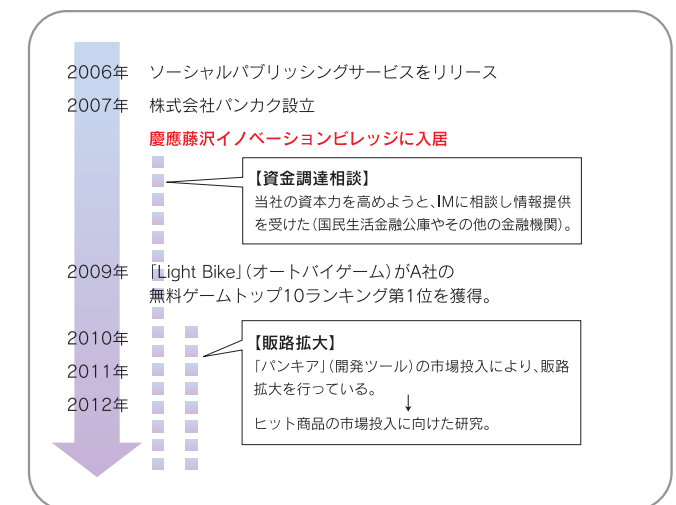
●そして、これから…/今後の課題

クリエイティブで論理的に深く洞察できる人材が企業を支えている

「Pankia」は、いずれは、1億人ユーザーに拡大していきたいと考えています。この規模までユーザーを拡大するためには、ヒット商品を立て続けに投入することが必要になります。その先には広告とどう結びつけるかという戦略も必要になってきます。当社が必要とする人材は単なるアイデアを出せるような人材ではなく、市場の欲するものを冷静に分析し、開発をしっかりとこなせる人材です。そういう点でも、SFC-IVは優秀なクリエイターが集まっている場所だといえると思います。

—最後に、これからインキュベータ利用を検討する企業にメッセージをお願いします。

インキュベーションマネージャー(通称:IM)の方々には弁護士や弁理士などの専門家を紹介していただいたり、資金調達前の資本力増強のために金融機関を紹介していただいたりしています。IM室には常設でIMが居ますので、事業ステージに応じていつでも相談できる関係があるということが嬉しいです。2名だった創業時から30人体制になった現在でも当社の事業ステージに応じて、常にサポートをしてもらえる環境があるということは、会社を拡大していく時期には効果が大きいと感じています。



慶應藤沢イノベーションビレッジ
世良信一郎 チーフ IM

同社は、A社製のスマートフォンアプリの「Light Bike」がアメリカのA社の無料ゲームトップ10でランキング1位を獲得し、SFC-IVの中でも将来有望な企業の一つです。その将来性から事業会社からの出資も受け、今後もさらに事業拡大の可能性があり、株式公開も含めたSFC-IVの成功事例となり得る企業であると期待しています。

BI紹介

慶應藤沢イノベーションビレッジ(SFC-IV)

〒252-0816 神奈川県藤沢市遠藤4489-105 電話:0466-49-3910
竣工:2006年3月 賃貸面積:6㎡~81㎡(全34室)
URL <http://www.smrj.go.jp/incubation/sfc-iv/>

慶應藤沢イノベーションビレッジ(SFC-IV)は、慶應義塾大学、神奈川県及び藤沢市をはじめとする地域と連携して運営する大学連携型の起業家育成施設です。

SFC-IVは、「クリエイターズ梁山泊」をキャッチコピーとして、ITベンチャーの集積を特徴としたインキュベーション施設をめざしています。今後は、セミナーやインキュベーションカフェを開催して更に盛り上げていきたいと考えています。

