

【リーダーに聞く】

# 女性向けオンラインゲーム トップランナーとして市場を牽引

株式会社COOLY 代表取締役社長 中島瑞木氏



500万ダウンロードの大ヒットとなった「魔法使いの約束」。主人公が21人の魔法使いとともに世界を救う。

## 双子の妹の杏奈氏と共同で 2014年に設立

主に女性をターゲットにしたモバイルオンラインゲームを企画・開発・運営している株式会社COOLY。双子の姉妹である中島瑞木氏(代表取締役社長)と杏奈氏(代表取締役副社長)が共同で2014年に設立しました。

「大学生時代に杏奈と2人、インターネットメディア企業で1年間フルタイムのアルバイトを経験。ウェブの記事を編集し、見出しをつける仕事で、どうしても多くの人の心に刺さるコンテンツになるのか、つねに考えていました」と瑞木氏。「そこでみっちりマーケティングを学んだことが今の私

たちの原点になっています」と話します。

さらに大学に在学しながら自分たちでインターネットメディア事業も運営していたという2人。大学を卒業後、いったんは瑞木氏が金融機関、杏奈氏が新聞社に勤め始めましたが、「自分たちでユーザーさまに直接おもしろいものを届けたい」との思いが募り、それぞれ会社を退社して小さなマンシヨンの1室でCOOLYを立ち上げたそうです。



「長く愛され、楽しんでいただける作品を  
丁寧につくっていきたくて考えています」

## 500万DLの大ヒット 「魔法使いの約束」

「女性向けのゲーム」について瑞木氏は、「ゲームは長く男性の視点で、男性をターゲットにしたものが大半を占め、プレーしているのも圧倒的に男性が多数でした。しかし、創業当時スマートフォンも普及もあり、女性のゲームユーザーさまが増える兆しが見え始めていて、自分たちでもおもしろい作品を出したら受け入れていただけるとはなかったという期待がありました」と振り返ります。

実際、女性向けゲーム市場は2016年ごろから拡大し、同社の推計では



記念すべき第1作の「ドラッグ王子とマトリ姫」。多彩な男性キャラクターのなかからパートナーを選ぶ。

2020年の市場規模は前年比15%増の800億円。それでも、モバイルオンラインゲームの市場全体では1兆2000億円超もあり、「まだまだ伸びしろがある」と瑞木氏はみています。そんな女性向けゲーム市場をトップランナーとして牽引してきた同社。最初にリリースしたのは、2015年3月のノベルゲーム「ドラッグ王子とマトリ姫」。主人公の女性がマトリ(麻薬取締官)の仕事に就き、男性の同僚たちとともに事件に向き合いながら、恋をはじめくむ長編ストーリー。リリースから6年を超えた今も高い人気を保ち、物語は今も続いています。

第2作は2016年9月のシナリオパズルゲーム「スタンドマイヒーローズ」。麻薬取締部という舞台やキャラクターの一部は第1作を引き継ぎつつ、主人公が魅力ある男性を特別捜査チームにスカウトする内容。これもテレビアニメになるなど人気でした。第3作は2018年8月のスター声優育成アプリ「オンエア!」(2020年10月にサービス終了)。そして最新の第4作が500万ダウンロードの大ヒットを記録した2019年11月リリースの「魔法使いの約束」です。

## メディアミックスや海外も 見据えた成長戦略

「魔法使いと心を繋ぐ育成ゲーム」と銘打ったこのゲームは、賢者である主人公が21人の魔法使いと信頼関係を築きながら世界を救う物語。これまでのような恋愛要素は排し、個性的な魔法使いたちと賢者の群像劇を描いたコンテンツが人気を集めました。同社は「10年以上続く作品」をつくるというのが基本スタンス。そのためには個々のゲームで黒字を確保し続けることが至上命令ですが、これまでリリースした4作品中、3作品で黒字化を果たし、サービスを継続しています。競争と入れ替わりが激しいオンラインゲームの世界では極めて高い成功率を維持しているといえるでしょう。

瑞木氏は「作品の仕様、世界感、ストーリーなどは決して妥協せず、徹底してつくり込みます。作品の質が何より大切。そのうえで、リリース後の運営で改善を重ね、ユーザーさまの満足度を高めている」と言います。平均年齢28歳という約270人の従業員の7割を女性が占め、若い女性の思いを的確につかめることに加



ゲームのキャラクターを活用したさまざまな関連グッズも製造・販売している。

え、企画・開発から運営までの過程を可能な限り内製化することによって顧客ニーズを迅速に反映できるのが同社の強み。「魅力的な作品づくり、テレビアニメや書籍、舞台などのメディアミックス、アジアを中心とした海外展開などを進めてさらなる発展を期していきたい」。瑞木氏の視線は次の次までを見据えているようです。

**Profile**  
株式会社 coly  
中島瑞木氏(代表取締役社長)と杏奈氏(代表取締役副社長)が2014年に設立。主に女性向けのモバイルオンラインゲームを企画・開発・運営。2021年2月に東証マザーズに上場。同年1月期の営業利益は前期比約7.6倍増の20億7,100万円と躍進。