

ポケモンGOを作った男、ジョン・ハンケ独占取材 「忙しすぎてレベル5」

livedoor NEWS

2016.07.30

7月21日から米サンディエゴで開催された「コミコン2016」。世界最大級のオタクの祭典といわれるこのイベントを今年、大席巻したのがポケモンGOだ。会場ではポケモン関連のコスプレの来場者たちがスマホの画面を覗き込み、捕獲したモンスターを見せ合っていた。筆者はその会場で、ポケモンGOを開発したナイアンティック社のジョン・ハンケCEOに話を聞いた。

「彼らもプレイしてるよ」と49歳のハンケは、歩きスマホのカップルを見て笑った。「あのリュックを背負った男性や、向こうに座っている集団もそうだな」と彼はうれしそうに話した。

ポケモンGOは、記録的大ヒットになり米国人の10人に1人が毎日プレイしている。調査会社サーベイモンキーは米国内だけで1日600万ドル(約6.2億円)の売上と推測する。ヒラリー・クリントンは演説の中でポケモンGOについて触れ、ジャスティン・ビーバーはニューヨークのセントラル・パークでポケモン狩りに興じ、米国務省では会見中にプレイしていた記者が注意を受けた。

今や世界が熱狂するポケモンGOだが、ハンケにとってここまで道のりは平たんなものではなかった。ほんの1年前までグーグルの社員だった彼は、在籍中に「グーグルアース」をはじめ、様々なサービスを立ち上げた。ハンケはゲームの最先端技術を開発する目的でナイアンティックをグーグル社内で設立したが、大きな成果を挙げることはできなかつた。

グーグルの組織再編で「独立」を決意

その後、グーグルが組織再編によりアルファベットになると、ナイアンティックはアンドロイド部門に吸収されるか閉鎖するかの選択を迫られた。ハンケは独立企業として歩むことを決めて、外部の投資家から資金を調達した。その後、ナイアンティックは任天堂と株式会社ポケモンにアプローチし、モバイルゲーム史上最高のゲームを開発するに至った。

グーグルにあっても、ナイアンティックの独立は最高の結果をもたらした。アナリストはポケモン GO が年間 50 億ドルの売上をあげると推計しており、ナイアンティックの株式を 30% 弱保有するグーグルもその恩恵に与えることができる。

テキサスの田舎生まれ、独学でプログラム

ジョン・ハンケはテキサス州のクロス・プレインズという、信号が 1 つしかない人口 1,000 人の田舎町で育った。幼少の頃からゲーム好きで、アタリ 400 を使って自分でプログラミングを習得した。ハンケはテキサス大学オースティン校を卒業後、カリフォルニア大学バークレー校で MBA を取得した。以前からゲーム会社の設立を夢見ていた彼は、同級生が立ち上げた「Archetype Interactive」というゲーム会社に参画。同社が開発した唯一のゲーム「Meridian 59」は、最初の 3D グラフィックによる MMORPG とされている。

ハンケは別のゲーム会社を設立して 2000 年に売却後「Keyhole」という、地球上のあらゆる場所の衛星画像を閲覧できるソフトを提供する企業を立ち上げた。この会社が地図サービスの開発を進めていたグーグル幹部の目にとまり、エリック・シュミットやセルゲイ・ブリンらと面談。幹部らは Keyhole のソ

フトを使い、部屋に居た全員の自宅の庭をズームしてみせ、Keyhole の買収を決めたという。グーグルは IPO 直後の 2004 年、Keyhole を 3,500 万ドルで買収した。

2005 年にグーグルアースを立ち上げ

ハンケは当初数か月でグーグルを辞めるつもりでいたが、結果的には 10 年以上在籍し、地図サービスを担当する「Geo チーム」の責任者の一人として 2005 年にグーグルアースを立ち上げた。また、スティーブ・ジョブズを説き伏せて初代 iPhone にグーグルマップを搭載させることに成功した。ハンケの功績により、グーグルマップは検索サービスに次ぐトラフィックを稼ぐプロダクトに成長した。

しかし、2010 年頃になるとゲームに対する情熱が再燃。地図とゲームを組み合わせた位置情報ゲームを開発したいと退職を願い出た。しかし、ラリー・ペイジに懇意され、社内で秘密のゲーム会社を立ち上げることにした。彼はこの会社を、1849 年のゴールドラッシュ時に工夫たちをベイエリアまで運んだ船の名前に因んで「ナイアンティック・ラボ」と名付けた。

社内では低評価だったイングレス

その後、ハンケにとっては最初の位置情報ゲーム「イングレス」を 2012 年にリリース。コアなゲーマーには人気だったが、グーグル社内での評価は芳しくなかった。ハンケは 2014 年の春頃、より多くのユーザーを獲得するために、有名キャラクターを使った位置情報ゲームの開発を目指すようになった。

当初はマリオとドンキーコングが有力な候補だったが、ポケモンの名前も常に浮上していたという。ポケモンは 1990 年代後半に大ヒットし、ミレニアル世代なら誰でも知っている大人気キャラクターだ。

ポケモン関連商品の累計売上は 2016 年 5 月時点で 450 億ドルに達する。

偶然にも、ハンケのグーグルマップ時代の部下でエンジニアの野村達夫が全く違う理由からポケモンを使ったプロダクトを密かに検討していた。野村が考案したのは、エイプリルフール用にグーグルマップを使ってポケモンを捕獲するサービスだった。彼は友人を通してポケモン社と面談の約束を取り付けた。ポケモン社の事務所はグーグル東京オフィスと同じ六本木ヒルズ内にある。「ポケモン社はすぐに我々のアイデアを気に入ってくれ、交渉らしい交渉はしなかった」と野村は話す。

エイプリルフール企画の成功を知ったハンケは、ポケモン社にモバイルゲームの開発を打診しようと野村に面談の設定を依頼。ポケモン社 CEO の石原恒和との商談は 2014 年 5 月に実現した。イングレスの大ファンだという石原は、ポケモンを使った位置情報ゲームの可能性にすぐ気が付いたという。任天堂の前社長、故岩田聰の協力も受けて、ハンケは 2014 年夏にポケモン GO の開発に着手した。ゲーム収益は、ナイアンティック、ポケモン社、任天堂の 3 社で分配することで合意した。

一方で、シリコンバレーではグーグルが組織再編を進めており、宙ぶらりんとなったナイアンティックの処遇について経営陣は頭を悩ませていた。アンドロイド部門に吸収させる方向で話し合いが行われたが、ハンケにとって自由闊達な風土から巨大で官僚的な組織に逆戻りすることは考えられなかった。

ポケモン GO の実力を見抜けなかった大手 VC

そこでハンケは経営陣に対してスピンオフを持ち掛け、独立するための資金を外部から調達する許可を得た。彼はアンドリーセン・ホロウィツやクライナー・パーキンス・コーフィールド・アンド・バイヤ

ーズなどの大手ベンチャーキャピタル（VC）と交渉をしたが、1億5,000万ドルを下らない評価額に各社はしり込みをした。投資家の一人は、交渉の中で「ハンケはイングレスのことしか語らず、開発中のポケモンGOについては一切話を持ち出さなかった」と証言する。最終的にハンケはグーグル、任天堂、ポケモン社、エンジエル投資家などから1億7,500万ドルの評価額で3,500万ドルを調達することに成功した。

出資を見送ったVCを擁護する訳ではないが、ポケモンGOはまだリリースから1か月しか経っておらず、「ファームビル」を生んだジンガや、「キャンディ・クラッシュ」のキング社の事例を見れば、大ヒットゲームを世に送り出しても、その後業績が低迷する可能性は十分ある。

しかし、今のハンケには先々のことを考える余裕など全くない。サーバーをダウンさせないために目地下にクマを作り、不眠不休で働いているのだ。自分が作ったゲームを楽しむ暇すらないというハンケにポケモンGOのレベルを聞くと、彼はバツが悪そうに「レベル5くらいだと思う」と答えた。