

これからの日本の成長を促進するスタートアップの条件 ～熱量とクリエイティビティ～ CEATEC特別講演



DAY

2018/10/19

COMPANY

さくらインターネット
株式会社

DEPARTMENT

代表取締役社長

NAME

田中 邦裕



馬車の大群の中に自動車一台
(1900年)



自動車の大群の中に馬車一台
(1913年)



2006年ワールドカップ



iPhone 3G

2008年7月11日(日本発売)



Andriod (HT-03A)

2009年7月10日(日本発売)

2014年ワールドカップ



CASIO

—— デジタルカメラ生産終了のお知らせ ——
このたび、既存のコンパクトデジタルカメラの生産を終了させていただきました。

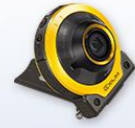
長い間のご愛顧、ありがとうございました。



QV-10



EXILIM



TR



G'ZEYE



2005年



2015年

<http://openprivatelife.blogspot.com/>

<http://app-nav.com/2015/05/the-moment-iwanto-buy.html>

起業の
きっかけ

外部から学内のネットワークにつながることに感動し、インターネットに可能性を見出す

1996
18歳

さくらインターネット
創業



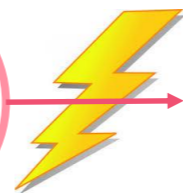
1999

さくらインターネット株式会社設立
大阪・東京にデータセンター開設



東京第一データセンター開設当初の様子。

ITバブル崩壊
経営危機に陥る



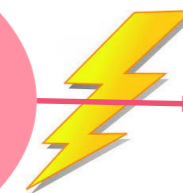
2005

東京証券取引所マザーズ上場
多角化経営に乗り出す



東証マザーズ上場セレモニーの様子。

多角化経営失敗
二度目の経営危機



2008
2009

双日株式会社と資本業務提携
経営黒字化

2011

石狩データセンター開設



石狩データセンター

2015

東証第一部に上場



東証一部上場セレモニーの様子。

2016

社内の働きやすさ改革
「さぶりこ」導入



2017

福岡オフィス開設
大阪本社をグランフロントへ移転



2018
現在

衛星データ事業へ参入



田中 邦裕

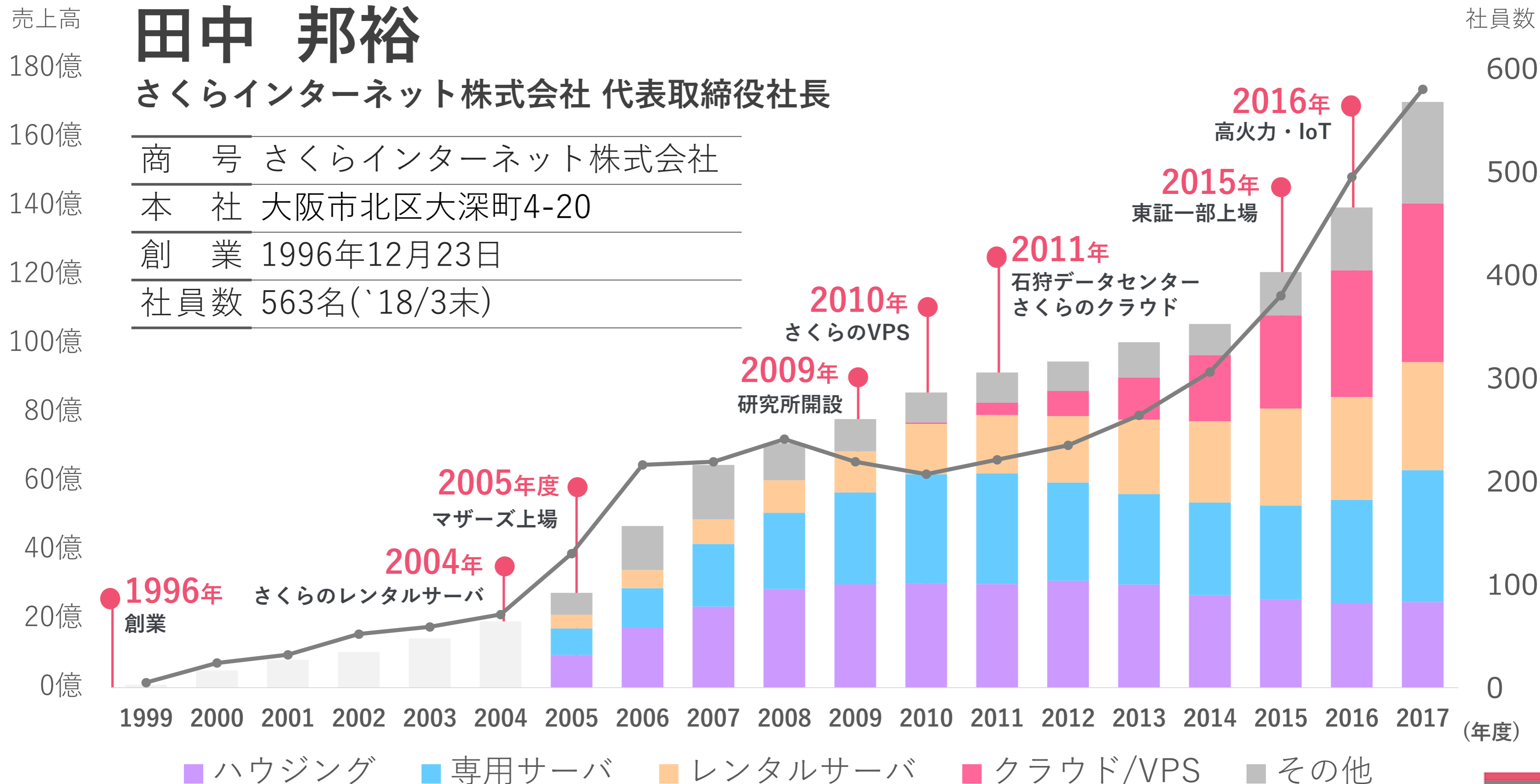
さくらインターネット株式会社 代表取締役社長

商号 さくらインターネット株式会社

本社 大阪市北区大深町4-20

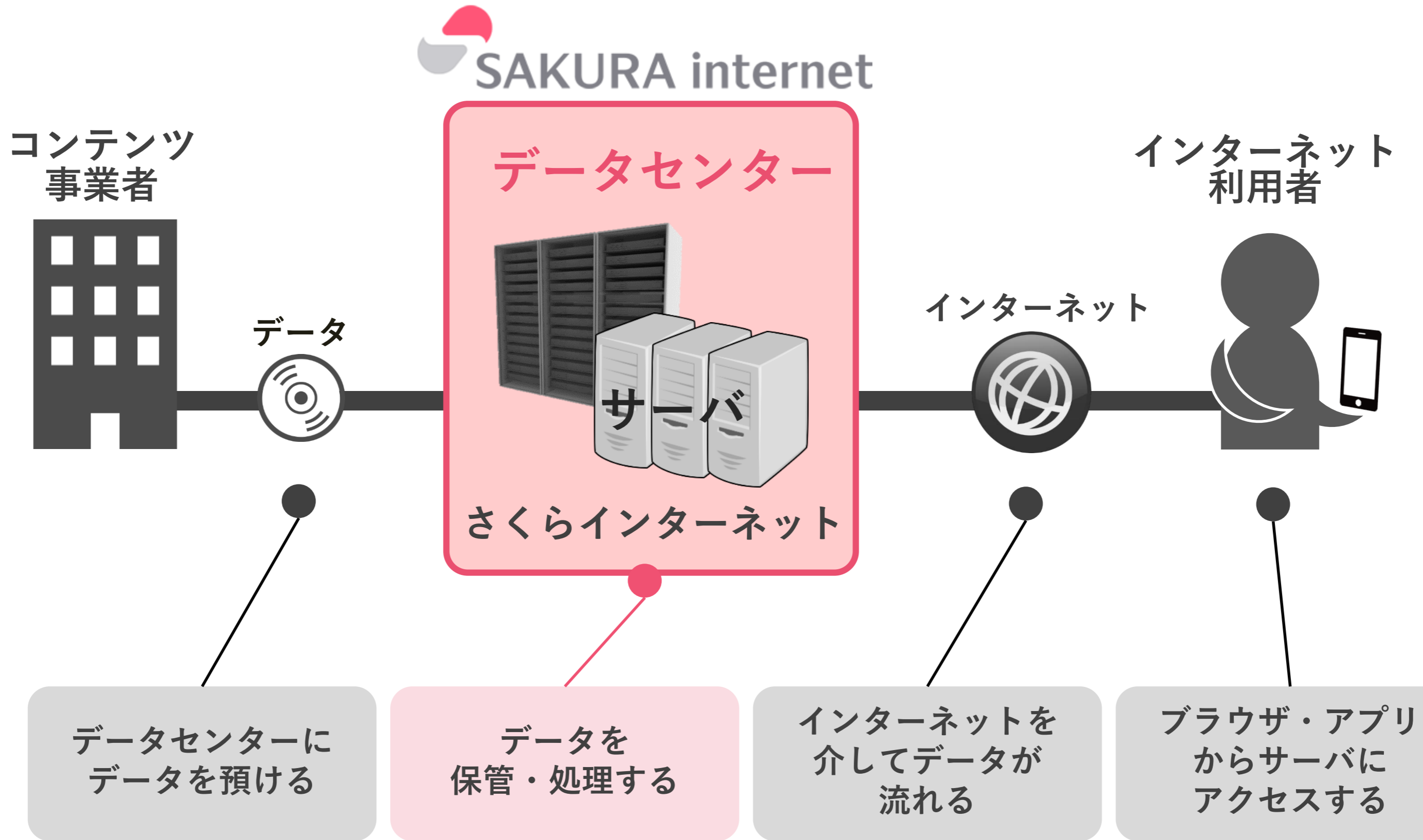
創業 1996年12月23日

社員数 563名('18/3末)



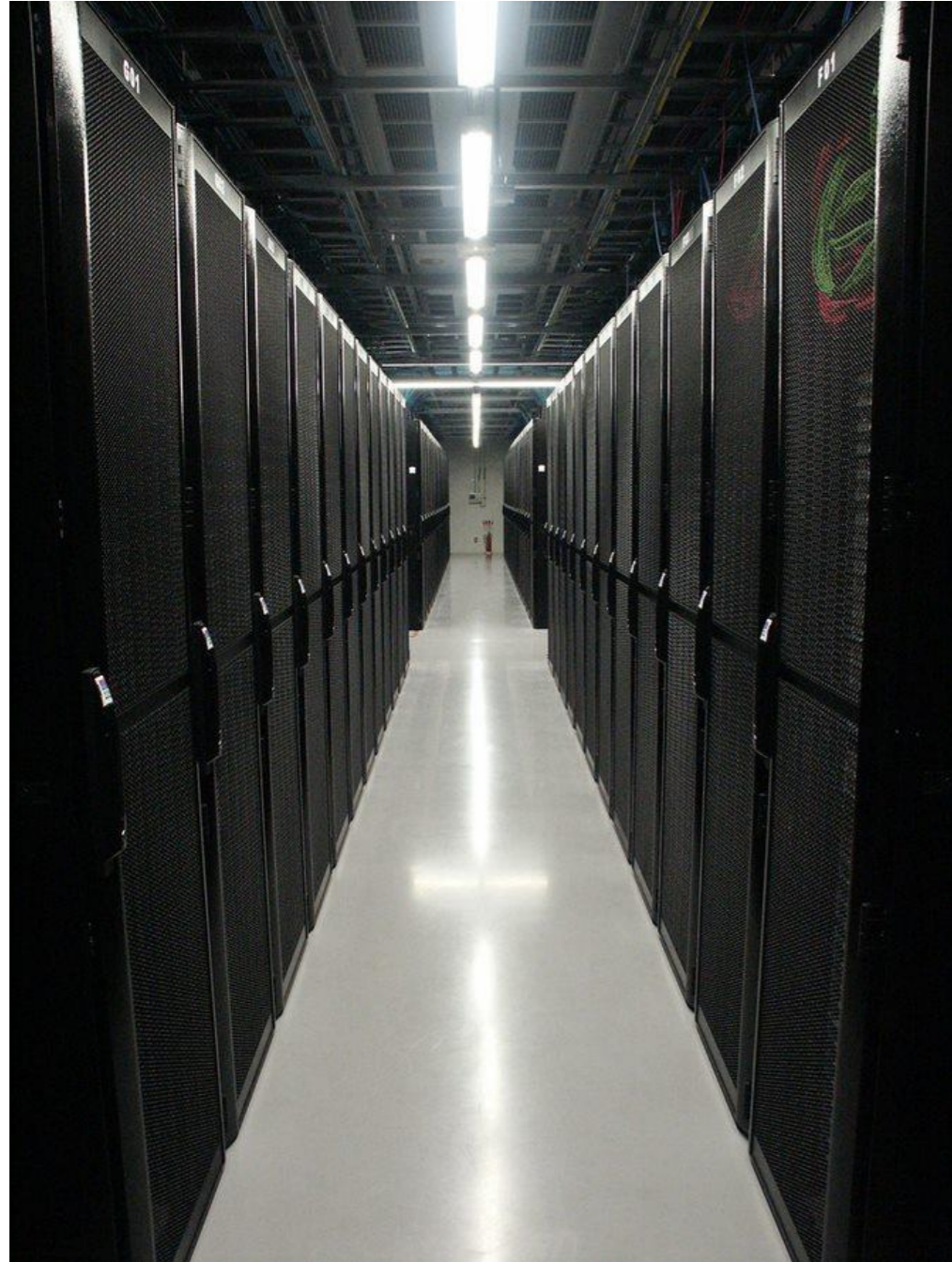
企業名	創業者名	年齢	IPOまでの期間	設立年数	IPOした年
株式会社リブセンス	村上 太一	25	約5年10ヶ月	2006年2月8日	2011年12月7日
株式会社アドウエイズ	岡村 陽久	26	約5年4ヶ月	2001年2月28日	2006年6月20日
株式会社サイバーエージェント	藤田 晋	26	約2年	1998年3月18日	2000年3月24日
株式会社クレイフィッシュ (現e-まちタウン)	松島 庸	26	約4年5ヶ月	1995年10月16日	2000年3月10日
株式会社ライブドア	堀江 貴文	27	約2年8ヶ月	1997年7月31日	2000年4月6日
株式会社ドリコム	内藤 裕紀	27	約5年3ヶ月	2001年11月13日	2006年2月9日
さくらインターネット株式会社	田中 邦裕	27	約6年2ヶ月	1999年8月17日	2005年10月12日
株式会社Gunosy	福島 良典	27	約2年5ヶ月	2012年11月14日	2015年4月28日
株式会社エスグランドコーポレーション	杉本 宏之	28	約4年	2001年12月18日	2005年12月20日
健康コーポレーション株式会社 (現RIZAPグループ)	瀬戸 健	28	約3年1ヶ月	2003年4月10日	2006年5月30日
株式会社アイ・シー・エフ (株式会社オーベン)	井筒 大輔	28	約3年6ヶ月	1997年4月17日	2000年10月25日
株式会社ネットプライス (現BEENOS株式会社)	佐藤 輝英	29	約4年7ヶ月	1999年11月25日	2004年7月8日
株式会社paperboy&co (現GMOペパボ)	家入 一真	29	約5年11ヶ月	2003年1月10日	2008年12月19日
株式会社メタブス	佐藤 航陽	29	約8年	2007年9月3日	2015年8月28日
株式会社エス・エム・エス	諸藤 周平	30	約4年11ヶ月	2003年4月4日	2008年3月13日
株式会社ミクシィ	笠原 健治	30	約7年3ヶ月	1999年6月3日	2006年9月14日
株式会社ガイアックス	上田 祐司	30	約6年4ヶ月	1999年3月5日	2005年7月12日
株式会社アライブコミュニティ (現ルーデン・ホールディングス)	福岡 浩二	30	約4年9ヶ月	2000年6月29日	2005年4月6日
株式会社MCJ	高島 勇二	30	約5年10ヶ月	1998年8月3日	2004年6月1日

出典：HR NOTE編集部独自調査

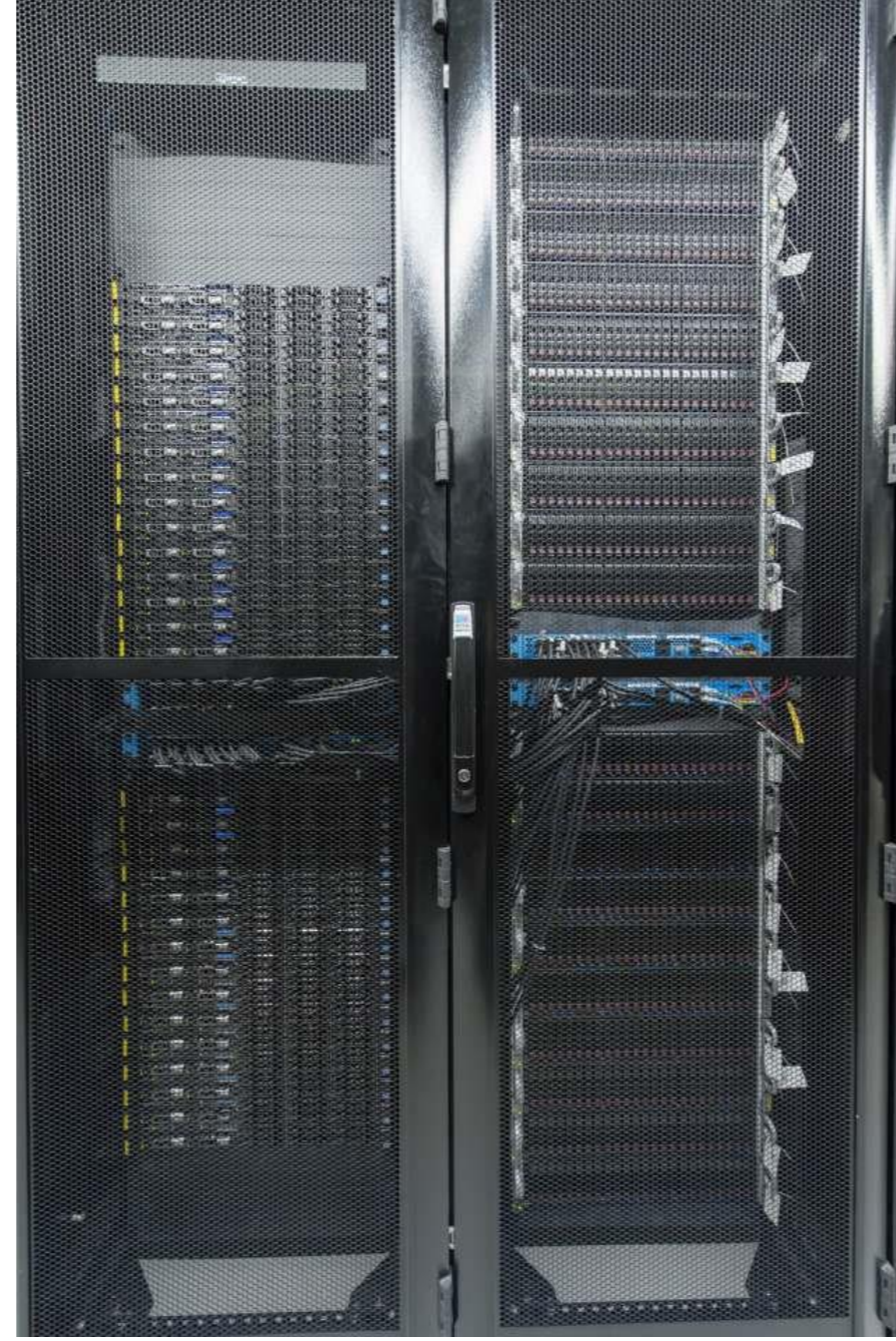


サーバ：止められないITインフラを運用

<サーバーラック>



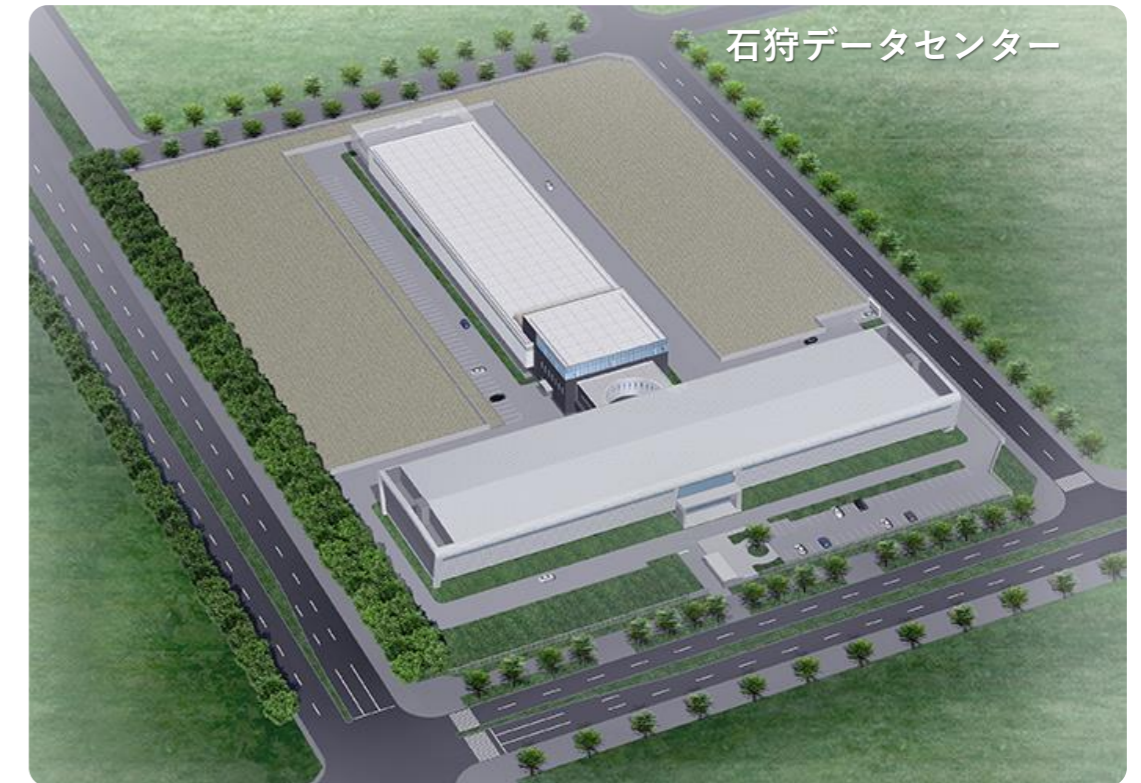
<サーバー>



<発電機>



大阪・東京・北海道(石狩)にくわえ 2017年2月に福岡に拠点を開設







インターネットで変わってきた世界と
これから変わること

～17世紀

農耕や狩猟

農耕や狩猟
労働集約型ビジネス

18世紀後半～

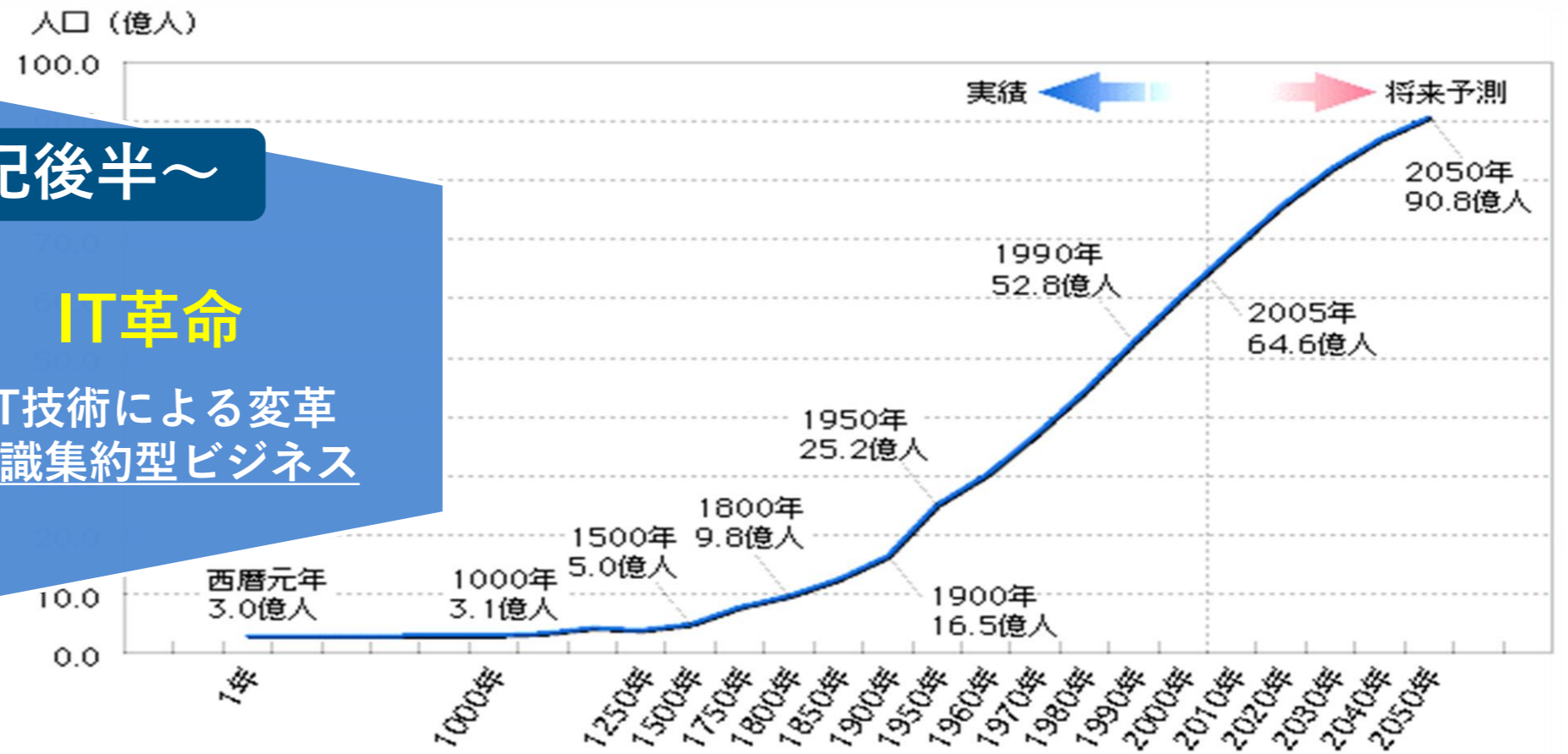
産業革命

機械による大量生産
資本集約型ビジネス

20世紀後半～

IT革命

IT技術による変革
知識集約型ビジネス



資料：1900年まではUnited Nations, "The World at Six Billion", 1950年以降はUnited Nations, "World Population Prospects 2004 Revision" による。

第1次産業革命

(18世紀後半)

蒸気機関の発明による機械工業化

第2次産業革命

(19世紀後半)

石油と電力による大量生産の実現

第3次産業革命

(20世紀後半)

IT技術の発展による生産自動化

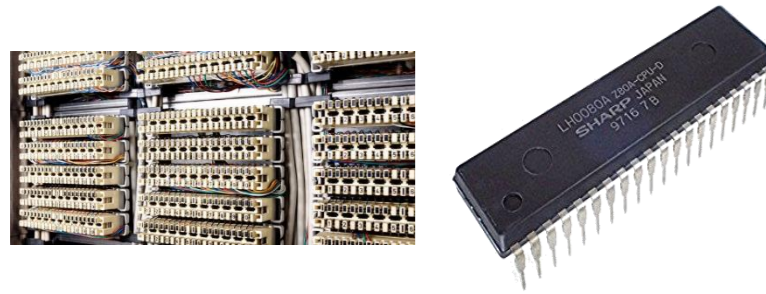
第4次産業革命

(21世紀前半～)

IoTやAI、AR/VR、ロボによる仕事の発展、多様化

ものづくりの時代

一部の人だけが
コンピュータを利用



ポータルサイトの時代

パソコンや携帯電話の
ブラウザが入口



アプリの時代

アプリから利用
ブラウザはアプリ内



シェア前提の時代

第3のプラットフォームを
ベースとした新たな世界



第二次産業革命
(エネルギー革命)

第三次産業革命
(IT革命)

第四次産業革命
(AI/IoT/BigData/VR..)

第1のプラットフォーム
メインフレーム

第2のプラットフォーム
サーバ・クライアント・インターネット

第3のプラットフォーム
クラウド・ソーシャル・ビッグデータ・モビリティ

1996年

2007年

2018年

1989年の世界の時価総額TOP20



NTT



住友銀行



富士銀行



日本興業銀行



第一勧業銀行

THE DAI-ICHI KANGYO BANK, LIMITED



東京電力



三和銀行

野村證券



新日本製鐵



長銀



Shell



HITACHI



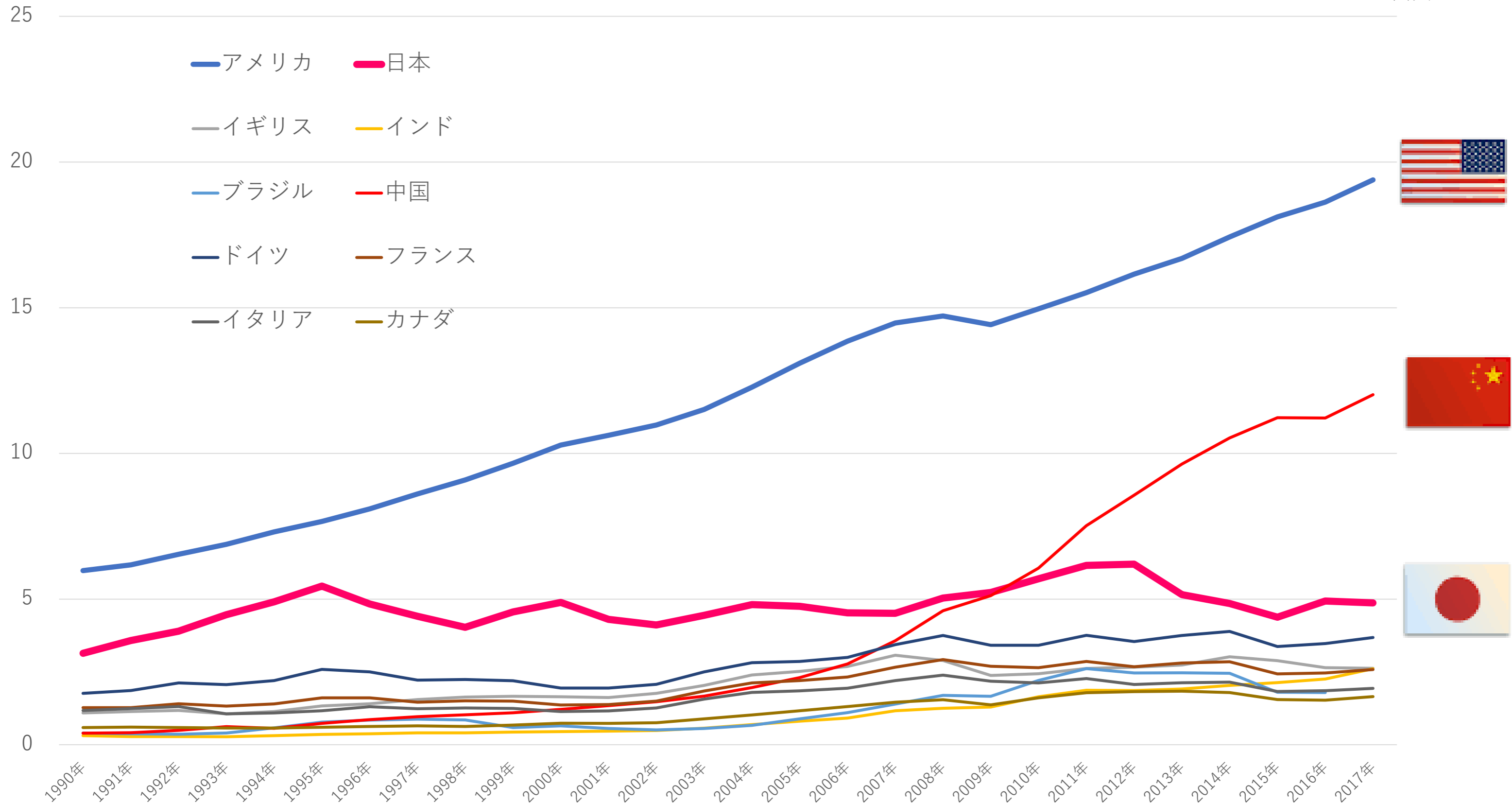
AT&T



東海銀行

(単位：兆ドル)

出典：IMF2018



2018年世界の時価総額ランキング



amazon

Google

Microsoft



Tencent 腾讯

Alibaba.com

BERKSHIRE HATHAWAY INC.

J.P.Morgan

ExxonMobil

Johnson & Johnson

SAMSUNG



中国工商银行
INDUSTRIAL AND COMMERCIAL BANK OF CHINA

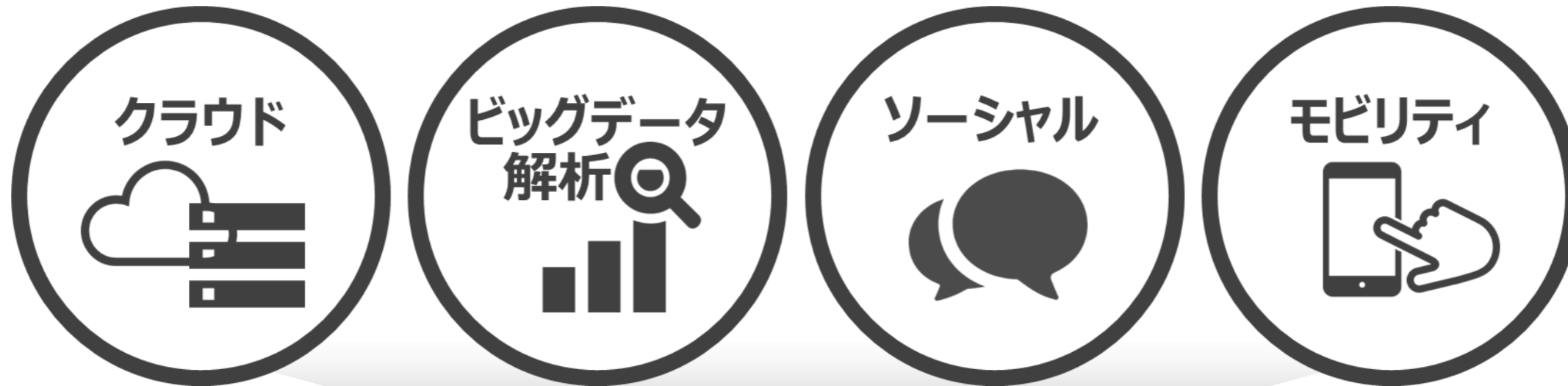
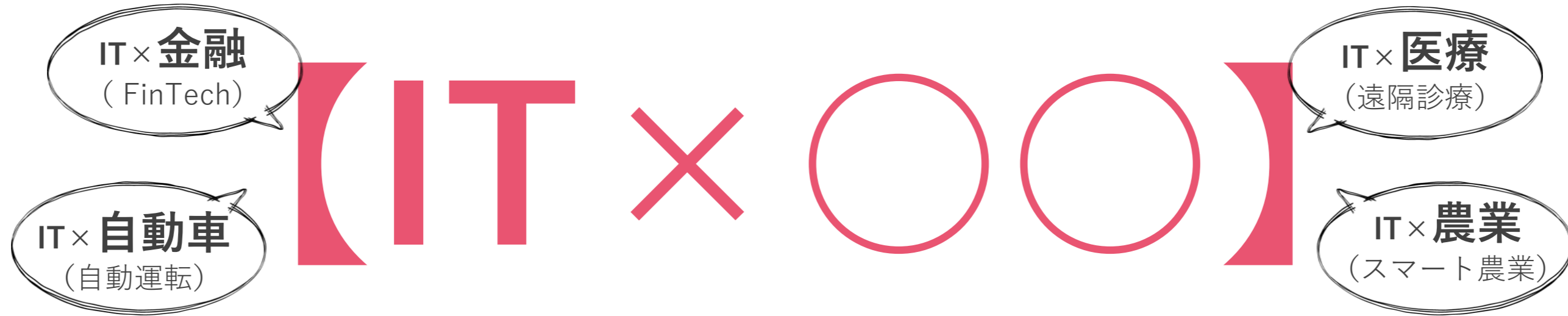
Bank of America

VISA everywhere you want to be

WELLS FARGO

中国建设银行
China Construction Bank

Walmart Nestlé



デジタルトランスフォーメーション(DX)※時代の到来

全ての会社がIT企業になる



※IDCJapanの定義では、DXとは、企業が『第3のプラットフォーム』技術を活用して、新しい製品やサービス、新しいビジネスモデル、新しい関係を通じて価値を創出し、競争上の優位性を確立すること

変革スピード（例：音楽産業・カメラ産業のライフサイクル）

1900年

1950年

2000年

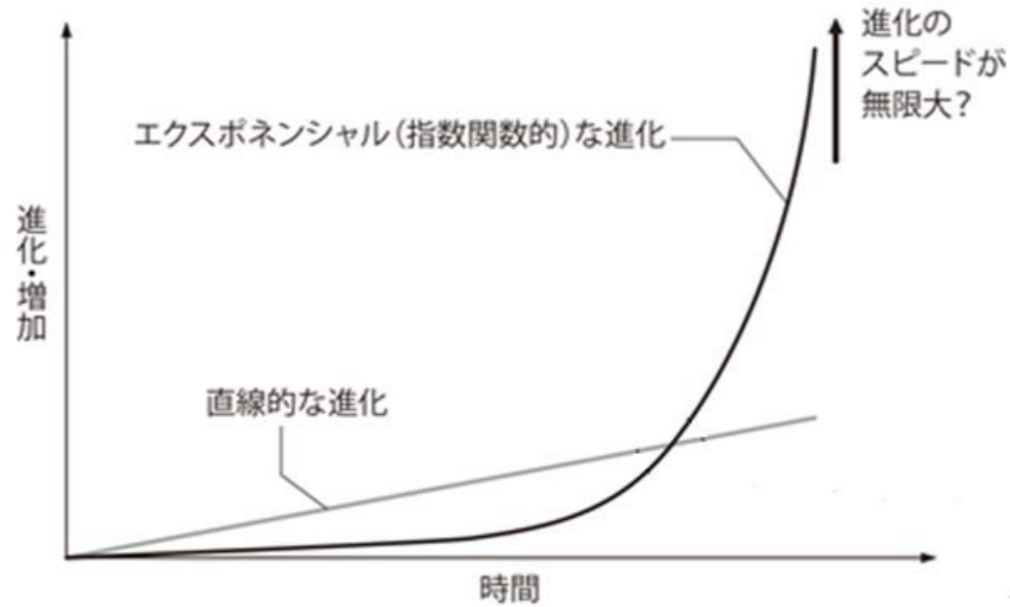
2018年



レコード



フィルムカメラ



※出典：『シンギュラリティ・ビジネス』（齋藤 和紀／著）



カセット



CD



MP3



iPod



スマホ



デジカメ



スマホ

指数関数的な進化

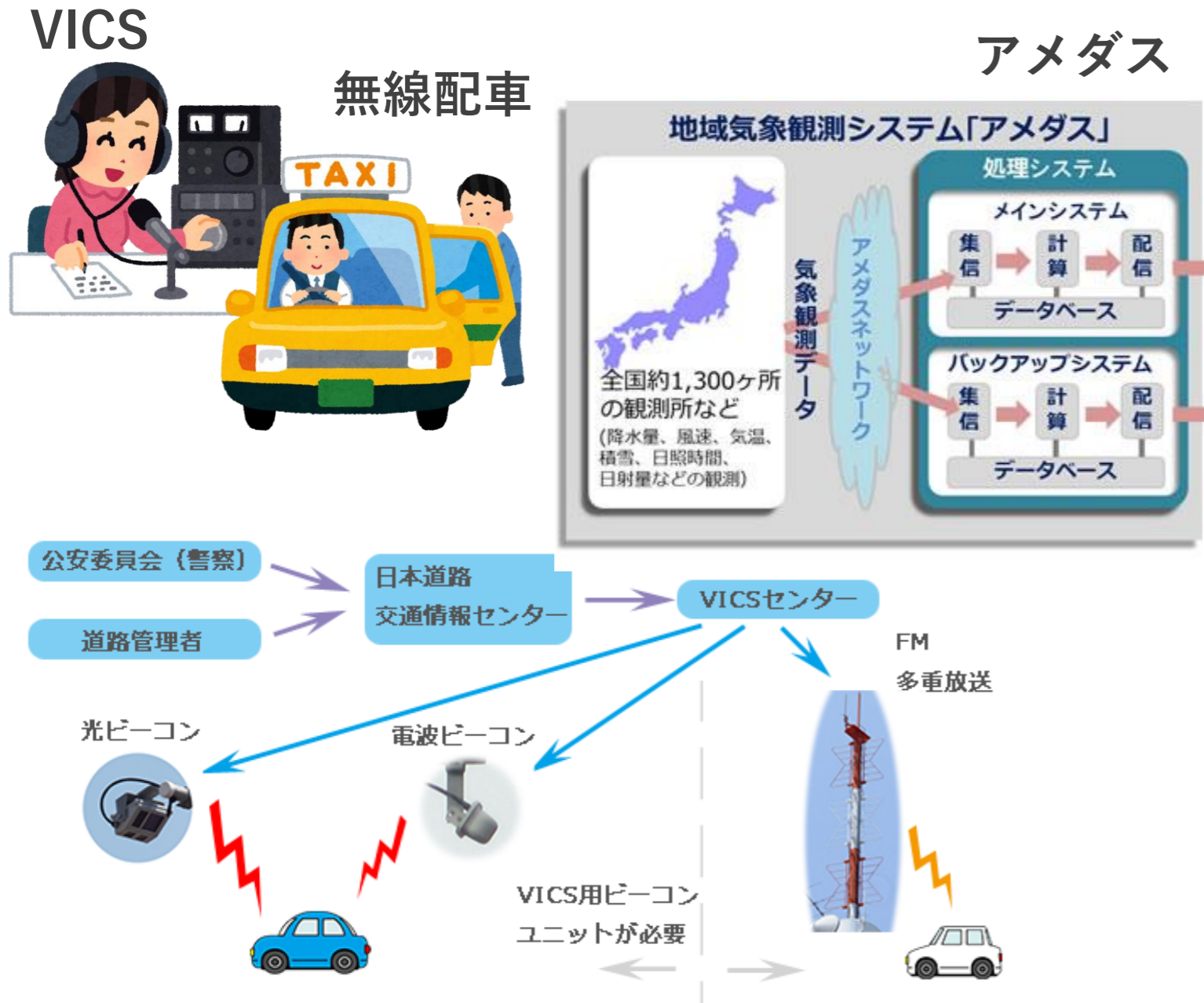
直線的な進化

インターネットの普及により、変革スピードが加速

インターネット

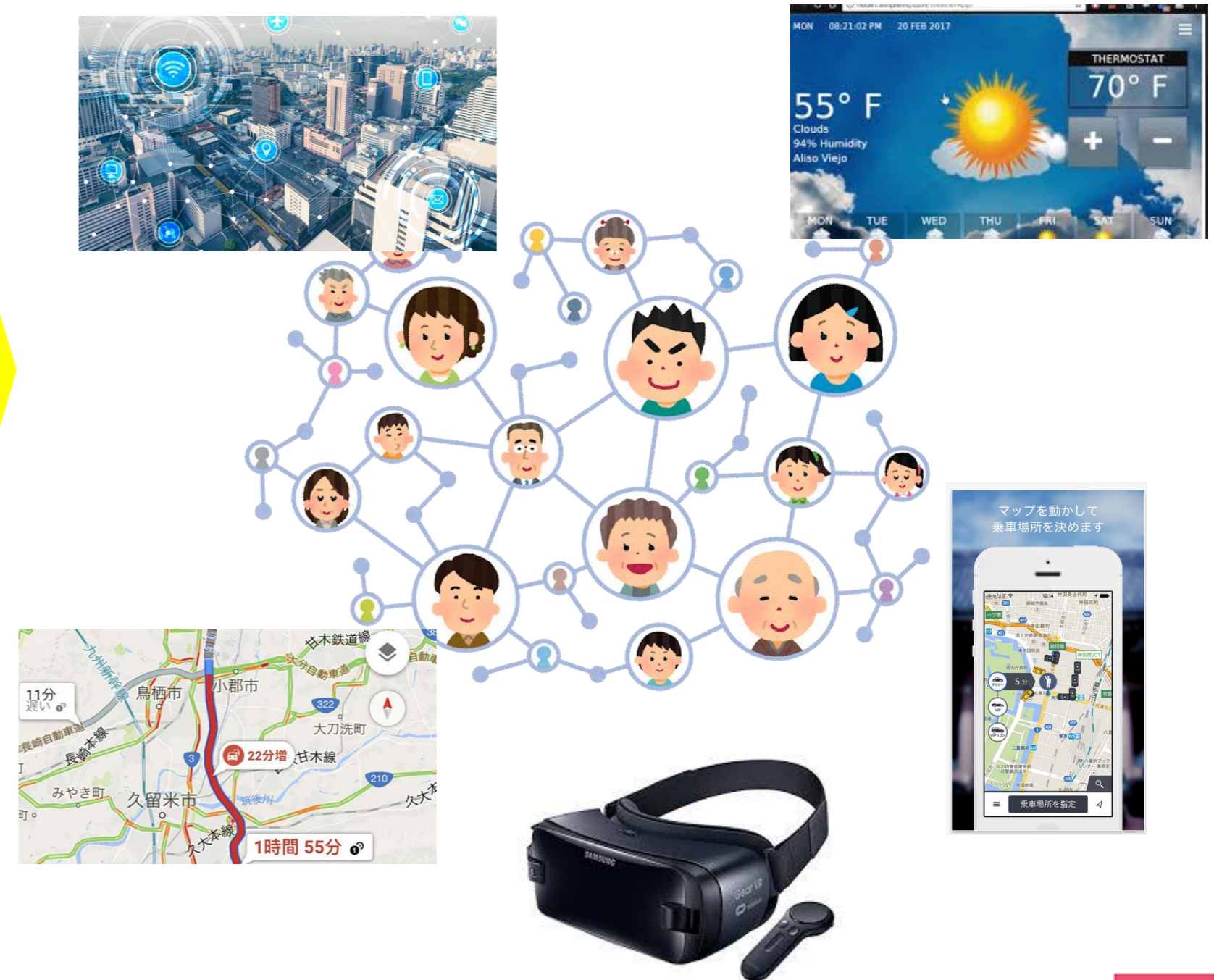
IoTより前

それぞれ全く異なるネットワークで独立



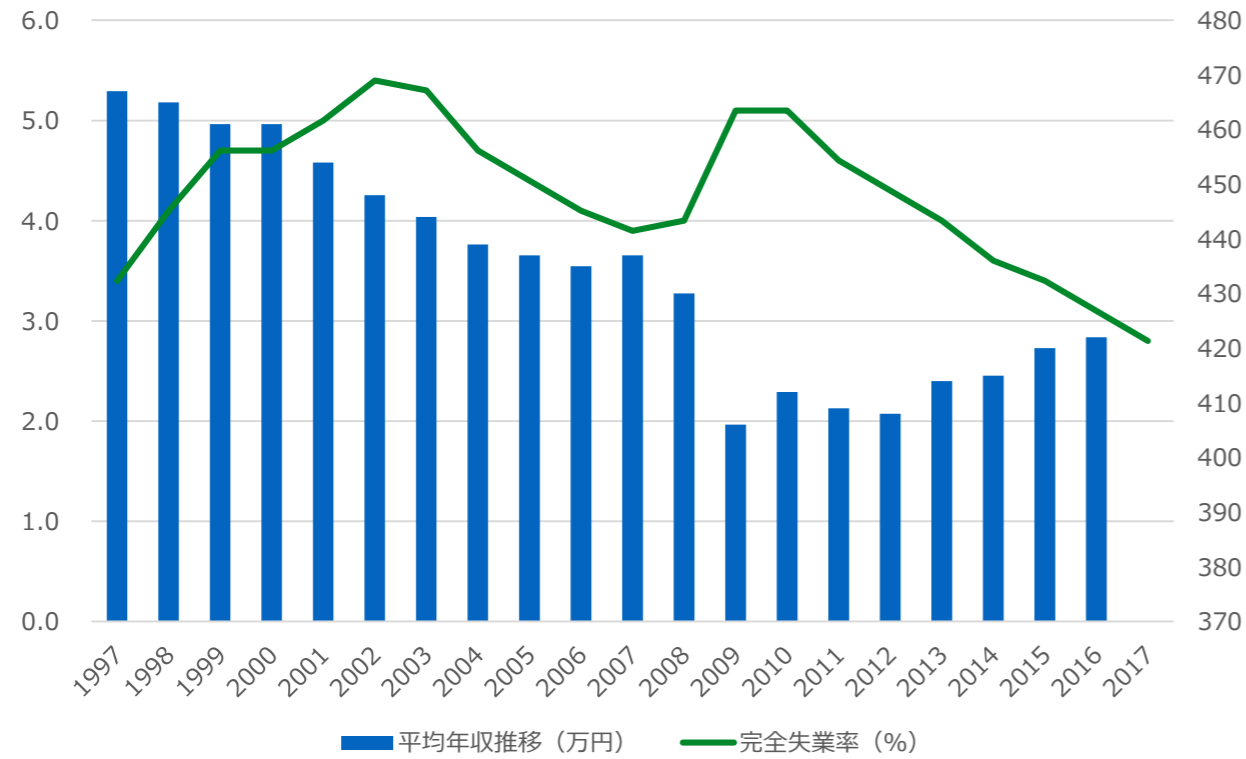
IoTによって実現する世界

すべての人と物がインターネットでフラットにつながる

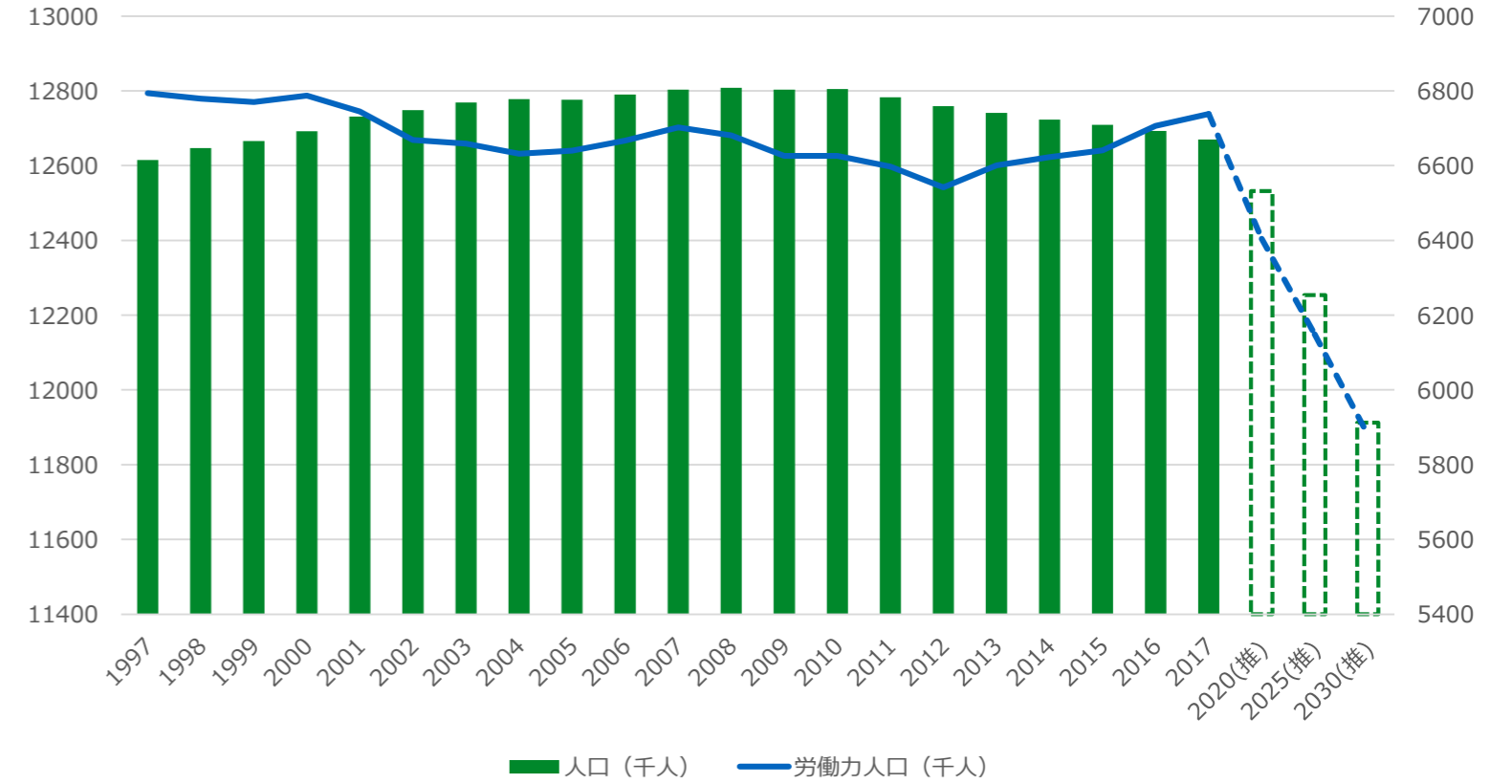


<ヒト>

平均年収と完全失業率推移

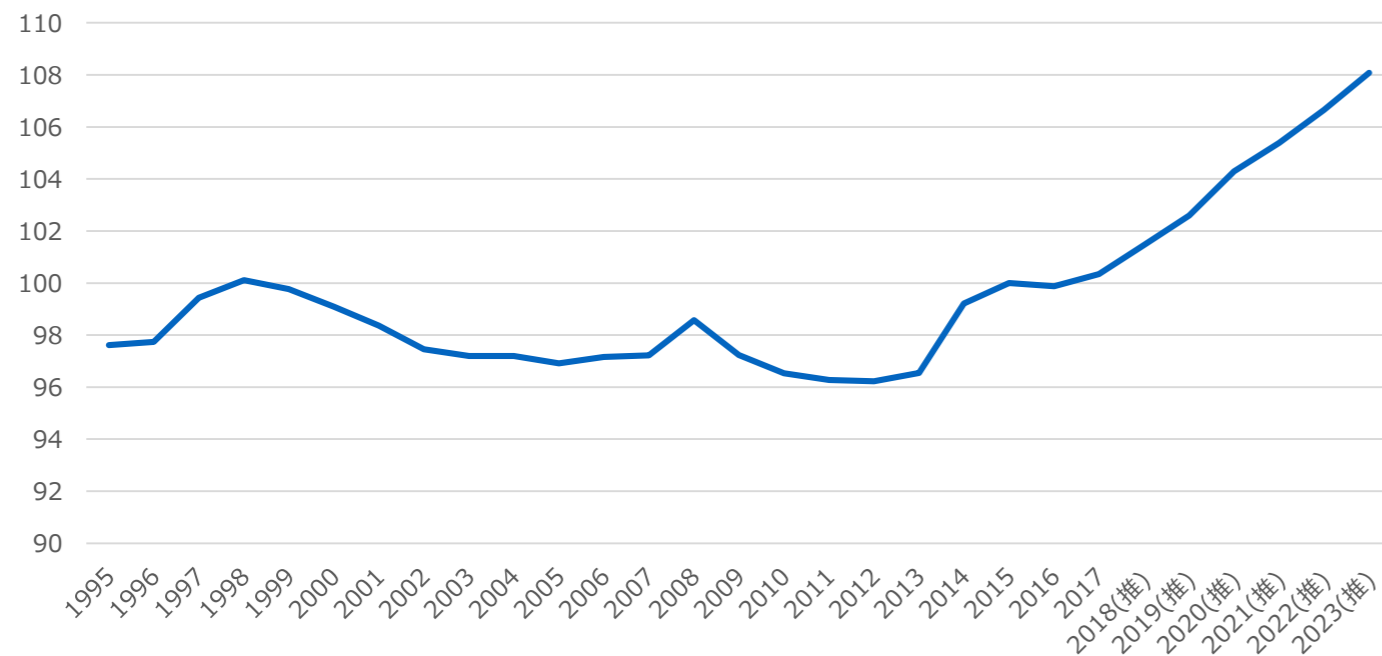


日本の人口と労働力人口推移



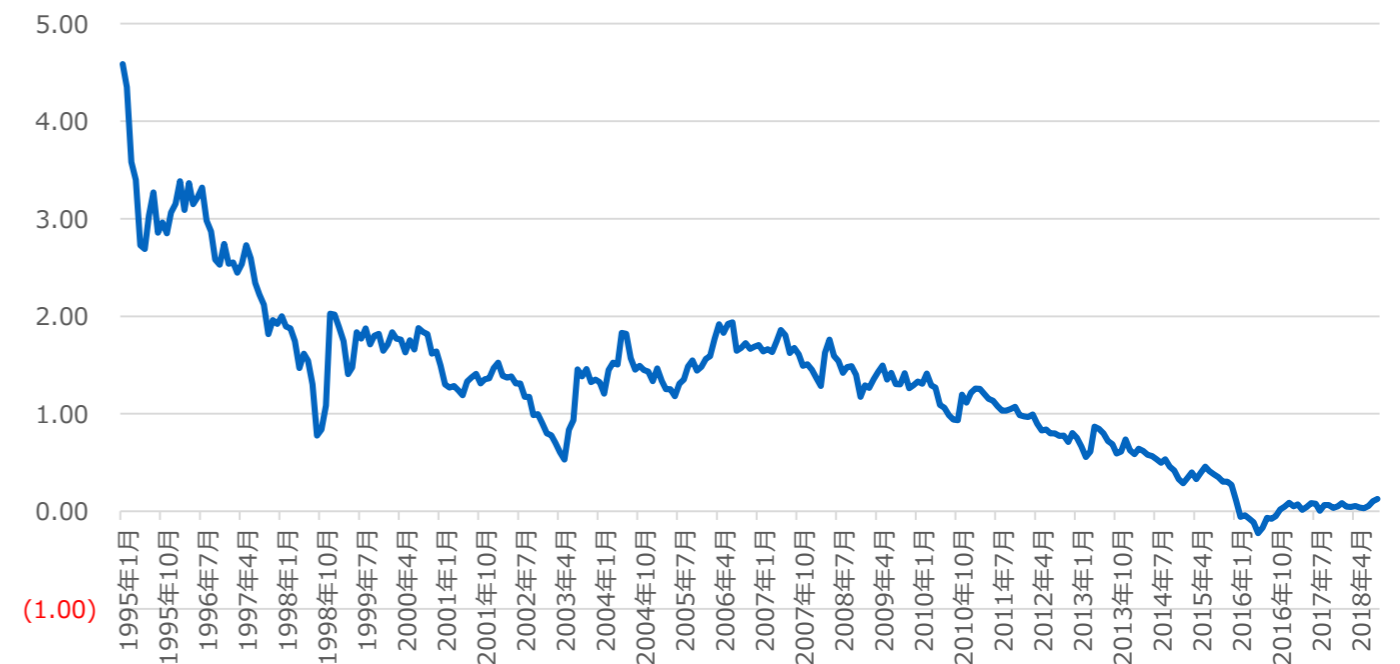
<モノ>

日本の消費者物価指数推移



<カネ>

日本10年債権利回り



全ての人と物が
インターネットで
つながる

ITが当たり前
に使われる

占有からシェアへ

資源価格の高騰

働き手の多様化

少子高齢化

Etc...

労働集約型ビジネス（産業）

労働の割合・依存度が高い産業
（例：サービス・受託開発・運用保守）



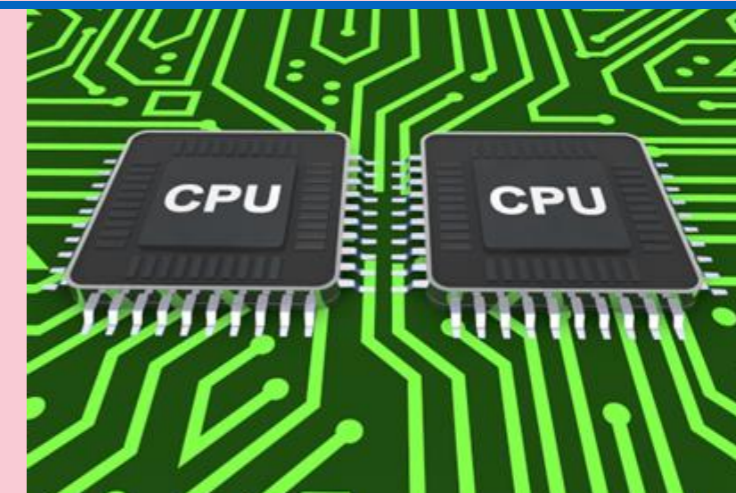
資本集約型ビジネス（産業）

資本設備への依存度が高い産業
（例：電力・ガス・鉄鋼業・重工業・投資）



知識集約型ビジネス（産業）

知識への依存度が高い産業
（例：アプリ・ゲーム開発・バイオ研究開発）



◆経済成長に必要不可欠な「3つのT」



クリエイティブクラスがパフォーマンスをあげられる理由

技術や才能は流動的なもの

寛容さが重要（自由、開放的、多様性がある）

例：Googleの「20%ルール」（時間の自由）

テレワーク（勤務形態の自由）

昔のソニーの企業文化（無駄の効用）



クリエイティブクラス：
技術者、芸術家、弁護士、起業家の専門職などの
知識労働者

「効率性」を追求する社会から「多様性」を
活かすことで、新しい視点で物事を見ることが出来る

これからの「シェア前提社会」では 『個の尊重+つながり』が重要

密結合 (巨大化・効率化)

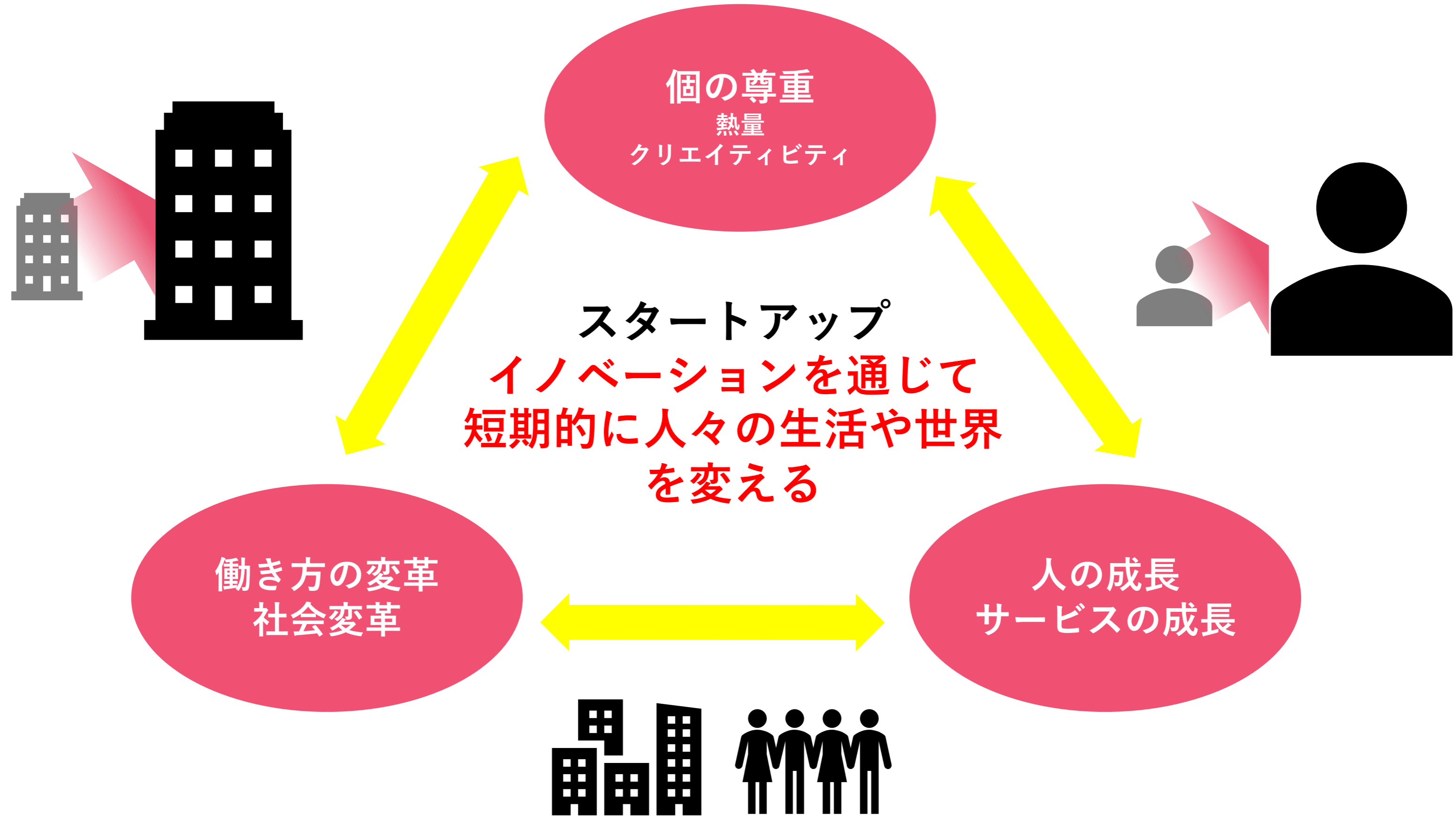


- 企業は巨大なほうが効率が良い

疎結合 (小規模・シェア)



- 個の能力を活かす
- 働き方を変えることで能力を活かす



・未踏プロジェクト



・CSAJスタートアップ支援



一般社団法人 コンピュータソフトウェア協会

・さくらとスタートアップ



「やりたいこと」を「できる」に変える



ご清聴ありがとうございました