

# 岩田さん 岩田聡はこんなことを話していた。

ほぼ日刊イトイ新聞 著

単行本：190 ページ

出版：株式会社ほぼ日

価格：1700 円（税抜）

## はじめに

日本を代表する企業・任天堂の元社長である岩田聡さん。「ゲーム人口の拡大」をテーマに掲げ、日本だけではなく世界中に愛されるゲーム会社をつくり上げた岩田さんの言葉や想いをご紹介します。

## 得意なことはどんなことか

自分たちがすごく苦労したと思っていないのに、妙に評価してもらえるときというのは、放っておいても、どんどんいい結果が出て、いい循環になって、どんどん力が出ていく状態。それが自分たちに向いている得意なこと。

それぞれの得意なことを明らかにしてから、物事の優先順位を決めていくということが岩田さんの考える経営です。

その人にとってストレスなく進められるものは得意なことで、逆につらくてしおれてしまうようなものは苦手なことと判断するそうです。持ち味の違うふつうの人が集まって、ひとりでは達成できない大きな目的へ向かうことが会社という組織だと岩田さんは考えています。その点から考えれば、得手不得手でハッキリと役割を変えることは、会社にとっても働く人にとっても効率のよい仕事の進め方と言えるでしょう。

## まずはボトルネックの解消

ふだん仕事をしていて「こういうところがボトルネックになっているな」と考えることはどれくらいあるでしょうか。解決に時間のかかる根本的な問題に手をつけるよりも、すぐに取り掛かることができる目の前の業務から片づけてしまう人も多いでしょう。

岩田さんがコンピューターの世界に入り、プログラミングなどを学ぶようになってからは、とにかくボトルネッ

クの解消に力を入れるようになってきました。この姿勢はコンピューターの世界に限らず大切なのだそうです。

表面化している大きな問題をつくり出しているのは、ボトルネックの部分になるため、取り組む順番を間違えては意味がありません。とにかく手を動かしている方が安心しがちではありますが、作業を止めてでも分析に時間を使うべき場面は意外と多いのではないのでしょうか。

## 議論は暴論から始める

任天堂で、とあるゲーム機の開発が始まった時のことです。

親が「1日1時間」と決めたら、ゲームをはじめて1時間後に、ほんとうに電源が切れてしまうという仕様はどうだろうかと思ったんです。

岩田さんは「ゲーム会社の社長にあるまじき考え」と振り返っていますが、一方で極端に振り切って議論をしないと新しいことはできないとも考えています。

1日1時間という仕様についても、本気で追及し、本気で会議を行ったそうです。最終的に別の機能を実装するという事になったようですが、それらも岩田さんの暴論による産物と呼べるでしょう。決まり切った形式の会議や、当たり障りのない意見ばかりでは、ほとんど意味がないのです。どれだけ突拍子のない発想でも、まずはアウトプットしてみることで、そしてそのような発想を真面目に受け止める姿勢が大切です。

岩田さんの経営観や個性を紹介する話から、任天堂ならではのゲームにまつわる話まで幅広いエピソードが盛り込まれたおすすめの一冊です。