

● オープンソースの活用手法を活かし開発期間の短縮と開発コストの削減を実現
 ● 3万組織、300万人が利用するオープンソースの導入支援サービス「運用サポート事業」を展開

株式会社手嶋屋

代表者名: 手嶋 守	創業年 (設立年): 2002年	資本金: 1,600万円	従業員数: 15名
住所: 東京都新宿区新宿1-6-8 新宿鈴木ビルA館7F			
URL: http://www.tejima.com/			

1. 事業概要

●当社が開発したオープンソース SNS の導入支援ビジネス

株式会社手嶋屋は、PCや携帯電話連動のオープンソース²⁾の SNS (Social Networking Service) エンジン「OpenPNE (オープンピーネ)」の開発・提供を行う企業である。エンジンを無償で開発・提供する代わりに、「OpenPNE」の利用者に対し、サーバの準備、設定、保守運用、バージョンアップなどを行うホスティング³⁾サービスや、カスタマイズ、技術サポートなどを有償提供している。

「OpenPNE」は、オープンソースでコストがかからないことが話題を呼び、2005年6月のリリース以降、企業、地域コミュニティ、学校・大学などが運営する様々な組織の約3万種類以上の SNS で、300万人に利用されている。利用者のうち1万数千の SNS はソネットエンタテインメント株式会社の So-netSNS とした大規模サイトとなっている⁴⁾。

有償提供の主力となっているのはホスティング事業であり、全体の約6割を占めている。カスタマイズ事業についても、So-netSNS 向けなどに実績を有する。

2. オープンソース SNS エンジン「OpenPNE」の特徴

SNS としては、「ミクシィ (mixi)」などのエンターテインメント系でマス型の SNS が注目を集める中、OpenPNE は、「組織のコミュニケーションの改善」を支援することを目的としており、企業、地域コミュニティ、学校・大学等の組織属性や規模に合わせたオリジナルを開発するが、既存のパッケージを購入するしかなかった。当社が開発した「OpenPNE」はオープンソースで無償提供されているため、誰でもインストールやカスタマイズができ、低コストで導入ができる。

有償提供の主力であるホスティングサービスは、SNS の利用者数に応じた月額課金方式となっており、価格は3,980円税別/月 (20名迄) ~39,800円税別/月 (500名迄) となっている。大規模ホスティングの場合には初期導入費用、月額課金、オプションによるサポート費用を合算した料金体系となっている。カスタマイズについては個別見積りによって価格が算出される。

²⁾ ソースコードを無償で公開し、誰でもそのソフトウェアの改良、再配布が行なえるようにすること。また、そのようなソフトウェア。
³⁾ サーバの一部または全部を開発するサービスのこと。
⁴⁾ So-netSNS は 2010年6月にサービスを終了している。

ド提供を受けることができる。このため、バグ取り²⁾や機能強化によるバージョンアップをスピーディに行うことができる。また、1行毎にコードが公開され、多くの開発者に見られることによるため、開発者のモチベーションが上がり、プログラムの質が高くなるという効果もある。

4. 販路開拓と競争優位性の維持

●大企業の導入実績

オープンソース化して無料で配布することは、当時日本の企業では珍しく、非常にインパクトがあった。リリース2ヶ月後の2005年8月に出版したイベントで「オープンソースで頑張る企業」ということで、大きな反響を得た。また、10月に行われたイベント³⁾で「OpenPNE」を紹介したのをきっかけに、ソネットエンタテインメント株式会社から声がかかり、当社の SNS をもとに誰でも無料で SNS を立ち上げられるサイト「So-netSNS」をスタートするに至った。

その後もオープンソース企業であるという自体が広報やマーケティングの一環となり、広告費はかけずに認知度を上げることができた。早い時期に大手企業が顧客になったことで利用組織の増加を促したが、大企業の多くは、ホスティング契約ではなく独自にインストール・カスタマイズして運用するため、収益源となる訳ではなかった。しかし、オープンソースであるがゆえに開発レベルが評価されやすいことから、少しずつ信頼を得てホスティングを依頼する企業も増えている。

●ユーザコミュニティの活用

当社は、ユーザニーズの確認を目的に、ユーザ会を年に4回開催している。会には、大手メーカーや大手損保会社などが参加しており、定期的に勉強会を実施することにより、ニーズの確認や事例調査などを行い、今後の開発およびビジネスの可能性を探ることができる。こうしたユーザコミュニティの意見を受け、「OpenPNE 1.0」のリリース後、継続的に改良を重ね、2006年4月にはユーザ会⁴⁾に対応した「OpenPNE 2.0」をリリース、2009年1月には国際化 (中国語版) に対応した「OpenPNE 3.0」をリリースし、機能をオプションとして取り外しできるプラットフォームを実現している。

このようにユーザ会等で得られた意見をもとに、年に2回のバージョンアップをしながら常に改善を行っている。

●SNS 利用方法の提案と啓蒙活動

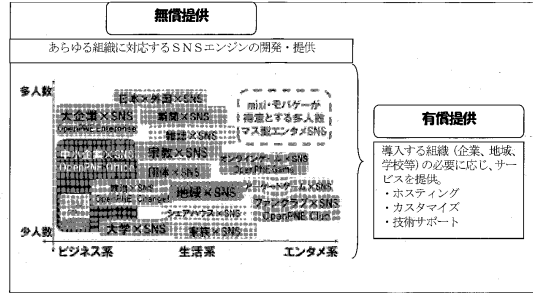
販路開拓の方法としては、営業をかけることはせず、当社自ら積極的に SNS の新たな利用方法に社会に提案することにより、既存の SNS 市場の深堀を行っている。最近の例では、「商品に SNS をつける」という使い方を提案し、歌手の加藤夏紀子の CD 発売において、マキシムに SNS 参加権をつけ、CD を購入した人が歌手本人も参加する SNS に登録でき、歌手と購入者とのコミュニティ構築を目指すというプロモーション支援を実施した。こうした新たな取り組みもメディアから取り上げられやすいこともあり、広報やマーケティングの役割を果たしている。

²⁾ 英: bug-虫の意。コンピュータプログラム開発上の誤り・欠陥を表す。バグ取りとは、発生したバグを探し、取り除く作業のこと。Debug (デバッグ) とも言う。

³⁾ エンタテインメントビジネス勉強会&交流会という技術者が多く参加するイベントにおいて当社製品の活用方法について紹介した。

⁴⁾ すべての文字を 16 ビット (2 バイト) で表現し、1 つの文字コード体系で多言語処理を可能にしようとするもの。世界の主要な言語のほとんどの文字を収録しており、海外展開する場合に都合がよい。

図表 2-8 「OpenPNE」の適用分野



(出所) 株式会社手嶋屋資料に基づき三菱UFJリサーチ&コンサルティング株式会社作成

3. 「OpenPNE」開発の経緯

創業者の手嶋社長は、学生時代に人工知能 (AI) やユーザー・インタフェース (UI) の研究を行っていた。また、仮想空間や電脳世界に興味を持っていたことから、コミュニケーションツールの開発も行ってた。ビジネスの現場を知るために、携帯電話の受託開発会社でアルバイトとしてプログラムの経験を積み、大学卒業後の2002年、携帯関連のコンテンツ開発会社として、現取締役の大平氏とともに創業に至った。創業当初の約2年間は、主にコミュニケーションツールの受託開発を中心に、モバイルサイトの作成やアプリの開発などを行っていた。

●オープンソース SNS の開発

2004年、SNS が日本に上陸し、mixi、GREE を中心に、新たなコミュニケーションツールとして注目を浴び始めたことを受け、SNS は今後のコミュニケーションツールのスタンダードになると確信し、自社で独自に SNS の開発を行った。当社が開発していた携帯電話のサイトに SNS の要素を追加する形で、同年7月から携帯電話 SNS の開発を始め、9月に自社 SNS 「PNE コミュニティ」の提供を開始、6日間で1,000人を超えるユーザを集めた。

当社の理念である「組織のコミュニケーションの改善」のためには、企業に1つの SNS を運営するよりも、部署やチームといった小単位で SNS を運営する方が効果を発揮しやすい。スピーディに必要なだけ SNS を作成できる柔軟性が必須となる。こうした理由から、柔軟性を持ったオープンソースに注目し、SNS のオープンソース化に取り組むことになった。こうして「PNE コミュニティ」の開発以降、走りながら開発を継続し、約1年の開発期間を要し、2005年6月には「OpenPNE1.0」のオープンソース方式による提供を開始した。「OpenPNE」の開発にあたっては、資本金と受託開発における利益をあてた。

多様な組織に活用して貰えるよう無料で誰でもインストール・カスタマイズができるオープンソース方式による提供を行った結果、多数の利用者を獲得した。オープンソースは全てのソースコードが公開されているため、拡張がしやすく誰でも開発に参加できることに加え、外部の開発協力者から多くのコー

また、新サービスとして、ブログや SNS といった複数のソーシャルメディアに対し同時に投稿できるシステムとして「ついでね」の提供を開始した。ソーシャルメディアは製品・サービスの紹介やイベントの告知など、プロモーション活動を行うのに最適な場であるが、複数のメディアに個別に書き込むのは労力がかかる。当社はこの点に着目し、同時投稿システムの開発に至っている。今後は、ソーシャルメディアを利用したプロモーション支援サービスを展開していく予定であり、ユーザニーズへの対応や少し先を行く利用方法の提案、機能の追加等によって当社は常に進化を続けている。