

# 第22回WebSig会議

Survive! 不況に流されないWeb屋の生き残り方  
～真似できない個性と付加価値を作り出す～

## Web屋の生き残り方法を俯瞰する

ARCHIT 安藤直紀

WebSig24/7モデレーター陣は  
経営陣が多い（フリー含む）

同業の話もよく入る

苦しそうな会社とそうでない会社がある気がする



不景気は商売がうまくいかない原因ではなく  
平等に与えられた条件にすぎない。

藤田 田

モデレーターは考えた。

---

✳️ / ARCHIT

生き残り方のパターン。

- 技術に特化することで第一人者となる
- 目立つ
- オープンソースの啓蒙普及で
- 流れに乗る
- ブログの広報的活用
- コンテンツを自ら作る
- お呼びがかかる必然性を作る
- 予算の出所を変える（広告費依存から脱却する）
- 関連新領域に踏み込む
- タブーに踏み込む
- 兼業
- リアルなイベントを実施して知名度を上げる
- 特定業種に絞り込む
- 地域を絞る

でも古いよね



<http://tinyurl.com/cg3v9v>

他にはナポレオンとか三国志とか

Web業界の生き残り方はキン肉マンで説明できる！



<http://tinyurl.com/dkppplz>

三国志も戦国武将も古い。

- 技術に特化することで第一人者となる
- 目立つ
- オープンソースの啓蒙普及で
- 流れに乗る

様々な生き残り方法を見ながら

証明していきましょう

- コンテンツを自ら作る
- 予算の場所を変える（広告費依存から脱却する）
- 関連新領域に踏み込む
- タブーに踏み込む
- 兼業
- リアルなイベントを実施して知名度を上げる
- 特定業種に絞り込む
- 地域を絞る

キン肉マン

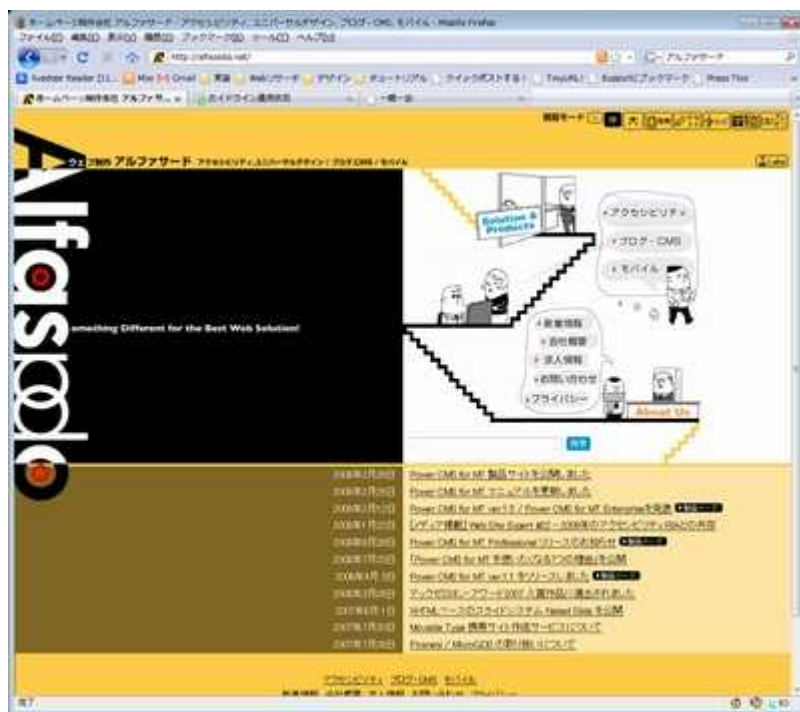
~~戦国武将に学ぶWeb屋の生き残り方~~



# 技術に特化することで第一人者となる



アクセシビリティにおける  
アルファサードさん



Web標準における  
ミツエーリンクスさん



〇〇なら誰々だよね

img alt="ミキサー大帝"

誰がどう見ても  
ミキサー大帝です。

一芸に秀でて主人公に勝ち  
→得意技を作りましょう

# オープンソースの啓蒙普及で



EC CUBEの  
ロックオンさん



OpenPNEの  
手嶋屋さん



Zen-Cartの  
アークウェブさん



ファーストムーブアドバンテージを放棄？  
無償ソフトでどうやって？



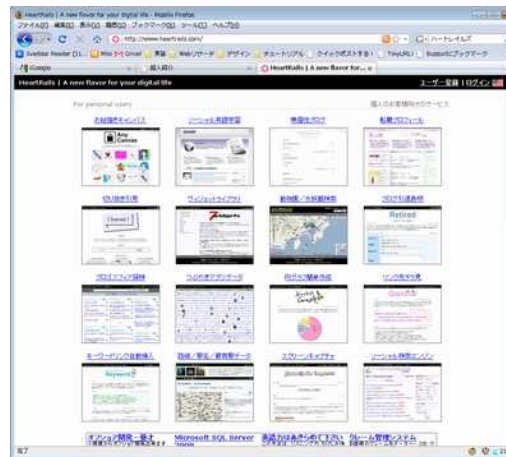
誰がどう見ても  
スプリングマン  
です。

開拓者は一番ノウハウがある。  
→死中に活あり、損して得取れ

KNN神田さん




ハートレイルズ  
さん



COULD  
ヤスヒサさん





img alt="悪魔超人登場、プリプリマンメインのカット"

誰がどう見ても  
プリプリマンです。

一度見たら忘れられない  
→覚えてもらうことはとても大切

# 特定業種に絞り込む



## 医療分野のWeb制作



ウィルシステム・  
インコーポレイテッドさん

## 不動産分野のIT全般




ソナーさん

## 旅館専門のWeb制作



ウイングさん



img alt="アトランティスド  
ライバー炸裂"

誰がどう見ても  
アトランティスです。

水中ならばロビンマスクにも勝つ！  
→自分の得意な場所を作る

他クリエイティブ業と

一次産業と



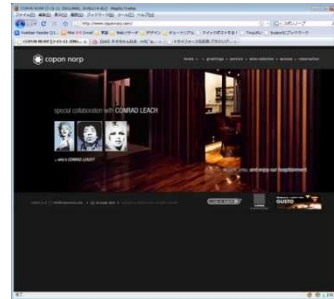
TOKION  
西村大助さん



ナガオカケンメイさん  
佐藤可士和さん  
29eaterカサイさん  
Ontheway道上さん

レストラン運営と

学校運営と



カフェグループさん



IBJさん

img alt="ジェシーメイビアとメイ  
ビアパレス"

誰がどう見ても  
ジェシーメイビアです。

チャンピオンでありながら実業家  
→収益源を複数にしてリスク分散せよ！

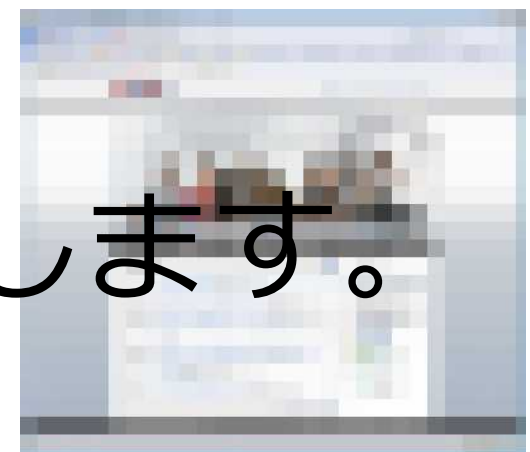
ブログ→Web2.0→クラウド

Web2.0→フィード→iPhone

コミュニティ→Web2.0→MMORPG

SIPS→Web2.0→SaaS

ビットバレー→Web2.0→3D仮想空間



モザイクでお届けします。

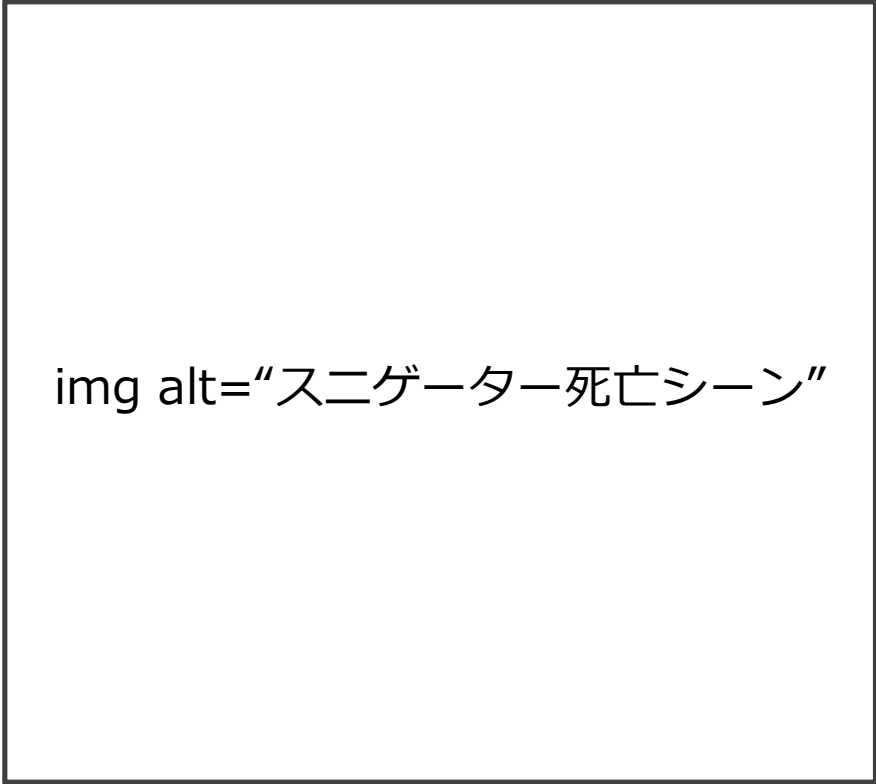
誰がどう見ても  
スニゲーターです。

img alt="スニゲーター"

img alt="スニゲーター  
逃げる"

ワニ→カメ→蛇→エリマキトカゲ→ティラノザウルス  
→**CHANGE！ 変革！ 激変の時代に対応せよ！**

このあと死にます。

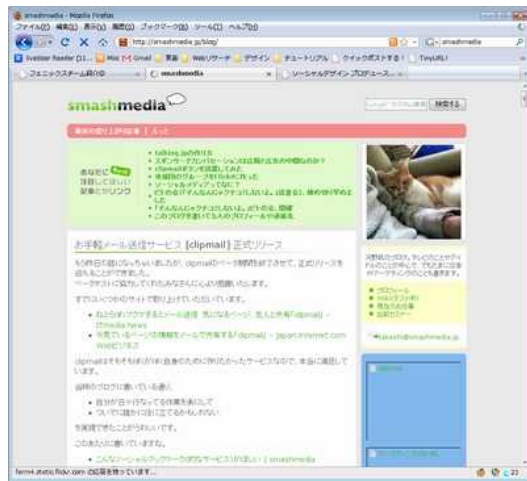


img alt="スニゲーター死亡シーン"

気をつけましょう。

# ブログの広報的活用

SmashMedia  
河野武さん



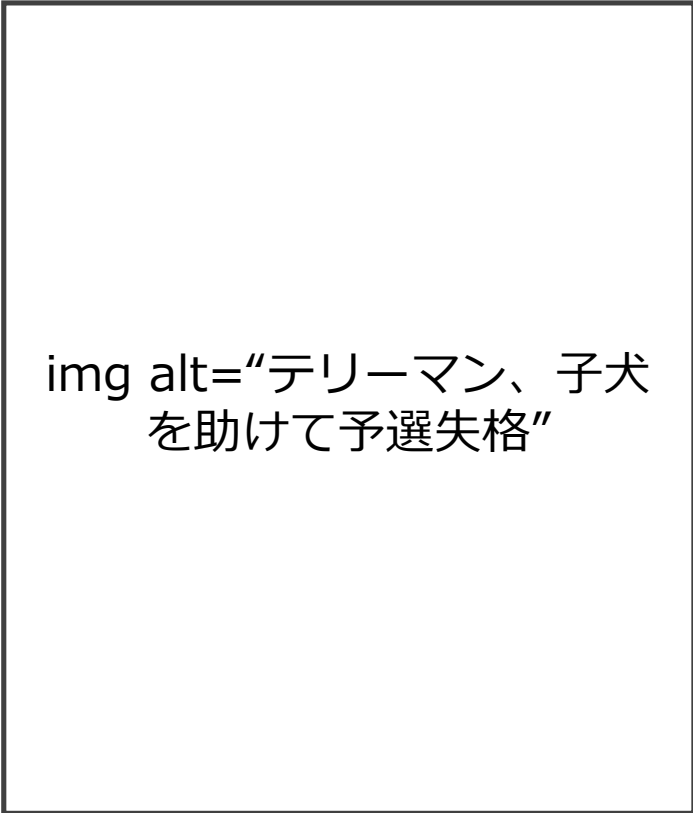
ゼロベースさん



DesignWalkerさん



積極的にノウハウを公開  
アイデアを盗まれる？



img alt="テリーマン、子犬  
を助けて予選失格"

誰がどう見ても  
テリーマンです。

その姿勢が固い支持を受ける  
→**ファン**を作る

# 関連新領域に踏み込む

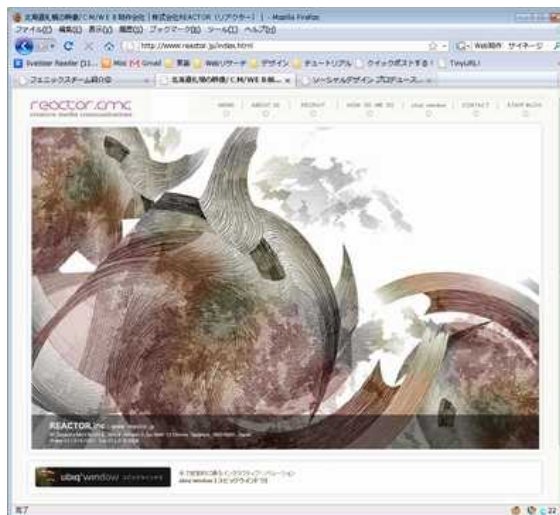


ITを利用して  
環境ビジネス



ラウルさん

Web制作から  
映像、サイネージ



リアクターさん

システム開発から  
iPhoneアプリ開発



アシアルさん

## 自社の可能性を広げる

img alt="サタンクロス対戦時のキン肉マン"

誰がどう見ても  
キン肉星矢です。

最強につまらなくなつて  
連載終了

本当はネタ切れだと思います。

人気のものは取り込む  
→成長市場にリソースを投下する

# 自分の土俵に上げる



HOTなことをやる



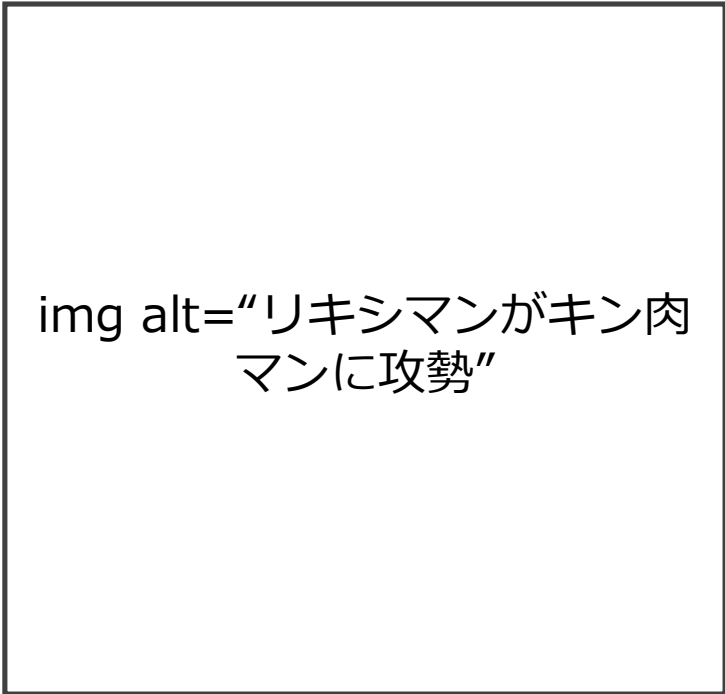
ワンパクさん

独自のデザインセンスで



コロニーインタラクティブさん

自分たちのやりたいことを自発的にやって  
価値を認めてもらう



img alt="リキシマンがキン肉マンに攻勢"

誰がどう見ても  
リキシマンです。

プロレスなのに相撲で決着戦  
→自分で仕事を選べるようにしてしまう

# お呼びがかかる必然性を作る



## FLASH情報で



F-SITEさん

## 採用サイト事例で



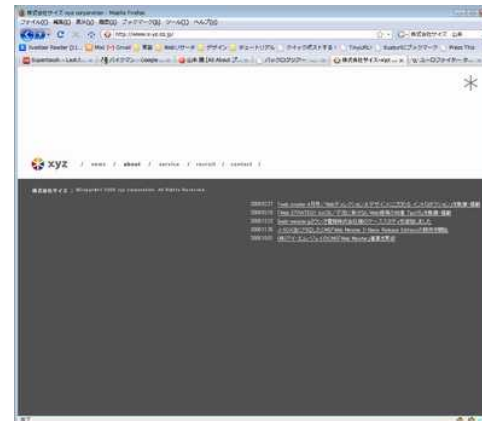
レベルQさん

## アイデアの公開で



デザインバーコードさん

## AllAboutプロフィールを利用する



サイズさん

img alt="キン肉マンガレート  
参戦"

誰がどう見ても  
キン肉マンガレート  
です。

技を伝授することで、スグルから声がかかる！  
→知っていることを公表すると頼りにされる

# リアルなイベントを実施して知名度を上げる



CSSNiteで



スイッチさん

DesignIT!で



ソシオメディアさん

GreenDrinksで



BIOPIOさん

img alt="ハラボテマッスルバ  
ストアップイメージ"

誰がどう見ても  
ハラボテマッスル  
(委員長) です。

超人オリンピック主宰、斬新な試合形式提案で人気漫画に  
→**演者が光り輝く場所を用意しよう**

img alt="カニベース全身"

WebSig24/7は  
カニベースです。

応援よろしくお願ひします！

# コンテンツを自ら作る



システム開発から  
ケータイ勝手サービス



リンクシンクさん

Webクリエイティブと  
自社サービス



コパイロットさん



誰がどう見ても  
ラーメンマンです。

<http://tinyurl.com/cojo7g>

本編以外でも活躍  
→受託だけじゃない活路を作る。

## 公然とエロを標榜



ワディットさん  
(yusukebeさん)

img alt="第20回超人オリンピック予選"

誰がどう見ても  
この無名超人です。

肉pediaにも記録なし

エロ、宗教、政治はみな避ける

→他人がやっていない分野はおいしいかも

# 予算の出所を変える



情報大航海プロジェクト（経産省）

研究開発費から受託



チームラボさん



データセクションさん

## 広告費に依存した収益構造を変える

img alt="バイクマンがパルテノンにエネルギー補充してもらう"

誰がどう見ても  
バイクマンです。

img alt="手がいやらしいバイクマン"

←手がいやらしい

ご飯ではなくガソリンで栄養補給  
→**お金が入る蛇口は複数用意！**

## 足立区のクライアント限定



アズモードさん



誰がどう見ても  
スカルボーズ  
&  
デビルマジシャン  
です。

超人同盟所属、全米タッグチャンピオン

→**地元密着でキメの細かなサービスを売りに**

---

キン肉マンはWeb屋の生き残りの  
最高のリファレンスである

「うちではできない」はダメゼッタイ。

\* / ARCHIT

それはカナディアンマンです。

img alt="カナディアンマン文句  
言う"

img alt="干からびるカナディアンマン"

「できない」「無理」で得したことはありませんか？

「ネガティブ」はダメゼツタイ。

✳️ / ARCHIT

バットを振らない限りホームランは打てません。  
成功するしないはバットを振った結果。

やらなきゃわからないことはある。  
でもそれはやった人の特権として守るべき

ゲストの3人の話をぜひ参考にしてください。

# ありがとう。そしてスマンカット

\*/ARCHIT

画像無断使用です。  
著作権者は集英社と東映です。

キン肉マンを読もう



<http://tinyurl.com/cca8b5>

DVDを買おう



<http://tinyurl.com/dkpplz>