



協力: Microsoft Office

[広告] 7月21日(金)SAPビジネス・シンポジウム'06 ジェフリー・ムーア来日講演決定

[広告] [特集]世界をリードする心臓・血管医療 提供 東芝

[広告] ◆オッペン化粧品◆業務システム連携で在庫と物流コストが約30%減－富士通

[広告] 講演内容がWebで!! 『内部統制とITフォーラム』ITの果たす役割とは? NIKKEI

ビジネス:ネット時評(日経デジタルコアより)

更新:3月22日 07:00

大川さんが遺したもの(中村伊知哉)

3月16日、大川功さんが亡くなった。74歳だった。衷心よりご冥福をお祈りする。周知のとおり、大川さんはSEGAやアスキーを含むCSKグループを築いた企業人である。デジタルのビジネスに捧げた生涯は、波乱と挑戦の連続であった。しかし、私にとって大川さんは、厳しいビジネスの追及者というより、夢と希望に満ちた人生の達人であった。



■「子供の声を聞け」

私がいまアメリカにいるのは彼の夢を実現するためである。「MIT Okawaセンター」という名のメディアと子供に関する研究機関を設立するというプロジェクトが発足するに当たり、「役所やめて手伝え」とのお誘いをいただき、それもよしと決意したからだ。

きっかけは95年にさかのぼる。先進各国がマルチメディアに沸いていた当時、情報通信G7サミットがベルギーで開催された。米ゴア副大統領やEUサンテール委員長、日本政府からは大出郵政大臣・橋本通産大臣が出席し、デジタル政策を議論した。民間代表の一人として大川さんも参加していた。そのころ郵政省からパリに派遣されていた私はサポート役として会場入りしていた。席上、大川さんが急に発言した。「情報社会の未来は子供たちが築く。大人が集まって議論していてもダメだ。子供の声を聞け」。みな一様に賛同し、その年の秋、政府や産業界の肝いりにより、東京でジュニアサミットが開催された。各国の子供たちが集い、情報社会の行方や問題点を討議した。そして第2回ジュニアサミットのホスト役をMITメディアラボが引き受けこととなった。

その過程で合意に至ったのがMIT Okawaセンター構想だ。教育や学習、音楽や映像、オモチャや遊びなど、デジタルと子供に関する全ての領域を網羅する世界最大級の研究機関となる。大川さんが設立資金2700万ドルを個人寄付して実現の運びとなったものだ。

■日本文化の世界貢献を

98年秋、時代はインターネットに移っていた。総勢139か国3000名が参加した第2回ジュニアサミットでこの構想が発表された。MIT Okawaセンターは2003年にオープンする予定だ。現在、ビルの設計段階である。ただ、オンライン国家づくりや子供ネット新聞など、ジュニアサミットから生まれた活動が世界的な運動として育っている。センターは、世界の子供たちや研究者とネットで連携していくこととなる。

「平和なネット社会を作りたい。新しい表現の様式を切り開きたい。子供たちはきっとやってくれる。デジタル時代の新人たちが実現してくれる。それに貢献するのは、デジタル産業に携わる企業人としての責任だ。ゲーム大国の日本文化は世界に貢献する。日本人の責務だ」。そんなことを彼はよく私に話していた。

しかし問題は足元の日本である。学校へのネットの普及が課題だという。デジタル時代の黒板や文房具が行き渡つ

ていないというのだから悲惨だ。それ以上に、子供の創造性を育むための環境や意識が遅れている。子供の潜在力は高いはずなのだが、それを活かす風土に欠ける。

そこでこの4月、京都の南、けいはんな地区に、「CAMP」という名の子供センターをオープンさせる。300本のサクラを備える広大な庭に、技術とアート、デジタルとアナログを融合させたワークショップのための参加型施設を設け、子供たちが創造力を発揮する活動を進める。

これも大川さんの構想で、MITメディアラボが全面サポートするほか、インテルやレゴ、ナショナルジオグラフィック、各国の子供博物館や大学も協力を表明している。内外の多数のアーティストや研究者もボランティア的に協力してくれている。恐らく日本よりも国際的に注目を集めることになるだろう。民の発意による活動が運動になって世界に広がればいい。そんな思いで始めたCAMPの開設を目前に旅立たざるを得なかつた大川さんは無念に違いない。

■人間としての魅力に裏打ちされたタニマチ

私財を投げ打って社会に貢献する企業人が他にいないわけではない。しかしだ川さんの面白さは、そのイメージを超える破天荒な部分にある。西海岸ナパバレーに持つ畠のブドウで作ったワインを手に、賑やかに宴会が始まる。歌って踊るのはプロ級だ。若いアーティストやクリエイターが好きで、支援を惜しまず、おすもうさんや芸者衆へのタニマチでもあった。

日本を代表するベンチャ一起業家の多くが大川門下生を名乗る。大胆で挑戦的な経営手法に薰陶を受けた人は多い。世界市場を凌駕するデジタル系のオーナーたちとサシで話せる数少ない日本人でもあった。それは単にビジネス面でのつき合いだけでなく、こうした人間としての魅力に裏打ちされてきたからでもある。ゲームにしろアニメにしろ、日本文化はこういうお大尽によって脈々と培われてきた。粹人が絶滅するのは根本的な危機である。

日本でベンチャーを育てる本当の必要性は、こういうオーナー経営者を増やして、文化を支えていく点にあると思う。子供たちは大川さんの夢をつないでいってくれるだろうが、アントレプレナーたちは危機感を共有していってくれるだろうか。

-筆者紹介-

中村 伊知哉(なかむら いちや)
スタンフォード日本センター研究所長

略歴

1961年生まれ、京都市出身。京都大学経済学部卒。在学中はロックバンド“少年ナイフ”的リクターなどを務める。84年郵政省入省。電気通信局、放送行政局、登別郵便局長を経て、通信政策局でマルチメディア政策、インターネット政策を推進。93年からパリに駐在し、95年に帰国後は官房総務課で規制緩和、省庁再編に従事。98年郵政省を退官し、(株)CSK特別顧問に就くとともに渡米、MITメディアラボ客員教授に就任。2002年9月から現職を兼務。経済産業研究所コンサルティングフェロー、(社)音楽制作者連盟顧問、NPO「CANVAS」副理事長を兼務。著書に『インターネット、自由を我等に』(アスキー出版局)、『デジタルのおもちゃ箱』(NTT出版)など。



● 記事一覧

■ 労働力不足とロボット社会(築地達郎)