

# 創造性を生むコンピューター



## 情報ネットワーク

有限会社情報計画デザイン研究所

松田 充弘

「昔からコンピューターできたんでしょ？」  
「芸工大だから、絵が上手ですよね?」。私は東北芸術工科大学を第一期生で卒業したが、絵は描けないしコンピューターも嫌いだった。いつもこの話をすると、驚かれる。

コンピューター会社の社長だからコンピューターがものすごくできるとか、デザイン会社の社長だから絵がうまいとかというわけではない。これらのものは道具であり、それをどう使うかが問題である。

コンピューターという訳の分からない言葉がたくさんでてくるし、なんか小難しいようなイメージがあるが、決してそうでもない。難しく思うっているのはコンピューターを使おうと漠然と思っているからであって、具体的にコンピューターで何かをしようとは思っていない場合が多い。先にも述べたがコンピューターは道具である。自分のなかで道具と認識できたならば、あとは自由に操るだけである。

コンピューターは、非常に可能性を持った

ツールであり、うまく使えば想像以上の創造性を生み、計り知れない時間も生む。絵の描けない私は今までにない表現ツールを得て、グラフィックを制作し、今までより短時間で作業が終わる。そこに自分の自由な時間ができ、それを追求していった結果、今のようない仕事にたどり着いたのである。自分の時間をより多く作りたいという単純な欲求からである。

はじめは就職しようと思っていた。でも、就職活動をしていくうちに自分がしたいものが何かに気づき始めた。本当は、自分で何かやりたい学生ってたくさんいるのだけど、どうしたらいいかわからない。会社を作る過程とか、マネージメントのこととか。でも、私の場合はたまたま近くに教えてくれる人がいて、アドバイスをしてくれる人がいて、応援してくれる人々がいて、とても恵まれていた。

起業だけでなくすべてのことに対して言えると思うのだが、ベンチャーを含むビジネスとは、スキルではなくてネットワークが大切

である。それは、バーチャルな情報ネットワークもFacebookのリアルネットワークも、両方必要なのだ。

今はインターネットがだいぶ普及してメールやWebが簡単に使えるようになったから、私が学生の頃(三年前)よりコミュニケーションの手段がはるかに発達している。だから情報も収集しやすいしペクトルが同じ仲間も見つけやすい。実際に私の会社ではネットワーク(電子メールなど)から知り合いになっていくんな仕事を生んでいるし、東京に事務所もできた。このような形で進むビジネスがあるということは、ちょっと前だったら考えられない。情報ネットワークでコラボレーションしビジネスが完結する。学生の起業家がどんどん生まれる、それが普通になっていく。

今大きな変革の時だと感じる。今までと違うメディアが生まれものすごい勢いで普及していき、新たなビジネスが生まれる。でも、全く新たなビジネスだけというわけではない。既存のビジネスにおいても、デジタルや

# Value Sight ベンチャービジネス

創造性を生むコンピューター



通信というエッセンスを加えるだけでだいぶ変わってくる。これに気づくかどうかで、これからのビジネス展開が大きく変わってくる。実際に使わないとしても、今どのような状況なのか、どんな情報があるのかを知るだけでもビジネスにプラスになるはずだ。コンピューター関連の会社だけがインターネットをやる時代でもないし、個人商店でもかなり活用できる。だから、なににどう使うか、どこで価値を生み出すかが重要なのだ。

やるうと思ったことができる時代、やりたいうことが形(仕事)にできるのだから、そこで思い切って自分の好きなようにやってみればいい。これは自分に対しても、自分以外の人

に対してとも言えるのではないかと思う。就職することがいけないとかそのようなことは全くないし、とても魅力的な仕事もたくさんある。ただ、就職や進学という選択肢のなかに起業ということも加えてもいいのではないだろうか？。今までごく普通に就職していたように起業はたくさんの方がすることであるう。実際に起業するにあたってどのような情報が必要なのか？。インターネットで情報は得られるとしてもやはりリアルな情報も必要であるう。そこで、私は「アントレプレナーシップネットワーク山形」というネットワークを設立した。好きなことを仕事にしたい人、会社を起こしたい人、自分でお店を開きたい人、ネットワークを作りたい人たちと交流会や勉強会をしている。山形だけでなく県外からも多くの学生や社会人も参加している。実際に身近に自分が目指すべきベクトルの人たちとコミュニケーションをとることによって、夢をリアルなものに近づけることができる。このような場を作ること

## 松田 充弘

有限会社情報計画デザイン研究所代表取締役  
1973年12月31日生まれ。山形市在住。  
96年に東北芸術工科大学デザイン工学部情報デザイン学科情報計画学系を1期生で卒業。その後、研究生を経て97年4月に同学系2期生の松宮英と2人で会社を設立。さくらんぼテレビジョンのCMをはじめとしたマルチメディアコンテンツ(Web,CG,CD-EXTRA)などの企画制作を手がけ、第35回ギャラクシーCM賞、第26回FNSタイトルフェア優秀賞、第27回FNSタイトルフェア最優秀賞、第10回FNS広報作品展優秀賞などを受賞。「アントレプレナーシップネットワーク山形」を設立し山形のベンチャー支援活動なども行っている。  
URL : <http://www.chicmen.com/>  
E-mail [mihiro@chicmen.com](mailto:mihiro@chicmen.com)

私の仕事の一つではないかと認識している。なぜなら私は山形をもっともっと強くしたいからである。ネットワークが発達し、どこでも仕事ができるようになるってきた。だからこそ自分の好きなところで仕事をすべきである。私は山形が好きなだけだ、ここで本当に自分の好きな仕事ができたらどれだけ好きかと思う。そのためにはいろんな角度から山形をもっと盛り上げていかなければいけない。わずかながらだが、デジタルやデザインをやりたい学生たちが働きやすい環境を作る。というのがこの会社を作った理由の一つでもある。

ベンチャービジネスに挑戦して一番感じたことは、簡単ではないが、難しくもないということ。当たり前のことを当たり前にやっていたらいい。それは決して私が特別なわけではなく社会の状況が変わってきたからである。情報ネットワークを活用すれば、可能性は無限に広がる。

今という時間は今しかない。後悔することほど価値のないことはないと思うので、精いっぱいデジタル時代のビジネスをデザインしていきたい。