

東京大学工学部 産業総論 2018

# 6つのデジタル革命 と コンピュータの4つの形 コンテンツの7つの形 これからの課題

2018年10月10日

東京大学工学部  
西 和彦  
[nish@nishi.org](mailto:nish@nishi.org)

# メディアシステムの 3つのレイヤーとその要素

メディア・コンテンツ

(小説、漫画、音楽、映画、ゲーム)

---

メディア・プラットフォーム

(パソコン、携帯情報端末、車載情報端末、情報家電 )

---

パッケージ・メディア

(CD, DVD, BD, BDXL)

クラウドメディア・インフラ

(サーバー、スイッチ、ルーター)

(インターネット:ブロードバンド・無線)





## デジタル革命

- ・ インフラの革命
- ・ プラットフォームの革命
- ・ コンテンツの革命
- ・ 技術の革命
- ・ 企業の革命
- ・ 社会の革命

# 第一のデジタル革命

## インフラのコンバージェンス

インターネットは  
光ファイバーと:陸  
無線と:空  
光へ:海

# 第二のデジタル革命

## プラットフォームのコンバージェンス

パソコンから  
スマホ、タブレット、デジタルTV、IOT

# 第三のデジタル革命

## コンテンツのコンバージェンス

音楽と映画とゲームの次は

# 第四のデジタル革命

技術のコンバージェンス

サービスが変わる

# 第五のデジタル革命

## 企業のコンバージェンス

企業の内部、企業の外部、  
企業の形、  
国家より多国籍企業

# 第六のデジタル革命

## 社会のコンバージェンス

インターネットのソーシャルグラフによる  
距離を超えた  
新しい社会と人間関係が成立

## 革命の原因

### 技術の進歩

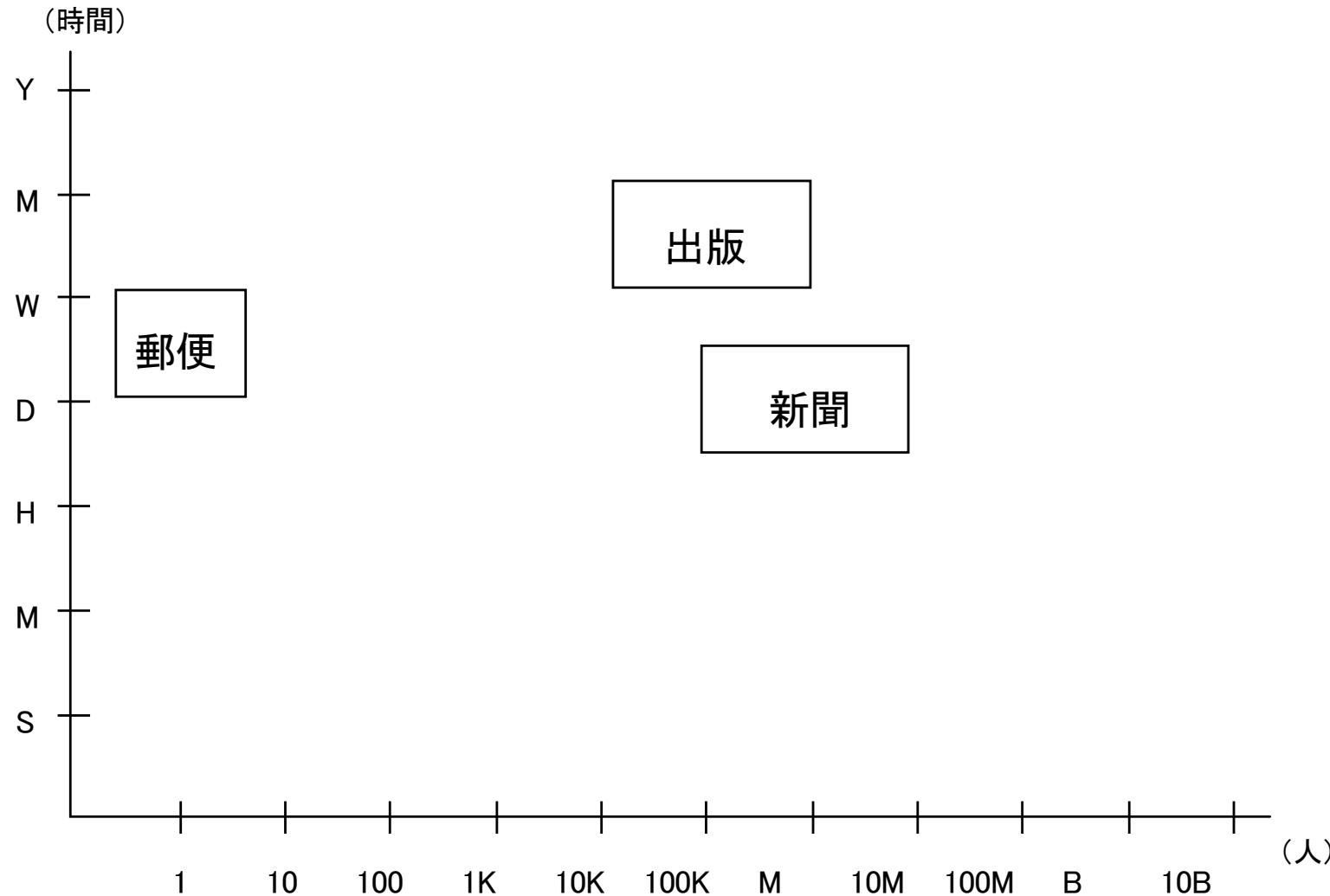
- ・今までできなかつたことが、  
出来るようになつた
- ・技術を操る者＝エンジニア
- ・その者を抱える会社  
が主役

# 第1部

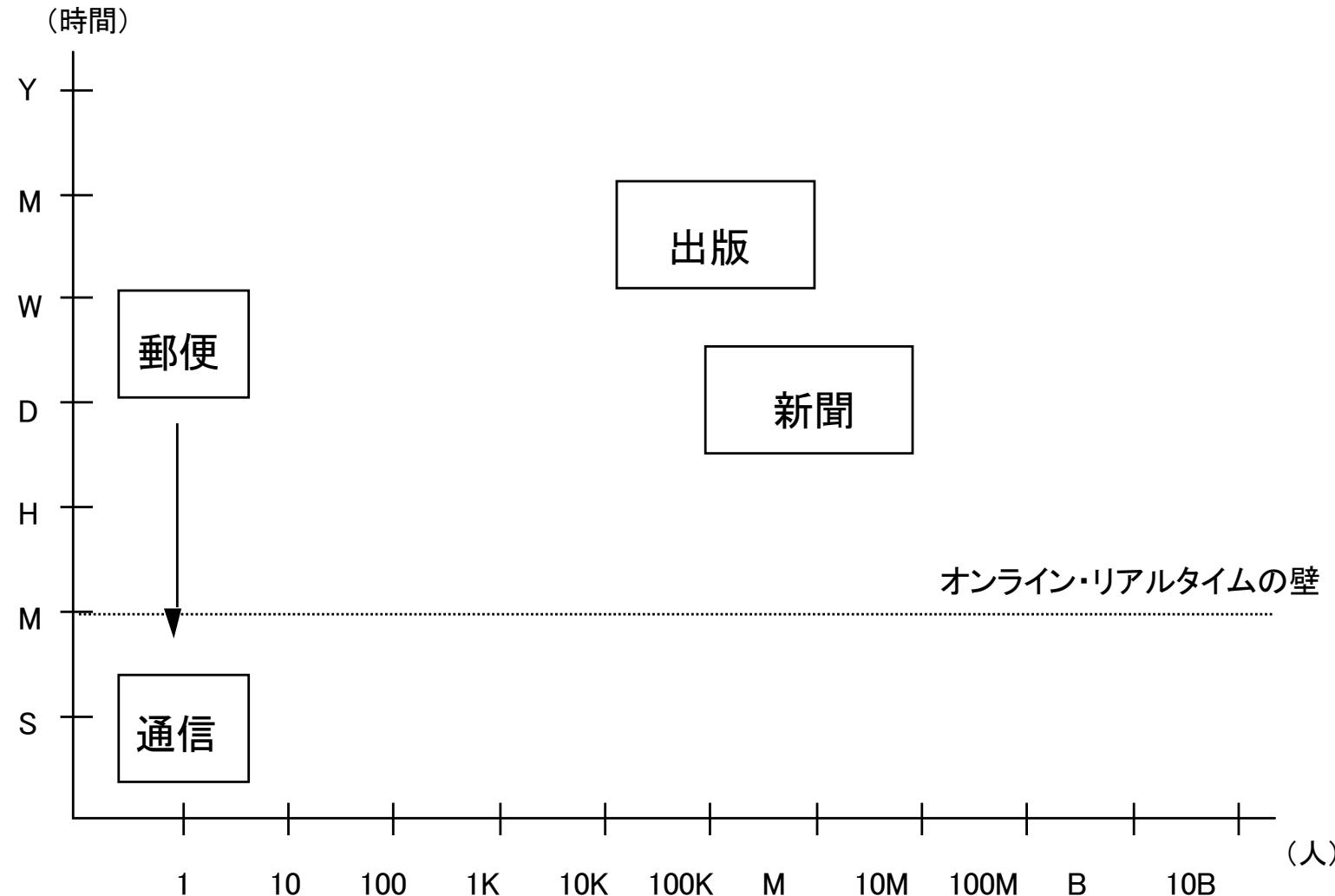
## メディアのインフラは どうなるのか

ブロードバンドになる(光ファイバー & 無線)  
「電話」と「テレビ放送」が「インターネット」に移動

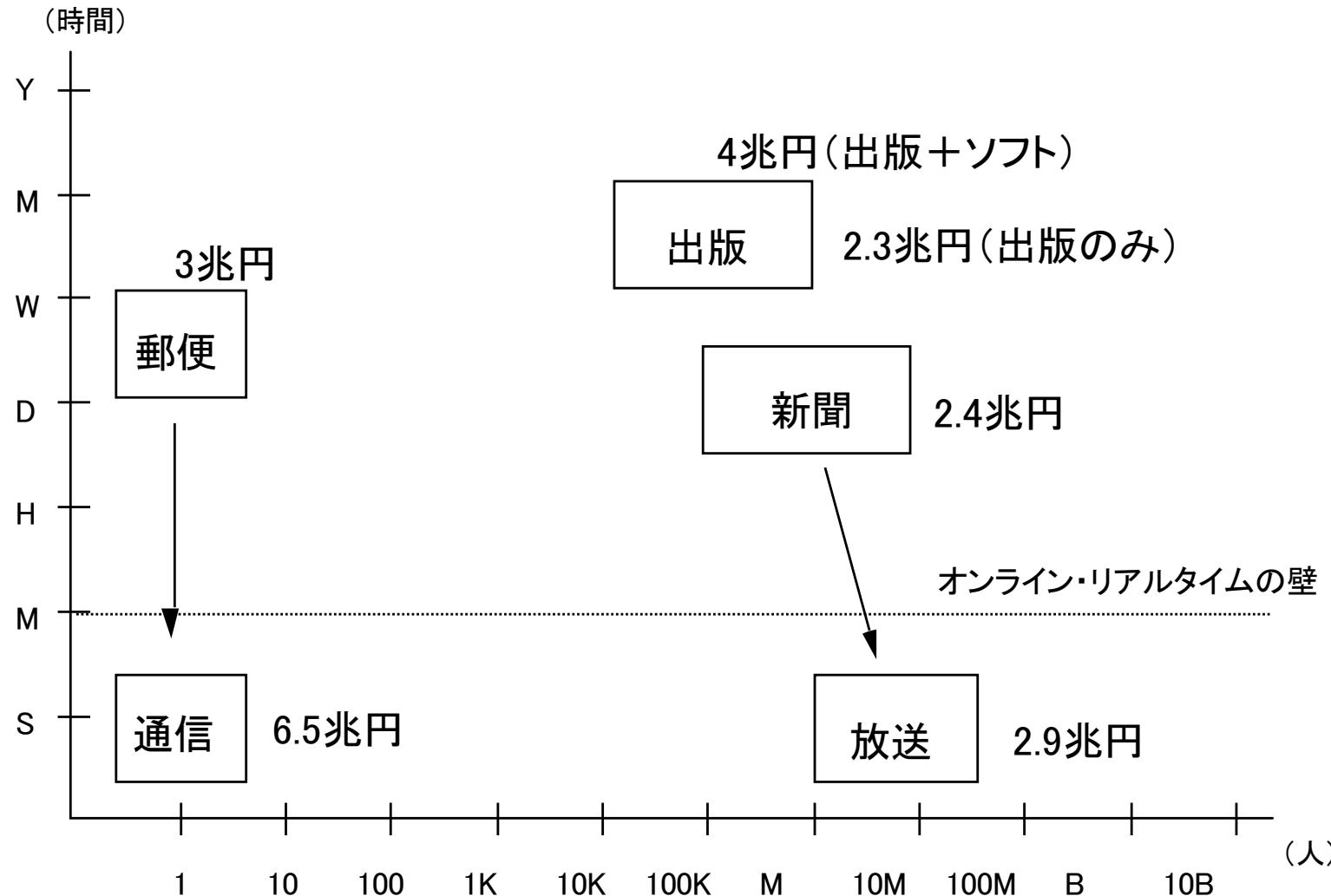
## 20世紀初めの3大メディア



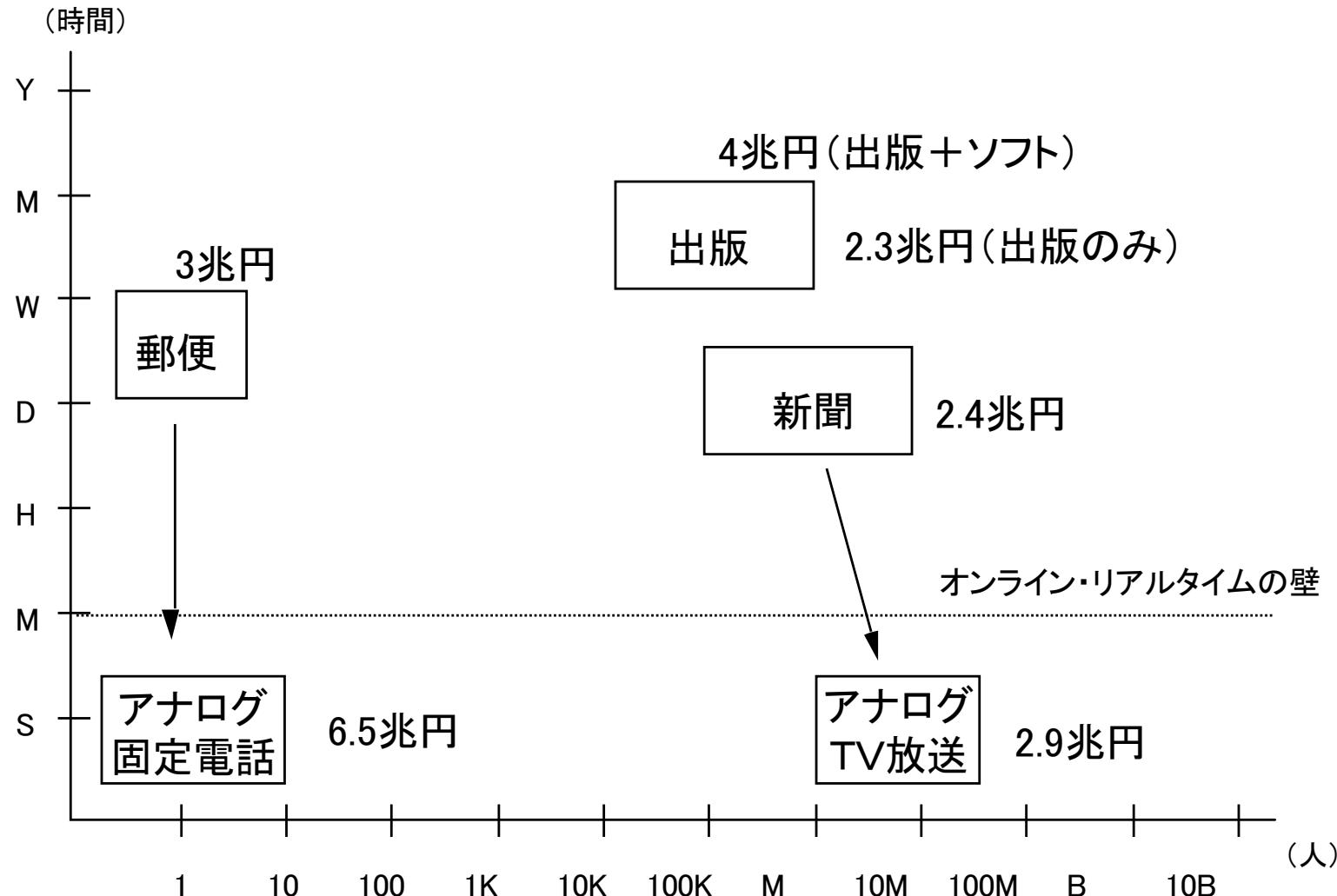
## 20世紀初めの4大メディア



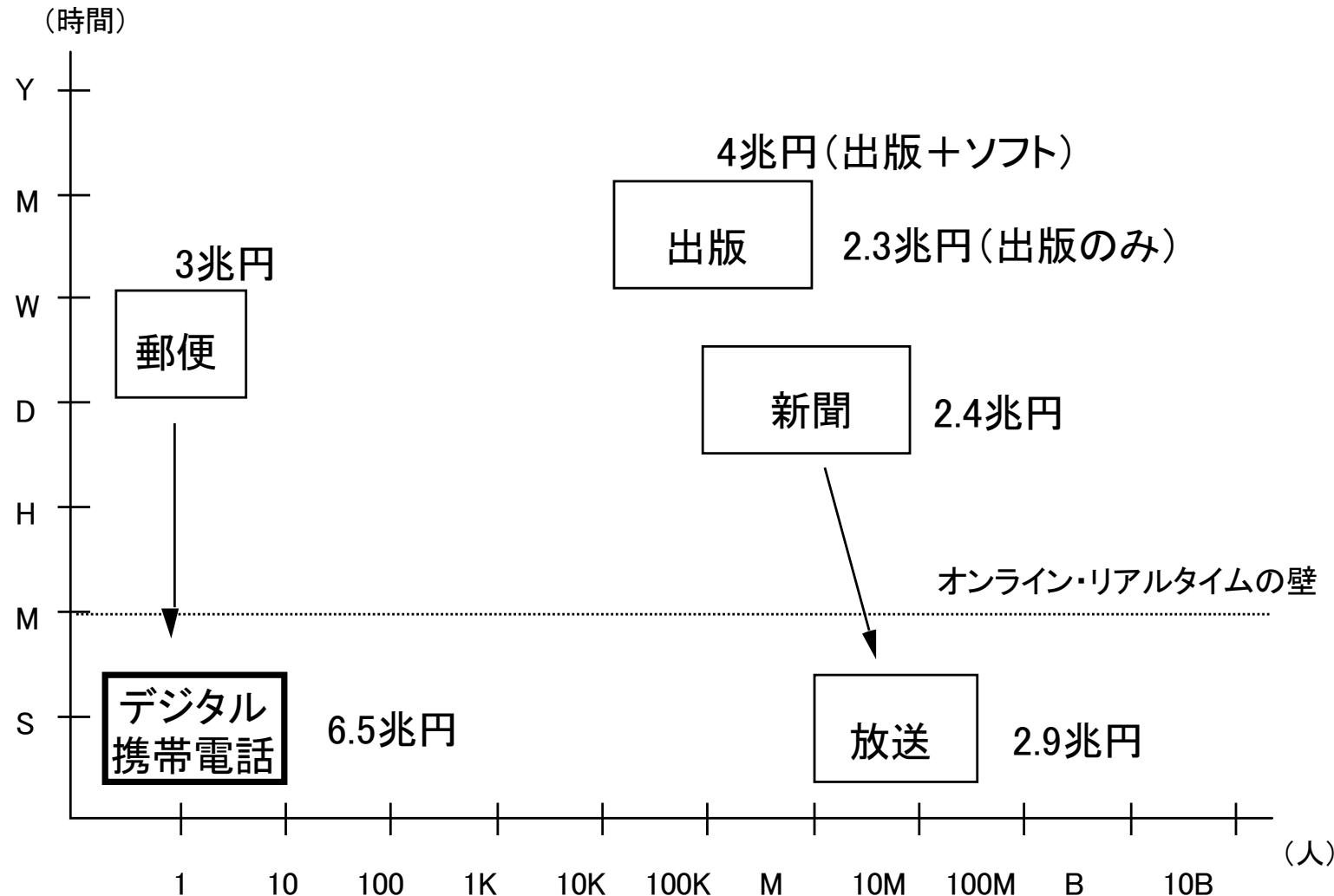
## 20世紀中期の5大メディア



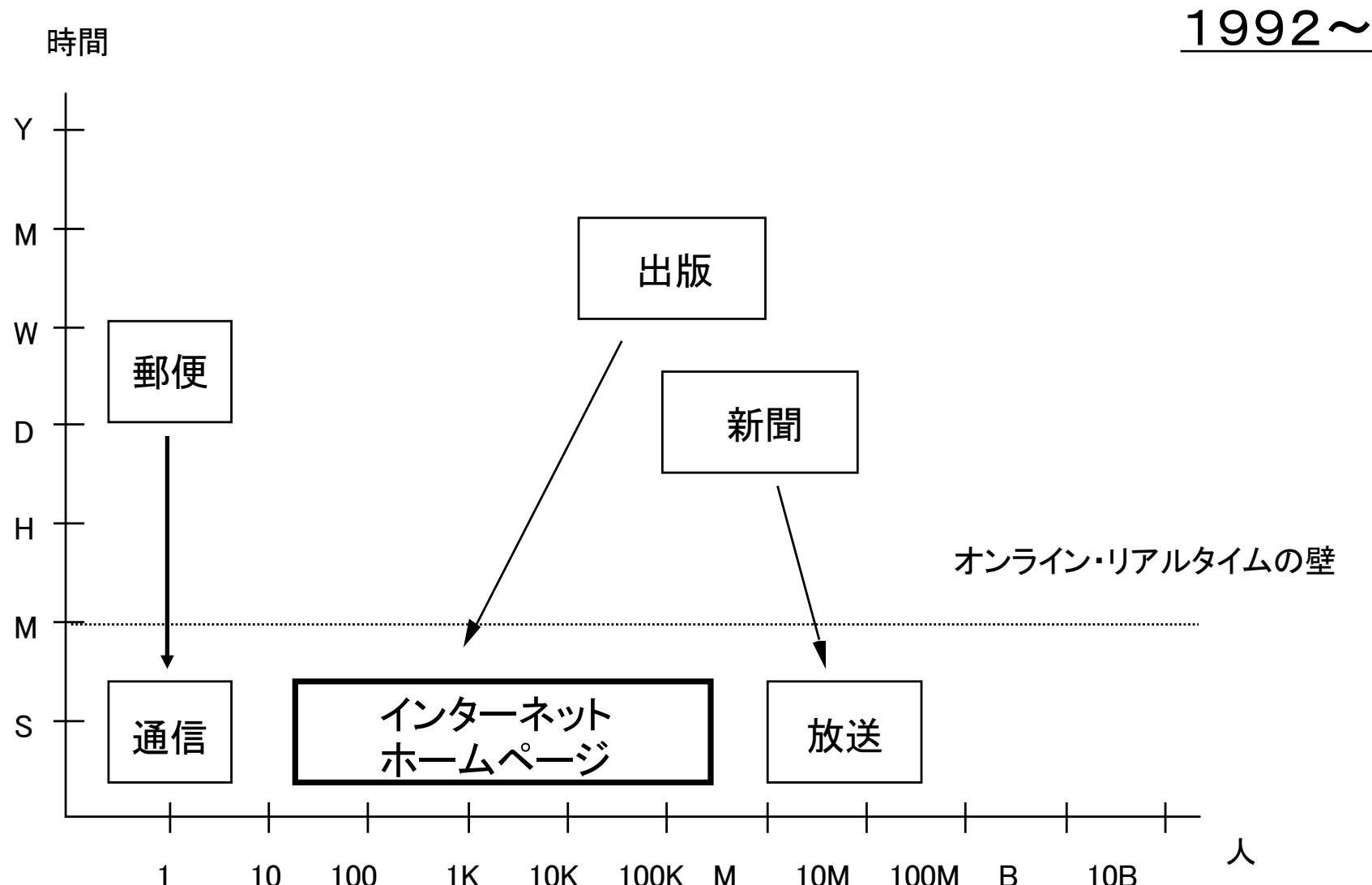
# 20世紀のアナログ電話とアナログテレビ



# 電話のデジタル化



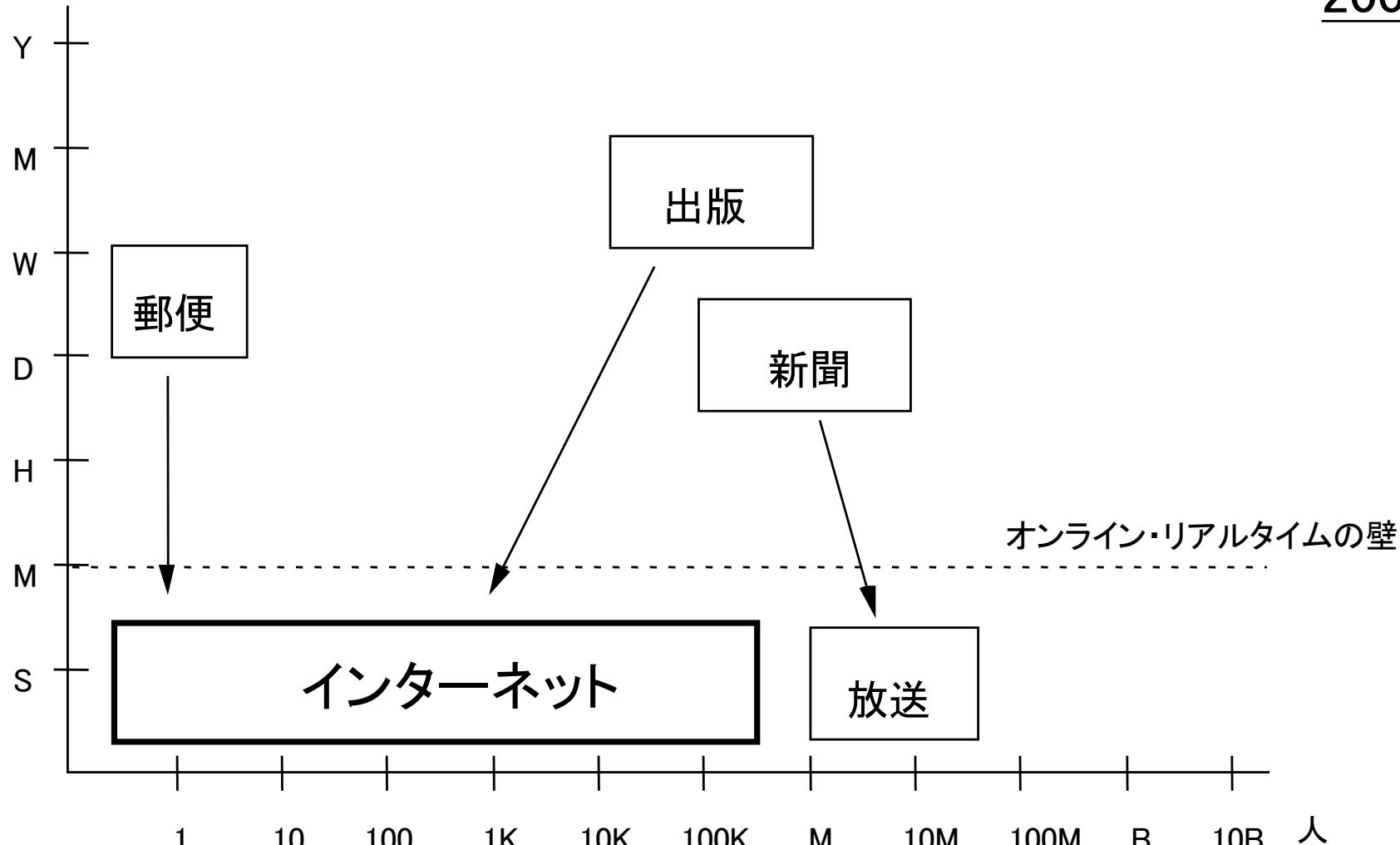
# インターネットの出現



時間

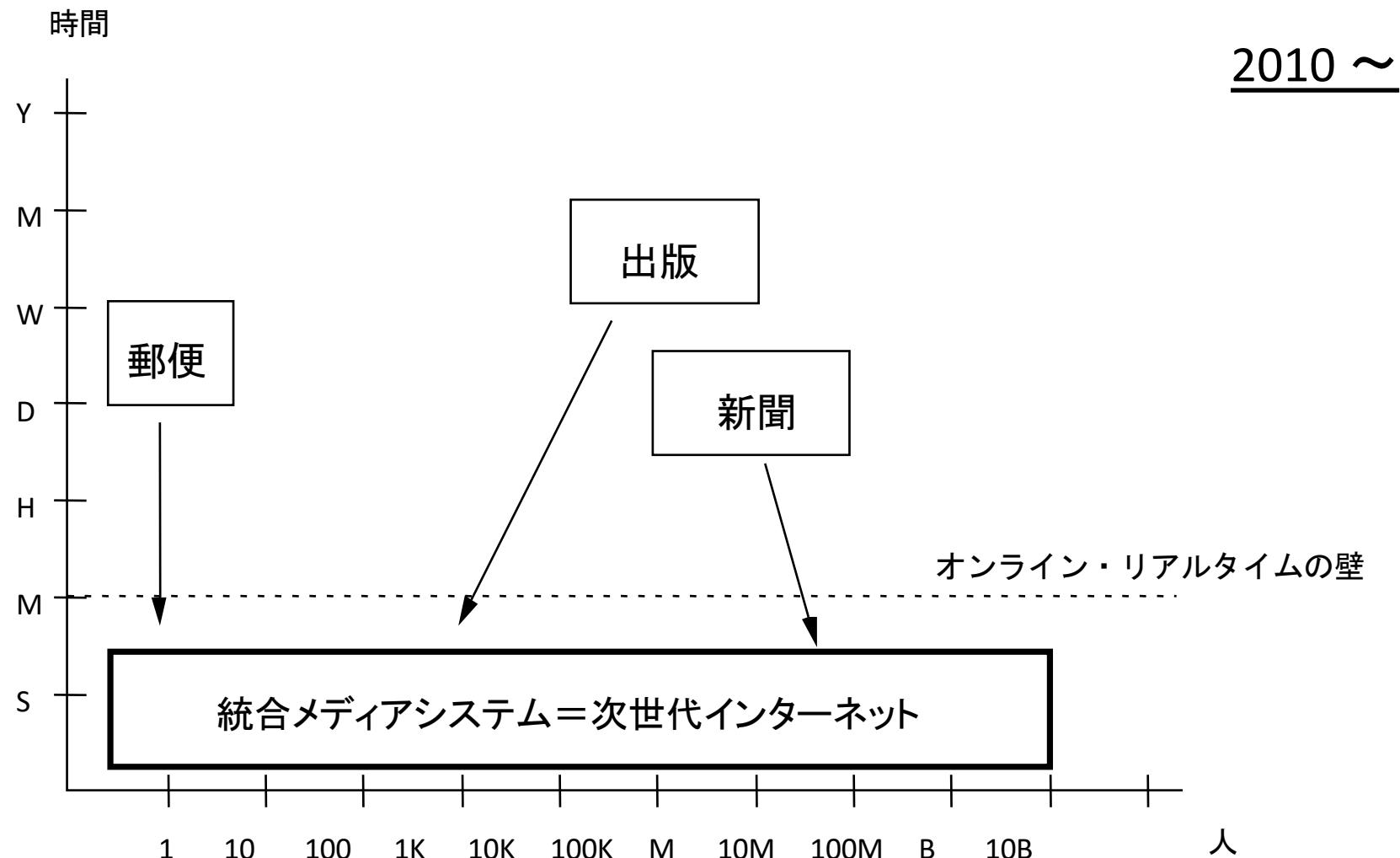
## 電話がインターネットに吸収される

2002～



インターネット＝ホームページアクセス + IP電話

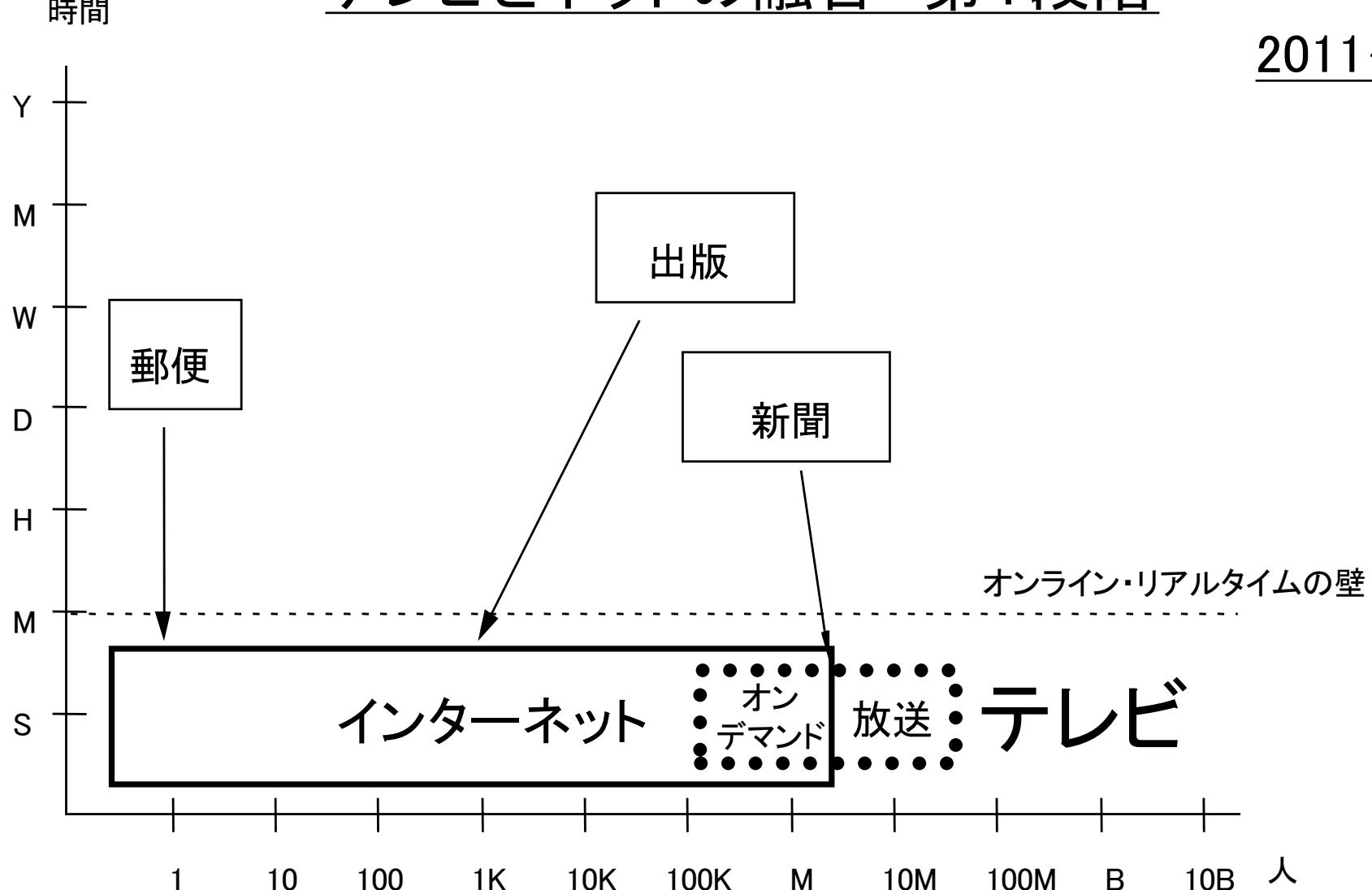
## 予測メディアマップ（3）



すべてがインターネット上にのる日が来つつある

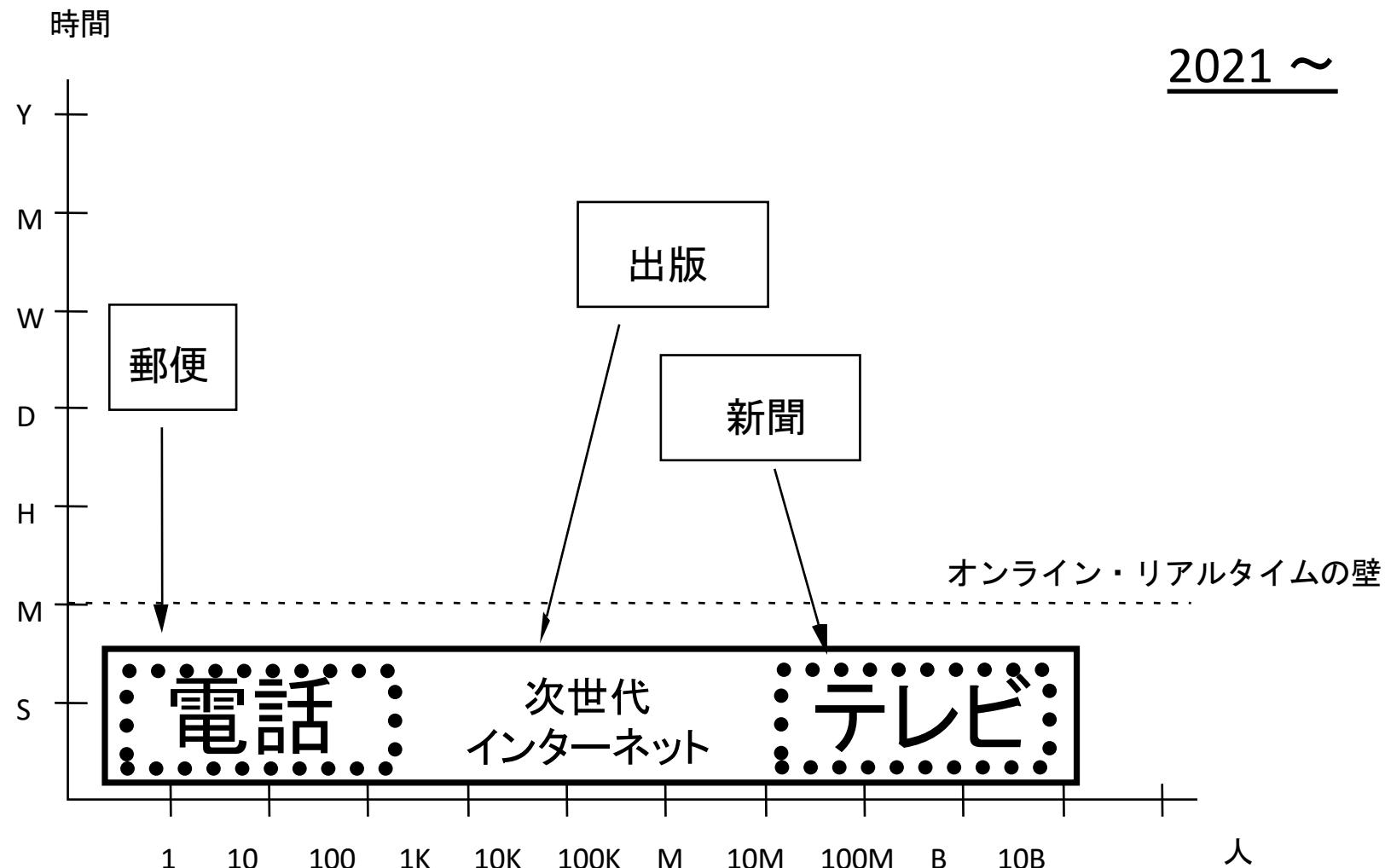
## テレビとネットの融合 第1段階

2011～



テレビ＝デジタル放送 + ホームページアクセス

## テレビとネットの融合 第2段階



すべてがインターネット上にのる日が来つつある

インターネットの上で

通信と  
放送と  
パケット

を同時にサービスする  
ソフトウェアテクノロジーが鍵になる  
この産業が大きく伸びる

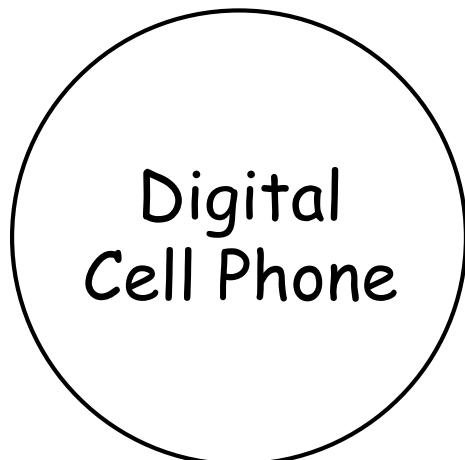
## 第2部

# メディアの プラットフォームを考える

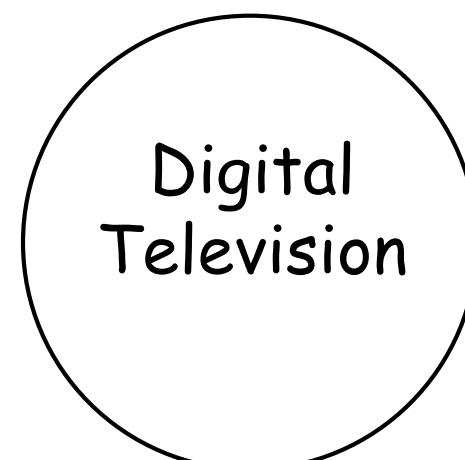
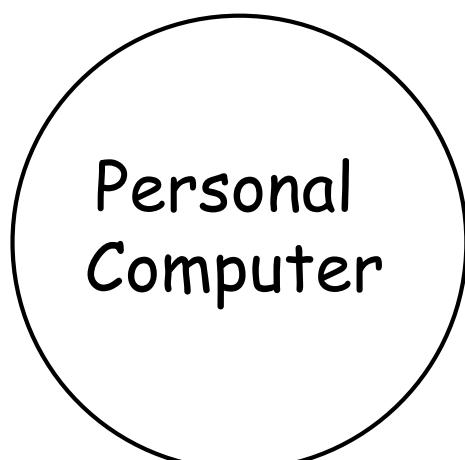
パソコン  
スマホ  
デジタル家電＝IOT

## 西が1995年にビル・ゲイツ提案したマイクロソフトの次

PERSONAL  
(every pocket)



OFFICE  
(every desktop)      HOME  
(every living room)



Windows CE or CP?

IMT2000+a

Windows 9X

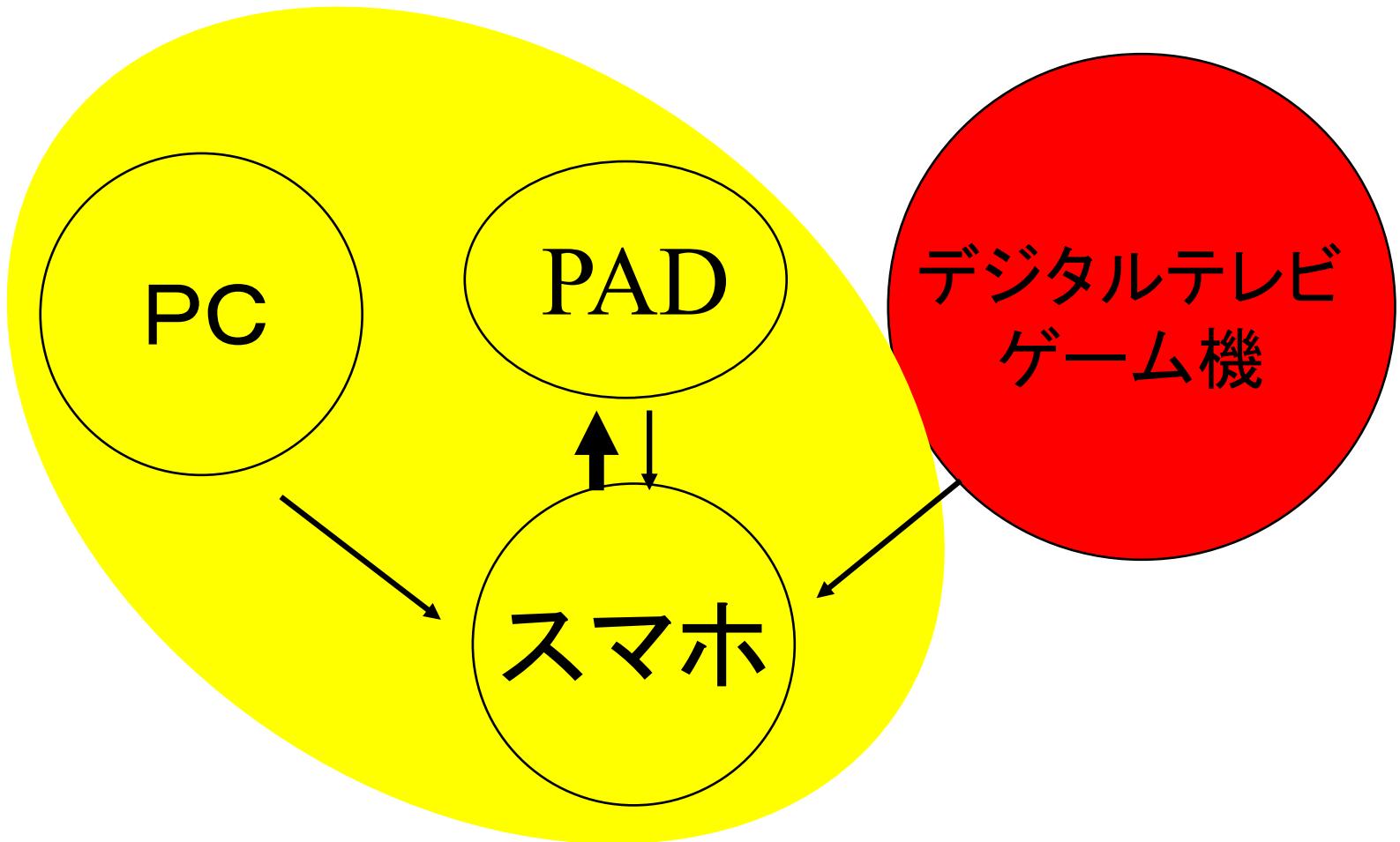
PC

Windows X

X-BOX

これにカーナビが加わる

# 4大電子機器



次世代デジタル情報機器は  
世界的な情報ネットワークでつながる

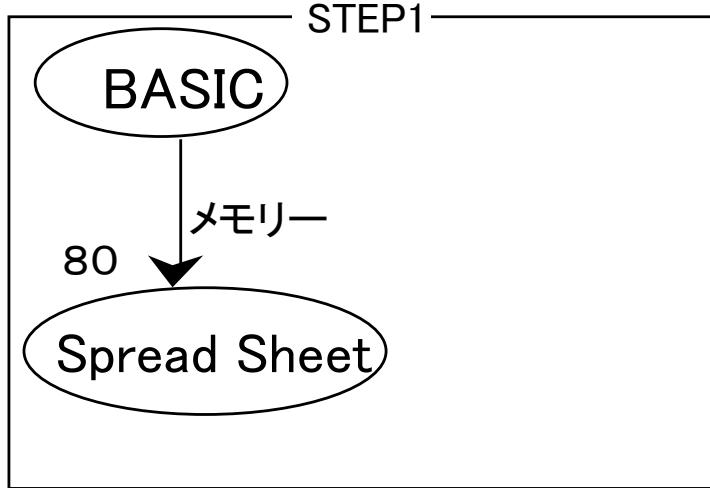
スマホ と 電話の通信ネットワーク  
テレビ と テレビの放送ネットワーク  
パソコンと と インターネット

約25年で世界の半分をカバー  
30億人

# パソコン の歴史

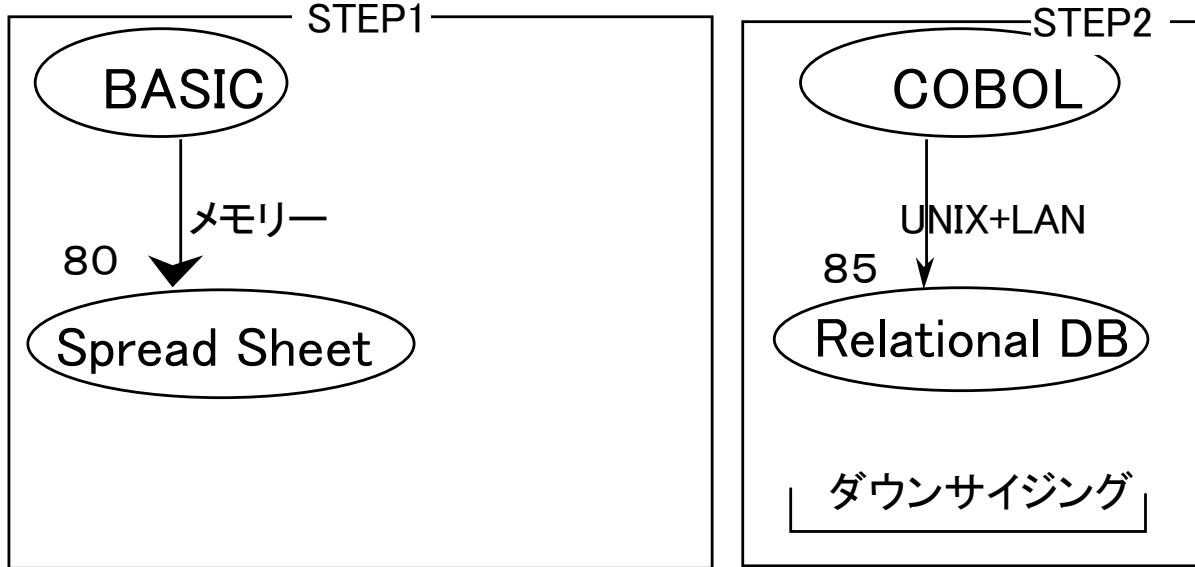
# 初代 IBM PC 1981





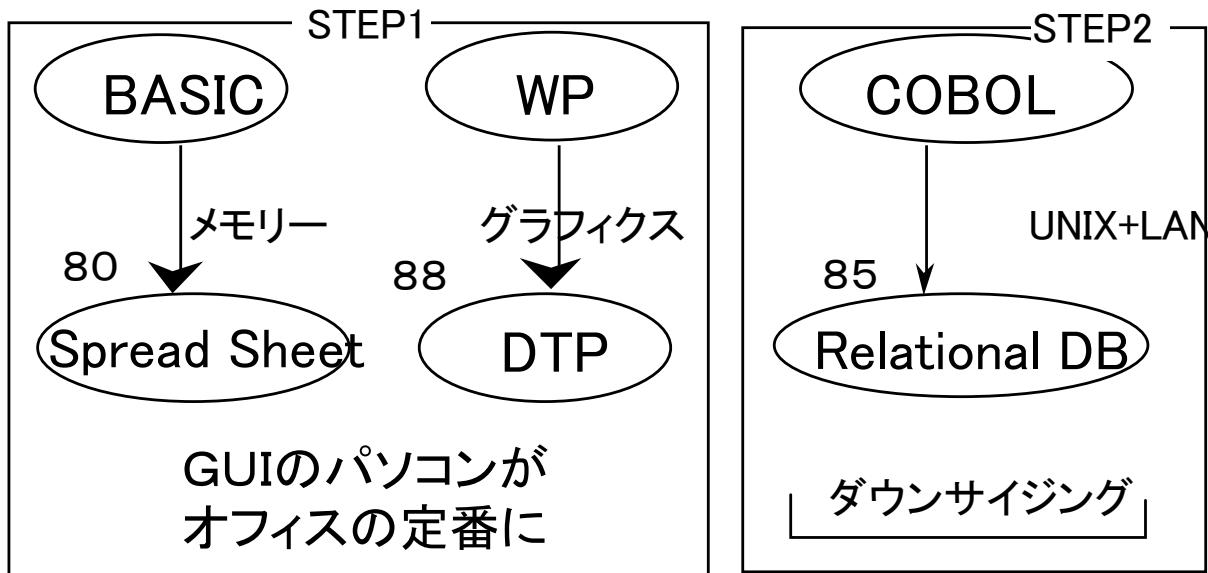
80年代のパソコンブームは、  
表計算であった

パソコンブーム



85年にワークステーションのサーバーが  
メインフレームを置き換え始めた

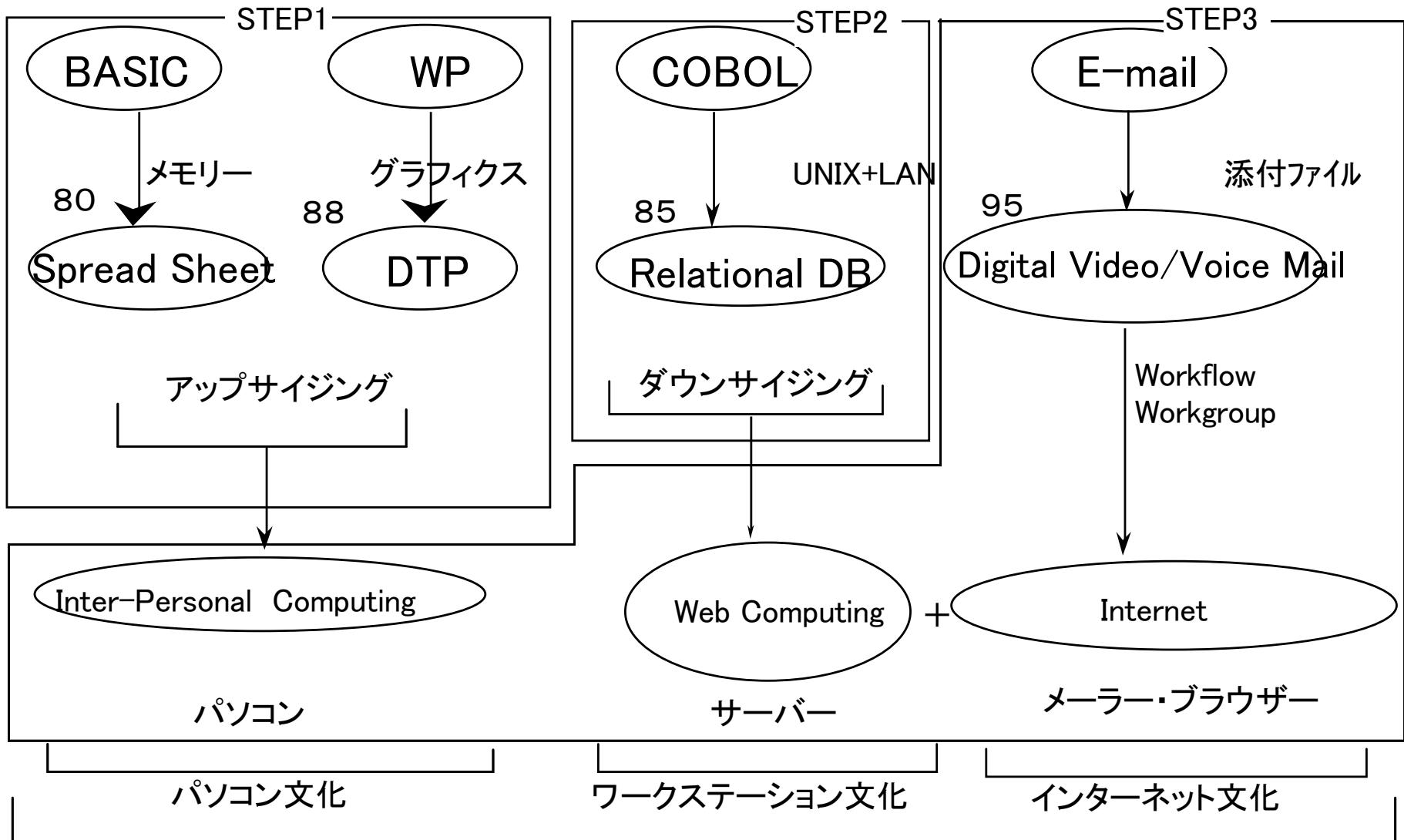
COBOLよ、さようなら  
データベースよ、こんにちは



88年にMACにレーザープリンターとDTPソフトが流行に

パソコン文化

ワークステーション文化



21世紀のテーマ  
すべてをインターネットでつなぐ

パソコンが  
ネット端末に  
なった日

パソコンは万人のものとなった

## 最初のPAD:Thinkpad T41 2005



スマホ

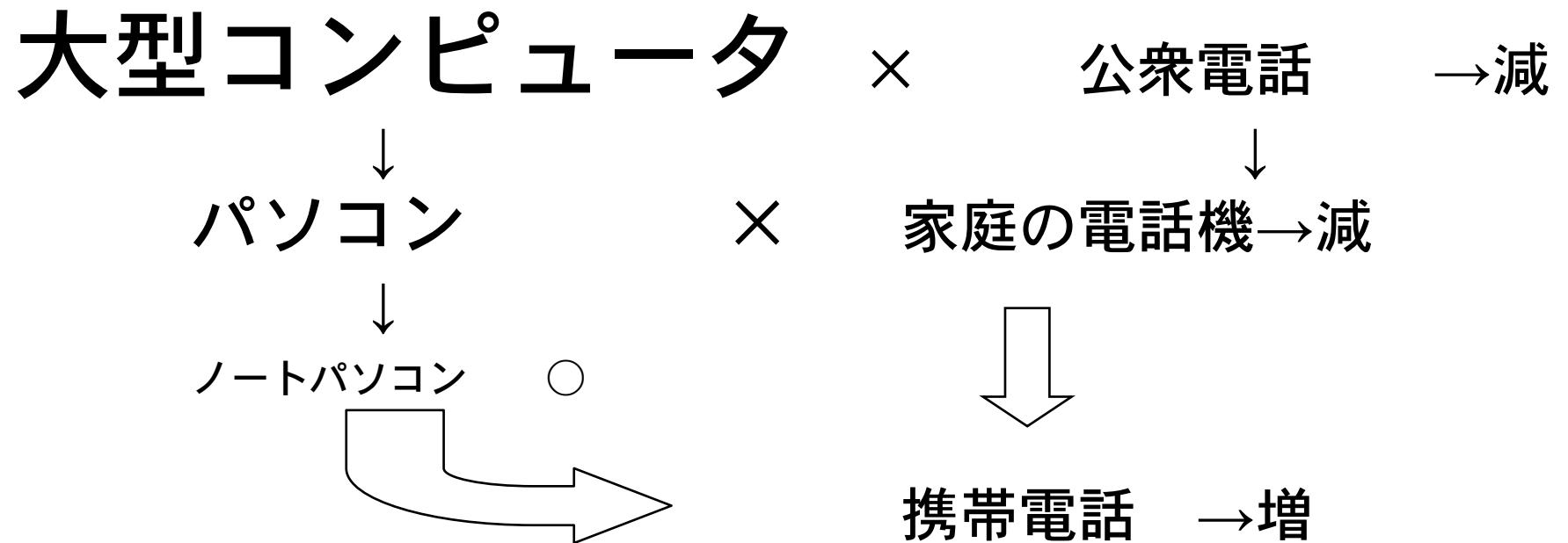
携帯情報端末

の歴史

## パソコンと携帯電話の一体化

携帯電話が進化して、  
パソコンの機能を吸収する

# 大きな ハードは 消滅 する





## ノートパソコンから携帯電話へ移るための 必須条件

### 画面の問題

例えば、携帯電話本体から  
同じ大きさ、あるいはそれ以上の  
プラスチック板が出し入れ可能になり、  
そのプラスチック板に鮮明に文字や画が映し出される

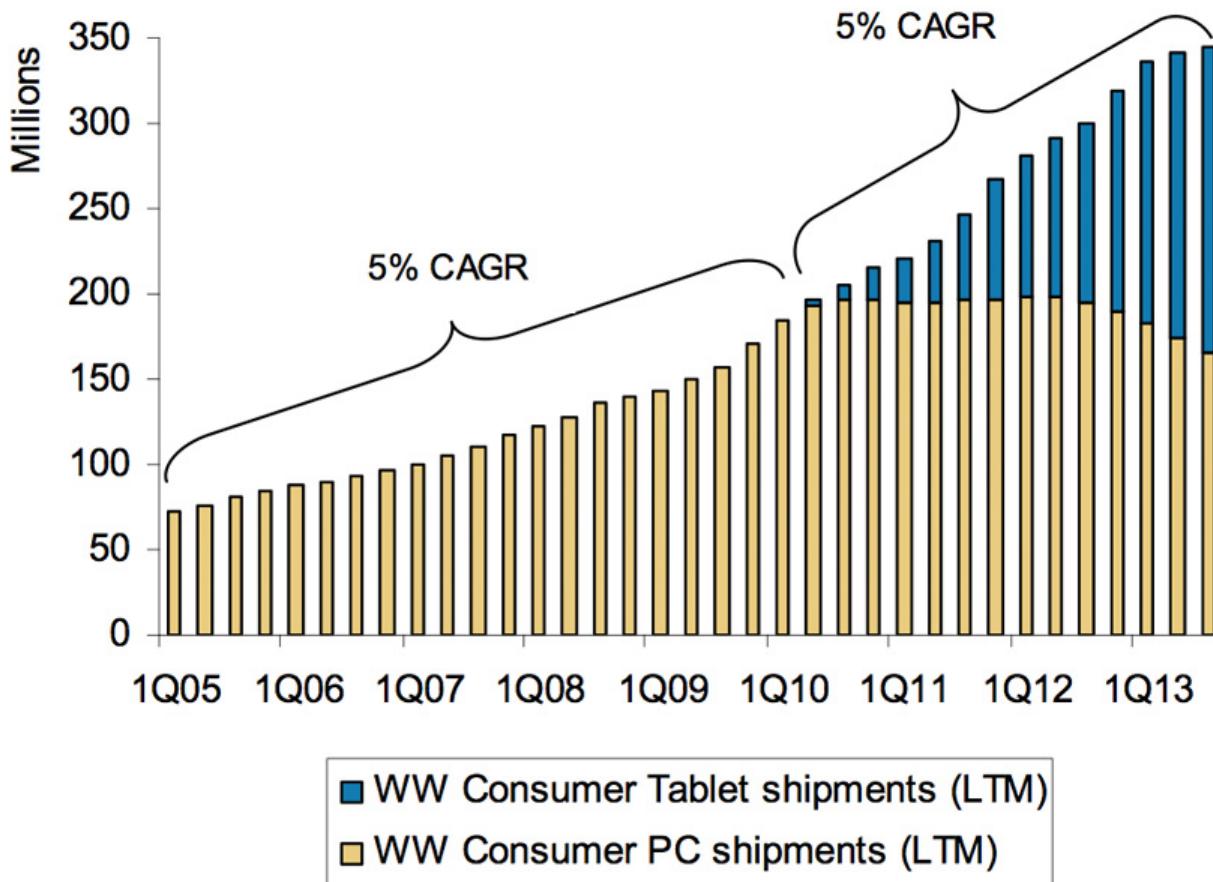
さらに次世代にいくと  
携帯電話のすぐ上の空間に画面が映し出される。

# 2008年 iPhone

電話を再発明した年



## **Tablet introduction reduced PC growth but overall pace of computing growth remained steady**



Source: IDC, Morgan Stanley Research

BUSINESS INSIDER

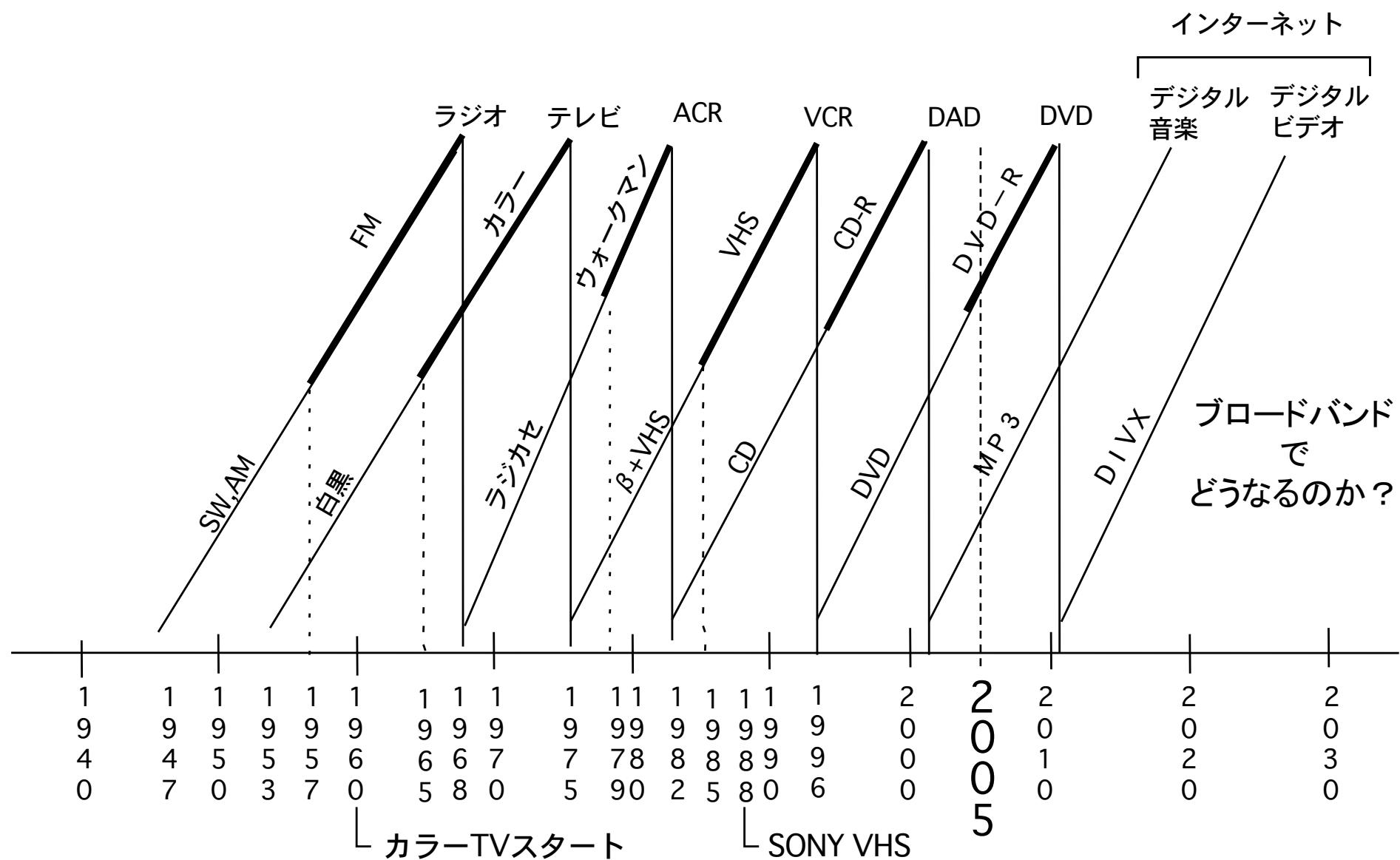
# 2013年 12月 PC vs SmartPhone

Webのアクセスは逆転した

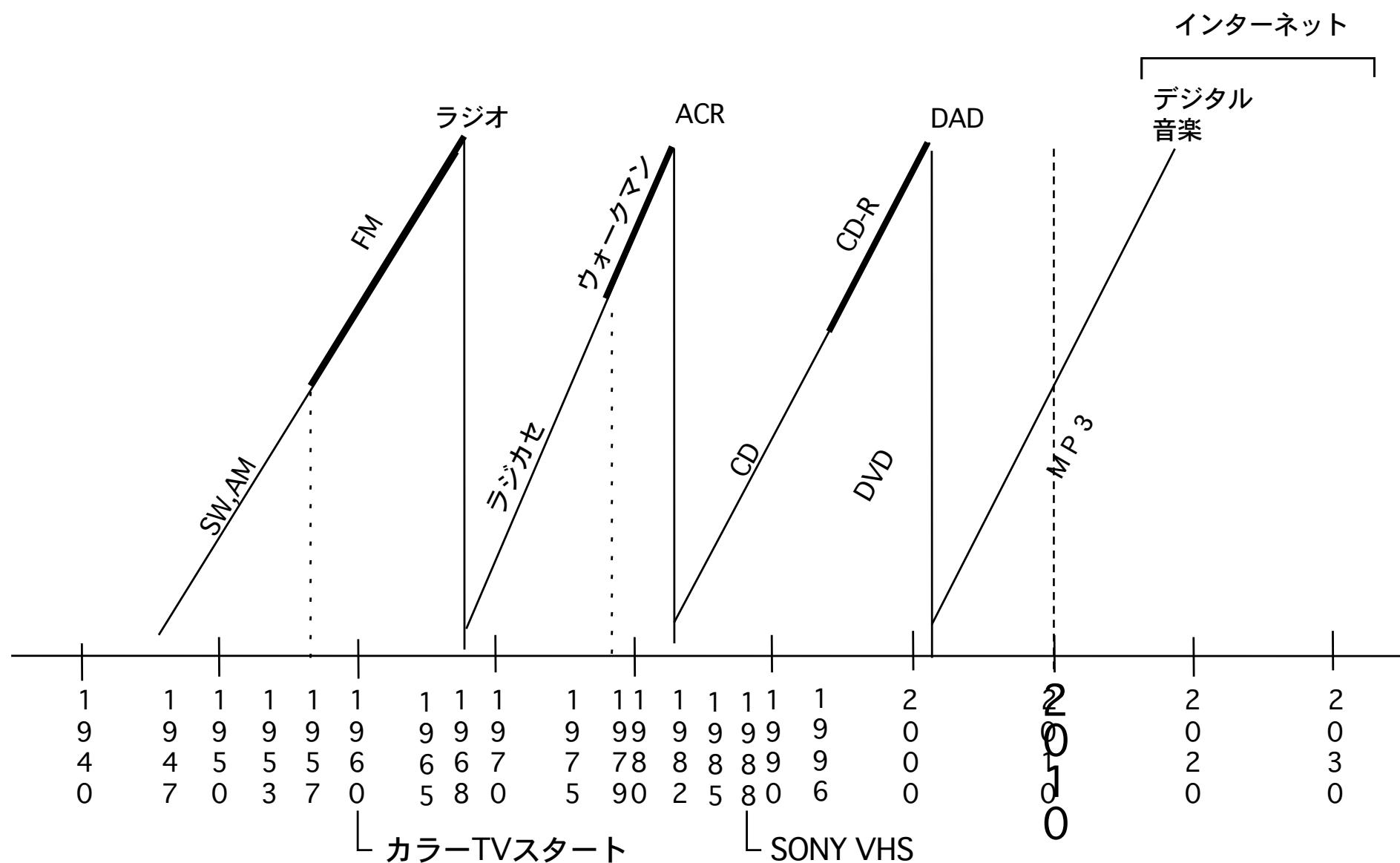


家電の最終形態としての  
デジタルテレビ  
と  
ゲーム機

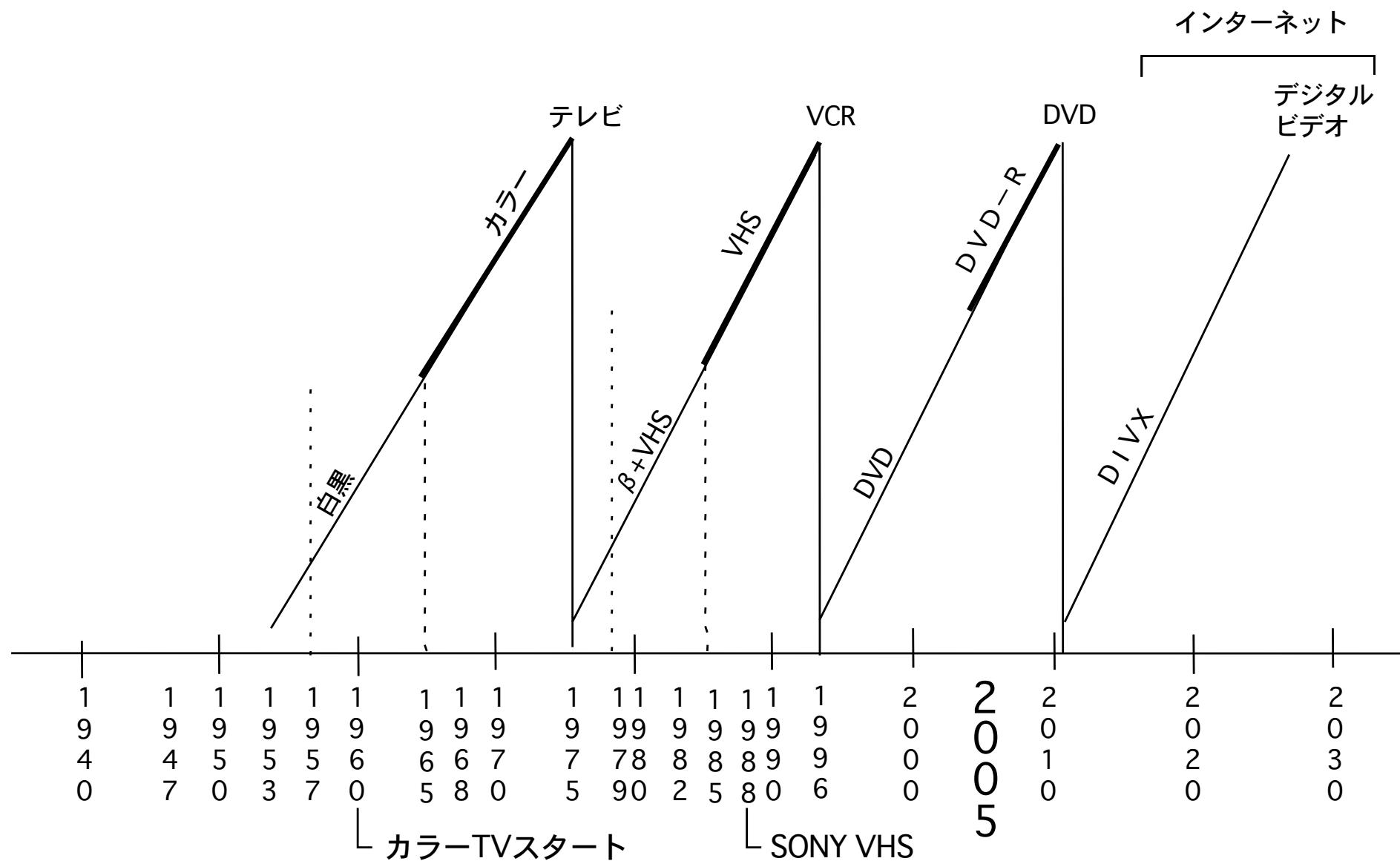
メディアウェーブ



## オーディオのメディアウェーブ



## ビデオのメディアウェーブ



## SONY TR-63 ニュース



## TFM-101 ステレオ音楽



## ラジカセ ステレオ音楽録音



## ウォークマン 1号機 音楽テープ



D50



# パソコンとCD-R



## アップルIPOD



## 2013 iPhone



## 白黒TV

・東芝



## カラーTVトリニトロン カラー映画



## ベータ SL-8300 映画録画



## VHS SLV7 映画VHSテープ



## 東芝 DVD1号機 SD 3000 映画DVD



## 東芝DVDR—HDD 1号機 テレビのDVD化



2K IPTV

セットトップ/デジタルTV



2013



インターネット直接接続が必須      ITUによる国際規格  
YOUTUBEの有料化？

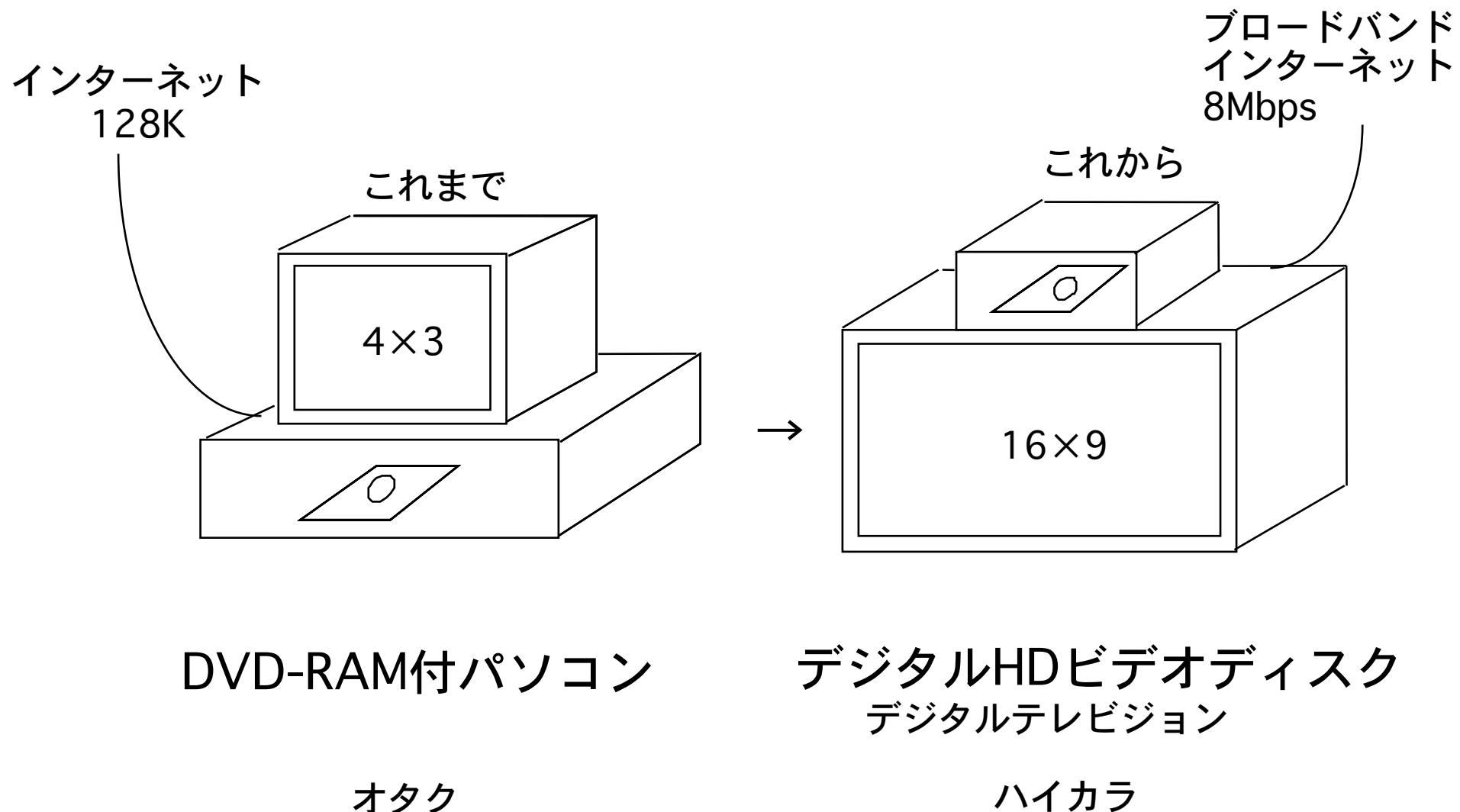
# ソニーの50年の歴史と5大商品群

1946-1996

1947 ラジオ	トランジスタラジオ	)	アナログ 放送
1956 テレビ	トリニトロン		
1964 オーディオカセット	ウォークマン	)	アナログ 磁気テープ
1975 <u>ビデオカセット</u>	ベータマックス (VHS)		
1983 デジタルオーディオディスク	コンパクトディスク (CD)	)	デジタル 光ディスク
1996 デジタルビデオディスク	DVD		

家電の次の大事業は「デジタルビデオ光ディスク」関連

# パソコンとゲーム機、実は中身は同じ



## 情報家電／ゲーム機のこれから

家庭用ゲーム機は

ゲームもでき、

教育用にも使用でき、

音楽など

およそ使うユーザー層にとって

1. この1台で何でもできるハードであること
2. 小型であること
3. 質がよいこと

が必須条件である

4Kディスプレイと  
BD, 2 KBD,DVD,CDプレーヤーとゲーム機が合体した



# 電話とテレビを変えた Cloud Computing という考え方

リアルタイム→オンデマンド  
受動から能動に

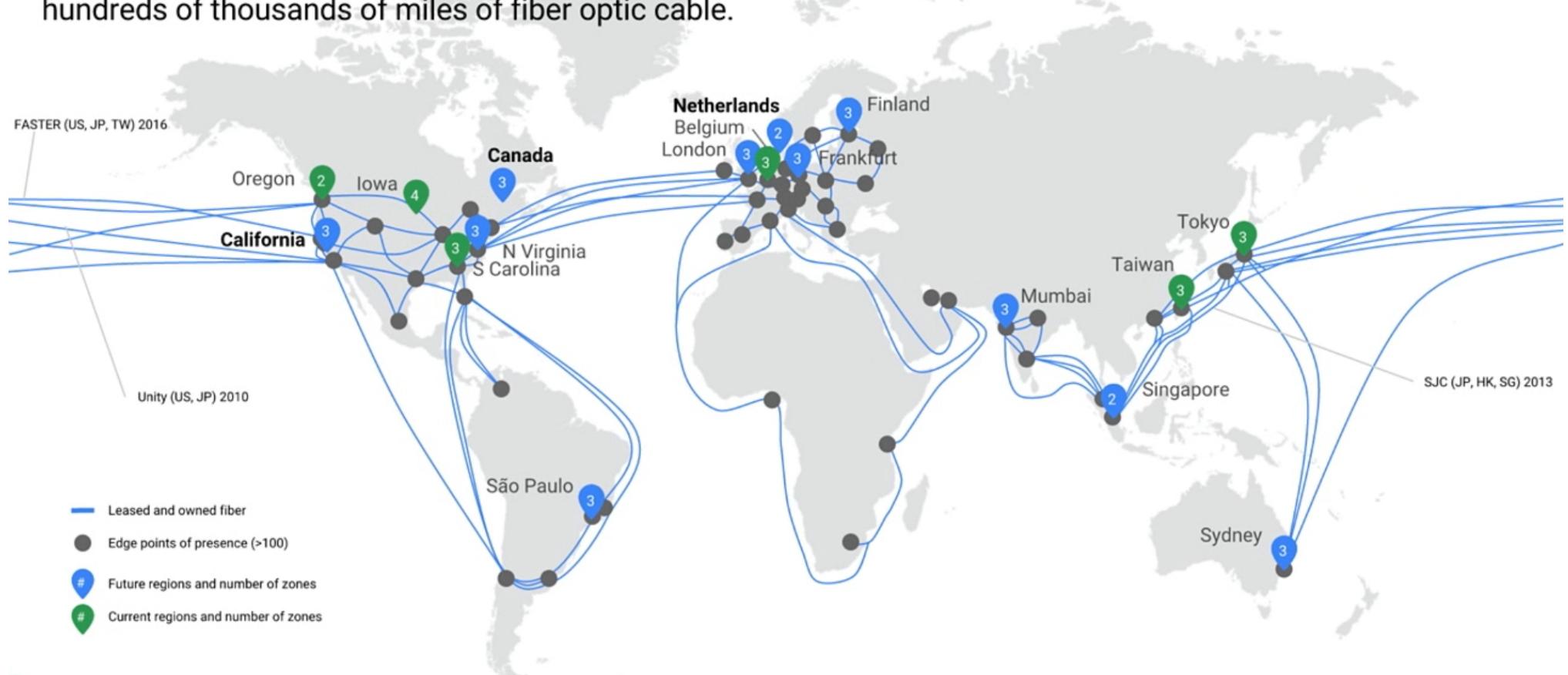
# クラウドコンピューティング



# Google Data Center

## GCP Infrastructure

6 regions, 18 zones, over 100 points of presence, and a well-provisioned global network comprised of hundreds of thousands of miles of fiber optic cable.



# Players - Cloud Computing

**amazon.com.**

 **Apple®**

**Google™**

***Microsoft®***

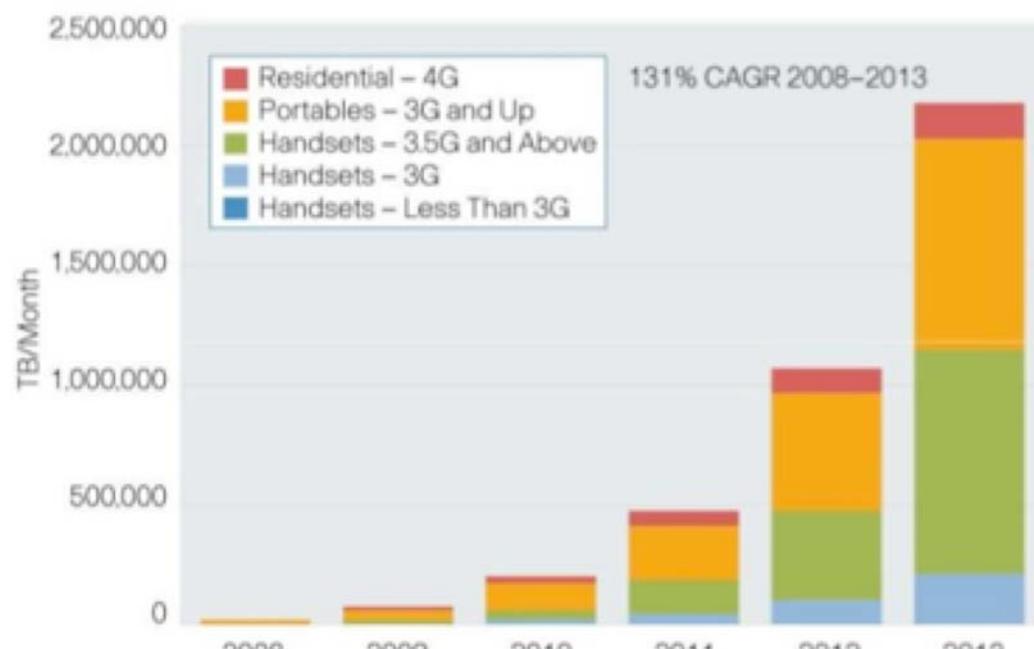
# 動画インターネット

あらゆる動画が視聴できる



# 90%のトラフィック 動画が占める

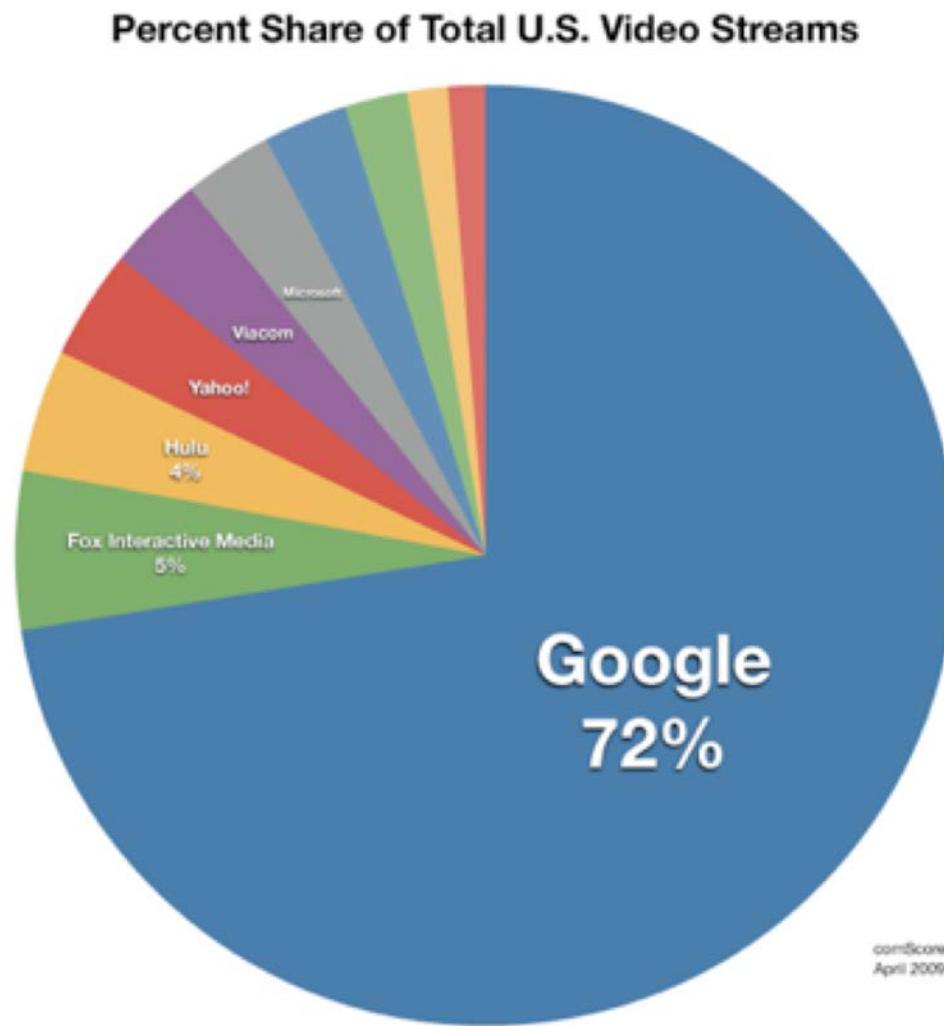
Figure 2. Laptops and Mobile Broadband Handsets Drive Traffic Growth



Source: Cisco, 2009

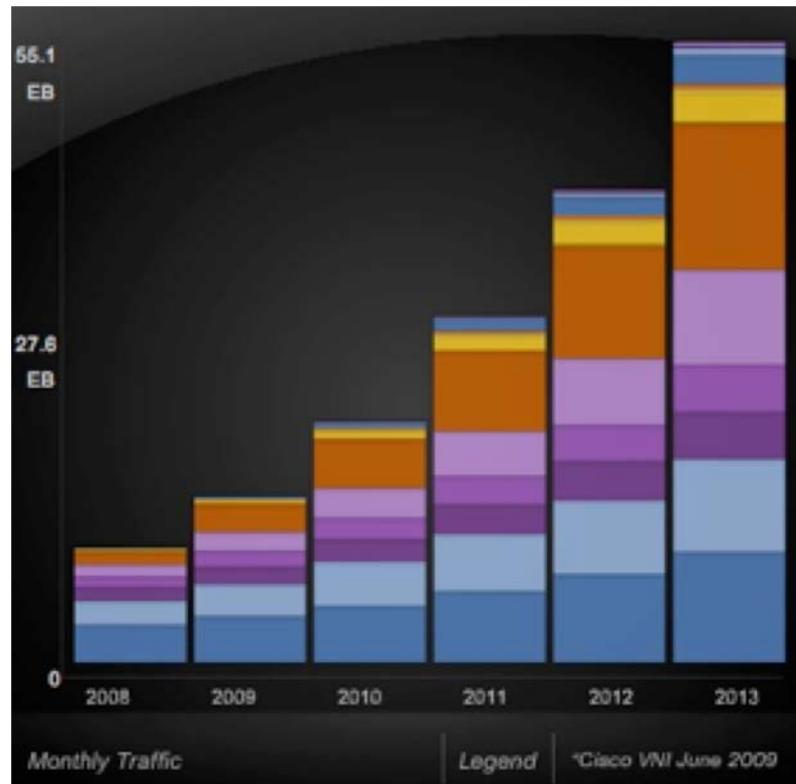
# 3200億回/月

1分間に100時間分の動画がアップロード



# 30ゼッタバイト

ゼッタバイト=1兆ギガバイト



**ウェブは3つの仕組みで完結する**

Device + Apps / Browser

Network

Web Application / API  
Cloud Computing



手元は高速  
雲は強力

Speed & Power

# なぜクラウドとモバイルなのか



CPUが高性能になればなるほど  
アプリを高速に処理すればするほど

バッテリーが持たない。

# なぜクラウドとモバイルなのか



CPUが高性能になればなるほど  
アプリを高速に処理すればするほど  
エネルギー消費量が上がるため、  
バッテリーを持たすために、  
アプリの処理はクラウドで行う。

1日分のバッテリーの中で最高のアプリ処理能力

より高速に処理させるために、

# Webkit JavaScript Google Chrome

[Firefox vs The Rest »](#)



29.33%\*



62.81%



3.17%

2.55%

0.00%

\*All versions of Firefox - Live Market Shares

# 日本のケータイが勝てないわけ

端末をどんなに職人芸で作り込んでも  
端末の性能をどんな上げても  
どんなに通信速度が速くても  
クラウドからパワー供給がなければ  
絶対に勝てない



商品の差別化は  
似たり寄ったりのハードウェアの上で

システムソフトウェアの  
プログラムの仕様で決まる

シンプルなデザインと  
使いやすい機能と  
が大切

## 第3部

メディアのコンテンツは  
どうなるのか

# 7つのコンテンツ・ソフト

Newソフト→ News  
Sports

オンラインメディアのみ  
放送・インターネット

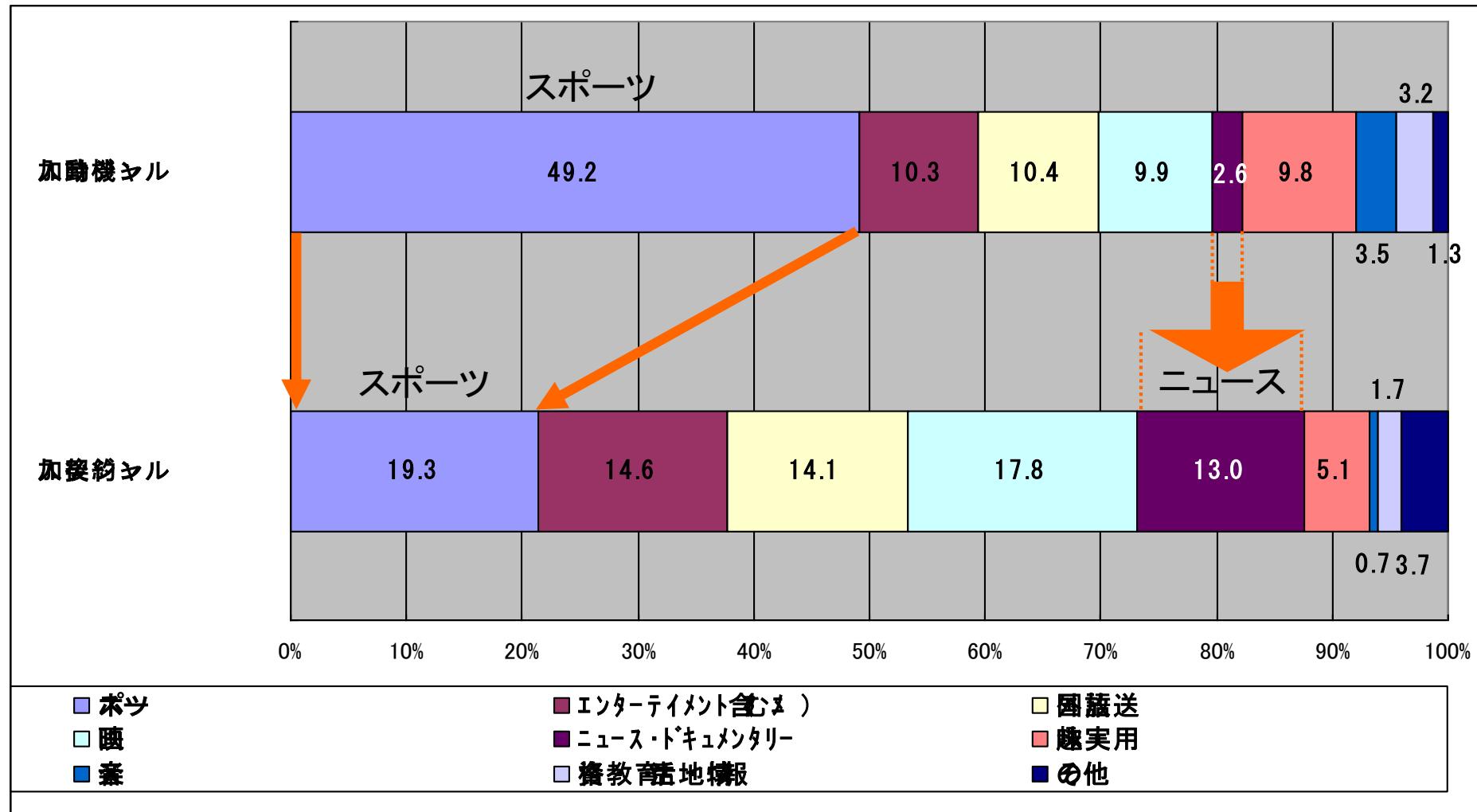
Oldソフト→ Text  
Graphics  
Music  
Movie  
Game

パッケージメディアでも可能  
CD, DVD, PS2, X-BOX

Newソフト

# 利用者の傾向～加入動機と加入後のチャンネル選択

→加入動機はスポーツでも、実際の契約は多チャンネル志向



出典: NHK BS1 2002年4月13日放送 BSフォーラム「デジタル革命のゆくえ」より

スカパーによると、加入の動機は「スポーツ」、  
その後に「ニュース」の要求が増加

Oldソフト

# Oldソフトの中心は

映画

家で映画を手に入れるためには

1. 多チャンネル放送 + HDレコーダー
2. DVDを買う/借りる(VHSビデオ?)
3. ビデオ・オン・デマンドに加入する

## これからのコンテンツとは？

基本的にNEWソフトとOLDソフトは変わらない

しかし、

一人一人の好みに合わせたコンテンツを  
コンピュータが選んでくれるようになる

それを、      自分の好きなときに  
                  自分の好きなところで  
                  アクセスできるようになる

図書館 無料

美術館 有料

カラオケ 有料

映画館 有料

知識は無料？

娯楽は有料！

その違いは何なのであろうか

## 第4部

メディアビジネスは  
どうなるのか

# 第一次ブラウザ戦争



# NetscapeとMicrosoft

タダ



Windowsにバンドル



# 1997年 Internet Explorer

巨人が動いた年



**Microsoft®**



ビル・ゲイツ  
55年生:42才

# 第二次ブラウザ戦争



△Internet Explore

✗ Firefox

△Safari

◎Chrome

勝つためにはクラウド

# Google はクラウドでMSに勝った



- 世界40カ所以上
- 300万台以上のサーバ
- 100MW or \$10,000 /hour

クラウドとタイトにつながっているCROME



# 1994年 Yahoo!

人間の英知が情報を整理した年



# YAHOO!

# 1994年 Yahoo!

300億円の投資

ジェリー・ヤン



孫 正義

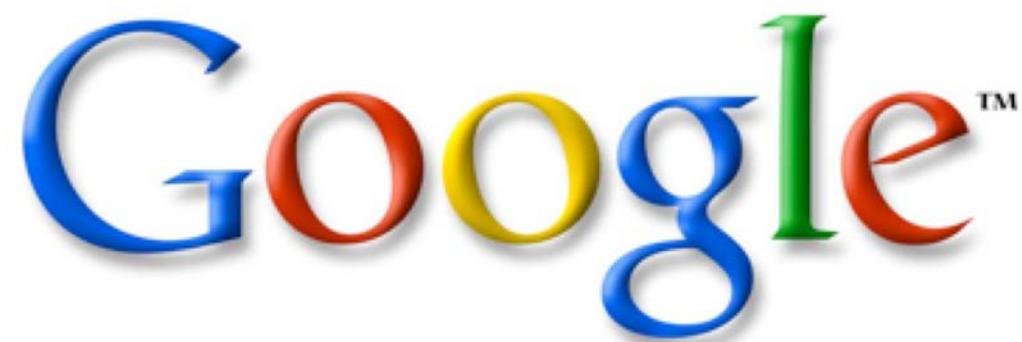


デビット・ファイロ



# 1998年 Google

情報に信頼性の絆が生まれた年



# 1998年 Google

三銃士

ラリー・ペイジ / セルゲイ・ブリン / エリック・シュミット



# Yahoo!とGoogle

# Yahoo!とGoogle

人間の英知が情報を整理



アルゴリズムが情報を整理



# 2002年 Bloger

パーソナルメディアが生まれた年



# 2002年 Blogger

パーソナルメディアが生まれた年



エヴァン・ウィリアムズ  
72年生  
Pyra Lab 創業者



# 無料の世界

- 知識
- 音楽
- 映像

# 2003年 Wikipedia

人類の共有知が生まれた年



# 2003年 Wikipedia

人類の共有知が生まれた年



ジミー・ウェールズ  
66年生

# 1999年 Napster

個人と個人、価値と価値がつながった年



TM

# 1999年 Napster

音楽業界を恐怖に陥れた伝説のソフトウェア



ショーン・ファニング  
80年生  
ノースイースタン大学

# 2005年 YouTube

ルールが変わった年



# 2005年 YouTube

ルールが変わった年



チャド・ハーリー(右)  
77年生  
スティーブ・チェン  
78年生

# 無料はやがて滅びる

- 有料のための無料
- 実は有料だった無料
- タダほど高いものはない

# 有料の世界

- WEBビジネス
- WEBマネー
- リアルビジネスとWEBビジネスのリンク

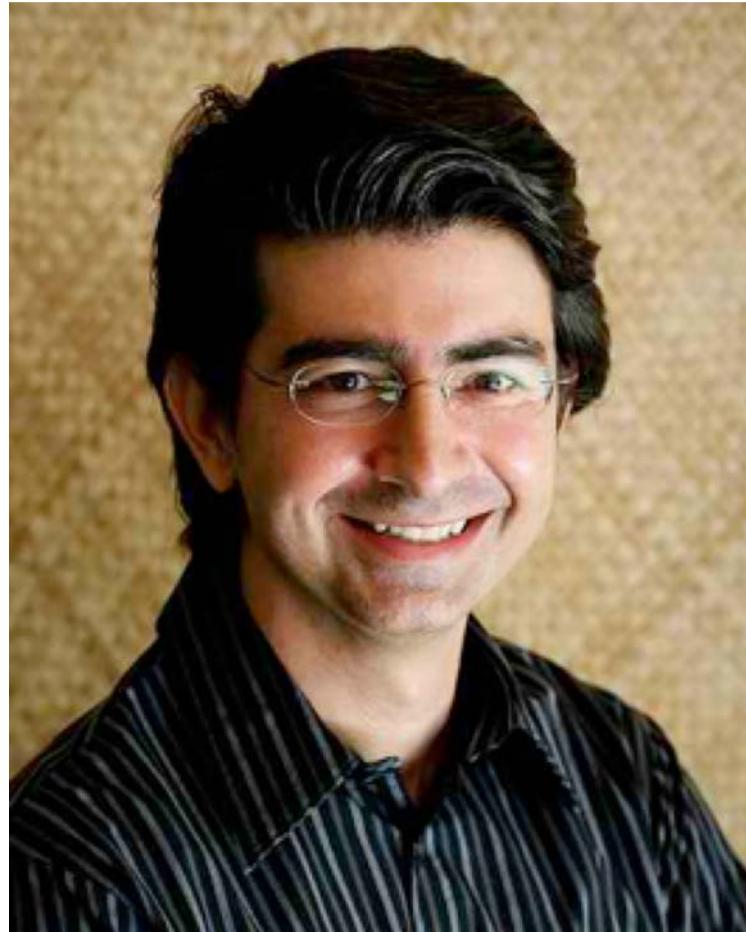
# 1995年 eBay

物々交換が再開した年



# 1995年 eBay

物々交換が再開した年



ピエール・オミディア  
67年生  
タフツ大学

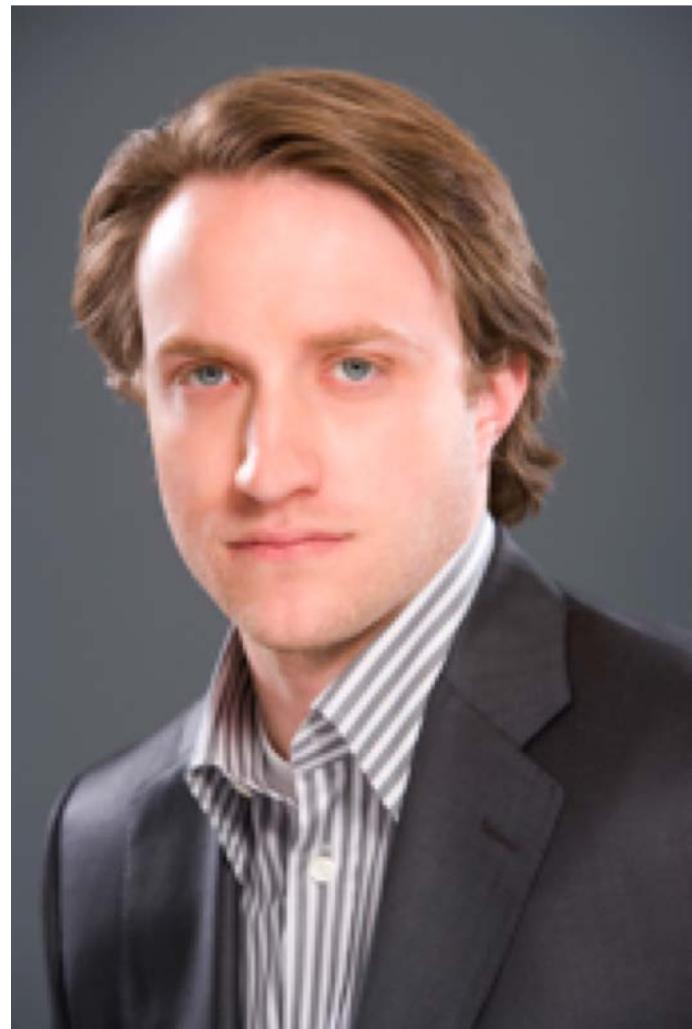
# PayPal

クレジットカードを使った電子マネー



# PayPal

eBayに買収



**PayPal®**

チャド・ハーリー

モノを売るのではなく、

情報を売ることに

成功した

APPLE

2001年

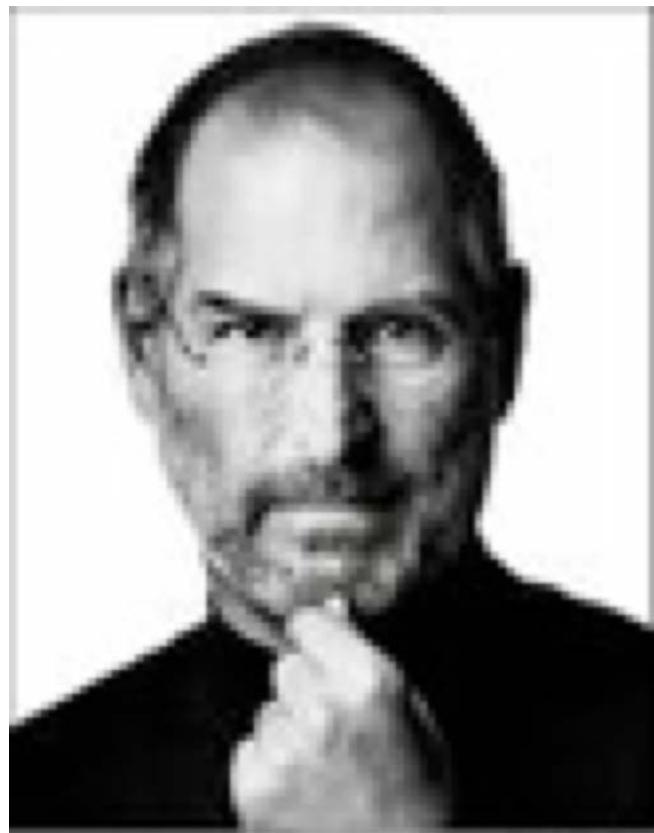
# iTunes & Apple store

音楽をネットで売るというイノベーションが起きた年



# 2001年 iPod & iTunes

Appleというブランド



5Gの容量 1000曲  
大学生はみんなMP3ファイル  
音楽を盗まないでください  
iTunes音楽管理ソフト  
Windowsで最良のソフトウェア  
iTunes Music Storeへ

# Apple Musicstore

iTunes iTunes 9の新機能 iTunesとは？ iTunesで何をしよう？ iTunesを使いこなす 今すぐダウンロード



音楽、ビデオ、あらゆるエンターテインメントを。iTunes Storeで。

歌いたい。踊り出したい。聴きたい。観たい。とにかく楽しみたい。そんなときはiTunesにおまかせ。

 ミュージック  Podcast  App Store  iTunes U  オーディオブック  iTunes Card

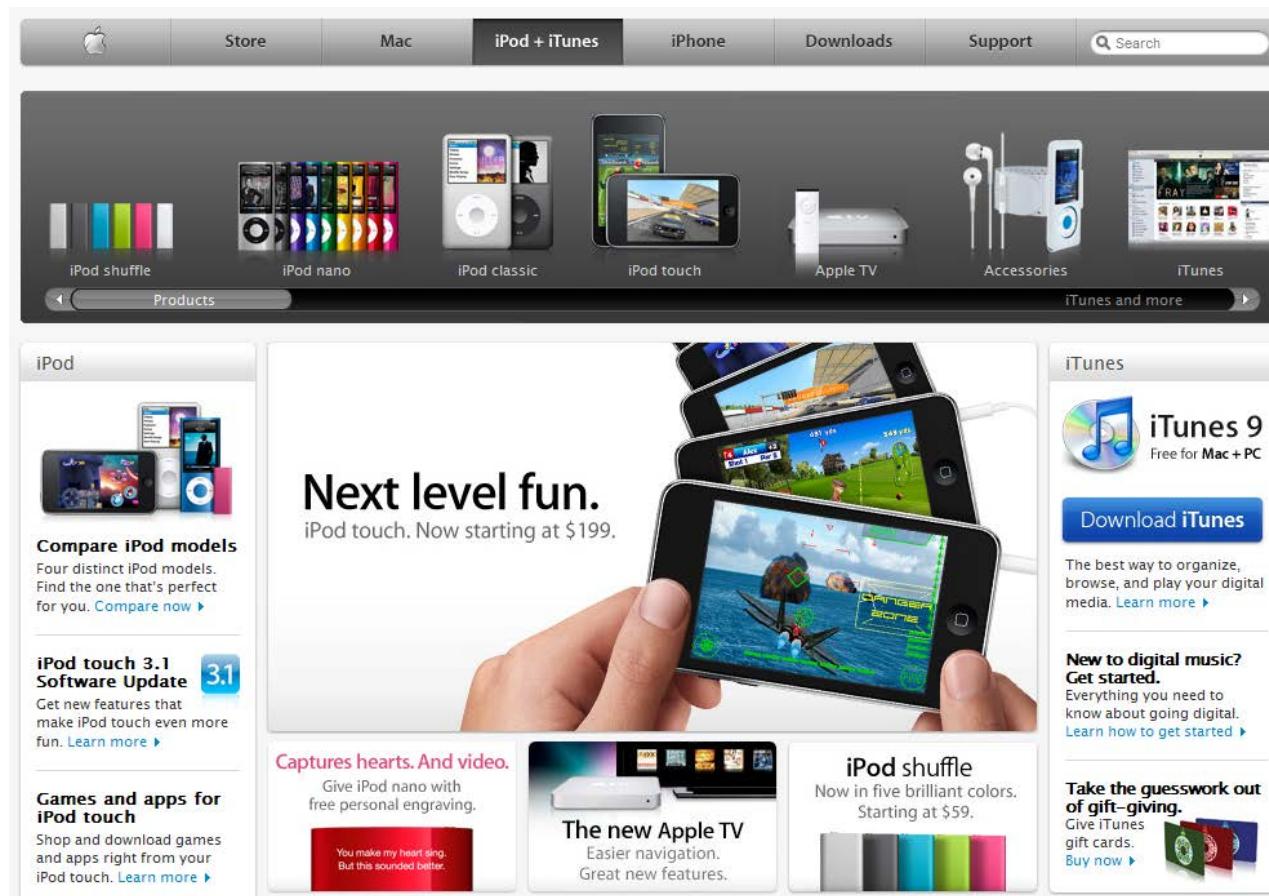
# Apple store

発売5年半で1億台 - 累計2億台 / Walkman 13年



# 2008年 Apple Appstore

正しいイノベーションが起きた年



# 2010年 Apple Bookstore

## Amazonに挑戦する



# 1995年 Amazon.com

商取引が変わった年



# 1995年 Amazon.com

商取引が変わった年



ジェフ・ Bezus  
64年生  
プリンストン大学

# 2012年 AMAZON store

Amazonはさらに先をゆく



# 何でも売るAMAZON

## の勝ち

人は  
サイバー空間だけでは  
生きれない

## 第5部

21世紀は  
どうなるのか

## 論点

インターネットとパソコンで  
全人類が知識を共有すること  
が出来るようになりつつある現在、

残された課題は何か、  
このメディアを、世界と自分のために役立てる  
ための必要十分条件とは何か  
について考えてみたい

# 20世紀の主要産業

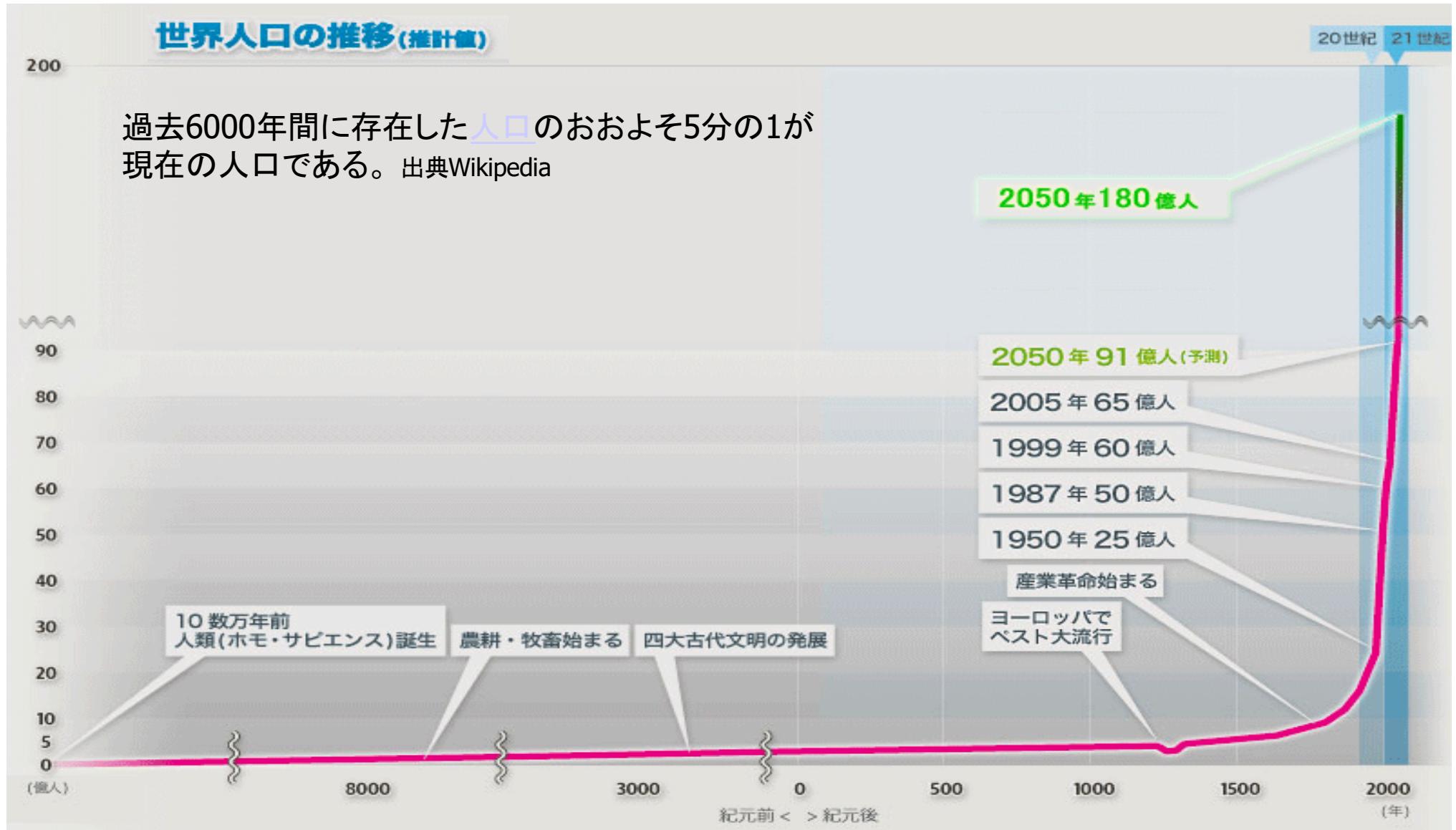
機械化、重工業化、モータリゼーション、情報化

- エネルギー産業
- 化学・医療産業
- 航空産業
- 自動車産業
- 家電産業
- メディア・エンターテイメント産業
- コンピュータ産業
- (ハード、ソフトウェア)産業
- 金融産業
- 教育産業

# 21世紀の予想

- グローバルな社会になる
  - 英米語の国際語化
  - 情報通信の普遍化
  - 通貨の国際化
  - 特定の分野におけるナショナリズムの台頭 芸術、文化、歴史
- グローバルな経済戦争が続く
  - ドルとユーロ
  - アメリカは日本、中国に国債を買わせ続ける
  - 中国の国民は 土地、株で大損をし、次は国営ギャンブル？？？
- グローバルな武力戦争も続く
  - アメリカとアラブ・イスラム、
  - EUとロシア、
  - イスラエルとパレスチナ
  - 中国とインド

# 人口の推移



# 経済圏の拡大

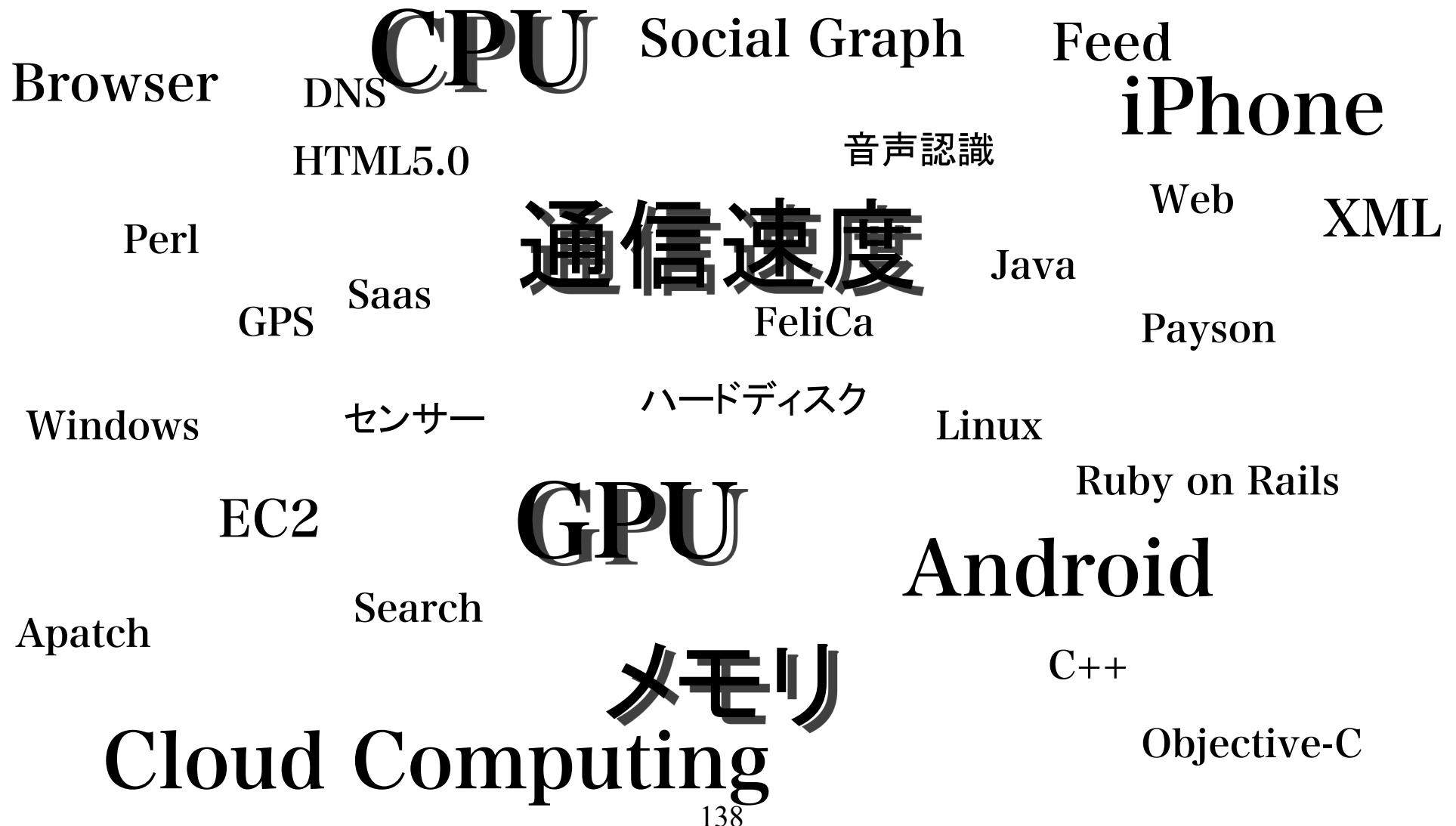
スピードが上がれば上がるほどエネルギー消費量は増えて行く

人が歩く、走る  
馬車  
クルマ  
新幹線  
飛行機  
戦闘機  
宇宙船

重力から逃れようとする力に、どれだけエネルギーが必要か。  
そのため経済圏を拡大しようとすればするほど化石エネルギー消費量が膨大に増えて環境問題や地球温暖化などの問題を引き起こす原因となってきた。

# テクノロジーの進化

ハード、ソフトウェア、プラットフォーム



# 21世紀の新産業

20世紀型産業に化石エネルギーだけでなく、  
情報とエネルギーを掛け合わせた産業

- エネルギー産業 → 新エネルギー産業
- 化学・医療産業 → バイオ、ゲノム産業
- 航空産業 → 情報航空産業
- 自動車産業 → 情報自動車産業
- 家電産業 → 情報家電産業
- メディア・エンターテイメント産業 → グローバルメディア
- コンピュータ産業 → インターネット・ウェブ産業
- ハード、ソフトウェア産業
- 情報金融産業 → 仮想金融産業
- 教育産業 → コラボレーション教育産業

# インターネット・ウェブ産業

距離と時間を超えた経済活動

20世紀の最後に生まれたインターネットは新しい社会秩序を生み出している。これまで人類が創りだしてきた産業、文化、ライフスタイルでネットの影響を受けないものはない。世界はより密接にネットワーク化され情報は瞬時に伝達し、共有される。誰もが情報の受け手となり発信者になる。ウェブというバーチャルな空間で人、モノ、カネの情報が凄まじいスピードで行き交い、これまでにない全く新しいグローバルな経済基盤が生まれる。

テクノロジー・ウェブ産業のテーマ

インターネット、モバイル、クラウドコンピューティング、Eコマース、サーチ、広告、ブログ、SNS、人工知能

# 新エネルギー・環境産業

すべての経済の基盤



21世紀の新しい産業はエネルギー産業から生まれる。石油やガスなどの資源エネルギーから再生可能な自然エネルギーに移行し、新エネルギーを生み出す産業、テクノロジーやサービスが登場する。エネルギーと環境問題は切っても切れない関係を持ち、さらに気象状況によって産業は大きな影響を受けることになる。膨大な数のコンピュータが電気を消費し、あらゆる資源は電気エネルギーに変換され、コンピュータパワーに変換される。

## 新エネルギー・環境産業のカテゴリ

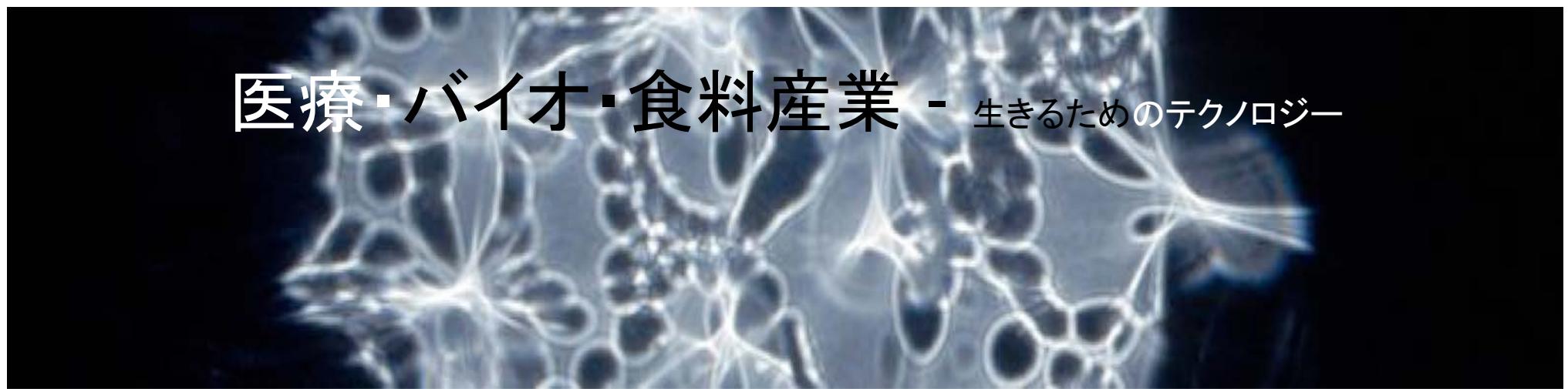
グリーンエネルギー、太陽光発電、太陽熱発電、風力発電、地熱、バイオマス、マイクロ水力、原子力、スマートグリット、リチウムイオン電池、EV(電気自動車)

## 新エネルギー・環境産業のテーマ

グリーン・ニューディール、再生可能エネルギー、自然エネルギー、グリーンエネルギー、代替エネルギー、フィードインタリフ(FIT)、電力自由化、グリーンカラージョブ、オバマ大統領、カーシェアリング、自然災害、地球温暖化、CO<sub>2</sub>、排出権

## 新エネルギー・環境産業 - 注目の企業

# 医療・バイオ・食料産業 - 生きるためのテクノロジー



21世紀の医療は膨大なコンピュータパワーとネットワーク、通信回線、セキュリティ、ストレージ技術によって飛躍的に進歩する。人間の設計図であるDNAは解析され、病気の原因は遺伝子レベルで予防や治療が試みられる。健康情報はすべて記録され、最適な生活を送れるになるだろう。医療はロボット技術により人の手の及ばない治療が可能になり、美容、アンチエイジングの分野が花開く。一方人類には環境問題だけでなく、新型ウィルスによる脅威がもたらされる。情報と同様ウィルスは凄まじい勢いで世界中に広がり、未知のウィルスが生活を脅かすだろう。バイオテクノロジーはクローンを生み、テクノロジーは神の領域に入る。食料と水の確保のために世界で紛争や戦争が起き、その経済的利益確保のために新しい産業が生まれる。

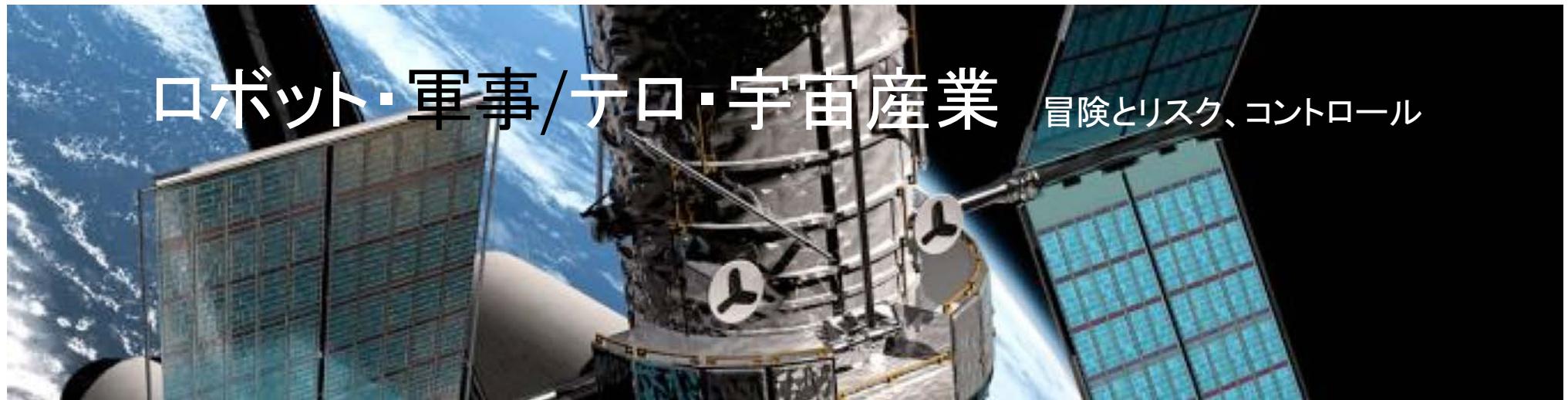
## 医療・バイオ・食料産業のテーマ

MRI、アンチエイジング、ウィルス、新型インフルエンザ、バイオインフォマティクス、クローン、ゲノム、水

医用生体工学、人工臓器、生命維持管理装置、ニューラルネットワーク、DNAコンピュータ

# ロボット・軍事/テロ・宇宙産業

冒険とリスク、コントロール



人類の最後のフロンティアは宇宙である。宇宙を開拓すること、それはロボティクスと軍事技術の開発と同じである。ロボットはより人間の生活に近いところに登場し、介護や清掃などの単純作業を行うだろう。一方戦争は局地的大戦は少なくなり、分散型テロが起きる。戦いは無人化およびサイバー化され、ロボットとプログラムによる戦いになり人間は支配権を巡り争うようになる。宇宙に目を向ければ、資源の確保よりも情報の支配力のために様々な衛星が打ち上げられ、人間はどこにいても監視下に置かれることになる。一部で宇宙観光業が商業化され、宇宙旅行の道筋ができる。

ロボット・軍事・宇宙産業のテーマ

ロボット、サイボーグ、兵器、対テロ戦争、テロ、航空機・宇宙開発、人工衛星、スペースクラフト、宇宙旅行、太陽発電衛星、宇宙基本法

# お客様のNEEDS、WANTS

と  
メーカーのイノベーション  
の  
未来

- ・これがベストなマッチングをすると商品は売れて、ビジネスは成功する
- ・車、テレビ、パソコン、その他

## イノベーションより大切なこと

お客様の求めるもの  
↓ギャップが生まれる  
メーカーの作るもの

- ・これをどう縮めるかが問題である

## 先端会社に見られること

- ・ 自分の会社は一番と思いこむ
- ・ 自分の好きにする
- ・ 自分で決める
- ・ お客様を無視
- ・ お客様の嗜好が判らない
- ・ お客様の購買条件が判らない

## 典型的な例

- Coca Cola
- Intel
- Microsoft
- SONY
- Xerox
- GM・TOYOTA
- JAL

## さらに

- 感覚がズれている
  - それを修正するために
  - 宣伝費をかけて PUSH
- それが 反対に逆の効果を生む

# 創造性

## 未来に対する感性



この感性を磨くには

現在に対する感性を  
磨くことから生まれる

現在の感性を磨くには

「感動＝inspiration」 が大切

## 創造的であるということ

- ただ、単に造ることではなく、
- 売れるものを創ること
  - 何が売れるかがわかること
    - 未来がわかること
      - 今が判ること

## エンジニアのるべきこと

- ・ 常に自分からユーザーの立場に近づく
  - 町に出る
- ・ ユーザーの求めているものを分析する
  - ユーザーのWANTSを学ぶセミナーに行く
- ・ 常に自分の感覚を、ユーザーに近くする
  - ユーザーに触れる時間を長く持つ

# 米国のすさまじさ

ビジネスの成長分野での活用と子どものリテラシーが高い

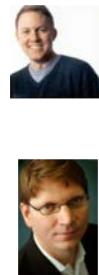


ウェブには知識の情報ハイウェイが引かれ、好きなことをとことん追求できる。日本のウェブは残念だ。



Chris Hughes - 1983年生

「活発な議論を続け、意見を集約するという行為の価値は、マスメディアを利用しようとインターネットを利用しようと変わらない。テレビは依然として影響力がある。インターネットだけでは、選挙運営は成功しなかったんだろう。しかしインターネットは、メディアというよりも草の根のオピニオンビルダーとして非常に役に立つことがわかった」



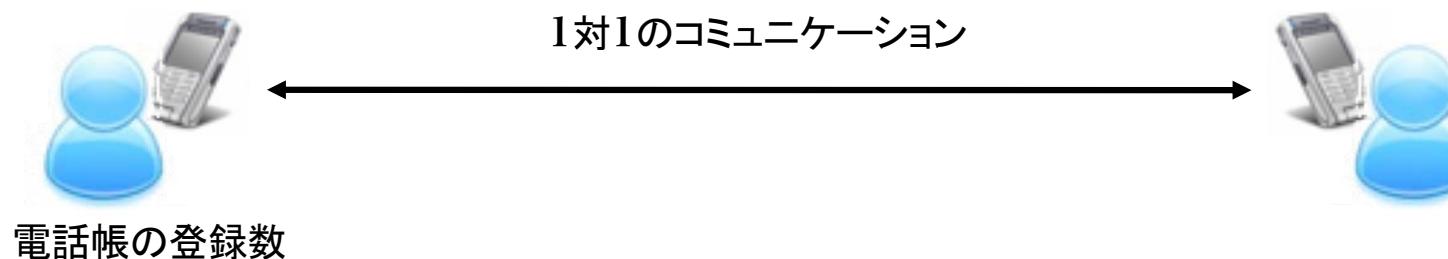
# A Vision of American Students

デジタルネイティブ 8つの特性

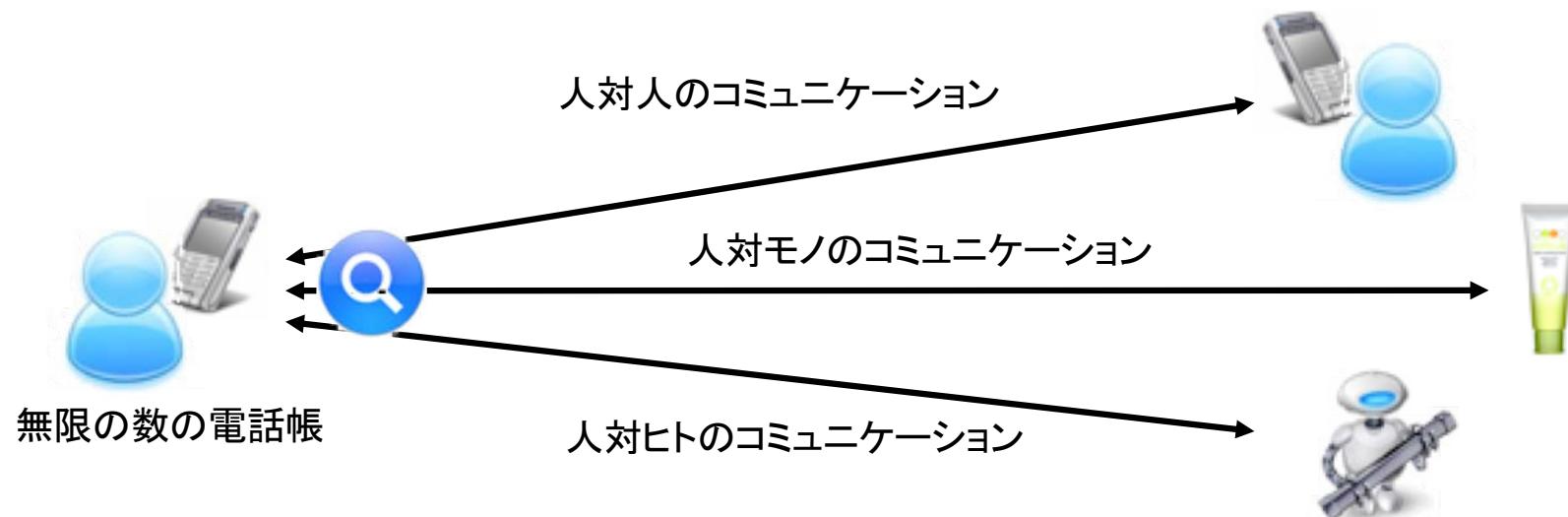
1. 自由
2. カスタム化
3. 調査能力
4. 誠実性
5. コラボレーション
6. エンターテイメント
7. スピード
8. イノベーション

# コミュニケーションの多様化

## 20世紀型ケータイコミュニケーション



## 21世紀型ケータイコミュニケーション



情報生産の道具はパソコン  
情報消費の道具はスマホ  
パソコンとスマホは共存する  
しかし、時間が経つと両者は一体化するだろう

「ITを使う教育＝ITリテラシー」と  
「ITを創る教育」  
について考えるべき

私の60からのテーマ

# まとめ

# 成功する個人に必要なこと

## 1. 高度な専門性

これが行き過ぎると「専門バカ」

## 2. 高度な人間性

ヒトとヒトとのプロトコル

この2つのバランスを完成させていくとすばらしい

## 3. 高度な国際性

英語を話すことではなく、文化の違いを知ること

インターネットの時代になって必要になってきた

## リーダーシップとは

声が大きいことではなく、  
権力・権限があることではなく、  
お金があることではなく、

問題を解決することのできる力＝創造力

||

未来へのビジョン

# 信念を持つ ということについて

未来の可能性、創造性を  
生み出すのに欠けてはならないのは  
「念」 = 今の心を信じること  
それが信念

では自己の今の心の何を信じるのか



自分には

豊かな創造力と可能性が埋蔵されているということ



これをどれだけ信じることができるか  
信じることのできる度合いに比例して  
能力が出てくる

これから社会の評価は  
金儲けよりも  
いかに楽しく仕事をして、人生をハッピーにしている人の方が  
高い評価を生むような  
意識改革が必要

楽しく仕事をしていれば、利益も必ず上がる

楽しい仕事とは、  
与えられた時間と責任を最大限に活用しこなすことではないか

## 今の社会は制限だらけ

あちらこちらに「制限」という名の  
自分自身の可能性を押し込めてしまう空気が  
存在している

この空気を社会で吸うと  
自分自身の可能性を忘れてしまう

# 第二次世界大戦後の日本の成功は何故

第二次世界大戦直後  
誰が今日のような  
世界でも屈指の成果を果たした  
日本を想像したでしょうか？

## 日本が屈指の成長を果たした理由

- ・敗戦国日本の社会の空気が制限を加えていなかった
- ・1人1人の国民も皆、自分の可能性をフルに發揮した

50年で日本は世界のトップクラスに

中国とインドが同じことをやっている

ヒトの能力には限界はない

自分自身で限界を設けた時、  
はじめて限界が存在する

人生の成功には限界がない

自分自身で限界を設けた時、  
成功がストップしてしまう

# 毎日をベンチャー的に生きる

ベンチャー企業とは

会社の規模のことではなく、

SIZE

会社のありようのことと言うのだ

STATE

小さくても、大きくても、

ベンチャーはベンチャー

## ベンチャー精神の本質

「自分自身の能力の可能性について  
自分で制限を加えてはいけない」

出来る！と思う  
そして、始める