

PUBLIC SPEAKING

今日から始めるクリエイター人生設計

Presented by 日比野則彦

CEDEC 2009

Sep.03 2009

Background

日比野則彦



<もともと>

- ・非社会的、孤独好き
- ・設計図を書くのが好き
- ・楽器・機材のデザインが好き
- ・音楽はなぜかいつも身近にあった

<転機>

- ・中学受験の失敗
- ・大学時代の家出
- ・バークリー時代
- ・映画館時代
- ・コナミ社員時代
- ・独立
- ・事業の失敗

<現在>

- ・ゲーム音楽
- ・音源療法

あなたの将来は？

自由

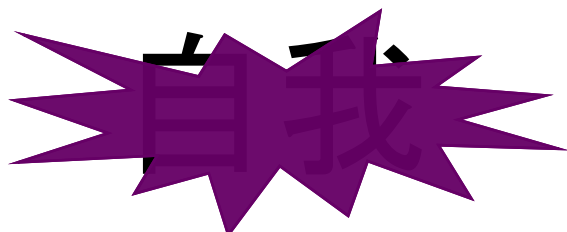
でも❌？

あなたは、その自由を、
何に使いますか？

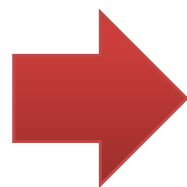
名声？自己実現？世間体？
技術革新？世界平和？

「生きる」とは？

- 「遠くの人のために愛を願うことは簡単です。「必要とされていない」と思えるような隣人に、ほほえみと励ましをかける事の方が、よっぽど難しいのです。」(マザー・テレサ)
- 「人間が『生きる』とは、他の誰かの為に、どんな小さいことでも、自分の心、体、時間を使うことである。」
(聖路加国際病院理事長 日野原重明)



(不幸の根源)



周りの誰かを幸せに

あなたにとって「生きる」とは？



iamacow © 2008



ゲーム業界の展望

1. 黎明期
2. 90年代全盛期
3. 現在
4. 将来

リアリティ
総合エンタテインメントへ



想像してみましょう...

- 一生かかっても、実現させたい夢は？
- 自分が苦手なことは？
- 逆に、自分にしか出来ないことは？
- どこで夢が実現する？
- いつ夢が実現する？
- 誰と一緒に実現する？
- 実現したら、自分はその後どうする？
- 今すでに手にしているものは？
- これから必要なもの or 人は？



想像してみましよう！



行動への落とし込み

- エンタテインメント業界の5年後は?
- エンタテインメント業界の10年後は?
- あなたは、5年後どうなっていますか?
- あなたは、10年後どうなっていますか?

あなたは今日から、何が出来ますか？

短い文章で明言化しましょう。

日比野の例

ジェム・インパクトは、**良い音 (The Finest Sound)** を、**良いクオリティ (The Finest Quality)** で伝えることで、一人でも多くの人をハッピーにすることを目指します。

代表 日比野則彦



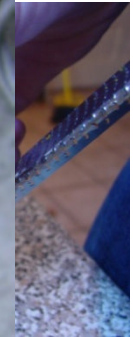
The Finest Sound

- 1) Music creation
- 2) Music production
- 3) Multi-Audio
(sound effect creation,
sound editing)



The Finest Quality

- 1) Recording, mixing, and
mastering techniques
- 2) SR (sound reinforcement)
techniques
- 3) A spirit of hospitality



どんな状況でも・・・

- 1)これが最期ではない。
- 2)過去を捨て去る
- 3)まだ見ぬ可能性に着手する
- 4)やり続ける
- 5)まわりを励ます
- 6)良いことしか口に出さない



Q & A Session

ありがとうございました!



<http://www.norihikohibino.com>

<http://www.gem-impact.com>

Email: info@gem-impact.com

