



## takejune さん

デジタルプロダクトデザイナー／起業家

名古屋芸術大学デザイン学部デザイン学科造形実験コース  
(現 芸術学部芸術学科デザイン領域メディアデザインコース)  
2007年卒業。(元株式会社Fabric取締役 共同創業者  
日本初のフリマアプリ「フリル (現ラクマ)」をリリース)

# 起業や仕事熱の原点は、大学で出合った 双方向コミュニケーションの魅力だった

仕事は一貫して、一般消費者向けのwebサービスやアプリの制作です。大学で出合ったFlashという技術が面白く、web上で双方向のコミュニケーションをデザインしたいと思い、メディア事業を展開する企業に就職。自分が手がけたサービスのユーザー数が急増するのを見て、仕事にのめり込みました。

その後は、チームを率いてもづくりをしたくて転職したのですが、そこでは、大学で受けたチーム実習の授業が役立ちま

した。またイベントの企画運営では、これまでにディレクターとして皆を牽引した経験が生かされました。なお、実は学生時代は演劇部で活動していたのですが、そこでも自分たちの表現を客席が受け止めてくれる双方向コミュニケーションの魅力を感じていましたね。そうした志向性は学生時代から育まれてきたのかもしれない。

「夢中になれること」の追求が  
実を結んだ日本初のフリマアプリ

2012年に、シリコンバレー

の視察を行い現地のスタートアップ企業の熱気に刺激をうけ、勢いで起業しました。世の中の「不便」を見つけ、それを解決するサービスを創りたかったのです。そうして生まれたのが、日本初のフリマアプリ「フリル」です。メルカリよりも早くにフリマアプリの概念を形にしたもので、後に会社自体を楽天に売却し、今は「ラクマ」となっています。

大学時代にやってほしいことは、長時間取り組んでも苦にならないくらい夢中になれることを見つけることです。さらに「学ぶ習慣」があれば成長カーブが飛躍的に伸びますから、そんな習慣を付けるのも学生時代から意識しておくべきでしょう。社会人になって最初の数年間に「夢中になれること」に対して膨大な時間と熱量を注ぎ込めるか、そこに「学ぶ習慣」があるかどうか、社会人としての一生を左右すると思います。

早い段階で「自分」を知り  
4年間の学びを充実させて

私自身もいま、新しいサービスを開発中ですが、初めて扱う動画作成ソフトをあえて採用す

るなど、小さなことでも新しいことにチャレンジするようにしています。学生の方には、手始めにぜひ、本を読む習慣をつけてほしいですね。情報への感度や論理的な思考力が身につくと、思います。いまは、様々なバックグラウンドをもった人材がデザイナーになる時代ですから、論理的思考で企画を言語化できないと太刀打ちできません。

名古屋芸術大学では学部や専門領域を越えて受講できる授業もありますし、デザイン領域では1年次に共通の基礎カリキュラム「ファンデーション」で立体的、平面からデジタル、テキスト、平面などひとりの基本を学べるんです。そうすると自分の得手不得手に気づくことができ、その後の学びを充実させられます。受験前の段階で自分がやりたい・やれることという「質の高い意思決定」をするのは難しいので、入学してからそこに時間をかけられる制度があるのは、いいのではないのでしょうか。

そうやって、自分が他の人よりも粘り強く続けられる分野を選び、将来の仕事や生き方につなげてもらいたいですね。