

子供たちの持つ潜在力を最大限引き出していくための

## 「ゲームチェンジャー育成アカデミー」

### ▼アカデミー運営企業の自己紹介

初めまして。Lead Innovation センター株式会社と申します。

当社は、自動車(EV等の電動化、自動運転、ネット・クラウドとの連携、車内コックピット化、車体ボディ軽量化など)や、エネルギー(太陽光発電、蓄電池、エネルギーマネジメントシステム、スマートグリッドなど)関連のシステム企画・開発と、これら分野の大手メーカーの研究開発コンサルティングを行っている企業になります。

**お客様は国内メーカー様ですが、業務のほぼ全て海外プロジェクトでして、特に欧州/米国/アジアを飛び回り、各国の先進技術動向の分析や国際標準化活動、国内メーカーと海外企業との提携支援、社会的意義がある(けど収益性は見込みにくい)システムの自社企画開発などを行っています。**

[www.lead-innovation-center.com](http://www.lead-innovation-center.com)

### ▼アカデミーを立ち上げたきっかけ

#### <20年以上の国内勢の減退>

弊社業務と密接に関係しますが、20年近く海外活動に従事していて、近年の日本の競争力低下を肌身で感じております。

2005年頃～10年頃に、携帯電話や液晶テレビ、カーナビ、太陽光発電などで国内メーカーの世界シェアが激減し、その後は、デジカメや複合機、電力用蓄電池、BEV(100%電気自動車)、そのバッテリーと正極・負極・電解液などのコア部品・材料などでシェアが急速に低下、あるいは海外売上高の大きな減少に見舞われています。また、重要性が一段と増している半導体では、2000年代初期から海外での存在感が全くなくなったロジックやメモリー半導体の他、今はまだ開発製造力があるパワー半導体(SiCやGaNなど)も、国内数社を除いて、欧米中メーカーの後塵を拝しています。

全般的に見ると、2000年代初期には、パソコン、音楽プレーヤー、スマホで革新を起こしたスティーブ・ジョブズ氏に、その後は、ロケット・衛星、蓄電池やエネマネシステム、BEVで革命とも言えるほど業界を一新させているイーロン・マスク氏によって、国内勢は右往左往させられている、と言えます。

## ＜仕組みを変革するゲームチェンジャーを増やす必要性と、にもかかわらず、その流れに逆行する国内教育＞

こうした状況にもかかわらず、国内ではその危機感が薄く、補助金漬けのぬるま湯競争や、海外への拡大を諦めて規模が小さい国内市場に安住する事が増えています。

この状況を打開するためには、「現状に満足せず、製品やサービスの刷新に加えて、そのビジネスモデルの変革も先導できる」人材が増える事が必要、と数年前から感じていました。

その一環として、当社代表が大阪大学の大学院で、約10年間、招聘准教授の立場で最先端技術や世界の動向を講義し、実践型の演習授業を提供しています。しかし高等教育だけでは、人材育成として不十分で、その前の10代前半から、

## 「新しい技術に対する好奇心を育み、実践での活用や、先端であるがこそその失敗と、その反省を活かした再挑戦」の経験を積ませる

べきと考えるようになりました。また、それまでの常識や方法を一変させ、業界を変革する人材、いわゆる“ゲームチェンジャー”の資質は何か？などを長年研究してきました。

スティーブ・ジョブズ氏やイーロン・マスク氏に限らず、ゲームチェンジャーと呼べる人は、下記の能力等を備えているのが共通点と言えます。

- ・先端技術の中身に精通していて、自分で開発できるか、有効な活用策を考えられる
- ・変化を素早く察知し、その先の事を常に考えて、自ら行動する
- ・物事を表面的な捉え方はせず、構造変化や課題の“本質的な”動きを見る
- ・その本質を突き詰めるため、周りとの摩擦を起こしながらも、周辺技術やサービスと連携した企画開発ができる

しかし、現代の日本ではこのような能動的かつ“深い洞察力”を育む教育ができていません。これまでの仕組みを一新するゲームチェンジャー自体、ここ数十年ビジネス界では1人を除いて、全く現れていません(※小型リージョナルジェット機の開発リーダーはまさに日本のゲームチェンジャーと見えています。また、特定の素晴らしい指導者に恵まれたスポーツ界などでも何人か出てきています)。

今の教育で特に気になるのが、

- 1) 学校で決められた勉強内容や与えられた課題をしっかりとこなして、定期試験の点数や内申点を上げて、望んでいる高校や大学に推薦で進学することが増えている  
→ 厳しい受験を経験せず、良い意味での競争心が芽生えない

2) 学校や塾でも、「なぜそれを学ぶのか」、「学習した内容を社会や仕事にどう活かすのか」の観点が多く、社会で今、起きていることや将来起こる可能性があることと、勉強内容がリンクしていない→勉強の意義や目的が普段の生活と関連付けられず、やらされ観の勉強のため、後になって思い出せず使えない(人生の引き出しとして貯まらない)

3) 親からは過度に守られ(または過度に放任され)、先生や部活・バイトの先輩からも怒られる事が極めて少なくなっている→(社会に出ると溢れている)理不尽さや、自力での困難解決を経験することなく社会人になってしまう

2)は以前からありましたが、昨今は1)と3)も加わり、能動的に、自ら歩んでレールを作り、その新しい道に挑戦していく人材が減少している背景にある、と感じています。

こうした状況の流れを変えるには、数年単位の取り組みでは難しく、10年以上先を睨んだ抜本的な対策が必要です。

#### <誰かが流れを変える必要性>

そこで、20年近く、自動車やエネルギー、電子制御系などの各先端技術に関与し、ずっと海外と関わってきた当社が運営主体となり、これからの日本を担う子供たちに、早い段階から先端技術に触れてもらいながら、そこでの失敗や挑戦を現場で何度も行っていく実践学習—「ゲームチェンジャー育成アカデミー」を立ち上げました。

「自らモノやソフトを作り、現場に導入し、そこで起こる色々な課題を自ら発見して解決策を考えていく」実践フィールドや、各学習プログラムを提供していきます。

#### ▼今後のビジョン

本アカデミーの将来ビジョンとして、開始数年の間に以下の目標実現を目指しています。

- ・自然・農園フィールドを、関西・関東・中部の都心部にも拡げ、毎年100人程度の育成を図る
- ・理科を重視している塾様や教育系企業様との連携で、基礎力を付けた子供たちが、本アカデミーで応用力を付けて、各企業様の教室でさらにバージョンアップした基礎科目を強化していく循環モデルを目指す

- ・海外の青少年向け技術教育機関との連携(学習プログラムの共同制作や、相互の学生交流)

こうした展開を通して、子供たちが先端技術に触れ、さまざまな困難に挑戦し、海外も含めた色々な道に進んでいただければ本望でございます。

### ☆☆アカデミー長(Lead Innovation センター株式会社代表取締役 藤本雄一郎)のコメント☆☆

「子供に先端技術は難しいし、大人になって必要なら学べば良い」の考えもあると思われま。ただ、それは今の技術革新スピードと、子供が持つポテンシャルを低く見ていると感じられます。子供は興味を持ち、面白い！と感じたら、もっとそれを知ろうとして、どんどん成長していきます。歴史好き、電車好きな子がその典型ですが、みんな、その可能性を秘めています。

現代は、色々な技術が融合し、異業種競争が当たり前になっています。文系と理系、つまり技術(理系)と、その活用を社会課題と結びつける(文系)、どちらの知識も身に付けておく必要がございますが、今の学校教育はそうなっていません。

**設置しました3つの学習プログラムとも、社会で起こっている出来事や課題と関連付けて、最新技術の学習やその活用を行いますので、子供たちも学ぶ意義を感じられる**と思います。ぜひ子供たちの潜在力を拡げていただければと思います。