

**北川直樹 (きたがわ・なおき) 先生**

株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメント  
代表取締役コーポレート・エグゼクティブCEO

1953年9月11日生まれ

1977年、(株)CBSソニー

(現 (株)ソニー・ミュージックエンタテインメント)入社

1998年、(株)ソニー・ミュージックエンタテインメント

ASR第1グループチーフプロデューサー

2000年、同社 Associated Records プレジデント

2004年、同社 コーポレート・エグゼクティブ

2007年、同社 代表取締役 コーポレート・エグゼクティブ CEO

**〈講義概要〉**

株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメントの代表取締役CEOとして、音楽産業界をリードする北川直樹氏が、音楽産業の構図について講義を行った。

講義では、音楽産業に関する基本的な用語を説明した後、どのような経緯で現状に至ったのかを、様々な観点からの詳細なデータを使用して解説。データをまとめて分析し、その原因や問題点、今後の課題を見つけていくという考え方を示した。加えて、音楽ができるまでの過程やアニメ番組とのタイアップなどについても説明し、ソニーの考え方や戦略を紹介した。

また、講義の終盤には、事前に集まった受講生からの質問にひとつずつ答えた。その中でデジタル技術の問題や不況の問題についても触れながら、現状を悲観するだけではなく、世の中の動向を正しく理解した上で今の消費者が求めているものを的確につかむことの重要性を示した。北川氏自身の経歴や学生時代に関する質問にもありのままに答え、音楽産業界を志す学生に意欲と希望を与えた。

## 〈受講生の感想〉

エンタテインメント産業について私たちは不況不況というイメージが先行しすぎて衰退する一方だと感じていたのですが、そのような固定概念が逆に衰退する原因にもなってるんだなと思いました。いくらでも可能性はある産業だと改めて思い直すことができました。

立命館大学・産業社会学部・1回生

私はずっと技術は進歩すれば進歩するほどよいと思っていて、「人間のスペックを越える」という考え方をしたことはありませんでした。だからその考え方は目からうろこでした。結局機器を使用するのは人間なのだ実感しました。

立命館大学・産業社会学部・2回生

アニメの主題歌について、従来は1曲をずっと使用していたのを、SONYが1クール程で変更するという変化をおこしたというのに驚きました。今ではその体制は普通になっていて、気にしたことがなかったので、そのアイデアを思いついたことは音楽業界で大きな一歩だったのではないかと感じました。

立命館大学・映像学部・2回生

音楽は生き物っていいですけど、本当にそうだと思うし、だからこそ「不況だからといって」、音楽が廃れることはないと先生がおっしゃったのに共感しました。一概には言えないと思います。

京都産業大学・経営学部・3回生

ソニーのウォークマンが売れてきた理由に“かわいくなったからじゃない？”とコメントされたときは、思わず笑ってしまいましたが、今は本当にもっと単純で人に優しい商品が求められているのかもしれないなと思いました。

立命館大学・産業社会学部・1回生

北川先生のこれまでの経緯を聞いていると、元々レコードが好きで、そこにひたすら情熱を注いでいるうちに、引き寄せられる様に現在の地位まで辿り着かれたのだろう、と思いました。そういった風に、やりたいことを突き詰めてやっていく、ということが本質的にはかなり大切な事なのだろうな、という感想を持ちました。

立命館大学・経済学部・4回生

