

紙づぶて

中卒の僕がなぜIT企業を創業することができたのか、それは一九八二年的小学五年生まさかのぼります。名古屋市にあつた丸栄デパートのおもちゃ売り場にいた時、ふと目にとまつた「びゅう太」という名の子ども用パソコン。それが僕とパソコンの初めての出会いでした。

その当時、パソコンという言葉も知らない僕は、ちらつと横目で見ただけの「びゅう太」に「一目ぼれして、それが何かも知らずクリスマスプレゼントとして母親におねだりしました。

小学三年生の時に父が病気で他界してしまい母子家庭になつた林家にとって、六万円近くするおもちゃ

はやし
林 たかお
高生

PCとの出会い

はとても買つてもらえるようなものではありませんでした。でも、子供の教育に熱心だった母は、僕の知らない所でびゅう太が何かを調べたようで、何とか買ってくれたのでした。最初はゲームカードトリッジを差し込んで、ただゲームを楽しんでいた。ただでしょが、びゅう太のマニュアルを読んだ姉が発した「これでゲームが作れるらしいよ」。その一言に僕は衝撃を覚えました。「ゲームは大人が作るものじゃないの?これがあれば子供の僕でも作れるの?」

そこから必死にマニュアルを読みながら試行錯誤でプログラミングに没頭しました。そんな生活が十七歳まで続き、その趣味が高じてIT企業創業となつたのです。

(エイチーム社長)