

ルネサスが
SANYOに
選ばれた理由。

協力:  Microsoft Office

広告 ◆オープン化粧品◆業務システム連携で在庫と物流コストが約30%減ー富士通

広告 [特集]世界をリードする心臓・血管医療 提供 東芝

広告 7月21日(金)SAPビジネス・シンポジウム'06 ジェフリー・ムーア来日講演決定

広告 第2回『内部統制とITフォーラム』講演内容をWebで好評公開中!! 主催: 日経

ビジネス:ネット時評(日経デジタルコアより)

更新:5月20日 07:00

P2P時代の表現と編集(中村 伊知哉)

「3日間ぶっ続けに作業して、やっと1分のアニメができました。題名は『ドジなどろぼう』です」。小学生の司会で上映会がはじまった。京都のこどもセンター「CAMP」で連休中に開かれた粘土アニメ・ワークショップ現場である(<http://www.camp-k.com>)。ウェブで応募して集まった小学4年生から中学3年生までのこどもたち14名が精魂こめた作品は、女装した泥棒がプールにはまって御用となるポップで哀しい短編だ。



■高い日本のこどもたちのリテラシー

シナリオを作る。キャラクターを描く。絵コンテを描く。粘土をこねて人形を作る。背景のセットを造る。コマずつ撮影する。ナレーションと効果音を入れる。コンピューター画面で編集する。ポスターとチケットを作って上映会を催す。作品はウェブで世界に紹介される。

粘土や絵筆というアナログと、先端のデジタル技術を使った未体験の試みに、彼らの目は輝く。このワークショップは、ワシントンDCのこども博物館のメニューをCAMPがアレンジして導入した輸入モノだ。だが、日本のこどもたちのリテラシーは高い。全体のシナリオが決まって、3グループに分かれて絵コンテを描く段など、皆こともなげに各シーンを4分割し、イラストとセリフをハメ込んでしまう。舌を巻く。毎日、マンガやゲームで鍛えている成果だろう。

これからはP2Pだという。一人ひとりが情報を作って世界に発信し、交流し、共有する。それは、彼ら以降の世代が支える。日本キッズから発信される情報は、地球をリードしていってくれると期待する。

以前からコンテンツ政策の内容が問われているが、既存のクリエイターやエンタテインメント産業を支援していくことよりも、未来のP2P表現を創りだしていくこうした活動や環境を整えていくことが重要だと思う。

■18年ぶりのバンド仲間

自分にも若い頃があった。CAMPでの上映会の前夜、祇園に繰り出した。大学時代のバンド仲間が、80年代はじめ当時の音を引っ張り出してCDを作って発売したというので、18年ぶりに集まった。

収録16曲中、自分が5曲ほどライブ演奏したり、歌ったり、作曲したりしているのだが、いま聴いてみると、火を噴くほど恥ずかしい。1000人ものパンク客の前で、たて笛ふきながら何か叫んだり、ガラスを割るナマ音や「オロナミンC」の看板を叩く音をガチャガチャ聞かせたりしている。

当時、そんな活動と並んで自分が手がけていた少年ナイフという女性バンドは、後に海外で有名になった。そのころ朝から晩まで地面に寝転がってラッパを吹いている先輩がいた。その人、近藤等則さんも数年たって世界で活躍することになった。2年後輩の「どんと」という名の男は、ポ・ガンボスという熱狂的なファンを持つバンドを築いていっ

た。確立されたロック表現を壊して何かを創ろうとしていた。他のどのジャンルより、音楽が熱かった。過激なやつらがシーンに集まっていた。やみくもな若さだった。自分の表現できっと世の中をひっくり返せるという気がしていた。

でも、そこはプロの世界。業の重さの世界。シンナーで歯の溶けたモヒカン刈りが、夜中にひとりビール瓶を集めて回って、酒屋さんに1本10円で引き取ってもらって、かろうじてパンかじっているくせに、ギターだけは手放さずきちんと手入れして、オレにはこれしかない、と言って素敵なノイズを出す。それには勝てないと了解した私は音楽をあきらめて別の道を進んだ。

■DJ志向の底にあるもの

祇園に集まったのは、私のようにプロにならず別方面に進んだ連中なのだが、その多くが「音楽が薄くなった」とつぶやいていた。80年代から音楽もデジタル化を進め、簡単で安価に高度なアレンジができるようになった。その反面、表現は固定し、大人しくなってきたというのだ。技術だか何だか知らねえけどよ、近頃なってないぜ、と愚痴るのは歳とった証拠だ。

飲みながら、一人が言った。「最近その大学の活動に入ってくるやつが多くがDJ志向らしい。レコードのターンテーブルを回して、クラブのダンスを仕切る。それがカッコいいらしいんだ。」かつて自分で楽器を弾いていたおじさんたちは、その現象をどうとらえればいいのか考えあぐねている風情だ。

私は思う。みんなが音を産むようになって、情報の海があふれかえる。そこから好きな音を選んで、取り出して、組み合わせ、こすり合わせて自分の音を創る。それを聴かせて、観客の体を揺さぶる。DJという編集行為は、P2Pの先端を行くものだ。若い連中は、そのカッコよさをとっくに了解しているのだ。情報を産むことと、編集すること。その二つが何より大切な能力となる。

CAMPのワークショップを見て、甲南女子大学の上田教授が提案している。「こういうアニメをシーンごとにブロック化して、蓄積して、あとで編集し直せるようにしておく面白い」。なるほど。各国のこどもたちが映像のコマを発信して、交換して、共有する。それをウェブ上で組み合わせて別の表現を作る。P2Pの映像DJだ。

コンテンツを創り、編み上げるのはこどもたち。大人の役割は、そのための技術とプラットフォームを用意すること。その役に立ちたいと思う。

-筆者紹介-

中村 伊知哉(なかむら いちや)
スタンフォード日本センター研究所長



略歴

1961年生まれ、京都市出身。京都大学経済学部卒。在学中はロックバンド「少年ナイフ」のディレクターなどを務める。84年郵政省入省。電気通信局、放送行政局、登別郵便局長を経て、通信政策局でマルチメディア政策、インターネット政策を推進。93年からパリに駐在し、95年に帰国後は官房総務課で規制緩和、省庁再編に従事。98年郵政省を退官し、(株)CSK特別顧問に就くとともに渡米、MITメディアラボ客員教授に就任。2002年9月から現職を兼務。経済産業研究所コンサルティングフェロー、(社)音楽制作者連盟顧問、NPO「CANVAS」副理事長を兼務。著書に『インターネット、自由を我等に』(アスキー出版局)、『デジタルのおもちゃ箱』(NTT出版)など。