

- 【広告】 名刺を営業力に！クロネコヤマトが営業強化を支援 ヤマトシステム
- 【広告】 町田裕美が聞く！アクセンチュアで実現するハイパフォーマンスビジネスとは
- 【広告】 企業成長を実現するIT基盤構築→Windows Server 2008 R2の魅力に迫る！
- 【広告】 半導体デバイスの微細化を推進するプラズマエッチングに迫る！ 日立ハイテク
- 【広告】 NTTコム専用線で運用コスト、経営リスク削減/映像配信大手企業様の導入事例

ビジネス：連載・コラム

更新：2009年6月8日 10:40 vol.68

## デジタルの手触り 十番勝負

### 日本のアカデミズムへの三行半 デジタルの手触り 番外

10回にわたったこの連載は、一人称で書いた。自分が現にやっていること、これからしようと考えていることを押し出した。

これまで、サイトにしろ本にしろ、あれこれ駄文をしたためてきたが、多くは受動態で書いた。「～と思われる」「～が期待される」などなど。第三者的な、役人的で学者的な目線で、客観的に描写して分析することが自分の役目だと考えてきたからだ。



でも、もうそれじゃダメだ。日本では何も起こらないし、何も変わらない。まず自分を変えよう。

政府を飛び出して10年になる。かつて日本政府は産学官のプラットフォーム機能を担っていた。民間に嫌われたり疎ましがられたりしながらも、政策、ビジネスモデル、技術、その他新しい公益トレンドを生み出す増殖炉として作用してきた。

しかし、それが機能不全を起こしている。ダビング10や私的録音録画補償金の迷走、有害情報対策の混乱などを見るにつけ、霞が関のパワーダウンを感じる。だが問題は、政府の機能低下にあるのではない。それに代わるプラットフォームを社会として用意できていないことだ。

政府を出てから、マサチューセッツ工科大学（MIT）やスタンフォード大に身を置いて、米国の大学がそうしたプラットフォーム機能を担っている実態を体感した。世界中から研究者を集め、超一流の学生を集め、企業や政府から資金を集め、アイデアや学説を技術やビジネス、政策に転換する。資本家、弁護士、マーケティングの専門家、デザイナーなども集い、新しい芽を樹木や森に育てるよう力を合わせる。

MITメディアラボのスローガンに、「Imagine and Realize」というのがある。イマジン・アンド・リアライズ。想像して、創造せよ。頭で思い描いて、それを実現しろというのだ。想像し、企画し、分析し、議論する。頭で考える。学者の得意技だ。だが問題は、リアライズ。それをどう現実

に転換するか。そこに力を入れる。

2006年、私は慶應義塾大学に参加し、各種の学会に参加したり、政府の委員会や審議会に参画したりしてきた。そして、リアライズの点で、日本のアカデミズムが役に立っていないことにいらだちを覚えるようになった。いや政府・民間も含めた社会全体の体力低下に焦りを感じている。



私は政策屋である。政策は、実現して初めて政策となる。メディア融合法制にしるデジタル著作権にしる、案文を書くのはたやすいが、それは政策ではなく、「アイデア」にすぎない。そのイメージが政策にリアライズされるまでには、あと10倍のステップが要る。

- 1)担当省庁の課長クラスまでの了解を得る
- 2)政府の研究会からゴーサインを得る
- 3)審議会から答申を得る
- 4)世論の支持を得る
- 5)担当大臣を説得する
- 6)内閣法制局の地獄の審査をパスする
- 7)政府他省庁の了解を得る
- 8)与野党の根回しを行う
- 9)国会審議を通過する
- 10)政令・省令を整備する

さあ、やっと政策だ。

日本のアカデミズムは、「アイデア」を着想して発表したところで満足、おしまい。あとは誰かがやってくれて、そこに呼ばれて意見を述べて、さらに満足。誰かがやってくれなければ、そいつを批判しておしまい。それでは何も動かない。はいつくばって泥をすすめるような10のステップに立ち入ることは下品である。という考えが学問界にはあるのだろう。頭は使うが、下半身は下僕の役目。しかし、こと政策領域の場合、この下半身ステップがほぼ全ての実体なのだ。

最近では官庁までもがこの下半身ステップを放棄して、上から目線の分析と提案に終始するケースも目につく。まずい、まずい。このままでは、プレーヤー不在でコンサル100人、になってしまう。



google共同創業者のセルゲイ・ブリン氏 (左) とラリー・ページ氏はスタンフォード大出身  
〔AP Photo〕

政策だけではない。技術もビジネスも同様だ。YahooやGoogleはスタンフォードの学生が生んだ。マイクロソフトやFacebookはハーバードの学生が生んだ。E-inkや100ドルラップトップはMITメディアラボがプロデュースした。では、日本の大学は何を生んだのか？

日本が生んだデジタル。ファミコン、Wii、iモード、着メロ、親指族、2ちゃんねる、ニコ動、mixi、モバゲー、ケータイ小説、初音ミク、コスプレ、痛車.....。どれもこれもステキだが、いったい日本のアカデミズムは、そして政策は、これらに対していかほどの貢献をしたのだろうか？

反省しなければ。08年、新しい大学院「KMD（慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科）」がスタートした。私はそこをベースにして、政策プロジェクトを立ち上げて、動く。分析や議論はそれが得意な他の方々にお任せし、私は自分のできることをやろうと思う。

この連載では、いくつかの数値目標を掲げてみた。

- ・コンテンツのオンライン流通率39%を15年に75%にする
- ・地上放送コンテンツ二次利用率13%を15年に50%にする

- ・コンテンツ対外収入比2.5%を15年に10%にする
- ・デジタルサイネージ650億円市場を15年に1兆円にする
- ・15年には小学生の3割がアニメ創作と作曲ができるようにする
- ・現在4兆円のアナログ放送の跡地を50兆円ビジネスにする

無謀な目標もある。そしてこれまでは、ここで終わりでもよかった。アイデアを出せば満足だし、ノーリスク。実現するのは誰かほかの人だからだ。だが、もうおしまい。それをリアライズするステップを踏む。下半身を鍛え直そうと思う。

[2009年6月8日]

#### -筆者紹介-

### 中村 伊知哉(なかむら いちや)

慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科教授



#### 略歴

1961年生まれ、京都大学経済学部卒。大阪大学博士課程単位取得退学。博士（政策・メディア）。

ロックバンド「少年ナイフ」のディレクターを経て1984年郵政省入省。電気通信局、放送行政局、登別郵便局長、通信政策局、パリ駐在、官房総務課を経て1998年退官。

1998年－2002年、MITメディアラボ客員教授。2002年－2006年、スタンフォード日本センター研究所長。2006年9月より慶應義塾大学教授。

総務省参与、情報通信審議会専門委員、文化審議会著作権分科会専門委員。

一般社団法人「融合研究所」代表理事、デジタルサイネージコンソーシアム理事長、NPO「CANVAS」副理事長、CSKホールディングス顧問を兼務。

コンテンツ学会副会長、「安心ネットづくり」促進協議会 世話人。

著書に『通信と放送の融合のこれから』（翔泳社）、『デジタルのおもちゃ箱』（NTT出版）、『日本のポップパワー』（日本経済新聞社、編著）、『インターネット、自由を我等に』（アスキー出版局）など。

#### ● 関連記事

- [メディア融合という過去 デジタルの手触り 第十番](#)
- [通信・放送融合法制という一里塚 デジタルの手触り 第九番](#)
- [ユビキタス特区という実像 デジタルの手触り 第八番](#)

#### ● 関連リンク

- [デジタルの手触り 十番勝負](#)

#### ● 記事一覧

- [日本のアカデミズムへの三行半 デジタルの手触り 番外](#)
- [メディア融合という過去 デジタルの手触り 第十番](#)