

---

デジタルパンク通信 第四話 2000年6月号

---

Q 道でしょうか。広場でしょうか。

A 広場です。

Napsterというソフトが流れはじめて、エライことになってます。mp3のファイルを共有してダウンロードするものなんですが、学生どもがほしい曲をずるずるずるずるダウンロードしっ放しにするもんだから、ネットワークが混雑して困らしいんです。インターネット交通量の40%を占めているという。

mp3の共有というのは音楽関係者にとっては権利関係の底抜けで、問題がかいわけですが、インターネットの威力がいま最も明確に発揮されている部門でもあります。ビジネスモデルがデジタルでこう変わる、の典型例。

制作者と消費者が直接。一般にネットでは消費者にパワーがシフトするといえます。でも音楽の場合は普通の商品と違って、オレだけの作品、なので、価格の主導権は制作側に行く。流通機構だけが抜け落ちる、ということですね。プロデューサーや編集者は真価が問われます。

ここで業界にとってよりマクロな課題は、少数の才能ある作家にドーンとカネが回るようにすべきか、あるいはダメな人もそこそこ食えるように業界全体のプールを確保しておくべきか、という資金フローのバランスをどう組み立て直すかということですね。競争主義か社会主義か、みたいな話。

しかしこれはインターネットの性質のごく一部。「伝える」ことにだけ着目した議論です。作った音楽をどう「流す」か、の話。より大きいのは、流す音楽をどう「作る」か。そのためにネットをどう使うかです。

ネットの性質として、「伝える」こと以上に大切なのは、「共有」するという。作品を提示し、評価してもらうコミュニティとしてインターネットを使うことがその一つです。道というより広場。

さらに大切なのは、これまでにない音楽表現を「創造」することです。デジタルは未体験の表現を可能にします。演奏者がつながることではじめて出る音色。つながりながら作り聴かせるライブ。そんな具合にクリエイティブの道具として使うことです。

これはまだこれからですね。ネットならではの表現っていうのは、音楽も、映像も、まだ未開拓ですね。この分野が爆発してはじめてネット本番ですね。何が出てくるかわからない興奮がありますからね。

いまネットが注目されているのは、ビジネスモデルがどうか技術がどうか、いわば「デジタル」な、計算や想像が可能な領域です。効率的になって速くなっておしまい、って感じ。面白いのはそこからアート、「アナログ」な、表現の世界なんですよ。

そのためには才能ある新人をこの領域に集中させなければいけません。映画もゲームもマンガもロックも、ポップ表現はみな新人が切り拓いてきました。いま別の分野で活躍している人がネット表現を開拓することはありません。新世代の役割です。