

スタンフォード日本センター研究所長  
財団法人国際IT財団専務理事

中村 伊知哉氏に聞く

## IT時代のコミュニケーション文化を考える

ネットワークのブロードバンド化、インターネットや携帯電話の普及など情報化の進展によって、日本は先進的なIT社会へ移行しつつある。そのなかで発生するさまざまな問題を克服しながら、私たちはどのようにITの恩恵を享受していくかが現在の大きな課題となっている。そこで情報ネットワーク社会や国、人間の安全保障、科学技術政策などの諸課題について研究活動を行っている米国スタンフォード大学の日本における研究拠点・スタンフォード日本センター研究所長であり、財団法人国際IT財団専務理事の中村伊知哉氏に、IT社会のコミュニケーション文化などについてお話をうかがった。



### 目を見張る日本の普及力

昨今のIT社会についてどのように見ているのか、お聞かせください。

中村 日本はこの2~3年で情報化が急速に進んだものの、ゲーム

が普及し出して20年、インターネットが始まって10年と、情報技術がアナログからデジタルへ移行して、まだわずかな時間しか経っていません。ですから、いまのデジタル革命がこれからどう進展していくのか、よく見極めていく必要があると思います。かつてグー

テンベルクが発明した活版印刷機がきっかけとなって英国で産業革命が起こりましたが、それも印刷機の発明から3世紀余り経ってからの話です。テクノロジーが時代環境をつくり社会に変化をもたらすまで実に50年も100年も、あるいは3世紀も4世紀もかかるという

ことです。したがって今日のITが今後どのように使われ社会に浸透していくかを見守りながら、観察していかなければなりません。その意味でIT社会はいま、時代の入り口に立ったところだと思います。

**それにしても日本のITの普及には目を見張るものがありますね。**

**中村** インターネットをはじめとするITの立ち上がりは欧米諸国の方が早かったのですが、ここ数年で日本や韓国が追い越しました。実際、携帯電話を欧米では単に電話機として使っているに過ぎませんが、日韓ではメールや写真撮影など、読み、書き、写すマルチメディアツールとして使っています。それもこれも一人ひとりのユーザーがITを活用してきたからです。一般社会での普及、利用という点では、いまや日本が世界の最先端に立っているといつて過言ではありません。私が1998年から4年間、米国に滞在していた当時は、日本よりも米国の方がIT先進国でした。しかし、お隣の韓国に遅れをとっていることに焦りを感じた日本は、ブロードバンドネットワークの整備に本腰を入れ、わずか数年で今日のIT社会を築いたのです。そのブロードバンドですが、回線が太くなりスピードが増したことも特筆すべきですが、それよりも重要なことは24時間、定額料金でつながったという

ことです。だからネットワークを介して新たなコミュニケーションと文化が生まれる素地ができたのだと思います。

### 情報の広場ができた

**コミュニケーションの広がりという点で、どのような期待を持っておられますか？**

**中村** 携帯電話をはじめとしたデジタルツールが行き渡り、従来のアナログ社会とはまったく異なる情報の広場がつくられました。いままで情報は、権威的なものから大衆へ伝達される一方的なものに過ぎませんでした。ブロードバンド化によって大衆がホームページという広場に集まり、情報や知識を交換、共有するようになったのです。たとえば、クワガタの種類を知りたいければ、関連のサイトを訪ねて調べられることもできるし、あるいはクワガタの呼び名が地域によっていろいろ異なり、「僕の故郷では、こう呼んでいるよ」、「私の住んでいるところでは、こう呼んでいるの」など、クワガタのことだけでもたくさんの情報が飛び交っています。このように、みんなで知識をつなぎ交流する広場ができたことの意義は大きいですね。いままでは学校の先生に聞いたり、放送局などマスメディアに問い合わせたり、あるいは自分で百科事典を紐解いたりしていましたが、ITの時代はそうした権威

に頼るのではなく、インターネットを通じたコミュニティで情報交換できるようになったのです。

**確かにさまざまなコミュニティが生まれ、活発な意見交換や情報の伝達が行われるようになりましたね。**

**中村** 特に携帯電話のコミュニケーションには目を見張るものがあり、携帯電話を積極的に使いこなす若者たちが、新しい文化を切り拓いていくのではないかという期待感を抱いています。たとえばギャル文字<sup>1</sup>といつて、若い女性たちの間では独特の文字表現で携帯メールを送り合うのが流行していますが、これは平安時代の女性が男性の漢字文化に対してひらがな文字をつくったことを思い起こさせますね。その意味でギャル文字は携帯電話から生まれた、ひとつの文化ともいえるでしょう。

そして注目すべきことは、こうした大衆におけるコミュニケーションの輪が、創造力溢れるデジタルコンテンツ<sup>2</sup>を生み出す原動力になっていることです。若者たちが主役となって、いままで培ってきた日本の伝統文化を生かし、さらに豊かな表現力と創造力を発揮してさまざまなコンテンツづくりを始めています。そしてそれをネットワークを通じて世界に発信することで、ゲームやアニメーションをはじめ、漫画やデザイン、ファッションといった大衆文化について、世界からの評価が高まっ

ています。

1ギャル文字：記号や文字を組み合わせて、ひとつの文字に見立てて表す文字のこと。たとえば「おはよう」は「おれ う」など。  
2デジタルコンテンツ：電子化された文章・音楽・画像・映像などの素材、またはそれらを組み合わせたもの。

## 文化を引っ張るのは大衆だ

**デジタルコンテンツの今後の拡大、発展に期待が持てますね。**

**中村** 映画や漫画を含めた日本のコンテンツ産業の規模は12兆円になります。これは日本のGDP（国内総生産）約500兆円の2.4パーセントに相当しますが、米国のハリウッド映画産業と比べるとまだ規模は小さく、また、プロフェッショナルが供給しているコンテンツ作品の伸び率も過去7年間で6パーセント増に過ぎません。

コンテンツ産業：一般的に映画、音楽、演劇、文芸、写真、漫画、アニメーション、ゲームなど、教養または娯楽に属する産業。

ところが、パソコンや携帯電話などを含むメディア産業は同じく7年で50パーセント増と急速な勢いで拡大しています。また、情報量は6倍に増えています。これは主に携帯電話を利用しているユーザーが発信している携帯メールなどのコンテンツ類です。プロがつくった作品ではないけれど、大衆のコミュニケーションの過程で生まれたコンテンツが増えていることは素晴らしいことだと思います。このオーディエンス（メディアの受け手としての観衆）の層の厚さと広がり、日本の大衆文化を築きあげているのです。文化を引っ張るのは、最初は役所や企業ですが、最終的には大衆だということです。

**その結果、日本のデジタルコンテンツをつくり出す土壌が醸成されているわけですね。**

**中村** 数千年におよんで培われてきた日本人の審美観や伝統芸術がモノづくり、コンテンツづくりに生かされていると思います。たとえば奥行きを見せる空間表現とか、立体構造物をあらゆる角度から視覚的にとらえる技法など、日本人はセンスに溢れ創造力に満ちています。たとえばセンスという点で、京都の伝統文化を代表する西陣織についてお話ししたいと思います。

母の実家は着物の伝統文化が息づく京都・西陣でしたので、私はそこに日本らしさとか雰囲気と比較的よく見てきました。その西陣の布を使ってニューヨークでファッションショーが開かれましたが、フィナーレでモデル全員が内掛で並んだ様を見て「やっぱり着物姿は美しい」とつくづく思いました。これに尽きるというか、改めて私たち日本人のセンスの良さを感じ取りました。そもそも西陣という着物づくりの街は、内掛ひとつとってみても、それを織る人もいれば染める人もいる。そして着物にかかせない帯や下駄、足袋に至るまで、すべて分業体制で西陣の文化を500年間、営み続けてきました。この西陣の完全分業体制に、太くて揺るがない伝統文化の土壌が築かれてきたのです。M&A（企業の合併・吸収）方式で、自分が不足する部分を補いながらスピードをあげて大量生産・消費型の産業構造を築いてきた米国とは、モノづくりという点で大



## 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、財団法人国際IT財団専務理事。

昭和36年京都府出身。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。昭和59年郵政省入省。電気通信局、放送行政局、通信政策局、パリ駐在、官房総務課を経て、平成10年退官し、渡米。同年MITメディアラボ客員教授に就任。NPO「CANVAS」副理事長、株式会社CSK顧問、社団法人音楽制作者連盟顧問、ビジネスモデル学会理事、芸術科学会評議員、文化審議会著作権分科会専門委員。平成14年よりスタンフォード日本センター研究所長を兼務。平成16年国際IT財団専務理事を兼務。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。ホームページURL：<http://www.ichiya.org>



**昨**年11月に携帯電話に関する国際フォーラムで中国の天津市へ行った。そして現地で「天津丼」を注文したら、「そのような食べ物はありません」と言われた。のちにネットでよくよく調べたら、「天津丼」はご飯の上に卵を乗せるが、その鶏卵を中国から輸入する際、天津港が積み出し基地となっていることから、その名がつけられたとのことだった。知識不足という点もあるが、知っているようで知らないことがたくさんあって、それがコミュニケーションギャップを生み出す要因にもなっていることを改めて知った。

**昨**年は地球的規模で台風、地震、津波といった諸々の天災に襲われた。被害に遭われた地域の

様子はテレビ画面を通してうかがい知ることができるが、実際の現場の惨状は想像を上回るものがあるだろうと思う。パリに在住していたとき「日本で大地震が起きました」といって阪神淡路大震災の様子をヘリコプターからテレビカメラで写していたが、それを見る限り大地震の惨状を感じとることはできなかった。しかし、京都の実家に電話をして聞いてみると、地震の被害が相当な規模であったことを知った。つまり、地球的規模で情報化は進展したけれど、視覚や聴覚だけでは理解できないことが、まだまだたくさんあるということだ。その意味で情報化のためのテクノロジーも人間の五感に近づけていく必要があるだろうと思っている。

分違いますね。

**その意味でも、日本の伝統文化の良さを生かしたIT社会をつくっていききたいですね。**

**中村** そのためには情報交流の基盤をきちんと固めながら、未来を担う子どもたちにデジタル教育をほどこしていく必要があるでしょう。ITの整備が小中学校のレベルで遅れているようですから、一日も早く無線LAN設備やセキュリティ技術などを導入して、子どもたちが安心して楽しく学べる環境をつくらなければなりません。子どもたちがもっとITの世界に入ってきて、そのうえで大人と一緒に

なってモノづくり・作品づくりに携わり、その結果、子どもの斬新な発想やデザインを取り込んでいくことができれば素晴らしいですね。むしろ大人ではわからないことを子どもから教えてもらうこともあります。実際、子どもたちは新しい技術をすぐに使いこなして、表現豊かなコンテンツを生み出すことに長けています。現在スタンフォード日本センターでは、ITを活用した子どものワークショップの開発など、子どもの創造力・表現力に関する研究をテーマに掲げているほか、私が関わっているNPO（特定非営利活

動法人）「CANVAS」でも子どものデジタル表現を育む活動に取り組んでいるところです。今年1月には東京の日本科学未来館で「ワークショップ・コレクション2005」を開催し、ビデオやパソコンなどを使って子どもと大人が一緒にアニメーションやロボットのづくりに取り組みました。こうして子どもたちのアイデアを取り入れながら、デジタルコンテンツの開発やクリエイターの育成を図っていきたく考えています。

ワークショップ：創作工房という意味で、体験型の講座のこと。