



Digital Renaissance ?

2001.2

中村
伊知哉

2001

MIT
MediaLab

客員教授



芸術
科学会

発起人

ビジネス
モデル
学会
理事

C S K

特別顧問

音楽
制作者
連盟
顧問

C A M P

特別顧問

国際大学
GLOCOM

Fellow

AQUOS
MUSEUM

館長

eccma
研究会

副座長

1998

郵政省

‘84-
電気通信局

通信自由化

‘87-
放送行政局

CATV/衛星

‘90-
通信政策局

総合政策

‘95-
大臣官房

規制緩和
省庁再編

1984

少年
ナイフ



‘89-

登別
郵便局長

‘93-

パリ
特務機関
諜報員



2000

十大 ニュース

ネット
バブル
崩壊

AOL
TM
合併合意

AT&T/BT
通信事業
分割再編

IT産業の
新局面

Napster
問題

競争から
共有へ

韓国
IT
急成長

IT
基本法
成立

NTT
再々編
浮上

やっと
危機感

Iモード
1000万
突破

B S
デジタル
開始

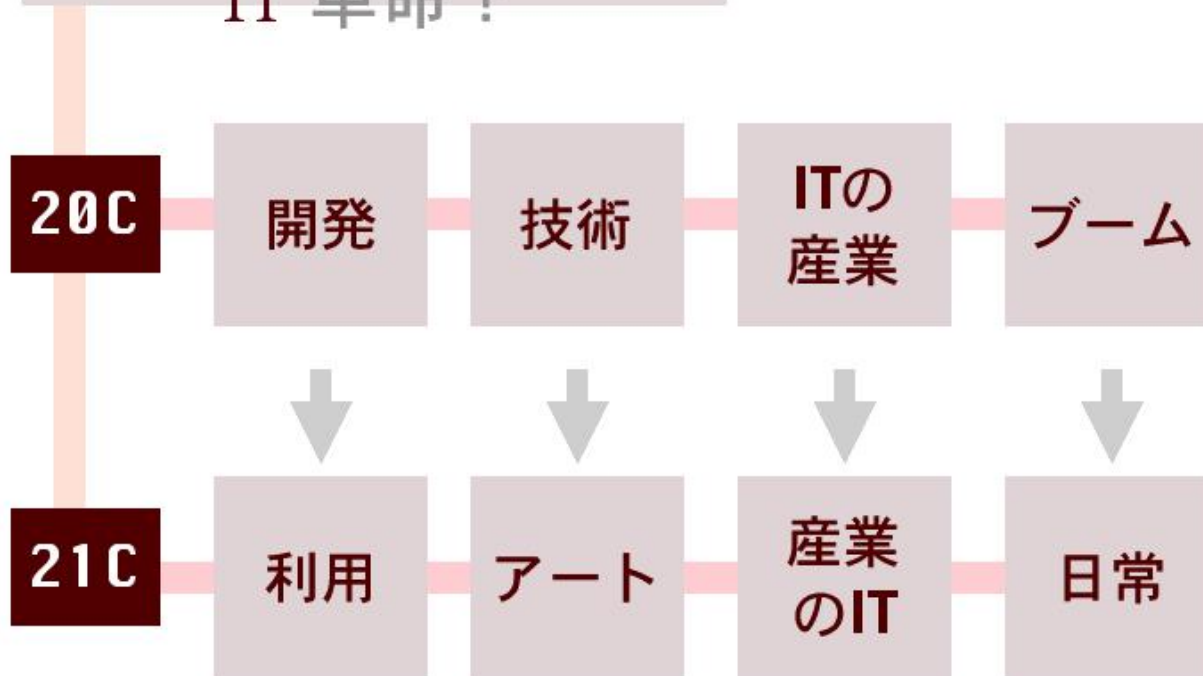
ロボット
ビジネス
本格化

日本型
？

2000.12
日経新聞
向けコラム

**IT
?**

IT 革命？



やっと

ホントの
資本主義
へ

ホントの
民主主義
へ

=

近代

≠

機能
効率
進化



脱近代

ルネ
サンス

美

ぼくらは
デジタル
の未来を
どこまで
見通して
いるのか



聖書

宗教
革命

ドイツ
語

近代
国家

文字

黙読

内面

資本
主義

ゲーテンベルク
(想像図)

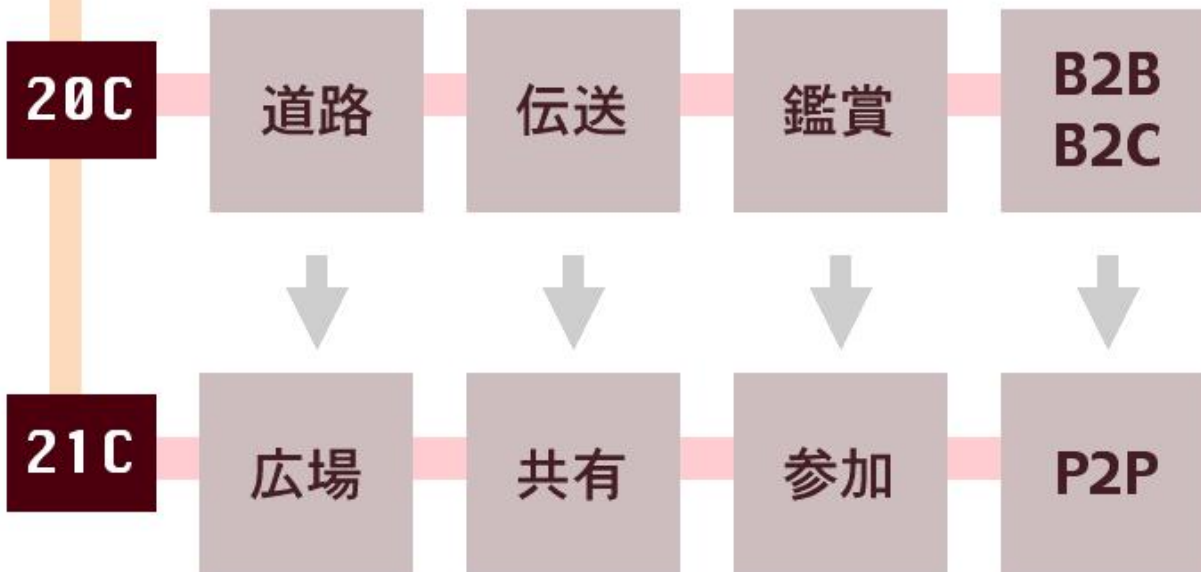
TBS前川英樹さん



©2000 Napster, Inc.



©2000 MaMaMedia, Inc.





@CD-ROM
Great Conductors



@AD AGP
Paris &
Cosmopress Gent



@MOMA

オープン
な
コミュニティ

デジタル
表現は
まだ
爆発前



@1990-2000
The Internet
Movie Database Ltd



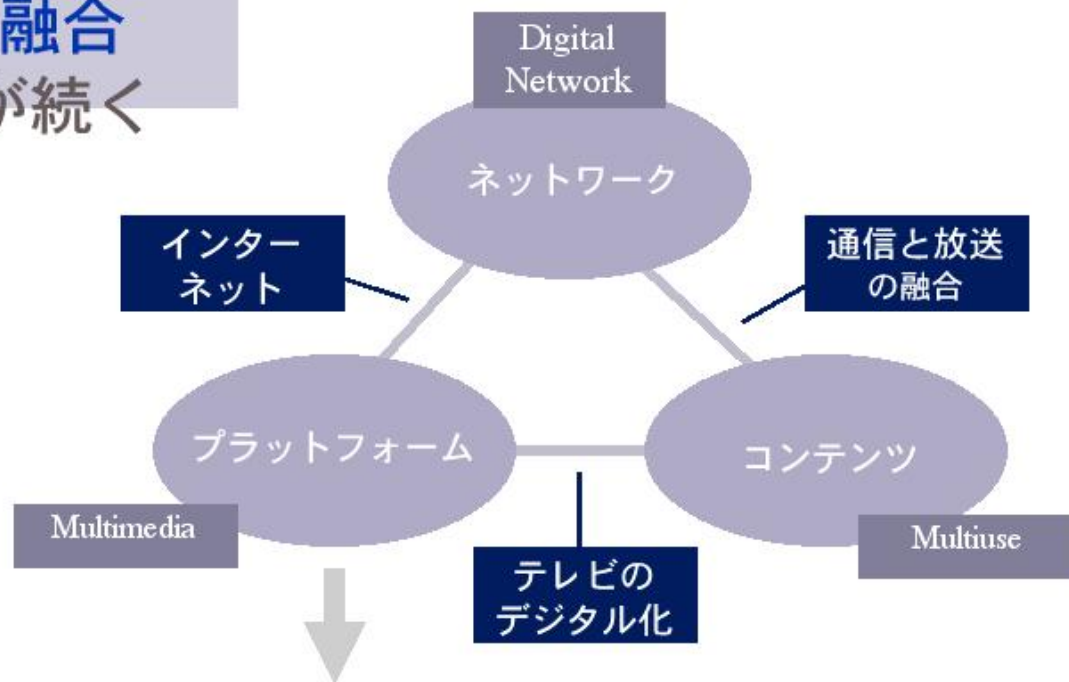
@ Yoshiharu
Tsuge



@1996-2000
Amazon.com, Inc.

**NEXT
MEDIA
?**

5年間は
融合
が続く



ところが・・・

日本 '99

コンテンツ
売上げ
ダウン

書籍
-4.5%

新聞
-1.2%

音楽
-6.2%

ビデオ
-8.7%

ゲーム
-4.9%

映画
-5.5%

TV広告
-2.0%

ラジオ
-2.9%

広告
-1.2%

Networkや
Platformは
アップ

通信
13.0%
!

PC
18.2%
!

米国 '99

アメリカは
のきなみ
アップ

書籍
4.3%

新聞
6.0%

音楽
6.3%

ビデオ
-6.8%

ゲーム
32.4%

映画
-6.1%

TV広告
9.8%

ラジオ
14.2%

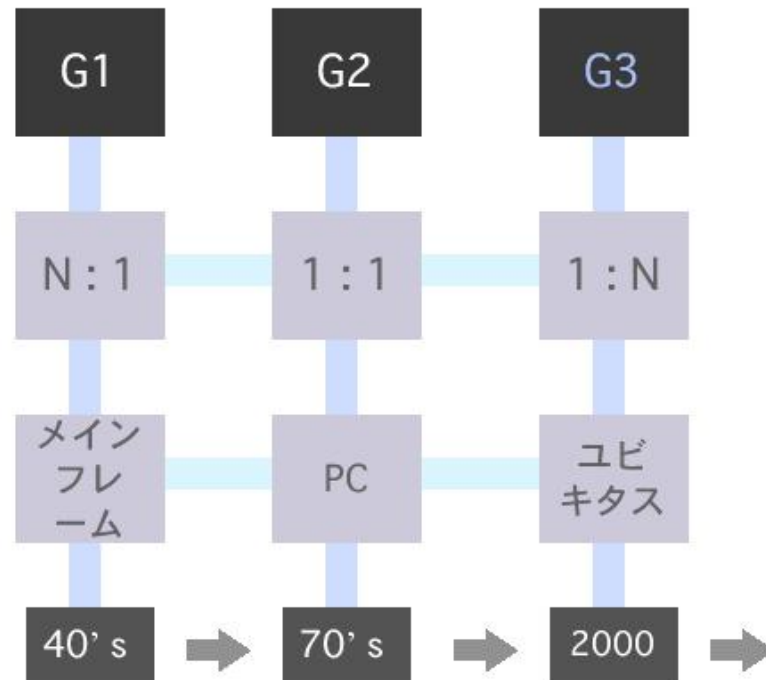
広告
6.8%

Networkや
Platformは
もう一服

通信
5.9%
('98)

PC
-1.5%

コンピュータ
は
やっと
第三世代



Marc Weiser and John Seely Brown Xerox PARC

コンピュータ
は
やっと
ともだち
に

マルチ
メディア
から
ユニ
メディア
へ

ビット
を
持つ

Tangible



©1995-2000 Sony Corp.

Wearable



©2000 NTT Docomo, Inc.

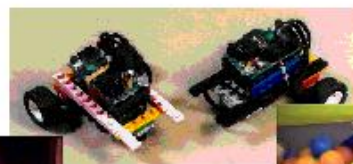


©2000 Nintendo



©2000 Sony Music Station Japan Inc.

バラバラ
にされて
埋め
られて



BITS
MEET
ATOMS



つながって
つながって

メディア は なくなる

モーターの
ように



©1998 MARUICHI MOTOR Co., Ltd.



ラジオの
ように



歩くサーバ

MIThril

飲むPC



バーチャルを見る目

borqlab
MIT Media Lab

デジタルの
ニオイ



手を
伝わる
データ



筋肉 体温
汗 脈拍



話す
ジャケット

考える
クツ



©MIT Media Laboratory

利用力 と 編集力

血の
にじむ
国民訓練

一億人の
歩く
テレビ局

©1995,1996 Nintendo/Creaturesinc/GAME FREAKInc.



©2000 Sharp Corp.

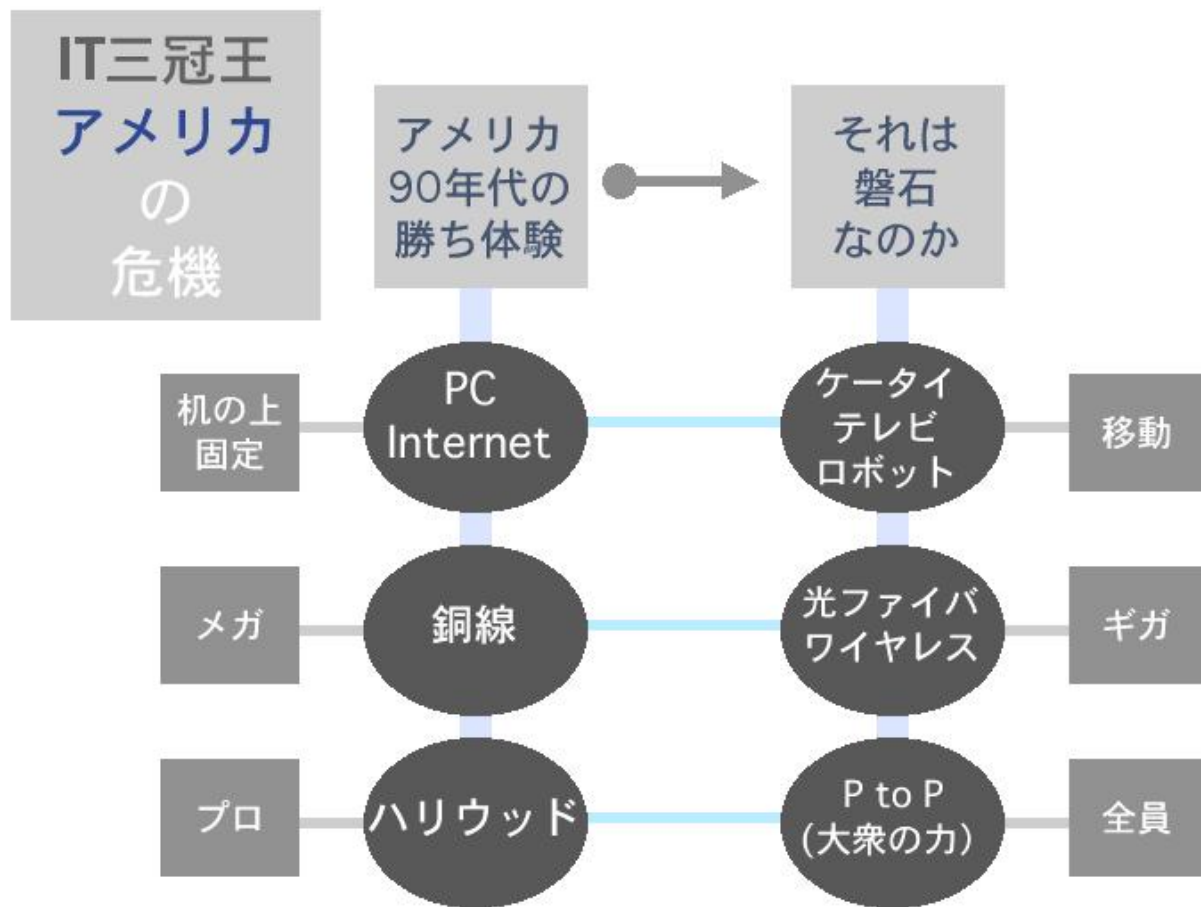


©2000 SHARP CORP. LTD 1999



©2000 Sharp Corp.





**DIGITAL
GENERATION
?**

人類史の 前期後期

アナログ
の
千年

デジタル
の
千年



文字
言語



映像
ネット
ワーク

OSの
バージョン
アップ

様式
美

新人
が
開拓

現実



バーチャル

永遠の
フロン
ティア

作法
ルール
道德

おとなは
千年
失敗

MIT Okawa Center



子供
途上国



1995
情報G7
Brussels



1995
JrSummit
Tokyo



1998
JrSummit
Boston



2003
Open



Children

Art

Museum

Park

こども
みらい

ワーク
ショップ

2001
4.8

けい
はん
な

ATR
R&Dセンター
大学

敷地
27000㎡

サクラ
300本

CSK
大川情報
通信基金





つくる

みせる

共有する

7歳
～
15歳

アナログ
+
デジタル

テクノロジー
+
アート

リアル
+
バーチャル



MIT
MediaLab

National
Geographic
(WashingtonDC)

Papalote
(Mexico)

The Ark
(Dublin)

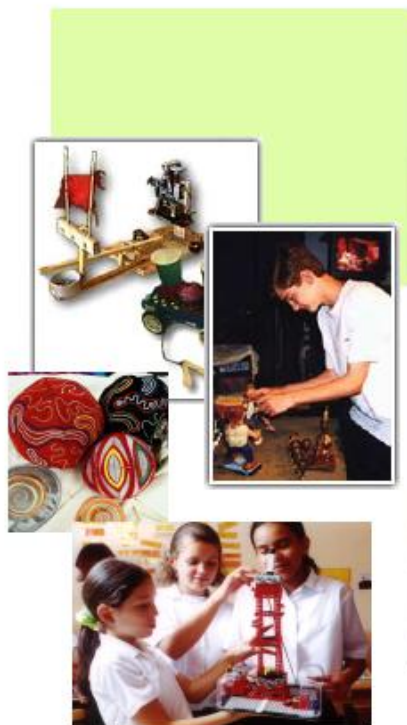
Round
house
(London)

LEGO
INTEL

甲南女子
大学

慶応義塾
大学

ロボ
カップ



**JOIN
US
ON
APRIL 8
!**

Digital Renaissance



[www.
ichiya.org](http://www.ichiya.org)