

DIGITAL
PUNK

21

しょによ2

2000.12

中村
伊知哉

現代

- 1 電源はオン
- 2 べんりがうれしい
- 3 つながって平和
- 4 居ながらにして
- 5 何でも知ってる先生

ビジネス

- 6 力は分散
- 7 高速の有線
- 8 IT産業がGDPの8%
- 9 イナカでゆったり
- 10 プロの時代
- 11 タダのサービス

デジタル 21 の 常識

文化

- 12 クリエイター育成
- 13 コンテンツ支援
- 14 国際化
- 15 ネットは道路
- 16 情報の生産力

未来

- 17 時代はバーチャル
- 18 メディアは増加
- 19 産業革命
- 20 おとなの時代
- 21 「私」の時代

ホンマ

か
？

現代

1
オン
と
オフ

電源は
オン
である。

NON

オフ
にできる
パワー
が
大切

現代

1
オン
と
オフ

めし
ねる
くつろぐ

情報
拒絶
エグゼク
チブ

現代

2
べんり
と
カワイー

べんり
が
うれしい。

NON

カワイー
方が
うれしい

現代

2
べんり
と
カワイー

安い
速い
おいしい

MHZ
BPS
MIPS
\$

近代

機能
効率
進化



@STARS, Inc, 1997.

カ
ツ
コ
い
い

エロチック

意味
ねー

グッと
くる

美
し
い

エレガント



<http://member.niftyne.jp/debo/>

現代

3
平和
と
対立

つながって
平和
になる。

NON

対立
が
激化する

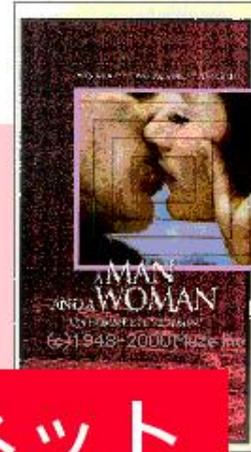
現代

3
平和
と
対立

戦争と
競争の
20世紀

民族
産業
世代

ネット
対立の
21世紀



現代

4
居ながら
と
歩いて

居ながら
にして、
である。

NON

寝ころんで
歩いて
使いたい

現代

4
居ながら
と
歩いて

97.5%
均質
受け身
無規制

テレ
ウェブズ

寝ころんで
と
座って
どっちが
エライ

テレビ
が
スキ

ケータイ
が
スキ

世界文化を
引っ張る
紫式部
以来
Japanese
ガングロ

小学生
ブラインド
メール
と
ストラップ

41%
と
28%

現代

4
居ながら
と
歩いて



©2000 Sharp Corp.



5年後
の
テレビ局

現代

4
居ながら
と
歩いて

Dear Ichiya,

- ボストンのベンチャー
- 画期的なハンドヘルド
- 携帯電話ウェアラブル
- いまなら9.89ドル
- 写真、みるかい？



現代

4
居ながら
と
歩いて

ニンジン
くって
パソコン
うって

エコノミック
アニマル

ドット
コム
に消えた
青春

聞く
ケータイ
読む
ケータイ

現代

5
先生
と
ともだち

何でも知ってる
先生
である。

NON

ともだち
に
なりたい

現代

5
先生
と
ともだち

使い方が
わからん！
フリーズ
するな！
指図
するな！



1億倍
速くなったが
ちっとも
賢く
なっとらん



©1995-2000 Sony Corp

字が
多い



笑わせて
くれる？
泣かせて
くれる？
励まして
くれる？



©SEGA TOYS 1999

ちやい
まっ

か

？

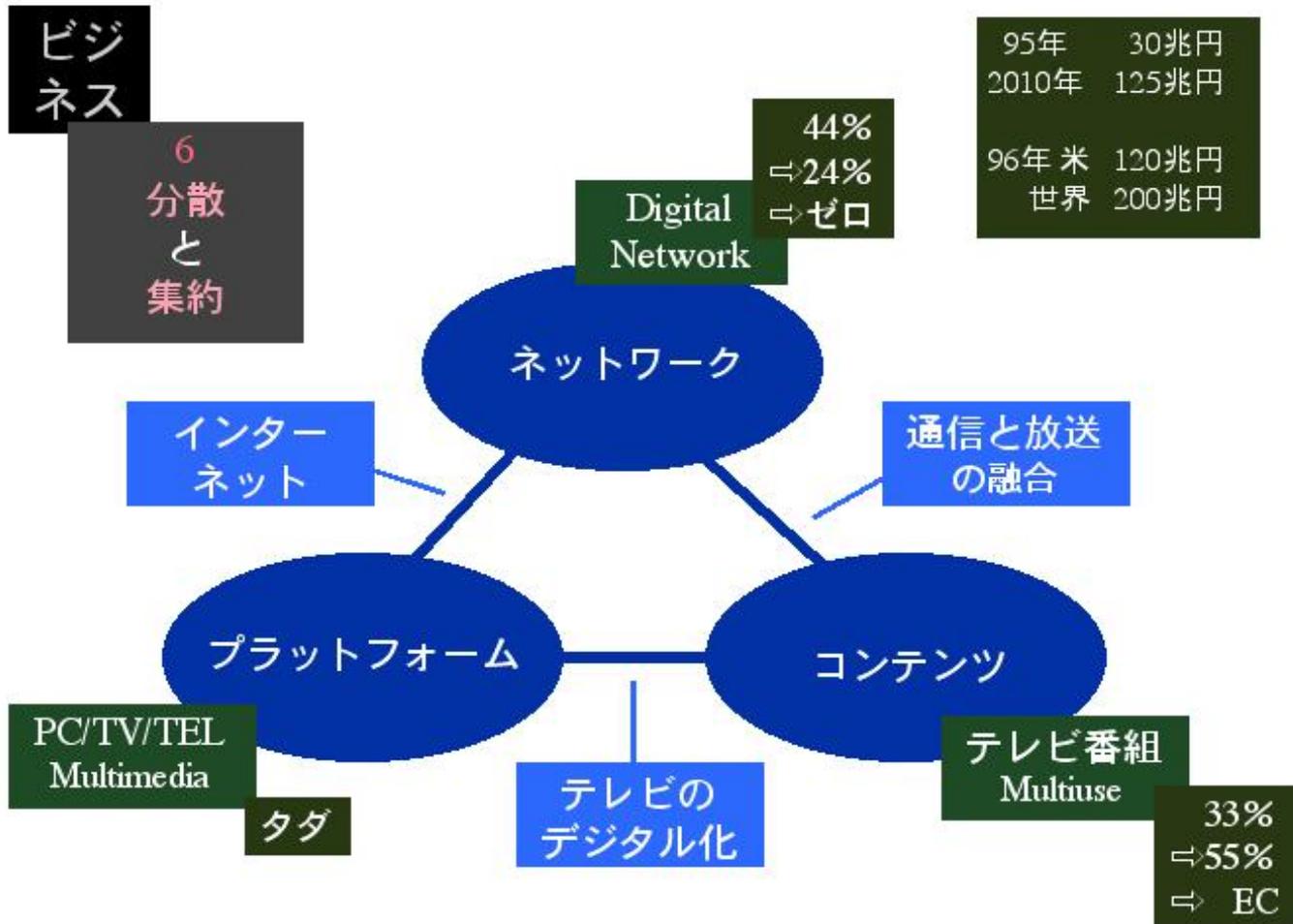
ビ
ジ
ネ
ス

6
分
散
と
集
約

力
は
分
散
す
る。

NON

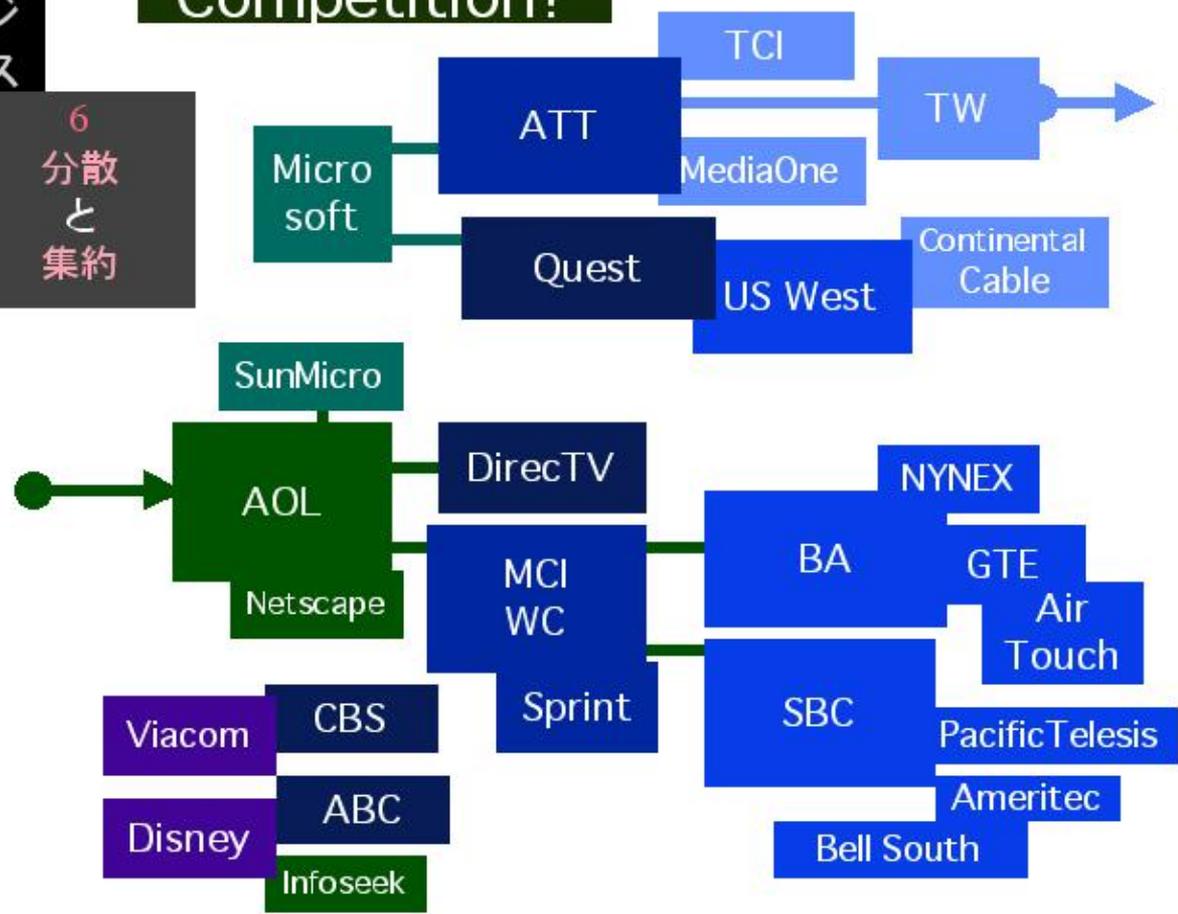
融
合
と
集
約
が
進
ん
で
い
る

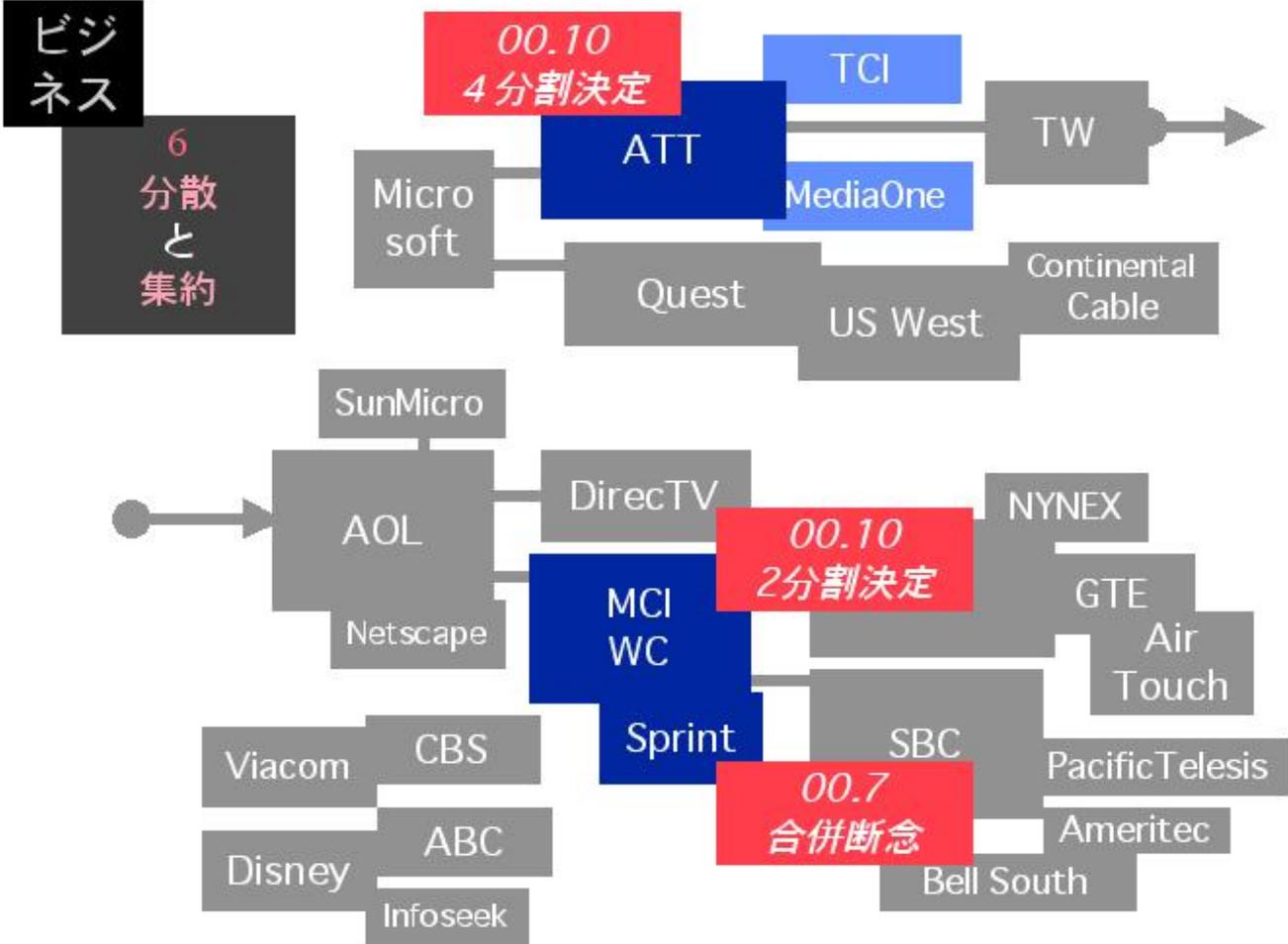


ビジネス

6
分散
と
集約

Competition?





ビジ
ネス

7
有線
と
無線

高速の
有線
が
主役である。

NON

無線
だ

ビジ
ネス

7
有線
と
無線

来年
抜くって
本当
ですか

US

Dial Up
\$20/mon

CATV+ADSL
\$30-50/mon
But how?

?

JPN

DialUp - ISDN
Mobile Phone
\$100/mon
56k
-
128k

NO
CATV+ADSL
But
Mbps
Mobile Phone
1.5M
-

Optic Fiber
Inet by
TV-wave
6M
-
Giga

**Wired
US
Wireless
Japan**

ビ
ジ
ネ
ス

8
IT産業
と
IT

IT産業
がGDPの
8%である。

NON

残り92%の
IT
が問題だ

ビジ
ネス

8
IT産業
と
IT

リストラの
ための情報化
と
情報化による
リストラ不安

会社
は
おカネ
を
出しますか

IT
は
紙
と
エンピツ

おカネが株に
化けるのと
タンスに
溜まるのと

コストダウン
スピードアップ
低賃金

産官学が癒着
したアメリカ
と
乖離した日本

ネット
広告
20倍

ビジネス

8 IT産業とIT

Digital Economy 2000.6

IT industry: 8.3% of GDP
PC, Telecom Cost -26% 95-99
Direct Reduction of Prices -0.5%
IT investment \$510B
IT industry employment 7.4M

'99 B2C

JPN	US
\$3.5B	\$34B

B2C/Retail 1.4%

R&D/GDP 98

JPN	US
3.25%	2.59%

99 Inet Ad

JPN	US
¥24B	\$46B

'98 B2B

JPN	US
¥8.6T	¥19.5T

Gov 23% 34%

Internet Penetration

US	UK	JPN	Korea	Germany	France
39.4%	24%	21.4%	21%	15%	13%

99 MPT

00.6 ADSL 1M CATV 2.2M

Mobile Penetration

Korea	JPN	UK	US	France	Germany
45%	41%	34%	28%	27%	24%

00.9 61M Internet 19M

ビジ
ネス

9
イナカ
と
都会

イナカ
でゆったり
仕事である。

NON

パワー
は
都会
に
シフト

ビジ
ネス

9
イナカ
と
都会

Valley
to
Alley

ベンチャー
は
ロック
バンド

負け組
3割
倒産85社

Tech
to
Art

MBAは
どこへ
隠居？

みなさん
都会は
恐ろしいから
エセIT屋
に
きをつけ
ましょうね

ドットコム
連呼
と
R&D

算数
と
国語
と
アート

.com
+
real

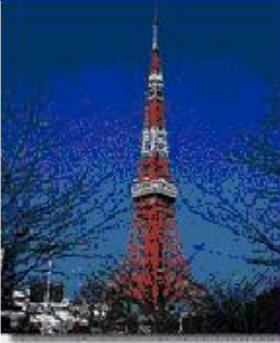
英語
「で」
パソコン
「で」
教えて

Hard
to
Soft

ビジ
ネス

9
イナカ
と
都会

TOKYO
を
ぶっとば
せ



TOKYO
ニ
集中
セヨ

ビジ
ネス

10
プロ
と
しろうつ

プロ
の
時代である。

NON

しろうつ
が
力を持つ

ビジ
ネス

10
プロ
と
しろうと

5%のカベ突破
=
ケータイ
⇔
インターネット

ケータイ
と
CD/マンガ

おかあさん
は
サイフのヒモ
を
ゆるめますか

電子政府
情報公開
安いインフラ

プロと恋人
万人WEB表現

医療
教育
買物
行政



@2000 TOMY

ビジ
ネス

11
タダ
と
有料

タダ
のサービスが
強力になる。

NON

コンテンツ
有料化
が
IT産業の
カギ

ビジ
ネス

11
タダ
と
有料

カスタマイズ
タダ
コミュニティ
ショップ
オークション
テーマ

B
to
C

売り手
と
買い手
の
リバース

B
to
B

C
to
C

絵の具は
高いが
絵は
タダ

タダの
PC
OS
アプリ
STB
ISP
...



©France Telecom

©'76-'99 SANRIO

そんな
気が

しま
せん

か
？

文化

12
クリエイター
と
オーディエンス

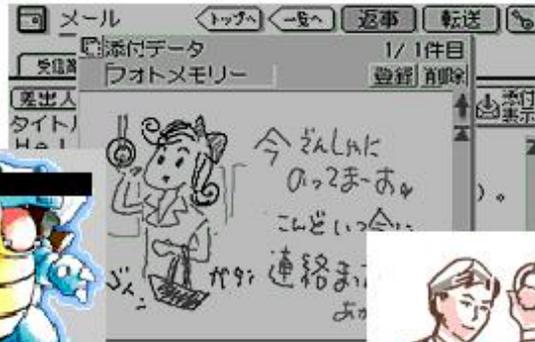
クリエイター
の育成が
重要である。

NON

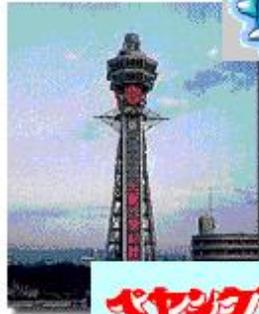
オーディエンス
の
訓練
だ

文化

12
クリエイター
と
オーディエンス



©2000 Sharp Corp.



©1995,1996
Nintendo/
Creaturesinc/
GAME FREAKInc.

ハリウッド
の
一人勝ち



©SEGA
ENTERPRISES,
LTD. 1999

ペヤング
ソース やきそば

©MarukaShokuhin Inc.



原画所蔵 東海銀行

文化

13
支援
と
抑圧

コンテンツ
支援
が競争力を生む。

NON

抑圧
せよ

文化

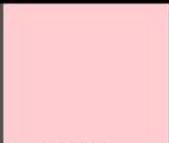
13
支援
と
抑圧

産業
覇権
アメリカ

ステンド
グラス
映画
を育てた
政治



ジャズ
マンガ
パンク
ゲーム



文化
保護
フランス



餓死
か
そこそこ
食う
か



おいかけて
弱点強化
日本



志山齋根氏所載

文化

13
支援
と
抑圧



金メダルを手にした女子1000メートル競泳選手、日本選手団旗を振りながら喜びを表現する

<http://www.yomiuri.co.jp/sydney/news>



GAMES OF THE XXVII OLYMPIAD: SYDNEY, AUSTRALIA

<http://www.yomiuri.co.jp/sydney/news/0924sdl6.htm>



タラニカルーティーンで「選手」本家の宴地を見せた日本チーム＝河村道徳撮影



東洋男子100キロ級競泳、一本勝ちを信じガッツポーズの藤原信一(右)と、4日＝28日、青木久雄撮影



<http://www2.biglobe.ne.jp/~hashd/sumoigyoyujksyouosuk@9.html>



文化

14
国際
と
土着

国際化
が
必須である。

NON

土着
が
普遍性
を
持つ

文化

14
国際
と
土着



اللغة العربية



@1996-2000, Amazon.com, Inc

©Bandaï visual

文化

15
道路
と
広場

インターネット
は
道路
である。

NON

広場
だ

文化

15
道路
と
広場



@YoshiharuTsuje



@TEZUKA Productions



@CD-ROM Project Conductors



@ADAGP, Paris, & Gagosian Press, Rent

伝える
作る
共有する



@MOMA



@1996-2000 Amazon.com, Inc



@1990-2000 The Internet Movie Database Ltd



文化

16
生産
と
編集

情報の
生産力
が重要である。

NON

編集力

だ

文化

16
生産
と
編集



©2000 MaMaMediaInc



©2000 Napster Inc

選んで
捨てて
合わせて
伝えて
動かす
DJ



©1996-2000 Visa International



©1994-2000 MasterCard International Inc



あなたは
は

そう
は

思わ
ない

h

で

す

か

？

未来

17
バーチャル
と
リアリティー

時代は
バーチャル
である。

NON

リアリティー
だ

未来

17
バーチャル
と
リアリティー

映像
で考えて
映像
で表す

映像は
受けるだけで
は
退化

文字は
なくならず
様式が
増えるだけ

バーチャル
がもたらす
リアリティー
という
情熱



現実
に近づく
リアル
という
技術



こんな
気持ち
うまく
言えたことが
ない
アイアイ

論理
言葉
文字
メディア

e-mailは
マルチ
メディア
の敵

表現の
参加資格が
なくなる

未来

18
増える
と
なくなる

メディアは
増えて
いく。

NON

メディア
は
なくなる

未来

18
増える
と
なくなる

マルチ
メディア
から
ユニ
メディア

Tangible

ビット
を
持つて



©1995 MABUCHI MOTOR Co., Ltd



©LEGO Company



©1995-2000 Sony Corp.

Wearable



©2000 NTT Docomo, Inc.



©2000 Nintendo



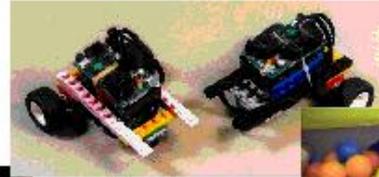
©2000 Sony Walkman (Japan) Inc.



©2000 TOMY

未来

18
増える
と
なくなる



バラバラ
にして
埋めろ



BITS
MEET
ATOMS



未来

19
産業革命
と
ルネサンス

産業革命
である。

NON

ルネサンス
だ

未来

19
産業革命
と
ルネサンス

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

現実



バーチャル

永遠の
フロン
ティア

未来

20
おとな
と
こども

おとな
の時代である。

NON

こども
だ

未来

20
おとな
と
こども



放蕩
の
プラット
フォーム



おとなは
千年
失敗
してきた



<http://www.geoship.co.jp>

バーチャル

の

作法
ルール
道德

映像
ネット
ワーク

の

様式
美

ネットワーク
でしかできない
表現は
新人
にしかできない

未来

camp

Children's Art Museum & Park (仮称)

2001年4月8日、京都府の南“けいはんな”地区に、
 こどもたちがつくる・あそぶ・みせる 桜の庭が誕生します。
 アナログとデジタル
 テクノロジーとアート
 を融合させた新しい コミュニケーション の場です。
 MITや国内の学校、アーティストや研究者、地元や世界...
 ネット化して、交換して、共有して、
 ワクワクする美しい 未来を創っていきます。
 ご指導ご協力をお願い申し上げます。

Sep 2000
CSK/SEGA-MITMediaLab “CAMPを造る会”

運営 CSK



27,000㎡の敷地に300を超える桜が植えられます



MIT (マサチューセッツ工科大学)
 メディアラボ・大川センター
 米ナショナル・ジオグラフィック、子供博物館・科学博物館

協力依頼先の例

ATR (国際電気通信基礎技術研究所)
 慶応義塾大学、甲南女子大学、東京大学など
 通商産業省、郵政省、京都府

<http://www.media.mit.edu/~moritcamp> (暫定サイト)

未来

20
おとな
と
こども

Yo
Yo
Man



<http://brainop.media.mit.edu/archive/typerinstrument/hypercello.html>

未来

21
私
と
公

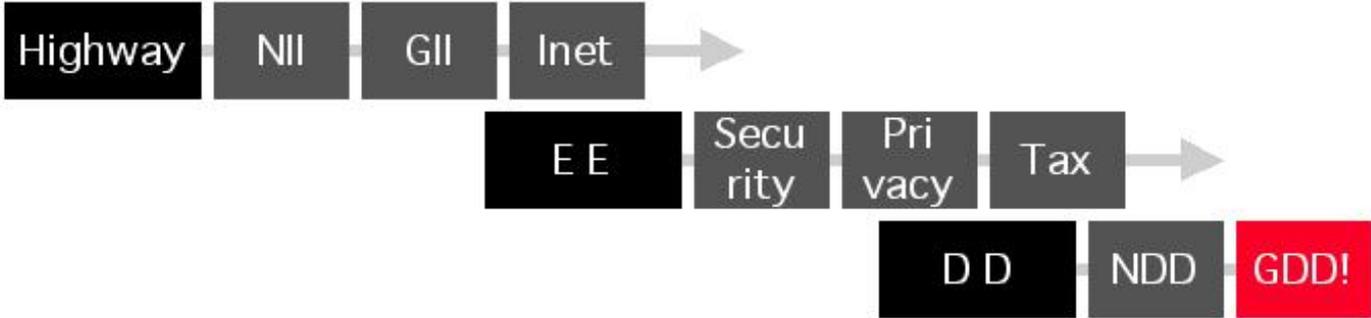
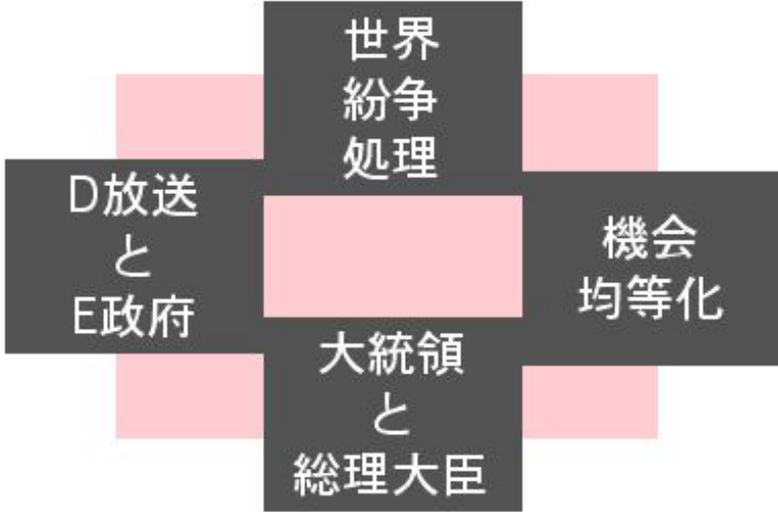
私
の時代である。

NON

公
だ

未来

21
私と公



未来

21
私
と
公

コンビニ
デバイド

マンガ
デバイド

自販機
デバイド

パチンコ
デバイド

ラブホ
デバイド

Digital Punk



参照 サイト

P8 <http://member.nifty.ne.jp/dabo/>
http://players.bigleague.s.co.jp/Hideo_Noimo.html

P10 <http://images.amazon.co.jp/images/P/6900271226.01.LZZZZZ.gif>

P13 <http://inet-view.com/s/haip.co.jp/index.html>

P18 <http://www.world.sony.com/JP/Electronics/aibo/aibowners/aibout.html>
<http://www.sega.co.jp/sega/toys>

P34 <http://www.tommy.co.jp/teima/index.htm>

P36 http://www.finance.tecom.ty/vfinance/bo utique/f_ma iso n.htm
<http://www.nttdocomo.co.jp/new/contents/99/whatsnew0527a.html>
<http://www.nttdocomo.co.jp/y/>

P41 <http://www.s/haip.co.jp/sc/za uruss y/hntindex.html>
<http://www.ninte ndo .co.jp/n02d mg/a pej/index.html>
http://www.kiwi-us.co.jp/~no ri/pe_yo ung.html
<http://www.sega.co.jp/dreamcast/DB/990401.html>

P44 <http://www.yomiuri.co.jp/sydney/news/0924sd16.htm>
<http://www.yomiuri.co.jp/sydney/news>
<http://www.2d.biglobe.ne.jp/~has hi/s umo /gyo uji/KSyunos uke 29.html>

P46 <http://images.amazon.co.jp/images/P/B000006NL2.01.LZZZZZ.gif>
<http://www3.jstnet.ne.jp/~tas o /mo /mo e nos.html>
<http://www.threewe b.ad.jp/~ma ko n/Chinato wn .>
<http://www.sega.co.jp/sega/index.jhtml>
<http://www.cartoonnetwo rk.co.jp/POWERPUFF/>

P48 <http://www.greatco nductors.co.jp/e nglis h/o zawa/>
<http://www.lms-plaza.co.jp/aim/collectio n12j.html>
<http://www.jo is .co.jp/art/p/picasso/p/index.htm>
http://gurukul.ucc.american.edu/DSHEP/modern_stude nts /e p0664a/ho me.htm
<http://www.internonet.co.jp/oe uvre/oe uvre.htm>
<http://us.imdb.com/Title?0059592>
<http://www.ask.ne.jp/~co micbox /ga /ya gyo /yos hiha ru3.html>
<http://www.tezuka.co.jp/Ja pa nese/aiboutot/index.html>

P50 <http://www.visa.co.jp/>
<http://www.maste rca rd.co.jp/>
<http://www.mama media.co.jp/>
<http://www.na pste r.co.jp/>
<http://www.ny a innet.ne.jp/sss/his ho t.html>
<http://mitsuban.mit.edu/>
<http://e bus iness.mit.edu/>

P61 <http://www.lego minds to rms.co.jp/>
<http://www.world.sony.com/JP/Electronics/aibo/aibowners/aibout.html>
<http://www.tommy.co.jp/furbby/index.htm>
<http://www.mabuchi-motor.co.jp/mot/motor1/fa-130ra.html>
<http://www.nttdocomo.co.jp/y/>
<http://www.sony.co.jp/d/ProductsPark/Models/cat043.html>
<http://www.ninte ndo .co.jp/n02d mg/index.html>

P62 <http://www.media.mit.edu>

P66 <http://www.geos hip.co.jp>

P67 <http://www.media.mit.edu/~mo ri/camp>

P68 <http://braino p.media.mit.edu/Archive/Hype nstruments/hype no e lo .html>