

DIGITAL PUNK

21世紀、
21の反論

2000.6

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

ホシマ

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



©STARS, Inc, 1997

近代

安い
速い
おいしい

MHZ
BPS
MIPS
\$

機能
効率
進化

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.nifty.ne.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

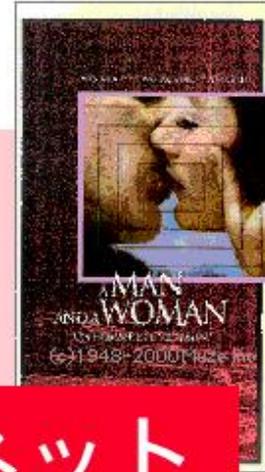
現代

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
ウェバーズ

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

40%
と
25%

現代

4
居ながら
と
歩いて



©2000 Sharp Corp.

5年後
の
テレビ局

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
?

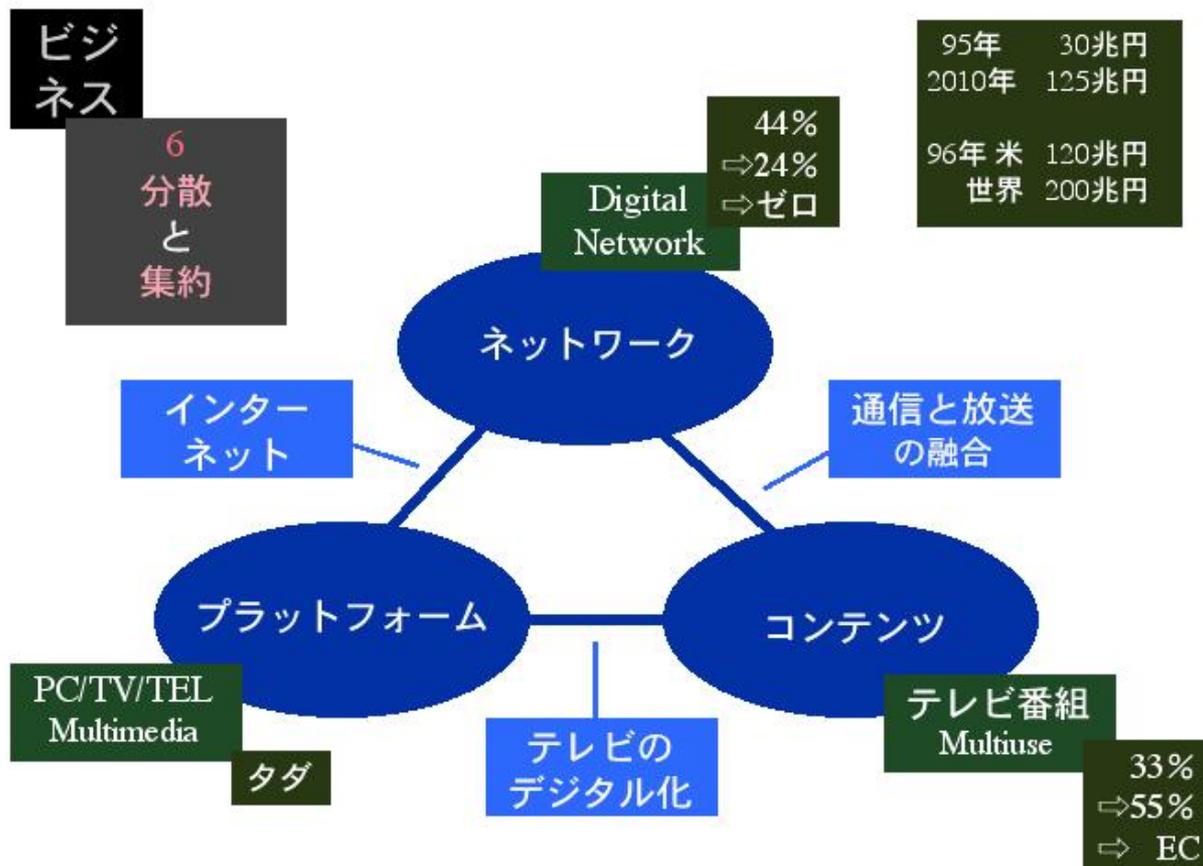
ビ
ジ
ネ
ス

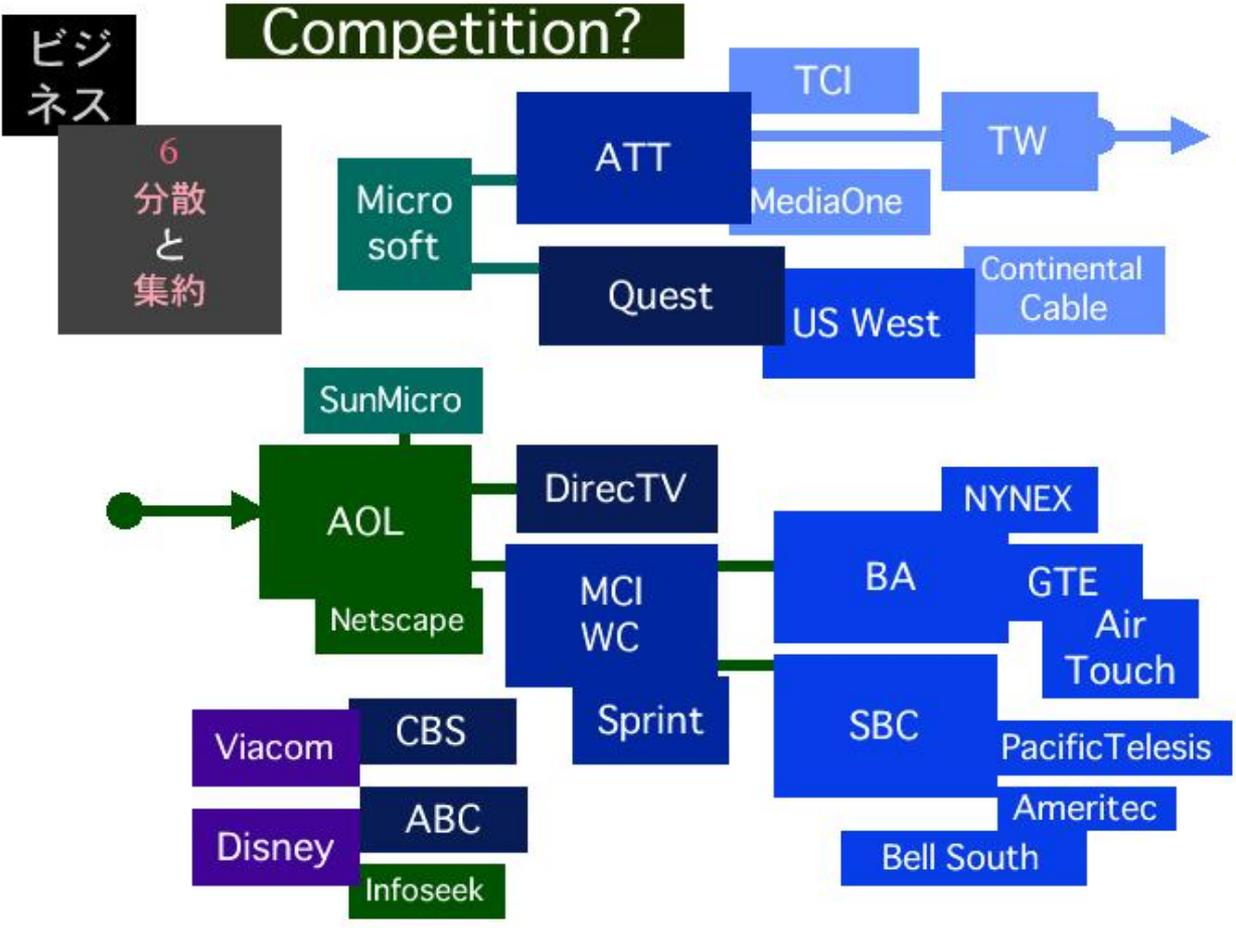
6
分散
と
集約

力
は
分散
する。

NON

融合
と
集約
が
進んでいる





ビジ
ネス

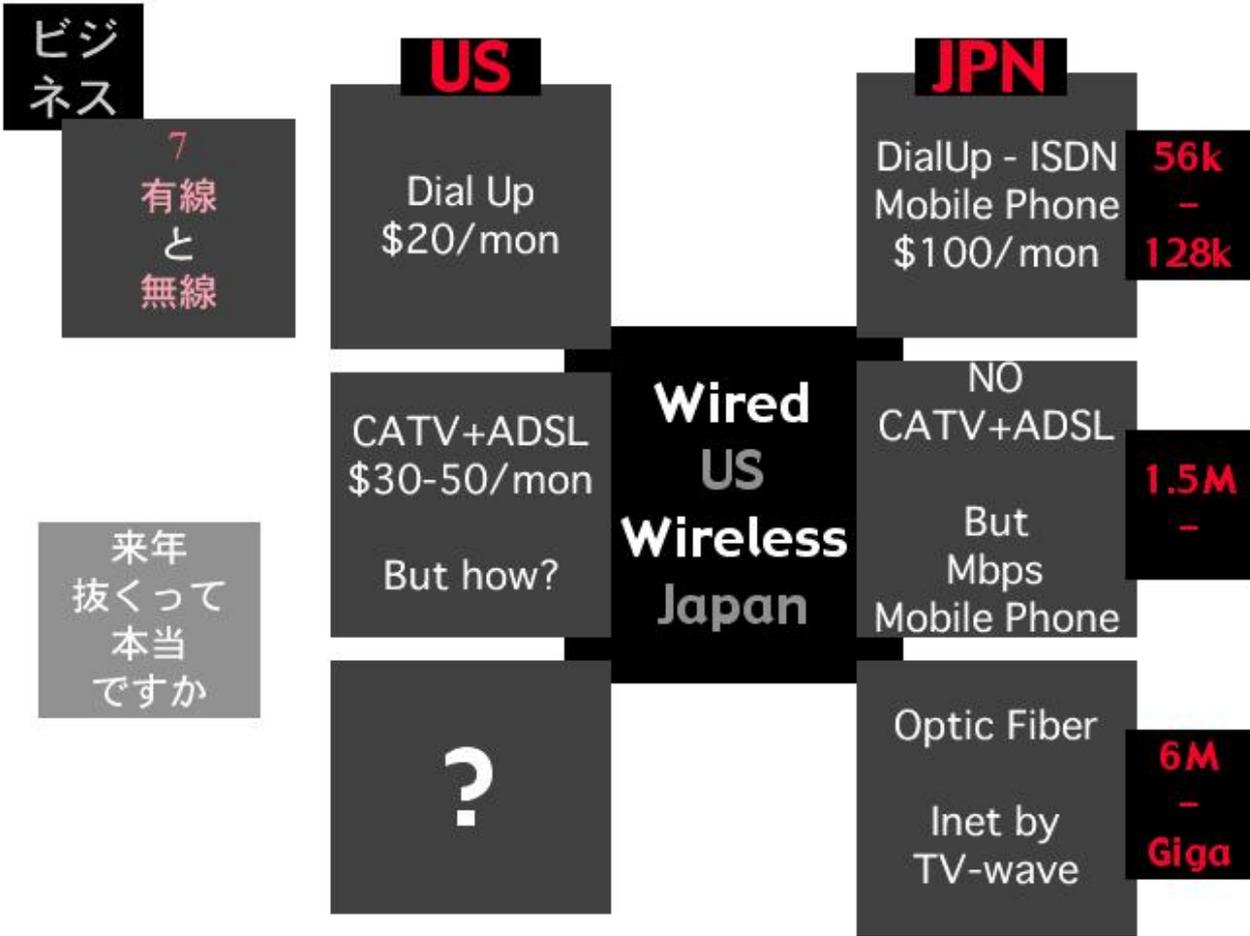
7
有線
と
無線

高速の
有線
が
主役である。

NON

無線

だ



ビジ
ネス

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

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

ドットコム
連呼
と
R&D

Tech
to
Art

MBAは
どこへ
隠居？

.com
+
real

Hard
to
Soft

算数
と
国語
と
アート

英語
「で」
パソコン
「で」
教えて

ビジ
ネス

9
イナカ
と
都会

TOKYO
を
ぶつとば
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

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

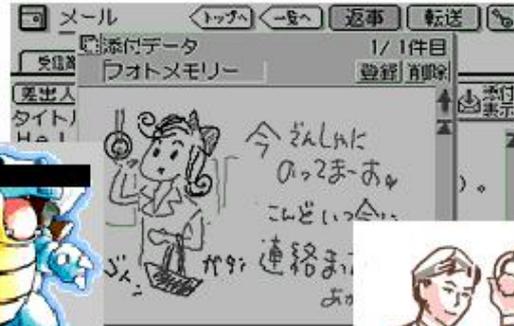
クリエイター
の育成が
重要である。

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 FREAK Inc.

ハリウッド
の
一人勝ち



@SEGA
ENTERPRISES,
LTD. 1999

ヤマシタ
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

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

©Bandai 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



@YoshiharuTzuge



@TEZUKA Productions



@CD-RUNNER.com authors



@ADAGP Paris & Demopress Gent

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.



©1996-2000 Visa International



©1994-2000 MasterCard International Inc.

選んで
捨てて
合わせて
伝えて
動かす
DJ



center for eBusiness@MIT



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
に近づける
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

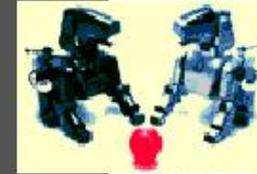
ビット
を
持つ



©1998 MABUCHI MOTOR Co., Ltd



©LEGO Company



©1995-2005 Sony Corp.



©2000 NTT Docomo, Inc.

Wearable



©2000 Nintendo



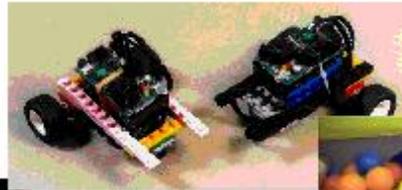
©2000 Sony Music Entertainment (Japan) Inc.



©2000 TOMY

未来

18
増える
と
なくなる



バラバラ
にして
埋める



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

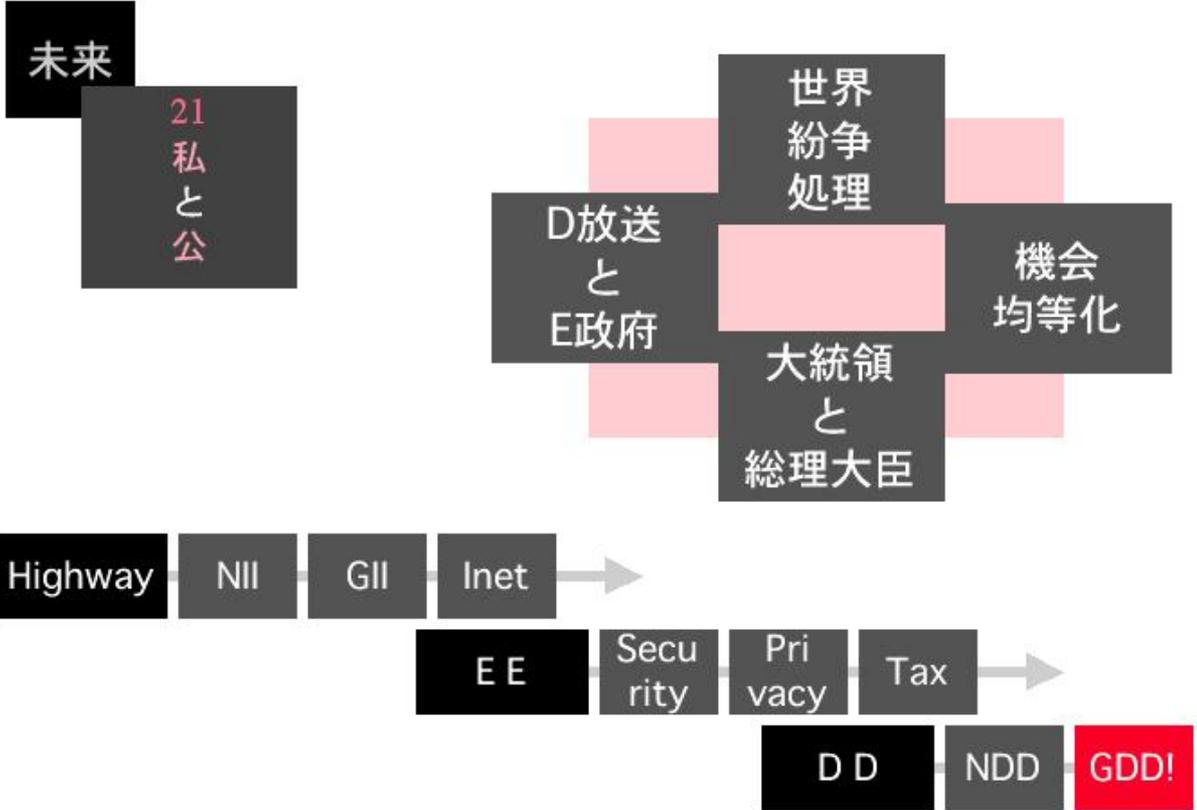
未来

21
私
と
公

私
の時代である。

NON

公
だ



Digital Punk



参照 サイト

p8 <http://member.nifty.ne.jp/debo/>
http://players.bigleaguers.com/Hideo_Nomo.html

P10 <http://images.amazon.com/images/P/6300271226.01.LZZZZZZZ.gif>

P13 <http://inet-viewcam.sharp.co.jp/index.html>

P15 <http://www.world.sony.com/JP/Electronics/aibo/aibowners/about.html>
<http://www.sega.co.jp/sega/toys>

P29 http://www.tomy.co.jp/tel_me/index.htm

P31 http://www.francetelecom.fr/vfrance/boutique/f_maison.htm
<http://www.nttdocomo.co.jp/new/contents/99/whatnew0527a.html>
<http://www.nttdocomo.co.jp/i/>

P36 <http://www.sharp.co.jp/sc/zaurussp/antindex.html>
<http://www.nintendo.co.jp/n02/dmg/apej/index.html>
http://www.kiwi-us.com/~norii/pe_young.html
<http://www.sega.co.jp/dreamcast/DB/990401.html>

P40 <http://images.amazon.com/images/P/B000006NL2.01.LZZZZZZZ.gif>
<http://www3.justnet.ne.jp/~taso/mo/moenos.html>
<http://www.threeweb.ad.jp/~mekon/chinatown>
<http://www.sega.com/sega/index.jhtml>
<http://www.cartoonnetwork.com/POWERPUFF/>

P42 <http://www.greatconductors.com/english/ozawa/>
<http://www.ims-plaza.com/aim/collection12j.html>
<http://www.joisis.com/art/p/picasso/p/index.htm>
http://gurukul.ucc.american.edu/DSHEP/modern_students/ep0664a/home.htm
<http://www.intermonet.com/oeuvre/oeuvre.htm>
<http://us.imdb.com/Title?0059592>
<http://www.ask.ne.jp/~comicbox/gal/yagyo/yoshiharu3.html>
<http://www.tezuka.co.jp/Japanese/aboutot/index.html>

P44 <http://www.visa.com/>
<http://www.mastercard.com/>
<http://www.mamamedia.com/>
<http://www.napster.com/>
<http://www.ny.airnet.ne.jp/ss/hishof.html>
<http://mitsloan.mit.edu/>
<http://ebusiness.mit.edu/>

P55 <http://www.legomindstorms.com/>
<http://www.world.sony.com/JP/Electronics/aibo/aibowners/about.html>
<http://www.tomy.co.jp/furby/index.htm>
<http://www.mabuchi-motor.co.jp/mot/motor1/fa-130ra.html>
<http://www.nttdocomo.co.jp/i/>
<http://www.sony.co.jp/sd/ProductsPark/Models/cat043.html>
<http://www.nintendo.co.jp/n02/dmg/index.html>

P56 <http://www.media.mit.edu>