

DIGITAL
PUNK
21

しょによ2

2000.12

中村
伊知哉

現代

- 1 電源はオン
- 2 ペンリがうれしい
- 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
ぺんり
と
カワイー



©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

エレガント

美
し
い



<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

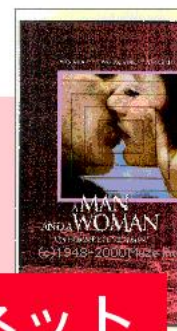
現代

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
ウェバース

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



©SEGA TOYS 1999

笑わせて
くれる？
泣かせて
くれる？
励まして
くれる？

ちやい
まっ

か
？

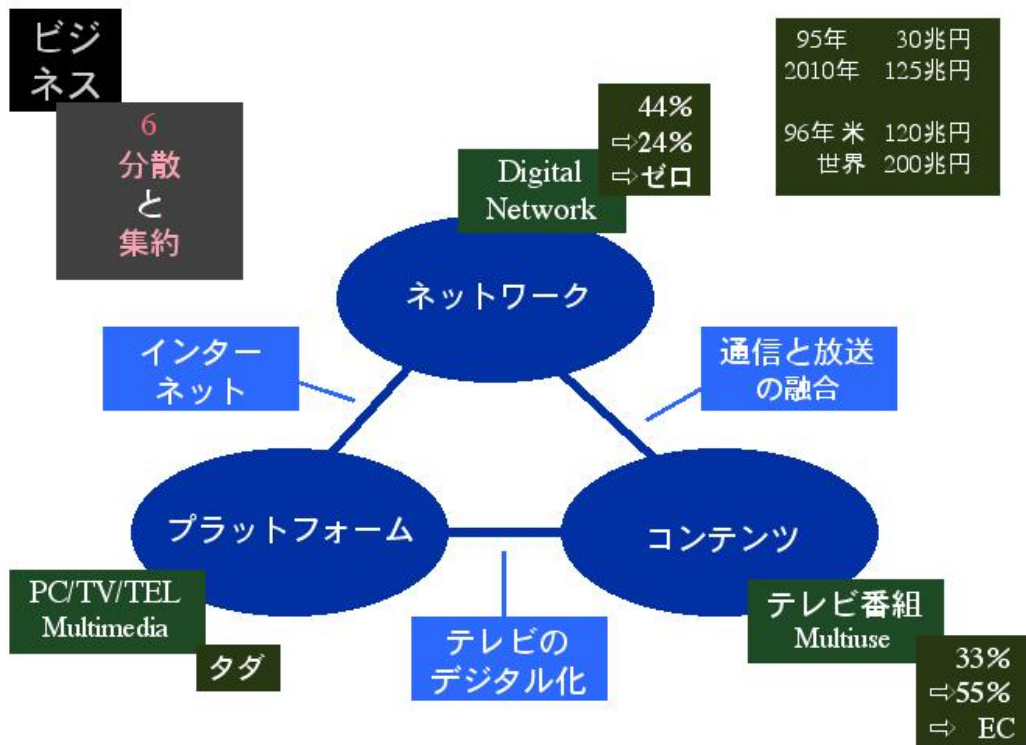
ビ
ジ
ネ
ス

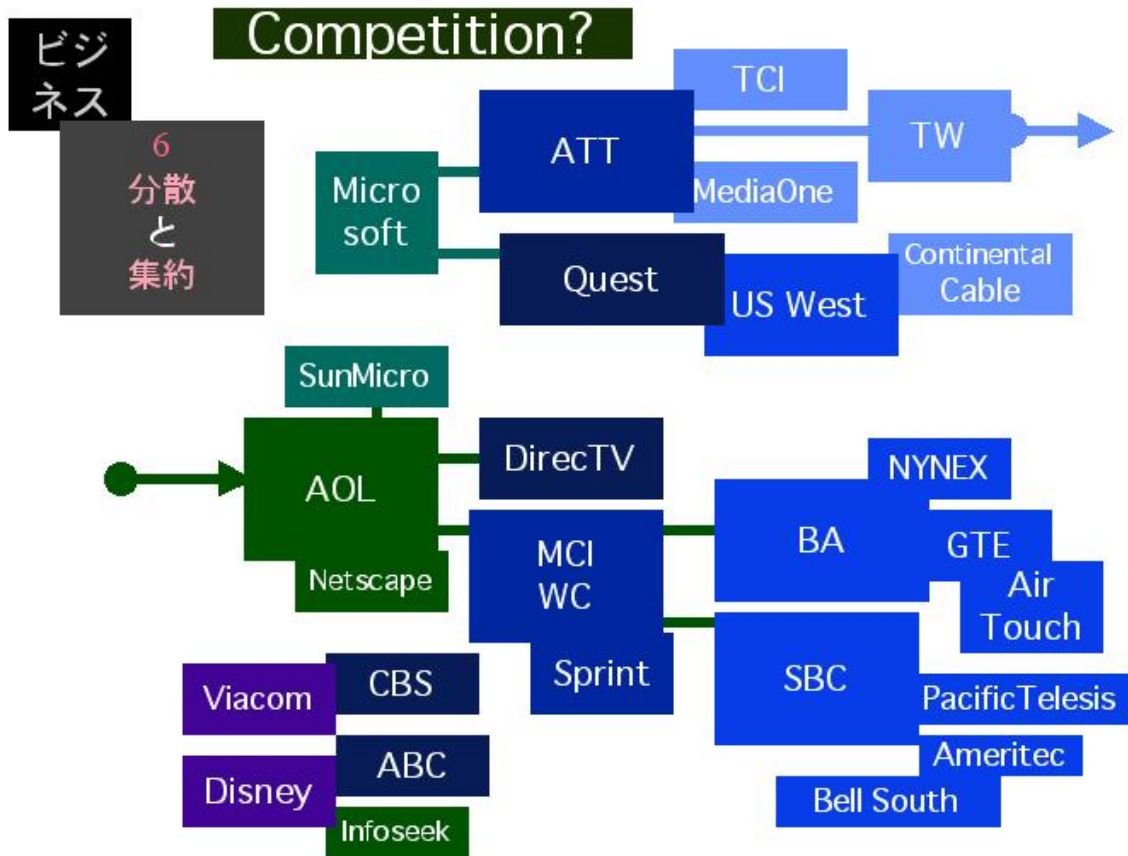
6
分散
と
集約

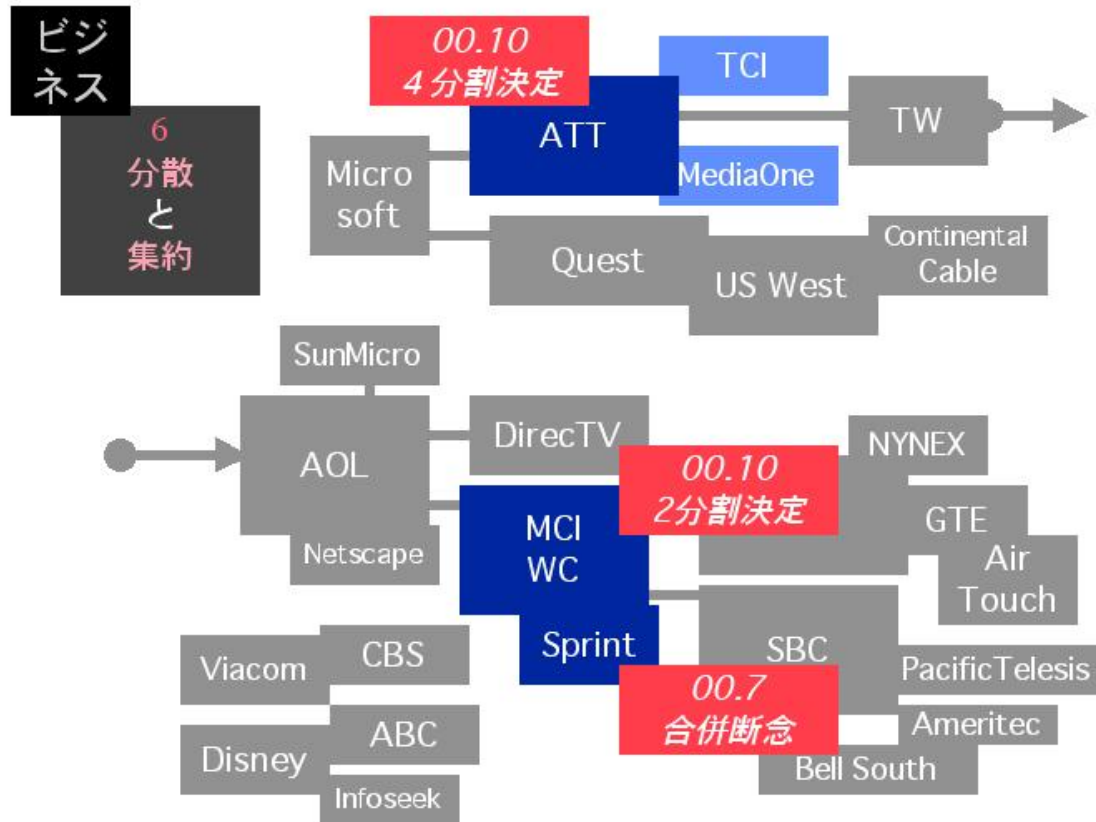
力
は
分散
する。

NON

融合
と
集約
が
進んでいる







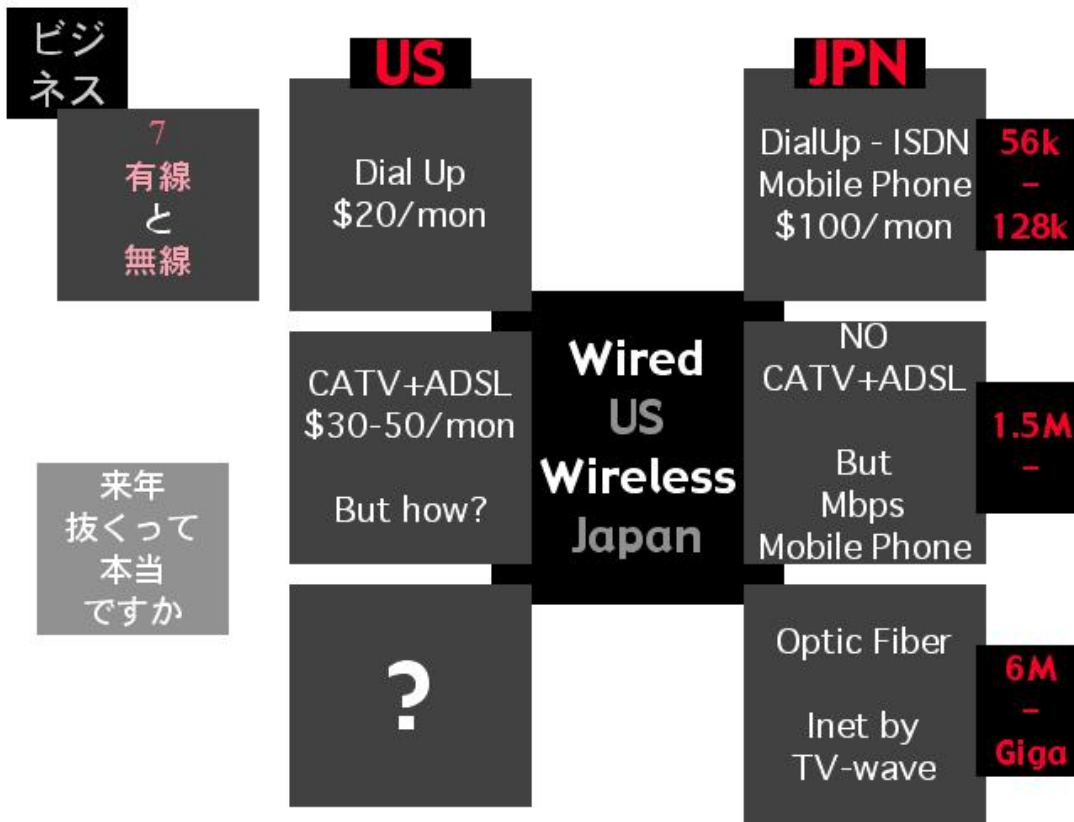
ビジ
ネス

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
化けると
タンスに
溜まるのと

産官学が癒着
したアメリカ
と
乖離した日本

コストダウン
スピードアップ
低賃金

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
\$3.5B

US
\$34B

B2C/Retail
1.4%

R&D/GDP 98

JPN
3.25%

US
2.59%

Gov

23%

34%

99 Inet Ad

JPN
¥24B

US
\$46B

'98 B2B

JPN
¥8.6T

US
¥19.5T

Internet Penetration

US
39.4%

UK
24%

JPN
21.4%

Korea
21%

Germany
15%

France
13%

99

MPT

00.6 ADSL1M CATV2.2M

Mobile Penetration

Korea
45%

JPN
41%

UK
34%

US
28%

France
27%

Germany
24%

00.9 61M Internet 19M

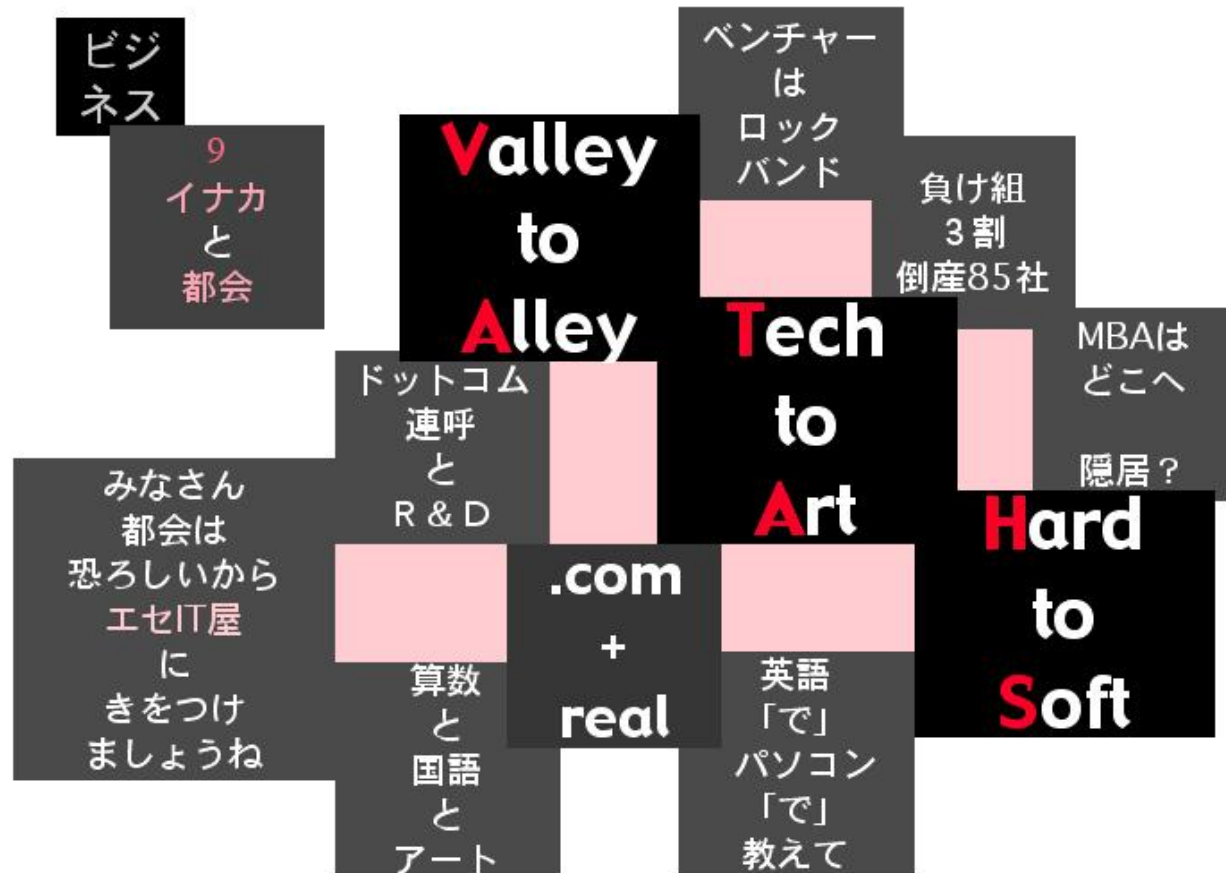
ビジ
ネス

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

TOKYO
を
ぶっとば
せ



TOKYO
二
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
...



©'76-'99 SANRIO



©France Telecom

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/
Creatures Inc./
GAME FREAK Inc.

ハリウッド
の
一人勝ち



©SEGA
ENTERPRISES,
LTD. 1999

ペヤンダ
ソース やきそば

©TsurutaShokuhin 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



春山齋根氏所蔵

文化

13
支援
と
抑圧



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

東京五輪の女子100キロ級決勝、一本勝ちを挙げ、
ザッポースの権真宿（右）がイエ



実況男子100キロ級決勝、一本勝ちを挙げ、
ザッポースの権真宿（右）がイエ
＝22日、青森久慈峡闘



NBCOLYMPICS.COM

GAMES OF THE XXVII OLYMPIAD: SYDNEY, AUSTRALIA

<http://www.yomiuri.co.jp/sydney/news/0924s419.htm>



テクニカルルーティンで「選手」本家の堂々を見せた
日本チーム＝月日道徳塾



<http://www2.biglobe.ne.jp/~hasht/sumo/gyouji/KSyoumosuk@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



©Banda Visual

©1996-2000, Amazon.com, Inc

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



@YoshiharuTsuge



@TEZUKA Productions



@1996-2000 Amazon.com, Inc.



@CD-ROM Great Conductors



@ADAGP Paris & Demopress Gent

伝える
作る
共有する



@MOMA



@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 MaMaMedia.com



©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



©1995 MABUCHI MOTOR Co., Ltd.



©LEGO Company



©1995-2000 Sony Corp.



©2000 NTT Docomo, Inc.



©2000 Nintendo



©2000 Sony Music Entertainment Inc.



©2000 TOMY

Wearable

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

作法
ルール
道德

バーチャル

の



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

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、
子どもたちがつくる・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。



運営 CSK

27,000㎡の敷地に300を超える桜が植えられます



ワーク
ショップ

つくる

ドラマ

ダンス

アニメ

音楽

あそぶ

造形

絵画

ロボット

ことば

展示
情報発信

みせる

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/hyperinstrument/hypercello.html>

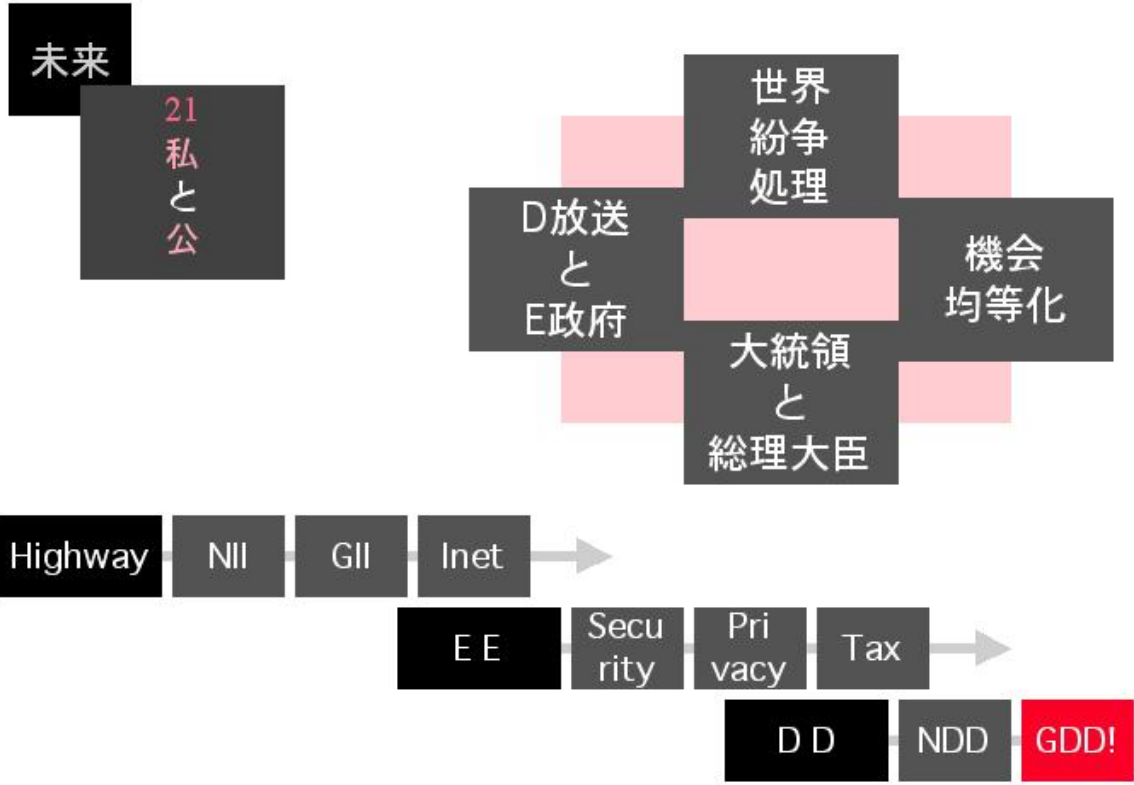
未来

21
私と公

私
の時代である。

NON

公
だ



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/debo/>
http://players.bigleague.s.co.my/Hideo_No_moto.html
P10 <http://images.amaزون.com/images/P/6800271226.01.Lzzzzzzz.gif>
P13 <http://inet-viewcams.harp.co.jp/index.html>
P18 <http://www.worldsony.com/JP/Electronics/aibo/aibowners/aibout.html>
<http://www.sega.co.jp/sega/toys>
P34 <http://www.to.my.co.jp/te/me/index.htm>
P36 http://www.fra.nocotelec.com.fr/vfranco/boutique/fr_maison.htm
<http://www.nttdocomo.co.jp/new/contents/99/whatnew0527a.html>
<http://www.nttdocomo.co.jp/v/>
P41 <http://www.sharp.co.jp/sc/zaunuspf/hntindex.html>
<http://www.nintendo.co.jp/n02dmg/apej/index.html>
http://www.kiwi-us.com/~noiri/pe_young.html
<http://www.sega.co.jp/dreamcast/DB/990401.html>
P44 <http://www.yomiuri.co.jp/sydney/news/0924sd16etm>
<http://www.yomiuri.co.jp/sydney/news>
<http://www.2d.biglobe.ne.jp/~hashi/sumo/gyojui/KSyounosuke29.html>
P46 <http://images.amaزون.com/images/P/B000006NL2.01.Lzzzzzzz.gif>
<http://www.3.justnet.ne.jp/~taso/mo/moenos.html>
<http://www.threewebed.jp/~mekon/chinatown/>
<http://www.sega.com/sega/index.jhtml>
<http://www.cartoonnetwork.com/POWERPUFF/>
P48 <http://www.greatconductors.com/english/ozawa/>
<http://www.lms-plaza.com/aim/collectio112j.html>
<http://www.joile.com/art/p/picasso/p/index.htm>
http://gurukul.ucc.american.edu/DSHEP/modern_studies/ep0664a/home.htm
<http://www.internonet.com/oeuvre/oeuvre.htm>
<http://us.imdb.com/title?0059592>
<http://www.ask.ne.jp/~comibox/gaiya/gyo/yoshinariu8.html>
<http://www.tezuka.co.jp/japanese/aibout/index.html>
P50 <http://www.via.com/>
<http://www.mastercard.com/>
<http://www.mamamedia.com/>
<http://www.naster.com/>
<http://www.nyairnet.ne.jp/ss/hisof.html>
<http://mitsukan.mit.edu/>
<http://ebusiness.mit.edu/>
P61 <http://www.legomindstorms.com/>
<http://www.worldsony.com/JP/Electronics/aibo/aibowners/aibout.html>
<http://www.to.my.co.jp/furby/index.htm>
<http://www.mabuchi-motor.co.jp/mot/motor1/fa-130ra.html>
<http://www.nttdocomo.co.jp/v/>
<http://www.sony.co.jp/d/Products/Park/Models/cat043.html>
<http://www.nintendo.co.jp/n02dmg/index.html>
P62 <http://www.media.mit.edu>
P66 <http://www.geoship.co.jp>
P67 <http://www.media.mit.edu/~mori/camp>
P68 <http://brainop.media.mit.edu/Archive/Hyperinstruments/hypercollor.html>