

## DIGITAL PUNK

21世紀  
21の反論

### 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

2000.6  
MIT  
メディアラボ  
中村伊知哉

現代

1 電源はオン  
である。

オフ  
の  
パワー

2 べんりが  
うれしい。

カワイー  
方が  
うれしい

3 つながって  
平和になる。

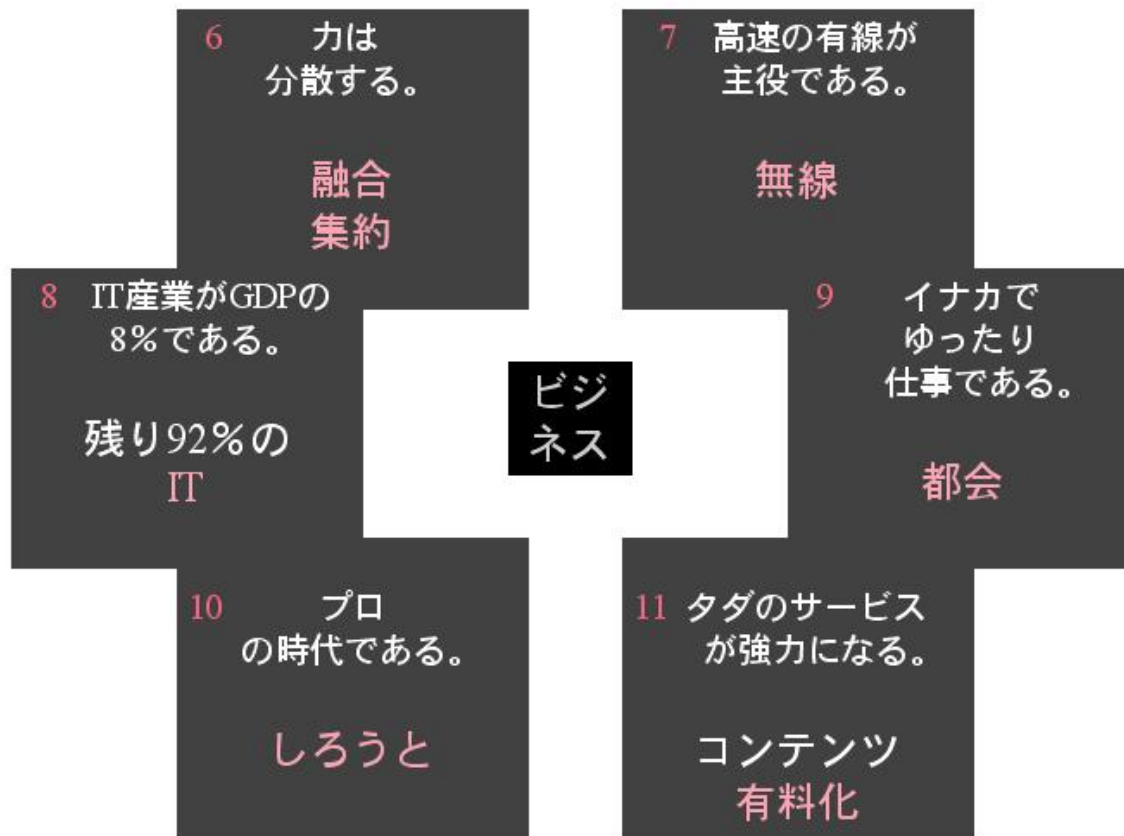
対立  
が  
激化

4 居ながらにして、  
である。

寝ころんで  
歩いて

5 何でも知ってる  
先生である。

ともだち  
に  
なりたい



文化

12 クリエイター  
育成が重要である。

オーディエンス  
の  
訓練

13 コンテンツ支援  
が競争力を生む。

抑圧  
せよ

14 国際化が  
必須である。

土着  
の  
普遍性

15 インターネット  
は  
道路である。

広場

16 情報の生産力  
が  
重要である。

編集力

未来

17 時代は  
バーチャルである。

リアリティー

18 メディアは  
増えていく。

メディアは  
なくなる

19 産業革命  
である。

ルネサンス

20 おとなの時代  
である。

こども

21 「私」の時代  
である。

公