Digital PUNK

2001.11

中村
伊知哉

2001

MIT MediaLab 客員教授

- 音楽制作者連盟 顧問
- CSK 顧問
- @NetHome 顧問
- 経済産業研究所 上席研究員
- AQUOS MUSEUM 館長
- ビジネスモデル学会 理事
- 国際大学 早稲田大学 中央大学 Fellowなど
- 郵政研究所 客員研究官

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

2001
Sep
11th

日本は
リアル
タイム

東は通勤
西は早朝

MIT
集会

技術に
できること

ケア
コミュニティ

新しい
戦争

個人相手

初の
本土攻撃

ビルマの
学生

見えない戦争

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

ＢＳ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革命は終わった？

Nasdaq
40%ダウン

130社
倒産

iVillage
-94.8%

eToys
-99.3%

Amazon
1300人
リストラ

Priceline
-97.2%

ディズニー
ポータル撤退

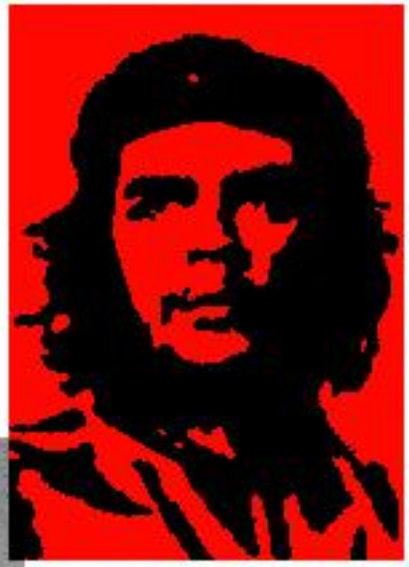
ノースポイント
倒産

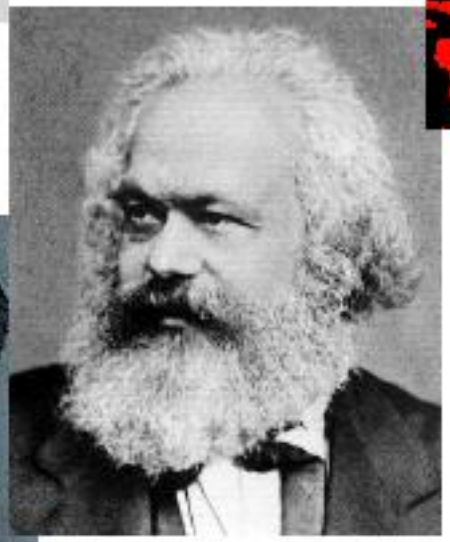
ルーセント
社員1/3に

2001 7-9期
マイクロソフト
42%減益
サンマイクロ 4-6期
12年ぶり赤字

2001 5-7期
デル
8年ぶり赤字
ヒューレットパッカード
-79%減益

チョロい革命だぜ





http://www.kt.rim.or.jp/~kstruma/Ken/IGwomen.html
http://www.marxists.org/archive/marx/photo/marx/pages/72kmd.htm
http://www.geocities.com/CollegePark/Library/6132/biography.html

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？

ESKOM VEHICLES

http://www.din.or.jp/~kan-t/

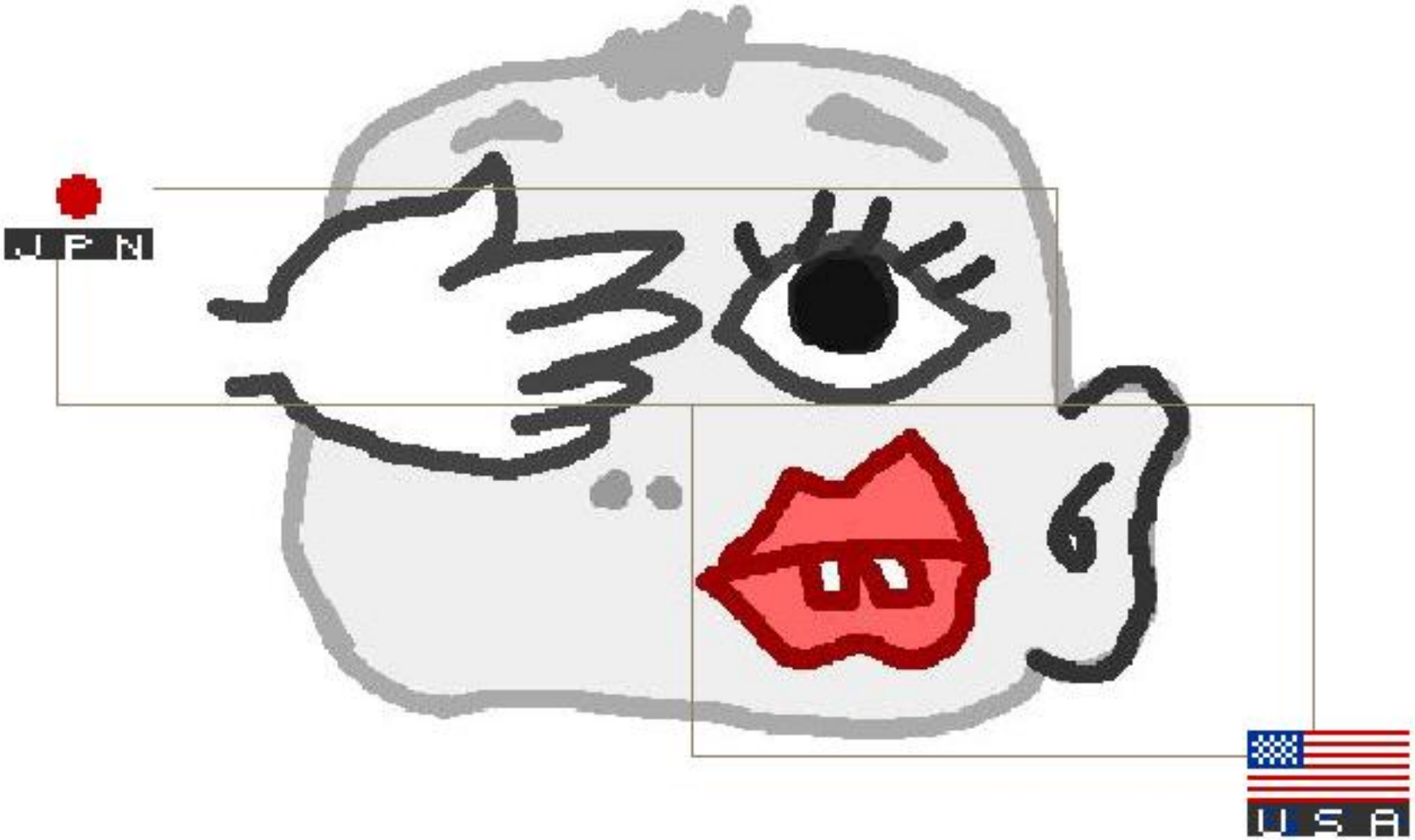
ドット
コム
に消えた
青春

タクは

しか
使ってない
ざますもの

密室で
大統領
決めて
みろ

ケータイ　≠　でんわ



IT
革命
って

もうかる
こと

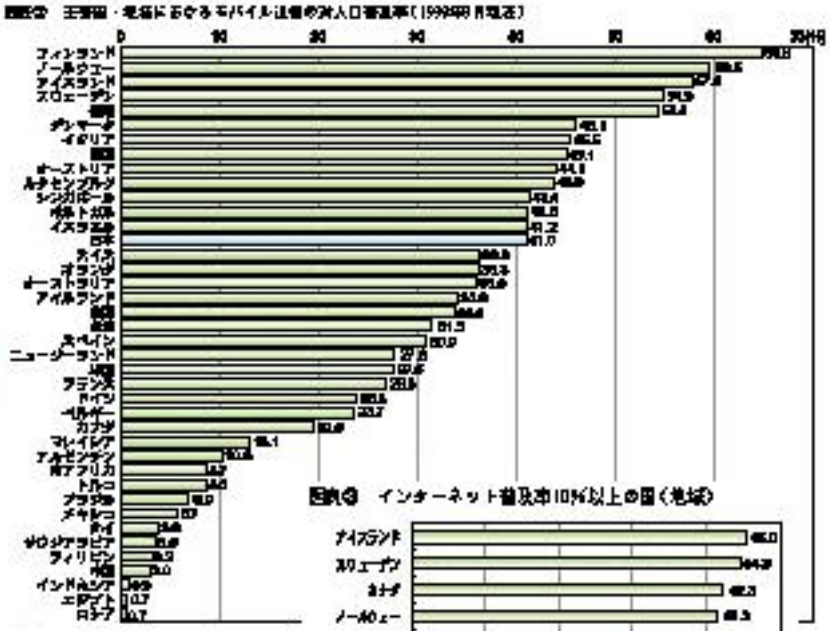
べんりになる
こと

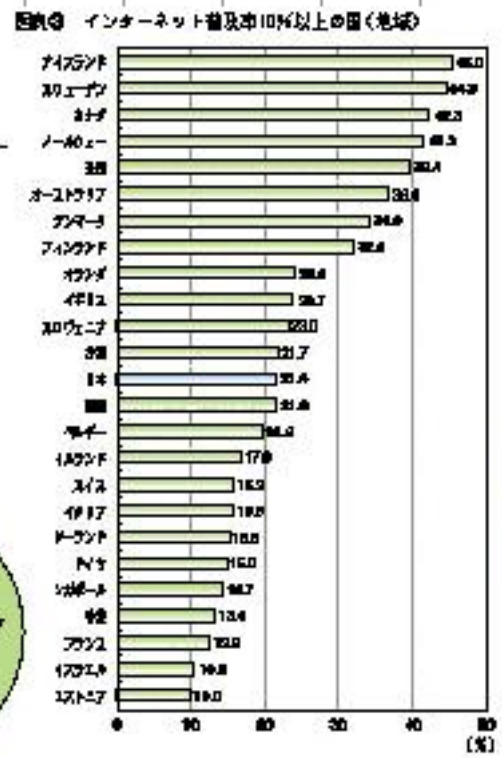
だった
の
？

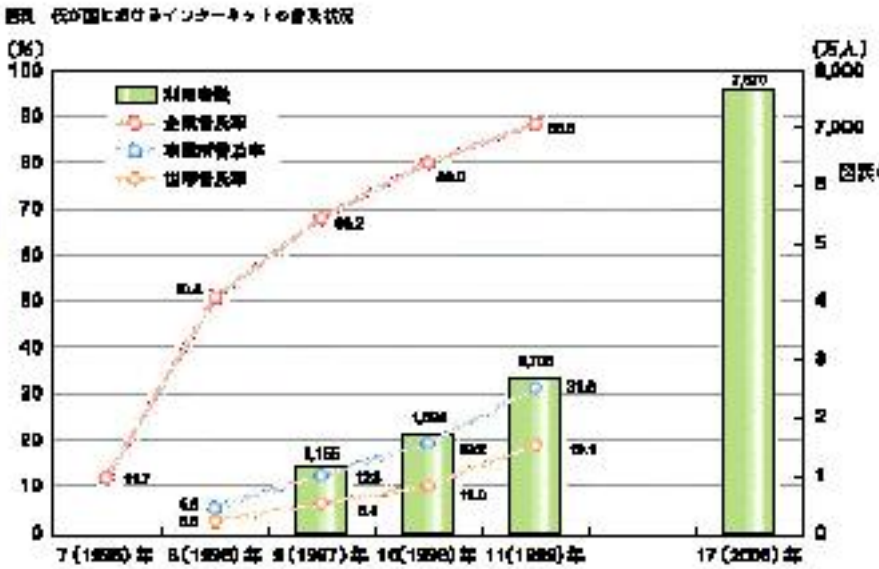
ITの終わりからITの始まりへ

20C	開発	技術	ブーム
	↓	↓	↓
21C	利用	アート	日常

もうかりますか？







それは、ひょっとすると、
産業革命。

IT 産業	イナカ	バー チャル	イン フラ	ケー ブル
↓	↓	↓	↓	↓
産業の IT	都会	リアル	コン テンツ	無線

IT
産業

↓

産業の
IT

IT産業
がGDPの
８％

経済成長	雇用	R&D
IT産業が30%貢献	IT産業が全体の6%	IT産業が全体の1/3

Digital Economy2000

NON

残り92％の
IT
が問題

コスト
ダウン
スピード
アップ
低賃金

米小売りの
1％

99％の
市場が残る

イナカ

都会

イナカで
ゆったり
仕事

NON

パワー
は
都会
に
シフト

Valley
to
Alley

Tech
to
Art

Hard
to
Soft

NY
DC
SF
LA
Boston

夢
破れて
イナカ
へ

ベンチャー
は
ロック
バンド

新陳代謝99

	開業	廃業
USA	13%	12%
JPN	3.5%	3.8%

カッコワリー

元社長
トライ
アスロン
選手

MBA
2割増

B to B

B to C

犯人探し
銀行
VC
・・・・

TOKYO
を
ぶっとば
せ

TOKYO
ニ
集中
セヨ

バーチャル

↓

リアル

98 .com ⇨ real

バック
オフィス
物流
店舗展開

99 real ⇨ .com

老舗
ブランド
の
IT対応

00 Nasdaq −40% ダウ −6%

98−00で
6割下落
400兆円

新旧
同時

日米
市場格差
BtoC10倍
BtoB 2倍

便利安全
コンビニ
通販60倍

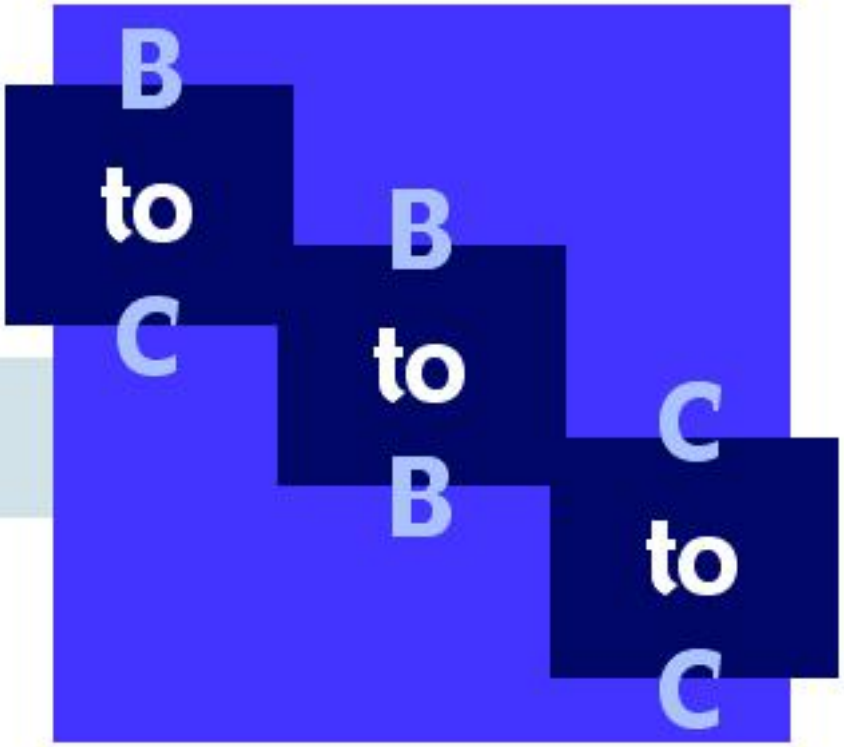
ビジネスモデルの試行錯誤

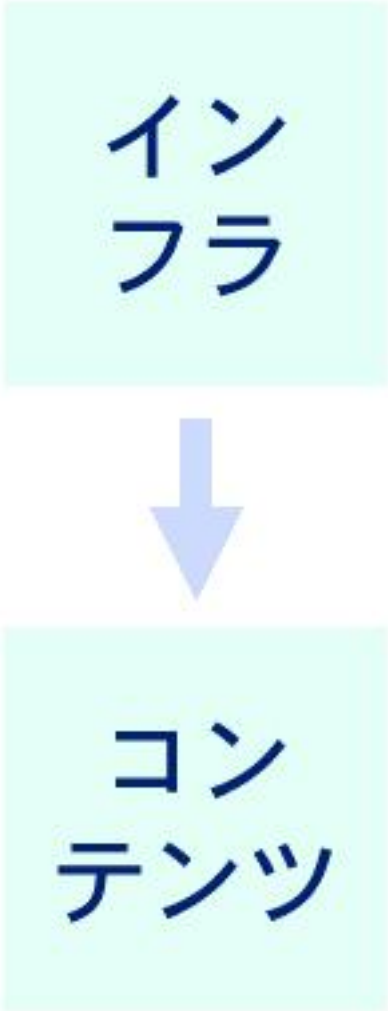
垂直水平統合
囲い込み
vs
専門特化
Open市場連携

売上シェア
成長率
⇨
利益重視
マネーフロー

市場は
創るもの

価格は
買い手が
決める
もの

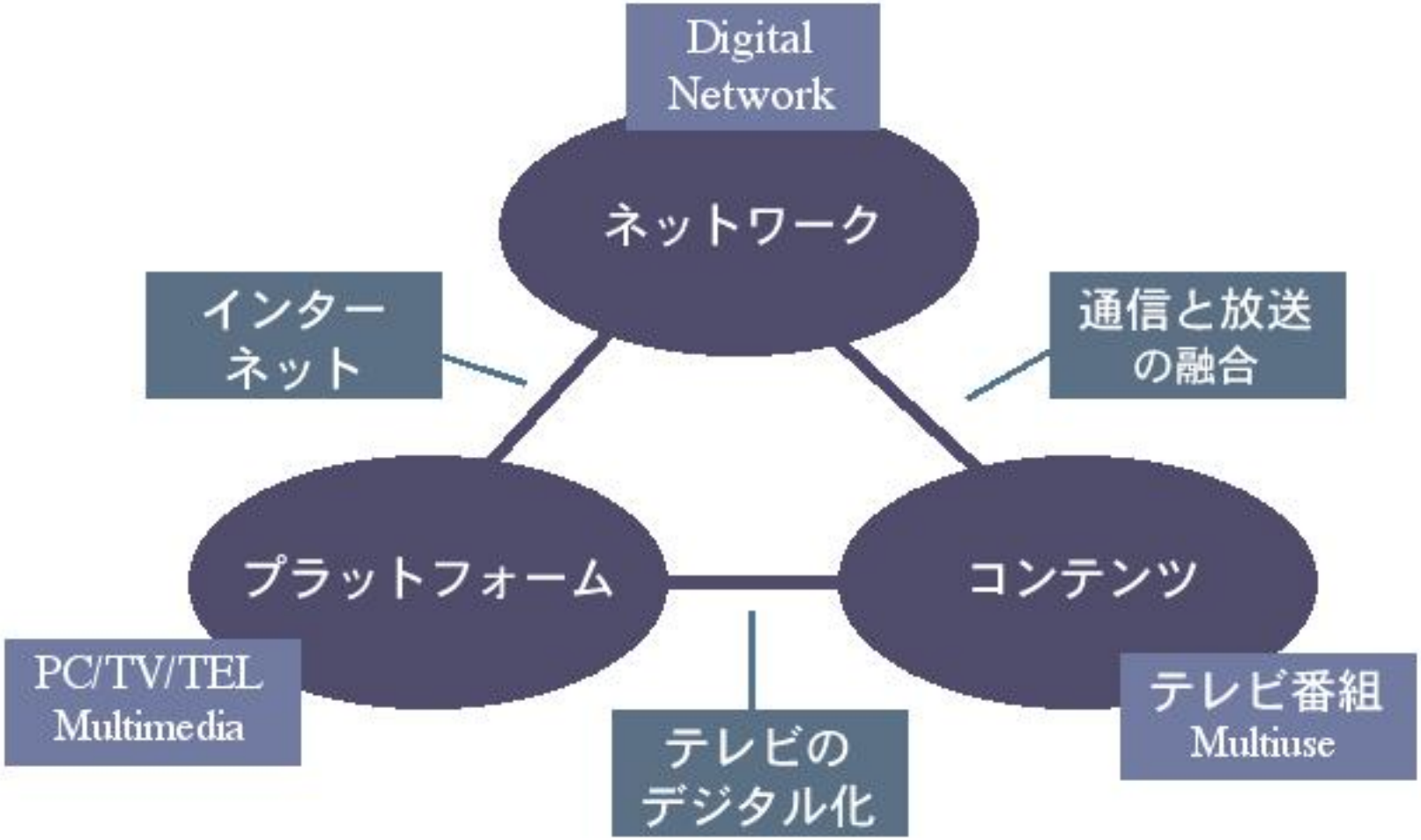



インフラ
コンテンツ

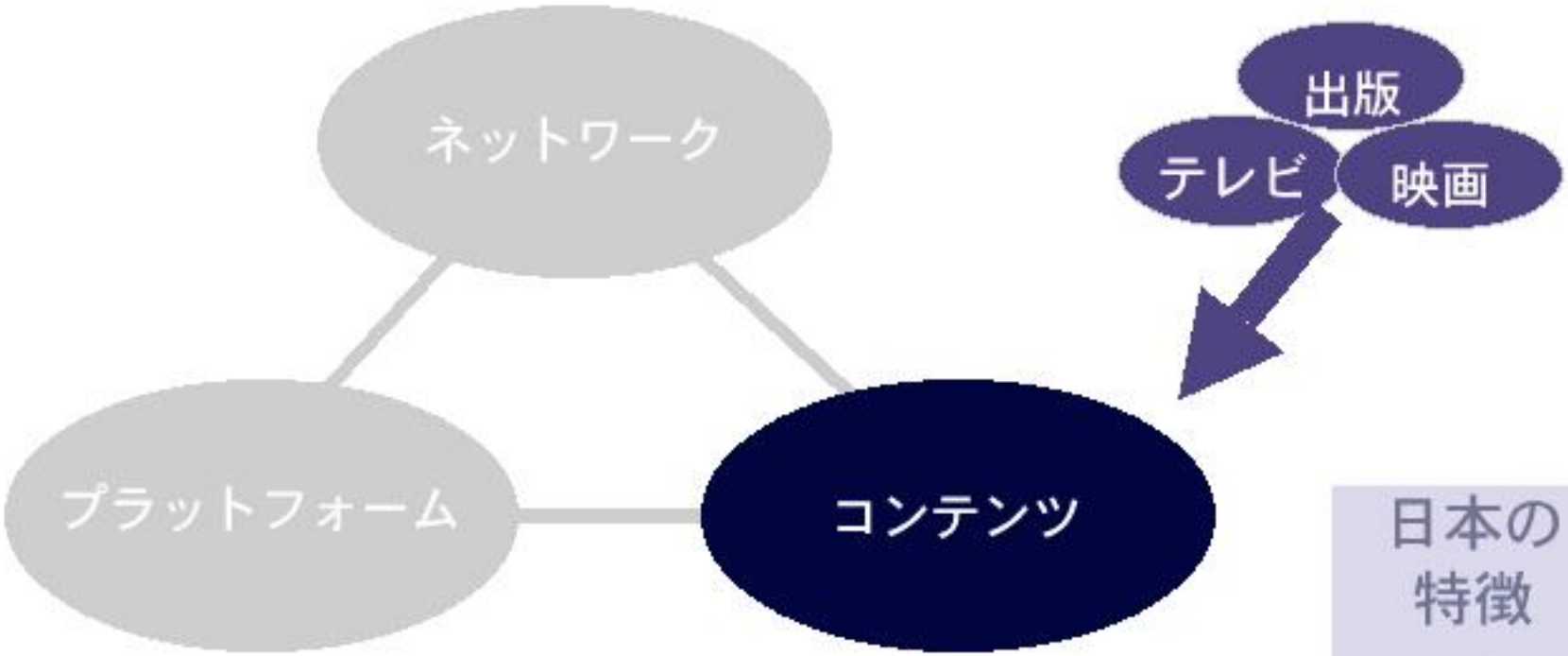
ドッ

カーン

あと5年は続く融合の中で

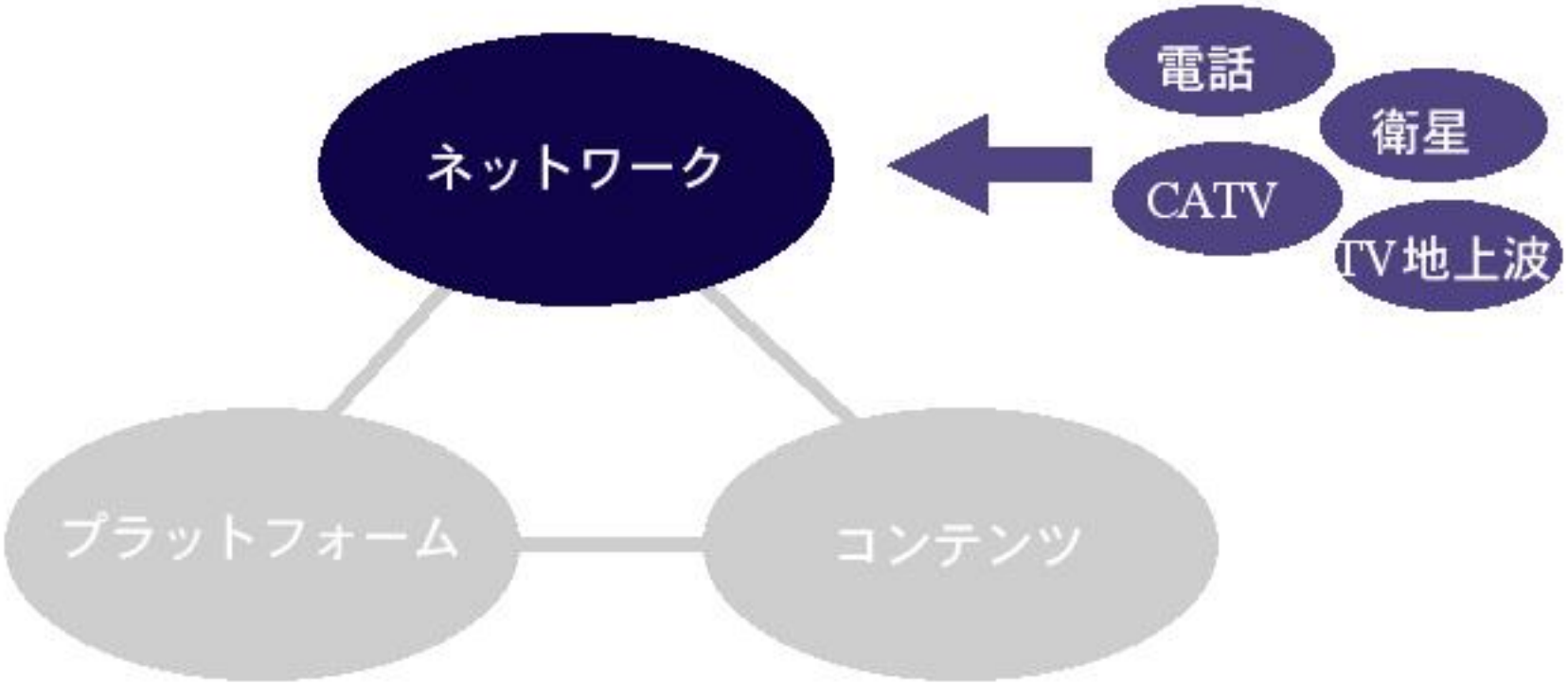


コンテンツも

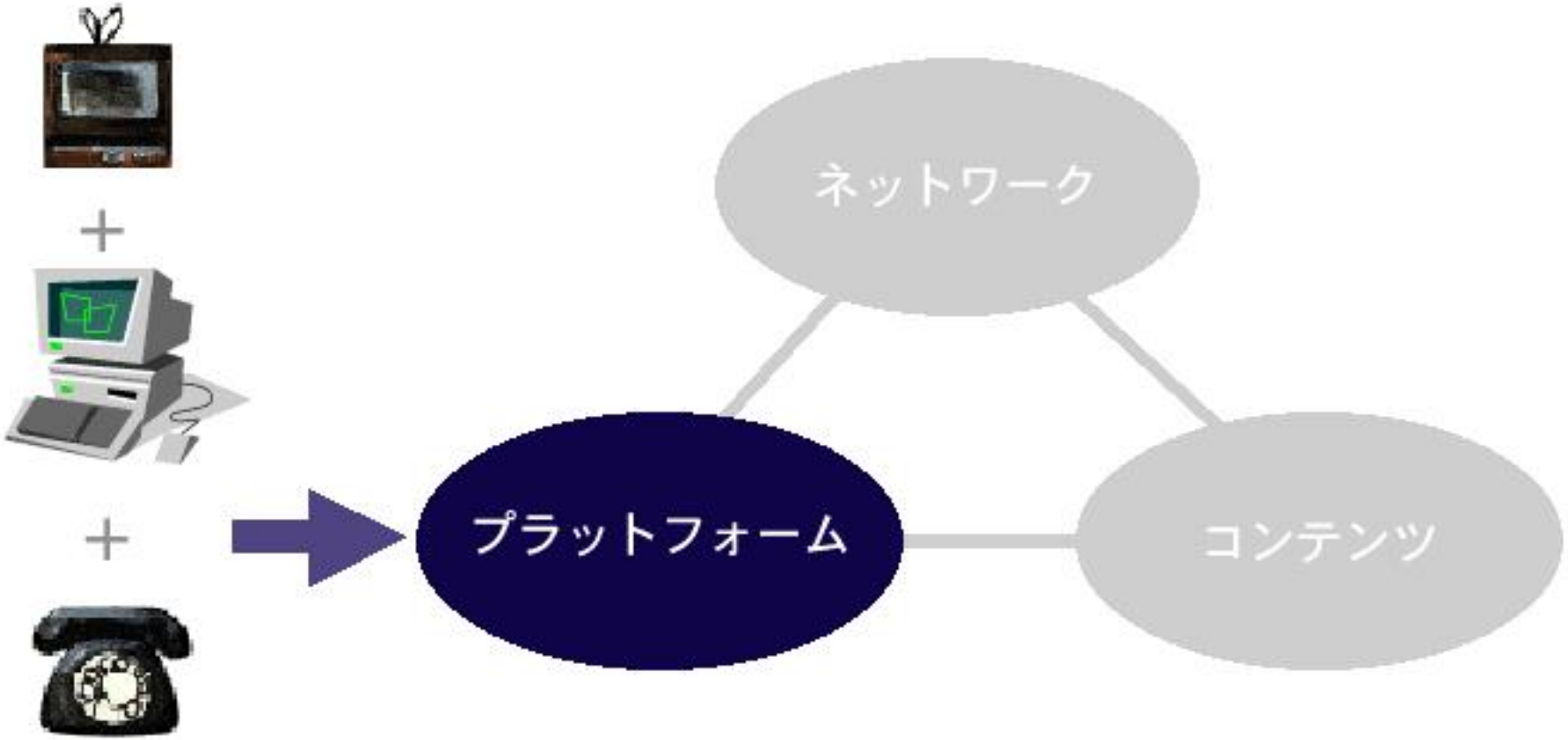


日本の
特徴
＝
テレビ

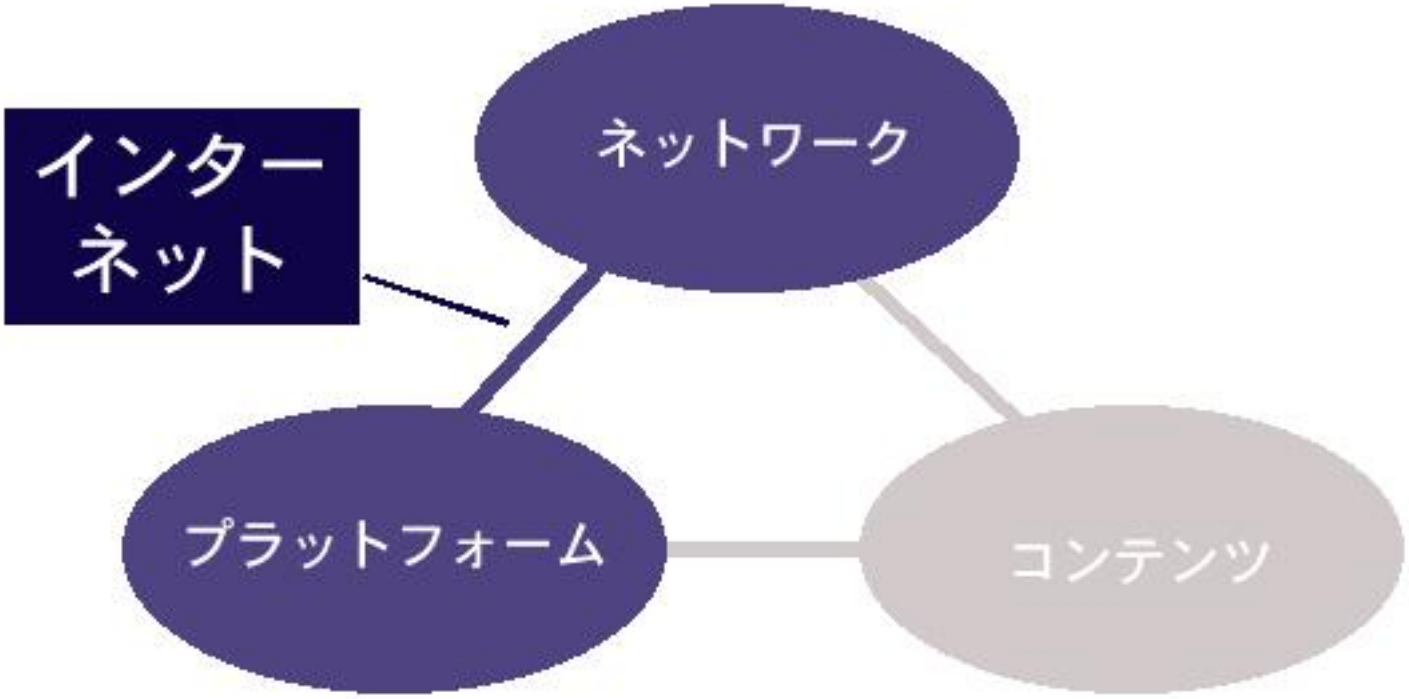
ネットワークも



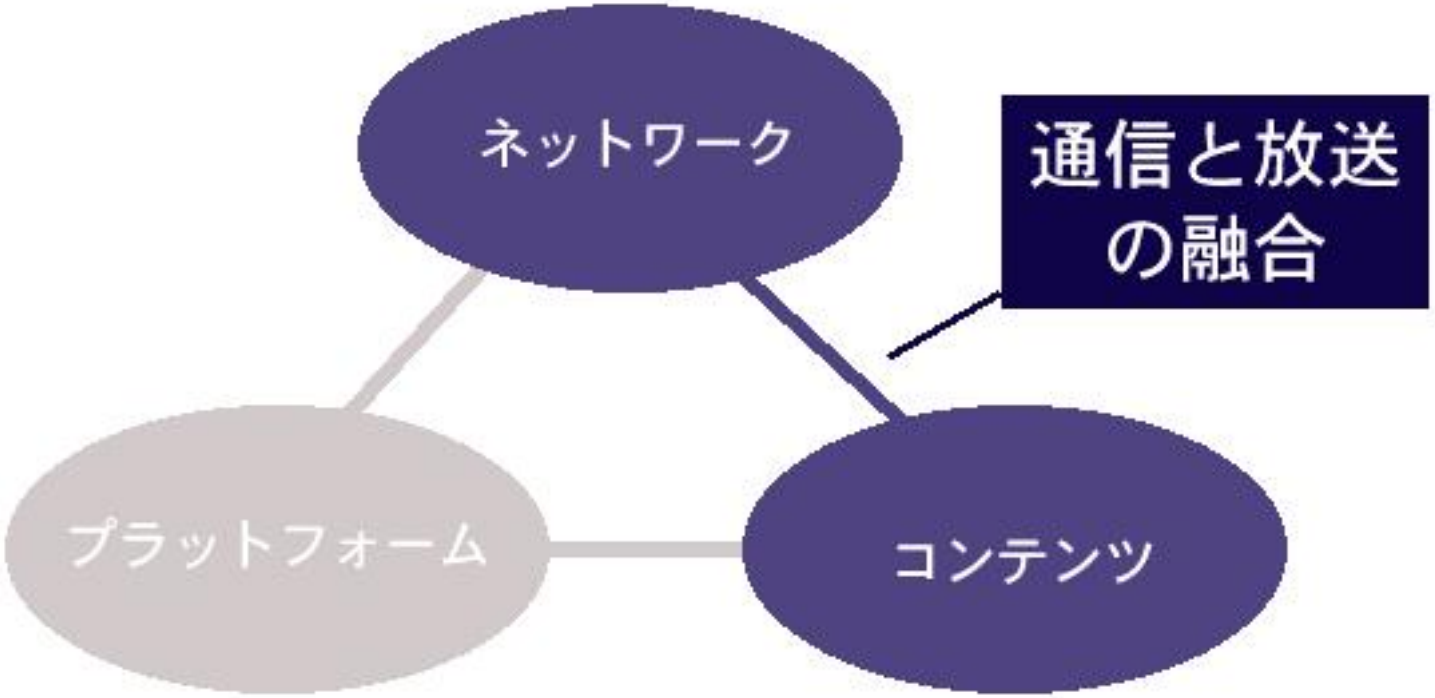
コンピュータはマルチメディアへ



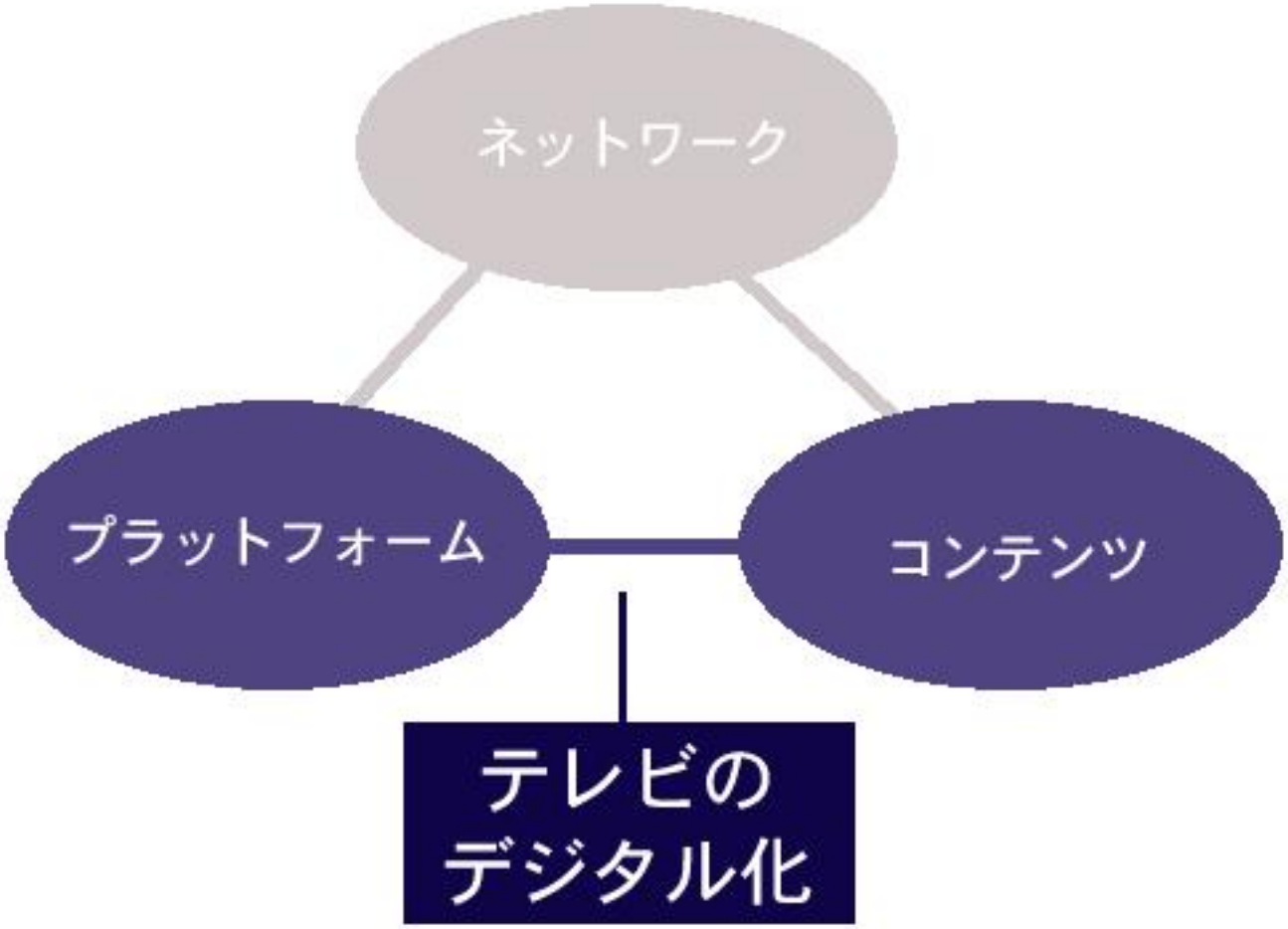
現在は融合の第二段階



これはしばらく続き

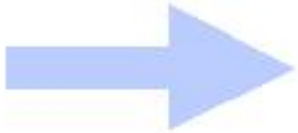


進めるべき課題でもある



通信放送
融合
メモ

テレビ
番組
の
通信利用



通信網
の
広帯域化

ハード
ソフト
分離

コンテンツ
蓄積
促進

デジタル放送メモ

アメリカ

テレビとコンピュータの結合

HDTV

（失敗）

日本への対抗

ハリウッド

日本メーカ

Internet

CATV

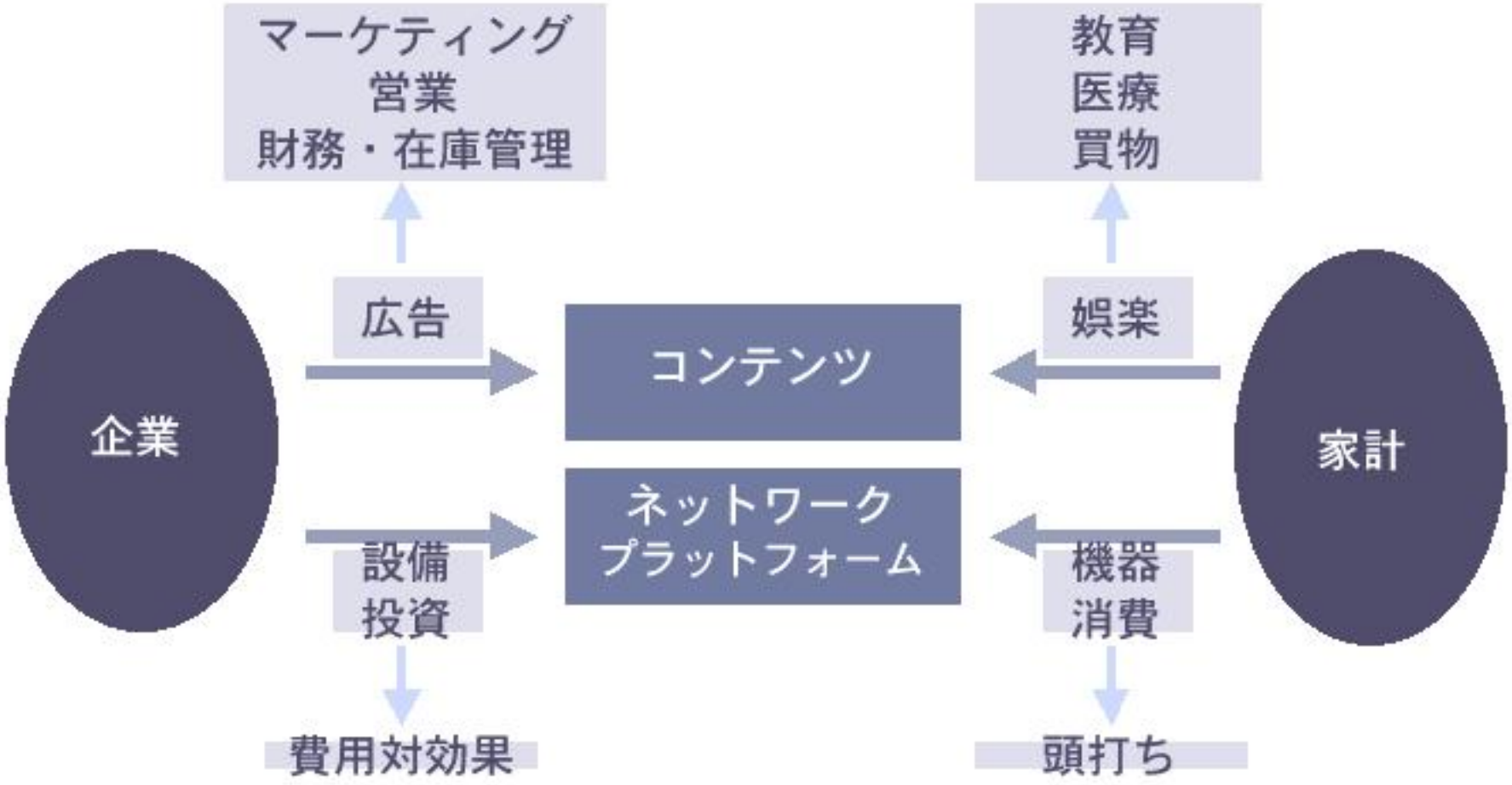
ヨーロッパ

多チャンネル化

日本

どっちつかず

デジタルのマネーをどうシェアするか



投資は大丈夫か

	USA	JPN
IT投資／全投資 99	42％	34％
R&D/GDP 98	2.59％	3.25％
R&D政府負担	34％	23％

リストラの
ための情報化
と
情報化による
リストラ不安

基礎技術
の
強化システム

そして・・・

'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% !

'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%

サイフのヒモは緩んでるのに

5%のカベ突破

’75 4.72%
’85 4.87%
’95 5.36%
’99 6.41%

増加1.3万円

8割が
通信料と
パソコン

プロと恋人

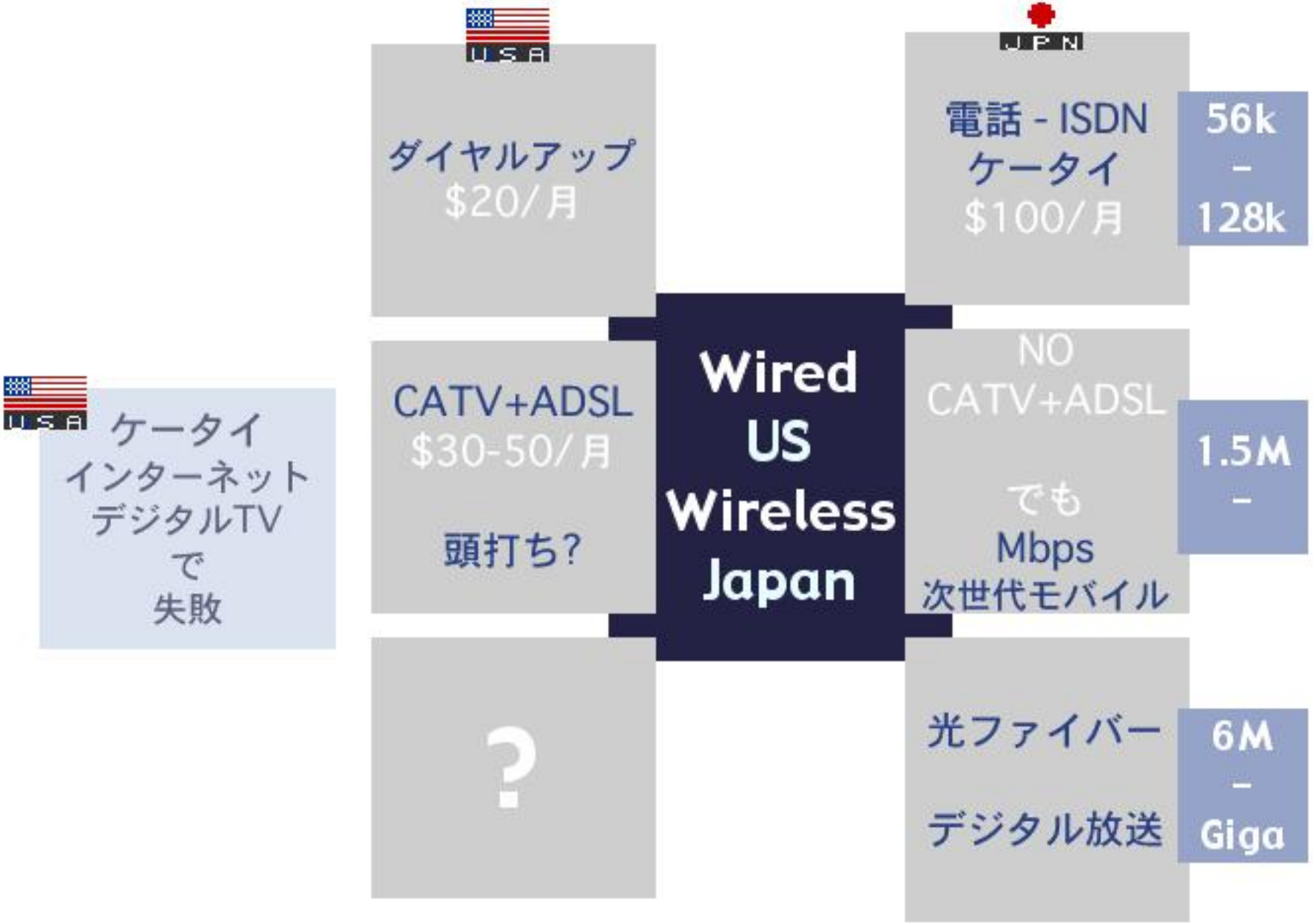
万人WEB表現

絵の具は
高いが
絵は
タダ

ケーブル

↓

無線


USA
ダイヤルアップ
$20/月
JPN
電話 - ISDN
ケータイ
$100/月
56k
-
128k
USA
ケータイ
インターネット
デジタルTV
で
失敗
CATV+ADSL
$30-50/月
頭打ち?
Wired
US
Wireless
Japan
NO
CATV+ADSL
でも
Mbps
次世代モバイル
1.5M
-
?
光ファイバー
デジタル放送
6M
-
Giga

NYに
巨大な
インターネット
カフェ

シニア

40-50

ヤング

20-30

ビジネス

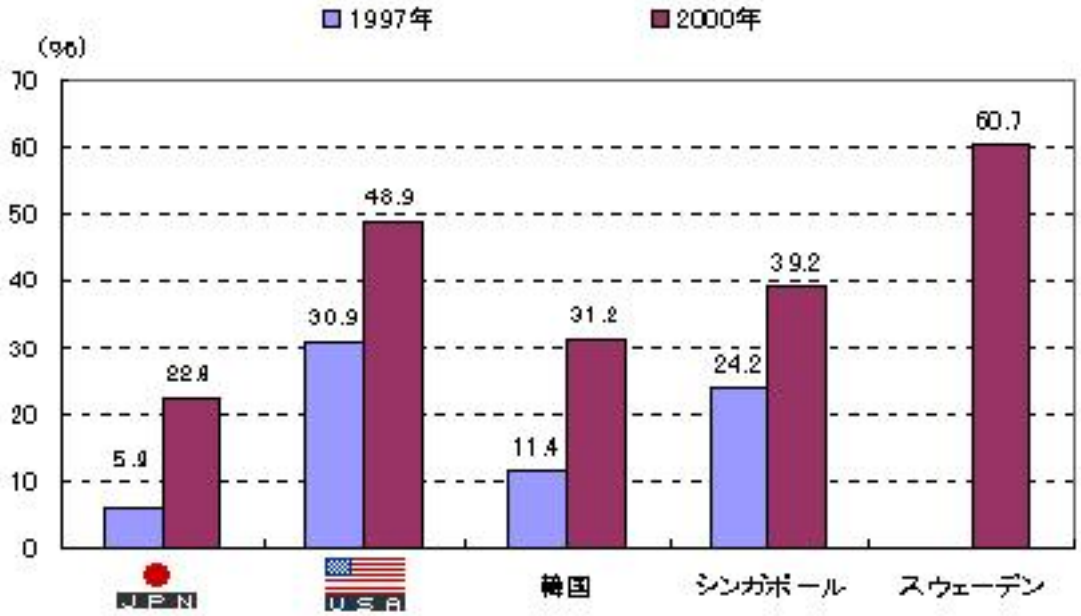
Mobile

個人

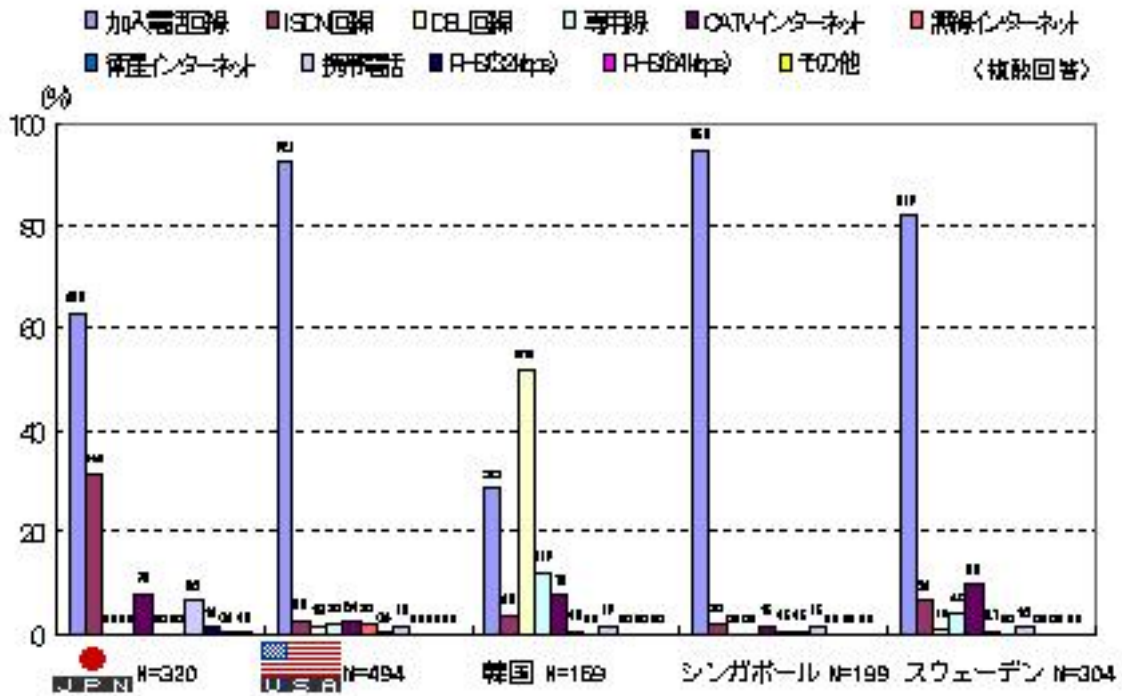
McKinsey
Global
m-commerce
leadership
team

アメリカは大丈夫か？

インターネット個人利用率



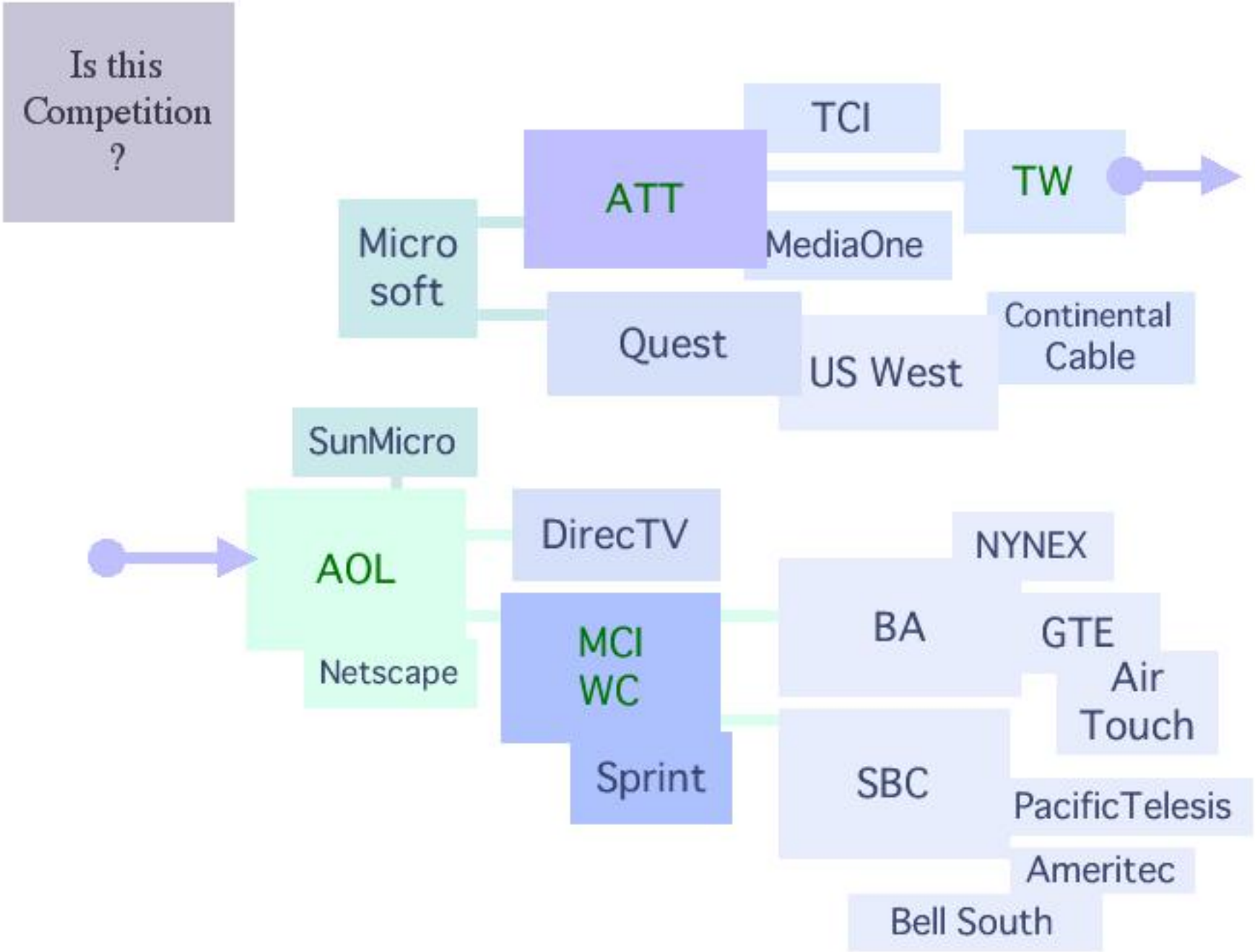
自宅でのインターネット利用の通信回線

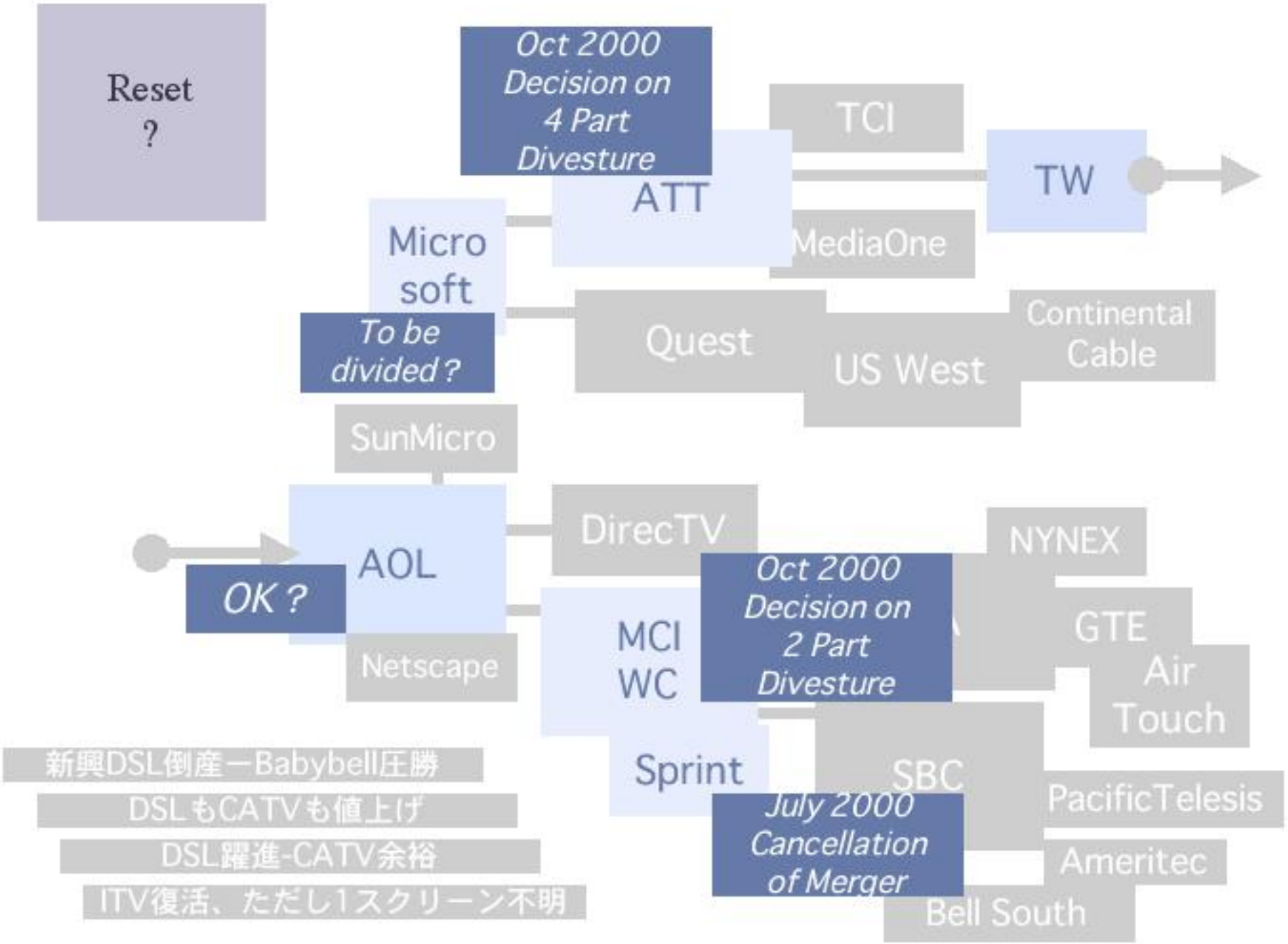


情報機器やサービスの利用に関するアンケート
97.9-12, 2000.9-11

野村総合研究所

http://www.nri.co.jp/news/2000/001220/index.html


Is this Competition ?
TCI
ATT
TW
Micro soft
MediaOne
Quest
Continental Cable
US West
SunMicro
AOL
DirecTV
NYNEX
BA
GTE
MCI WC
Netscape
Air Touch
Sprint
SBC
PacificTelesis
Ameritec
Bell South


Reset
?
Oct 2000
Decision on
4 Part
Divesture
TCI
ATT
TW
MediaOne
Micro
soft
To be
divided ?
Quest
US West
Continental
Cable
SunMicro
DirecTV
NYNEX
AOL
OK ?
Oct 2000
Decision on
2 Part
Divesture
GTE
MCI
WC
Netscape
Air
Touch
Sprint
SBC
PacificTelesis
July 2000
Cancellation
of Merger
Ameritec
Bell South
新興DSL倒産ーBabybell圧勝
DSLもCATVも値上げ
DSL躍進-CATV余裕
ITV復活、ただし1スクリーン不明

NCTAで考えたこと

光ファイバへの投資家みあたらず

電話会社はDSLが至上命題

振興DSL倒産

BabyBell圧勝

CATVは多CHテレビが基本収入

Internetは投資見合い

CATV DSLどっちも値上げの余裕

Interactive TV

復活！

CATVでのポータル開発

2スクリーンから1スクリーン

CATVはやる気あんのか？

私が犯した二つの大罪

CATV
と
ADSL

‘89
CATV
緩和論

→

その後
強化

暗黒の
5年

‘92
ADSL
導入論

融合推進

→

8年
の
ビハインド

べんりでよかった？

それは、ひょっとすると、文化大革命。

べんり	プロ	道路	産業革命	私
↓	↓	↓	↓	↓
カワイー	しろうと	広場	ルネサンス	公

べんり

↓

カワイー

何でもできる

米テレワーク
3200万人

小泉さんのメルマガ
初の公文書交付

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

≠

©STARS,Inc,1997

ムダ
が
ない

http://member.nifty.ne.jp/debo/

めし
ねる
くつろぐ

脱近代

美

プロ

しろうと

テレビ
が
スキ

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

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

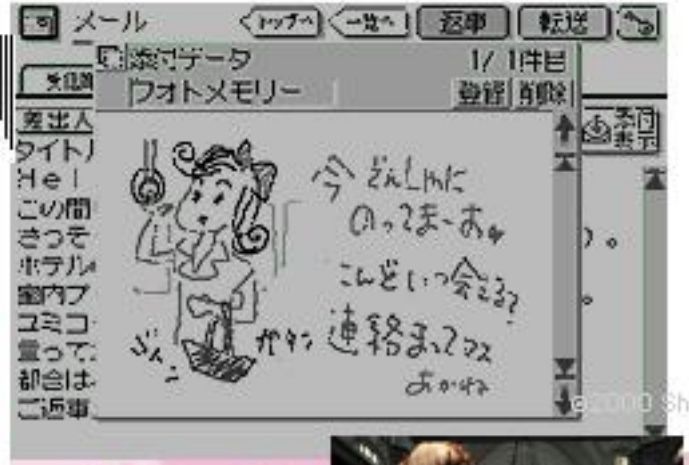
小学生
ブラインド
メール
と
ストラップ

移動＞固定

2000万vs1500万

利用力
と
編集力

血の
にじむ
国民訓練



©2000 Sharp Corp

©SEGA ENTERPRISES,LTD 1999

ペヤングソースやきそば

©MarukaShokuhin Inc

コック
より
食い手

土着の普遍性

"One of the decade's great films"
HANA-BI
SHONEN KNIFE
©1996-2000,Amazon.com, Inc
原画所蔵　東海銀行

シャッキ
シャン

www.mionet.org/~jackiechan

ナカタ
ナカタ

www.nakata.net/jp

©1995,1996 Nintendo/ Creatures Inc/GAME FREAK Inc

一億人の
歩く
テレビ局

©2000 Sharp Corp.

殴る蹴るの暴行

NBCOLYMPICS.COM

GAMES OF THE XXVII OLYMPIAD: SYDNEY, AUSTRALIA

http://www.yomiuri.co.jp/sydney/news/0924sd16.htm

テクニカルルーティーンで「達手」水泳の実力を見せた日本チーム＝河村直哉撮影

金メダルのゴールテープを切る高橋尚子＝河村直哉撮影

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

柔道男子100キロ超級決勝、一本勝ちを信じガッツポーズの篠原信一（右）とディエ＝22日、青木久雄撮影

http://www2.biglobe.ne.jp/~hashi/sumo/gyouji/KSyounosuke29.html

道路

↓

広場

20C	道路	伝送	鑑賞	B2B B2C
	↓	↓	↓	↓
21C	広場	共有	参加	P2P

©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 DatabaseLtd

©Yoshiharu
Tsuge

©1996-2000
Amazon.com ,Inc

ステンド
グラス
映画
を育てた
政治

産業
覇権
アメリカ

文化
保護
フランス

ジャズ
マンガ
パンク
ゲーム

ボクシング

プロゴルフ

餓死
か
そこそこ
食う
か

JPN 0.1 %

FRA 0.94%

GBR 0.42%

GER 0.27%

産業
革命

↓

ルネ
サンス

ぼくらは
デジタル
の未来を
どこまで
見通して
いるのか

想像図

聖書	宗教革命	ドイツ語	近代国家
文字	黙読	内面	資本主義

TBS前川英樹さん

コンピュータ
は
やっと
第三世代
へ

Marc Weise and John Seely Brown Xerox PARC

G1	G2	G3
N : 1	1 : 1	1 : N
メインフレーム	PC	ユビキタス
‘40 s	‘70 s	2000

マルチ
メディア
から
ユニ
メディア
へ

©2000 NTT Docomo, Inc.

モバイル三兄弟

© 2000 Nintendo

ビット
を
持て

コンピュータ
は
やっと
ともだち
に

デジタル
を
握れ

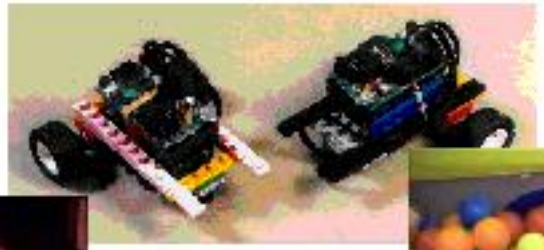
Tangible

©LEGO Company

©2000TOMY

©1995-2000Sony Corp

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

©MIT Media Laboratory

メディア
は
なくなる

モーターの
ように

©1998 MABUCHI MOTOR Co.Ltd

ラジオの
ように

歩くサーバ

バーチャルを見る目

飲むPC

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

Touch
Communication

Table
That
Thinks

PAN

Squisable
Keyboard

Chair
That
Plays

Rings
That
Think

Shoes
That
Think

PPC

Yo Yo Man

http://brainop.media.mit.edu/Archive/Hyperinstruments/hypercello.html

futurExpress

featuring technologies from The MIT Media Lab

JOYPOLIS
東京ジョイポリス

こどもに頼るしかない

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 道徳	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	2004 Open

CAMP

Children's Art Museum & Park

Children	Art	Museum	Park
けいはんな 桜350本		MIT	
	アナログ ＋ デジタル		NationalGeo LEGO INTEL ロボカップ
東大 慶応 甲南女子		CSK 大川情報 通信基金	
	つくる みせる 共有する		ジュニア サミット 21

CAMP
Children's Art Museum & Park

MIT Media Lab

Cricket

Among a series of collaborative projects, the Cricket workshop of Mitchel Resnick's group is introduced first. Objects and creatures will be created using this mini-computer. Children can communicate and share ideas through this activity.

CAMP
Children's Art Museum & Park

MIT Media Lab

LEGO

LEGO-MINDSTORMS workshop is also introduced as the first trial in Japan.

CAMP
Children's Art Museum & Park

MIT Media Lab

ToySymphony
of Tod Machover's group is planning to start its world tour next year, and the workshop for children will be held here for Japan tour.
Several other groups at MediaLab will also hold workshops.

CAMP
Children's Art Museum & Park

National
Geographic
(WashingtonDC)

Critter
Cam

National Geographics Society in Washington DC introduces CritterCam workshop.
CritterCam is a video camera attached on the back of turtles and penguins.
Through the camera, you can explore the ocean with turtles eyes and penguins ears and experience the world from a view point of a turtle or a penguin.

CAMP

Children's Art Museum & Park

Capital Museum (WashingtonDC)

Clay Animation

The Ark (Dublin)

Book Project

Clay animation workshop will be held with Capital Museum in Washington DC.
Workshop for creating books is also being planned with a children museum called TheArk in Dublin, close to MediaLabEurope.
The idea is to create books at the same time in Dublin and Kyoto based on each cultural background and to connect with internet to exchange ideas each other.

CAMP

Children's Art Museum & Park

RoboCup

Junior Journal

Jr. Summit 21

CAMP will develop more workshops collaborating with children museums in London and Mexico, Japanese institutes and projects such as Robocup.

Of course these activities are interconnected online.
The main activity of JrJournal in Japan will be achieved there supported by MediaLab as well.

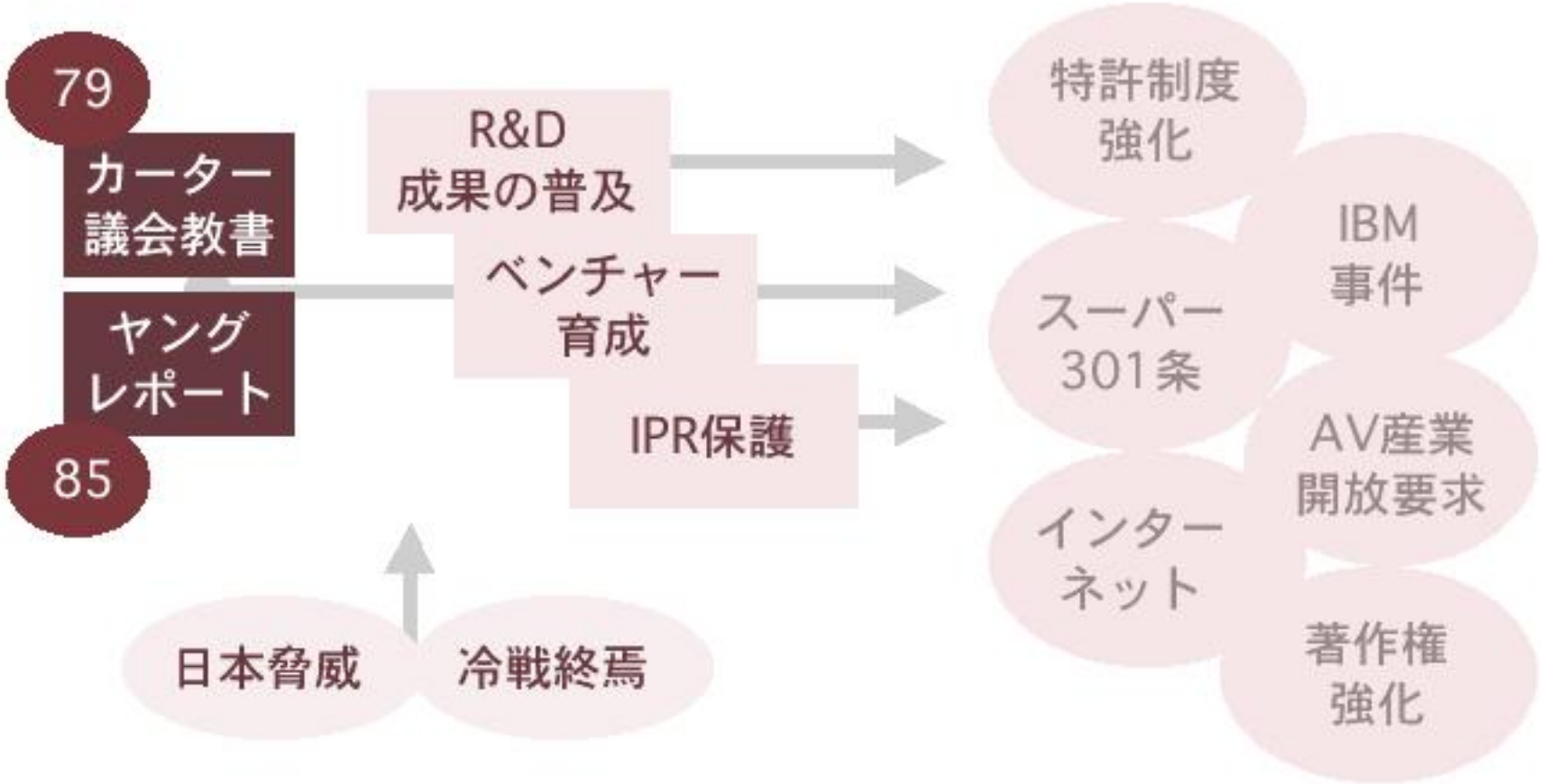
私

公

IT三冠王アメリカの危機

アメリカ90年代の勝ち体験		それは磐石なのか	
机の上固定	PC Internet	ケータイ テレビ ロボット	移動
メガ	銅線	光ファイバ ワイヤレス	ギガ
プロ	ハリウッド	P to P (大衆の力)	全員

アメリカ80年代の知的競争力戦略



はITを政治化した

93 94 96 97 99 00

I I | NII | GII | Inet → Network

E E | Secu rity | Pri vacy | Tax → Application

D D | NDD | GDD!

日本の官僚は弱い
しかし政治とマスコミがもっと弱い

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

キャッチアップを続けるか

自分の道を探すか

www.ichiya.org

ゴルフと
ボクシングと
ビール瓶

デジパン編

ピザと
ポップコーン

私は
これで
充分よ主義

中華街
独立

インド人の
くろんぼ

パチンコ
ラブホ

隠す隠さない