

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

C S K

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

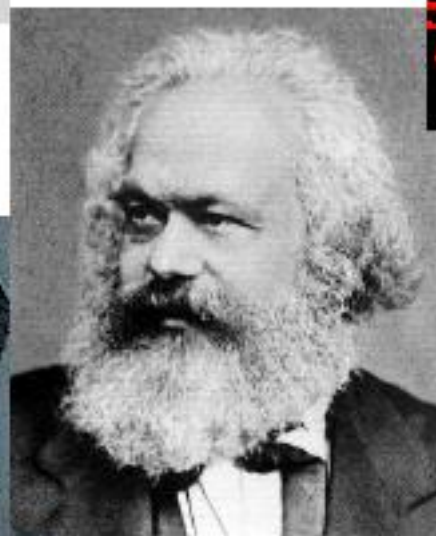
ノースポイント
倒産

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

ルーセント
社員1/3に

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.kritik.org/~karrma/02en/03www.html>
<http://www.marxists.org/archive/marx/photo/marx/pages/72km1.htm>
<http://www.gonatas.com/CollageFest/Library/6136/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？





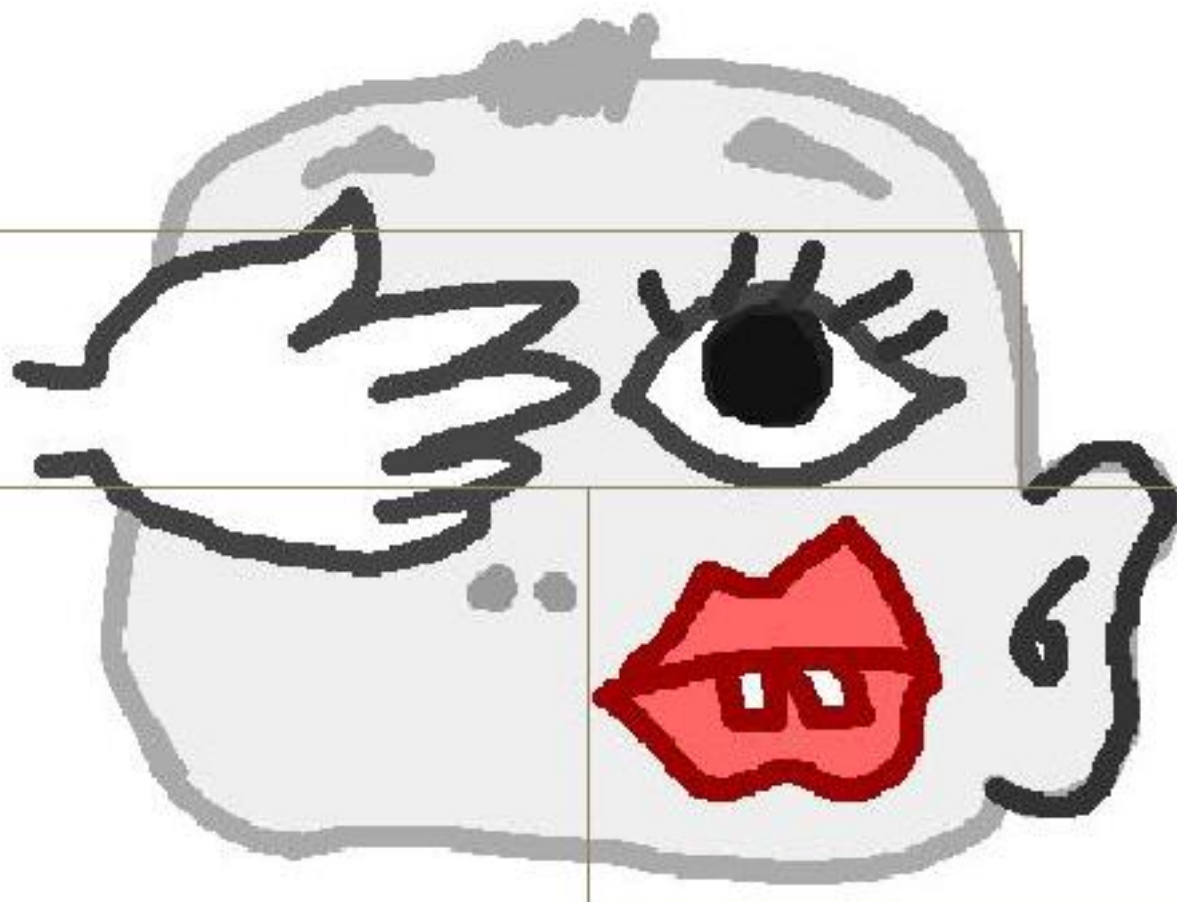
ドット
コム
に消えた
青春



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

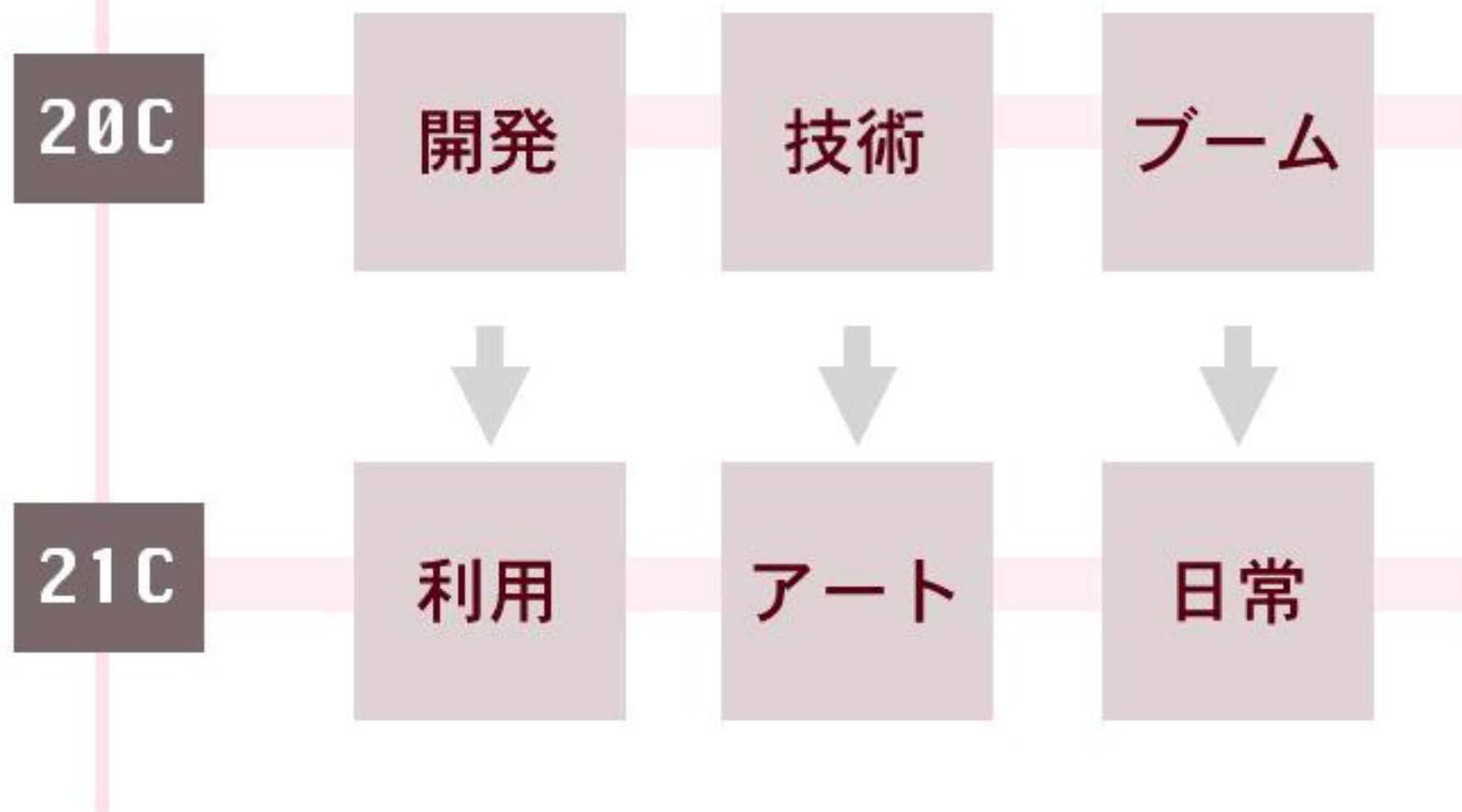
べんりになる
こと

だった

の

？

ITの終わりからITの始まりへ



ますか

Figure 3 is a horizontal bar chart titled 'インターネット普及率10%以上の国(地域)' (Countries/Regions with an internet penetration rate of 10% or higher). The chart displays the percentage of the population with internet access in 2000 for various countries. The x-axis represents the percentage, ranging from 0 to 70. The y-axis lists the countries. The chart is divided into two sections: the top section shows countries with an internet penetration rate of 10% or higher (yellow bars), and the bottom section shows countries with a rate below 10% (green bars).

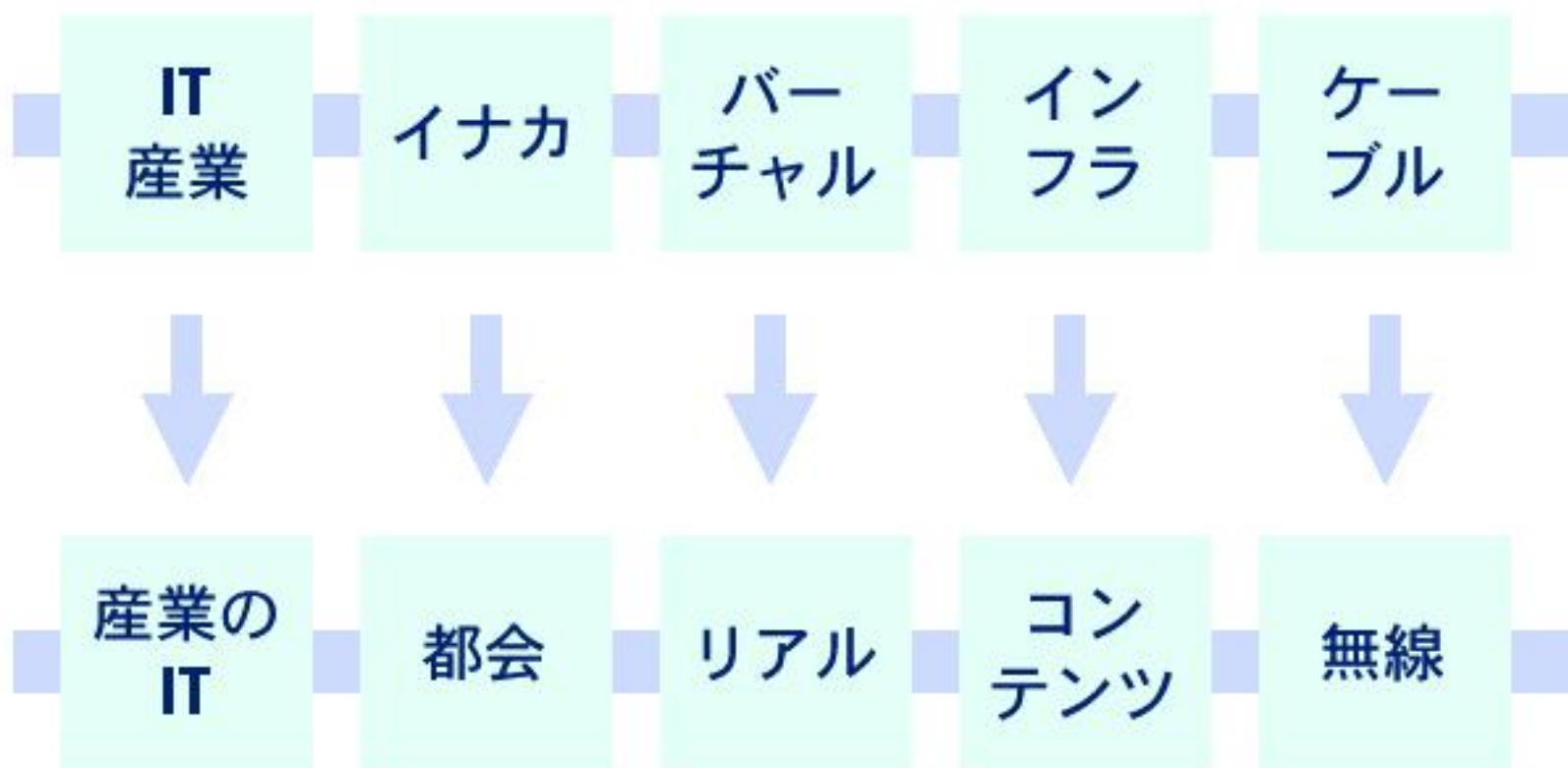
国(地域)	インターネット普及率 (%)
フィンランド	69.0
ノルウェー	68.5
アイスランド	67.8
スロウェニア	62.8
デンマーク	48.8
イギリス	46.5
オーストリア	44.1
オランダ	43.8
スウェーデン	43.4
ドイツ	41.2
フランス	41.0
スイス	39.8
オーストリア	39.3
オーストラリア	39.1
アイスランド	35.8
韓国	34.8
スペイン	31.3
ニュージーランド	30.0
フランス	29.8
ドイツ	29.5
オランダ	29.2
オーストリア	28.7
オーストラリア	28.1
アイスランド	27.8
オランダ	27.5
オーストリア	27.2
オーストラリア	26.8
アイスランド	26.5
オランダ	26.2
オーストリア	25.8
オーストラリア	25.5
アイスランド	25.2
オランダ	24.8
オーストリア	24.5
オーストラリア	24.2
アイスランド	23.8
オランダ	23.5
オーストリア	23.2
オーストラリア	22.8
アイスランド	22.5
オランダ	22.2
オーストリア	21.8
オーストラリア	21.5
アイスランド	21.2
オランダ	20.8
オーストリア	20.5
オーストラリア	20.2
アイスランド	19.8
オランダ	19.5
オーストリア	19.2
オーストラリア	18.8
アイスランド	18.5
オランダ	18.2
オーストリア	17.8
オーストラリア	17.5
アイスランド	17.2
オランダ	16.8
オーストリア	16.5
オーストラリア	16.2
アイスランド	15.8
オランダ	15.5
オーストリア	15.2
オーストラリア	14.8
アイスランド	14.5
オランダ	14.2
オーストリア	13.8
オーストラリア	13.5
アイスランド	13.2
オランダ	12.8
オーストリア	12.5
オーストラリア	12.2
アイスランド	11.8
オランダ	11.5
オーストリア	11.2
オーストラリア	10.8
アイスランド	10.5
オランダ	10.2
オーストリア	9.8
オーストラリア	9.5
アイスランド	9.2
オランダ	8.8
オーストリア	8.5
オーストラリア	8.2
アイスランド	7.8
オランダ	7.5
オーストリア	7.2
オーストラリア	6.8
アイスランド	6.5
オランダ	6.2
オーストリア	5.8
オーストラリア	5.5
アイスランド	5.2
オランダ	4.8
オーストリア	4.5
オーストラリア	4.2
アイスランド	3.8
オランダ	3.5
オーストリア	3.2
オーストラリア	2.8
アイスランド	2.5
オランダ	2.2
オーストリア	1.8
オーストラリア	1.5
アイスランド	1.2
オランダ	0.8
オーストリア	0.5
オーストラリア	0.2
アイスランド	0.0

国名	Yes (%)
台湾	45.0
アメリカ	44.3
カナダ	42.3
イギリス	41.5
中国	38.1
オーストラリア	33.8
フランス	34.8
フィンランド	32.8
オランダ	28.8
ドイツ	28.7
スロウェニア	23.0
韓国	21.7
日本	20.4
韓国	20.8
ベルギー	18.2
イスラエル	17.8
スイス	15.2
インド	14.8
ドイツ	13.8
インド	13.0
インド	12.7
インド	12.4
フランス	12.0
インド	10.8
インド	10.0

年份	外汇储备 (亿美元)	全国银行间拆借利率 (%)	全国银行间债券回购利率 (%)	出口贸易顺差 (亿美元)
7 (1985)	11.7	11.7	11.7	11.7
8 (1986)	6.5	11.7	11.7	11.7
9 (1987)	11.55	11.7	11.7	11.7
10 (1988)	12.8	11.7	11.7	11.7
11 (1989)	15.08	11.7	11.7	11.7
17 (2006)	75.97	-	-	-

Continent	Percentage
Asia-Pacific	40.4%
Europe	29.1%
North America	12.2%
Africa	9.9%
Middle East	0.5%

それは、ひょっとすると、
産業革命。



**IT
産業**



**産業の
IT**

IT産業
がGDPの
8%

経済成長

IT産業が
30%貢献

雇用

IT産業が
全体の6%

R&D

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



13% 12%



3.5% 3.8%

カッコワリー

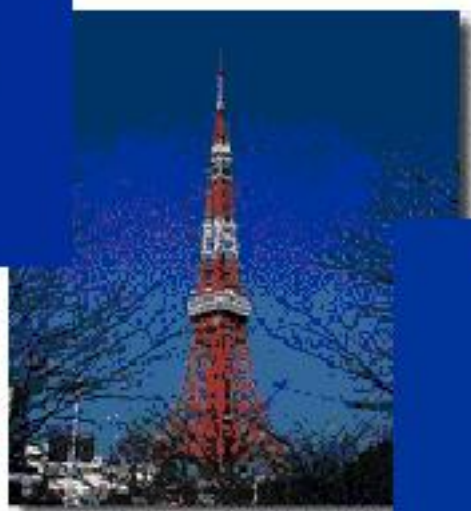
元社長
トライ
アスロン
選手

MBA
2割増

B to B
B to C

犯人探し
銀行
VC
....

TOKYO
を
ぶっ飛ば
せ



TOKYO
二
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

B
to
C

B
to
B

C
to
C

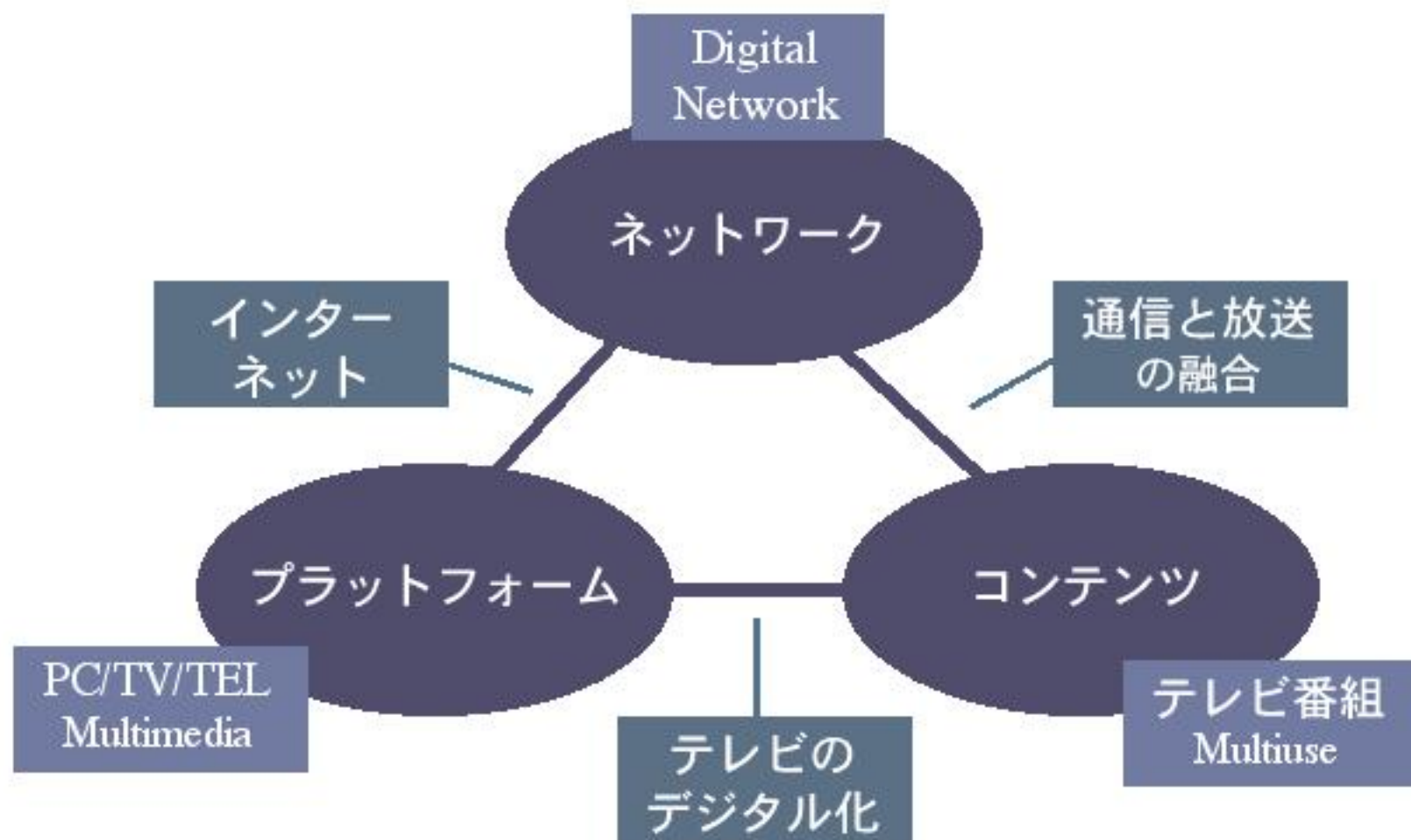
イン
フラ



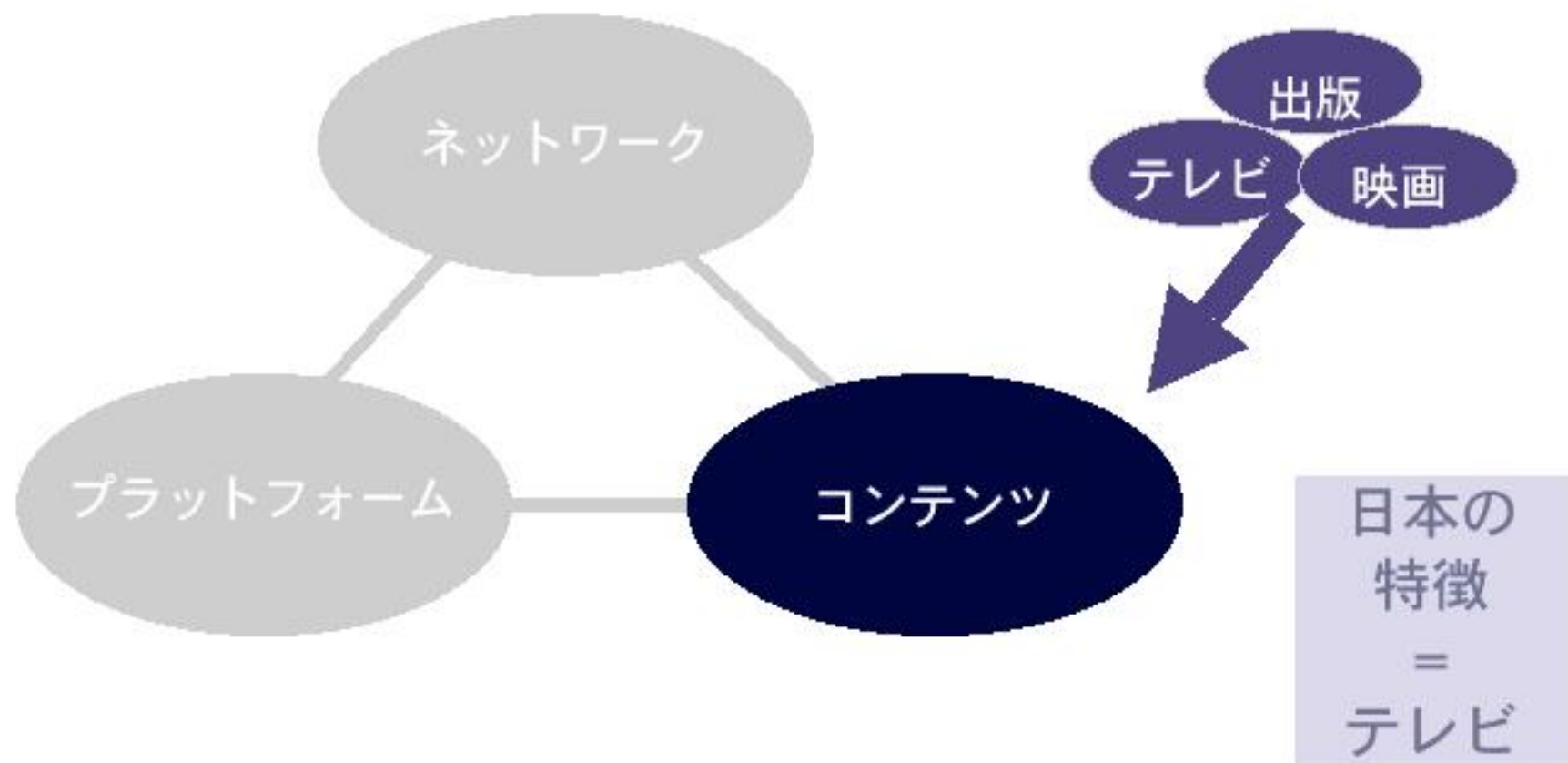
コン
テンツ



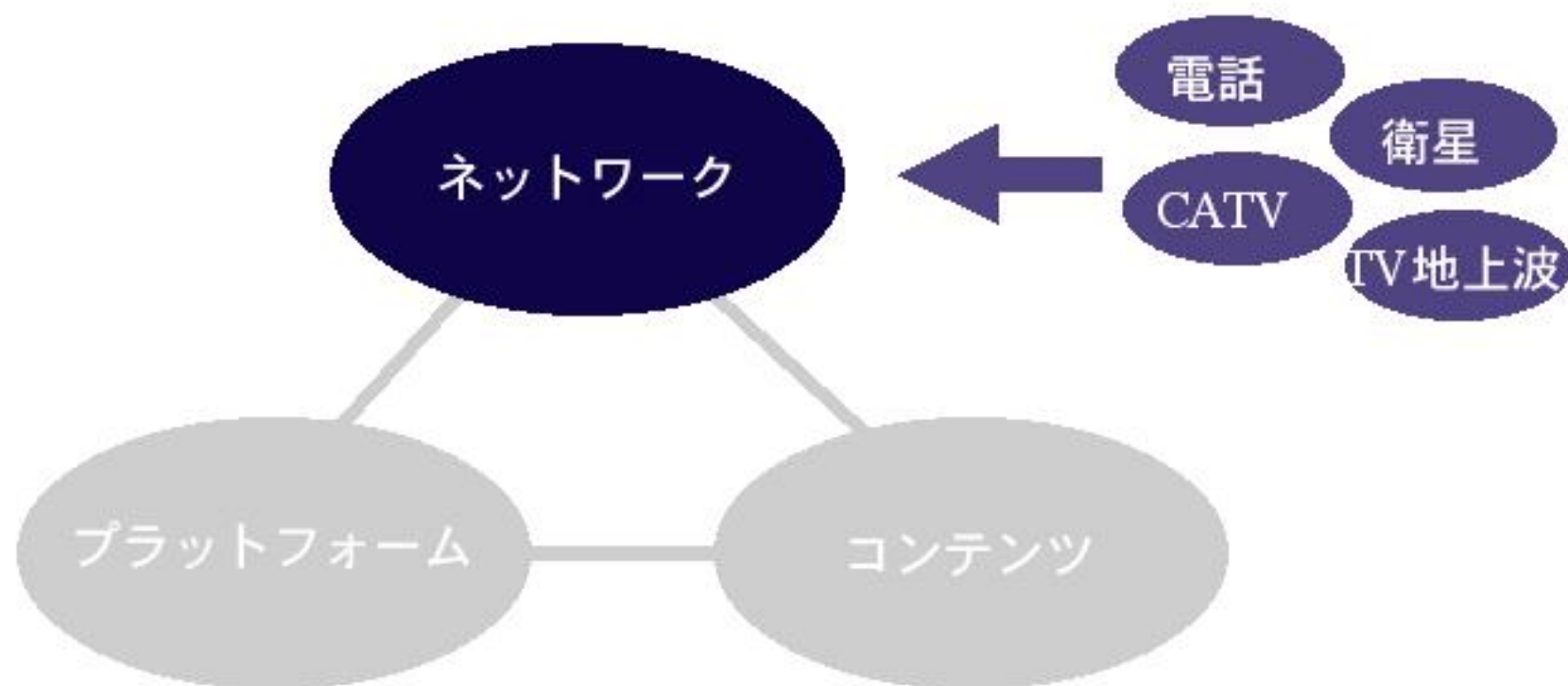
あと5年は続く融合の中で



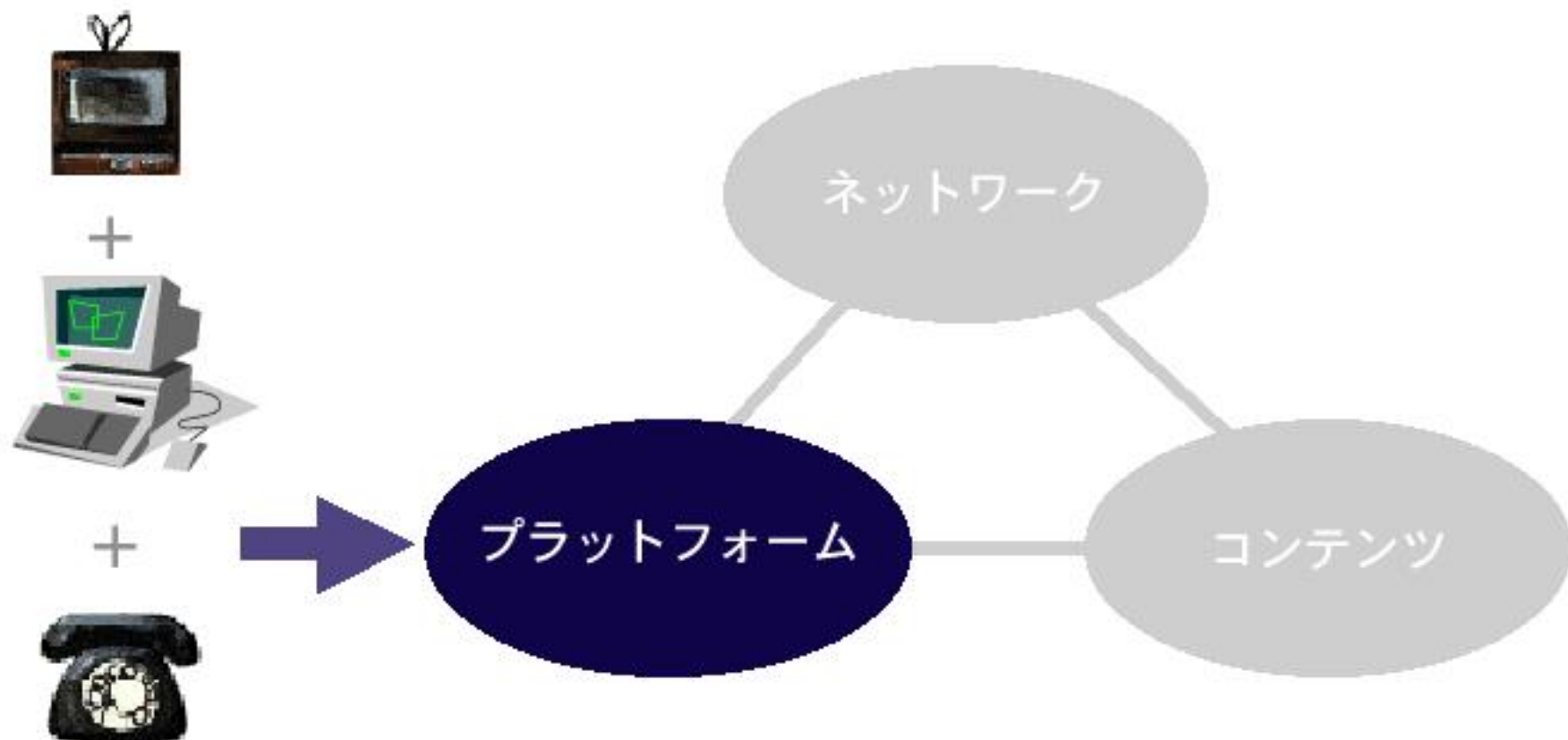
コンテンツも



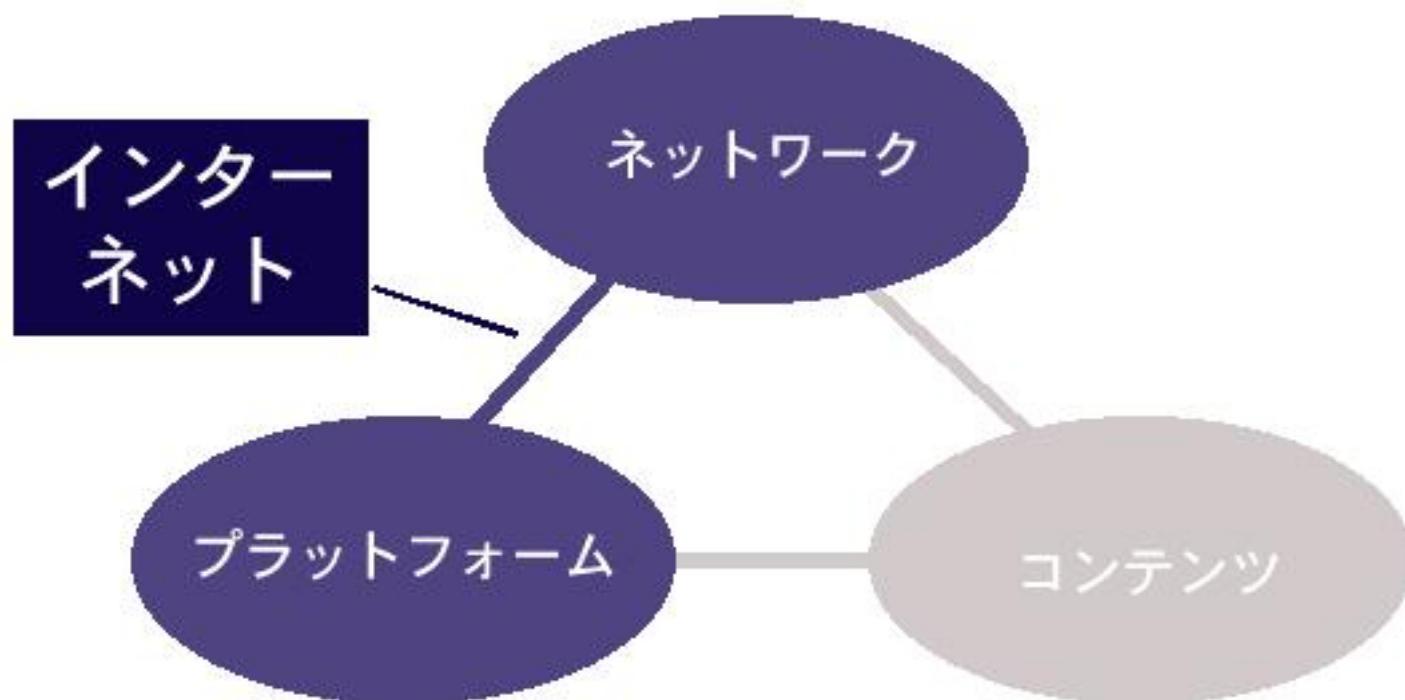
ネットワークも



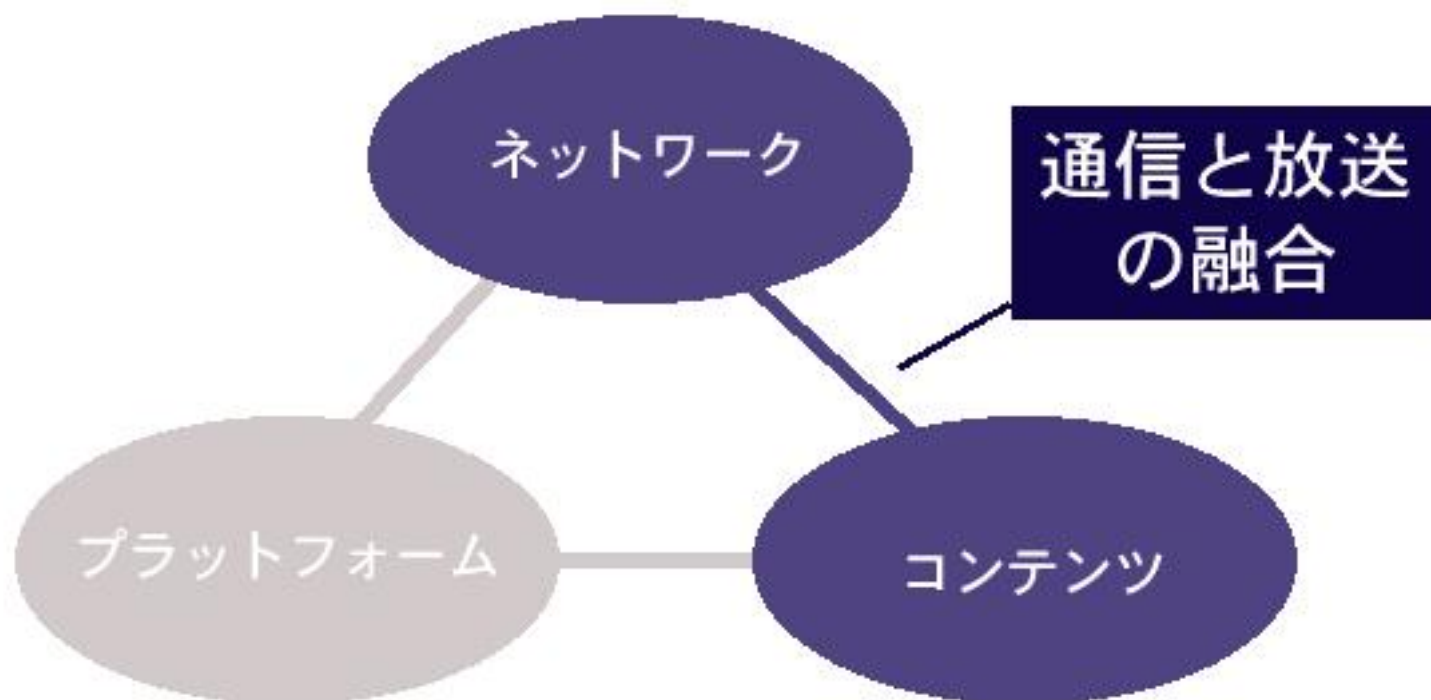
コンピュータはマルチメディアへ



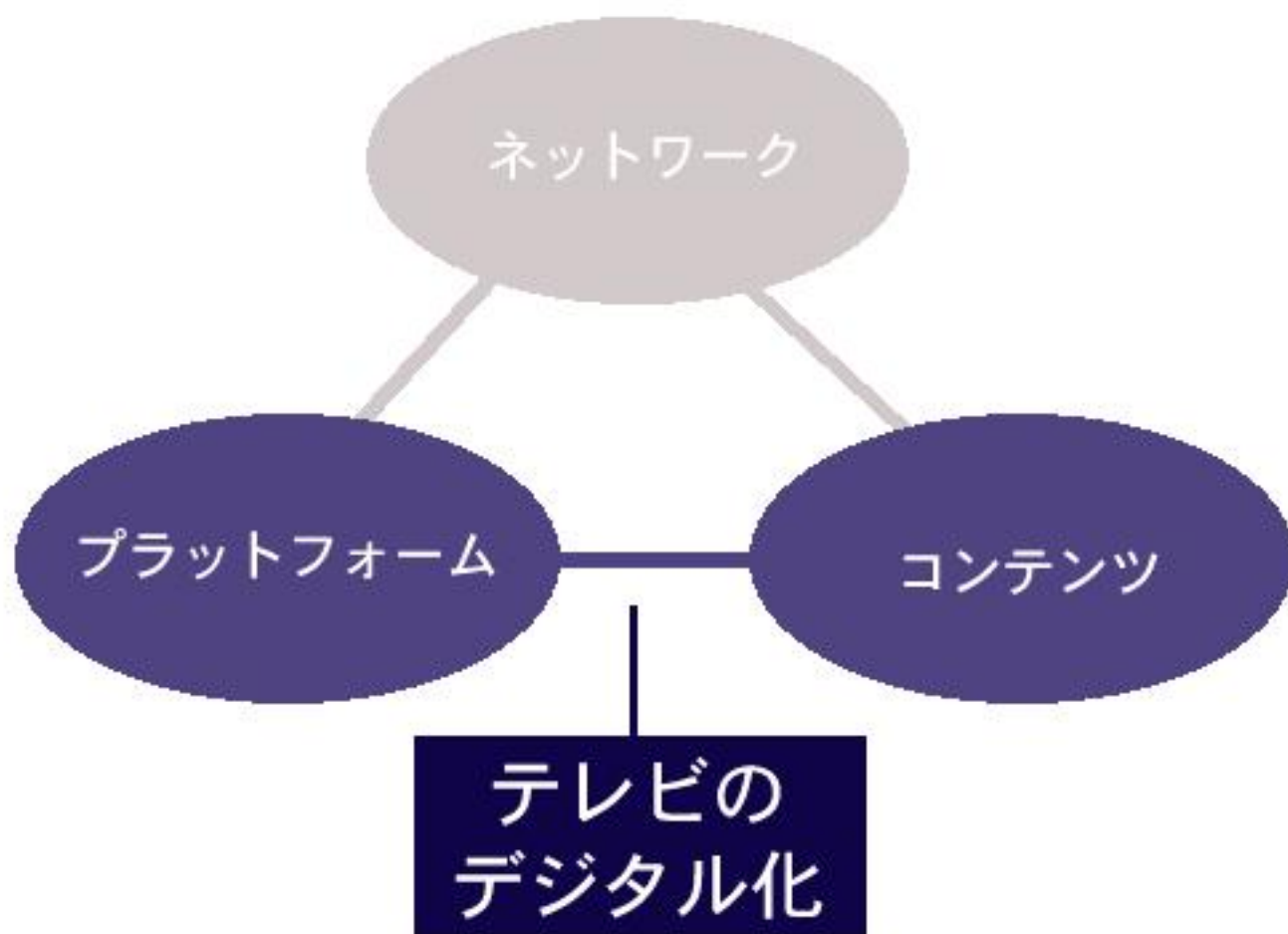
現在は融合の第二段階



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

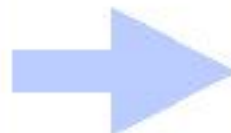
ハード
ソフト
分離

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

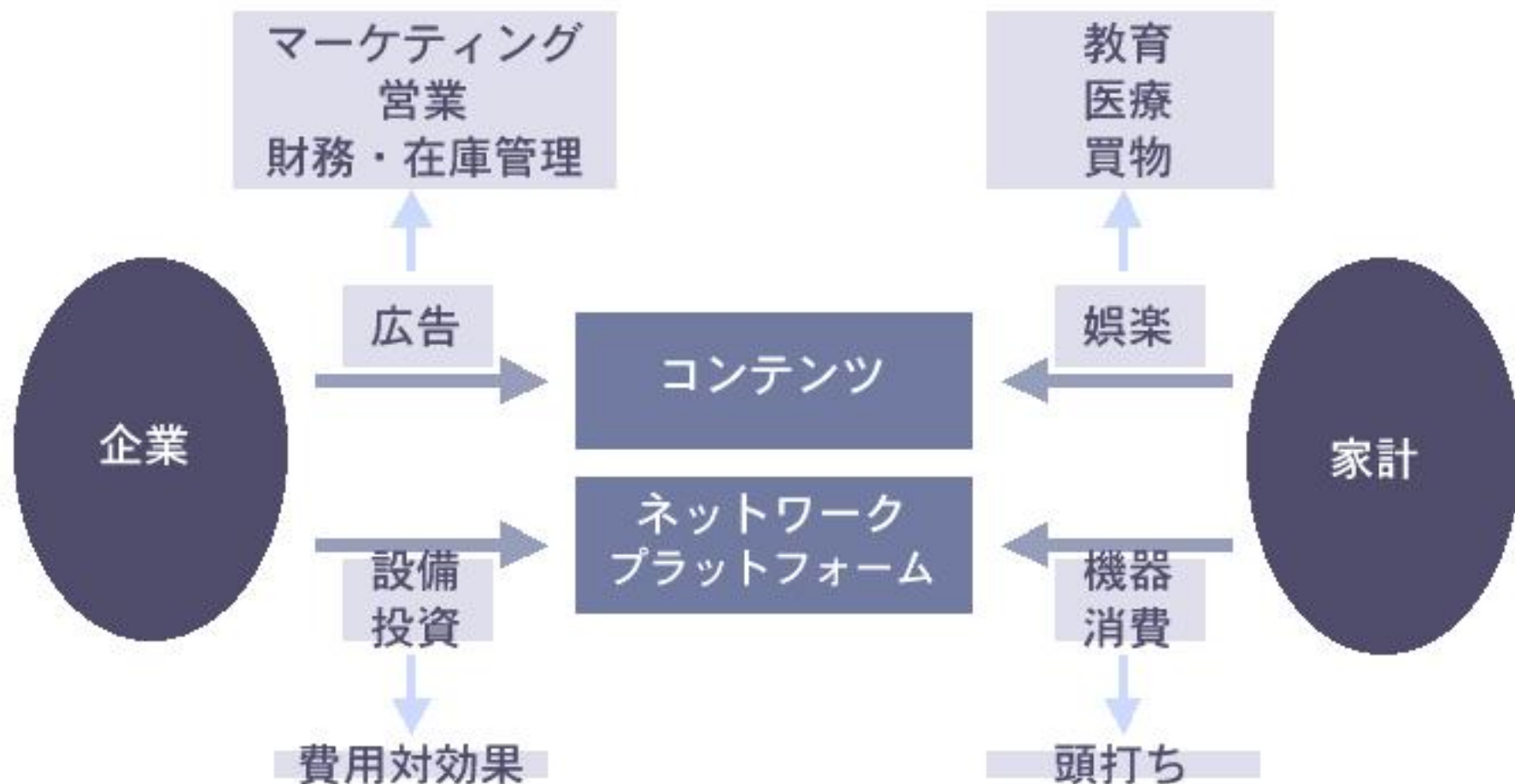
ヨーロッパ

多チャンネル化

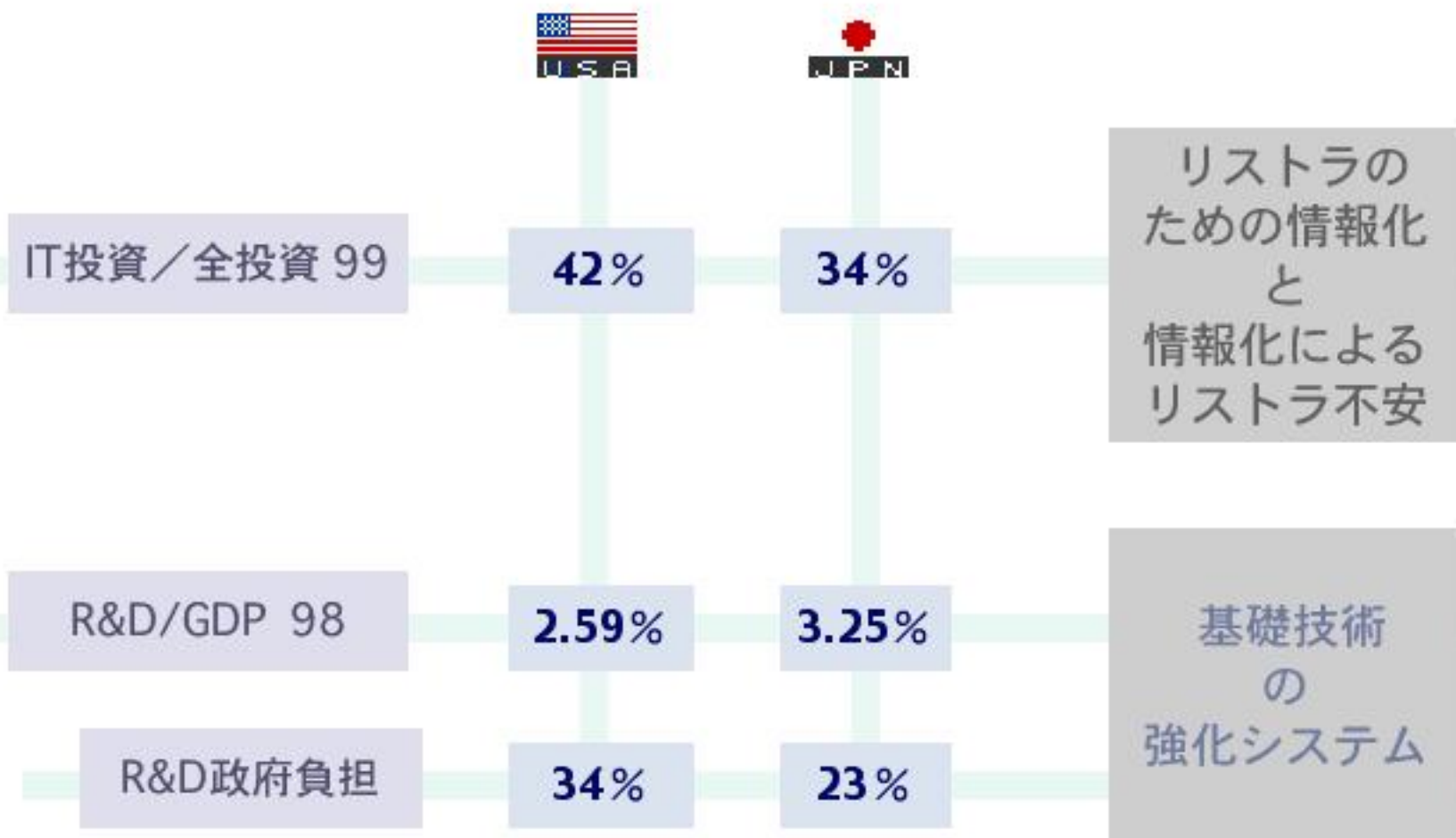
日本

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



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



ケータイ
インターネット
デジタルTV
で
失敗



ダイヤルアップ
\$20/月

CATV+ADSL
\$30-50/月

頭打ち?

?



JPN

電話 - ISDN
ケータイ
\$100/月

56k
-
128k

NO
CATV+ADSL

1.5M
-

でも
Mbps
次世代モバイル

光ファイバー
デジタル放送

6M
-
Giga

Wired
US
Wireless
Japan



シニア

40-50



JPN

ヤング

20-30



NYに
巨大な
インターネット
カフェ

ビジネス

Mobile

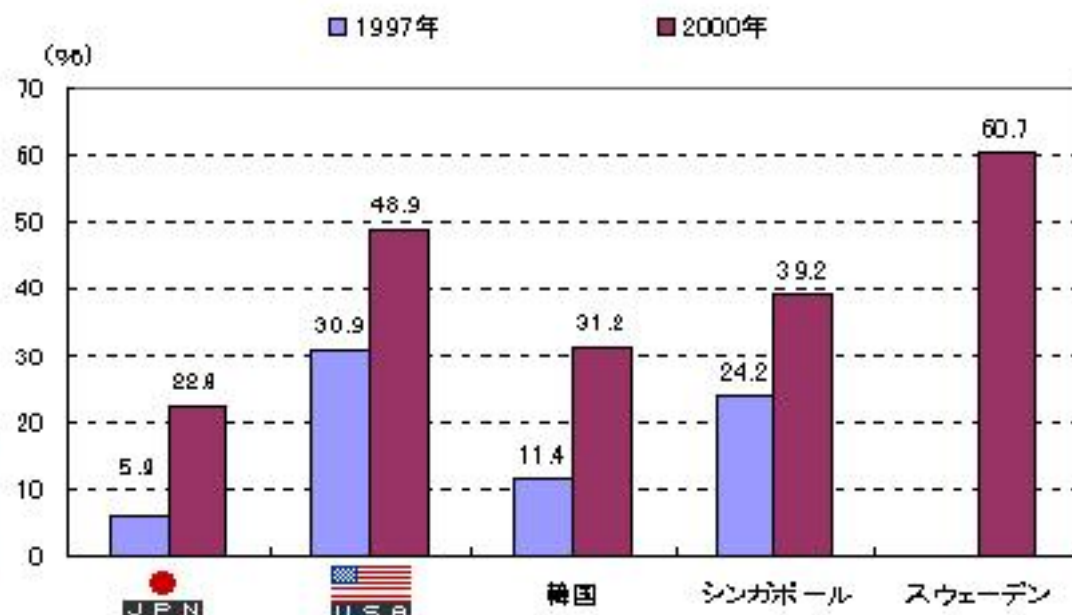
個人



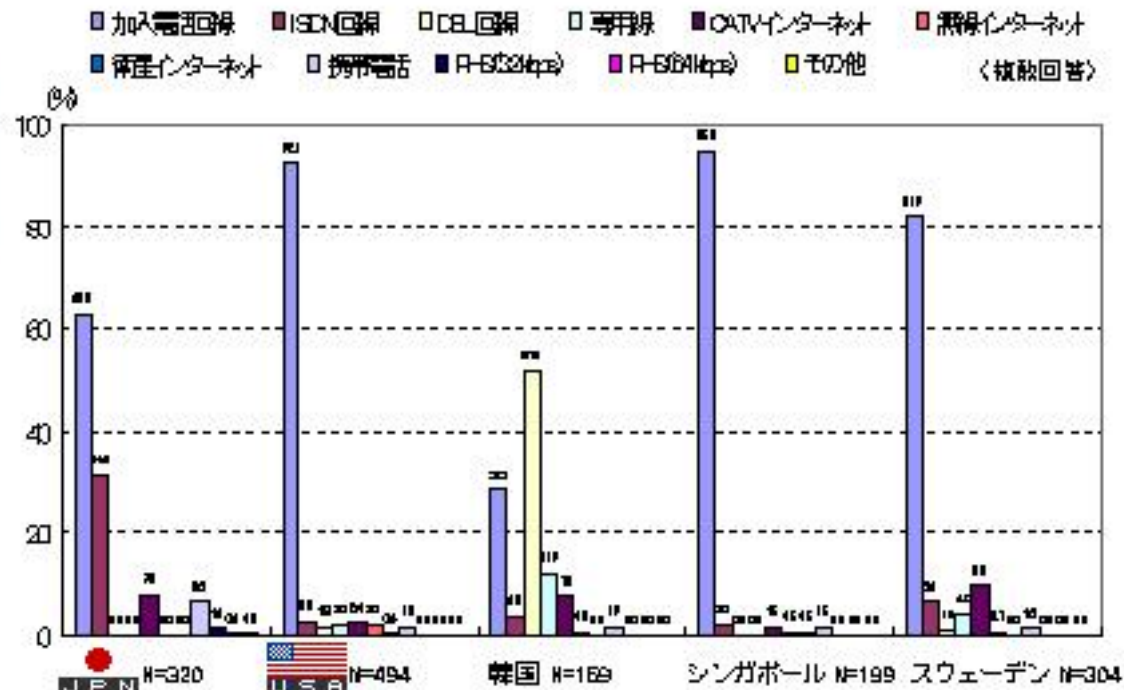
McKinsey
Global
m-commerce
leadership
team

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

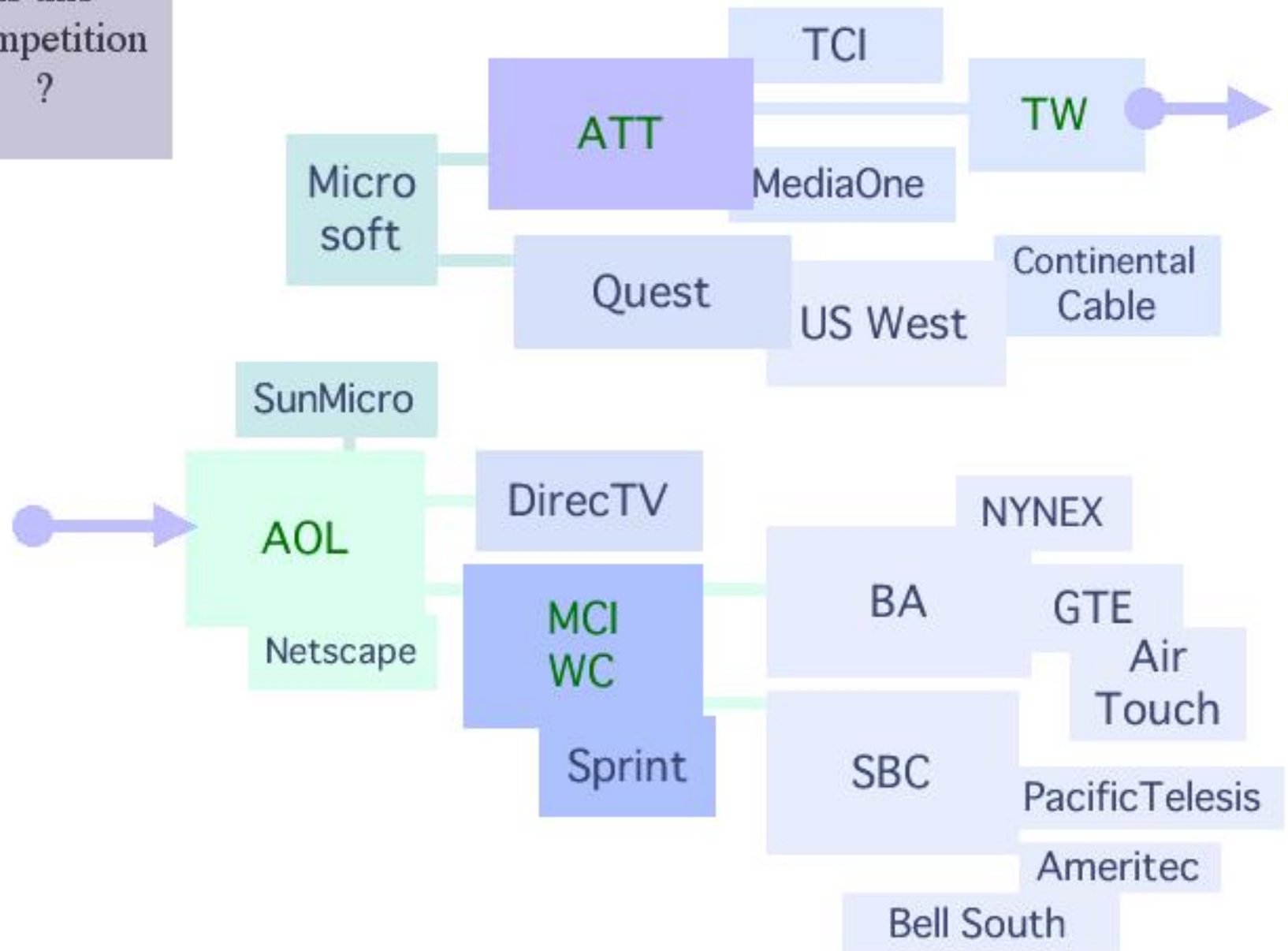


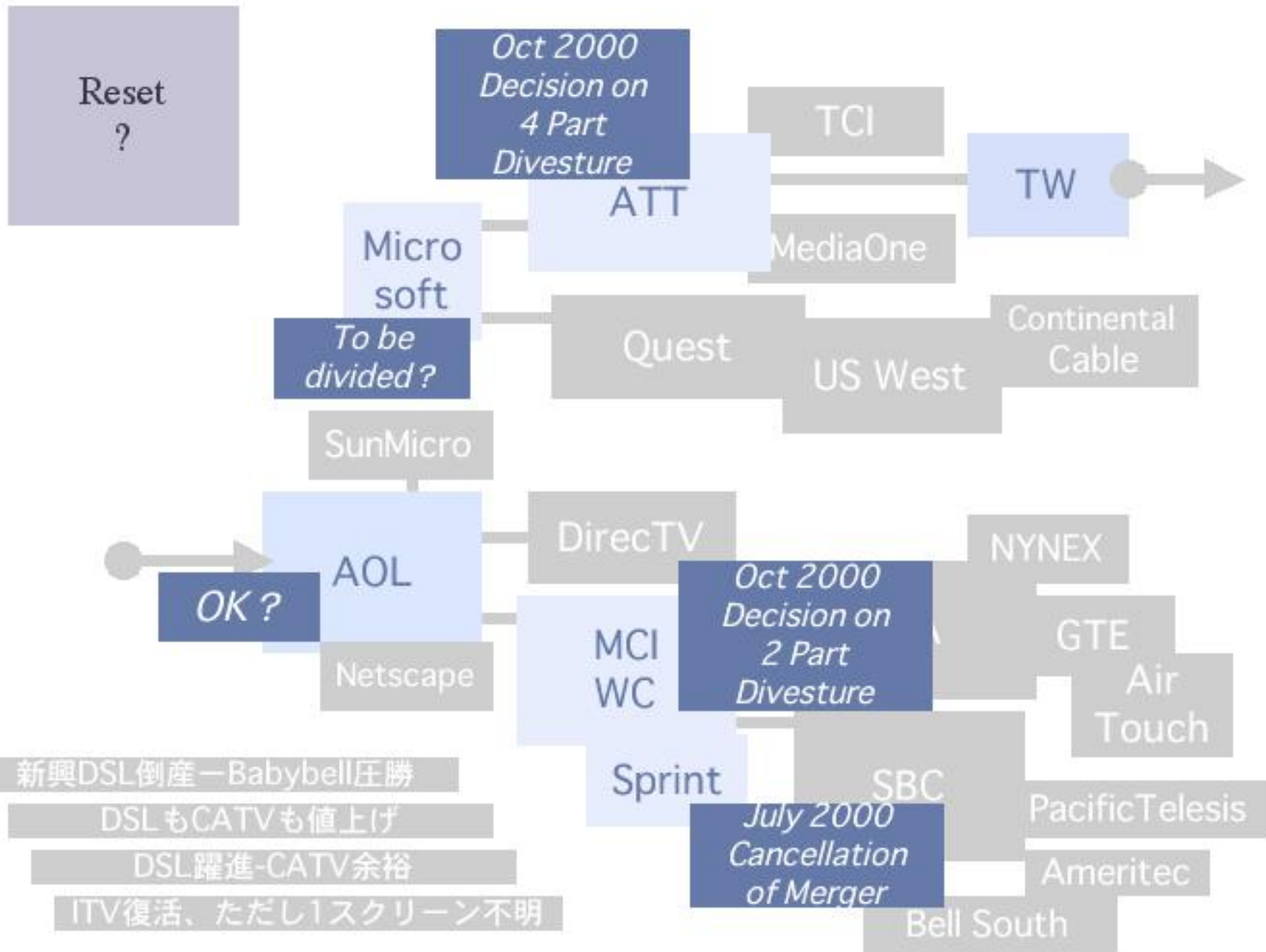
情報機器やサービスの
利用に関するアンケート
97.9-12 2000.9-11

野村総合研究所

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

Is this
Competition
?





NCTA で 考えた こと

CATVは
やる気
あんのか？

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

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



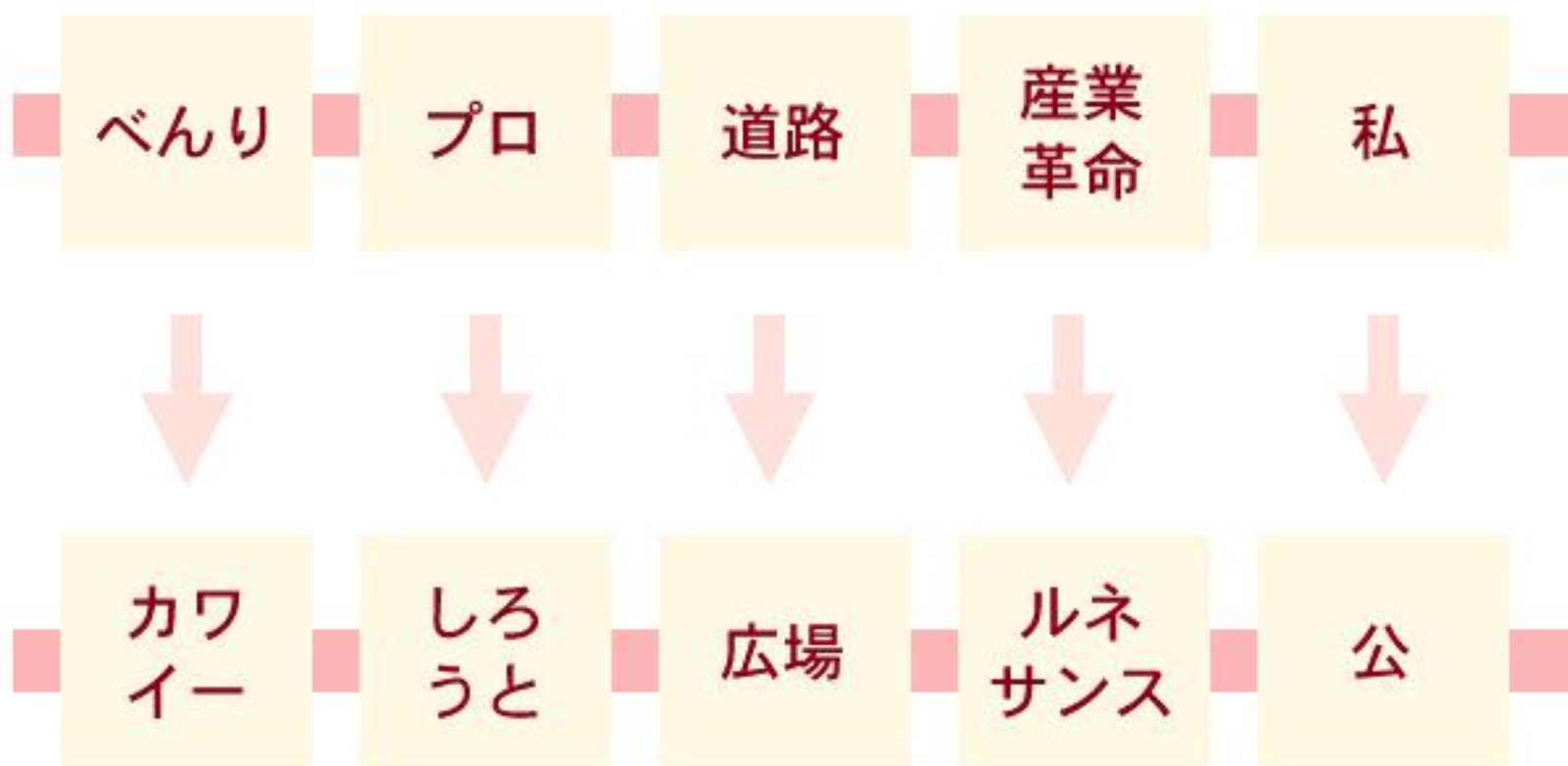
8年
の
ビハインド

融合推進

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



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

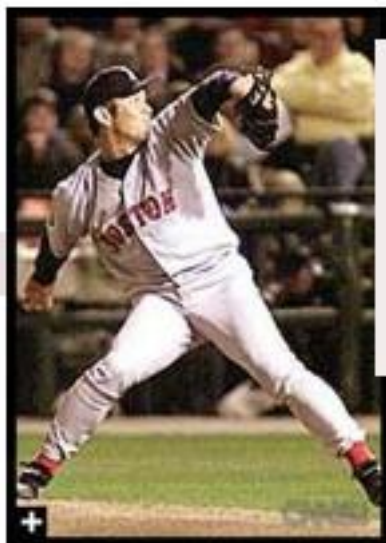
=

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

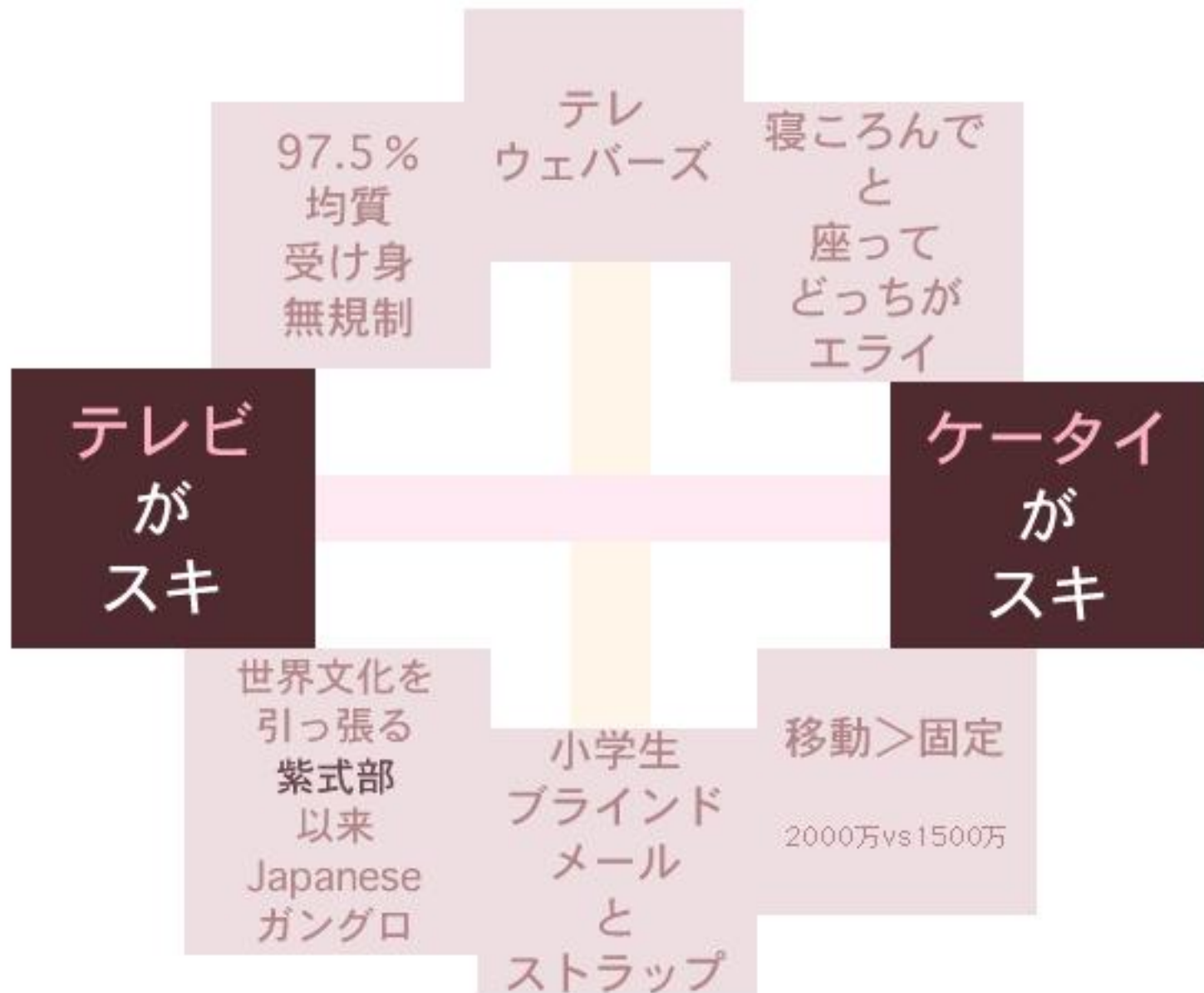
脱近代

美

プロ



しろ
うと

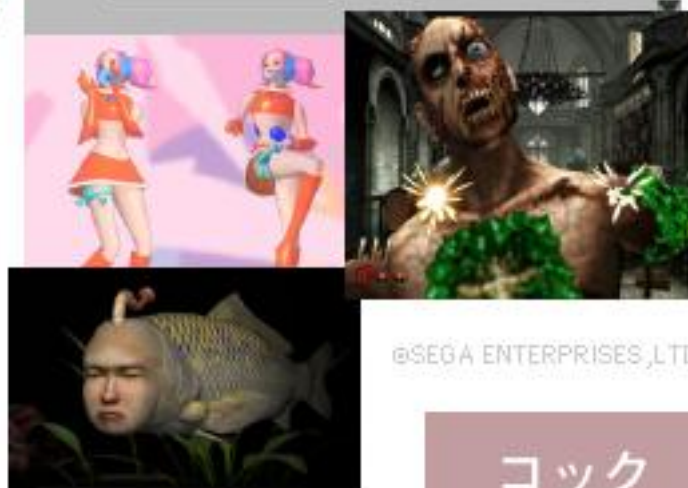
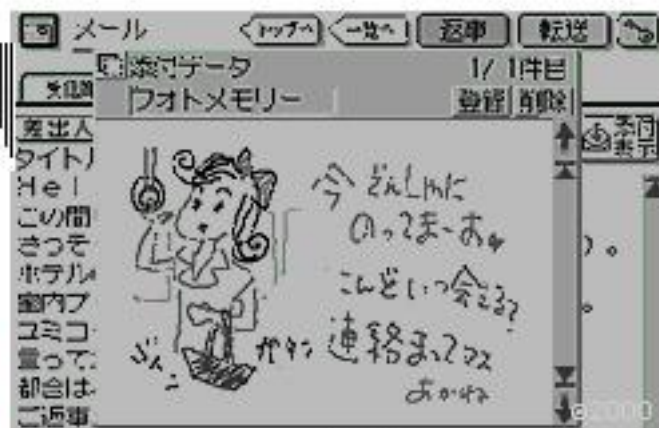


利用力 と 編集力

血の
にじむ
国民訓練

ペヤング
ソース やきそば

@MarukaShokuhin Inc.



@SEGA ENTERPRISES, LTD 1999

コック
より
食い手

土着 の 普遍性



©1996-2000, Amazon.com, Inc.



原画所蔵 東海銀行

シャッキ
シャン

www.wmionet.org/~jacklechan

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/0924sdl16.htm>



テクニカルルーティーンで「選手」本来の姿を見せた
日本チーム＝河村道治撮影



金メダルのゴールテープを切る金メダリスト＝河村道治撮影

<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
ガッツポーズの榎原信一（右）とイェ
＝22日、青木久雄撮影



<http://www.2dbiglobe.com.jp/~hashd/sumo/gyouji/KSyouunosuke29.html>



道路



広場



©2000 Napster, Inc.



©2000 MaMaMedia, Inc.

20C

道路

伝送

鑑賞

B2B
B2C



21C

広場

共有

参加

P2P



@CD-ROM
Great Conductors



@ADAGP
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 Database Ltd



@Yoshiharu
Tsuge



@1996-2000
Amazon.com, Inc

産業
覇権
アメリカ

ステンド
グラス
映画
を育てた
政治



文化
保護
フランス

ジャズ
マンガ
パンク
ゲーム

餓死
か
そこそこ
食う
か

ボクシング
プロゴルフ



0.1 %



0.94%



0.42%



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

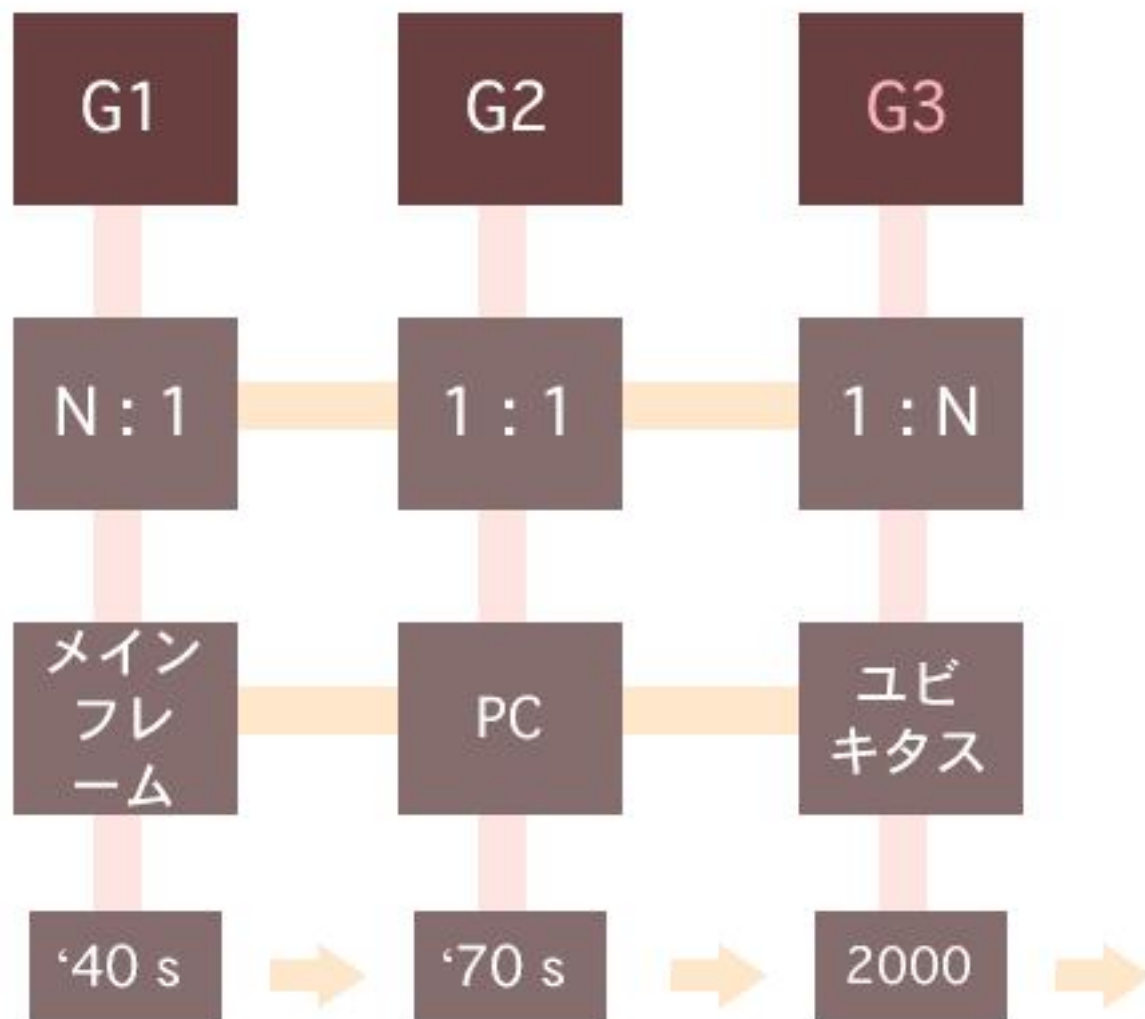
資本
主義

TBS前川英樹さん

コンピュータ は やっと 第三世代 へ



Marc Weiser and John Seely Brown Xerox PARC



マルチ
メディア
から
ユニ
メディア
へ



©2000 NTT Docomo, Inc.



© 2000 Nintendo

モバイル三兄弟



www.ntt.docomo.co.jp

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

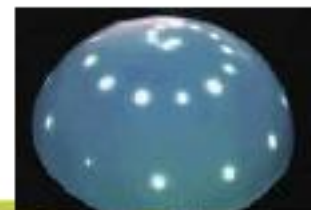


© 2000TOMY



© 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

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

飲むPC

手を
伝わる
データ



MIThril



バーチャルを見る目

borglab
MIT Media Lab

デジタルの
ニオイ



筋肉 体温
汗 脈拍



話す
ジャケット

考える
クツ

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/Hyperinstrument/hypercello.html>

futurExpress

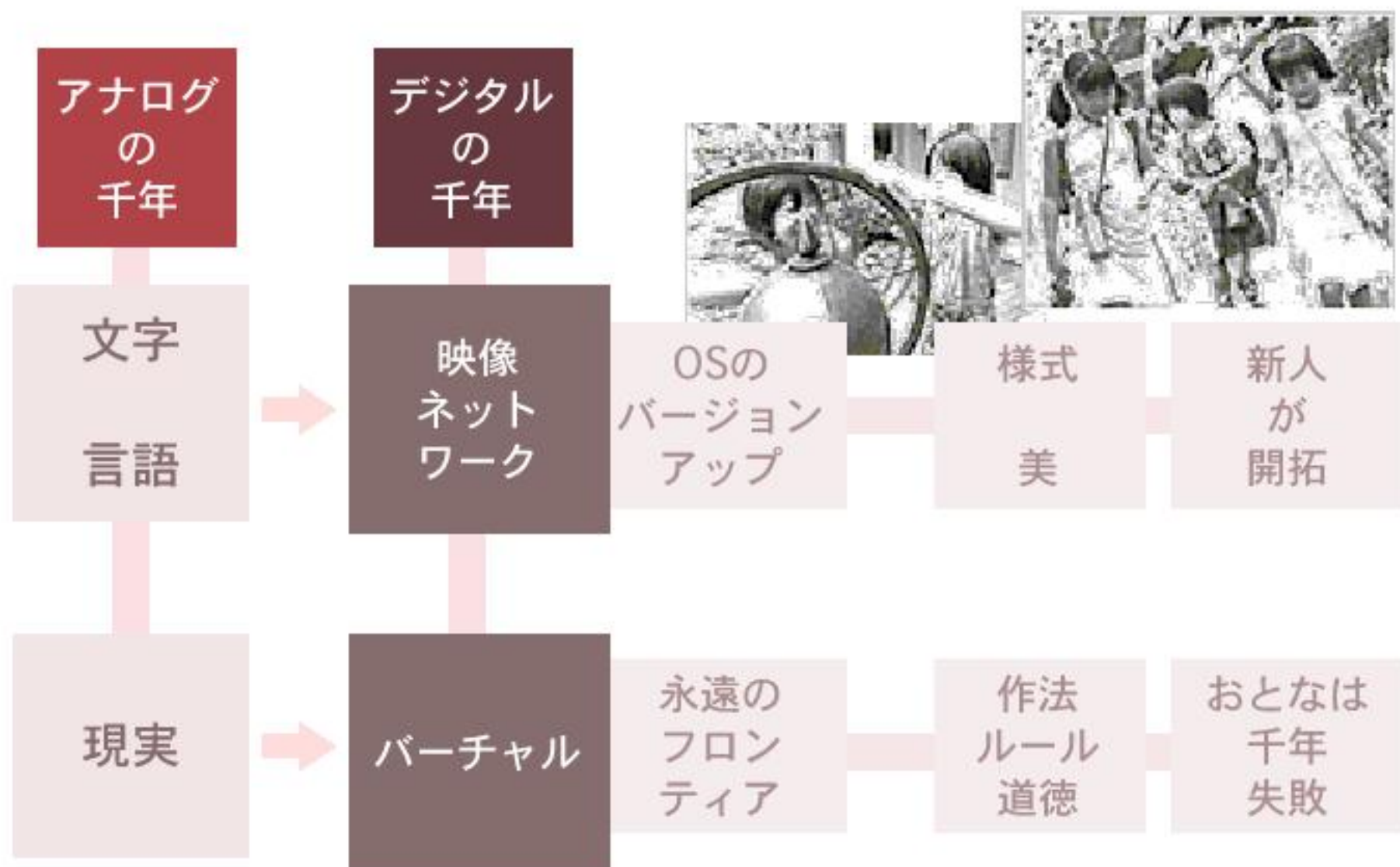
featuring technologies from The MIT Media Lab



JOYPOLIS
東京ジョイポリス



こどもに頼るしかない



MIT Okawa Center



子供
途上国



1995
情報G7
Brussels



1995
JrSummit
Tokyo



1998
JrSummit
Boston



2004
Open





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



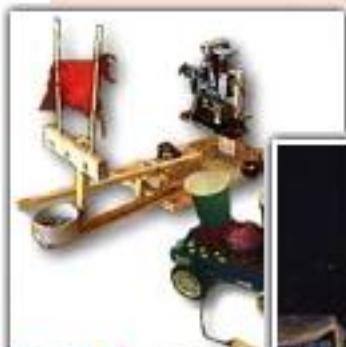
CSK
大川情報
通信基金



つくる
みせる
共有する



ジュニア
サミット
21





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.

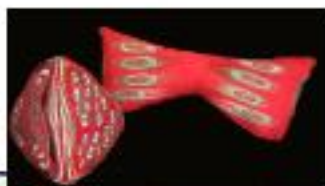


LEGO-MINDSTORMS
workshop is also
introduced as the first trial
in Japan.



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.



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.



Children's Art Museum & Park



Clay
Animation

Capital
Museum
(WashingtonDC)

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.



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

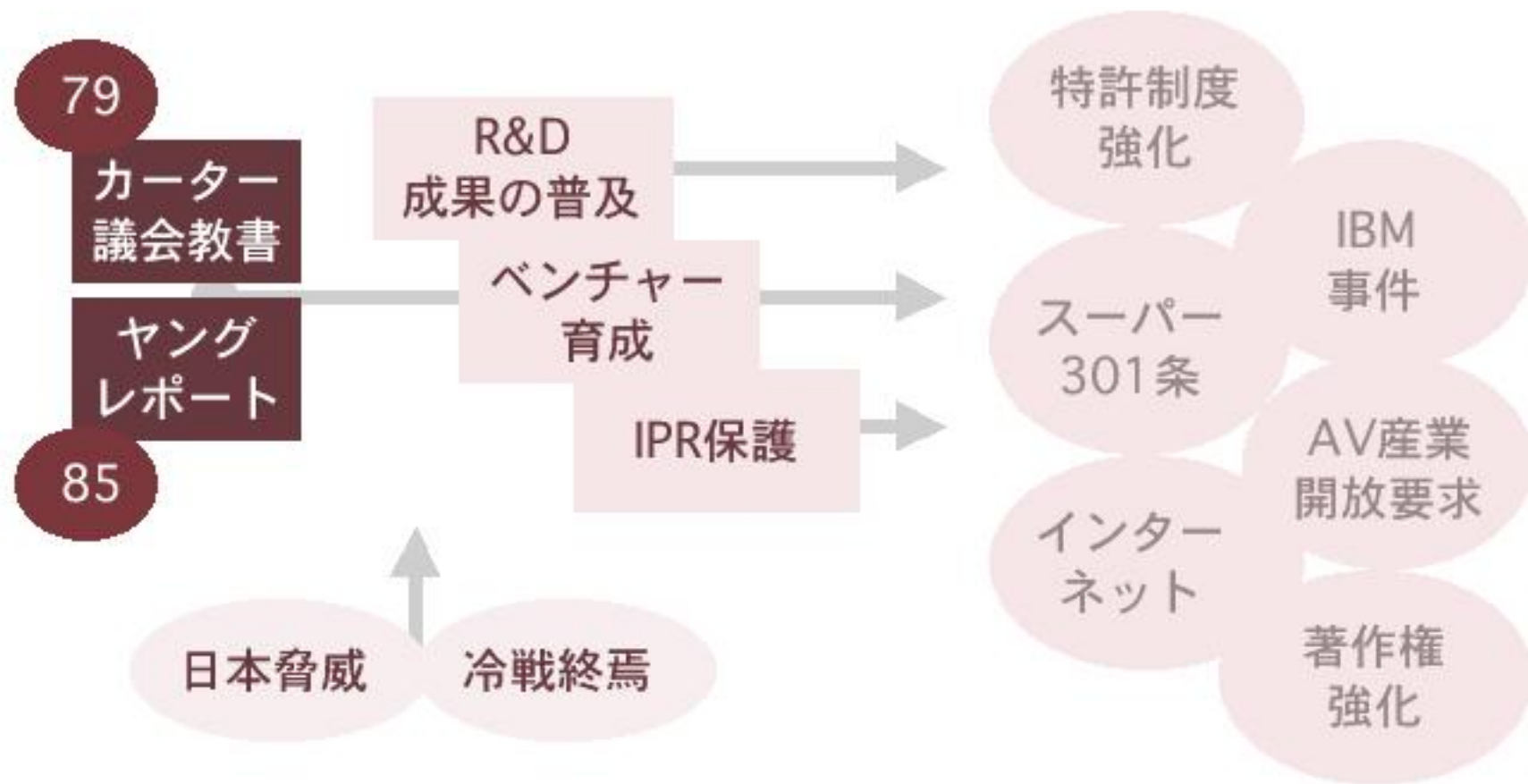
プロ

ハリウッド

P to P
(大衆の力)

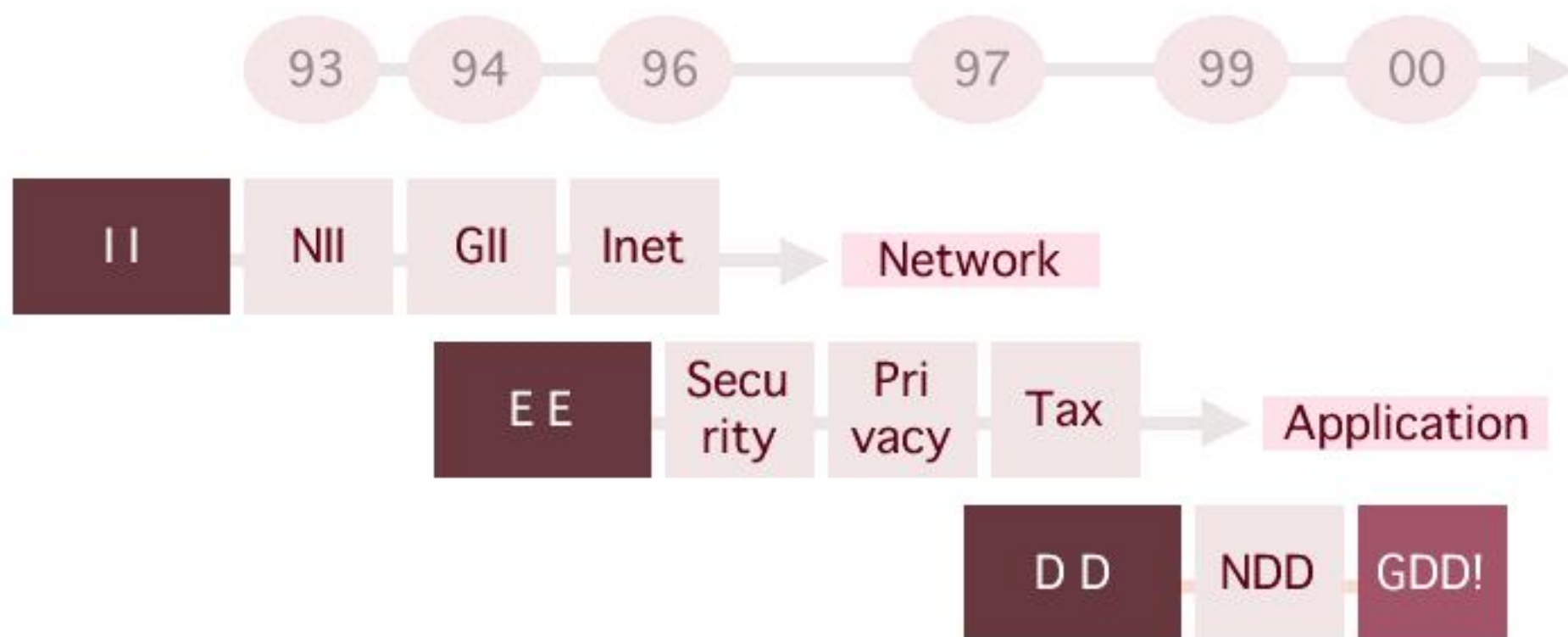
全員

アメリカ80年代の知的競争力戦略





はITを政治化した



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