

これから が 本番 IT革命

2001.4

中村
伊知哉





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

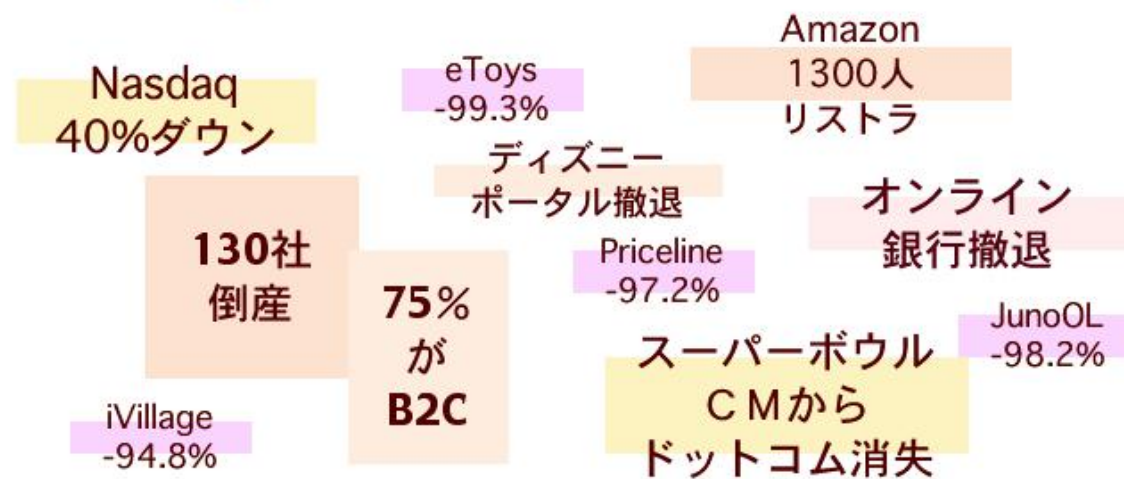
B S
デジタル
開始

ロボット
ビジネス
本格化

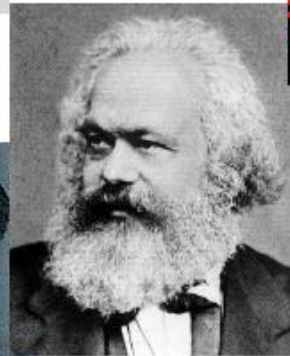
日本型
？

2000.12
日経新聞
向けコラム

IT革命は 終わった ？



チョロい
革命
だぜ



<http://www.rin.or.jp/~katsuo/00en/00en0001.html>
<http://www.marxists.org/archive/marx/photomarx/pages/72km1.htm>
<http://www.gutenberg.org/files/64561/64561-h/64561-h.htm>

**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？





<http://www.din.or.jp/~ken-t/>

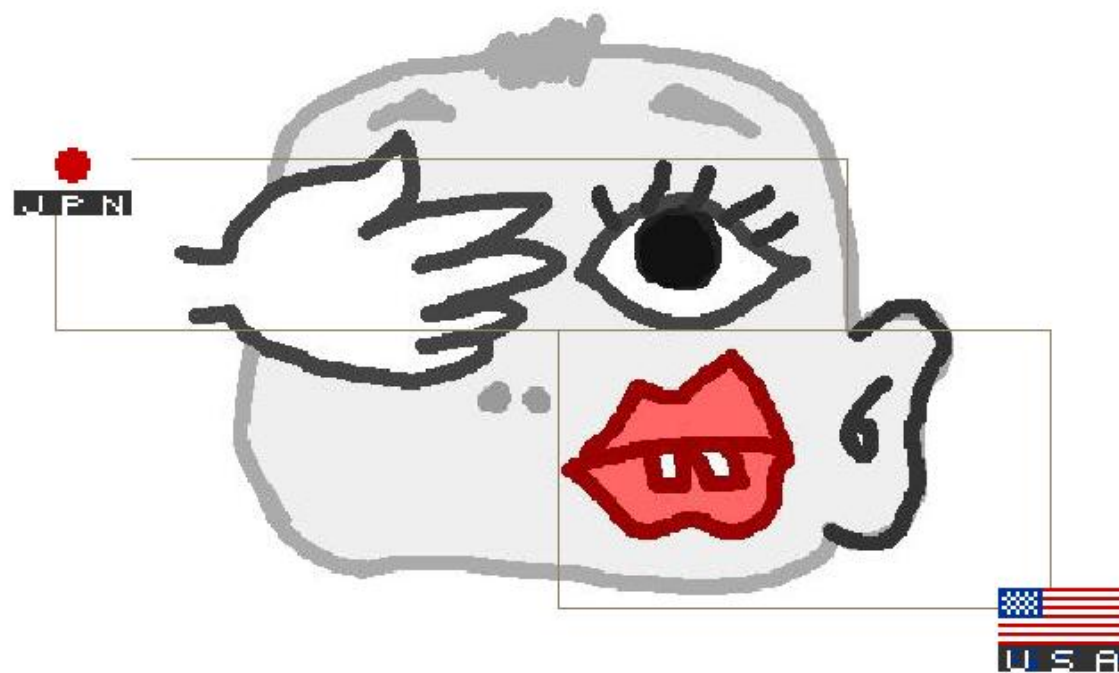
ドット
コム
に消えた
青春



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

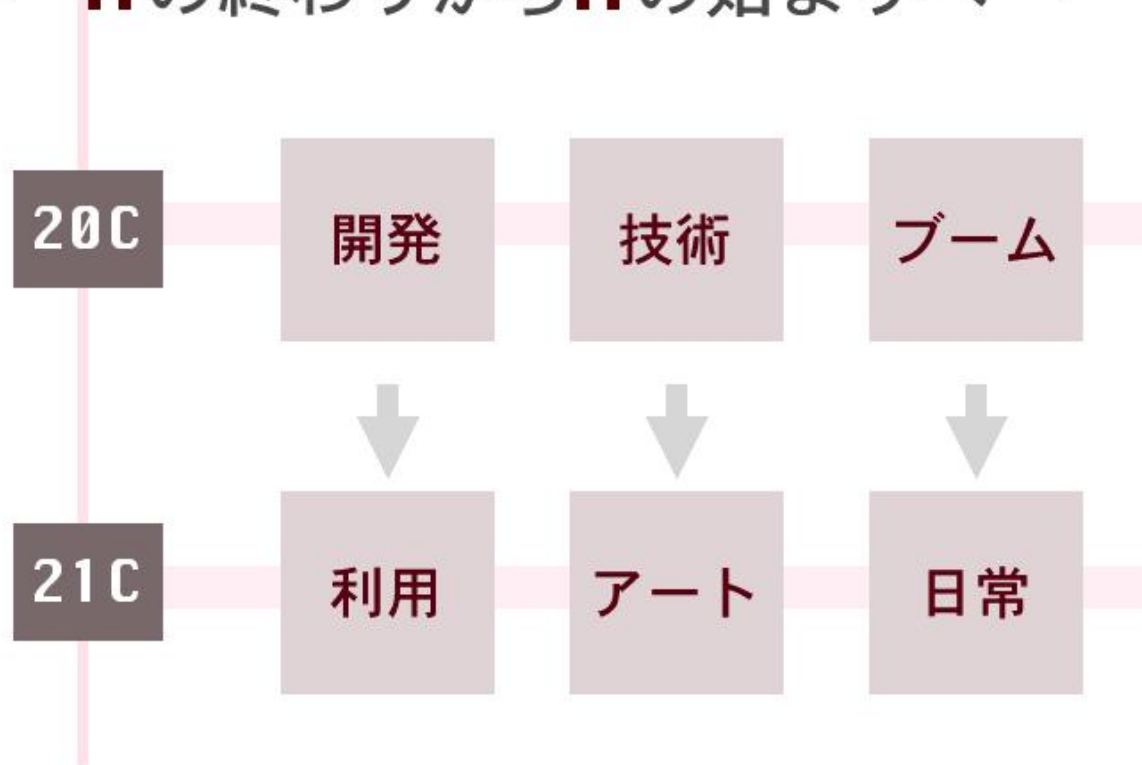


もうかる
こと

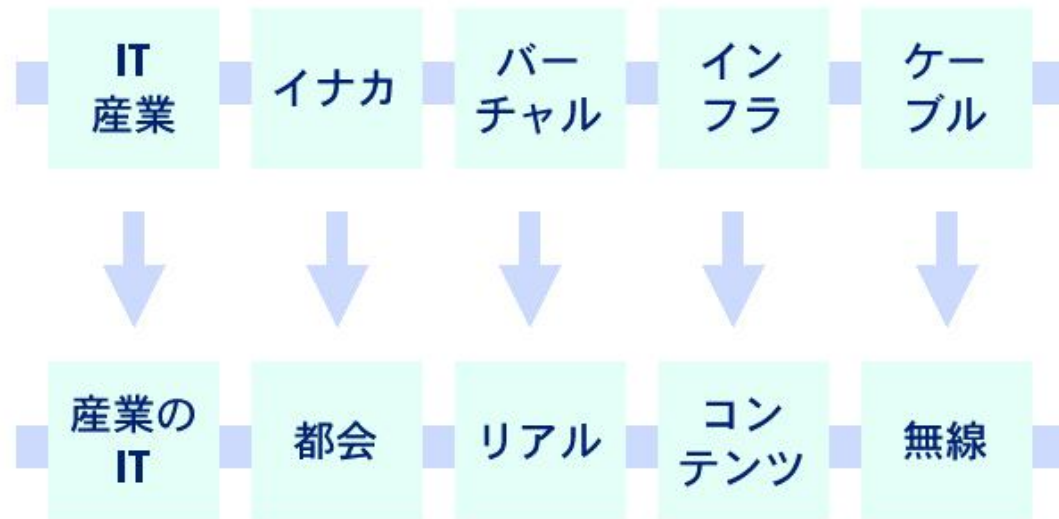
べんりになる
こと

だった
の
？

ITの終わりからITの始まりへ



それは、ひょっとすると、
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
-26%

インフレ
-0.5%

新興企業は
オンライン収益
の9.6%
IT関連雇用
の15.6%

コスト
ダウン
スピード
アップ
低賃金



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

ベンチャー
は
ロック
バンド

Tech
to
Art

新陳代謝99
開業 廃業
13% 12%
3.5% 3.8%

Hard
to
Soft

NY
DC
SF
LA
Boston

夢
破れて
イナカ
へ

TOKYO
を
ぶっとば
せ



TOKYO
ニ
集中
セヨ

バー
チャル



リアル



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

一物一価
⇔
一人一価

B
to
C

B
to
B

C
to
C

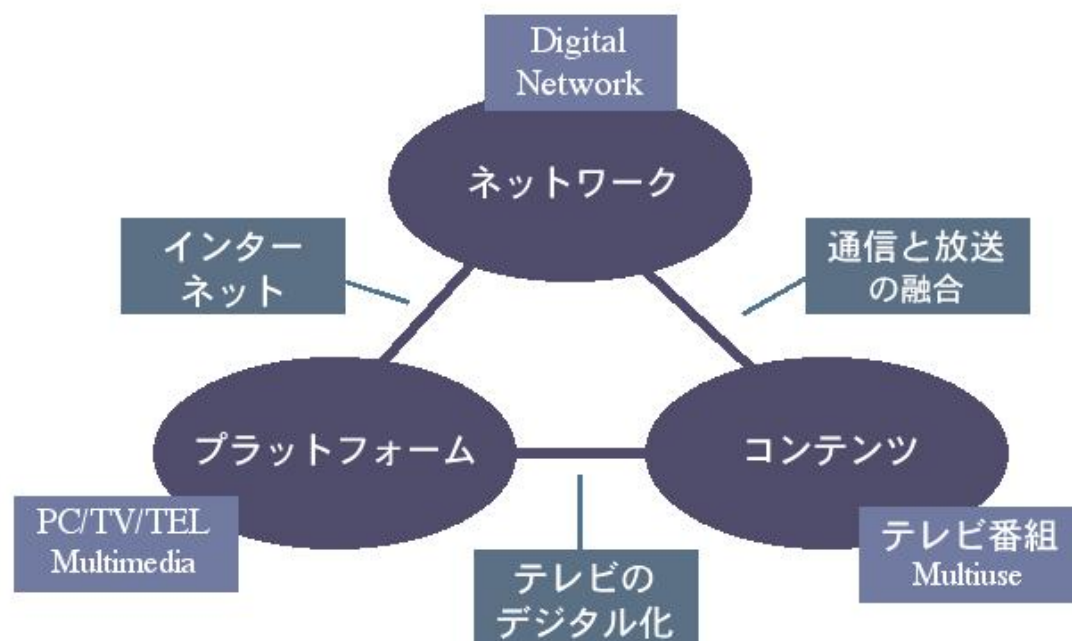
イン
フラ



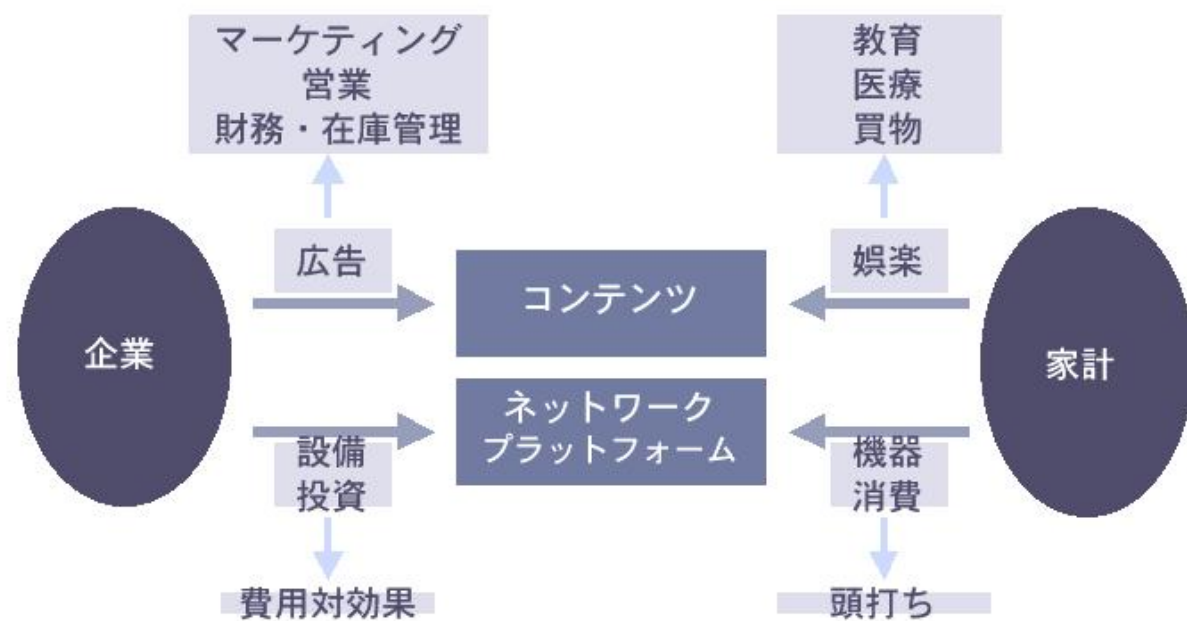
コン
テンツ



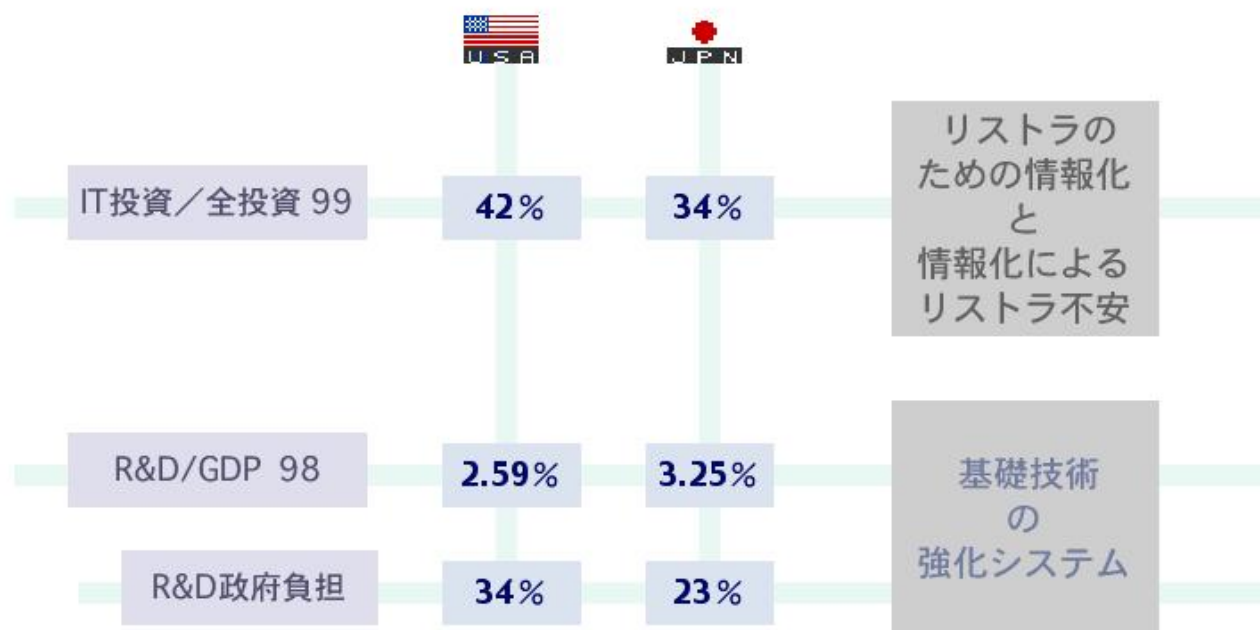
あと5年は続く融合の中で



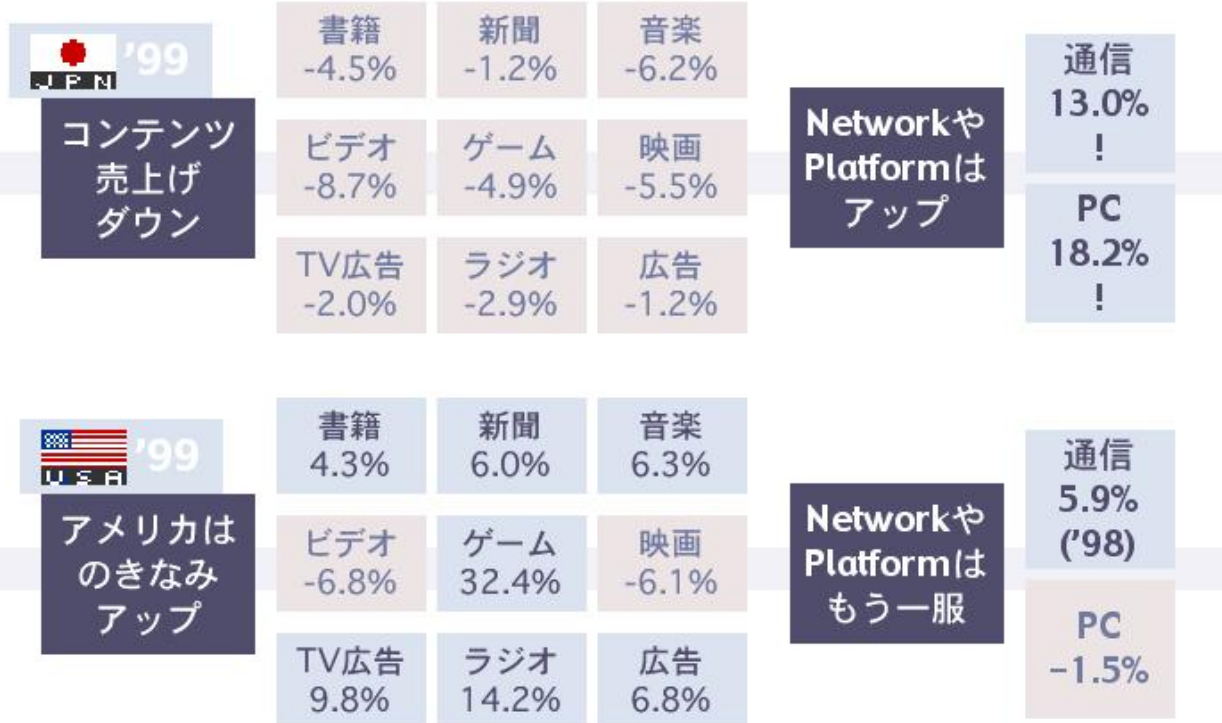
デジタルのマネーをどうシェアするか



投資は大丈夫か



そして . . .



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



広告依存
の
失敗

絵の具は
高いが
絵は
タダ

有料化
が
カギ

1曲いくら
ショバ代
ライブ

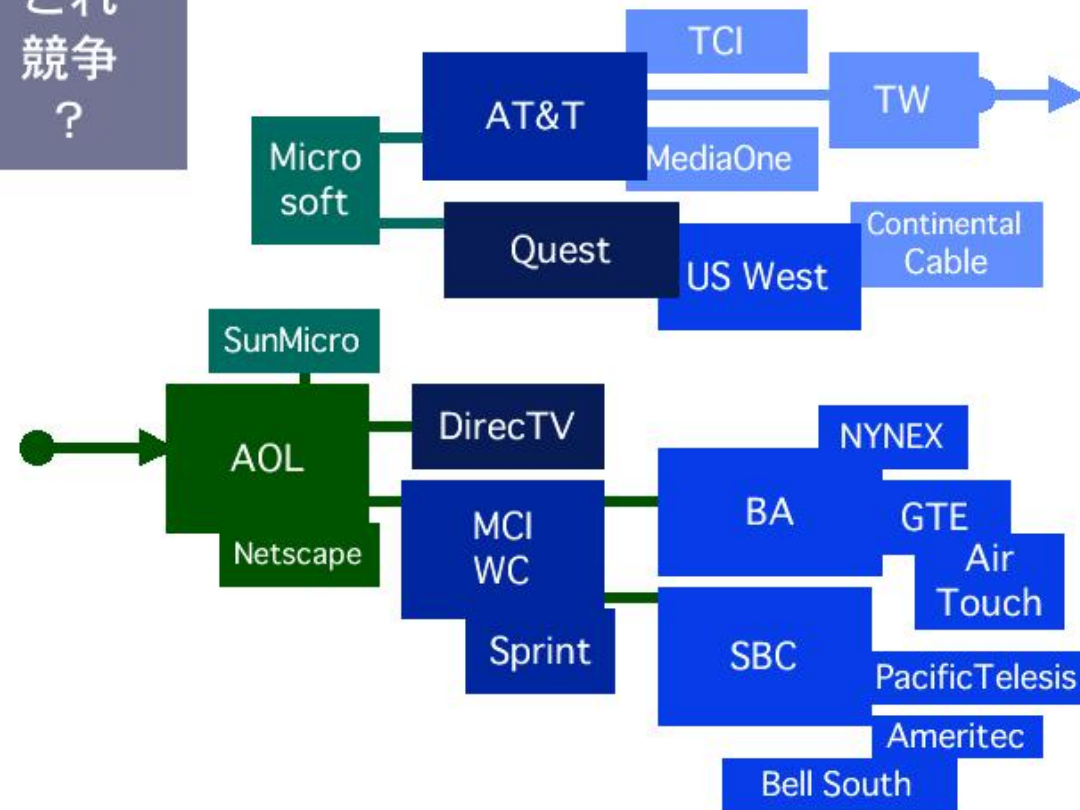


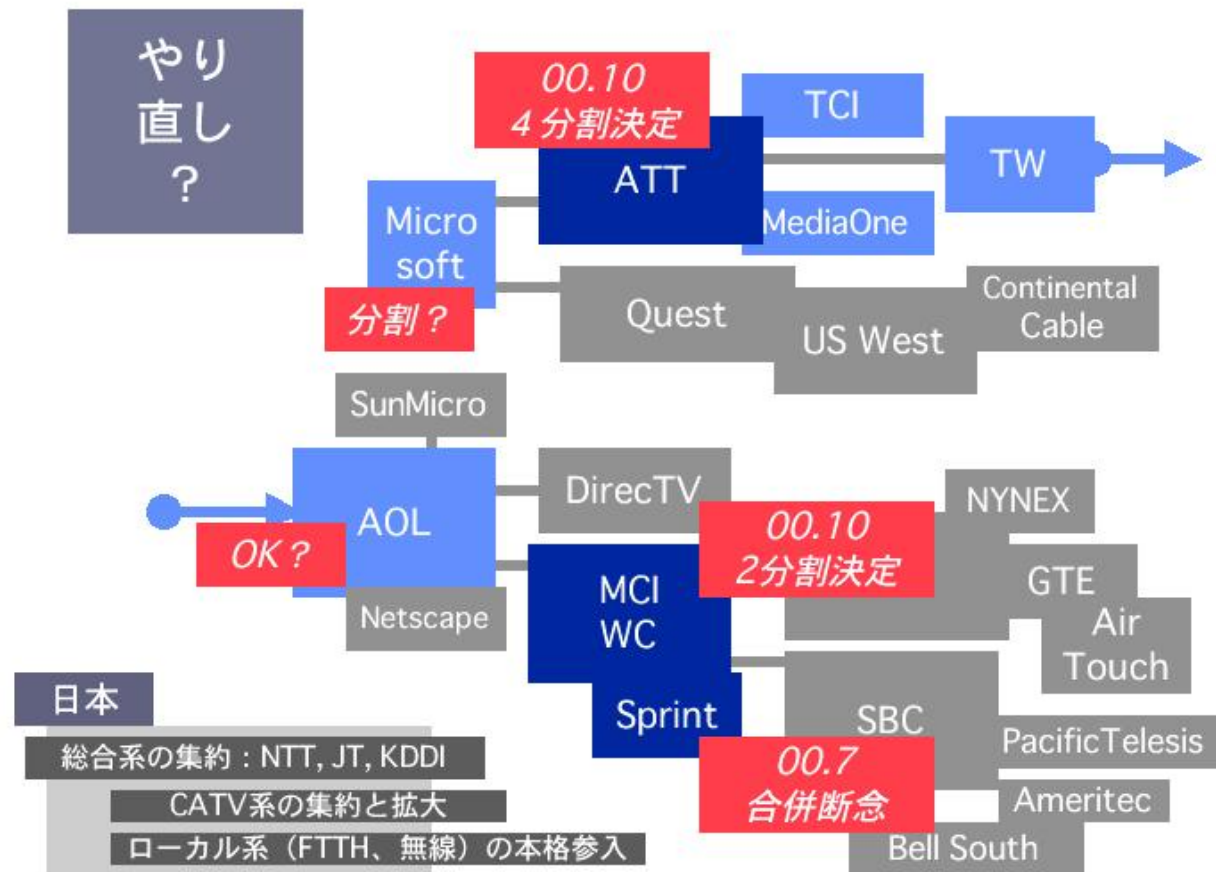
ケー
ブル

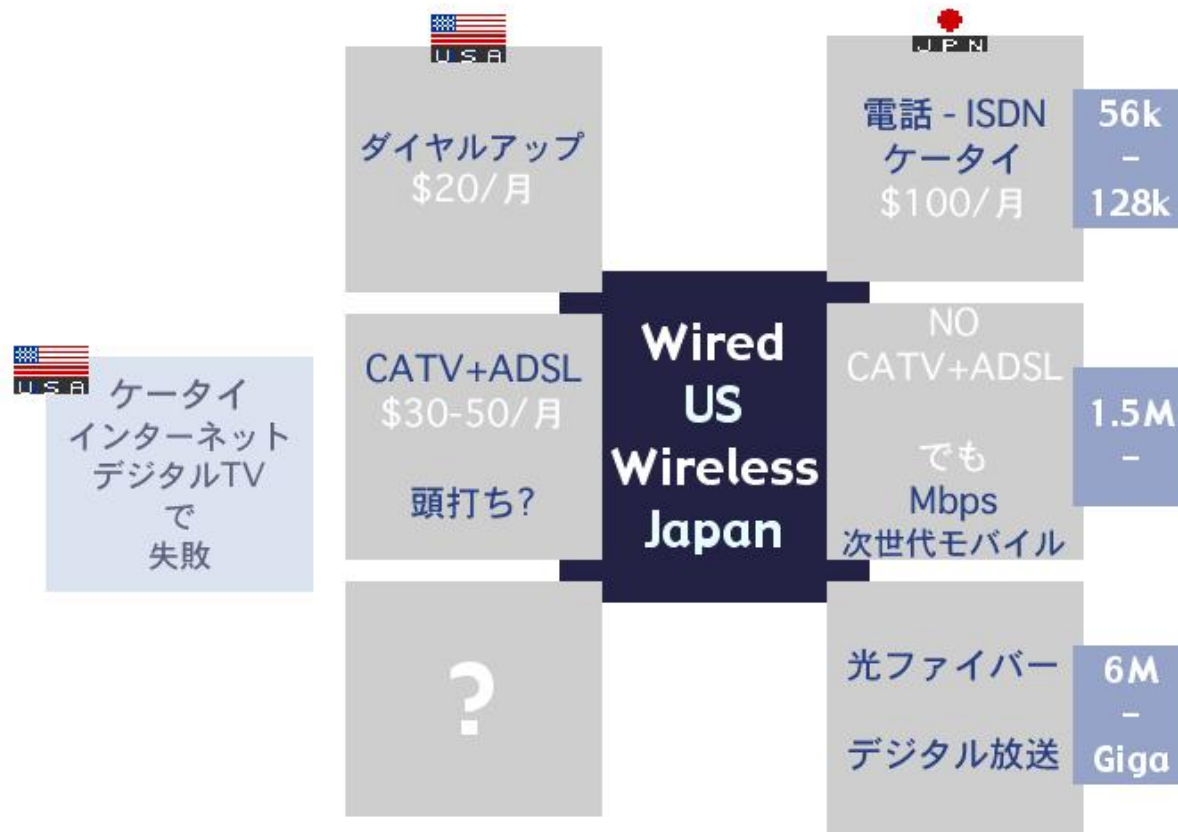


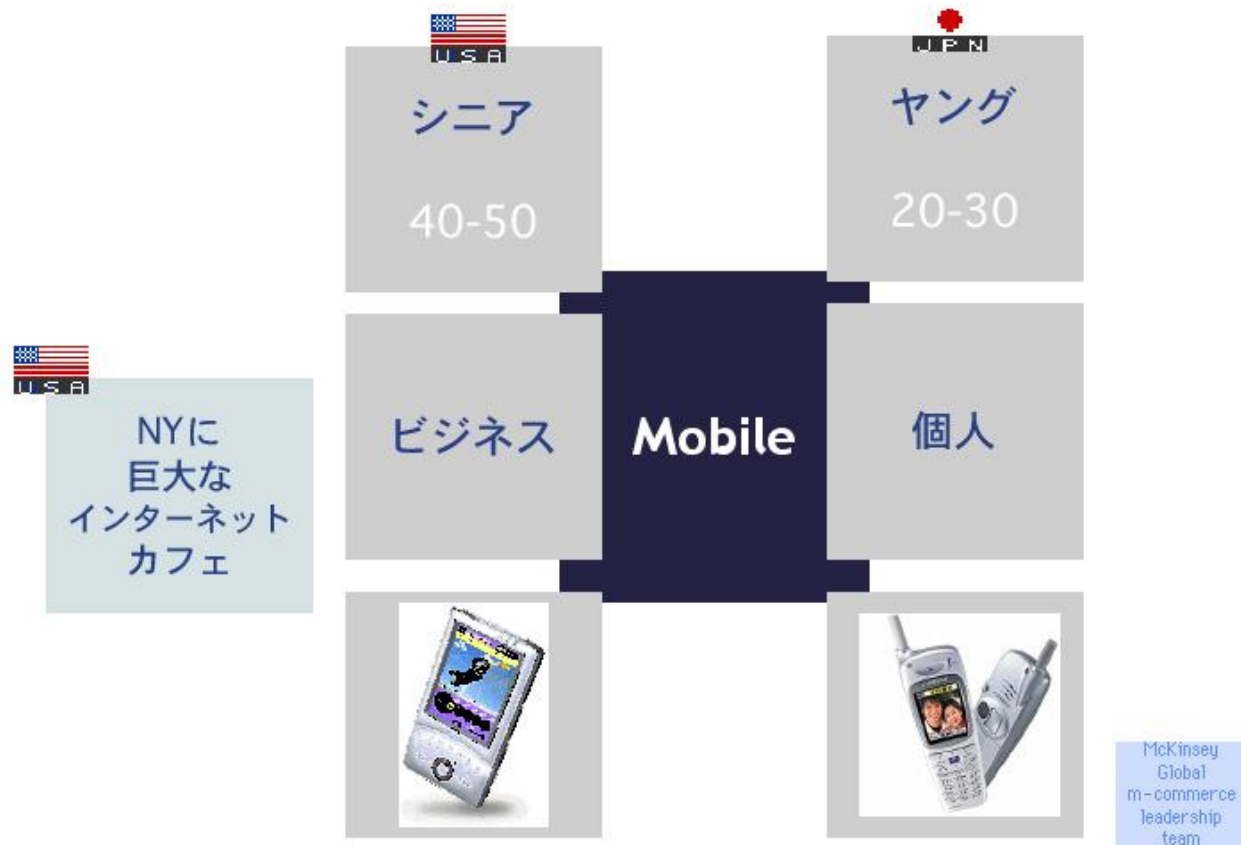
無線

これ
競争
？









アメリカ
は
大丈夫
か？

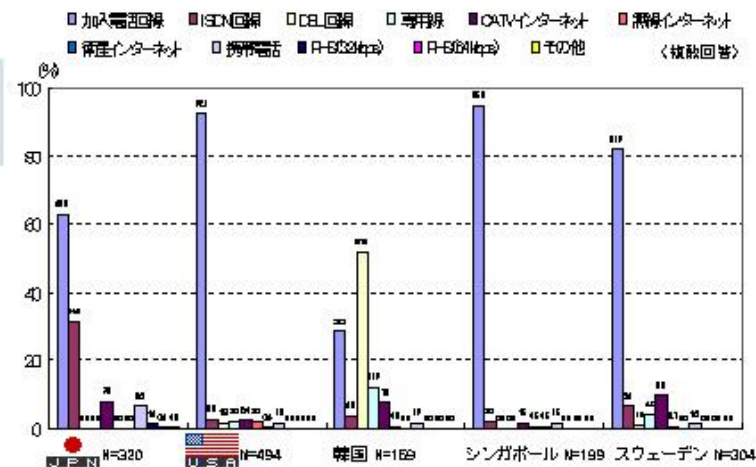
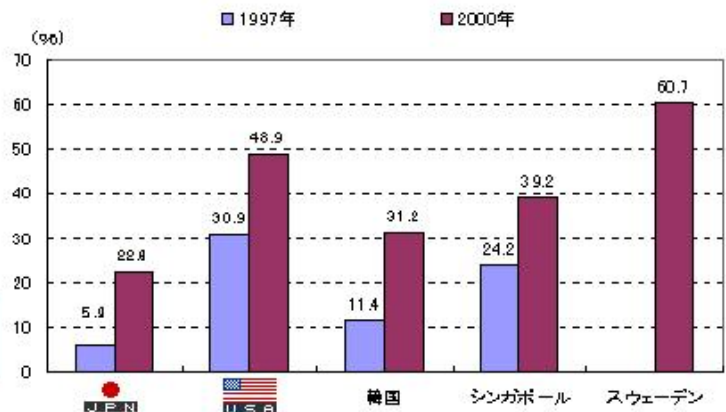
インターネット
個人利用率

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

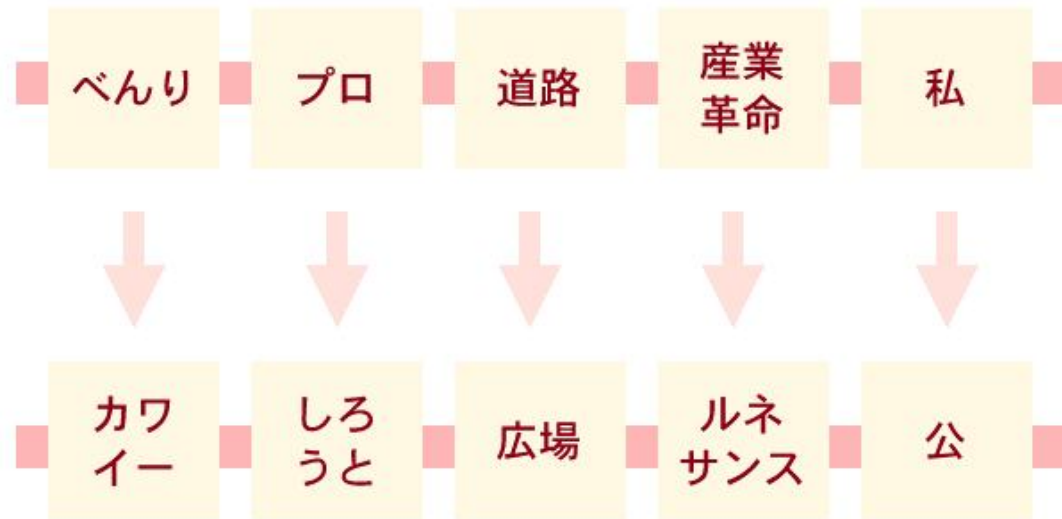
<http://www.nri.co.jp/news/2000/001220/index.html>



べんりで
よかった
？



それは、ひょっとすると、
革命。



べんり



カワ
イー

やっと

ホントの
資本主義

ホントの
民主主義

=

近代

≠

機能
効率
進化





ムダ
が
ない



めし
ねる
くつろぐ

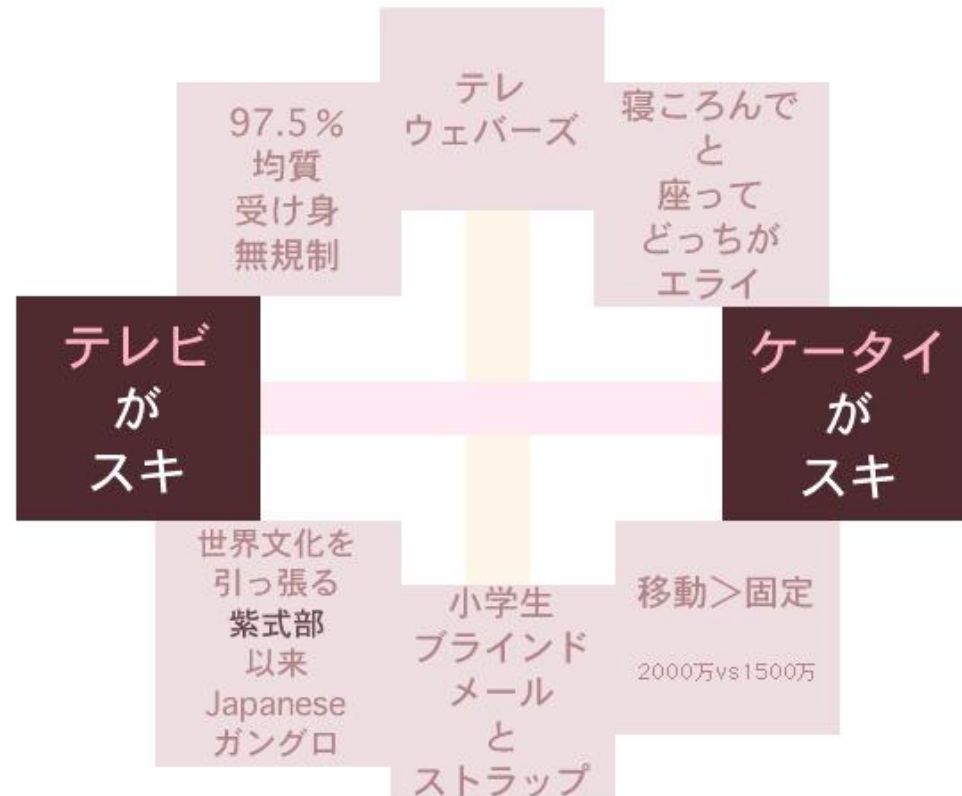
脱近代

美

プロ



しろ
うと



利用力
と
編集力

血の
にじむ
国民訓練

ペヤンダ
ソース やきそば

©MarukaShokuhin Inc.



©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1999

土着
の
普遍性



席面所蔵 東海路行

シャッキ
シャン

www.melonet.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



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

金メダルのゴール直前に、高橋尚子選手は、ゴールテープを踏破した。



テクニカルルーティンで「選手」本家の演技を足せた
日本チーム＝河村道雄撮影



柔道男子100キロ級決勝、一本勝ちを惜し
ガッツポーズの横原信一(右)対イェ
＝28日、青木久雄撮影



<http://www.2d.biglobe.ne.jp/~hashi/sumo/gyoyuji/KS/younosuke29.html>



<http://www.yomiuri.co.jp/sydney/news/0924s10.htm>



道路



広場





@CD-ROM
Great Conductors



@AD&P
Paris &
CosmopressGent



@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.

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

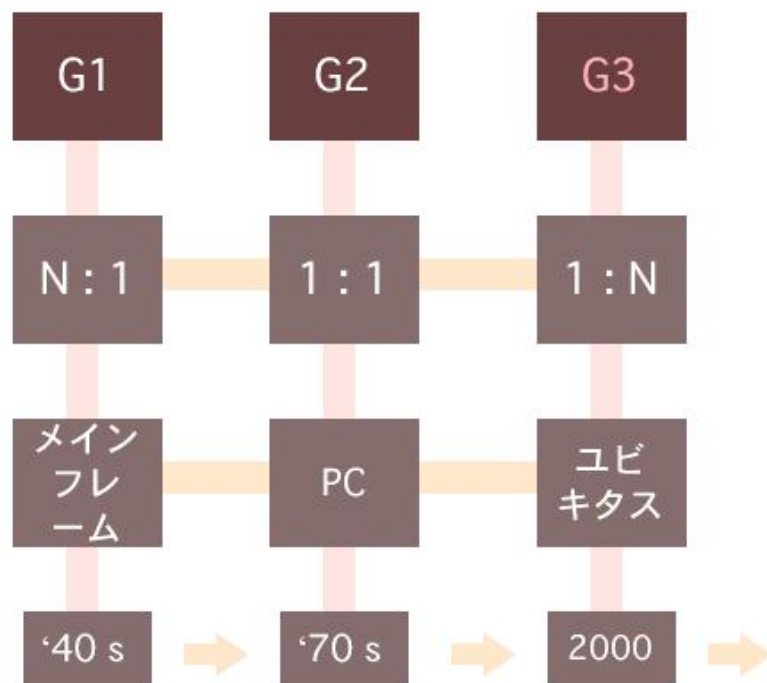
資本
主義

TBS前川英樹さん

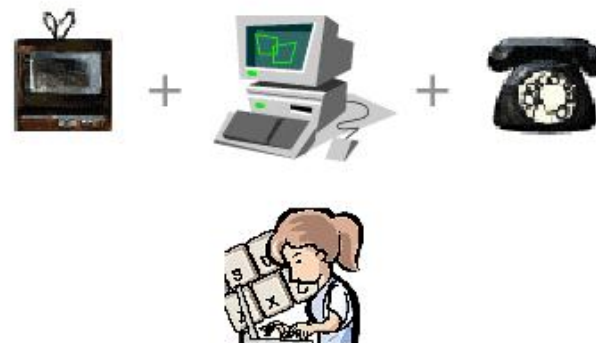
コンピュータ
は
やっと
第三世代
へ



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



ビット
を
持つ

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

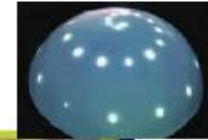
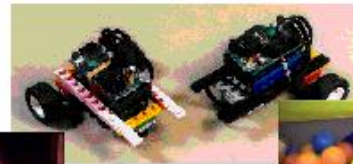


© 2000 TOMY



© 1995-2000 Sony 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 MARUCHI MOTOR Co. Ltd



ラジオの
ように



歩くサーバ

MIThril

飲むPC



バーチャルを見る目

borqlab
MIT Media Lab

デジタルの
ニオイ



手を
伝わる
データ



話す
ジャケット



考える
クツ

筋肉 体温
汗 脈拍

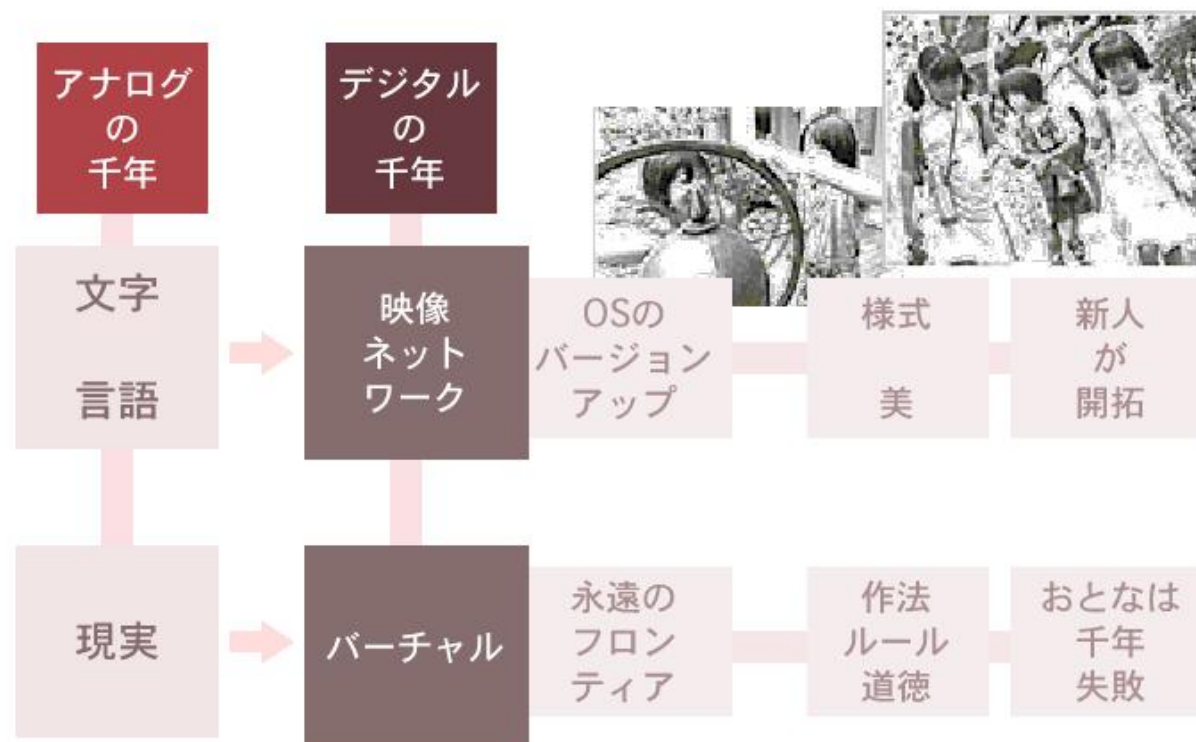


©MIT Media Laboratory

futurExpress
featuring technologies from The MIT Media Lab



こどもに頼るしかない



MIT Okawa Center



子供
途上国



1995
情報G7
Brussels



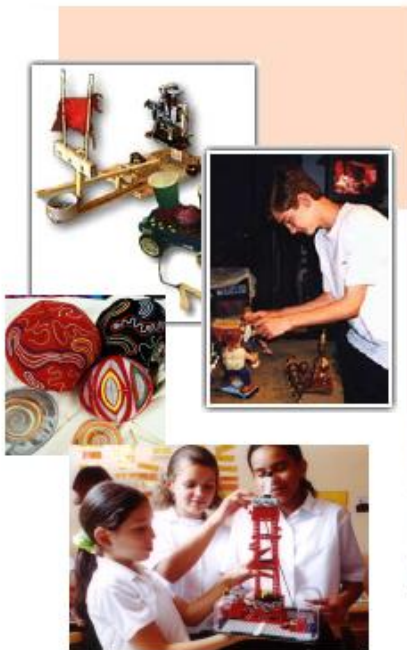
1995
JrSummit
Tokyo



1998
JrSummit
Boston



2003
Open



Children

Art

Museum

Park

けいはんな
桜300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

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

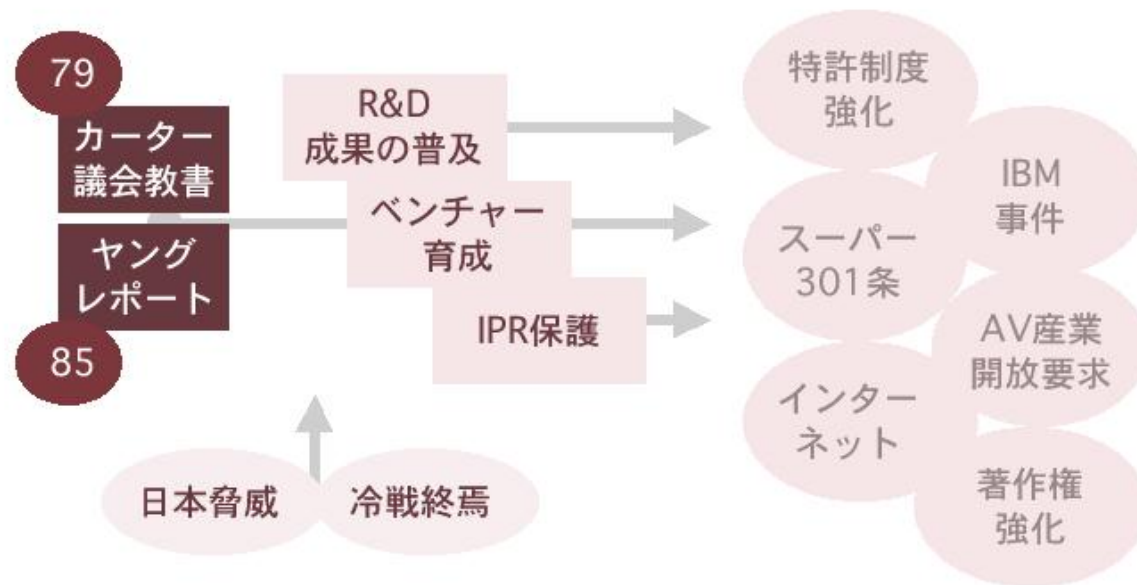
プロ

ハリウッド

P to P
(大衆の力)

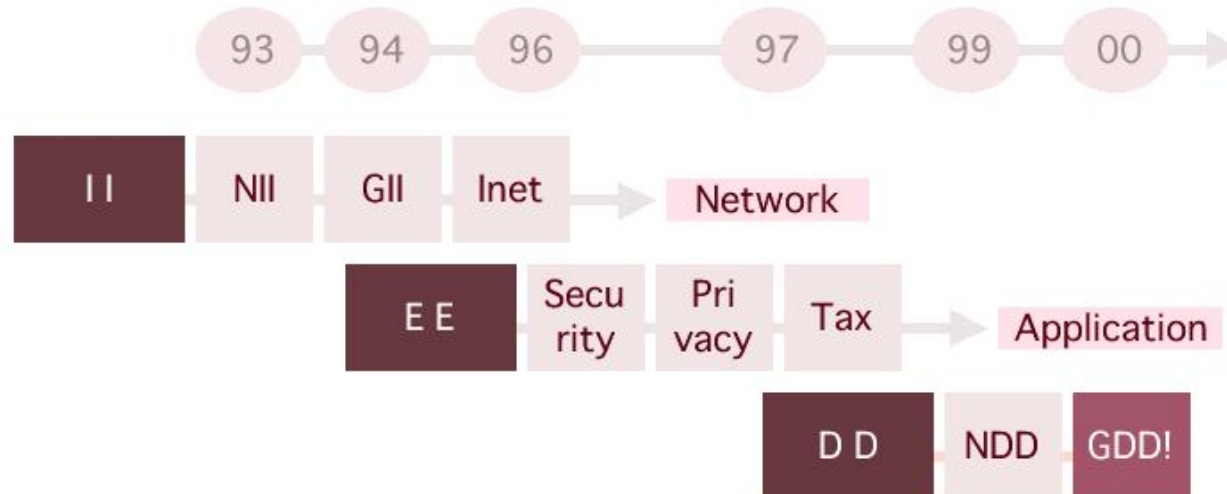
全員

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

キャッチアップを続けるか

自分の道を探すか





www.ichiya.org

REFERENCES

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

'98 B2B

JPN
¥8.6T

US
¥19.5T

99 InetAd

JPN
¥24B

US
\$46B

R&D/GDP 98

JPN
3.25%

US
2.59%

Gov

23%

34%

IT/invest 99 MIT

JPN
34.4%

US
42.0%

B2C/Retail 1.4%

Internet Penetration

99MPT

00.6 ADSL 1M CATV 2.2M

US
39.4%

UK
24%

JPN
21.4%

Korea
21%

Germany
15%

France
13%

Mobile Penetration

Korea
45%

JPN
41%

UK
34%

US
28%

France
27%

Germany
24%

00.9 61M Internet 19M

Nasdaq
40%ダウン

130社
倒産

eToys
-99.3%

Priceline
-97.2%

iVillage
-94.8%

MP3
-88.7%

AtHome
-87.1%

Yahoo
-86.1%

Amazon
-79.6%

AOL
-54.1%

eBay
-47.3%

Cisco
-28.6%

ポータル 00.7
AOL 2800万人
Yahoo 2522
MSN 2327
Lycos 950
Excite 846
Go 755

スーパーボウルCMから
ドットコム消失

2000 17.com
2001
バドワイザー.com
マスターカード.com
eTrade
Verizon, Cingular
ワーゲン、サブウェイ、ペプシ

6.41% : 99年、総務庁統計局 家計調査年報

5%のカベ突破

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

全消費 388万円
-6.25円
情報消費 24.8万円
+1.4万円

増加1.4万円

8割が通信料とPC
+1.1万円

通信料 +680円
PC +420円
TV 1700円
通信機器 840
Camera 601

新聞 -53円
Videoソフト -383
ゲーセン 382
遊園地 352
印刷物 161

情報エンゲル

高所得ほど低い
高年齢ほど低い

日本 '99

出版 3.74兆円 -4.5%	発行金額 部数 雑誌 2.08 14億 書籍 1.65 48億	3年マイナス 出版社4406社 ポスト75万 マンガ 5343億 -5.9% 4年連続マイナス マガジン412ジャンプ374コロコロ130万部
新聞 2.46兆 -1.2%	2年マイナス 発行部数 5400万	販売1.3兆、広告8000億 読売1022万 4900億円 朝日830万 4000億円
音楽 6573億 -9.8%	生産5696億 -6.2%	宇多田700万枚 カラオケ1.0兆（飲み代込み）
ビデオ 4053億 -8.7%	レンタル2122 セル1931 出荷2177億 -12.7%	98もののけタイタニックの反動 DVD 急伸 アニメ市場低迷：全1500億 -8%
ゲーム 6248億 -4.9%	4年マイナス ハード1518億 ソフト4730億	ソフト出荷9400万枚 -4.2% FF8 347万本 連結売上 SCE6547,任天堂5306,SEGA 3390 アーケード6196億、-1.5%,ゲーム2.7万軒
映画 1828億 -5.5%	1.45億人 配給828億円 568本	配給 邦画246億270本、洋564億298本 映画館2200スクリーン 広告1.91兆 -2.0% 2年マイナス 日テレ2870,フジ3135,TBS2400,朝日1888 BS1400万世帯628億 CS230万世帯973億 00.3現在 CATY950万世帯2244億円
地上TV 2.83兆 1.9%	NHK6450億 民放127社2.19兆 キー1.10兆	FM52局、AM47、短波1、コミュ137、衛星14
ラジオ 2502億 -2.9%	2年マイナス FM940,AM1562	
広告 5.70兆 -1.2%	2年マイナス 構成テレビ34%、新聞20、雑誌7、SP35 インターネット241億2倍	
通信 15.67兆 13.0%	インターネット00.3 2700万、世帯19%普及 +60% 00.9 3422万加入：Dups1454,携帯1968 CATYは46万 DSL2500人 携帯 00.9 616 加入 人口5割 売上6.8兆：一種の44%、98度通話回数24%、通話時間の16%	
PC 3.11兆 18.2%	ハード1.97兆 20.9% ソフト6700億 11.7% 周辺 4700億 17.2%	

01情報メディア白書@電通総研

米国 '99

書籍売上24.0兆 4.3% 雑誌広告11.4兆 10.4%	
56.7兆 6.0% 販売10+広告46 部数 WSJ180万、USAToday174, NYT114	
14.5兆 6.3% 出荷11.6億枚	
19.2兆 -6.8% レンタル11.1, セルスルー82	
7.35兆 32.4% ハード出荷2.25 ソフト出荷5.1	
7.30兆 -6.1% 興行 封切本数467,入場14.7億人、 3.7万スクリーン	
テレビ広告52.14兆 9.8% TV40B, CATY10B CATY 売上48.11B 普及68% DBS 1200万加入 ラジオ広告17.2B FM5760局 AM4782局	
215.30兆 6.8% 新聞46TV40CATY10 インターネット27.5兆 7.0%	
(98) 272.02B 5.9% 地域105,無線37,長距離105	
16.39B -1.5%	