



IT ビジネス

2001.2
中村
伊知哉



2001

MIT
MediaLab
客員教授



ビジネス
モデル
学会
理事

音楽
制作者
連盟
顧問

CAMP

特別顧問

AQUOS
MUSEUM

館長

芸術
科学会

国際大学
GLOCOM

eccma
研究会

C S K

発起人

Fellow

副座長

特別顧問

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-

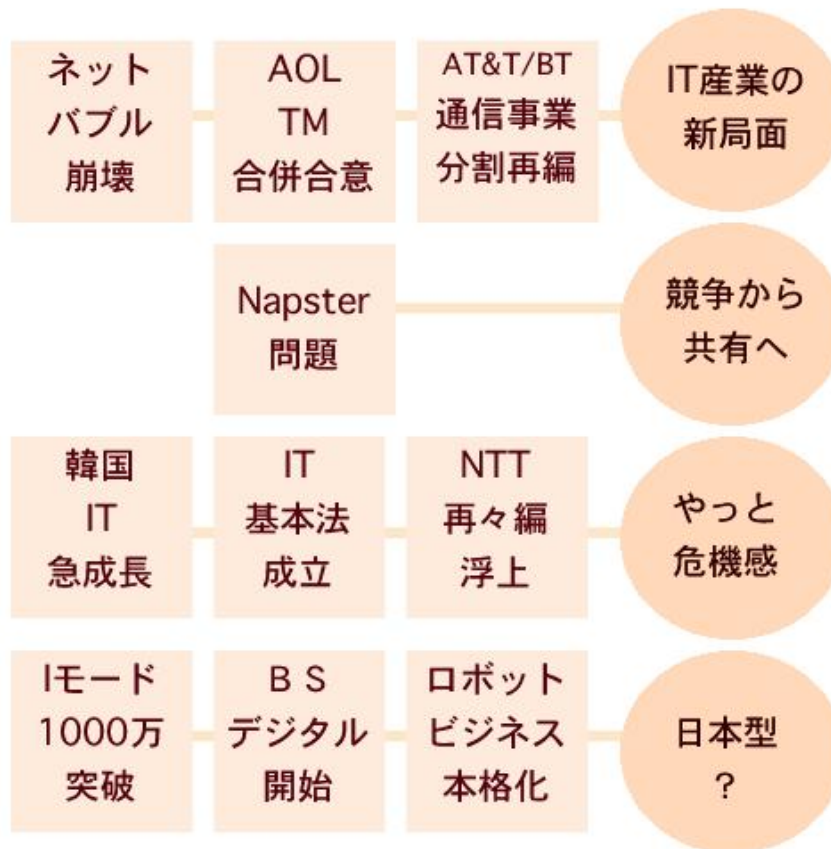
登別
郵便局長

‘93-
パリ
特務機関
諜報員



2000

十大 ニュース



IT革命は 終わった ？

Nasdaq
40%ダウン

eToys
-99.3%

Amazon
1300人
リストラ

ディズニー
ポータル撤退

オンライン
銀行撤退

Priceline
-97.2%

130社
倒産

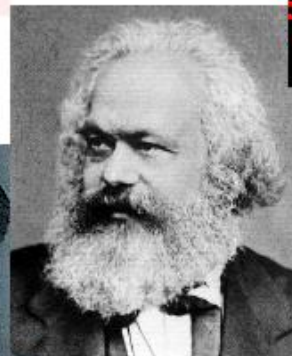
75%
が
B2C

スーパーボウル
CMから
ドットコム消失

JunoOL
-98.2%

iVillage
-94.8%

チョロい
革命
だぜ



<http://www.rin.or.jp/~kayama/02a/03/00001.html>
<http://www.marxists.org/archive/marx/photo/marx/pape/72.html>
<http://www.godnotes.com/CollegePub/Library/6150/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？



ニンジン
くって
パソコン
うって

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

聞く
ケータイ
読む
ケータイ

IT
革命
って



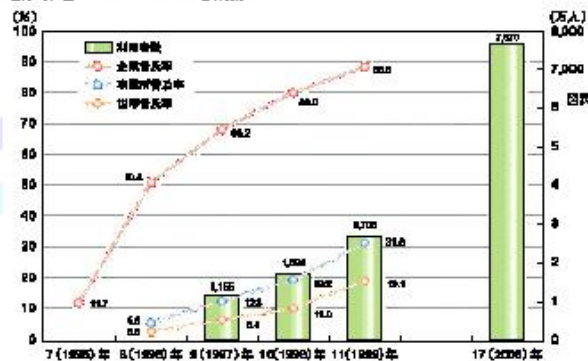
もうかる
こと

べんりになる
こと

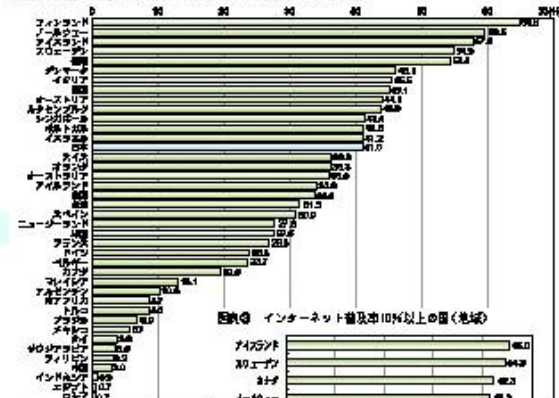
だった
の
？

もうかり
まっか
？

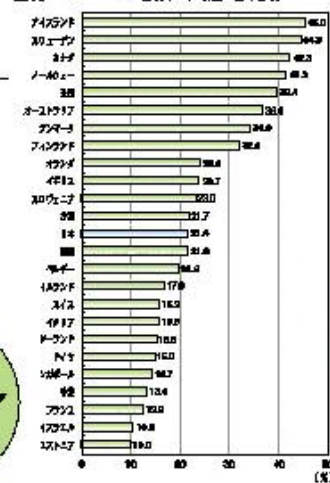
図表 各国におけるインターネットの普及状況



図表 主要国・地域におけるモバイル通信の人口普及率 (1999年 月時点)



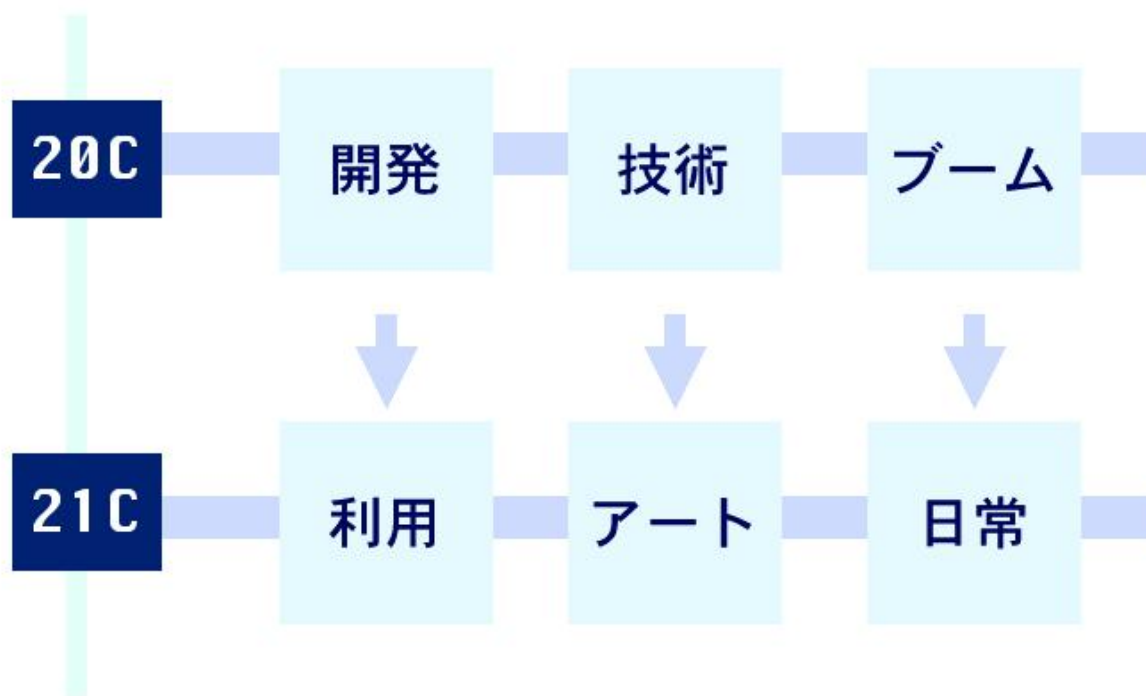
図表 インターネット普及率10%以上の国・地域



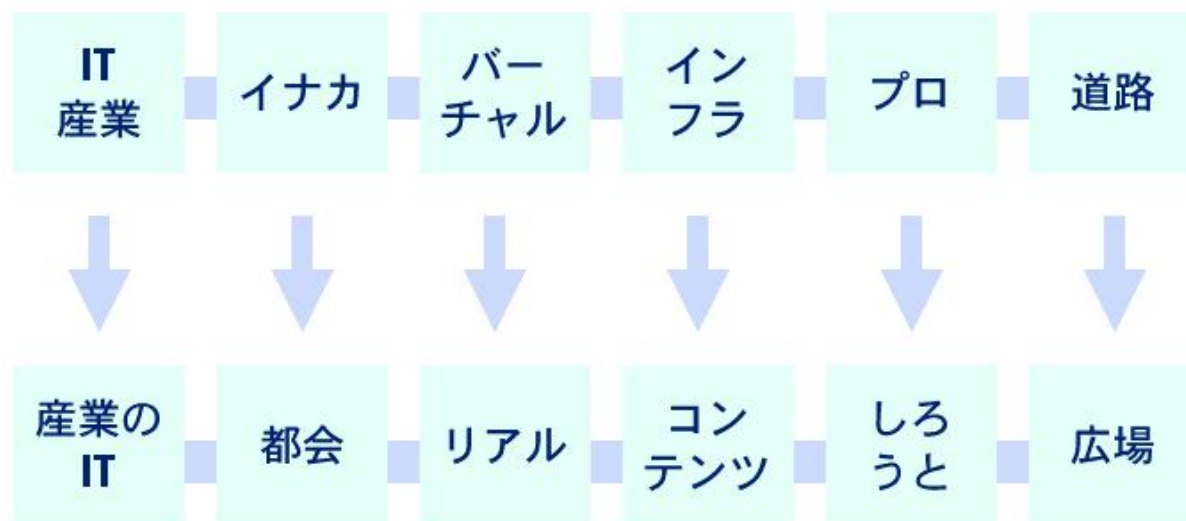
図表 地域別割合



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

IT
は
紙
と
エンピツ

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

MBAは
どこへ
隠居？

Tech
to
Art

Hard
to
Soft

新陳代謝99
開業 廃業
米 13% 12%
日 3.5% 3.8%

シリコン
バレー
不動産
28%up

算数と
国語と
アート

TOKYO
を
ぶつとば
せ



TOKYO
ニ
集中
セヨ

バー
チャル



リアル

予測
どおりの
2000

Nasdaq
-40%
ダウ
-6%

130社の
75%
が
BtoC

BtoC
BtoB

98

.com



real

バックオフィス
物流
店舗展開

スーパー
ポウルの
CM
\$2.2M

R & D
より
マーケ
ティング？

99

real



.com

老舗
ブランドの
IT対応

BtoCは
全小売の
1.4%

日本は
新旧
同時

イン
フラ



コン
テンツ

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
価格はいり手が
決めるもの

日米
市場格差
BtoC 10倍
BtoB 2倍

便利安全
コンビニ
通販60倍

ポータル戦争
(98~)
⇒
集約
AOL, Yahoo, MSN
(2000)

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

ビジネス
ポータル
市場
ブローカー

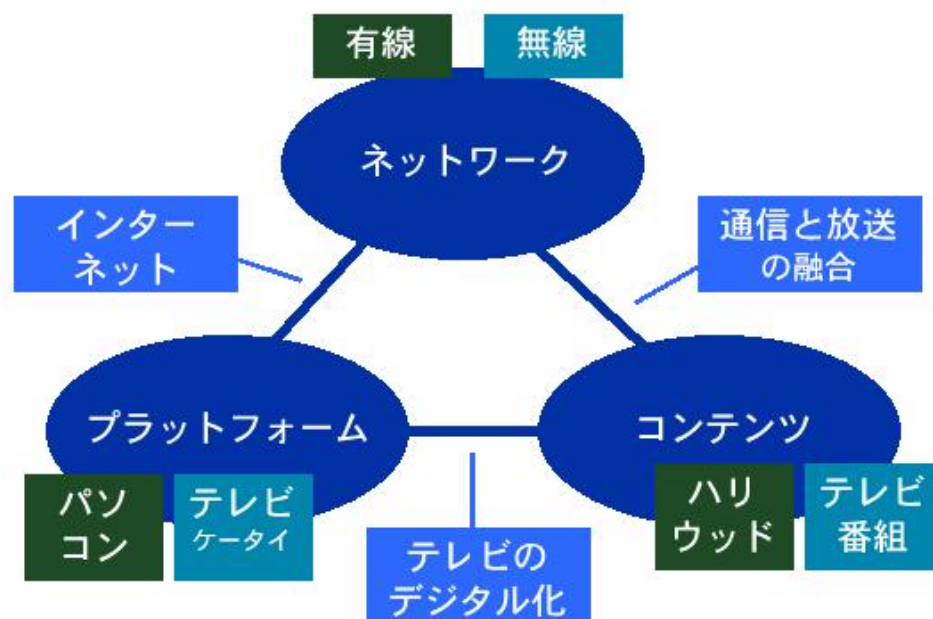
B
to
C

B
to
B

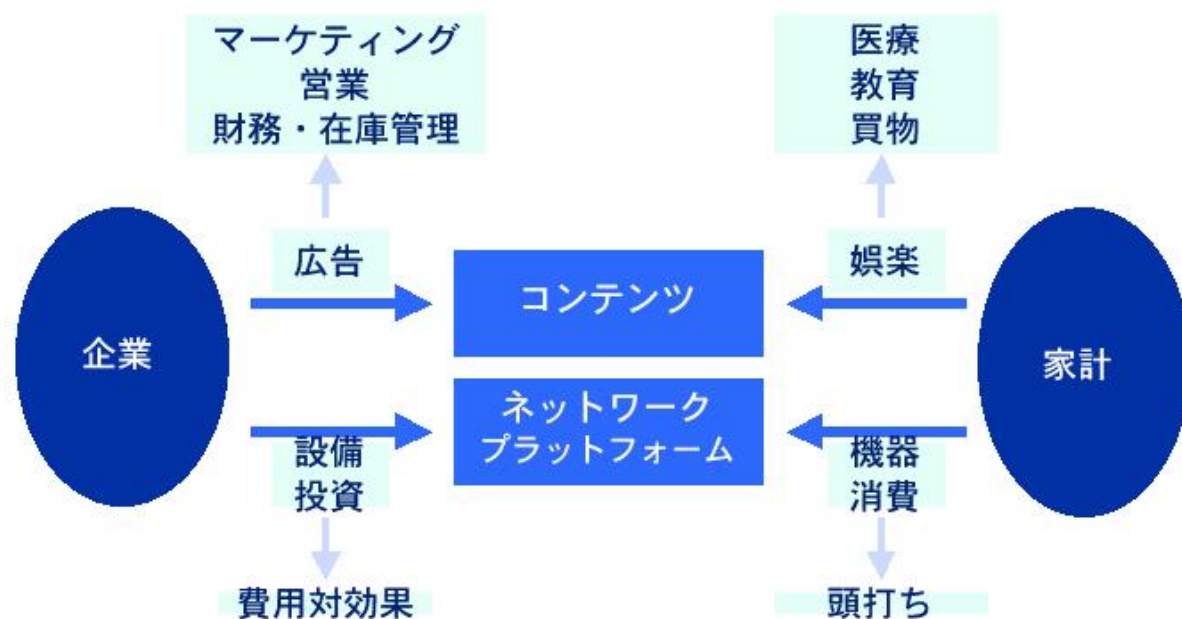
C
to
C



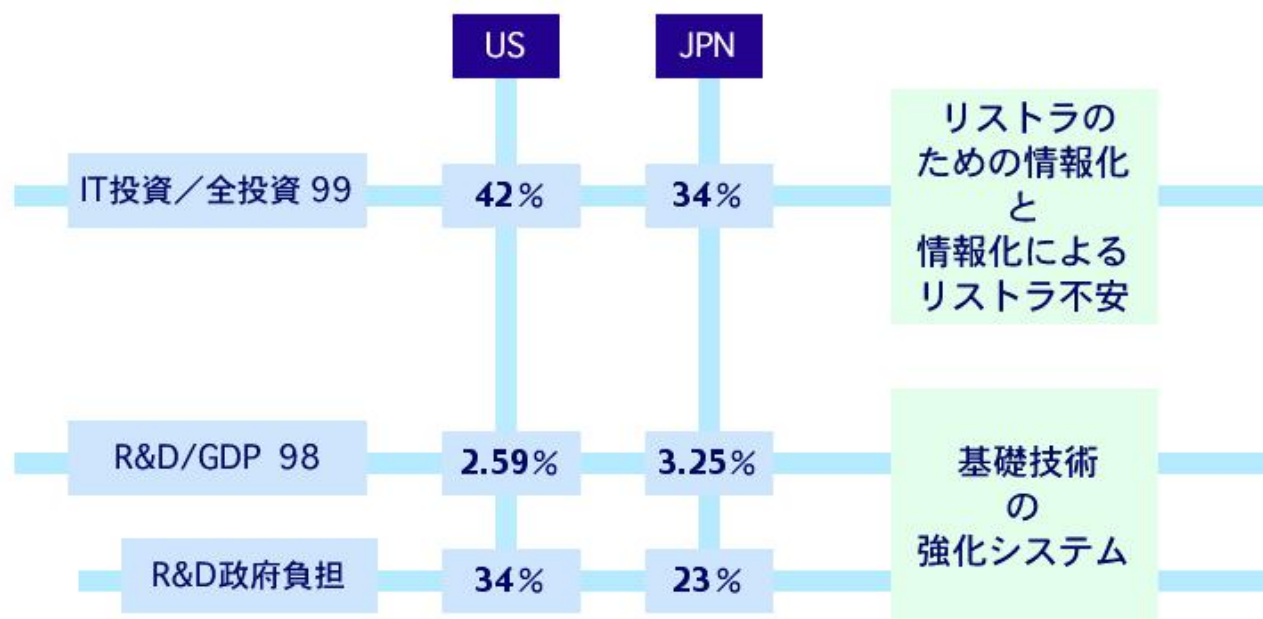
あと5年は続く融合の中で



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・・・

日本 '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%
!

米国 '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%

電力・鉄 自動車 へ

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

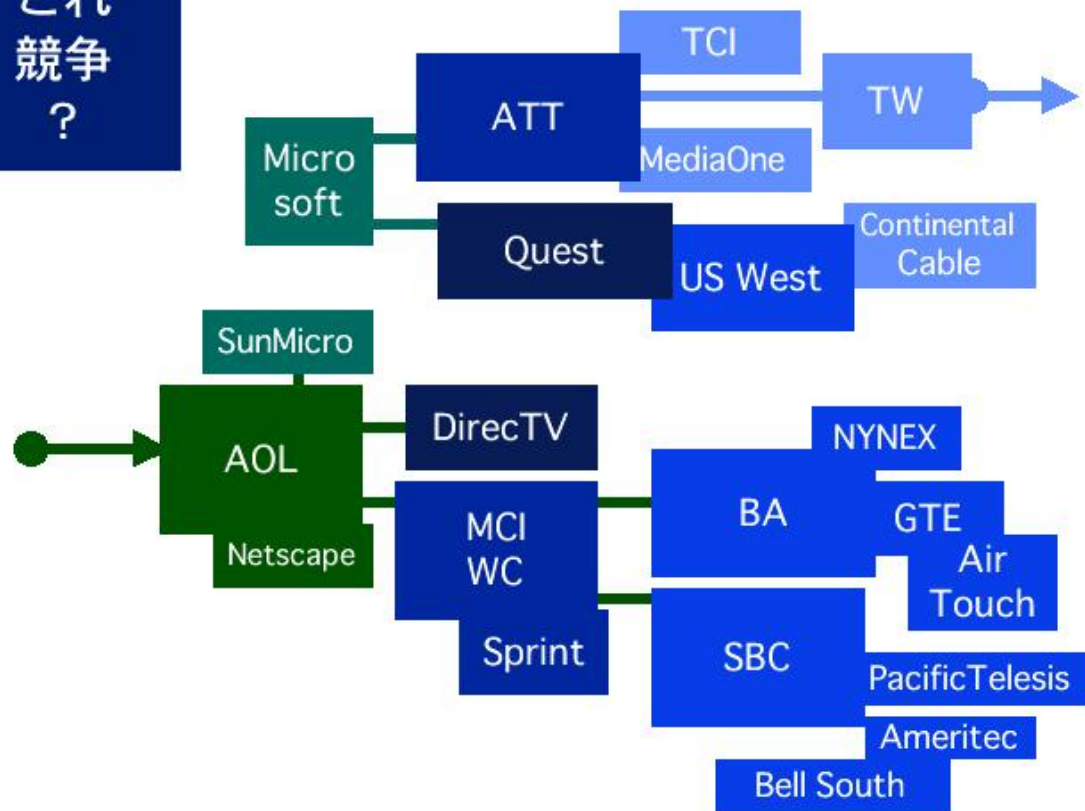
絵の具は
高いが
絵は
タダ

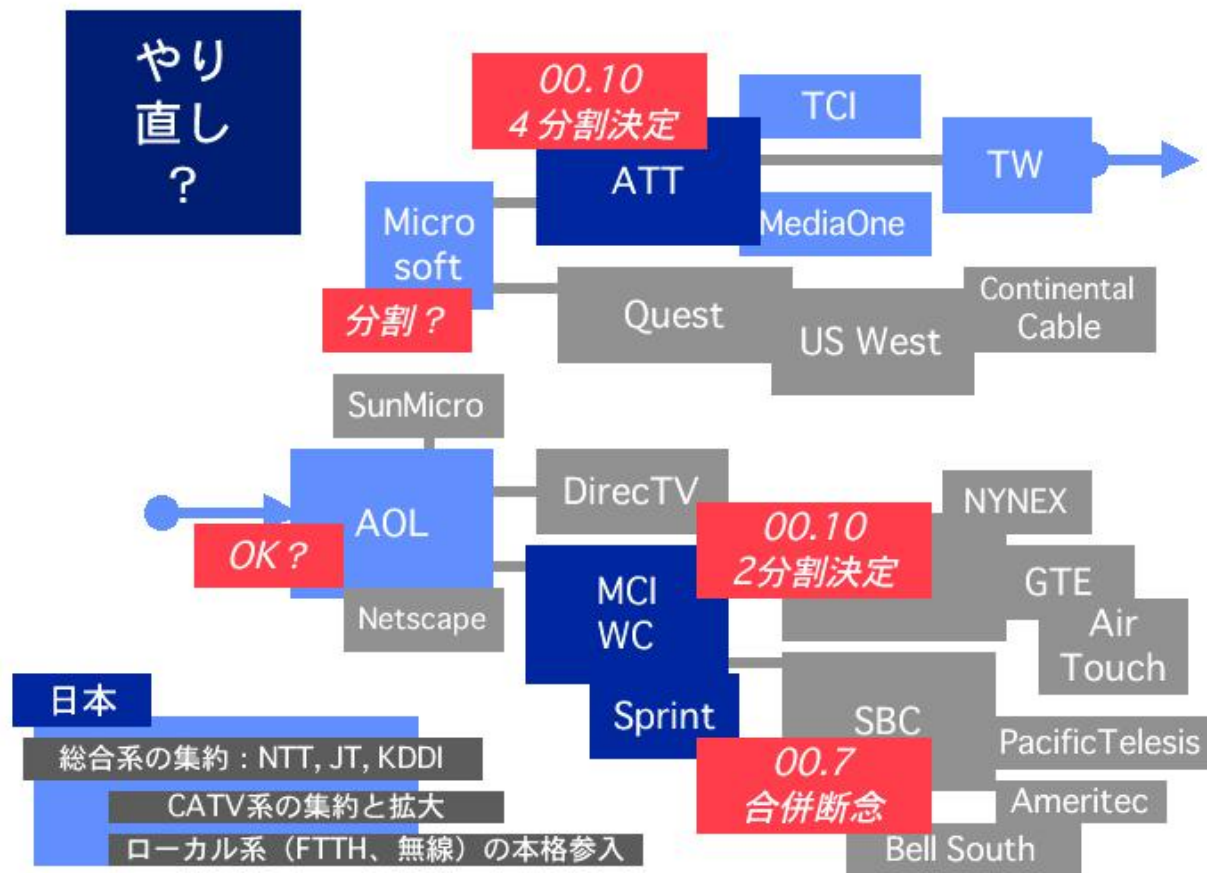
有料化
が
カギ

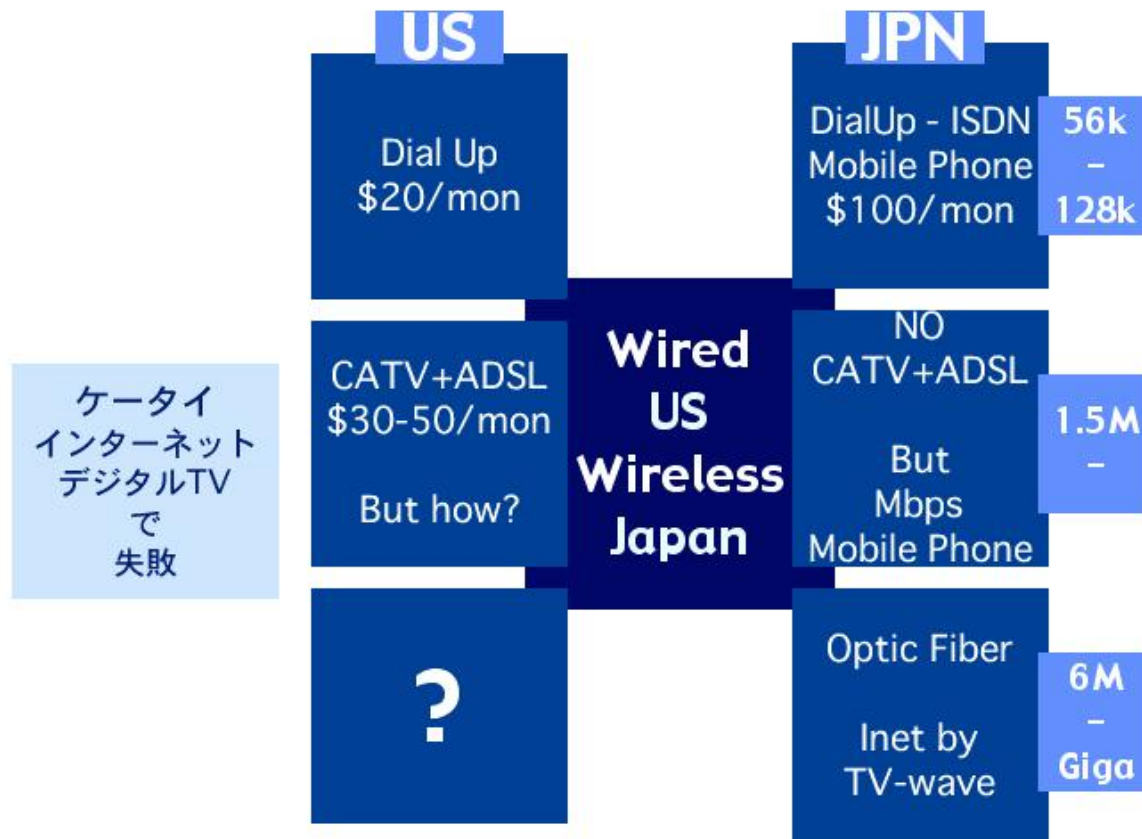
1 曲いくら
ショバ代
ライブ

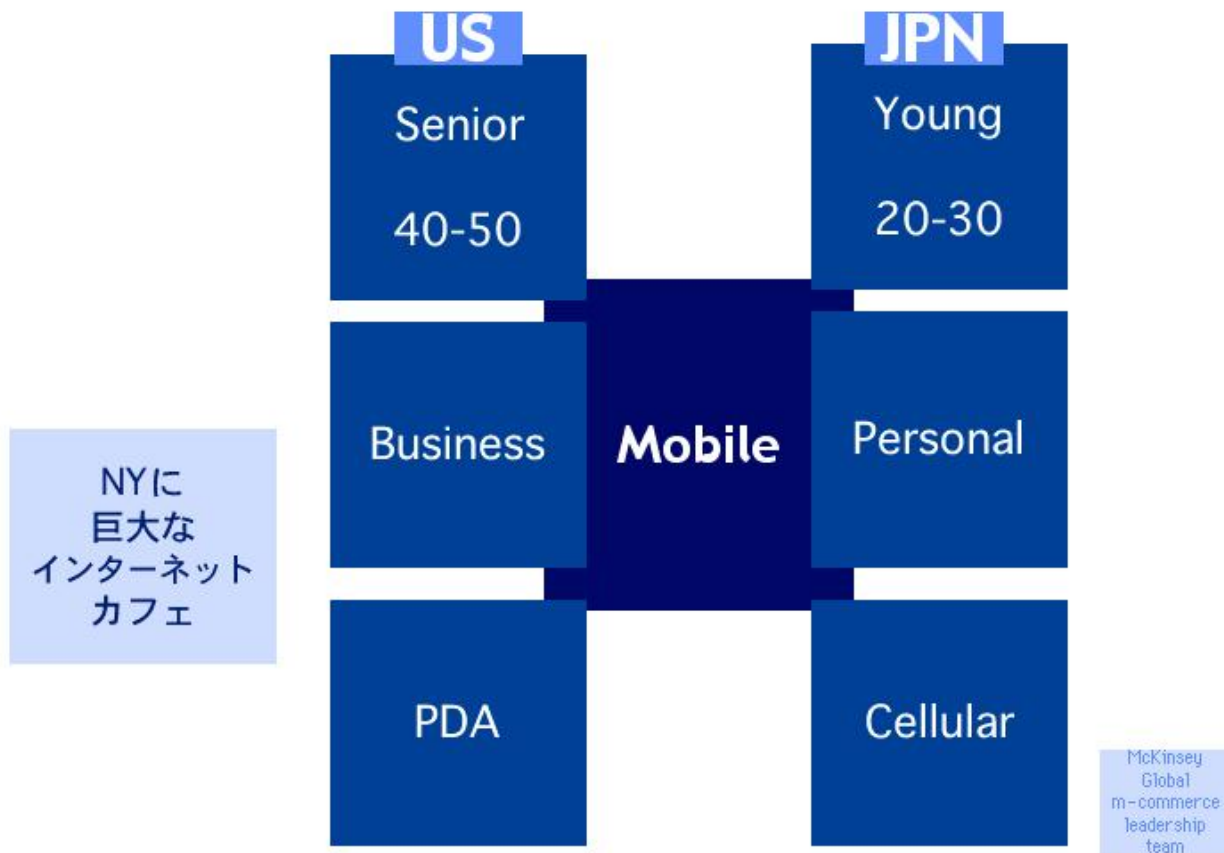


これ
競争
？





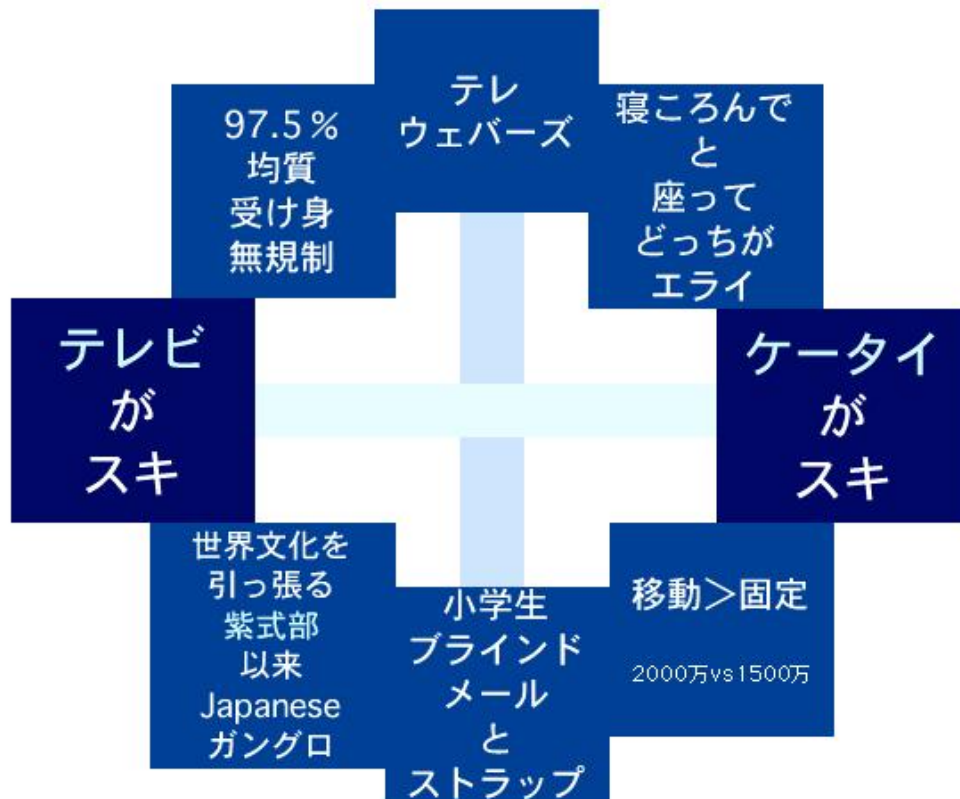




プロ



しろ
うと



利用力 と 編集力

血の
にじむ
国民訓練

一億人の
歩く
テレビ局

©1995,1996 Nintendo/Creaturesinc/GAME FREAKInc.



©2000 Sharp Corp.



©SCA ENTERTAINMENT LTD 1999



©2000 Sharp Corp.



道路



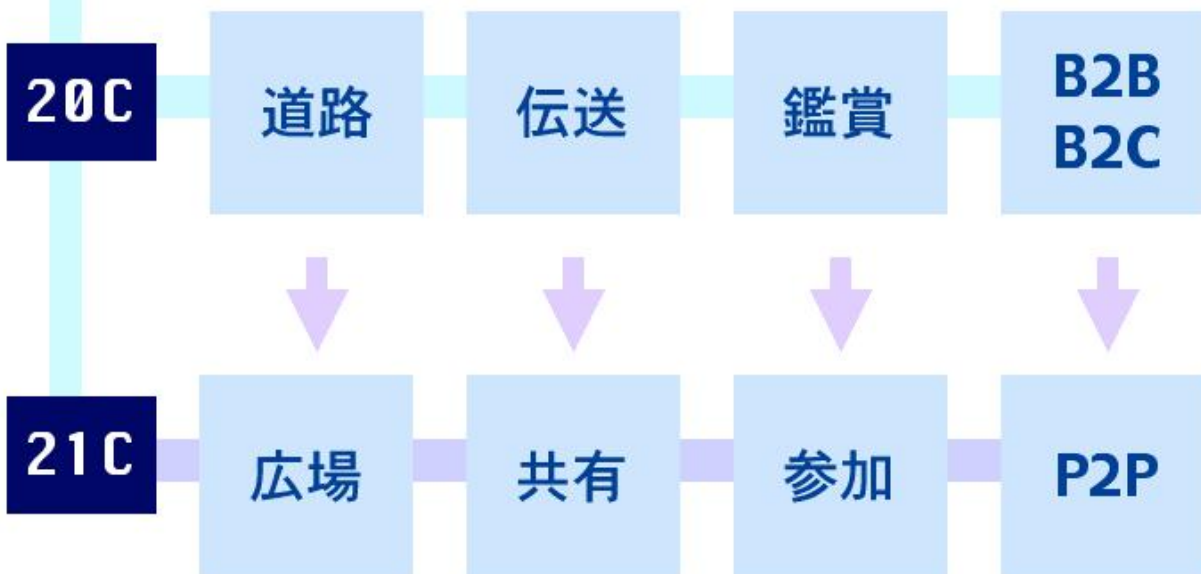
広場



©2000 Napster, Inc.



©2000 MaMaMedia, Inc.





@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 Database Ltd



@ Yoshiharu
Tsuge



@1996-2000
Amazon.com, Inc.

べんりで
よかった
？



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



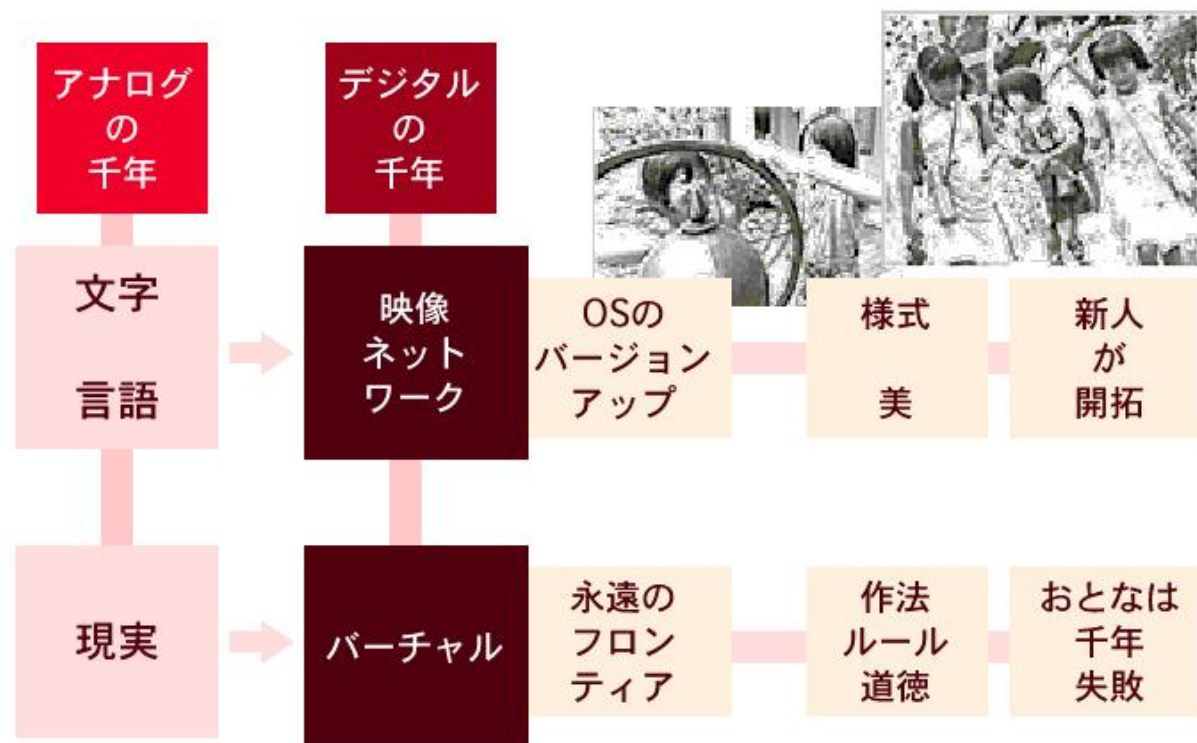
めし
ねる
くつろぐ

脱近代

ルネ
サンス

美

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

こども
みらい

ワーク
ショップ

2001
4.8

けい
はん
な

ATR
R&Dセンター
大学

敷地
27000㎡

サクラ
300本

CSK
大川情報
通信基金





つくる

みせる

共有する

7歳
～
15歳

アナログ
+
デジタル

テクノロジー
+
アート

リアル
+
バーチャル



MIT
MediaLab

National
Geographic
(WashingtonDC)

Papalote
(Mexico)

The Ark
(Dublin)

Round
house
(London)

LEGO
INTEL

甲南女子
大学

慶応義塾
大学

ロボ
カップ



Children's Art Museum & Park

クリケット



ロボ
カップ



I-balls



クリッタ
カム

トイ
シンフォ
ニー



ジュニア
ジャーナル



クレーション



ジュニア
サミット
21

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
ともだち
に

マルチ
メディア
から
ユニ
メディア
へ

ビット
を
持つ

Tangible



Wearable



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 MARUICHI MOTOR Co., Ltd.



ラジオの
ように



歩くサーバ

飲むPC

MIThril



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



筋肉 体温
汗 脈拍



話す
ジャケット

考える
クツ

©MIT Media Laboratory

futurExpress
featuring technologies from The MIT Media Lab

featuring technologies from The MIT Media Lab



JOYPOLIS
東京ジョイポリス



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

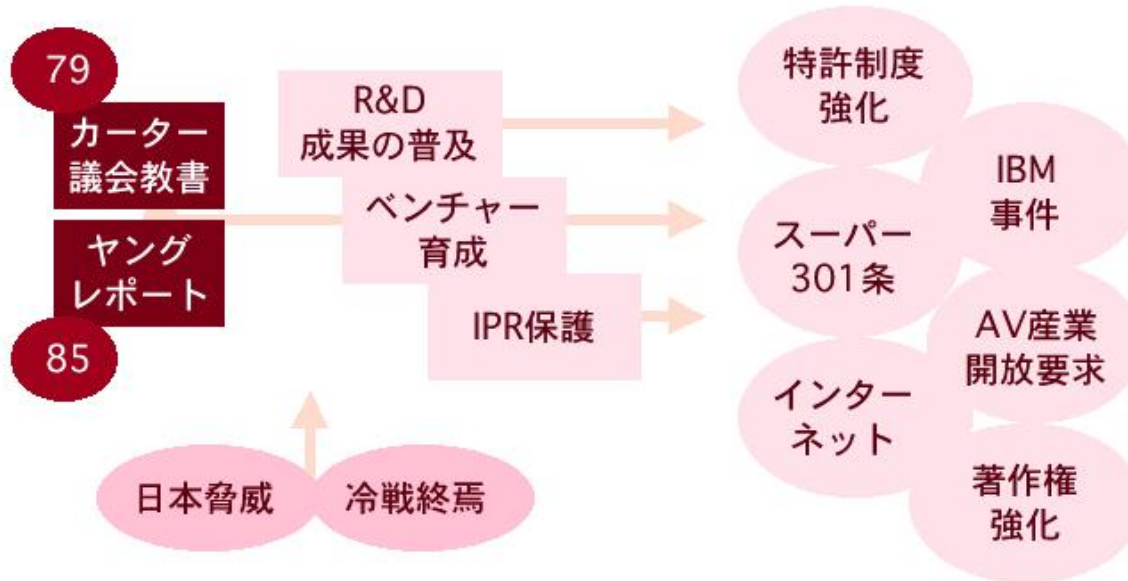
プロ

ハリウッド

P to P
(大衆の力)

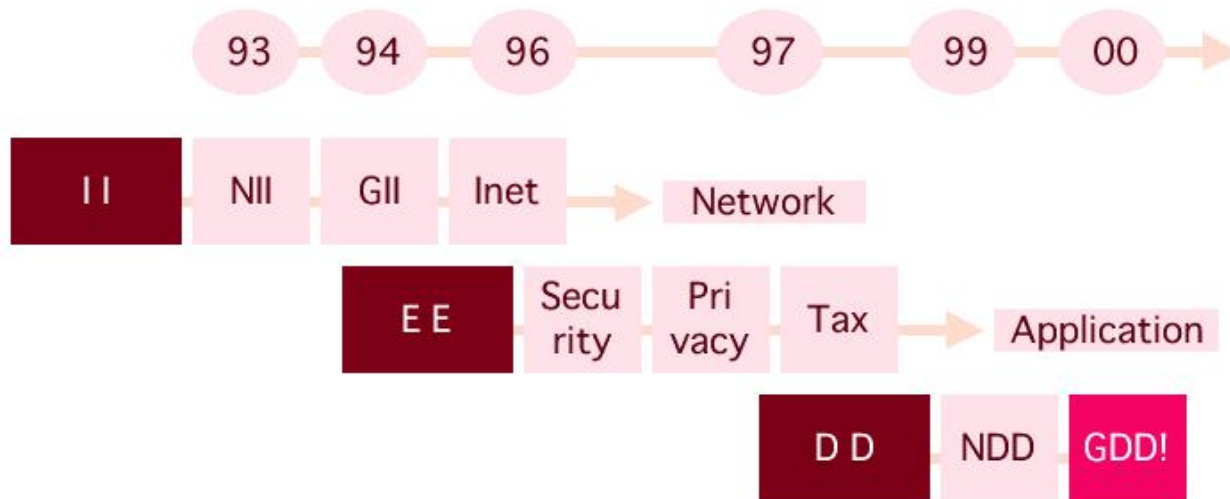
全員

アメリカ80年代の知的競争力戦略



日本は産官学が癒着していない

クリントンはT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

B2C/Retail 1.4%

99 InetAd

JPN ¥24B
US \$46B

R&D/GDP 98

JPN 3.25%
US 2.59%

Gov

23% 34%

IT/invest 99 MITI

JPN 34.4%
US 42.0%

InternetPenetration

99MPT

00.6 ADSL1M CATV2.2M

US 39.4%
UK 24%

JPN 21.4%
Korea 21%
Germany 15%
France 13%

MobilePenetration

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
パドワイザー.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 170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
高齢者ほど低い

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-ャ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 FM1940,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2.4%、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-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52.1兆 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	
215.3兆 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%	