



ORIGINAL コンフィデンス

2000.3.13 Vol.34 No.1718

◆Big Interview

中村伊知哉氏（マサチューセッツ工科大学 メディアラボ 客員教授）

【いずれ、今の子供たちが社会に出てきたら、私の世代は完全に吹っ飛ばされるでしょう。中でも日本の子供はかなり先頭の方を走っていますよ】

郵政省で14年間、通信、放送行政に携わった後、マサチューセッツ工科大学（MIT）客員教授に転身。子供とメディアとの関わりなどについて研究するかたわら、もともとの専門分野であるメディア論などについての著作も多く執筆する中村伊知哉氏が、昨年、音楽制作者連盟顧問に就任した。

「日本の将来は、生まれた時からデジタルな環境が整っていた今の子供たちの、マンガを読みこなす力、ゲームにはまり込む力をどう育み、発揮させるかに依存する」という中村氏に、お話を伺った。

郵政省に入る時、
趣味・特技の欄には
パンクと書きました（笑）

――京大在学中はかなり本格的に音楽活動をやっていて、少年ナイフとも一緒に活動していたそうですね。

中村：メンバーの一人みたいな感じだったんですよ。結成当時、詞や曲を一緒に書いたり、インディーズのレコードを出す時に僕もギターを弾いたり、ベースを弾いたり、そんなことをやっていたんですけどね。他のバンドもいくつかやっていて、この間亡くなったどんとも一緒にやっていました。あんまりまとまりなくやっていましたね。

――中村さんご自身のホームページ（<http://www.media.mit.edu/~ichiya/jpn.htm>）を拝見しましたが、MIT教授の他、肩書きがいくつか並んでいる中で、“少年ナイフ特別顧問”とも出ていました。

中村：この間、その肩書きを貰ったんです（笑）。役人をやっている時は殆ど何も出来なかったんですが、辞めてからまたちょっと手伝おうかという話になって。

――大学時代はかなり音楽に浸かった生活をしていただけですね。

中村：それだけでした。授業というのは出たことがなくて、大学というのがどういうところか知らないんです。それが大学に勤めるようになるとは夢にも思いませんでした（笑）。

――その後、そこから郵政省に入られるというのは、180度違う世界に入ることになると思うんですが。

中村：少年ナイフをやっている時に、突然、自分はもう音楽は終わりだと思ったんですよ。才能がないとか。何の才能でもそうだと思うんですけど、表現する才能というのは、生まれた時にこれだけという量がたぶん決まっている。だけど表現とかコミュニケーションとかいうことには携わりたいと思っ

ていたものですから、諦めた以上は潔く諦めて、反対の方向でそういったことをちゃんとやれるとしたらどこかなと考えたんです。放送なのか通信なのか広告なのか、あれこれ考えたんですけど、それら全部をみている郵政省というところがあるなど。それでなぜか採用されてしまった。志望理由は何にしたか忘れてしまったんですけど、特技・趣味の欄にはパンクと書いた記憶があります（笑）。

—それはマイナスの採点にはならなかったんですか？

中村：意味が分からなかったんじゃないかと思います（笑）。

—郵政省に入省されてからは、希望されていた通り、ずっと通信やメディアに関する部局につかわれていたわけですね。

中村：最初がデータ通信に関するところで、今ならインターネットを担当しているところですね。それから放送をやって、マルチメディアをやってと14年いましたけど、その大半はメディア行政でしたから、運が良いといえば良かったですね。

MITで関わっているのは、
要は子供とメディアの
研究所を作ること

—MITのメディアラボというのは、どういうことをやられるところなんですか？

中村：デジタルの未来を切り開いていくような技術開発をしているところで、おもちゃ箱をひっくり返したような研究機関です。次世代のコンピュータを作っていくとか、それを使った新しい映像表現とか、音楽表現とか、そんなものをあれこれとやっているところです。

—そこで何か新しい楽器を作っていच्छやるそうですね。

中村：セガのドリームキャストというゲーム機がありますが、あれを使って、子供たちが簡単に音が出せるような楽器を作っていこうというプロジェクトです。例えば、手を握って音を出すとか、粘土をこねたらその形によって音が変わるとか、それが全部インターネットで繋がって、繋がることによってはじめて出るような新しい音の出し方を考えてみるとか。特殊な訓練とか技能がなくても、音が出せたり、作れたりする環境を作りたいということなんですね。最終的な目標は、何かそれで新しい音楽表現、デジタル時代とかネットワーク時代ならではの音楽表現が出てくれば、ということなんです。ようやく具体的なことが始まるところで、来年くらいに楽器をあれこれ作って、子供たち80人くらいと、プロのクラシックの楽団、例えばボストンでやるならボストン・フィルとか、東京ならN響とか、そういったところと組んで世界ツアーをしていきたいと思います。

—完全に子供たちに向けたものになるわけですか？

中村：基本的に、子供が子供のクリエイティビティを発揮出来るようにという設計思想で作ろうと思っているんですけど、当然大人も使うことになるでしょう。

—サイトに掲載されている様々な著作を拝見して、今の日本の子供たちに非常に大きな期待を寄せて

いらっしゃるという印象を受けましたが。

中村：私が今MITで関わっているのは、要は子供とメディアの研究所を作ることなんです、なぜ子供に着目しているかという、インターネットなりデジタルなものというのはこれまであったものと全く違う道具で、そこで行われる表現というのは、たぶん生まれた時からデジタルがあった人間、新人さんが作っていかなくやならないだろうと思っているからです。例えば、今もインターネットを使ってマンガを発表するとか、あるいは音楽を作った人がダウンロードさせるとかやっていますよね。でも、それはあまり本質的な事じゃなくて、インターネットが、出来上がったものを運ぶためのものとして使われているうちは、単に流通形態が変わるというだけの話です。そうではなくて、インターネットは道というよりも広場みたいなもので、そこでしか出来ないような表現の形があるはずなんです、まだそれは誰も作れていなくて、想像も出来ていない。私がやりたいと思っているのはそういうことなんですけれど、担い手としてもう私たちは全然無理で、悔しいけど今の子供たちにやらせるしかない。その中でも日本の子供たちは、たぶんかなり先頭を走っているんじゃないかと勝手に思っています。そういうことはアメリカの大学でも日本の役所でも、あんまりちゃんと聞いてもらえないんですけど、携帯電話一つとっても、あれで苦もなくメールを使いこなしているなんていうのは、たぶん日本の子供だけです。そういう力をどうやって発揮させるかが課題になる。日本でマンガやアニメが発達したとよく言われますよね。それは確かに凄いクリエイターなりアーティストがいて発達させて来たんですけど、そもそもの原因はクリエイターやアーティストがいたということじゃなくて、その前にそれを読みこなしている子供たちという凄いボリュームの層があったということで、それがなければ表現が爆発するということは起こらない。料理と同じで、飯が美味しい街、パリでも大阪でもいいんですが、そういう街があるのは、良いコックさんがいたからというより、食べる人間の舌が肥えているからです。オーディエンスの層のレベルの高さや層の厚さは、日本はかなり高いと見ています。

—あるコラムの中で、「連中が後ろから追いかけてくる」とお書きになっていましたね。

中村：彼らは繋がっていて、知識はどこで得られるのかが分かっていますからね。日本のデジタル化やネットワーク化を進めなければ、という仕事をずっとやっていたんですが、その頃から、いずれ彼らが社会に出てきたら、私なんかの世代は完全に吹っ飛ばされるなという恐怖感があって、一方、もっと上の世代、例えば今60歳とか70歳という人たちは何だかやたら元気な世代で、「俺の経験からすると」って、経験論でグーッと押してくる。こっちは知識とか最新の情報でそれに立ち向かわなければならぬんですが、それは下の方のネットワーク世代の方がもっと凄くて、その上の方と下の方が一緒になって世の中を握っちゃうんだらうなと、ずっと思っていたんですよ。それが現実になってきた。世代として挟まれているんですけど、おとなしく言うことを聞こうかなと、最近思っています(笑)。

スピード、機能、便利さから、
美しい、楽しいという感性に
シフトしていく

—お子さんはいらっしゃいますか？

中村：8歳と6歳と、男の子が2人います。

—じゃあ、生まれた時にはすでにゲーム文化が存在した世代になりますが、日常生活の中で、何かそういう部分でハッとさせられることはありますか？

中村：二つあって、一つはゲームをやったり、あるいはコンピュータでもお絵描きや音を出したりということをやっているんですが、それよりも、まだクレヨンで絵を描くことの方が好きなんですよ。よくよく見てると、それはクレヨンで絵を描く、あの肉感みたいなものにコンピュータがまだ追いついていないということなんです。コンピュータでこんなことが出来る、あんなことが出来るとさんざん言われていますが、全然追いついていない。だから、それに取って代われる技術というのが出てこない、彼らはまだまだ、はまり込むということはないだろうと感じているのが一つ。それと、もう一つは最近気が付いたんですが、健全な面白いゲーム、例えば兄弟二人で車を運転してどっちが速いか競うとか、何か宝物を探して来るとかいうゲームがありますよね。そういったものもまあ楽しくはやっているんですけど、もっとグロテスクで怖いようなゲームもあるじゃないですか。ゾンビがいっぱい出てきて、バンバンと撃って殺していくという、極めて不健全で暴力的なゲーム。そのバンバン殺していくというのを二人でやっている、彼らは凄く仲が良く、良い関係なんです。ところが健全な方で競っていると、絶対最後は喧嘩して殴り合って終わるんです(笑)。なんでかと考えたら、車のゲームの方は結局参加者同士で戦っていて、暴力的な方はコンピュータの中の敵に向かって二人で協力しながら撃ち殺していく。その協力関係で非常に良いコミュニケーションになるわけですよ。考えてみれば、ネットワークというのは人を繋いでいって、分担し合いながら共同作業していくということも行われるわけで、それはたぶんこれから世の中を進める上でますます大切な要素になっていくと思うんですが、ゲーム表現について言えば、まだそういうものが少ない。むしろ、以前はあったらしいですけど、どんどんなくなってきて、参加者同士を戦わせる方が多くなってきたみたいですね。ネットワークの意味とかデジタルの意味とかを考えていくと、これからは、如何に参加する者同士がコラボレーションしていくかということが大事になる。それから、ビジネスに必要なこと、つまり「お金」とか「スピード」とか「機能」とか「便利さ」とか、そういったこと以前に、「どう楽しいか」とか「どう美しいか」とか、そっちの感性に大きくシフトしていくような気がします。

ーデジタル技術が進むことの本質は、そういうことをもたらす点にあるということですか？

中村：デジタルとかネットワークというのは手段ですから、それでどこが変わっていくかということ、そういうところが変わっていくような気がしますね。どこに価値を置くかといったことで言うと、これまでの百年は戦うこと、企業で言えば競争、国で言えば戦争、それがこの百年、或いは二百年の人類の進歩にとって必要なもので、その為の「スピード」とか「効率性」とか「便利さ」とかが即ち「進歩」だったわけですよ。昨日よりも明日の方がより良くなっている、それが当たり前だということによって来たんですけど、根本にあるのは技術とか科学ですよ。それがどうも行き詰まっている。「それだと環境と共存できない」とか、「どんどんスピードが上がってきて、でもそれは結局幸せなのか分からない」というところに来ていて、今の子供たち、特に日本の子供たちというのは、その辺の価値観が変わってきているのかなという気がしているんですよ。何かものを選ぶ時も、何となくこっちの方が可愛いとか、楽しいとか、きれいとか、そちらに移らざるを得ないと言いますか。たぶん、昔の日本人も、そうやって生きてきたと思うんです。江戸時代になるまでは、今日より明日の方が豊かで進歩しててという感覚は、あまりなかったと思う。ずっと同じような日常が続いていて、その中で面白いこと楽しいことを見つける。それをこれからもう一回取り戻すというのかな。ネットワークに関して、いろんな動きがありますが、そこを重視したいと思っているんです。もっと端的に言うと、インターネット上での電子商取引だなんだと言って、渋谷辺りで若い人が集まってドットコム系のベンチャー企業が来て、株式をドーンと公開してとかやっていますが、つまらない世界になったなという感じがしています。「どうしてすぐ銭の話をしたがるの？ アメリカ人みたいになるの？」っていう気になっているんです。

アメリカはパソコンと
ハリウッド、日本は
携帯電話とテレビの国

――日本の場合は「ワイアレス」、アメリカの場合は「ワイアード」という言葉がキーワードになって、両国のネットワーク化が随分違った様相を呈するようになっていく、という主旨の論文を以前にお書きになっていますね。

中村：要するにアメリカは、パソコンに電話線やケーブルテレビの有線を繋いで、それでインターネットをやって、そこにのるコンテンツのものはハリウッドが作ってという、パソコンとインターネットとハリウッドの国なんですね。日本は同じような道を辿ろうと思っても、持ち物が違って、アメリカ型のネットワーク社会を日本で実現しようということも出来なくはないんですが、日本が持っている強さというのは、パソコンよりテレビとか携帯とか、家電に近いものですよね。それからコンテンツをどこが作っているかという、映画産業じゃなくて、主力はテレビ周りです。発達しているのが携帯とテレビの電波ですから、ネットワークに関しても、その持ち物の良いところをちゃんと使うというのが戦略的に必要です。もちろん、アメリカがやっているような、パソコンでインターネットというのも進めなければいけないんですが、それと同じくらいの力を以て、日本型みたいなものを作っておいた方がいい。例えば、携帯の使い込み方なんていうのは、アメリカは多分日本に5年は追いつけません。自分たちの持っている資産とか良さみたいなものを、ちゃんと戦略として使っていくということをこれまでの日本はやってこなかったんで、そろそろそういったこともやらなければと思っているんです。上手くすれば、日本は世界の中でもかなり進んだインターネット大国になる可能性がありますよ。

――最近、ブロードバンドという言葉をよく聞きますが、そのブロードバンド化も、アメリカの場合はCATV網、日本の場合は携帯電話がその主な舞台ということになりますか？

中村：アメリカで言われているブロードバンドというのは、そういうネットワークを使って1.5メガバイトくらいの速度で流すというものですよね。日本の場合もCATVとかADSLというのは、普及はしていきます。していくんですけど、同時に携帯でそれくらいの容量を持ったサービスが来年あたりから始まりますから、携帯でブロードバンドというのは、2年くらい経ったらだいたい実用レベルになっていますよ。サービス自体はどの国もそれくらいの時期に始まると思いますけど、普及するのは日本がかなり早いと思いますね。子供たちがお金を出すから。ケーブルでブロードバンドと携帯でブロードバンドだったら、携帯でブロードバンドの方が格好良いですよ。だけど本当の問題はその次なんです。1.5メガとか2メガと言っても、結局、テレビの動画をジャブジャブ流すということは出来ないんで、その次の10メガとか100メガとか、あるいはその上の1ギガだとか、そのクラスをどうしていくかですね。これは、アメリカではこうなるという姿が見えないんです。でも、日本の場合、NTTなり通信会社なりが光ファイバーをガーンと引いて行けば出来るかもしれない。そういうことに投資をしましょうという気配がすでにあるんです。アメリカはあまりない。アメリカの今のブロードバンド化というのは、結局ケーブルテレビとか電話線という、従来から引かれていたネットワークに何かをチョコチョコと付けることで1.5メガの通信が出来るようにしますということで、今ある資産を有効活用するという感じなんです。そうすれば新しいお客さんが付いて、その資産を持っていた会社の株主が喜ぶ。だけど、光ファイバーを引くというのは、そういう次元を超える凄く大きな投資になってくるんで、そんな動きはあまり見えない。つまり、短期的に儲けを上げなきゃいけない社会なので、なかなかそのインセンティブがないんです。日本は短期的な儲けよりも、もっと長期的な投資をするということをネットワークに関してはやってきましたから、そのスピリットが生き続ければ、出来るかもしれない。

—ただ、実際にそのクラス、1 G b p s という通信速度が実現した場合、例えば今放送で流れている映像がそのままそこにもつてもあまり意味はないと思いますし、やり取りされるものがどういうものになるのか、ちょっと想像がつかないんですが。

中村：それが分からないんですよ（笑）。分からないんですけど、凄く変わる。たぶん、次のステップでは物が全部端末になって、コンピュータのいろんな機能のうちのいくつかがそれらについてしまう。車とか家具とか、それらをインターネットで連絡する機能を持たせて、どんどん繋いでいく。その時に容量がどれくらい必要で、どんな使い勝手になるかなどはまだ見えていないんですが、そっちの方に向かっていくことは確かだろうなと思います。

—身の回りの物全てが繋がることで得られるメリットというのは、どういうことになるのでしょうか。

中村：簡単に言うと無駄がなくなって、物の方がこちら側を判断して、自動的に動いてくれるということが有り得る。例えば、冷蔵庫の中の牛乳がなくなりそうだとすることを、冷蔵庫が判断する。それが絨毯の中の線を伝わって、電波にのって、仕事の帰りに乗る車に届いて、ウィンドウのディスプレイに「帰りに紀伊国屋に寄れ」と出ると。紀伊国屋に寄ってみると、「あそこの牛乳が一番良い」と指示が出る（笑）。そういうことを実際に研究している人たちが、MITのメディアラボにたくさんいるんです。メチャクチャ頭が良いんですけど、でも、私は「そんなもの欲しくない」と言うんですけどね（笑）。彼らも欲しくないんだけど、そういうことも可能な技術だけは作っておこうと研究しているわけです。

表現者とその周辺の人が
一番偉いんだという
雰囲気を作りたい

—ある著作の中で、「若者の感性が、プロが作った音楽やマンガじゃなくて、携帯電話などを通じて聞く、ごく身近な人の声の方に重きを置くようなものになってきている」ということをお書きになっている、音楽業界にとっては悲観的にならざるを得ない観測だなと思ったんですが。

中村：彼ら彼女らが自分の身近な人といつでもコンタクト出来るということに魅力を感じるというのは、彼らにとってはやる事が一つ増えたということで、これはまあ良いことだと思うんですよ。ただ、その煽りをくって電話代にコンテンツ代がとって代わられるというのは、極めて不健全なことです。インフラ代にお金がかかるというのは直さなければならない。電話代がもっと安くなれば、そのお金はまたコンテンツの方に戻ってきます。コンテンツの方にどうやってお金が流れるかという仕組みを作るのが、国全体のポリシーとしての方向ではあるんですよ。それともう一つ、やっぱりプロの表現者ががんばらなければいけないですよ。同じような話になりますけど、プロの表現者ががんばるためには、そっちにちゃんとお金が回って行くという仕組みを作らなければいけない、そして、そっちに優秀な人材が流れるようにしなければならない。私がライフワークとしてやりたいのはそういうことで、お金が彼らの方に入る仕組みを構築していくというよりも、音楽でも何でもいいんですけど、ものを作って表現する、あるいはそれをプロデュースする、編集するような人、その辺に携わる人が、世の中では一番偉いんだという風に、何となくでもみんなの考えを持っていきたいんですよ。銀行に勤める人とか、役人になる人とか、車を作る人とかより、表現したりそれを編集したりしているの方が、尊敬されてしかるべきだと。学校の勉強ができるから偉い、じゃなくて、感性の部分でトップ・クラスの子供たちが表現の方に喜んで入ってくるような、そんな世の中にしたいんです。

—回線使用料が高いということは、人材もそういった産業に流れてしまうということになりますね。

中村：でも、下がりますよ。それどころか、問題になると思いますよ、回線使用料がどんどん下がって
いって、通信なんか全然儲からないと。インフラの部分が産業として大きくなるなんて、おかしいん
ですよ。水道業界が日本のリーディング産業なんて、あり得ない。放送もそうです。放送産業の中では、
電波の周りのところにいる人が大事なんじゃなくて、番組を作っているところが大事。電波のところ、
電波料で稼ぐというのは、そもそもちょっと違うんじゃないかと思うんですね、美学として。

――CSデジタル放送がスタートした時、多チャンネル化は、おっしゃるような、インフラ側ではなく
コンテンツ側に重きが置かれる産業構造を導くという論調で語られることもありましたが、依然として
そうはなっていないということになりますね。

中村：まだなっていないですね。でも、WEBが出てきて、みんなが自分で表現するような手段を持っ
た、発表する手段を持ってきたというのは、これは何かを変えるかなという感じがするんですよ。自分
でホームページを作って、自分を表現するというのはいくらでもという風に若い人たちが思い始めていて、
その面白さにちょっとシビれてくれれば、だんだん変わっていくと思います。CSはCSで、つまり、
「俺も放送会社を作れる」という雰囲気を作ったというだけで、また大きかったと思うんですけど。イ
ンターネットはそれがもっと大衆レベルまでいっていますから。

変化は起こっても、
結局は良い表現を
持つ人が勝つ

――そして、生まれた時からゲームがあったような、今の10歳以下の子供たちが、コンテンツありきと
いう社会に出てくるようになれば、産業構造もずいぶん違ったものになっている。

中村：それしかない。取り憑かれたようにそう思っています。大人もそのためにいろいろがんばらない
といけないんですけどね。そういうことをやっていくと子供たちは変なことばかりしますから、結局
どれだけ目を瞑れるかということもあるでしょうし。あるいはどれだけ材料を与えてあげられるかとか。
アメリカの大学を見ていると、インターネット関連でベンチャービジネスを起こすとか、「ドットコム教」
を起こすにはどうするか、みたいことが一種のブームの様になっているんですが、そういうITやデジ
タル関連の新しい才能を育てていくために、どの科目が必要かというのがだいたい決まっています、それ
は算数と国語とアートなんです。国語というのは、アメリカなら英語、日本なら日本語と、要するに言
葉での表現がきちんとできるかということで、算数というのは、まあコンピュータを理解するのに必要
ということですよ。それにアート。アートが凄く重視されていて、音楽の表現とか絵の表現というの
が大事なものに思われてきている。この方向自体はたぶん正しくて、日本もこれからそんな風になっ
ていけばいいなと思っているんです。

――中村さんご自身、その3科目はいかがだったんですか？

中村：算数は駄目。算数とかコンピュータとかは大嫌いです（笑）。

――中村さんのアートの部分の感性で、今の日本の音楽をお聴きになると、どんな感想を持たれますか？

中村：正直言って、そんなにちゃんと聴いていないんですよ。でも、たまに日本に帰って来て、インデ
ィーズ・バンドが出るような夜中の番組を観たりすると、かなり変わったなと思います。凄く良いなと

思うことがあって、少し前まではそういう風に思うことはまずなかったんですけどね。非常に期待できると思っています。

――特に音楽で表現する側に対して、何か提言があれば、お聞かせください。

中村：デジタルなことやインターネットは、間違いなく音楽産業を変えていきますから、変わるということ認識して行動するしかない。しかも、その動きは非常に速いんですが、ただ、長い目で見れば、結局コンテンツが勝ちます。良い表現を持っている人が必ず勝つわけで、そこは自信を持って集中すべきでしょうね。

なかむらいちや：'61年京都市。京都大学経済学部卒。在学中は少年ナイフのディレクター等で活躍。'84年、郵政省入省。'93年からパリに駐在し、'95年に帰国後は郵政大臣官房総務課課長補佐を務める。'98年、郵政省を退官し、(株)CSK特別顧問に就任。同年、マサチューセッツ工科大学客員教授に就任。現在、音楽制作者連盟顧問、セガ・オブ・アメリカ研究顧問なども務める。著書に『インターネット、自由を我等に』（アスキー出版局）などがある。趣味は“メディア”。