

HYPERFLASH

ハイパー市民=ネティ즌(智民)について

公文俊平

ハイパーネットワーク社会研究所所長

新しい社会の担い手としての ネティ즌

今、これまでの産業革命に匹敵するような大きな社会変化が始まっています。それが情報革命です。産業革命の担い手となったのは市民(シティ즌)たちでしたが、今度の情報革命の担い手のことは、ハイパー市民、あるいは智民(ネティ즌)と呼ぶのがいいと思います。

産業社会の典型的な市民たちは、都市に住んで商工業に従事しています。それと似たような意味で、これから的情報社会の典型的な智民たちは、ネットワークに棲んで智業に従事することになるでしょう。ここで「智業」というのは、「企業」との違いを示すために私が作った言葉です。企業は、世の中に求められる有用な商品(販売を前提として生産される財やサービス)を生産します。そしてそれを市場で販売することを通じて、利益を上げようとしています。これに対して、智業は、世の中に求められる価値ある通識(普及を前提として創造される知識や情報)を創造します。そしてそれを智場で普及することを通じて「智」、つまり知的な影響力を獲得しようとするのです。

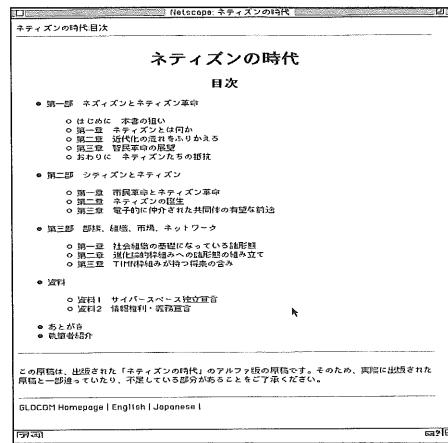
智業は、人々に、この世の中で、何が「真実」であるのか、また何が「正しく、善く、美しく、楽しい」ことであるのか、そしてそうした「正しく、善く、美し

く、楽しい」ことは、どうすれば実現できるのか、どのように力を合わせていけばいいのか、を教えてくれます。あるいは、人々が自分の頭で考えて、そういう事柄についての自分なりの結論や確信にいたるためのヒントや議論の機会を与えてくれます。市民は、智業と交わることによって、ハイパー市民となり、さらに自分が智業の活動に積極的に参加していく中で、ネティ즌(智民)として成長していくといつてもいいでしょう。

自己再組織して誕生する ネティ즌

ところで、「市民」と呼ばれる人々は、実は産業革命のはるか以前から存在していました。ヨーロッパの場合でいえば、都市に住み商工業に従事する市民は、いわゆる中世社会の三つの基本的な身分(聖職者、軍人貴族、市民)の一つとしての地位を占めていました。「ギルド」とか「ツンフト」となどと呼ばれた自分たちの集団も作っていました。

同じような意味で、「智民」と呼ぶにふさわしい人々、知識や情報の創造と普及を自分の職業とする人々もまた、今日の情報革命のはるか以前から存在していたという言い方もできそうです。中世ヨーロッパのさまざまな都市に作られた「大学」のメンバーたちは、智民のはしり



『ネティ즌の時代』公文俊平編著。ネットワーク上でも見れます。
<http://www.glocom.ac.jp/lib/kumon/96/9608/>

のような存在だったといつていいでしょう。実は、「大学(ユニベルシタス)」という言葉自体、「ギルド」と同じ意味の言葉でした。教授は職人の親方と、学生は徒弟と、似た地位にあったのです。十四世紀以来のルネサンスは、芸術家と呼ばれる職業の人々(そのほとんどは、やはりギルドのメンバーでした)の群れを生み出しました。十五世紀の印刷革命は、文人とか著作家と呼ばれる職業人を生み出しました。そして十七世紀の科学革命は、それまでの学者ないし哲学者に加えて、物理学や化学のような個別の学問(つまり「科」に分かれた学問)に専門にたずさわる科学者を生み出しました。さらに二十世紀には、プロのスポーツマンと呼ばれる職業も生まれました。今日の私達の身の回りに制度化されている

学会やペンクラブ、著作権協会やサッカー協会などのような、学者や作家や芸術家やスポーツマンの団体などは皆、情報革命以前の段階での智民や智業家の組織であつて、産業革命以前の職人や商人のギルドのようなものだということができるでしょう。また、現在ある大学や出版社、新聞社や放送会社なども、産業革命以前の商人や産業家の組織に対応しているといふことができるでしょう。

いいかえれば、旧市民たちは産業革命を通じて、近代的な産業企業を生み出しました。同時に彼らは自分自身を、その経営者や従業員、あるいは消費者として再組織していくことを通じて、近代市民として生まれ変わっていました。もちろん、中にはそのような再組織に失敗して没落していった人達もいました。逆に、それまでは市民とは考えられていなかった人々、たとえば農民たちの中にも、産業革命を通じて新たに発展した都市の市民になっていく人々が多数生まれました。多分それと似たような意味で、これまでの産業社会の旧智民たちの多くも、情報革命を通じて、近代的（というか現代的）な情報智業の形成に参加し、その過程で、自分もまた現代の智民として生まれ変わっていくのではないかと思う。しかしもちろん、すべての旧智民たちが現代智民としての自己再組織に成功するという保証はありません。逆に、これまで必ずしも智民とは考えられていなかった市民たちの間から、現代智民として活躍する人々も多数登場してくるでしょう。私は、コアラのメンバーの方々の活発な活動を目の当たりにすると、ここに新しい智民が誕生しようとしているなという実感を、ひしひしと覚えます。

しかし、もちろんコアラの活動だけがその唯一の例というわけではありません。20年ほど前から、NGO(非政府組織)とかNPO(非営利組織)と呼ばれる組織が、それこそ無数といいたいくらいに、世界中のいたるところで生まれたり

活動したりするようになっています。わがコアラもまた、そうしたNPOの一つに数えることができるでしょう。

新しい権利「情報権」

こうした組織は、近代社会の代表的な組織とみなされている国家（の政府）でも企業でもないということで、NGOとかNPOと呼ばれているのですが、これこそ私のいう現代智業に他ならないのです。なぜならば彼らは、この世の中で、何が「眞実」であるのか、また何が「正しく、善く、美しく、楽しい」ことであるのか、そしてこうした「正しく、善く、美しく、楽しい」ことはどうすれば実現できるのかを、他の人々に教えようとしているのです。あるいは提案しているのです。そして、自分たちと協働して、その実現のために努力しましょうと呼びかけているのです。今や、国連も各国の政府も、そして企業も、このようなNGOやNPO、つまり私のいう智業やそのメンバーとしての智民たちの、影響力を無視できなくなってきた。この意味での智業や智民の活動は、これからもますます発展していくことでしょう。それに伴って、智業や智民の活動を律したり、国家や企業との間の関係を調整したりするための法律や制度も、次第に整備されていくことでしょう。現に日本でも、いわゆるNPO法が、漸く制定される運びになろうとしています。

国家の存立は、主権（国家主権）の観念に立脚しています。企業の存立は、財産権（私有財産権）の観念に立脚しています。それと同様に、智業の存立は、近代社会の新しい権利としての情報権（グループ情報権）の観念に立脚することになるでしょう。情報権にはいろいろな側面がありますが、その中心になるのは情報処理・通信にかかるセキュリティ（安全権）とプライオリティ（優先権）とプライバシー（守秘権）の三つでしょう。情報社会の今後の円滑な発展の鍵は、これらの基本的情報権の確立

と、三つの情報権相互の調整、および情報権と主権や財産権の間の相互調整をどこまで速やかに制度化していくかにあるでしょう。個人や企業に暗号化技術の自由な利用や販売（とくに輸出）をどこまで認めるべきかという問題は、国家の主権と私人の情報権との間の調整をめぐる問題です。著作物のコピーの制限と容認をめぐる対立は、財産権と情報権との間の対立だといってよいでしょう。

ここで忘れてならないのは、無制限の権利や自由は、私達の社会生活にあっては本来ありえないということです。たとえばポルノであれ爆弾の製法であれ、あらゆる表現の自由が容認さるべきだという議論は、智民の自由の勇ましい擁護論のように聞こえるかもしれません。しかし、それでは、産業社会の企業が、自分の財産はどのように使ってもいいのだから、公害や環境破壊を理由として企業活動を制限すべきではないと主張したしたらどうでしょうか。企業の活動は制限すべきだが、智業の活動は制限すべきでないという議論は、正しい議論と言えるでしょうか。私は、正しくないと思います。智業や智民の活動も、当然ある社会的な制約に従わなければならぬのです。

「協働」という理念が重要

それでは、智業と企業、あるいは智業と国家は、基本的に対立・競合関係にあるものなのでしょうか。最終的には、智業が国家や企業を駆逐してしまうのでしょうか。私は、そんなことはないと思います。智業と国家および企業の関係は、基本的に協働的であるべきだし、またそうする方が、お互いにとっても社会全体にとっても有益です。当面とりわけ大切なのは、智業と企業、智民と市民が、お互いを敵視するのではなく、協働しあうことです。これから社会の情報化を主導していくのは、智業=企業協働であり、智民=市民協働であるという理念を、声高く唱えたいと思います。

アジアのネットワーキング

—マレーシアを中心に—

会津 泉 ハイパーネットワーク社会研究所 研究企画部長

アジア各国の経済成長は、ここにきて多少勢いが弱まったとも言われているが、世界経済全体の流れのなかでは、依然としてもっとも成長率が高い地域であることは変わらない。こうした成長の流れのなか、アジア諸国では、インターネットを中心とするネットワーク利用、情報化が急速に進展しようとしている。日本とアジア諸国との間の経済的な関係は急速に強まりつつあり、輸出・輸入とも全体の半分近い比率になろうとしていると言われている。

アジア各国の情報化の進展は、相対的には、経済の発展に比例しているといえ、日本はもとより、韓国、台湾、香港、シンガポールのいわゆる「4つのドラゴン」諸国での普及度が高いのはいうまでもない。しかし、最近は途上国でも、むしろ情報化を梃子とすることで経済発展に大きく弾みをつけようという、戦略的な思考、政策が目立ち始めている。マレーシア、タイ、インドネシアなどではパソコンとインターネットの普及は加速しつつあり、さらに、中国、ベトナム、カンボジアなどの社会主義国でも、インターネットを利用して西欧先進国の進んだ科学技術の吸収、導入に役立てようという国策的な展開が見られる。

米国政府が提唱してきた「情報スーパーハイウェー政策」もしくは「全米情報基盤（NII）」と、その先進7カ国による拡大版である「地球情報基盤（GII）」の影響もあって、アジア各国で政府主導型の情報化プロジェクトの展開が急である。

その代表がシンガポールで、いちはやく「IT2000」といって、国全体を光ファイバー網で結び、「インテリジェント・アイランド」をつくりあげる構想が推進されてきたが、最近さらに具体的な情報インフラの構築をめざす「シンガポールONE」が

浮上してきた。

一方その隣国のマレーシアでは、マハティール首相の強力なリーダーシップによって、新空港と新首都の建設に伴って、その隣接地域一帯を特定して、マルチメディアによる新しい都市づくりをめざす「マルチメディア・スーパー・コリドール（MSC）」計画が大々的に進められようとしている。この両国の情報化の政策プロジェクトは、互いに良きライバルとされているようで、競争意識も並々ならないものがある。アジア全体の情報化の流れは、当面はこの二国が中心となって進むといって良いかも知れない。

以下、今年の8月と11月に訪問したマレーシアのMSCプロジェクトを中心に報告する。

マルチメディアで21世紀の先進国に

マレーシアにおける情報化は、前に述べたように、マハティール首相の率いる政府による強いイニシアティブが特徴である。その中心がマルチメディア・スーパー・コリドール（MSC）で、総額で50億リギット（約2000億円）の大プロジェクトと言われている。

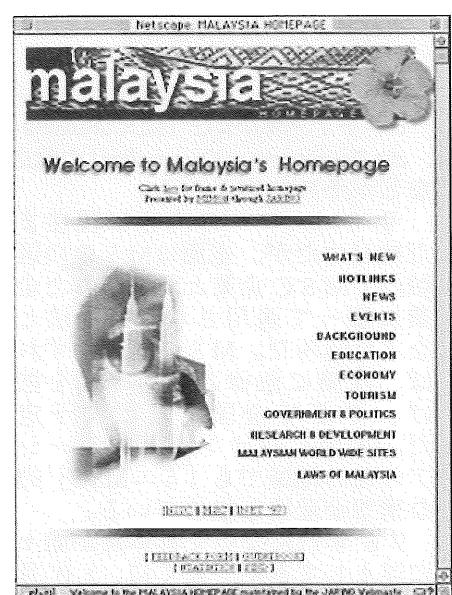
96年1月に首相自らが発表したMSC構想は、首都・新首都・新空港を結ぶ一体を「マルチメディア特区」に指定し、政府による「電子政府」などの先導アプリケーションを展開するとともに、区域内では「サイバーロード」の制定を宣言するなど、強力な政策誘導によって産業振興を図ろうとするものだ。

MSCは、クアラルンプールの南約40kmの位置に現在建設中のクアラルンプール新国際空港と、97年2月に竣工すると世界一高いビルとなるペトロナス・ツインタワーが中心のクアラルンプール・シティセンター（KLCC）とを結ぶ南北40km、東西15kmにわたる地域に展開される。クアラルンプール市内と新空港の間には高速鉄道と高速道路が建設され、さら

に光ファイバーによる通信幹線も敷設される。

新空港は、完成時点では4000m滑走路を4本擁する、アジアでも最大級の規模の空港となり、98年にうち2本の滑走路で開港することが予定されている。KLCCは、クアラルンプール市内にある競馬場の跡地を利用し、ショッピングセンター、オフィスビル、ホテルなどからなる大規模な再開発プロジェクトである。さらに、MSC内には、政府省庁がすべて移転ができる新都市ポートラジャヤが建設される。また、情報関連産業の立地と、「マルチメディア大学」などからなる研究学園都市である「ITシティ」もつくられる。政府系の研究所やベンチャー企業のインキュベーション機能をもつ「テクノロジーパーク」は、すでに完成し、入居が始まっている。

マレーシアは、「ビジョン2020」といって、2020年に世界の先進国仲間入りをするという国家目標を明らかにしており、国全体が21世紀に新しい情報化社会に移行することの象徴として、この大規模な地域開発プロジェクト全体の名称に「マルチメディア」を選んだのだ。



マレーシアのホームページ
<http://www.jaring.my/>

「サイバーロー」の制定も

96年8月、MSCを推進する一環として、「マルチメディア・アジア」というイベントが首都クアラルンプールで開催され、冒頭でマハティール首相自ら「MSCは近隣諸国との共生をめざすプロジェクトだ」と力説する演説を行なった。この会議には公文所長が招かれて参加し、MSCの国際顧問委員会の委員に就任した。私もアジアの文化とインターネットをテーマとするパネル討論に加わった。マハティール首相の後継者といわれるアンワール副首相、レオ・モギ通信エネルギー大臣などがそれぞれ分科会の司会を勤めるなど、政府が大きな力を入れていることは明らかだった。

MSCに立地する企業を対象に「マルチメディア保証章典(Bill of Guarantee)」と「サイバー法」が用意される。MSCをマレーシア国内のマルチメディア化のモデル地域と位置付け、MSCだけに適用される特別な法律、政策を制定し、この地域内に最善の環境を整えようというものだ。具体的には、

- ・世界一流的物理および情報インフラの構築
- ・十分な規模と技能をもった労働力
- ・マルチメディアに関する教育・研究センターの設置
- ・外国資本の雇用や所有の規制撤廃
- ・情報技術を利用して事業を促進する「サイバー法」
- ・法人税の減免やインフラ利用料金の軽減などの投資優遇措置
- ・企業のニーズに応える「ワン・ストップ・ショップ」機能をもつマルチメディア開発公社(MDC:Multimedia Development Corporation)の設立などがその内容となる。

サイバーローの内容は現在まだ検討中だが、当面はMSCの区域内でMSC企業と認定された企業に限って適用される特別法となる見込みだ。MSCが成功すれば、次第に法律の適用範囲を拡げ、やがて全国に及ぼす予定だ。すでにペナンなどマレーシアの他の地域でも「ミニMSC」的な構想が登場し始めている。

96年秋になって具体策が徐々に浮上してきた。とくに、10月25日にアンワー蔵相兼副首相によって97年の政府予算案が発表

され、その中でMSC関連の予算措置も明らかとなった。全体としては、96年も8.2%という順調な経済成長が続き、一人あたりの国民所得\$4,457米国ドルに達するという好調経済で、予算は5年連続の黒字予算だというから、不況・赤字財政に苦しむ日本からみると羨ましい状態だ。そのなかでも、マルチメディアは「未来のマレーシアの産業づくり」として最重点施策に上げられ、MSC関連プロジェクトには多額の補助金が計上されている。たとえば、研究開発関連には、7億2千140万RM=約300億円が予定され、予算の総額が2兆5千億円だから、その1.2%にも相当する。

全体のなかでこれだけ高い比重を割いたことで、政府の力の入れ具合はわかる。

「サイバーロー」の内容となる、以下の6項目からなるMSC立地企業に対する優遇策も発表された。

- 1) 10年間、最大100%の税の免除
- 2) マルチメディア機器の課税控除
- 3) 「ITシティ」への企業立地への誘導効果をもつ先行企業への特別優遇策
- 4) 外貨の取引・融資規制への特別優遇ガイドライン
- 5) 研究開発関連の中小企業には、IRPA(重点研究集中)による資金提供
- 6) 外国人雇用の自由化

MSCはこの予算案の目玉として新聞やテレビにも大きく取り上げられ、それだけに既存の勢力からは、大企業や外国企業を優遇し過ぎではないかという批判も出ているほどだ。

MSCの推進・実現は、新たに設立されたMDC(マルチメディア開発会社)が一元的に担当する。MDCは大蔵省傘下の政府系の株式会社で、元1次産業大臣の実力者、オスマン氏が総裁に就任、MSC企業に対する優遇措置などは、各省庁に個別に交渉しなくても受けられるようにすることや、MSC地域内の都市計画の立案・実施、「マルチメディア大学」の設立など、MSCに関連するあらゆる施策の総合立案・実施を担当する強力な権限を与えられている。オスマン氏自身は、MSCの成功のために教育を重視し、学校のネットワーク化にも強い意欲をみせている。

またMITやスタンフォード大学、UCLA(カリフォルニア大学ロサンゼルス校)などに働きかけ、MSC内への進出を誘致し、各種の研究

所も誘致しようとしている。

97年1月には、その一環として、マハティール首相自らが率いて米国西海岸に代表団を派遣し、UCLA、スタンフォード大学などで、MSCの説明・誘致のための会議が開催される。これには、マイクロソフトのビル・ゲイツ会長、IBMのルイス・ガースナー会長らも参加するものと見られている。

企業側もMSCへの立地に興味を示し始め、米国のサンマイクロシステム社が、JAVAの開発センターを構築するとして、正式参加を表明した第一号となった。IBMも現地法人は参加を表明し、とくにMSCの重要プロジェクトである電子政府のアプリケーションの受注に興味を示している。日本からも、NTTがMSCのプランニングづくりからアプリケーションの展開まで、積極的に関与してきている。将来的には研究開発の拠点の立地が期待されているようだ。

MSCでは、他のアジア諸国との連携を非常に重視していることも大きな特徴である。マハティール首相は「ミューチュアル・エンリッチメント」という言葉を再三使用しており、アジアの隣国と共に発展していくことを強調している。マレーシアは、一般に「オープンな社会」だとよく言われる。イスラム社会が基本で、「ブミプトラ」といわれるマレー人優遇政策を取り続ける一方、外国人にも比較的寛容な姿勢で望むというのだ。

とりわけ今後とも成長を持続していくためには、アジア諸国は互いに競争するばかりではなく、協力していくことの必要性が高いというのが、同首相の持論でもあり、アジア諸国の結束を呼び掛ける「EAEC(東アジア経済協議会)」構想もそうした思考の現われといえよう。インターネットについても、「検閲はしない」と強調するなど、「オープン性」を重視した施策をとっている。

これは、ある意味では、自由競争を主導しつつ、政府による規制を強力に推進し、インターネットへの検閲にも力を入れているシンガポールを意識した戦略展開を見ることが可能だ。

泣かせ、笑わせ、学ばせ、感動させる

浜野保樹 放送教育開発センター助教授・ハイパーネットワーク社会研究所理事

映像の新たなセンティニアルに

ほんの少し前までビデオゲームというものは、この惑星には存在しなかった。それが今では、子どもたちの遊び方をまったく変え、巨大市場を形成してしまった。デジタル・テクノロジーは、エンターテインメントを根底から変えてしまったのである。

映画誕生百年目にあたる1995年に、ディズニー社はフルデジタル映画『トイ・ストーリー』を発表した。すべてをコンピューターで描いてしまう、いわばデスクトップ映画だった。映画は100年にしても、光学系のメカニズムから開放され、レンズを使わなくても作れるようになった。

この映画が、アップルコンピュータの創設者であったスティーブ・ジョブスのピクサー社との共同製作であったことも象徴的であった。かのアラン・ケイですら1996年秋にアップル社を去り、ディズニーに赴いた。

コンピューターはイメージするどんなものにでも形を与え、いまや表現できないものは何もないと言つて過言ではない。映像は撮るのではなく、作るものになりつつある。『ジュラシック・パーク』『キャスパー』『ドラゴン・ハート』と、コンピューターで生成されたバーチャル・キャラクターが主役をつとめるまでになっていく。バーチャル・キャラクターが俳優の仕事を奪うのではないかと真剣に議論されるくらい、コンピューターで生成され加工された映像は、実写に限りなく近づき、時には実写以上のリアリティーを持っている。

コンピューターで生成する画像をコンピューター・グラフィックス(CG)という言葉よりも、コンピューターで加工し合成する映

像まで含めた広い概念であるコンピューター・ジェネレーティッド・イマジナリー(CGI)という言葉の方がよく使われるようになつたのも、こういったことと関係している。すべてコンピューターで生成するのではなく、撮影した後でも実写そのものに手を加えることができるようになったため、コンピューターが映像にかかわる分野はさらに増えるであろう。

ハリウッドから遠く離れて

ハリウッドのCGIを使った作品は、CGIによる表現そのものを人気を呼べるものとして扱い、莫大な費用をかけて製作している。しかし、ハリウッドは離れたところでも、さらに革新的に動きが始まっている。

1994年12月15日と16日の両日、庄野晴彦はCD-ROM『GADGET』をもとにした『GADGET Trips』という三面マルチの大スクリーンを使ってフルデジタルの映画を既に公開していた。一般公開はなされなかつたにせよ、大画面のフルデジタルの映画ということでは庄野が『トイ・ストーリー』に一歩先んじていたことは歴史上の事実として書き記しておく必要はある。

形式は、映画、ライブのインスタレーションと異なるものの、フルデジタルの映像が集約して登場したのだ。しかし、『トイ・ストーリー』の資金や労力のかけかたが、いかにもハリウッド的であったのに対し、『GADGET Trips』は数人で作られたものだった。

映画百年のフィルムという制約から逃れることによって、これまでの8ミリ映画のように趣味の領域に封じ込められるのではなく、ゲームという形式を借りつつ、利益を生み、また作り続けることができるようになっている。つまり

再生産のループに入ることができる所以である。デジタル技術は、映像を作りたいという人々の願いに開かれた環境を提供している。

コンテンツ・ビジネス

これまでエンターテインメントのテクノロジーは、専門家のものとして技術革新がゆるやかに行われていたが、ビデオゲームだけでなく、音楽もいち早くデジタル化を成し遂げ、コンピューターによる製作に移行した。映像も遅ればせながらCGIだけでなく、編集とか録音などのこれまでの製作プロセスにおいてコンピューターが使われるようになっている。コンピューターの導入は、コンピューターの激しい価格低下を制作費の低下として織り込むことができる。その一例が映画のポストプロダクションのデジタル化である。

編集者掛須秀一などの努力によってデジタルのポストプロダクションを取り入れた映画の製作技法は、制作過程を単純化し、少数精銳による映画製作を可能にした。ハリウッド映画に押されっぱなしの日本映画では、新人が映画を作ることは少なくなるばかりであったが、制作コストを下げることによって、困難になっていた新しい映画作家たちの登場を促したのである。

エンターテインメント産業は、デジタル技術によってそれぞれに垣根が取り払われ、融合をとげつつある。結局は使っているものはコンピューターという共通のツールであり、デジタル・データはどのような表現にも転用できる。

タイムワーナーがCNNを傘下におさめ、ディズニーが三大ネットワークの一つであるABCを買収する。そして、ビル・ゲイツのコーヒースは、世界中のコンテンツ

を押さえようとして動きまわっている。情報スーパーハイウェイが世界中に引きめぐらされ、デジタル放送の多チャンネル化が始まったとしても、それはコンテンツを運ぶためのものであり、コンテンツがなければ何の役にも立たない。そのため、コンテンツをめぐって激しいビジネスの競争が始まっているのだ。そして、デジタル技術で世界を圧倒的にリードしているアメリカは、コンテンツでも圧倒的な強さを誇っている。

日本のコンテンツ

日本のコンテンツの国際市場での弱さは、つねに指摘されてきたが、いま日本のコンテンツに海外から熱い視線が注がれている。韓国政府の試算によると、漫画とアニメーションの世界市場の90%は日本とアメリカで占めており、アニメーションだけに限定すると日本の国際市場の占有率は65%にも上るという。ゲームは、さらに多く90%にも達する。

海外で、「manga」「anime」がそのまま通用し、日本の漫画、日本のアニメーションを指すようになっているのはよく知られている。それは、「ハリウッド」という言葉が、アメリカのエンターテインメント映画の強さを背景に、世界に通用するようになったのと同じことなのだ。アメリカの大きなビデオショッピングには、ジャパニーズ・アニメーション、ジャパニメーション、あるいはアニメというコーナーができている。

8月24日付の米音楽専門誌「ビルボード」誌のホームビデオ部門で、押井守監督のアニメーション映画「Ghost in the Shell 攻殻機動隊」がヒットチャート一位になった。日本製のエンターテインメント・コンテンツがビルボードで一位になったのは坂本九の「上を向いて歩こう」以来、史上2回目だという。スピ

ルバーグのドリーム・ワークスSKGへの投資を初めとして、コンテンツ・ビジネスに積極的な韓国のコングリマリット、サムソンは、日本のアニメーションへの投資を開始した。それだけでなく、韓国政府は日本の成功から学べとばかりに、漫画とアニメーションをコンテンツ・ビジネスの中核に位置づけ、様々な振興策を実施している。

アメリカでは実写映像の製作からデジタル化を遂げ、わが国ではアニメーションからデジタル化を遂げようとしている。わが国のビデオゲームにしても、アニメーションが停滞した時期に、アニメーション業界から流れていった人たちが少なくなく、アニメーションとビデオゲームは、根っこでつながっているのである。そして、二つのデジタル化の流れは、そう遠くない将来、融合していくにちがいない。

WWWはメガステージ

映画百年目の年に人々を最も楽しませたのは、実は映画でも音楽でも、ビデオゲームでもなかったのかもしれない。1995年、個人も企業、そして公共団体も、先を争うようにホームページを立ち上げた。これだけ急激に表現を誘発したものは、歴史上なかったのではないかと思う。カラカケも、これだけ急激には普及はしなかった。

ホームページの爆発的な増加は、デジタル・テクノロジーがすべての人に表現の機会を提供し、表現する楽しみを共有させる可能性があることを劇的に示した。WWWのビューワーは、単に見るための楽しみを提供するツールというだけでなく、表現のツールとして表現させる楽しみを与えるのである。

日々更新されていくホームページには完成品というものはなく、内容だけでなく、関係性が意味ある文脈を作り出し、その関係をたどっていくことが、ネットサーフというエンターテインメントにな

る。そしてインターネットのWWWは表現を誘発する一つの巨大な舞台となったのである。その舞台では作品とはいがたく、かつ観客という言葉さえも不適切である。作り上げられる過程が開放され、ときには共作し、作るためのツールすらも提供されるのである。

コンピューティング・パワーが無限に価格を落としていったように、インターネットのような自律分散型のネットワークは、コミュニケーション・パワーを無限に安くしていき、情報の伝達コストを低下させていくことだろう。それは、ネットワークそのものが巨大な表現の舞台となるばかりでなく、これまでのメディアをも変質させる。

CGIによって表現できないものはなくなり、製作過程のデジタル化で製作システムがダウンサイジングし、ネットワークによって、コンテンツ流通の変容だけでなく、楽しみのあり方を変えようとしている。

なにはともなれ、デジタル・テクノロジーが、より多くのエンターテインメントの可能性と、より多様な表現をもたらすものと確信しているが、われわれが求めているのはテクノロジーではない。テクノロジーに足をすくわれそうになった時、ハリウッドの人々は自戒と誇りを込めてこう言う。

「泣かせ、笑わせ、学ばせ、感動させる。それがわれわれのビジネスなのだ」



浜野保樹のプロフィール <http://www.glocom.ac.jp/Personnel/hamano/hamano.html>

