" CYBERPUNK IS HIGH-TECH MEETS LOW-LIFE

CYBERPUNK IS HIGH-TECH MEETS LOW-LIFE

CYBERPUNK IS HIGH-TECH MEETS LOW-LIFE

CYBERPUNK IS HIGH-TECH MEETS LOW-LIFE

CYBERPUNK IS HIGH-TECH MEETS LOW-LIFE

CYBERPUNK IS HIGH-TECH MEETS LOW-LIFE

CYBERPUNK IS HIGH-TECH MEETS LOW-LIFE

CYBERPUNK IS HIGH-TECH MEETS LOW-LIFE

CYBERPUNK IS HIGH-TECH MEETS LOW-LIFE

CYBERPUNK IS HIGH-TECH MEETS LOW-LIFE

CYBERPUNK IS HIGH-TECH MEETS LOW-LIFE

CYBERPUNK IS HIGH-TECH MEETS LOW-LIFE

CYBERPUNK IS HIGH-TECH MEETS LOW-LIFE

CYBERPUNK IS HIGH-TECH MEETS LOW-LIFE

CYBERPUNK IS HIGH-TECH MEETS LOW-LIFE

CYBERPUNK IS HIGH-TECH MEETS LOW-LIFE

CYBERPUNK IS HIGH-TECH MEETS LOW-LIFE

CYBERPUNK IS HIGH-TECH MEETS LOW-LIFE

CYBERPUNK IS HIGH-TECH MEETS LOW-LIFE

CYBERPUNK IS HIGH-TECH MEETS LOW-LIFE

He was one of the most synchronized people in the industry.

I graduated from high school in 1984.

In 1984, Neuromancer was released.

In 1984, Philips and Sony released CD-ROM.

From then on, there was the Multimedia era.

In Japan, there were various CD-ROM games.

In those days, NTT was also called the Multimedia era.

CD-ROM games were also released, such as Japanese Game Geek and LaserDisc.

Those days

In those days,

You could watch Cyberpunk by watching

a Wikimedia app.

Like,

...

...

...

...

...

...

...

...

There's a movement of revolution that's trying to grow.

At that time, I was trying to become an activist.

When I graduated from an American school in Japan,

CD-ROM and Neuromancer came out.

It was a kick-off for the media.

I think it was when I went to San Fran in 1990 that I really became a member.

It was around 1990 that Joy was greatly involved in cyberpunk.

At that time, the world was shaking.

In Beijing, the Tiananmen incident occurred.

The Berlin Wall collapsed, and East and West Germany united for the first time in 45 years.

In the Middle East, the Wangan crisis broke out.

The movement continued.

On the other hand, in Japan,

the bubble economy collapsed.

There was a festival up ahead.

At that time, games were popular.

In Japan, it wasn't as much of a drag like in America.

The music scene was strong,

so the movement of multimedia,

games, New Wave, nightclubs,

and I was a little concerned about America,

but computer graphics and video disc jockey, VJ,

was something I was doing together.

I was doing hyperderic video.

I was Australian, but I was doing video in Japan.

I was in the same unit.

I was doing video mixing.

There was a little bit of technology at that time.

But at that time, it was mostly analog.

Video mixers were also analog.

Computer graphics were very expensive,

so everyone was using them.

It was a cool era.

In that era, I was a young Japanese who was oppressed by the upper class.

I felt like a young Japanese who was oppressed by the upper class.

Cyberpunk is an extension of punk,

so there is a movement of revolution that is trying to overthrow.

At that time, I was in my teens,

so I wanted to be an activist like this.

At that time,

Timothy Geary, the main character of the cyberpunk movement,

visited Tokyo.

There was a different style of cinema.

Film was presented to the community.

People were against it.

I wanted to make it.

I wanted to make it into a big hero.

I was deeply moved.

At that time, I was also very excited

to be an actor.

I knew,

and I wanted to do it.

I was in the dark at the time.

I thought my body was impossible to see.

It was a bit dark.

I was really out of touch with reality.

So, I was trying to make a dark,

really dark,

"

"僕は会って

その頃僕六本木のビスコとか

クラブやってたの自分で

ティモシー・リエー連れて

日本の若者のムーブメントを紹介するの

80年代僕はシカゴでDJやった

その時はインダストリアルミュージックとか

ニューウェイブの後半とか

ハウスミュージックとかが流行ってて

それはディペッシュモードとか

ニューウェイブとか

その辺は結構日本はかっこよくやってて

僕もクラブでシカゴのクラブのスタッフを

日本に連れてきて

六本木でお店やってたの

その時にティムとかも来て

今までの日本人とすごいコントラストだったので

そういう意味では尖ってるなっていう感じだったんじゃないかな

当時日本を訪れていたティモシー・リエーのコメントです

シン・ジン・ルーイは自分のものを始める

ソニーのファームにもう働かなくてはなりません

音楽を通して一緒に集まって

彼らは彼らの衣装を認識できる

ソニーの技術はインディビジュアルの下に持っていくと

コンスーマーの方から組織とか企業をドライブしていくっていう方向がすごく出てきましたよね

通訳をしているのは当時24歳のジョイさんです

今はインディビジュアルのニーズによって

今はインディビジュアルのニーズによって

コンスーマーの商品ができてきているんですけど

昔みたいに大会社の企画部によって商品ができて

その商品によってトレンドが動いて

トレンドに動いて人間が考えるっていう方向の逆方向から訴えてまして

逆方向って言うと逆に人間が何が欲しいかと

それでみんなでグループでムーブメントを作って

それで逆に企業を動かすと

その逆方向が90年代の90sの考え方だと思うんですけど

それをプッシュするのはコミュニケーションがものすごく大事です

グループの意識を持っていくと

それは雑誌とかこういうビデオとか

コミュニケーションチャンネルもテクノロジーで増えてきてますので

そのインディビジュアルのパワーっていうのを

これからどんどんどんどんテクノロジー通じて

強くしていきたいという彼のものすごい夢で

昔は60sに彼らが言ってたのも

やっぱり技術の部分とかで

テレビで人々をコントロールすることができたんですよ

でも今もっと増えて安くなったので

そういう技術が人の手に入ることになって

コミュニケーションが増えて

やっと彼の夢が実現できる社会になってきたと思っている

と思います

彼はこれだって言って

一緒に本を書こうとか言って

ヒッピー時代は

トゥーネントロンアンドドロップアウト

ドロップアウトするのがヒッピーだったんだけども

僕とティムが

日本人はトゥーネントロンアンドテイクオーバー

日本の若者はこれからテイクオーバーするんじゃないのかなって言って

日本人の若者は

The new breedっていう

新しい人種だっていう

新人類はもうちょっと前の話なんだけども

新しい人類だっていうので

新しい人種だっていう

一緒に本を書こうとして

母親がロスに引っ越した時に

ティムが僕らを飛行場に向かいに来てくれて

彼の家に連れて行ったら

そこにトニー・スコットとか

いろんな人たち

ハリウッドの人たちがいて

彼は車で僕と母親と妹を

サンフランに連れて行くんだよね

サンフランでこのモンド2000の

モンドハウスっていう家があって

そこでパーティーして

そこでジョン・ペリー・バーローとか

スコット・フィッシャーとか

その当時のサイバーパンクの

ほぼ全員集まって

そこでみんな紹介してくれたんだよ

だからもうほぼ1週間で

ロスとサンフランの関係

なんか意味がある人たち

ほとんど全員ティム・シリアリーに紹介してもらって

うちの妹がそこで出会ったスコットと結婚しちゃうし

そこからこういろんな発展があるんだけども

だからティムが全部ハブだったんだよな

彼が日本に来て僕と繋がって

僕をアメリカに連れて行って

僕を全部繋がって

そこから僕がもう

サイバーパンク&サイカデリックワールドに

引っ張り込まれるんだよね

ジョイさんはニューロマンサーの作者である

ウィリアム・ギブソンと出会ったのも

この頃のことでした

ティム・シリアリーと

ウィリアム・ギブソンが友達だったので

結構すぐウィリアム・ギブソンとも会えて

ウィリアム・ギブソンとも仲良かったし

ティムがウィリアム・ギブソンと一緒に

ニューロマンサーのゲームを作ろうとしてて

そのお手伝いとかもしてたし

さらにティム・シリアリーの紹介で

雑誌モンド2000の東京特派員に就任

日本のテクノロジーやカルチャーなど

様々な情報を提供しました

その頃ちょうどデジタルカレッジも

マルチメディアやってたので

ティム・シリアリーのウェブサイトとか

CD-ROMをウェブサイトに変えちゃうんだけどね

ジョン・C・リリーも

彼もその時代のグルーなんだけど

そのウェブサイトを

ウェブサイトもデジタルカレッジが作ったり

だからちょうどそこで色々プロジェクトをやった

当時は現地の雑誌や新聞などで

サイバーパンク当事者として

取材されたこともあったといいます

ティム・シリアリーとかモンドの連中は

本物の日本人だって言って

彼らのイメージする日本人に好きしちゃうんだよね

人に紹介する時に色んなこと言って

そうなのかなみたいな感じになって

結構自分のアイデンティティも

結構複雑だったんだけども

僕について

僕の話を結構アメリカの雑誌とかで

ハワード・ライン・ゴールドとか

モンドとかが書いたりして

ちょっとだからそういう日本人代表

若者サイバーパンク当事者みたいな感じで

ご紹介されてたのかな

僕は幼稚園から中学校1年生までアメリカで

その時は71年から81年ぐらいの間に

その時は日本人ってすごくやがられた時代

車

出てきて僕もデトロインに住んで

結構日本人だといつもいじめられたんだよね

で中学校日本に来て

インターナショナルスクールに行って

アメリカのスクールに行ったら

DJやったりパーティーやったりして

日本人としてのプライドも出てくるし

でやっぱりずっといじめられてると

結構自分も不安になって

自尊心もないんだけど

ちょうどその頃日本人は

かっこ悪いブランドから

かっこいいブランドになって

多分自分の人生で一番なんていうのかな

僕の中でなんとなく自分の青春

自分の青春が

の一つのステップだったのもあるよね

そしてインターネットの登場により

サイバーパンクは終焉を迎えます

10年くらいバーッと盛り上がるんだけども

そっからやっぱりインターネットができちゃうんだよね

そうするとそのモンド2000の時代から

ワイヤードの時代になって

ワイヤードの時代は結構みんなお金が儲かりだすし

アップルとかインターネットが流行る時代になると

シリコンバリにプッシュして

結構みんなクリーンなイメージで

イメージになってくるんだよね

だからドラッグもなくなるし

レイブ音楽からもうちょっとポップス系になって

そしてダウンタウンのサンフランシスコから

スタンフォーノのイメージになって

ピシッとなるんだよね

1994年

ヤフーとネットスケープが誕生したこの年

ニューヨークタイムズに小さな記事が掲載されました

タイトルは

伊藤上一 デジタルな欲望のままに

インタビューでは

こんなやりとりが残されています

サイバーパンクについてはどう思いますか

サイバーパンクという言葉は

あまりいい言葉ではありません

パンクは堕落したイメージが強いですし

ちょっともう古い言葉ですよね

今はネットサーフィンの方が響きがいい

私はかなりサイバーパンクにはまっていましたが

今はもっと建設的なことがしたい

もう60年代ではありません

私たちは自分自身を変容できる時代にいるんです

ゲームっていうホビーと

DJっていうホビーと

僕その頃やっぱりサンフランのレイブのファッション

日本に輸入してたりするので

ファッションの話と

あとはムーブメント作りとか

コミュニティ作りだとか

全部僕がやったことが

そのままぐちゃっと混ざってる

ムーブメントだったので

そこはすごく相性良かったので

その当時のワイヤードもモンド2000も

全部僕編集部にも入ってたし

日本の雑誌に

竹村先生がメインで結構活動してたんだけど

そこでもいろんな連載とかしてて

そこから自然にインターネットがメインになって

どっちかって言うとネットサーフィングだとか

インターネットスタートアップとか文化の方に行って

今のデジタル会社がちょうど出てくる頃が

サイバーパンクの終わりの頃なんだよね

サイバーパンク運動は何だったんだろうと

デジタルテクノロジーがやっぱり一般社会に普及して

パンクカルチャーとしての活動をしてるんだよね

サイバーパンクと重なって今のポピュラーデジタル文化を作る最初のフェーズだったんじゃないかなと思うんだよね

だからヒッピームーブメントがあって

ステュアルブランドがいて

ステュアルブランドがホールアウトカタログで

Tools for Everyoneってやって

そこがスティーブ・ジョブズとかが刺激して

ホンブルーコンピュータークラブができて

アップルコンピューターができてっていうのが

ここは結構サイバーパンクと連続性があるね

でもう一つはサイファーパンクって言うのがある

サイファーってアングルって言うね

サイファーパンクって言うのがサイバーパンクの後に来るんだよね

それはそのサイバーパンクの後に

"

"サイバーファンクやってたディセントラライズの人たちが暗号に入って、暗号から暗号通貨に入って、そこがそのままWeb3につながっているので、結構そういうムーブメントはそこから出てきているのは確かなのね。

ここまで当時の音声も交えながら、サイバーファンクについてZOEさんの思い出話をご紹介してきました。

もはやインターネットが当たり前となりましたけども、その裏側にある知られざるストーリー、現在のブロックチェーン仮想通貨Web3まで続く文脈を知ることができて、僕は本当に面白かったですね。まさに歴史の証言でした。

さて、ここまでお聞きいただいた皆さんにNFTをプレゼントします。

サイバーパンク運動のきっかけともなった小説のタイトルは何だったでしょうか。

大文字半角英数字でお答えください。

詳しい取得方法は番組詳細欄に掲載しています。

そしてここでお知らせがあります。

数ヶ月お休みしていたジョイ・イトーズポッドキャストが再び戻ってきます。

第1回目は2月6日火曜日11時に配信となります。

新しくなったポッドキャストをぜひ楽しみにしていてください。

それでは、ジョイ・イトーズポッドキャストをお楽しみにしていてください。

ジョイ・イトーズポッドキャスト特別編はここまでです。

お相手はリサーチャーの小麦でした。

デジタルガレージは危険な海に最初に飛び込むファーストペンギンスピリットを創業以来大事にし続けています。

これから来るWeb3オープンソース時代を見据えたテクノロジーで新たなビジネスを生み出す仲間を募集しています。

番組詳細欄にあるリンクよりぜひご覧ください。

Web3 is here. Join us. Join the first penguins.

New Contacts Designer. Digital Garage.

"