

【特別寄稿】

「情報をもたらす文化への影響」

Influence of Information on Culture

藤 田 史 郎*

Shirou FUJITA

(NTTデータ通信株式会社 代表取締役会長)

(Chairman of the board)

1. マルチメディア社会の到来

このようなテーマを選びました理由は、私も以前、政府の経済審議会や産業構造委員会の委員を仰せつかったり、各種国際シンポジウムに参加した経験から、国内外の多くの有識者と意見を交える中で、情報社会が文化にどのような影響を与えるのだろうかという面に関心を高めてきたからです。

また、私は「日本環境倶楽部」という団体の会長を務めておりますが、これも、社会の重要な側面である環境問題について経済界の皆さんと勉強しようという目的で発足させたのですが、実はここでも情報という言葉はキーワードになっています。

いずれにしても、情報化が急激な速度で進展していますし、昨今「マルチメディア」という言葉を随所で目にするようになりました。よく「マルチメディアって一言で言えば何ですか」と聞かれることがあります。いろいろな言い方があるかと思いますが、私はこのように答えています。つまり、「デジタル化」「インタラクティブ（双方向性）」「ネットワーク化」の3つの特徴に集約されるのだと。さらに、端的に言ってしまうと、それ

は「情報のスピード化」ということになると思います。

これからますます、私たちの企業や社会生活の改善のためには、情報をすばやくすることの方がより重要になってくるでしょうし、実際、改善効果も高くなるでしょう。そのためにマルチメディアを使って情報をうまく料理し、仕事や生活のファンクションの中に持ち込むことが大切だと言っているわけです。

最近、このような動きに呼応して「agile management (俊敏な経営)」という言葉が使われるようになってきました。つまり、これからの企業経営は、迅速な意思決定に代表されるように、一層スピードを重視していかなければなりませんので、情報の重要性・必要性が喧伝されているわけです。

さて、マルチメディアのことを、「これはパラダイムシフトだ」とよく言ったりするのですが、本当にそうなのか冷静に考えてみる必要があると思います。そのために、まずこれを技術的側面と、社会的側面に分けて捉えてみるとわかりやすいでしょう。

ところで、パラダイムシフトという言葉自体は、これまでどんな時に使われたかという点、一番わかりやすいのは、15世紀から16世紀にかけて、コペルニクスやガリレオ・ガリレイの唱えた地動説でしょう。それまでの天動説からの転換の契機となる変革をもたらしたわけです。最近では、冷戦構造の終結、二極対立の終焉などもその1つになるのではないのでしょうか。

* NTTデータ通信株式会社

〒135 東京都江東区豊洲3-3-3 豊洲センタービル

これらを思い浮かべる時、はたしてマルチメディアはパラダイムシフトなんですか。私は、技術屋としてずっと仕事をしてきた立場で言いますと、たとえば、先ほど特徴として申し上げた、「デジタル化」「インタラクティブ」「ネットワーク化」それぞれの技術そのものは、従来あったものを過去の延長線上に技術革新を重ねて性能アップしてきたものです。したがって、決してそこに断絶やブレークスルーがあるわけではないので、統合化が行われたのは事実にせよ、パラダイムシフトとは言えないという気がします。ただ、これには様々な意見があると思います。

一方、社会的側面から捉えますと、マルチメディアの出現によって、これを利用することにより、社会生活のあり方や企業のあり方が明らかに変わっていくという意味では、やはりパラダイムシフトと言えるのではないかと考えているわけです。

2. 情報システムの役割

これから大きく変わるのは、「情報のスピード化」により、時間価値や空間価値が変わっていくということです。

空間価値について言えば、ご承知のように、コンピュータの利用の中で、バーチャルリアリティというものが登場しました。従来の現実空間と比べて、バーチャル空間の方が利用価値が高まるということも起こってきました。これは過去になかったことです。

時間価値については、今や地球の裏側の情報が光の速さでキャッチできるようになり、価値観も大きく変化してきましたし、そこをうまく利用することも可能になってきました。従来はなかったことです。

今、日米の情報基盤に20年くらいの格差が出てきたと言う人がいます。そこで、両国における全投資額に占める情報投資の割合を調べてみると、米国がここ10年間、コンスタントに概ね25%くらいで推移しているのに比べ、日本の場合は10%前後で終始している、つまり半分以下という状況が続いているのです。

なぜそういうことになったのか。どうやら情報に対する価値観の差があるような気がします。例

えば、日本においては、バブルの崩壊で各企業は大変苦勞しているわけですが、苦しくなると「情報投資を落とそう」となる傾向があります。ところが、米国でも同じように不況の時があったのですが、「不景気が来た。だから情報投資を増やそう」つまり、「情報力を強化することによって企業の特徴を出そう、他社と差異化を図ろう」という感覚をもったのです。そんな感覚の差が情報投資額の差に現れているような気がしてなりません。

一方、日本の情報投資を前年度比の推移で眺めると、1995年頃を境として、それまでマイナスだったものが急速に上昇に転じて、今は前年度比で言っても、概ね17~18%くらいの伸びにまで回復しています。ただ、全投資額に占める割合はやはり十数%に変わらないのですけれど。情報投資が上昇してきたことは事実です。

もちろん、情報投資が伸びてきたことはいいことですが、じゃあなぜ伸びたかを業種別にもう少し分析してみると、何と、従来からの業種、すなわち、いわゆる製造、運輸、金融、サービスなどは、ほとんど変化が見られません。ではどこなんだ、というと、例えば地域型の地場産業や地方公共団体など、従来あまり情報が使われていなかったところが急速に伸びてきているのです。

また、当面の情報投資の対象として、「2000年問題」があります。これまでコンピュータでは西暦を処理するのに下2桁で扱ってきたものが多かったため（例えば、1997年は「97」として扱う）、西暦2000年に、「00」となり、1900年との区別がつかず混乱するというものです。この変更工事が必然的に多発することになります。さらに身近な問題では、郵便番号が1998年から7桁になるということもあり、私どもの業界としては仕事が増えることにもなるわけです。

このように、最近の日本の事情を述べましたが、日米比較に戻りますと、もともとコンピュータが1960年くらいから企業に使われ始めたのですが、その頃は合理化、能率化、労働抑止力としての役割については、日米の差はなかったのです。

ところが今や、日本の主立った企業でコンピュータの入っていないところはないでしょうし、財務管理、在庫管理、生産管理等々、情報システム化

が進み、企業の情報システム責任者は「もう情報化はできあがった。十分活用している。これ以上入れるところはない」という感じになっているのではないのでしょうか。しかし米国の場合は、合理化や能率化のために日本と同じようにコンピュータを使ってきたのには変りないのですが、次の段階として、他社との差異化や企業活動の広域化のために、情報システムを使って価値を生み出していこうという動きが根強くあったわけです。これが、不況下でも米国の情報投資が伸び続けてきた原因ではないかと考えているわけです。

3. 情報社会へのアプローチ

最近では、盛んにフラット型組織とかネットワーク型、あるいは文鎮型組織が経営に適していると言われてきています。これはもちろん正しい見解だと思います。これまでのヒエラルキー社会を打破し、経営トップと現場との情報パスを短くし、先に述べた俊敏な経営を実現するためには必要なことです。したがって、日本の社会はネットワーク社会を目指すことになるのですが、同様に米国もネットワーク社会の実現を目指しています。しかし、そのアプローチの手法は大きく異なります。

ご存知のように、米国のような西欧社会では個性を重んじます。個々の主張が強く、契約が重視されます。「低信頼社会文化」とも言えます。

逆に日本は、農耕民族のせいか、ムラ意識、集団意識が強く、個性は抑制され、ややもすると埋没してしまいます。儒教の影響もあるでしょう。互いを信じ頼りにする「高信頼社会文化」です。

マルチメディアは先ほども言ったようにインタラクティブという要素があります。双方向の特徴は、自ら情報を発信するということです。そうすると、米国のように‘個’が発達している社会では非常に溶け込みやすいのです。日本ではどうしても受け身の人が多いのです。これは不向きです。

皆さんもご経験があるかもしれませんが、幼稚園などで、先生が「わかりましたか」と問えば、わかってもらわなくても「わかりました」と手を上げるというようなことです。「わからない」と主張したら、ちょっと変った子どもだと見なされたりします。これは大人になっても続いていま

すよ。

例えば、日本の会社の役員会。私も取締役会の議長ですが、あまり反対意見が続出するようなことはありません。株主総会でも「異議無し」で閉会するのが普通だと思われていますね。米国なら、役員や株主の権利を主張する場として、そういうことは珍しいでしょう。

そんな西欧型の社会では、ネットワーク社会へのアプローチも、既にできあがっている‘個’を活かしながら情報システムを構築していくのは比較的容易です。むしろ、信頼感や協調意識が低いために全体の利益を後回しにしがちなもので、そのあたりの意識づけや教育などに力を注いでいくことになるでしょう。逆に日本では信頼や協調は得意なのですから、これからは‘個’をいかに認め、発揮させるかを考えなければなりません。つまり、目指す社会は同じでもその方法は自ずから違ってくることを知っておかねばなりません。

4. 情報価値の区分

情報価値というのは、大きく分けて2つあると思います。1つは同報価値です。新聞や雑誌の広告料は発行部数が多いほど高いですね。つまり、大量価値とも言えるもので、受け手が多いほど価値が大きい。逆に、「私だけが知っている」といういわゆる希少情報の価値というのもあります。

違う切り口で捉えてみると、利用の仕方でも分類できます。コンピュータを仕事などのために身近に置いて利用する場合と、コンピュータの中に入り込んでいろいろなことをする。後者はすなわち「バーチャル」の世界です。

これからはむしろこの「バーチャル」な利用の仕方が増えてくるでしょう。私の会社でも「バーチャルタウン」などといって仮想現実空間の中で買い物をしたり、会話を楽しんだりするしくみを開発していますが、デパートひとつ出店するにしても、現実空間のように土地も建物もストックも要らないのです。新しいビジネスが容易に始められます。

次に、情報の価値について、今私が思うことを述べます。

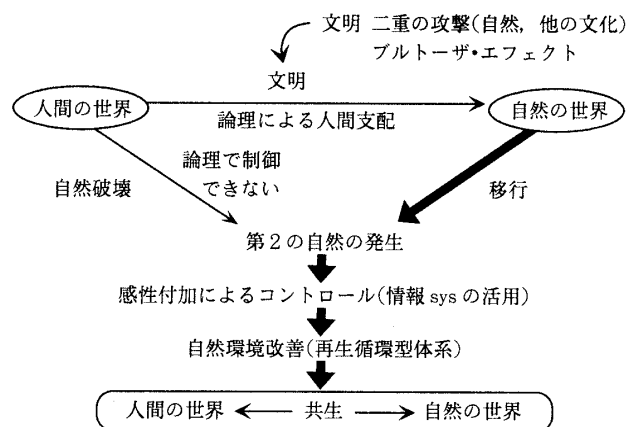
人間には五感があります。すなわち、視覚、聴

覚、嗅覚、味覚、触覚ですね。ところが、「情報の伝達」といった時、現在伝達可能なのは視覚と聴覚の2つだけです。それ以外は伝送できていない。これでは不十分だと思うのです。やはり、ほかの感覚も備わってこそ本当の情感、人間らしさというもの相手が伝わるのではないのでしょうか。このあたりは情報通信の大きな課題ですし、何とか追究していきたいと思います。

また、伝送について私は、「Noiseの効用」を唱えています。技術屋としてはこれまで「Noiseをなくそう」と言ってきたのですから、随分ドラスティックな表現ですが、品質ではなく、中身に注目していただきたいのです。つまり、今の情報の伝えかたは、目的情報だけを伝えていて環境情報、あるいは背景情報というものを送っていないのです。むしろ、この背景情報をNoiseとして捉えるならば同時に送るべきだと考えています。

例えば、湾岸戦争を思い出して下さい。あの時は全世界の人々がテレビの画面を通して茶の間で戦争を観たのですから、驚きではありますが、その場面を憶えていらっしゃるのでしょうか。石油タンクがもうもうと燃えて空を焦がし、海は真っ黒で鳥が油にまみれている、というのを。しかも、科学者が「この状況はなかなか修復が難しい。石油は十年は燃え続けるだろう」などと言っていました。ところが、少し前、テレビでクウェートが映されたら、きれいな青空なんですね。じゃあ、あの石油タンクはどうなったんだろう、あの科学者が言ったことは何だったのかという疑問が湧いてくるわけです。これは、目的情報ばかりが流されて、背景情報が流されていない一つの例ではないでしょうか。

先ほど述べた同報価値の面でいうと、どんどん同報性は高まっています。すると、もしそこに情報操作があった場合を考えると大変恐ろしいことになります。これを防ぐ方策の一つとして、環境情報、背景情報を同時に伝えておいた方が良いでしょう。



上の表をご覧くださいと、「文明の攻撃」とあります。これは国際基督教大学の村上陽一郎先生の学説ですが、ある地域の文化が他の地域へ浸透していく時に文明になるとおっしゃっています。日本も明治維新のあと、西洋文化が入ってきて文明を享受してきたわけです。

しかし、考えてみますと、確かに生活が洋風になってテーブルで食事をし、リビングルームにソファを置いたりして暮らしていますが、まだ靴を脱ぐという生活習慣は守っています。西洋化しなかったのですね。

文明の進化というものは、かくもゆったりとしたものだったのです。ところが、情報のスピード化によってかなりの速度で他の文化が入り込んできます。ハンチントン氏はこれを「文明の衝突」と言っていますが、一方では自然を攻撃し、他方では他の文化を攻撃するという「二重の攻撃」を行っているのです。従来に無い速度で文明の衝突が起こりはじめると、それまでの固有の文化との間に摩擦が生じるという可能性を私たちは知っておかねばなりません。そして、それをどう埋めていくかというのが、情報に携わる私たちの役割ではないかと考えています。

5. 社会の変化と複雑化

社会には大きく言って4つの流れがあります。人、物、金、情報の流れです。社会生活は昔からこの4つの流れによって成立してきたと言えるのですが、その価値観は時代によって変わってきていると思います。

例えば、人の流れが主体の時代は鉄道が発達し、

駅という核を中心に町が発達しました。しかし、クルマ社会が来ると、駐車場を確保しないといけないというので、郊外にレストランや商店ができるようになった。物の流れが変わった、ということがありますね。

もちろん、それぞれの流れは単独ではなくて、ある時は人流プラス物流、物流プラス情流というように組み合わせられて価値が増加することもあります。ではこれから21世紀にかけてどうなるかという、やはり情報の流れ（情流）の価値が大きくなっていくと思うのです。他の流れに情流を組み合わせることによって飛躍的に価値が増すこともあるでしょう。

そうなった時の生活の拠点はどこかという、今度は「家庭」だと思います。仕事ならば「現場」です。そういったところに情報が集まってくるのです。また、そういったところで得られる情報をうまく活用することが、情報システムのうまい使い方だと思います。

アルビン・トフラーが「第3の波」という本を書いて大変評判になりました。次は第4の波だと言えるかもしれません。それは何かというと、これまでの価値観の崩壊です。デカルト的思考、すなわち「部分から全体を見る」立場から「全体構造として捉える」立場への転換です。これは複雑化社会の到来とともに必要になってきました。

複雑システムとして最も著名なのは気象です。これを予測するのは大変難しい。それは、昨日と同じ現象が起きたからこうなるだろうと思っても、必ずしもそうはいかない。個々の積み重ねが全体を決めるという、デカルトの要素還元論的発想では追いつかないのです。

違う言い方をすれば、論理社会から感性の社会への転換が起きます。論理をなくすのではなく、感性を併用していく社会です。21世紀には論理と感性の融合の中で生活を営むことになるでしょう。

しかしその過程で、未知への挑戦ということも当然あります。一つには、既にインターネットのポルノなどが問題になっているように、情報を流す上での倫理観の確立も重要な課題です。これは教育の問題が絡んできます。

また、政治についても、情報システムの双方向

性を活かして、間接民主主義から直接民主主義への要望が高まってくるのではないかと考えています。

6. 新しい社会へのアプローチ

従来、私たちは欧米の見よう見まねで近代社会を作り上げてきました。常にお手本があって、それに追いつけという発想がありました。しかし、これからは、日本独特の習慣や文化を活かしつつ、どうやってネットワーク信頼型の社会へ進化させていくかという課題に挑戦しなければなりません。つまり、日本型のマルチメディアをどう構築するかということです。私はいくつかのキーポイントがあると思っています。

私は自らのライフワークとしても取り組みたいテーマとして、「環境」「高齢化」「農村文化」を掲げていますが、情報化によってどう手助けできるかということを考える時、日本型マルチメディアの可能性も見えてくると思っています。

「環境」問題は、地球環境や生活環境など多岐に渡っておりますが、データベースの構築や分析、世界的なネットワークによる環境状況の把握など、情報の果たせる役割は大きいと考えています。

2つめの「高齢化」。何しろ、日本の高齢化は急速度で進んでおり、21世紀には間違いなく世界で最も早く高齢化社会が到来するわけです。豊かな高齢者の生活を実現するために情報システムがどう役立つのか、どう支援できるのか。もちろん全てを解決することはできませんが、支援するしくみを構築することが可能ならば、例えばマルチメディアのパッケージ商品として、他の国へ販売することもできますし、きっと社会システムとして浸透していくと思います。

次に「農村文化」の問題です。ご承知のとおり、今農村の多くが過疎化という悩みをかかえています。また、農業の自立という点からは、西日本では比較的うまくいっているのですが、北日本では難しいという話も聞いています。どうしても一次産品に頼っているとうまくいかないで、二次産業、三次産業へと農業を展開させることが必要です。ある意味では家内工業化と言えるかもしれません。

私は「農村文化は都市文化を超えろ」と提言し、現在栃木県の県庁や地元企業とも協力し、茂木町というところをモデルに「電腦農村」を作ろうとしています。マルチメディアを使って農村の魅力を増し、過疎化を打破し、都市住民を呼び、新しい農村文化を築こうとしているわけです。

このように、いろいろな切り口で「日本型マルチメディア」を少しずつでも構築していくことが大切です。多くの方の知恵を借りながら取り組んでいきたいと考えています。

7. 人間社会の再考

従来、人間は論理によって自然を支配してきました。そして人間に支配された自然は「第2の自然」としてわれわれの前にあるわけです。そして、そこから公害問題や地球規模の自然破壊が出てきています。しかしながら、われわれはもう原始に帰ることはできないのですから、この「第2の自然」を是認した上で、感性付加によるコントロールをしていくしかないのではないかと思います。そこで情報システムの役割、つまり感性情報をシステム化することが課題になってくるのではないのでしょうか。そして、論理情報と感性情報をうまく融合させたシステムづくりの中で、自然環境の改善に寄与し、いわゆる再生循環型の体系へ進めていくことができるのではないかと考えているのです。

前述のとおり、われわれはもう原始時代へは戻れません。都会を見て下さい。全て人工物です。木があるじゃないか、花があるじゃないか、と言っても、これだって人の手がかかっています。つまり、全くの手付かずの自然というのはもう無理なんです。だから、いかに環境改善をして循環再生型の社会にしていくかが、私たちに課せられた使命ではないかと思います。

この過程で、論理情報や感性情報がどのように利用されていくかといいますと、例えばモノを作るということを考えてみて下さい。始めに資本と労働力と原材料がありますね。そしてアウトプットとして製品、あるいはサービスがあり、それがイコールで結びつくというのが従来の感覚です。しかし、これからは、アウトプットとしてさらに、

廃棄物と死材というものを付加して考えなければいけないと思います。死材というのはつまり、物流の過程で移動している材料や、倉庫に眠っている材料のことです。これらも十分にプラスして考えておかないといけません。

そうすると、情報システムの活用により、インプットである資本、労働力、原材料といったものをいかに少なくするかということが可能になるわけです。アウトプットにおいては、生産性を高めたり、無駄を省くということが出来ます。“ジャストインタイム”もその一例ですね。

さらに、物流時間や倉庫滞在時間についても、なるべく短くすることが情報システムの活用で可能になるのではないかと考えています。廃棄物についてもリサイクルに活用できると思います。

このように、自然との共生を可能にするしくみづくりがこれから大変重要になってきます。21世紀へのアプローチの中で、忘れてならないのは、やはり循環再生型の社会の構築、そして産業においても、従来の線型産業から循環型産業への転換を目指していくことです。そこに情報システムがどういう役割を果たしていくのかということが大切なことなのです。

最後に、倫理観念の変化について一言申し上げますと、インターネットの普及や情報の氾濫の中で、どこまでが許されるのかということも大きな課題です。いろいろな規制も大切ですが限度があります。むしろ、中長期的に教育や文化の方に目を向けて情報社会の倫理観を育てていく努力も重要ではないかと思います。

また、情報のスピードが急激に高まってきている中で、その対応については私たちも速度を上げなければなりません。次に何が起きるのか、私たちは何をすればよいのか、立ち止まっていると置いてきぼりになります。少し走っても情報のスピードにやっと追いつくくらいでしょう。自らが先に走っていくくらいの覚悟が無いと、この時代の変化にはついていけないような気がします。

今、大きな転換期を迎えた情報化の中で、文化や社会との関わりを中心に、私なりの考えを述べました。ご参考になれば幸いです。

(以上)



藤田史郎（ふじた しろう）

昭和4年7月24日生

宇都宮市出身

（主な略歴）

昭和28年3月 茨城大学工学部
卒業

昭和28年4月 日本電信電話公社 入社

昭和60年4月 日本電信電話株式会社 取締役

昭和61年6月 同
常務取締役

昭和63年5月 NTTデータ通信株式会社
代表取締役社長

平成7年6月 同
代表取締役会長（現職）

（その他役員）

平成3年4月 社団法人経済同友会 幹事

平成4年6月 社団法人経済団体連合会 評議員

（著 書）

「私の心」「電気通信高額Ⅰ～Ⅶ」

「高度情報社会への展望とその対応」

「キクタビコタエル」「マインドネットワーク」

「革新的企業戦略」

（趣 味）

ゴルフ（HC16） 観劇 音楽鑑賞 写経