

# マルチメディア社会と 情報メディア革命

増田 祐司 (東京大学教授)

## 情報メディア史観と情報革命

かつて歴史は、唯物史観で語られ、それに基づいて建設されたという「社会主義社会」があった。その社会もすでになく、あるとしても市場主義的な社会主義であり、変質してしまっている。それも遠い昔のことではなく、つい昨日のことである。唯物史観とは、簡単にいえば、物的な存在が、社会経済を規定しており、物的な生産が経済を支えるというものである。イデオロギーで対立した東西冷戦、生死をかけた体制の争いは、すでに終息した。

いま、これに代わって登場しているのが、社会情報分野ではメディア史観ともいうべき社会認識の史観である。それは、唯物史観が国家によって提示されたのとは様変わりして、必ずしも統一的な方法で語られることはなく、さまざまに、それも多様な内容をもっている。メディア史観は、比喩的に言えば情報メディアが、社会経済を規定し、これを変えてゆくという見方である。ここで情報メディアとは、テレビ、パソコン、インターネットなど情報の入れ物としての情報を伝える情報機器、情報システムをいい、さらに情報の内容(コンテンツ)そのものの両方をさしている。

この情報メディアが、情報革命という新しい「革命」をひき起こしているのである。恐らく多くの人々にとってこの革命は、パソコンやインターネットを使うわけでもなく、まったく係わりがない別の世界で進行している存在かもしれない。しかし、それにも拘わらず、革命は奔流となって進行して

いる。

もしこの情報メディアをうまく取り入れることができれば、社会経済システムは、情報革命のなかにあってこれまでにない可能性を持つことになる。モノの生産を中心とする社会から情報の生産と流通、コミュニケーションが重要な役割を果たす社会へと変わっているのである。それに応じて仕事も、生活もこれまでとは異なる姿をとることになる。新しい職業が生まれ、雇用が創造され、新製品とサービスが登場するのである。

しかし他方、これまでの職種が消え去り、リエンジニアリングという手法で企業はリストラを断行し、雇用を削減してきた。アメリカでは2,000万人、労働人口のほぼ20%が入れ替わったといわれる。多くの職場で多数の解雇がなされ、これまでの熟練、ノウハウは不要となった。かつての革命は、「国家」が主導したが、この革命は「企業」が推進したのである。

その意味では、情報革命は、「社会革命」そのものと言える。いま、21世紀に向けてこの情報革命のまったただなかにある。いいかえれば、世界経済システムの中核は、労働集約的でも、原材料集約的でもなく、情報集約的になろうとしている。

政治システムも、経済システムも、金融システムも、そして官僚機構も、大きな転換期を迎えている。これまで日本の「戦後」を支えてきた仕掛け、枠組みが、歴史のうねりに耐えきれなくなり、大きく軋んでいる。この転換は、社会経済システムの構造変化と深いかわりを持っている。とくに、知識・情報化と密接に関連しており、情報テクノロ

ジーが社会経済に浸透し、そのシステム構造を変えつつある。

これまでの社会通念では国家的インフラは、鉄道・道路・電力・港湾等ハードウェアのイメージが強かったが、これからの高度情報化社会では、生活スタイル、社会システム、経済システム、政治システム等のソフトインフラに基づいたデータベース、アプリケーションソフト、教育プログラム等のいわゆるソフトインフラの比重が高まるものと考えられる。21世紀の社会インフラとしての情報スーパーハイウェイはハードウェア、ソフトウェア双方を含む概念であり、コンピュータ産業、情報通信、教育等の個別領域だけでなく、行政、政治等幅広い領域に大きなインパクトを与えることになる。

アメリカは、この情報革命で先頭にたっている。さらに、アメリカは情報革命によってさらに先導性を発揮しようとしているように見える。その現れが、アメリカが提唱し、世界的に進めているGII（世界情報基盤）の構築にある。その戦略は、情報テクノロジーの優位性にたって米語をベースに世界的なシステムを作り、経済的にはドルベースを維持しようとするところにある。

### 転換する社会経済システムと情報メディア

これから21世紀のポスト産業社会に向けて社会経済システムは変わりうるのか、また転換の手段はありうるのか。またポスト産業社会としての社会システムは変化のなかにあるが、どのような方向をとるものとなるか。

いま日本のシステムは、いま転換期にあり、社会システムは転換を迫られているのである。その意味するところは、多様であり、課題も多様である。

このような中で新しいフロンティアが、いま現れつつある。パソコン通信、インターネットなど情報ネットワーク、マルチメディアなどが登場し、社会に活用されるようになってきた。これらが、ビジネスや家庭生活に入りこんできた。これら情報テクノ

ロジーによってあたかも実際に買い物をするかのように、ネットワークで注文し、配送されることが可能となってきた。

近代の社会システムは、いま社会的価値意識の変化、テクノロジーとくに情報テクノロジーの革新など教育をとりまく環境のなかで大きく変わってきた。とりわけ、現代のマルチメディアなどの情報テクノロジーが急激な展開を遂げてきており、これがこれまでの限られた知識・情報を扱う情報システム、そして社会システムにインパクトを与えている。

情報化の進展は、ポスト産業社会での知の再編成を引き起こすにとどまるだけではない。むしろ、情報テクノロジーは、さまざまなスタイルに変化をもたらすことになる。これからの情報化社会では、生活スタイル、社会システム、経済システム、政治システム等のソフトインフラに基づいたデータベース、アプリケーションソフト、教育プログラム等のいわゆるソフトインフラの比重が高まるものと考えられる。21世紀の社会インフラとしての情報スーパーハイウェイはハードウェア、ソフトウェア双方を含む概念であり、コンピュータ産業、情報通信、教育等の個別領域だけでなく、行政、政治等幅広い領域に大きなインパクトを与えることになる。

情報メディアは、社会におけるありかた、社会の枠組み、さらには身体のありかた、社会的経験の枠組みを作り上げ、加工する編制装置としての機能を持っている。すなわち、情報メディアは、情報を媒介する装置であるとともに、道具としての存在を超えて、社会的な情報アクティビティや認識のありかたを規定し、影響を与え、再編成を迫っているのである。

いま情報化のなかで進展しているのは、情報テクノロジー（IT）のイノベーションによる情報のマルチメディア化である。これは、単に情報メディアがマルチメディア化、多様化することを意味するのではなく、知識情報活動が多様な主体（コンテ

ンツ)、媒体(ネットワーク、プラットフォーム)を通して展開される。

ポスト産業社会としての高度情報化社会は、マルチメディア技術が社会的な拡がりで展開しており、マルチメディア社会としての側面を持っている。このマルチメディア・サービスを楽しむためには、新しい情報機器の操作能力を必要とし、人間のスキル拡大を求められることになる。この人間のスキルが、広義のリテラシー(情報活用能力)といえる。マルチメディアを活用できることは、それを媒介にして社会的知識にアクセスし、またコミュニケーションを図ることが可能ということであり、そこから多様な創造的な付加価値を生み出す可能性を持っていることを意味する。

しかし、先進社会において識字能力がないと社会生活に支障をきたし、生活上で困難が生じるのは容易に想像できるが、マルチメディア社会においては情報リテラシー、とくにマルチメディアに対するリテラシーを欠いている場合、その提供するサービスを十分活用できず、リテラシーを「持つ者」と「持たざる者」の間で大きな情報格差が生じ、さらには経済格差を生み出すことになる。

情報テクノロジーの水準を上げるためには、情報インフラを整備することはもちろんのこと、より重要なことは情報テクノロジーに関する教育、また情報リテラシーのための教育は必要である。パソコン教育を行うだけではなく、ますます、知識化(インテリジェント化)する情報化社会に生きる情報リテラシーを高めることが要請されている。

## マルチメディア社会への軌道

このようななかでマルチメディア化は、どのように進展するかが、大きな課題となる。そしてその担い手はどこにいるのかが問われることになる。社会革命としての情報化は、その担い手によって展開の方向が異なってくるのである。それは、マルチメディア・テクノロジーの社会的受容と社会経済的インパクトに焦点を当てることに他ならない。

第一の課題は、マルチメディア・テクノロジーの展開軌道を追うことであり、いかにして技術変化を想定するか、その構成はどのようになるかということにある。

マルチメディア・テクノロジーは、流通領域では、インターネット等で電子商取引(EC)に活用され、流通システムが変化することになる。出版では電子出版がすすみ、これまでの書籍に並んでインターネットなどネットワーク上でのパブリッシングが盛んになり、出版・流通形態は大きく変わることになる。労働領域では、在宅勤務(テレワーキング)等が次第に行われるようになり、これまで特定の空間、時間内で行われていた労働形態から離れた形もでてくるようになる。オフィスと家庭が近づく時、ホームオフィス、サテライトオフィス、SOHO等の労働の場が生まれ、新しい可能性が芽生える。

教育領域では、遠隔教育もなされる可能性が生まれるし、医療・福祉ではメディア・テクノロジーを利用した多様なシステムが開発され、サービスされることになると見られる。金融領域では、ネットワーク・バンキング・サービスが開発され、電子マネーも日常の支払いに使われることになる。

ここに示したのは、現在の姿よりは情報メディアの社会経済システムへの導入の可能態であり、今後のシステム開発とサービス提供に待つところが多い。とくに、マルチメディアの可能性は、現在の書面主義、対面主義という伝統的社会、ないしは工業社会の規制、ルール等に縛られており、それでは上手く生かすことができないし、情報化社会に合った法律の改正等が必要になってくる。金融ビッグバンも、単に規制を緩和するだけでは不十分であり、金融システムの組み替えが必要であり、また情報テクノロジーの活用が必須である。規制緩和は、その意味で情報化に沿って進めることが欠かせない要件となっているのである。情報メディアが社会革命の契機となり、社会経済が情報メディアを受容し、そのあり方を規定してゆくこと

になる。

第二には、今後どの情報メディアが、中心的な役割を果たすことになるかが課題となる。テクノロジーは、社会経済との関係で選択され、受容され、また社会経済がテクノロジーに規定されるが、それは情報メディア展開の軌道に現れ、情報メディアがより社会経済活動と密接に関連しており、線形を超えて非線形の形をとる。

情報メディアが、デジタル化し、テレビとパソコンが融すると言われて久しい。たとえば、地上波テレビのデジタル化が開始されるのは、米国1998年、日本2000年以前とされるが、これに伴う設備投資は、巨額に上り、デジタル化を推進する情報メディア・パワーは、さらにコンピュータと家電の融合をもくろむことになる。マイクロソフトは、パソコンとテレビを融合した世界を想定し、マルチメディア端末の開発・販売に意欲を示し、マイクロソフト・ネットワーク、MSNBC (NBCとの合弁事業) で双方向インターネット番組を提供し、デジタル放送に備えウェブTVを買収している。

他方、テレビの高度化の帰結としてのテレビとパソコンの融合機器の開発・販売を狙う家電業界(情報家電)は、情報テクノロジーの軌道をネットワークコンピュータ(NCコンセプト)でオラクル、サン・マイクロシステムズと組んで新しい市場を開拓しようとしているのである。しかし、テレビとパソコンが融合するのは技術的には可能であっても、社会経済的な要因からすると中軸的な軌道を形成することはないというのが一般的な見方となりつつある。

これからのマルチメディア社会のインフラとしてはインターネットが中軸的な役割を果たすことになるものと見られるし、これがマルチメディアを代表するようになり、現在の軌道はこの線に乗っている。インターネットの技術的可能性と技術軌道は、ISDN、ATM技術の統合が進み、高速高帯域網が敷設され、ADSL(非対象型デジタル加入者網)技術が使われるとインターネットは極めて使

い勝手のいい、コミュニケーション・メディアになり、情報メディアとなる。今年1月の段階でインターネット・ホスト数で日本はアメリカに次いで第2位の73万台(OECD調査)を記録した。アメリカ1000万台の保有と比べるとまだまだ低いですが、このところ急速にインターネット環境は改善されており、マルチメディア・インフラが整備されて来ている。

第3に、マルチメディア社会を担う主体の形成に関する課題がある。マルチメディア社会は、知識・情報をベースに展開され、単に限られた文明が経験しているのではなく、グローバルな拡がりをもって展開している。現在から21世紀の文明世界ではヒト、モノ、カネそして知識情報が国境や時差という時空の壁を超えて激しく動きまわり、新しい付加価値が創造され、社会的な富が増大することになる。社会経済的な資源としてのヒト、モノ、カネ、そして知識情報が高いモビリティを維持、拡大することで活力ある文明を築くことが可能になる。この場合、モビリティを高める方法としてこれまでの時間軸、空間軸を組み替えるか、まったく新しい時間軸、空間軸を開発し、それによって社会経済システムのイノベーションを図って行くことが必要になる。

それは、まさに新しい社会秩序を創り出すことであり、また情報秩序を構築することに他ならない。情報リテラシーが向上し、情報インフラが整備されることで、情報化のユニバーサリズムの基盤が創られたことになる。情報サービスの普遍化のためには、いつでも、どこでも、だれにでも利用できるユニバーサル・サービスが必要であり、それを提供するのが必ずしも自治体、企業だけではなく、市民、NPOでもある。電話サービスではこのユニバーサル化を目指して進められてきたが、マルチメディア時代の新しいユニバーサルは、自立した市民がこれを担い、メディア選択を行う役割を果たすことが期待されている。それは、まさに市民主体の社会革命に他ならない。