

2章

ITの発達とグローバリゼーション

中山 幹夫



ITを見つめる4つの視点

近年、IT（情報技術）は生活やビジネスに欠かせないものとなり、世界のグローバル化を加速して文化や経済にも大きな影響を与えている。一方、世界の均質化と格差拡大への反発から生じた反グローバリズムは対立的なローカリズムの様相を呈している。

今、世界で何が起きているのだろうか。私たちの未来はどこに向かおうとしているのだろうか。漠然と眺めているだけでは本質を見ることはできないが、複雑でとらえどころのないITも、分析と総合による論理的な目ならば見えてくるはずだ。

本章ではITについて生活、社会、文化、経済の4つの視点を縦糸とし、グローバリゼーションとローカリゼーションを横糸として、ITの本質と未来を探っていく。

IT と生活

●人間と情報技術

IT は人間と社会に似ていると思ったことはないだろうか。人間は自分の体の代わりに働いてくれる物として機械を作った。クレーンのアームはまるで巨人の手のような。でも機械を操作するにはまだ人間が必要だった。そこで次に人間の頭脳をまねてコンピュータを作った。今では人の代わりにコンピュータが機械を操作してくれる。さらに人間は各自が仕事という役割を分担し、お互いにコミュニケーションをすることで人間社会を作っている。同様に、孤独なコンピュータたちにさまざまな役割を与え、ネットワークでつなぐことによりコンピュータたちの社会が実現した。

コンピュータが人間の頭脳に似ているように、ネットワークは社会に似ている。人の「体」の代わりに「機械」、 「頭脳」の代わりに「コンピュータ」、 「社会」の代わりに「ネットワーク」が出来上がり、舞台装置は揃った。求め続けてきた「自分の代わりに働いてくれる物」が完成した。まるでいつしか人間さえも不要になってしまうかのようだ。でも人が IT に求めてきたことは「人間と社会の代用品」ではなく、「便利な道具」であったことを忘れてはいけない。それは何のための道具なのだろうか。生きる上での基本は生活であることを思い起こすと、その有力な答えとして「生活」が浮上する。

●生活に IT なんかないのか？

IT と言えば、誰でもパソコンとインターネットが頭に浮かぶ。そのため、IT なんかないし、コンピュータに頼りすぎると人間が駄目になるからと、IT をできるだけ使わないと言う人もいる。批判的な見方も大切ではあるが、批判や否定をする前に、まずは現実を正しく認識しておく必要がある。

IT の登場で変化した普段の生活を実感するために、各自が毎日どれほど IT を使っているのかを考えてみよう。旅行の宿泊先は比較サイトで探し、飛行機予約や銀行振込もネットで完了する。出掛ける時は乗り換え検索で電車を調べ、目的地の地図をネットで見ておく。書籍や電気製品の購入、課題レポートの作成、仕事の報告や連絡など、多くの情報のやり取りはパソコンとインターネットでするようになった。

しかし、パソコンとインターネットだけが IT ではない。どこにでも IT 環境があることを示すユビキタスという言葉を知っているだろうか。私たちの生活をあらためて見渡すと、すでに信じられないほど多くの IT 環境がまるで空気のように溢れている。携帯電話は電話機能のついた小型コンピュータであり、インターネットにもつながっている。ゲーム機、電子辞書、風呂の給湯器、テレビ、洗濯機、電子レンジ、冷蔵庫などほとんどすべての家電製品にはコンピュータが入っている。これら電気製品に内蔵されたコンピュータは組込み型コンピュータと呼ばれている。いったい自分の家庭に何台のコンピュータがあるか数えてみようではないか。まもなく電子レンジや冷蔵庫の中で孤独に働いてきたコンピュータたちもインターネットにつながる。

それだけではない。すでにほとんどの社会システムが IT で成り立っている。IT がなくなれば家庭のガス、水道、電気も供給されなくなり、道路の信号機さえも動かない。駅の自動改札、電車や飛行機の運行までが IT で管理されており、これらのインフラストラクチャー（社会基盤）は、もはや IT なしでは機能しない。お店にはコンピュータ内蔵のレジがあり売上データは POS(Point Of Sale) と呼ばれる販売時点情報管理システムによってネットワーク管理されている。IT なしではスーパーマーケットの商品も陳列されない。他にも株式取引、自治体サービス、医療、テレビ放送などきりが無い。あえて悪い言葉で表現するなら、私たちの生活はすでに「IT に汚染」されてしまった状態である。

いつの間にか私たちは IT なしでは一日たりとも生きていくことさえできなくなった。では、もはや IT の是非を問う段階は通り過ぎてしまったのだろうか。私たち生活者はある時は IT のトラブルで飛行機が飛ばない、預金が下ろせない等でうろたえながら、IT の便利さを享受するだけの、従順な市民、受身的な利用者に甘んじていて良いのだろうか。

IT は世界中の市民の生活を近づけた。IT でグローバル化が進む一方、世界中のローカルな生活が間近に見えるようになったのである。世界の人々とこれほど近づいた時代がかつてあっただろうか。私たちの生活の便利さも問題も瞬く間に世界中に広がる。そして世界の遠くでの変化が私たちに猛烈な速さで降りかかる。価値の中心が物から情報に移行している今こそ、生活者が主人公の時代が来る予感はないだろうか。社会も文化も経済も本来は私たちの生活のためにある。

IT と社会

●社会進歩と情報革命

今進行中のことを理解する上で歴史はヒントを与えてくれる。人間の歴史を少し単純化して本質を探ってみよう。人は食べて体を動かし頭を使う。これら「食」、「体」、「頭」の課題を解決して生活を良くする知恵を人々は備えていた。

第一に「食」である。森林から食べられる植物を探し出し、動物を追いかけて狩りをする生活では毎日食事にありつけるとは限らない。第一の革命である農業革命で人類は農耕と畜産のシステムを発明し安定的に食を得ることができるようになった。

食の次は「体」である。農耕や畜産、その後誕生した家内製手工業製品、それらのために人や家畜が出せる体力は、たかが知れている。その解決手段として産業革命と呼ばれる第二の革命が起き、疲れを知らない蒸気機関などの動力によって大量生産が可能になった。

最後の課題が「頭」である。機械を操作するには頭が必要であるが、人の頭脳には限界がある。機械操作や売上げ計算も続けると疲労がたまるし、さほど速くはできない。もちろん 24 時間働くこともできない。そこで、第三番目の革命である情報革命が始まった。コンピュータは 24 時間働き続け、ネットワークで世界中からコントロールできる。

「食」、「体」、「頭」の問題解決がすべて揃うサードステージは人類の発展の最終章となるのだろうか。興味深いのは、それぞれの変革期には科学技術が大きく関わり、その結果として社会の体質が大きく変貌することである。農業革命は農業技術の発達によって実現し農業社会が成立した。産業革命は工業技術の発達により実現し工業社会が出来上がった。そして今、情報革命は IT（情報技術）を原動力に進行中である。

●便利な社会と監視社会

Google マップでは高解像度の衛星写真を見ることができる。かつて軍事衛星から地球上のあらゆる地点を見ることが可能となった際に、1m 程度の解像度で車さえも捉えられることを知って驚いたことがあるが、技術の民間利用により、今では誰でもそうした写真を見ることができるようになった。さらに最近、特に人気があるのが Google が開始したストリートビューである。日本でも 2008 年 8 月からサービスインされた。世界中の路上からの 360 度の風景を見ることができる。ニューヨークの市街地などを見ると、まるでそこにいる気分になってくる。

これらのサービスはアパートを探したり、待ち合わせ場所の確認など、普段の生活でも便利この上ない。ビジネスでの活用も盛んで、すでに多くの不動産会社が物件紹介に使っている。

しかし便利なことだけだろうか。衛星写真も気持ち悪かったが、ストリートビューはもっと不気味な気がする。プライバシーを配慮して人の顔や車のナンバープレートは自動判別でぼかしているが、多くの画像では道行く人の顔が十分判別でき、ベランダの洗濯物さえも鮮明に映し出されている。現在は画像の更新周期が長いですが、技術の進歩でもっと頻繁に更新されるようになれば、まるで全世界相互監視社会の実現である。

今でも、高精度なストリートビューの原画像を一民間企業が保有し、米国などの政府機関は Google マップをしのぐ軍事衛星からの精細画像を管理している。また犯罪防止などが主な目的ではあるが、駅や商店など街中のあらゆるところに監視カメラが設置され、道路では交通違反を監視するオービスに加えて、盗難車などの犯罪捜査を目的に、走行するすべての車のナンバーと運転手の映像を N システムのカメラが記録している。特定の間人が管理しているこれらの映像が悪用されることはないのか。もしネットワークで各種映像が一元管理できれば、一部の特権を持つ人が世界中をリアルタイムで監視できる社会が容易に実現する。イギリスの作家ジョージ・オーウェルが 1949 年に監視社会を書いた書籍「1984 年」は、もはや SF ではなく現実なのかもしれない。

●第三の格差社会

変革はいつもバラ色の夢から始まる。農業革命では食の不安がなくなること、産業革命ではつらい労働から開放され豊かになることを夢見た。それは実現したのだろうか。

第一の革命によって食料生産が拡大し、かつて皆が貧しく平等であった社会は自分たちが食べる以上の食料を作れるようになった。しかし食糧生産の余力は支配階級を生み出し、奴隷制度や封建制度といった階級社会ができた。食は豊かになったにもかかわらず、一方で貧しい被支配階級を生み出し格差が拡大した。奴隷は一生こき使われ、農民は飢饉が起きると多くの犠牲者を出した。

第二の革命は大量生産を可能にし、多くの人々が工場労働者となった。しかし資本主義が成立する中で、市民が所有していた家内製手工業の生産手段はガラクタになり、低賃金と長時間重労働が強いられた。蓄えもできない労働者たちはひとたび病気になれば生きていくことすらできなくなった。街に貧しい労働者が溢れ、格差は封建時代以上に拡大した。

それだけではない。増大する生産力と貿易は国家紛争の火種となり、国家間の格差は植民地支配を広げ、兵器に利用された科学技術は戦争被害を劇的に拡大した。公害で空気が汚れ、川は魚が住めないほどに環境が破壊された。多くの問題の解決には気の遠くなるほどの長い時間を費やし、人々の健康と命を犠牲にして現代に至ったのである。

では、始まったばかりでこれほどの変化をもたらした第三番目の革命の結末はどうなるのだろうか。すでに格差社会の問題が深刻化し、勝ち組である成功者たちの影には生活さえも脅かされている多くの敗者がいる。農業革命と産業革命において格差が広がり解決に長い年月を要したことを思い起こせば、情報革命が大きく格差社会を広げることはすでに予測できていたことだ。さらに、このまま進めば想像を絶する被害をもたらす可能性もある。

グローバリズムとローカリズムは一般に対立的に捉えられがちだが、ものごとの光と影とは同じものを表と裏から見ているにすぎない。賛美も無視も敵視もせず、情報社会を正面から捉えれば本質が見いだせるかもしれない。

IT と文化

●文化の起源とグローバリゼーション

なぜ日本各地に方言や風習などの地方文化があるのだろうか。世界各国はなぜ異なる言語と文化を持っているのだろうか。どんなことも当たり前だと思わずに原因を考えてみると発見がある。人と物に付随して情報が運ばれていた時代、未発達な交通手段しかなかったため、各地の交流は限られていた。やがて交通網が発達し、人と物の移動が容易になると地方文化は薄れ、どの地方都市も似通ってきた。文化が地理的な制約で生まれたことに着目すると、文化と情報との関連がみえてくる。もし昔から IT があつたら世界にこれほど多様な言語と文化があつたのだろうか。情報の移動が不便だったからこそ、日本の方言や文化が育ち、世界の言語と文化が生まれたと考えられる。ガラパゴス諸島のイグアナやオーストラリアのカンガルーなど世界の多様な生物の種が孤立した環境下で進化したことと同様に、文化とはローカリゼーションの結果であると捉えることができる。

私たちは IT によって、人や物の移動を伴わずに瞬時に情報を単体で運べるようになった。人や物さえも情報がコントロールして、その移動を迅速にしている。だから、このまま進めばグローバリゼーションの影響でローカルな文化が破壊され、世界の文化は均質化の道を歩む可能性もある。

しかし、文化においてグローバリゼーションとローカリゼーションは対極にあるとは限らない。私たちがグローバルなツールであるインターネットを使う理由のひとつは、世界各地に広がるローカルな文化が魅力的だからではないだろうか。文化が均質なら旅行の楽しみは減り、IT で世界とつながることの意味さえ大きく失われる。まるで、生態系で一種類の動物のみが生き残った後に、食べ物すらなくなり自滅の道を進むようなものだ。現在、生物の多様性を維持するために希少種や固有種を絶滅の危機から守る努力がされているが、同様に、グローバル化が進むからこそ多様でローカルな文化も意識的に守らなければならない。さらに、グローバル化により新しい形の文化、グローバルとローカルが融合したグローカルな文化が発展する可能性もある。歴史的な経緯で誕生した多様な文化や、将来新たに生まれてくる文化、それらはともに人類の文化遺産ではないだろうか。

●ITのしくみと言語文化

ほとんどの文書がコンピュータで作成され、ネットワークでの共有が日常となった現代、ITと言語文化の関係は無視できなくなった。言語文化において文字は重要な役割を持つ。

コンピュータはそれぞれの文字に「文字コード」と呼ばれる数字の番号を割り当てて管理している。一例として「安」の文字は、JISコードでは4桁の数字3042としてコンピュータで扱われている。この文字コードは、文書を保存する時や、ホームページやメールなどでネットワークを利用する際に使われる。一方、画面に文字を表示したり紙に印刷する時には各コンピュータに登録されている「フォント」と呼ばれる文字パターンを用いる。フォントは、多数の小さな四角いタイル状の形をしたドットによって組み立てられている。

これらは単なる技術的なことに聞こえるかもしれないが、実際はそうではない。同じ文字でも大きい字と小さい字はフォントが異なり、大きい文字は多くのドットでできているためきれいで滑らかに見えるし、逆に小さな文字はドットが少ないので荒い形をしている。そのためコンピュータや携帯電話で小さく漢字を表示させると、本来の漢字ではなくて横線や縦線の数が足りない漢字になることが多い。私たちは元の漢字を知っているので、頭の中で無意識に正しい漢字として認識しているが、よく見ると変な形をしている。そんな文字を使い続けることは言語文化に悪い影響を与えるのではないだろうか。まして、成長期の子供が線の足りない漢字を日常的に携帯電話などで使うことは弊害が大きい。

●ITが漢字を変える

文字コードにも深刻な問題がある。正字と略字がある漢字の中で、飴、噌、葛など、正字と略字の文字コードが同一のものがあるからだ。すなわちコンピュータはこれらの漢字の正字と略字を区別せずに同じデータとして扱っている。その場合、漢字の表示はコンピュータに登録されているフォントに

依存する。正字と略字の両方を使う場合、外字を使うか絵として描く方法があるが、文書データの共有での不都合や、メールなどで文字化けすることがあるため利用しにくい。従来のコンピュータではドットが少なく文字が荒かったことを理由に画数の少ない略字のフォントを採用していたが、Windows Vista では正字が採用されて、逆に略字が捨てられた。そのため、同じメール、ホームページ、文書データでも Windows XP と Vista のコンピュータでは異なる文字で表示される。一例として、下の部分に人の形がある「葛」は正字であり、下の部分がヒの形の文字は略字である。東京都葛飾区は正字が正式地名である。一方、奈良県葛城市では略字を正式地名に採用した。しかし Vista が正字を採用したことで、葛飾区の漢字が正式地名で表示されるようになった反面、葛城市の正式地名は最新のコンピュータでは表示されなくなり、過去に作成された文書データも本来と違う漢字で表示されるようになった。

近年、言語文化は IT の発展に振り回されてきた。文字のほとんどがコンピュータで書かれている現代では、コンピュータとネットワークで扱いにくい文字は自然に使わなくなり淘汰され、やがて消滅してしまうかもしれない。利用者として IT を活用している多くの文系の人たちが、IT のしきみにあまり関心を持たない中で、IT は言語文化に大きな影響を与えながら発展しつづけている。

●IT と情報文化

文字コード表と呼ばれ、対応する文字と数字の一覧を示す表には複数の種類がある。日本語でも JIS コード、シフト JIS コード、EUC などの複数の異なる種類の文字コード表が存在する。異なる文字コード表では、同じ文字が違う数字で表現され、しかも扱える文字の範囲が異なっていて、メールやホームページ、コンピュータの内部処理用など、歴史的な理由や技術的理由で目的ごとに使用されている。各種の文字コード表はコンピュータが自動的に適宜選択して切り替えているので、一般の人は何か問題が起きても理由がわからない。例として「はしごたか」と言われる漢字の「高橋」さんはコンピュータでは正しい漢字を表示できるのに、メールで自分の名前を送ると文字化けすることがある。その場合、不本意でも別の「高橋」という漢字を使わざるをえない。

世界ではさらに各国ごとに文字コード表が異なっているため、コンピュータは英語以外の複数言語を同時に表示できない。そこで、ユニコードと呼ばれる文字コード表が作られた。ユニコードは世界中の言語を扱う統一的な文字コード表であり、多言語を混在して同時に表示できるという画期的なアイデアである。そしてコンピュータの内部処理用としてすでに採用されている。しかしその反面、アジア諸国のような文字の種類が多い国では問題がある。日本国内ですら地名や人名も含めて膨大な漢字があり、さらに日本、中国、台湾などでは同じ意味の漢字でも微妙に形が異なっている。だが、各国の微妙に異なる漢字に同じ文字コードが割り当てられた。もし全面的にユニコードに統一され、国ごとの独自の文字コード表が不要になると、「見」の漢字の形を日本式にするのか中国式にするのかを選ぶ時が来るかもしれない。

異字体と言われる微妙に形の違う字をなくして、地名や人名の漢字も変更してしまうのか。それとも多様な文化を保存するための工夫をするのか。これは科学技術の問題なのだろうか。ここで、みんなは「ひょっとして IT って文系じゃないか」という気がしてきたらどうか。先ほどの正字と略字の片方しか表示できない問題についても、どちらも日本の文化だと考えれば、違う文字コードを割り当てて別の文字として扱えば良かったのかもしれない。いまだに、情報技術を「情報科学」のように理系だけの分野として考える傾向があるが、本来、情報は文化であり、「情報文化」と呼ぶにふさわしい文系の分野である。技術に文化を合わせるのではなく、文化に技術を合わせなければならない。今後は文系の人たちがもっと意識的に IT のしくみに関与し、情報技術をリードしていかなければならない。

IT と経済

●情報社会の経済を考えるキーワード

IT を構成する大きな要素は「コンピュータ」、「ネットワーク」、「情報」である。その役割を考えると、パーソナル化した「コンピュータ」によって社員も顧客も「個人」の能力と責任を高め、「ネットワーク」は「世界」を

つなげた。そして私たちは膨大な「情報」から「知恵」を生み出すことができる。ともすれば無機質に捉えられがちな IT も、「個人」、「世界」、「知恵」という人間味のある 3 つのキーワードから考えることができる。大局的にみると「個人」はローカリゼーション、「世界」はグローバリゼーションであり、ローカリゼーションとグローバリゼーションをつなぐものが「知恵」である。

IT により取引の機会が世界へ広がる一方、今まで地元で製品を納めていた部品メーカーは国際競争にさらされる。それに続くのは、激化する「競争社会」だ。そのため昔の方が良かったと言う人たちもいる。でも本当に昔の方が良かったのか。今までは本当の競争をしてこなかったのではないだろうか。

今は IT により時代の変化はかつてと比べて一桁近く速くなった。かつて国内固定電話機が 1,000 万台から 5,000 万台になるのに 20 年の歳月が流れたが、携帯電話が 1,000 万台から 5,000 万台になるのに 3 年半しか、かからなかった。時間がゆっくり進んでいた時代なら同じやり方で仕事を続けていても長期的に利益が得られた。そしてグローバル化が進んでいない時代には世界に目を向けずとも地域に守られていた。従来の経済は今と比べると「変化を望まず閉鎖的」であった。しかし情報社会の特徴は「変化と開放」である。

●競争と個性

競争が激しくなってくると、これからは企業間の潰し合いだと思う人たちが出てくる。ビジネスが均質化すれば、どの産業でも勝ち組以外はすべて淘汰されて格差はさらに拡大する。情報社会をひとり勝ちの超格差社会にしないためにはどうしたらいいのだろうか。

ここで動物を例に挙げてみよう。動物は強いものだけが生き残る弱肉強食の世界だと思っている人が多い。それが本当なら動物の種類は激減するのに、実際は多種多様な動物が地球上にあふれて共存共栄をしている。その理由は「個性」である。そして個性は「多様性」を生み出す。あるものは空を飛び、あるものは木で暮らす。寒さに強い猿も弱い猿もいる。力持ちの猿や手が器用な猿もいる。高度な動物は同じ種でも違いが目立つ。

このことは経済を見通す上でのヒントになる。コンピュータは企業で働く社員の「個人」の能力を高め、顧客の「個人」の能力を高めた。顧客は IT を活用して商品の比較をしたり、トレーサビリティを利用して食品の履歴や農薬使用状況も調べることができるようになった。食品偽装などの不正に厳しい目を向け、以前と比べはるかに質の高いサービスを望んでいる。大量生産時代のように皆と同じに扱われることには満足せず、「個人」としての個別対応を期待するようになった。本気で顧客と向き合えば、各社が独自性を高め、「個性」のあるビジネスが創造できる。そしてビジネスに「多様性」が生まれる。喫茶店でも、工夫すれば多様な形態が生まれ、顧客はその時々で自分の気分合う店に入る。お店は互いに共存ができる。

かつて同じ駅前にいろんな銀行があった。どの銀行もほとんど何も変わらない。今まではチャレンジしなくても、他社と横並びで真似をしていればそれなりの利益が得られた。しかし、グローバル化した経済では他と同じであることはマイナス要因だ。グローバルな時代には横並びで同じなら別の会社である必要はない。そう考えると銀行が統合の時代に入り、吸収合併を繰り返しているのは当然であることが分かってくる。一方、グローバル化を正面から受け止めて皆が「知恵」を出し、ローカル化を意識して個性的なビジネスを創造すれば、共存共栄ができる。ここでのローカル化とは、地域の独自性を活かして世界を市場にしたローカル化もあり、顧客層を絞り込むというターゲットのローカル化もある。

そして個性的なビジネスもいつまでも同じ状態ではいられない。変化の速い現代では、良質なサービスは瞬く間に他社に広がる。均質化が進んだら、独自性を出すためにはまた新たな変化が必要である。顧客自身もいつまでも同じ品質とサービスでは満足しない。グローバル化とローカル化の相互作用があつてこそビジネスは発展する。昨日よりも今日の方がもっと良いサービスをしよう。何か顧客が困っていることはないか考え、世界の動きを見つめ、毎日少しでも工夫をしてみよう。知恵を出して変化しつづけるビジネスと人材が今、求められている。情報社会を潰しあいの戦国時代にしないために。

●競争と協力

競争と協力は対立する概念ではない。世界規模での「競争」を生み出した

ネットワークとは、同時に「協力」するためのネットワークでもある。実際、どんな製品やサービスにも多くの企業が関わっている。顧客に向き合って世界と競争するなら、関連する企業との協力、パートナーシップが重要になってくる。たとえばレストランだけが努力しても良いメニューは提供できない。顧客においしくて安全な食事を提供するためには、食材の生産から輸送、保管、加工に至るまで、多くの人と企業の協力が必要である。ITはそのための重要な道具になる。

互いにシェアを争う敵であった同業他社の間でも、今後は協力が必要となる。たとえばトラックは荷物を運んだ帰りは荷台を空にして走るのではなく、ITを活用して同業他社と連携を取れば帰りも荷物を運ぶことができる。顧客には料金の割引もできるし、業者も利益が上がる。

そして、社員同士も協力することが必要になる。社員は自分だけの成果にこだわらず、ITを活用して自分のノウハウや経験を共有し、他の社員と協力しよう。仕事のノウハウ、顧客のクレームや失敗事例など、従来は自分だけの知識だったことが共有の知識となれば、社員たちはそこから多くの知恵を生み出すことができる。企業はより強くなれる。知識を共有するナレッジマネジメントに取り組むと、仕事のできる社員でも過去の知識や経験でいつまでも楽をしてはいられなくなる。絶えず自分を高め、成長することが必要になる。

知恵の活用と協力は企業内や国内にとどまらない。世界がこれほど近づいた時代に、なぜ世界中に広がる知恵と協力しないのだろうか。良い品質とサービス実現のために世界の企業、大学、個人と協力すれば、多くのことが短時間で実現できる。経済におけるグローバル化とは単に世界に物を売りまくるのではない。世界中にあるローカルな知恵とグローバルに協力して、人類の英知を生み出すことである。

市民が担う未来への責任

かつて産業革命で空気も川も汚れ、公害で人々の健康が脅かされたとき、多くの市民は被害者になるまで情報を知る機会もなかった。市民は時代の主役ではなかったのである。そのため市民は政府や工場の責任を追及した。しかし、情報革命は多くの生活者が情報にアクセスできる状況で進行している。

過去とは違い、その結果はある意味みんなの責任である。だからこそ人類の英知が試されている。

過去の歴史から学び、現代を直視すれば、未来がどうなるのかではなくて、自分はどんな未来にしたいかが分かってくる。未来はやって来るものではない、自分たちで作り上げていくものだ。時代に背を向けず、しかも時代に流されず、今度こそ時代の先駆者として歩いていこう。来るべき情報社会は私たち次第である。

【参考文献】

1. 中山幹夫『IT時代の歩き方』アルファポリス、2002年
2. 中山幹夫『新時代の組織論 組織愛』アルファポリス、2002年
3. 中山幹夫『メディアとしての情報技術と子供のコミュニケーション能力』（『情報文化学研究』No.3, 2005年所収, <http://www.nakayama-lab.com>でも閲覧可能）