

## 通信文化の変遷に思う

NTTソフトウェア株式会社  
代表取締役社長

高村 眞司



昨今の情報通信社会の変革は極めて激しく進展している。例えばインターネット通信や携帯電話の爆発的普及は10年前には予想もできなかった勢いで拡大している。その結果として日常生活を大きく変えるに到っている。

通信文化の歴史は、古くは狼煙や鏡を使った可視光による符号通信に始まる。文字と紙の出現により文書通信に代わり、詳細な情報の伝達が可能となった。さらに電気技術の応用により現在の情報通信時代へと進展してきた。

電話の設備が少なく料金が高い時代には一種のステータスであったが、今日では誰もが持てる時代となり、利用者の低年齢化により利用形態も大きく変わってきている。さらにマルチメディア時代となり、扱う情報の内容にも変化が生じている。

通信の基本は情報の送り手と受け手で構成される。そして長いあいだ送り手主導で制御されてきた。善意の通信ばかりであれば問題はないが、故意・悪意の通信が、種々の対策を講じさせ、新たな通信文化を構成し始めている。さらに扱う内容も音声から画像へ、また会話から情報（財産）へと展開している。

会話的使用方も従来の事務連絡型からしゃべり型へそれも1対1でなく多人数の井戸端会議型へと変わってきている。また子供たちの通話がフェイスツーフェイスでなく五感や六感を活かさない聴覚だけの世界に逃避するという社会性に欠けたコミュニケーションが主流になっているのは困っ

たことである。

情報の送受に関しては、必ずしもリアルタイムでなくてもよく、忙しい者同志の通信は電子メールやFAXが主流になっている。

情報取得が容易な社会にあっては、その手段を持っているだけでは価値はなく、取得した情報をいかに活用するかによって、その人なり企業の優位性が決まってくる。多すぎる情報に埋もれていて満足している人たちが増えているのではないかと危惧するものである。

先般、筆者の所属する公益団体で、情報化社会の夢を絵に描いてもらうコンテストを小学生高学年の生徒さんを対象として行った。応募作品はなかなか素晴らしいものが多く、子供たちの感性や技量を改めて見直し感激した。

作品の傾向は、

- ① ゲームやアニメの世界に自分が入り込むもの
- ② 自然（動植物）との会話
- ③ 不得意な学科の速成術、支援法
- ④ 日常生活の利便化
- ⑤ 夢との通信

などが中心で、特に①の分類に入るものが多かったのはゲーム時代を端的に表している。

②と③は子供らしさがあり、⑤は未知への挑戦あるいは潜在意識の活用・具現化などSF的センスが感じられ興味をそそられた。

いずれにしても異種の「存在」間の通信を実現したいという欲求であり、ブレイク・スルーを図らねばならない課題が多い。未来の社会がどんな

ものになるかは、なまじっか科学的限界を知っているつもり我々は大胆な想像ができない傾向があるが、その点、子供たちの夢の方が自由度は高い。ただ、夢を実現した方が人類にとって幸せであるかどうかは問題である。

例えば子供たちの夢にあった、動物との対話などはインタプリータを作るよりも、相手の心を理解して共生することを考えるべきである。

究極の通信がどんなものであるかは不明であるが、少なくとも人間社会にとっては心を通わせるための通信はどんな状況にあってもいつでも自由にでき、何人たりといえども妨げることができない、という形が望まれることは間違いない。

また、情報（財産）の流通・保全についても信頼のおける環境の確立が急がれる。

これらについては現状では特に災害時などの問題や弱者救済などの点ではまだ未熟であるが、21世紀初めには相当高いレベルで実現するであろう。

問題は生活環境の利便化が進み、通信文化の変貌によりロボット化された（製造工場のロボットのように皆が同じことをやり、同じことを繰り返している）現代社会をどう建て直すかにある。

現状は、新しい通信手段や情報が乱れ飛んでいる状態で、大衆がこれらを使いこなしていない状況と考えるべきなのだろうか。人と同じことをやっていたら安心という状況では進歩はない。早くこの状態を卒業しなければならない。そして、心配なのは、原理を知らない使うだけの人たちばかりになってしまうことだ。

よく製造業の空洞化と言われるが、本当に心配すべきは専門家の空洞化である。日本はよく先行指標に追いつくのは得意だ、だから心配はないと言う人がいるが、専門家あつての話して、ノウハウなしには逆立ちしても不可能である。

日本は清潔過ぎるために細菌の研究ができない。だから細菌の専門家が極めて少ない。結果として0-157への対応が心細かった。同じようなことが他の分野でも起きないという保証はない。

研究段階が終わって大衆が使うようになった後での問題への対応ができる体制を確保しなければならない。

日本は現在いろいろな点で伸び悩んでいる。悲観的な評論は多い。しかし今何をなすべきか、これからどうするのかの答えがない。残念ながら現代の傾向として各分野とも待ちの姿勢、過保護社会に甘んじており、そのまま社会全体が高齢化している。この原因は画一主義にあると言い、また既得権にしがみついている姿勢にあると言う。

現代社会はあらゆる情報が満ち溢れ、特異な行動がし難い時代ではあるが、現状に安住しては発展はない。誰か強力な指導者が現れて大胆なBPRをやって欲しいと思うが、今の日本の構造では期待する方が無理だろう。誰か出てくるのを待つより1人1人が自分の周囲の改革をしなければじり貧になる。したがって皆で今すぐやらなければならないのは、次世代の育成である。

極度に進んだ情報通信の役割の1つは、先達のノウハウを蓄積し遠隔地からの参照あるいは指導を可能とする環境を作り、専門家不足に対応することであろう。また、画一的な社会から脱皮するため、心の通う社会造りのために次代を担う人たちの感性を養う教育のために通信技術を駆使したい。そして次世代を担う人たちに大きな夢を与えよう。そのために旧人類も脱皮しなければならない。

脱皮できない蛇は滅びる（ニーチェ）