

IV. インターネット

H. インターネットの社会的インパクト

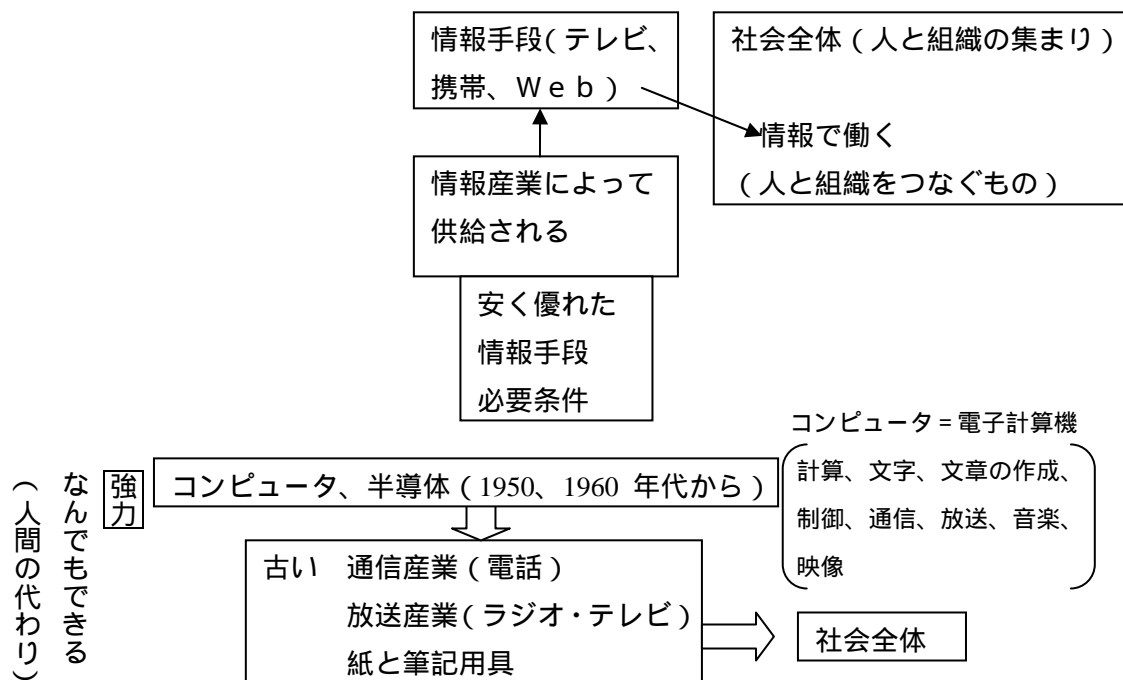
1. 情報通信産業とインターネット

コンピュータ・半導体産業 部品

通信産業、放送産業、他産業（コンテンツ、印刷、出版、音楽など）

インターネットによる統合（1990年代から）：拡大・統合中

因果関係の流れ



< 情報関係の仕事を変革 >

「インターネット」が出現

強力・便利・安価

急速成長

インターネット産業による統合を予測

2. インターネットと他メディア（情報伝送・交換手段）の機能比較

メディア 機能	インターネット	電話	fax	テレビ	ビデオ	手紙	書物	(人間) 面談・会議
双方向				×	×		×	
一方向 (多数宛先)		×						
即時					×	×	×	
高速						×	×	
広帯域		×	×			×		×
保存		(留守録)						(メモ)
柔軟 (編集)		×	×	×				×
検索		×	×	×	×	×	×	×
使いやすさ	初心者							
	熟練者							

↓
(オールA、×がない)

- ・インターネット・リテラシー（使用能力）
年齢別、人種別、個人差 長短所それぞれちがう
- ・インターネットは他メディアの長所をほとんどすべて兼ね備えている手段
→ きわめて便利

インターネットの欠点をあえて挙げると――

- 混雑時の遅れ（とくに広帯域通信）
- 一方向（放送型）がやや苦手（少なくとも現在）
- 入門時、初心者（年配の人）にとってハードルがある

上記を除いて、インターネットは社会の通信手段としておおむね万能、ほぼ理想的。

- 強力
- 急速な普及
- 将来さらに各分野でますます発展すると期待できる

3. インターネットの社会的影響

a. インターネットは21世紀のコミュニケーション基盤・社会基盤

- (1) インターネットの「爆発 (explosion)」
 - (a) 1990年代中葉からの成長
 - (b) インターネットの10%普及年数、20%普及年数
<他メディアを圧倒する成長速度>
- (2) インターネットは数百年に一度の「発明」
 - (a) 社会を変革した情報技術
文字と紙と印刷とコピー技術
ラジオとテープレコーダー、ビデオとVTR
 - (b) インターネットは「万能」の情報手段
紙・ペン・郵便・電話・テレビ・会議を兼ねる
情報の即時入手、発信 (即時性)
情報の作成、編集、蓄積、検索 (柔軟性、保存性、検索性)
通信・放送性 (双方向・一方向の情報交換)
高速・広帯域情報も扱える (近い将来)

b. 情報手段の変革は社会の変革をもたらす

- (1) 近代工業社会を作った紙と印刷技術
 - (a) 工業社会は高度の分業・協業に依存
農業社会よりもはるかに濃密な情報支援が必要
 - (b) 初等教育の普及
<読み・書き・そろばん>
「もし教科書が無かったら」
「もしすべての印刷機が突然停止したら」
「もし印刷されたすべての文字が突然消滅したら」
<J.ウィングダムの小説『トリフィド』>
- (2) 現代の大衆社会を作った新聞とテレビ
 - (a) 先進国の社会・経済・政治を動かすマスコミの力
<アメリカ大統領選挙・同時多発テロとテレビ>
<阪神大震災時のラジオ・テレビ>
 - (b) ラジオと新聞は第二次大戦時に諸国民を動員した
 - (c) 戦後の米ソ対立時、ソ連解体時のテレビの役割
<ベルリンの壁を崩した力>

- (d) 社会の耳目・鏡としてのマスコミ
民主主義の緩やかな前進

c. インターネットが作る「新しい社会」

- (1) 社会の変革は少しずつ進む
 - (a) 古い要因と新しい要因の混在
＜戦後日本社会の強固なしくみ＞
 - (b) バランスが崩れて「変革」が生ずる
これまで伝わらなかった情報が伝達される
これまで存在しなかった力・影響力が生ずる
これまで無かったグループ・人の輪ができる
＜現在の日本の困難と変革の必要＞
- (2) 変革の芽ぶき
 - (a) 若者世代の変化
＜携帯電話・パーソナル電話の数＞
連帯感・共通基盤の成長
進学・就職だけが目的ではない（組織志向型の減少）
＜硬直的社会の中で無力感も残っている＞
 - (b) ベンチャー・ビジネスの胎動
インターネット上の新しいチャンス
＜日米ベンチャービジネスの比較＞
 - (c) 政府・大企業組織内でも新世代が成長
＜松下電器で年俸制を選ぶ＞
＜デジタル放送制度＞

d. インターネットは新しい動きを加速する

- (1) 情報入手・提示の能力が数百倍にふえる
Web 上の情報
世界のどのコーナーからでも情報をとる
世界のどのコーナーからでも取れるように情報を提示できる
＜世界中から情報を見つける - 検索エンジンのパワー＞
- (2) 仲間とたやすく通信する
 - (a) 携帯電話
いつでも相手と話す
相手がいなくてもメッセージを残す
 - (b) 電子メール

いつでも相手にメッセージを送れる
相手をわずらわせないですむ
<メールの「エチケット」>

- (3) 未知の人との通信
 - (a) 仲間をつくる能力が大幅増加
 - (b) 起業が容易になる
<バーチャルカンパニー>
 - (c) 政治活動の「大衆化」
分散した力を集めることができる
<特定候補を選挙で落選させる運動>
- (4) インターネットの「影」の部分
 - (a) デジタル・デバイド
<取り残される人々>
<米国のユニバーサル・サービス方針>
 - (b) ウィルスとセキュリティ
<ジャンク・メールの世界>
<ウィルスがデータを壊す>
<ネットワーク犯罪>