

第7回講演 Digital Nativesの時代と情報ネットワーク社会としての日本社会

東京大学 大学院総合文化研究科・超域文化科学専攻・文化人類学 准教授 木村忠正

生まれながらにしてインターネットや携帯電話などに接している Digital Nativesと呼ばれる世代が台頭している。一方で、日本のネット利用は匿名性が高く閉鎖的で、利用者個人のソーシャルスキルが不足しがちだ。木村准教授は、オンラインの世界で人間の行動に何が起きているのかを探る。製造業からサービス業へと産業社会の中心が移行していく中で、情報ネットワーク社会の発展のために私たちには何が必要なのだろうか。

(編集部)



Tadamas Kimura

私のバックグラウンドは文化人類学です。中でも「認知人類学」と呼ばれる学問分野が研究の出発点でした。概念、思考、言語理解、推論など、認知的活動には“文化”というものが非常に大きなファクターとして働いているのではないかということに着目し、人々の認識の仕方や物事の捉え方が、文化によってどのように異なるのか研究してきました。

また、文化と認知の観点から「医療人類学」という分野にも興味を持ち、臨床場面で、患者と医者がどのようにコミュニケーションをとっているのか、特に欧州、米国、日本でどのような違いがあるのかについても調査・研究しています。

一方、「情報社会論」についても研究しています。1990年代半ばから、デジタル、ネットワーク、モバイルという3つの技術が相乗効果を発揮することでIT(情報技術)革命が生起し、ダイナミックに展開してきました。そうしたダイナミズムに強く惹きつけられ、多面的に研究に取り組んでいます。例えば、文化人類学という観点から、どのような富とリスクがいかに生み出され、人々にいかなる形で“いびつ”に配分されていくのかについて興味を持ち、研究を進めています。いびつとはいわゆるデジタルデバイド(情報格差)と呼ばれるものです。

さらに情報社会論の観点から「科学技術人類学」と呼ばれる分野も研究しています。科学技術がどのように社会文化的な文脈の中に取り込まれていくのかを研究する分野です。マクロな観点から見ると「資本主義の多様性論」という学問分野にも研究領域を広げています。

その中で、今回はまず文化人類学と情報化ということで「Cyber Ethnography Project」を紹介し、次に情報ネットワーク社会としての日本社会の特性について述べたいと思います。

Digital Natives論

今回の講演のタイトルのDigital Nativesという言葉は、2008年9月のNHKスペシャルから取りました。

Digital Natives論は2001年にマーク・ブレンスキーという米国の研究者が言い始めたもので、彼は「Yジェネレーション」「ネットジェネレーション」などと呼ばれるような、1980年以降に生まれた世代を特徴づける概念として提言しています。彼は「ゲーム系のアプリケーションで教育を考える」(エデュテインメント)といったビジネスに携わってきたビジネスコンサルタントで、高等教育論として、「今の学生はDigital Nativesで、一方、教育者はDigital

Immigrantsである」という対比的な議論を展開し、非常に大きな反響を呼んだ人物です。

彼は、Digital Natives Speakerに関して「情報をできる限り早く入手し、高速に処理し、複数の処理を同時並行で行う」「講義に対する寛容性は低く、受身ではなく、能動的」と言っています。一方、Digital Immigrantsに関しては「どうしても訛りがあり、つい昔ながらのやり方でやってしまうため、Digital Nativesとの間に齟齬が生じてしまっている」と述べています。

それに対し私は、確かにデジタル技術なしには現代の情報ネットワーク社会は成立しないけれども、例えば、デジタル技術の特性である1、0の二値論理が、現代情報ネットワーク社会のNativesを特徴づけるわけではなく、むしろモバイルも含めサイバー空間という新たな社会活動空間を所与とするか否かという観点の方が重要で、そのため「Digital Natives」と呼ぶよりも、「Cyber Natives」と呼ぶ方が適切ではないかと考えています。

サイバー・エスノグラフィー・プロジェクト

そこで、2007年から「サイバー・エスノグラフィー・プロジェクト(Cyber

Ethnography Project: CEP)」を推進しています。情報行動を質的に把握するための調査研究方法、分析方法、理論を具体的な調査を実施しながら検討しようとするプロジェクトです。

私自身も社会に対する量的なアンケート調査は数多く実施していますが、従来のやり方では、利用者がネットワークに接続して活動する際の個別具体的文脈、感情や心理、また携帯電話やブログ、対面など複数の手段でどのような人間関係、コミュニケーション関係を形成しているかといったことは捨てざるを得ません。そこでCEPでは、質的情報、定性的情報をターゲットにしています。

ちなみに、エスノグラフィーとは民族(ethnos)について記述したもの(graphy)という意味で、「民族誌」と訳します。文化人類学はエスノグラフィーに基づく研究領域と考えてよいでしょう。文化人類学においてエスノグラフィーは、参与観察に基づく調査研究活動を行い、成果をまとめ、公表するプロセス、方法を総称する概念としても用いられています。

エスノグラフィーは文化人類学を特徴づける不可欠な方法(コア・コンピタンス)なのですが、それは、文化人類学が、小規模な社会集団を対象として発展したことによろと思います。欧米社会が非欧米圏のいわゆる「未開」社会を研究していくなかで、制度、組織、対人関係、宗教など多元的要素を取り込もうという姿勢の中から生み出された手法がエスノグラフィーなのです。その後、文化人類学は、欧米社会自身、産業社会、現代社会、都市空間など大規模な社会の研究にも取り組んできました。私の研

究は、それをさらに「サイバースペース」にまで拡張しようとするもので、CEPもその一環です。

参考までに、調査手法は次の表のように主に、実験的なもの、社会調査的なもの、ケーススタディー、アクションリサーチ、エスノグラフィーの5つがあります。

アクションリサーチとは、例えば“医療”や“貧困”など具体的な問題解決のために自ら関わり、問題を通して社会のあり方を考えていくという手法です。5つ目のエスノグラフィーは、中長期にわたり人々と接し観察することで得られる定量化されないデータや定性的なデータを扱います。

調査手法を別の観点から見ると、ポジティビズム(実証主義)対インタープリティビズム(解釈主義)という大きな対立があります。ポジティビズムは、実験的研究、社会調査研究が主として依拠する立場であり、「物理的な世界あるいは社会的な事実というものは外にあり、それを研究者が客観的に取り扱うことができる」という存在論的仮定に基づいています。ほかの3つのアプローチが主として依拠するインタープリティビズムの場合、「基本的にリアリティというものは、言語、テキスト、解釈により構築される」と考えます。

したがって、ポジティビズムが、仮説をたて、それを実験、調査により検証しようとするのに対して、インタープリティビズムでは解釈を積み重ね理解を深めようとします。リアリティは、事象と我々認識者側との界面で初めて成立するものなので、見る人が異なれば事実も異なるというわけです。

これまでポジティビズムとインタープリ

ティビズムは犬猿の仲でした。日本の人類学者は統計や量的調査に対して、「そんなもので、一体何が分かるんだ」といったスタンスを取ることも少なくありません。一方、世間一般からは「人類学は仮説や検証に耐えない曖昧な学問」と見られることも多い。しかし、私自身は両方の見方が必要だと考えています。

私は、実験的なものからケーススタディー、エスノグラフィーまで複数の調査手法を組み合わせ、さまざまな観点から物事を見ることによって、物事への理解を深めるという姿勢が大切であると思っています。量と質の両面から調査を行うということです。これはトライアングレーションもしくは三角測量とも呼ばれています。

質的調査に対しては、どこまで一般化できるかなど非常に難しい面もありますが、デジタル技術が進み、量的なデータが収集できればできるだけ、質的調査研究への関心は高まっています。2005年11月からは、マイクロソフトやインテルなどがスポンサーをするエスノグラフィック・プラクシス・イン・インダストリー・カンフェレンス(Ethnographic Praxis in Industry Conference: EPIC)と呼ばれる大規模な研究会議が年1回開催されており、2010年には日本で開催される予定です。

文化人類学と情報化

次に、文化人類学と情報化についてです。文化人類学における情報化への関心は、1980年代のコンピューターの進展において見られます。大きく分けて2つの方向性があります。1つはコンピューター技術を人類学の研究、教育に役立てようとする方向性、もう1つはコンピューターが開発され、社会に組み込まれていく過程を、エスノグラフィーの観点から調査研究する方向性です。

また、1990年代からはインターネット、モバイルなど新たなICT(情報通信技術)の革新に伴う社会文化変動についての関心が高まり、グローバリゼーション論の一翼を担うようになりました。

その中には、コミュニティ・オブ・プラクティス論(実践共同体論)と呼ばれるものがあります。

学習という観点では、まず、客観的な知識は、積み木のようにあって、学習は、積

Strategy	Brief description
Experiments	Use observations to look for evidence of cause and effect, so can confirm or refute a hypothesis
Surveys	Systematic gathering of information from a large sample, looking for general trends or patterns via statistical analysis
Case studies	Rich account of particular experience, event or situation, often longitudinal view
Action research	Developers research iteratively into own practice, with twin aims of contributing to practical concerns of people in a situation and to the goals of science
Ethnography	Researchers immerse themselves in lives of the people under study, experience the same as them, and place phenomena they observe in their social and cultural context

図1 調査手法の類型

(Oates, B. J., et.al. 2004 'Empirical Methodologies for Web Engineering,' Lecture Notes in Computer Science 3140/2004, pp. 311-315. による)

み木とその組み合わせ方を体系的に教授することだという客観主義的考え方があります。それに対し、コミュニティ・オブ・プラクティス論を唱える人たちは、「学習はあくまで文脈や状況の中に埋め込まれて存在しているものであり、そこから引き離して積み木を積み上げることはできない」と主張します。

例えば、Xerox PARCという研究所を中心とした研究者たち(ルーシー・サッチマン氏やジュリアン・オール氏など)は、「コピー機の修理人たちが修理に関するインフォーマルなノウハウを一体どのようにして交換していくのか」についてや「空港の管制制御で人と物がいかにコンビネーションすることで、認知が現れるか」について議論しています。ジョン・シーリー・ブラウン氏は『なぜITは社会を変えないのか』という

著書のなかで、情報技術が社会、経済を変えんといった技術楽観論、技術決定論を、実践共同体論から批判的、説得的に検討しています。私自身も、満員電車の中で小さい携帯電話の画面を見ながら一生懸命に親指を動かしている人々を見ると「これが、高度情報社会か?」というのを感じてしまいます。我々は情報技術に対し、例えば、「我々を労働から解放してくれる可能性のある技術」として大きな期待を寄せているわけですが、実際には、期待とは程遠い現実があると言わざるを得ません。そういう点において、実践共同体論は非常に面白い観点を提示していると言えるでしょう。

また、サイボーグ人類学いう研究分野があります。バイオテクノロジーの進展は、人類のサイボーグ化を現実のものとしつつあります。ダナ・ハラウェイ氏やエミリー・マーティン氏はこうした「テクノロジーの展開により人類と機械との共棲的融合体が生起、拡大している」状況に関し、人類学として取り組もうとしています。

さらに、未来学的思考を持つアンティシパトリー・アンソロポロジーという研究分野もあります。これは「予知する」「先を見る」という意味で、10年から15年といったスパンで技術と連動した社会的変化のベクトルを、フィールドリサーチを通して明らかにしようとしています。そのため、未来学的傾向を持っています。

アンティシパトリー・アンソロポロジー

には大きく分けて「EMRC」と「EFR」という2つの手法があります。EMRCとは ethnographic monitoring of rapid change の略で、観察とインタビューに基づき、新たな技術導入や介入による変化を、“当初の意図”、“デザインと実施に伴う予期せぬ影響”、“作用との関係”に留意しながら観測するというものです。一方、EFRとは ethnographic future research の略で、インタビューに基づき、人々の中期的な将来予測、シナリオと選好を抽出し、命題化しようとするものです。EFRは1980年代半ばに提案され、シナリオプランニングの先駆けになりました。マネジメントやマーケティングに関する手法を開発する際に何らかのインスピレーションを与え、そこからシナリオプランニングが発達してきたという経緯です。

Cyber Ethnographyの種類

こういったものを踏まえて、現在、私はサイバー・エスノグラフィーの研究に取り組んでいます。

サイバー・エスノグラフィーには幾つかの種類があります。1つ目はオンライン・フィールドワーク(Online Fieldwork)で、観察法、面接法、フィールドワークをサイバー空間(オンライン空間)で行おうとするものです。オンラインゲームが典型例で、オンラインゲームをやっている人たちの中に入り込んでインタビューする、あるいは彼らがやっていることを観察するというものです。

2つ目は、バーチャル・エスノグラフィー(Virtual Ethnography)、バーチャル・メソッド(Virtual Methods)です。科学技術と社会に関する研究分野はサイエンス・テクノロジー・アンド・ソサエティー(STS)と呼ばれています。STSで、ネットを介した知識産出のあり方を探求しようとする流れがあります。サイバー空間で生起する現象を表象として扱い、意味、指示の振る舞いを探求しようとするものです。その中で、一部の研究者がバーチャル・エスノグラフィーを研究しています。例えば、サイバー空間ではお互いにリンクを張るわけですが、「いくつリンクを張るか」「どういう相手と張り合うか」「なぜリンクを張り合うのか」といったテーマについて、インタ

ビューを通して明らかにしようとしています。

3つ目は、Ethnographic Approach(エスノグラフィック・アプローチ)です。「既存の社会システムがネットワークというものをいかに意味づけ、社会活動に取り込んでいるか」「既存の社会システムがネットワークを取り込む過程の中でいかに自らを再編成するか」といったことをテーマとしています。例えば、ダニー・ミラー氏らは、トリニダード・トバゴやジャマイカなどの途上国において、ICT(Information and Communication Technology)が社会的日常活動にいかに組み込まれ、人々の日常自体がいかに変容していくかを丹念なフィールドワークを通して明らかにしています。こうした中南米の社会では、携帯電話が普及しており、ショートメッセージが多用されています。どのように利用しているかという、たとえば、血縁関係に基づく相互扶助的社会的関係が期待できない都市的状况において、小さい子供を抱えるシングルマザーが自分の数人の男友達にときどきショートメッセージを送ることで弱きずなを維持し、必要なときに金銭的な援助やサポートを受けるといった行動を取っているというのです。ミラー氏らは、エスノグラフィック・アプローチにより、このような社会的関係とテクノロジー利用との相互の関係を探究するアプローチを「コミュニケーションの人類学」と呼んでいます。

私もエスノグラフィック・アプローチを採用しており、自身の主なフィールドは日本、韓国、フィンランドです。各国の人々がネットワークをどのように利用し、それをどう社会システムの中に取り込もうとしているのかについて、サイバー空間とリアル空間の両面から研究しています。1つ目のOnline Fieldworkの方々は、それをオンラインだけで完結しようとしまずし、2番目のVirtual Ethnography、Virtual Methodsの方々は、どちらかと言えば知識産出に重点を置いています。それに対し私は一般的な社会の在り方に広く踏み込んでいきたいと考えています。

オンラインだけで調査する場合、難しい点は、ネットワーク上ではコミュニティーというものが非常に曖昧模糊としてしまっていることです。例えば、オンラインゲー

ムを訪れ、そこで誰かにインタビューをしても、次にその人と会えるかどうかは分かりませんし、同じハンドル名を持っていたとしても、それが本人であるかどうかも分かりません。その点、文化人類学の場合、一定のごく限られた地理的な空間の中で、小さくまとまっている人たちを対象にしており、それだからこそフィールドリサーチが可能なのだということを改めて痛感しています。

そこで、私の場合はどのようにアプローチしているかについてお話しします。

まず、2007年から2008年にかけて、協力者にライフログ的な情報を4日間記録してもらうというといったことを行っています。現在約50人の方から記録をいただいています。

記録内容は日常の行動に関する情報で、日記式です。生活時間帯に応じて「どこにいたか」「誰と話したか」「どの種類のメディアと接したか」について記録してもらっています。パソコンの利用に関しては「スマートカレンダー」というソフトウエアを導入しています。これはパソコンの画面をキャプチャリングできるソフトです。

文化人類学においては協力してくれる方との信頼関係が重要です。「この人なら自分のデータを渡しても大丈夫だ」と思ってもらえないといけません。しかも親密になればなるほど思わぬデータをいただけることがあります。私という人間を信頼してくれて初めて自分にとってネガティブな情報も出してくれるということです。それが文化人類学の特徴の1つでもあります。しかしながら、そこから一般命題をいかに引き出すかは非常に難しい問題です。

メールに関しては、中身は見ませんが、いつ誰とやり取りをしたかのデータをいただいています。またSNS(ソーシャル・ネットワーク・サービス)、携帯メール、携帯用情報サイトの利用などについても4日分記録してもらっています。50代以上の協力者に関してはシニア向けSNS利用者の方々に協力していただいています。

現在、46人が終了したところで、SNS利用者は31人、そのうちミクシィ利用者は30人です。マイミクの画像をカードにして分類してもらっています。マイミクでの人間関係に関しては心理的距離の近い人から遠

い人まで画像を並べ替えてもらっているほか、マイミク以外の連絡手段についても聞かれています。

実際、我々は複数の異なる社会的空間をまたいで生活しています。例えば、学生であれば大学、アルバイト先、サークルの人間関係のほか、中学時代や高校時代の友達などとも人間関係を持っています。そしてそれぞれの属性や関係の度合いに合わせてパソコンメールや携帯メール、音声通話などコミュニケーション手段を使い分けています。そこには一定の相関関係があります。

日本社会では、親しい間柄の人以外とは音声によるコミュニケーションをしなくなっており、音声通話への敷居は高まっている傾向にあります。電話をする前に「今から電話しても良い?」といったメールを送ることも普通に行われています。日本では、ちょっとした知り合いに対するコミュニケーション手段として「日記」が発達していますが、こういったことが1つの要因になっているようです。海外とは異なり、日本の場合、日記を書くことによって、少し離れた人に自分の現在の状況を知らせると同時に、実際に会ったときの話の糸口にするといった使い方がされているのです。

日本社会の情報化の特徴

ここまでが、文化人類学から見た情報社会に関する研究と、実際に私が行っていることの紹介でした。次に、これらを基に、私が捉えた情報ネットワーク社会としての日本社会の特徴についてお話しします。

- 特徴は以下の3点あると考えています。
- (1)「消費財」主導による高度技術の商用化は進展しているが、現実の利用が限られ、低頻度利用者・低所得者層を中心にデジタルデバイドを生み出している
 - (2)一般的な社会的信頼感、対人信頼感の低さと結びついたサイバー空間に対する不信感が醸成されている
 - (3)現実の社会生活空間とサイバー空間が分断され、相互に連結することによる社会的関係性、ネットワークの拡大がみられない

まず(1)についてですが、FTTH(光ファイバーによる家庭向けのデータ通信サービス)、第3世代携帯電話がここまで普及している社会というのは、世界的に見るとまだ

あまりありません。それにもかかわらず、利用者が相対的にそれほど多くない(社会全体としてみた場合のインターネット利用率、携帯電話利用率が相対的に低い)というのが日本社会の特徴です。実際、FTTHが月額5000~6000円程度で利用できるといのは驚くべきことです。しかしながら、生活者から見れば、あまり利用しないものに毎月これだけの金額を払うというのは大きな負担です。そのため、低頻度利用者と低所得者を中心に、ネットワーク自体を全く利用しない人が相当数出てきてしまっているという現状があります。

私は、“消費”を基盤にした経済社会も大切ですが、これからは「社会的ケア」と呼ばれる“気配り”を基盤にした経済も発展させていかないといけないと考えています。育児や介護、教育などに人に直接サービスを提供する経済を発展させていけない限り、今後、日本社会の経済的発展は望めないのではないかと思っています。しかしながら、現実的にはどうしても消費財の開発が先行してしまうため、高齢者など低頻度利用者向けの商品の開発は後回しになってしまいます。本来であれば、すべての高齢者が有事の際にボタン1つを押せば緊急連絡が可能といった状況を整えておく必要があると思いますが、そうっていないのが現状です。

次に(2)についてですが、これは「今、なぜケアが大切か」ということの裏返しになります。日本社会では今、一般的な社会的信頼感、対人信頼感が非常に低下しています。それが、サイバー空間で「積極的に行動しない」という形で現れているように思われます。「自分の個人情報が取られ、悪用されてしまうのではないか」といった不信感からネットワークに深く関与しないという行動につながっているのです。そうすると、多くの日本人のネットワーク行動は「見知らぬ人とは接しない」ということになります。携帯電話などモバイル空間中で知っている人だけとやり取りするか、匿名性で覗き見するかの2通りの使われ方になってしまうということです。

それに対し、韓国やフィンランドでは、ネットワーク上で知り合い、それがリアルにもフィードバックしてくることが多く見られます。今回紹介したサイバー・エスノ

グラフィー・プロジェクトでも、46人中5人程度はネットワーク上で知り合った人がいて、そうした人たちは、社会的活動が積極的に拡大している様子が顕著にうかがえます。

例えば、2002年に私のプロジェクトに協力していただいた50代の女性で、今回も協力していただいた方がいるのですが、彼女は2002年にはインターネットも携帯電話も使っていませんでした。ところが、今では高校時代の同級生が集まるサイトを見つけて交流したり、地域の子供の支援活動についてインターネットを通じて知り、参加したりと、非常にアクティブに利用されています。特に行政とつながり、市民活動に参加するというのは非常に示唆に富んだ実例だと思います。

私は情報ネットワークには、人との弱いつながりを強め、人の活動を活性化する側面があるのではないかと考えています。ところが、日本社会の場合、情報ネットワークに対する不信感が非常に強く、そういった活動の活性化が絶たれているのではないかと危惧しています。これは、自分が提供した情報がデータマイニングされて知や便益を生み出すなどプラスの循環が行われている実感よりも、リスクに対する不安の方が上回っているからだと解釈できます。

しかしながら、リスクがあるならばどういうリスクがあるのかを明確化していかない限り、この状況を打破することはできません。現在、20代の日本人の4人に1人がパソコンでインターネットを使っていませ

んし、2人に1人がオンラインコマースを利用していません。今の先進国の中でこのような状況にあるのは日本だけです。日本社会は閉塞あるいは老成してしまっており、積極的に新境地を開拓していこうという気概がなくなってきているように感じます。

そこで2002年から2003年にかけて、大学生を対象に「JFK調査」というものを行いました。JFKとはジャパン、フィンランド、コリアの頭文字で、日本は早稲田大学、フィンランドはヘルシンキ大学、韓国はソウルの高麗大学です。また、早稲田大学では2005年と2006年にも調査を行っています。これは、もともと情報学環の橋元良明教授の科研費の研究に基づいています。また「JFK2」も実施しており、その際には、日本は東京23区、韓国はソウル25区の20～69歳、フィンランドではフィンランド全土15～29歳の男女を対象に調査を実施しました。

日韓は完全に同じフォーマットで2005年末に実施したのですが、フィンランドは、研究資金の関係で、フィンランドのFinnish Youth Research Network（フィンッシュユースリサーチネットワーク）という研究機関が協力してくれ、2007年夏に実施できました。対象は15歳から29歳ですが、サンプル数は1300人。人口500万人のところ、1300人の15歳から29歳の方が回答しているということで、相当数の回答を得ているということになります。

共用している質問項目は、ネットの利用の仕方、SNSやオンラインネットワークの

使い方、メディア接触、メディアの信頼度と不安感、虚偽情報や匿名に対する態度、社会的信頼感、一体感、そしてソーシャルスキルです。特にソーシャルスキルに関しては、日本社会は非常に大きな問題を抱えていると感じています。

比較可能な20代の方に分析を絞り、社会毎に結果を比較すると、日本人女性の4人に1人がパソコン、インターネットを利用していません。一方、モバイルインターネットの利用者がここまで普及しているのは日本だけです。これだけ高度なネットワーク社会になっているにもかかわらず、例えば、音楽ダウンロードなどネットワークサービスの利用者の割合は、韓国などに比べて非常に低くなっています。また、フィンランドではネットバンキングの利用者が多いのですが、日本ではほとんど利用されていません。

私が衝撃を受けたのは、生活満足度です。フィンランド人の場合、20代の約8割が満足していますが、日本人の20代は3割から4割しか満足していません。また、社会的信頼度も、大学生調査と同様、日本の20代が低くなっています。フィンランド人は6割前後が「ほとんどの人は基本的に善良で親切である」と思っているのに対して、日本の場合男性が4人に1人、女性では1割に満たず、特に日本の20代女性の不安感や不信感は突出しています。こうした低い一般的な社会的信頼感が、インターネットに関する不安感や不信感につながっていると言えるのではないのでしょうか。

日本人のソーシャルスキルの低さも懸念されるところです。「周りの人たちとトラブルが起きても、それを上手に処理できるか」という質問に対し、フィンランドの人の場合、「できる」と「まあできる」を合わせて約8割、韓国人は約5割であるのに対して、20代の日本人はほとんどが「できない」と答えています。

次の「高いネット不安感(1)」を見て下さい。やはりインターネットに対する不安感が非常に高いということが分かります。

「高いネット不安感(2)」ですが、オンラインショップはあまり使われていません。使っていない人に理由を尋ねると「日本は便利過ぎて、わざわざセキュリティ面で不安があるインターネットを使う必要がない」

という答えが返ってきます。

「高いネット不安感(3)」は、2005年3月に20代～60代を対象に情報学環が行った「日本人の情報行動に関する実態調査」です。その中で、「インターネットの掲示板などに自分に対する中傷や悪口などを書かれること」という項目がありますが、39.5%の人が「非常に不安を感じる」と答えています。ところが、実際にトラブル経験を持っている人は少ないのです。それにも関わらず、なぜここまで不安感が先走っているのかが、私の大きな関心事です。

その1つの仮説として、対人信頼感、社会信頼感の低さが考えられます。それが「低い社会的信頼感」の調査結果です。調査により、日本人は「他人を信頼している割合が非常に低い」ということが明らかになっています。「ほとんどの人は基本的に善良で親切である」と思っている人は8%しかいません。一方、フィンランドは27.3%、韓国は22.2%ですから、他の国と比べて非常に低いと言えるでしょう。

この結果に対する捉え方として、まずは、北海道大学の山岸俊男教授による『信頼の

構造—ところと社会の進化ゲーム』(東京大学出版会、1998年)を参考にしました。山岸教授の研究に基づき、信頼と安心についていろいろと考えました。山岸教授は信頼について「社会的不確実性」が前提となっており、「裏切られるかも知れない状況の中で、相手に対して『この人は裏切らないだろう』という一種のリスクテイキングをすることが信頼である」と定義しています。

この定義に基づき、「日本社会は信頼社会だと言われるが、実は信頼社会ではなく、安心社会なのではないか」というのが山岸教

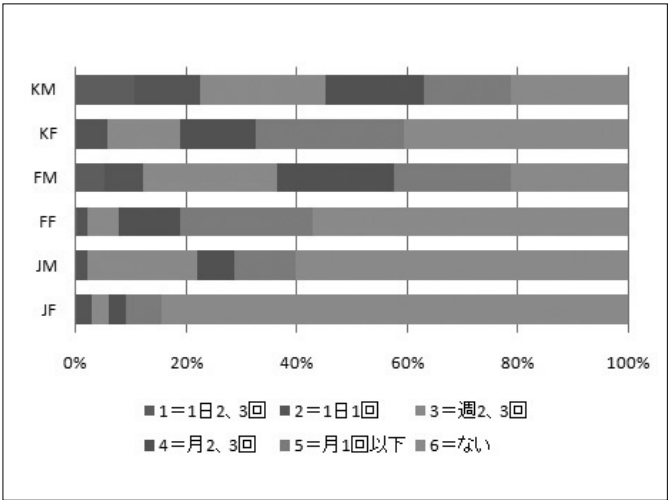


図3 映画・ビデオ視聴(ダウンロードを含む)の利用頻度(JFK2調査)

(KM = 韓国男性、KF = 韓国女性、FM = フィンランド男性、FF = フィンランド女性、JM = 日本男性、JF = 日本女性、すべて20代)

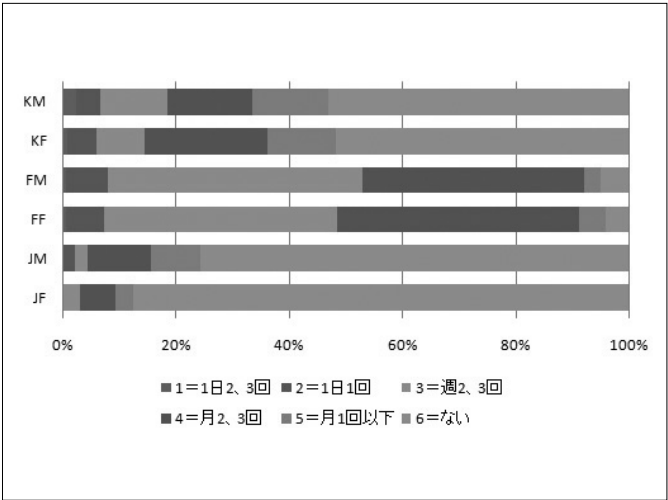


図4 ネットバンキングの利用頻度(JFK2調査)

(KM = 韓国男性、KF = 韓国女性、FM = フィンランド男性、FF = フィンランド女性、JM = 日本男性、JF = 日本女性、すべて20代)

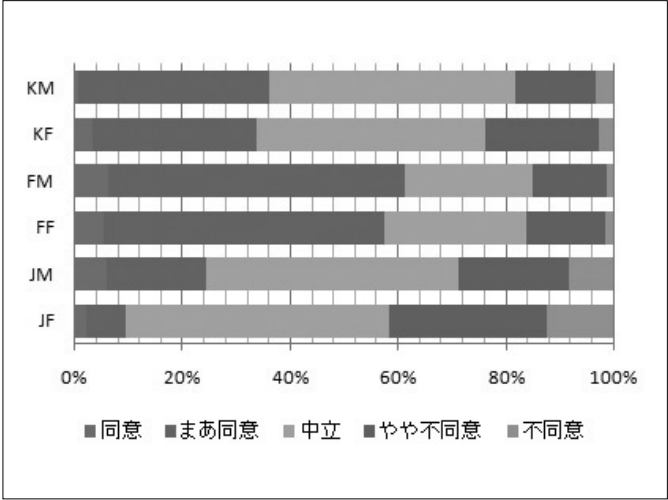


図5 社会的信頼感(JFK2調査)

「ほとんどの人は基本的に善良で親切である」という質問に対する「そう思う」「まあそう思う」「どちらともいえない」「あまりそう思わない」「そう思わない」という回答の割合

(KM = 韓国男性、KF = 韓国女性、FM = フィンランド男性、FF = フィンランド女性、JM = 日本男性、JF = 日本女性、すべて20代)

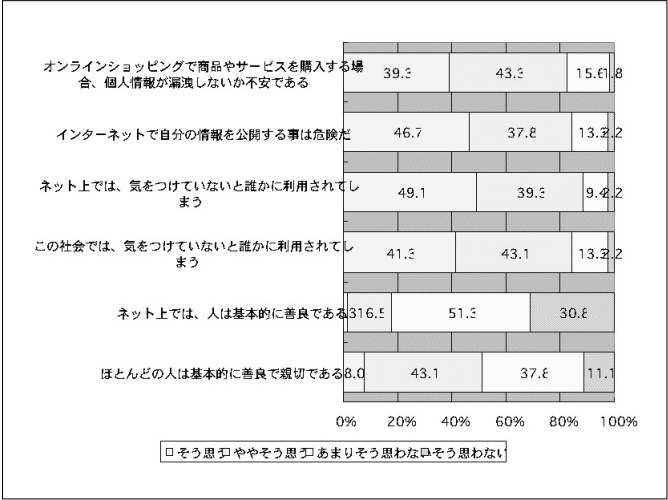


図6 高いネット不安感(1)

(早稲田大学生対象2006年実施調査、N=223)

- PC ネット、M ネット利用、ネット利用時間、接続回線
- ネット利用法
- コミュニケーション系サービス(SNS、オンラインコミュニティ、掲示板、ブログ、個人HP)利用
- メディア接触時間(テレビ(ニュース)、新聞、本、雑誌、睡眠)
- メディア情報信頼度(テレビニュース、新聞、雑誌、友人、電子掲示板)
- ネットワークリスクへの不安(情報漏洩、ウィルス感染など)
- ネットでの情報に対する態度(虚偽情報、匿名、自己開示、自己表現などの是非)
- 社会的信頼感
- 社会的関係との一体感(家族、友人、同窓生、同じ職場、近所、同郷、国民、ネットコミュニティ)
- 社会的スキル
- 社会的関係性(コネ)の社会生活における重要性の認識
- 社会階層分化意識

図2 JFK2 共有質問項目

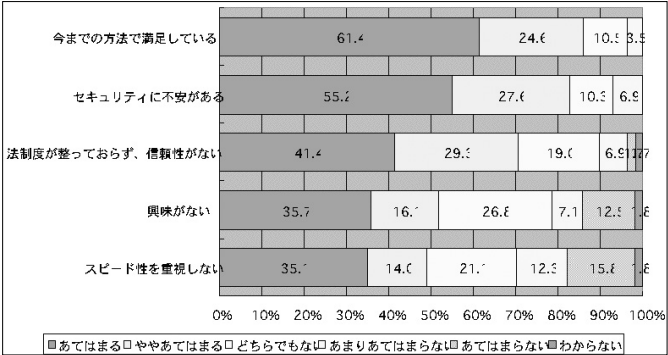


図7 高いネット不安感(2)

EC (M コマース含む) 利用経験者54.6%、未利用・意向あり20.4%、未利用・利用意向なし24.9%であった。そのうち、未利用・利用意向なしの回答者に、理由を選択してもらった結果(早稲田大学生対象2006年実施調査、N=223)

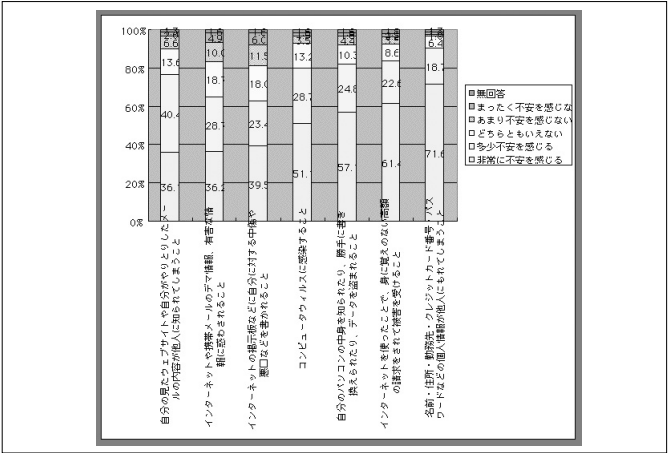


図8 高いネット不安感(3)

(東京大学情報学環・(独) 情報通信研究機構「日本人の情報行動調査」(日本全国13歳～69歳の男女対象、2005年3月実施、N=2029) による)

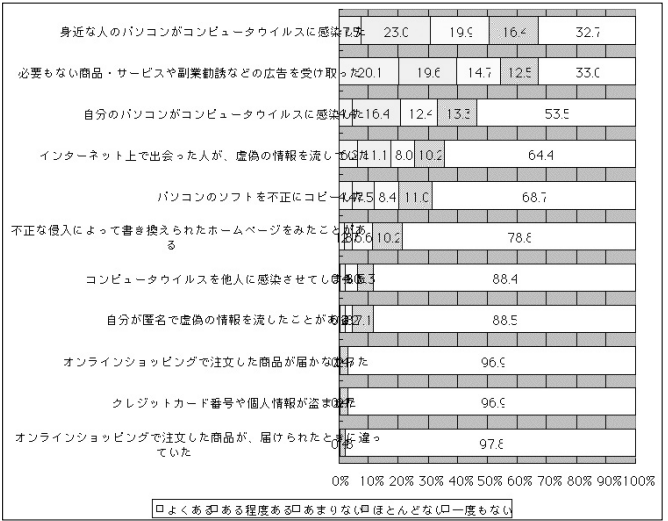


図9 実際に少ないネットトラブル遭遇

(早稲田大学生対象2006年実施調査、N=223)

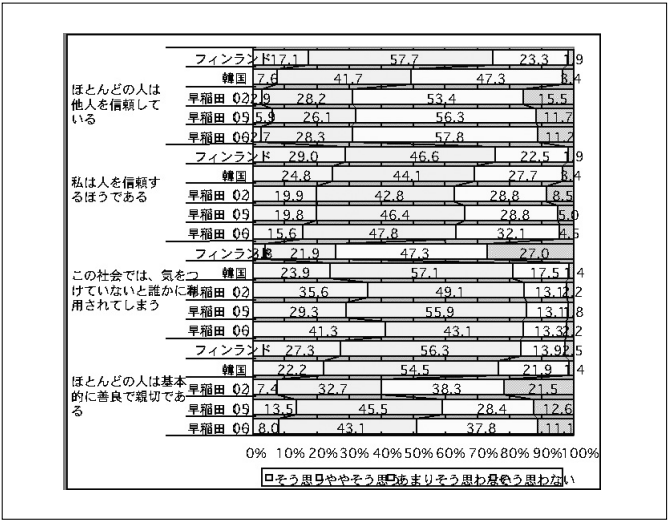


図10 低い社会的信頼感

(JFK 調査、早稲田大学生対象2005年、2006年実施調査)

		社会的信頼	
		高い	低い
UAI	高い	第2世界 つながり世界	第1世界 覗き見世界 匿名祭り世界
	低い	第4世界 対面/ネット双方向世界	第3世界 自己表出世界

図11 社会的信頼と不確実性回避

社会的信頼(高・低)と不確実性回避(高・低)の組み合わせにより、コミュニケーション空間としてのネット利用を類型化

不確実性の回避)：ある文化の成員が不確実な状況や未知の状況に対して脅威を感じる程度

まず、(1)は「どれくらいの上下関係があることが望ましいと思うか」あるいは「上の者に対して下の者はどれくらい服従すべきか」ということです。これは文化によって随分違います。それを踏まえないとマネジメントはうまくできません。

(2)は、個人主義の度合いです。地縁や血縁とあまり関係ない社会と、非常に関係のある社会とではマネジメントの仕方を変える必要があります。

(3)は、「上昇志向が強い社会か、和を重んじるような女性的な社会か」ということです。

(4)は、UAIと略されていますが、不確実な状況や未知の状況に対して脅威を感じる度合いです。これが文化によって相当違うというのです。山岸教授は信頼と安心は対立的に捉えています。信頼を望んでも不安感の強い人もいます。そこで、信頼と安心を独立した次元として捉えたらどうだろうかと思案をたてました。その仮説に基づき、実際に調査した結果、私自身はUAIがある程度、有効な気がしています。

これらが、ホフステード氏の提案した枠組みで、私はその中の1つであるUAIに注目しています。UAIとは「漠然とした不安感」であって、特定の対象に対する「恐怖」や確率論的な「危険(リスク)」とは異なります。「高所恐怖」といえば、「高所」という特定の対象が苦手なわけです。また、リスクは確率論的です。例えば、中国から冷凍ギョーザを輸入したときにその中に毒が含まれている確率(リスク)は0.1%であるとします。元来「この0.1%を0.01%に下げるにはどれだけ追加コストが必要か」というの

が合理的な議論なわけですが、日本社会では、「中国製の冷凍食品はすべて危険」といったことになってしまい、なかなかこのような議論にはなりません。日本人はこういった漠然とした不安感が非常に強く、「とにかく不確実な状況を避けたい」と考えていると私は思っています。換言すれば、社会は、不確実性に耐性のある社会と耐性のない社会に大きく分類することができ、日本は耐性のない社会であるということです。ちなみに、ホフステード氏が1970年頃に行った研究では、オランダやシンガポールは非常にUAIが低いという結果が得られています。

彼はさらに、高UAI社会の特徴として、まず、自殺率の高さを指摘しています。「漠然とした不安感が強い」「ストレスがかかる」「社会的サポートが乏しい」といったことが自殺の原因となります。

また、高速道路の最高速度との高い関連性についても述べています。高UAI社会の方が、高速道路の最高制限速度を超過する割合が高いというのです。「スピードを出すのは危険だとわかっているけれども、それは漠然とした不安感ではない。むしろ強い不安感やストレスや緊迫感を恒常的に作り出すため、人々をスピード超過へと向かわせる」というわけです。

さらにもう1点、「清潔と不潔、安全と危険を明確に区別したがる」といった指摘もしています。

社会的信頼と不確実性回避(UAI)

そこで、私は社会的信頼とUAIを独立した次元であると考え、次のように4つの事象に分類しました。

まず、社会的信頼が低くUAIが高い人は

あまり深入りせず、覗き見をしたり、2ちゃんねるのように、匿名で祭りを希求する傾向があると思われます。また、社会的信頼もUAIも高い人は携帯電話などを使って顔見知りの人たちとのコミュニケーションを希求する傾向があります。社会的信頼もUAIも低い人は自己表出型で、ブログなどで日記を公開するタイプです。そして、社会的信頼が高くUAIが低い人はインターネット社会で最も高い便益を得ることができる人たちだと思われます。

ここ3年ほどWeb2.0が話題に上っていますが、ユーザーが能動的にネット活動に参加するWeb2.0は第4世界と最も整合性が高いため、第4世界の活動が活発になることで、Web2.0の持つ潜在力もまた生かされる可能性が高いと思われます。しかしながら、日本社会の場合、第1～第3世界が大きな割合を占め、第4世界はあまり拡大しないのではないかと考えられます。

そこで2007年12月に、日本全国12歳以上の男女を対象にしたウェブ調査を行いました。有効回答3056人、ウェブ調査です。携帯電話のみのユーザーは対象外となっています。データの分布から次のような形で第1世界から第4世界を構成し、それぞれの世界とネットワーク利用との関係を検証しました。その結果、第1世界は匿名掲示板利用、第2世界はSNS、携帯メール利用、第4世界はネットオークションとの相関が有意に高いことを検証でき、仮説がある程度適切であることを確認しました。ただ、第3世界についてブログとの相関を見たところ、有意な差は見出されなかったため、今後の課題とします。

社会的信頼とUAIの関係については、今回初めて導入した尺度ですので、経年変化を追えないのですが、社会的信頼感指標に

		社会的信頼	
		高い (2.57 超)	低い (2.57 以下)
UAI	高い (2.50 以上)	第2世界 20.3% (N=619)	第1世界 34.9% (N=1068)
	低い (2.50 未満)	第4世界 22.2% (N=677)	第3世界 22.6% (N=692)

図 13 ネット世界の分布

(2007 年 12 月、日本全国 12 歳以上の男女を対象にしたウェブ調査結果での分布。UAI、社会的信頼とも、中央値を元に、高い、低いを分けた。N=3056)

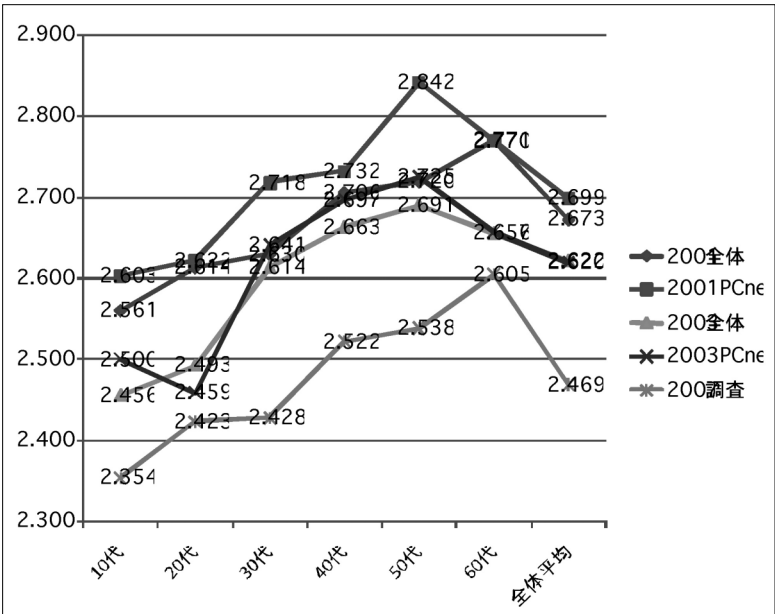


図 14 社会的信頼感に関する時代効果と世代効果

2001、2003、2007 実施の全国調査から、社会的信頼感に関する 3 つの質問文への回答を得点化し、その平均値を年代毎にまとめた。2007 年調査がウェブ調査だったことから、2001、2003 調査についても、パソコンインターネット利用者 (図中 PCnet と表記) のみを抽出したデータも示した。

関してはこれまでいくつかの調査を実施しています。

2001 年と 2003 年は全体とパソコンネット利用のみの 2 パターンを調査していますが、2007 年はパソコンネット利用のみとなっています。

2001 年の段階でのパソコンネット・ユーザーは比較的、経済的地位が高い層ですから、社会的信頼感が高い傾向にあると言えます。また、若いほど低く、年齢が高まるに従って高くなるという傾向は、経年によって変わりません。これは、社会経験を積むほど社会的信頼感が上がるからではないかと解釈できます。

グラフを見ると、2003 年のパソコンネット・ユーザーで、10 代に対して 20 代が大きく落ち込んでいます。また 2001 年、2003 年、2007 年と、年を追うごとに社会的信頼感はいずれも下がってきています。また、2007 年には 30 代まで落ちているという傾向が出てきています。このことから、時代的な効果と世代的な効果の 2 つの側面から、今後の日本社会を考えていく必要があると思われる。

個人的には第 4 世代が広がることが望ましいと思っています。安心・安全社会は工業化社会、製造業基盤の社会には向いていないかも知れませんが、ネットワーク社会に

なったときに日本では怖さが先に立ち、不確実なものを避ける傾向が強まりました。これが、情報ネットワーク社会として発展する余地を少なくしているのではないかと考えています。新たな可能性を開拓するには、高い不確実性が不可避ですが、日本社会は不確実性を回避する傾向が強いため、サイバー空間の利用が既知のネットワークのみに限定されるか、匿名で覗き見る傾向が強くなり、不確実性回避の機会費用が高くなっているのではないかと考えています。社会の流動性、変化、動態が激しくなればなるほど、不確実性回避の傾向が強くなる人は社会への参加から身を引く傾向にあります。やがて非社会性へと進展し、高い機会費用を発生させることになります。「かつては反社会性が問題になっていたが、現在では非社会性が問題になっている」といったことを、早稲田大学理工学部名誉教授で社会心理学者の加藤諦三氏は言いました。私自身もそう感じています。

Digital Natives の時代は、基本的には利用者側の情報発信力が拡大していきます。また、集合知、情報連携も進化していきます。利用者行動の収集・解析とそれに連動したサービスが拡大する社会です。しかし、そのためには、自分をさらけ出し、サービスに対するフィードバックに積極的に参加することによって付加価値を高めていく必要があります。

Digital Nativesの時代と日本社会への懸念

ところが、日本は、情報ネットワーク社会において高付加価値を生み出す活動から自らを遠ざけている側面があり、実はこれが、集合知活動であるウィキペディアにも見られます。フランス人のビエール・アスリーヌ氏他が著した『ウィキペディア革命—そこで何が起きているのか?—』(岩波書店)の日本語訳が 2008 年 7 月 25 日に出版されました。

私は、本の中で 40 ページほど解説を書いていますので、そこでの議論を紹介させていただきます。本書は、ウィキペディアに関して批判的なトーンが強いのですが、私はウィキペディアのようなシステムは非常に評価しています。ウィキペディアのようなネットワーク型モデルを、ガバメント原

理対ガバナンス原理というアプローチで考えたいと思います。

従来、拘束力や強制力のある法制度があり、政府を頂点とした中央集権的システムが社会を統治する機関としてありました。これが“ガバメント”です。会社組織も同様に、何か意思決定を行う際、選挙などによって選ばれた代表者が決定したものを我々に公布するという流れになっています。

しかしながら、拘束や強制だけでは、統治はうまくいかなくなってきています。「自分自身にとって関心があるから」「面白いから」という理由で意思決定を行うような社会組織というものの重要性が増してきているのです。それゆえ、NPO (非営利団体) 活動、NGO (非政府組織) 活動、ボランティアの大切さが謳われているわけです。これが“ガバナンス”です。はじめから情報を公開し、参入と退出が自由に行える仕組みである、という意味でウィキペディアはガバナンス原理に基づいた集合知であると考えられます。ウィキペディアが知の在り方を根本的に問い直していることは疑う余地がありません。

従来の百科事典はある真実があり、それを専門家が記述するという方法でした。基本的には紙ベースですから、分類しなければいけませんし、50 音順やアルファベット順に配列しなければいけません。配列するためには、系統樹を作らなければいけません。またユーザーは、索引に基づき項目を調べるという操作を行わなければなりません。

一方、ネットメディアの場合、基本的にはキーワード、タグ付け、リンク、サーチだけで十分で、表紙や巻末といった概念は全くありません。さらにウィキペディアの場合、何か真実があって、それを記述するというスタイルではなく、テキストが関わり合う、すなわちインターテクスチュアリティによって進んでいくというものです。そしてそれが現実であり、社会認識でもあるわけです。これは、静的な知識像から動的な知識像への大きな転換を意味しているということを意味しています。

「集合知」

集合知に関しては、梅田望夫氏の『ウェブ進化論』のように Web 2.0 を礼賛する意見

もあります。しかし私は「三人文殊知」「フィードバック知」「マイニング知」という 3 つの集合知がごちゃ混ぜに議論されてしまっているのではないかと考えています。少なくともこれら 3 つのベクトルは明確に区別する必要があります。

1 つ目の「三人文殊知」とは「三人寄れば文殊の知恵」のことで、Yahoo ! 知恵袋など何か質問したいことがあった場合、いろいろな人が意見を書き込んでいき、それが総体として 1 つの知識としてまとまっていくということです。しかし「これが本当に集合知なのか、衆愚知に過ぎないのではないか」といったことも言われています。

2 つ目の「フィードバック知」ですが、特に Web 2.0 が爆発的に普及している 1 つの大きな要因は、このフィードバック知です。クリックして投票する、またそれを基にランキングを作るといった行為です。とにかく主体的に関与することで、関与した結果が何らかの数値情報に変換され、見られるという仕組みです。これは参加を促すためには必要な仕組みであり、参加へのインセンティブを与えるという意味合いを持っています。例えば、2 チャンネルの「炎上」などはフィードバック知の 1 つの現れです。「スレッドがどれだけ立っているか」「アクセス数がどれだけあるか」「Yahoo ! のトピックのところに出了か」など自分自身が行った行為に対し、何らかの形でフィードバックされ、社会的な知識になっていきます。その仕組みを Web サイトが提供しているということです。これは従来のマスメディアにはなかった機能ですから、インターネットによる大きな変革であると言えるでしょう。

しかしながら、三人文殊知とフィードバック知だけしかないとするれば、ビジネス的な魅力はないでしょう。ビジネスとしてこれらの機能を提供している理由は、これらの収集した情報をマイニング (採鉱) したからです。例えば、Google の場合、ページランクというアルゴリズムを持っており、さらに人々を検索活動に駆り立てていくことを行っています。

今度は、これらをどのように捉えるかという議論になります。価値というものは一種の共同幻想であり、本質的な価値というものは存在しないと言えるでしょう。例えば、10 カラットのダイヤモンドが 10 億円

だったとしても、ダイヤモンドそのものに 10 億円の価値が内在しているということではありません。我々がそういう値段を付けているから、それだけの価値が発生しているのです。要するに、サイバー空間の発展が改めて我々に教えてくれたことは、人類は「象徴 (シンボル)」で生きているということです。シンボルにリアリティを感じ、価値を付与しているというわけです。

人類は、何にリアリティや価値を見出すかを考え、価値を生み出し、争奪するといったことを繰り返してきました。最初に行ったのが“人”を対象とした争奪でした。奴隷制、庇護主義、封建的支配、国民国家、忠誠 (従業員、顧客、株主など)、強制力、権力・権威ゲームなどがその実例です。2 番目は“領土”です。帝国主義、植民地主義、軍事力、土地神話、パワーゲームなどが含まれます。そして 3 番目が、“マネー (資本・貨幣)”です。資本主義、市場競争主義、グローバリゼーション、経済力、マネーゲームなどが含まれます。

他方、情報社会論、知識社会論は「情報や知識にこそ最も価値がある」という 1 つのテーゼに基づいた理論と考えることができます。確かに、著作権や知的財産権が整備、強化され、情報、知識が大きな価値を持ち、経済的富を生み出しています。

しかし、Web 2.0 が明らかにしつつあるのは、新自由主義化 (社会の市場化)、べき法則 (power law) に従う社会において、知識、情報に価値があるというよりは、「アテンション (注目、関心) の創出と争奪こそが、情報社会における主要なゲームである」ということのように思います。

情報社会論的な立場から言えば、これまでの権力・権威ゲーム、パワーゲーム、マネーゲームに対して、情報社会では、説得ゲームになると主張されてきました。つまり、どれだけ論理的に相手を説得できるかということを主眼に、民主的な制度を發展させていくことができるということです。しかし、残念ながら、説得ゲームは大きな力を持つことができず、アテンションを巡るゲームが拡大し、悪名であっても、アテンションを集めたもの勝ちといった様相を世論は呈しつつあります。著作権や知的財産権は、情報の特異性や先端性、希少性を巡る功名ゲームであり、情報社会論が知識

の民主化に期待した方向とは大きく異なります。

アテンション争奪ゲーム ～巨大な地殻変動～

アテンションは理性的、論理的というよりはむしろ、人間の情動や感情の刺激反応モデルに基づくものです。アテンションがどれだけクリック数を得るか、あるいは寄与・貢献するかといったゲームになっているというわけです。私自身は、こういった状況を一概に否定するのではなく、これを踏まえた上で、どのように振る舞っていけば良いのか考えることが望ましいと思います。

確かに、アテンション争奪ゲームは、大きな社会的変化を起こしてきました。20世紀後半の大衆産業消費社会においては、社会的権力として、新聞やテレビなどのマスメディアがアテンションをコントロールしてきました。流行や新製品が消費社会の中に組み込まれていき、我々のリアリティーを創出し、広告モデルに基づくビジネスモデルの利益を享受してきました。それに対するインターネットやサイバースペースの拡大、社会生活への浸透は、こうしたアテンション創出と流通の構造を根底から覆し、新たなアテンション争奪ゲームの戦場を生み出してきています。

AIDMAモデルからAISASへ

マーケティング的に見れば、AIDMAモデルからAISASモデルへと移行しています。AIDMAモデルとは従来の広告コミュニケーション過程モデルで、attention ⇒ interest ⇒ desire ⇒ memory ⇒ actionという流れになります。一方、AISASとはWeb2.0でのモデルで、attention ⇒ interest ⇒ search⇒ action⇒ shareという流れになります。

このように、現在、ネット社会においてはアテンションの争奪が非常に大きな要素になってきています。そこにさらにサーチやシェアといった要素が加わってきています。ビジネスという視点から見れば、集合知は三人文殊知、フィードバック知、マイニング知の3つが揃わない限り、富にはつながっていかないと言えます。しかもマイ

ニングを行うためには、個人個人がフィードバックを提供し、知識をシェアするといった感覚を持つ必要があります。要するに、三人文殊知、フィードバック知、マイニング知の相互連関こそが21世紀の社会知であり、「マス・コラボレーション集合知」と呼ばれるものです。そして、マス・コラボレーション集合知と呼ばれる社会知の在り方を積極的に生かす付き合い方こそが、グローバル化、ネットワーク化される世界において、ヒト、モノ、資本、情報、知識を集積し、競争力を生み出す母胎であるということです。

また、マス・コラボレーション集合知の価値・主体はアテンションの集積によって形成されるため、固定化した知識が外部にあるといったことはなく、価値観は絶えず移り変わります。例えば、検索エンジンの場合、利用者の検索行動があり、検索行動から利用者自身は、三人文殊知やフィードバック知を得ることができます。

例えば、ビジネス側からは、Googleのアルゴリズムを読み解き、検索結果で上位に上げようというSEO（検索エンジン最適化）ビジネスが出てきています。それに対し、Google側がアルゴリズムを少し変更することで、検索結果の順位がダイナミックに変わるといったことが起こっています。つまり、これら3つの知が組み合わさることによって、壮大な知のダイナミズムが生まれているのです。

こうした社会知の在り方は、世論の重要な構成要素にもなりつつあります。政治家やマスメディア、企業、組織、個人のいずれもが、こうした集合知に自ら関わりながら、漠然とした世論や風向きを探り、それに応じて自らの身の処し方を形作っていきようとしています。もはや、自分の主義主張に基づいて身を処すということではなく、むしろ社会知のフローを感知しながら、あるいは、ある程度それをコントロールしようと試みながら、最大化する選択肢を探るよ

	英語版 (2006年12月29日現在)		日本語版 (2007年9月3日現在)		フランス語版 (2006年12月29日現在)		
1	George W. Bush	33,566	ONE PIECE の登場人物一覧	4,541	Février 2005	2005年2月(の出来事)	7,811
2	Wikipedia	22,491	舞-乙 HIME	3,922	Décembre 2004	2004年12月(の出来事)	3,364
3	United States	17,215	ONE PIECE	3,605	Algérie	アルジェリア	2,741
4	Jesus	16,010	BLEACH	3,485	France	フランス	2,421
5	2006 Israel-Lebanon conflict	15,432	銀魂	3,472	Accueil	(ウィキペディアの) トップページ	2,241
6	Wii	14,774	コードギアス 反逆のルルーシュ	3,167	Rose-Croix	薔薇十字団	2,111
7	Adolf Hitler	14,555	ウルトラマンメビウス	3,023	Ségolène Royal	セゴレーヌ・ロワイヤル	2,061
8	World War II	14,453	AV 女優一覧	2,984	Actualité sportive	最近の出来事スポーツ	2,051
9	Deaths in 2006	13,788	仮面ライダー電王	2,969	Rugby à XIII	ラグビーリーグ	2,011
10	RuneScape	13,706	最近の出来事削除	2,943	Coupe du monde de football de 2006	2006 サッカーワールドカップ	1,951
11	Hurricane Katrina	13,242	銀魂の登場人物一覧	2,912	Nicolas Sarkozy	ニコラ・サルコジ	1,951
12	Canada	11,298	ケロロ軍曹	2,847	Adolf Hitler	アドルフ・ヒトラー	1,931
13	PlayStation 3	11,173	ケロロ軍曹の登場人物一覧	2,745	Islam	イスラム	1,911
14	Britney Spears	11,062	第二次世界大戦	2,583	Quebec	ケベック	1,851
15	Anarchism	10,930	NARUTO -ナルト-	2,550	Témoins de Jéhovah	エホバの証人	1,841
16	India	10,911	ミュージックステーション	2,536	Friedrich Nietzsche	フリードリヒ・ニーチェ	1,811
17	World Wrestling Entertainment roster	10,904	DEATH NOTE の登場人物	2,524	Zinedine Zidane	ジネディーヌ・ジダン	1,811
18	Michael Jackson	10,827	クレヨンしんちゃん	2,519	The Beatles	ビートルズ	1,801
19	Islam	10,766	ネプリーグ	2,510	Montréal	モントリオール	1,751
20	2006 FIFA World Cup	10,684	森田一義アワー 笑っていいとも!	2,505	Arles	アルル	1,711

図 15 ウィキペディア英語版、日本語版、フランス語版での累計編集回数上位20項目 (筆者作成)

カテゴリ（サブカテゴリ）		項目数	割合
スポーツ (13)	野球関係	8	8.1
	陸上関係	3	
	フィギュアスケート	1	
	カーリング	1	
テレビ (23)	NHK（大河ドラマ、紅白）	2	14.4
	テレビドラマ（アニメなどのドラマ化）	12	
	放送局（関西テレビ、フジテレビ、東京放送）	3	
	その他テレビ番組（24時間、バラエティ、情報）	6	
新聞	朝日関係（朝日新聞、アサヒの問題）	2	1.3
アニメ、漫画、ゲーム (38)	アニメ、テレビアニメ、漫画、ゲーム、ゲーム機	31	23.8
	女性声優	6	
	ボーカロイド（初音ミク）	1	
アーティスト、音楽事務所（Orbital period、B'z、DJ OZMA、ZARD、ジャニーズ事務所）		5	3.1
IT、ウェブ関係（iPhone、Vista、WikiScanner、YouTube、ニコニコ動画、2ちゃんねる）		6	3.8
鉄道関係		5	3.1
ワイドショーの話題の人、ブレイク芸人（ダレビッシュ、杉浦太陽、沢尻、亀田親子、秋山（格闘家）、小島よしお、サンドウィッチマンなど）		12	6.9
物故者（植木等、坂井泉水、阿久悠、稲尾和久、横山ノック、宮本睦治、宮澤喜一、黒川紀章、松岡利勝、大杉君枝）		10	6.3
政治 (16)	首相、党首、代表、党首選関係（安倍、小泉、福田、麻生、小沢）	5	10.0
	都知事選（石原、浅野）	2	
	疑惑の政治家（辞任した農林水産大臣）	3	
	マスコミで取り上げられた政治家（東国原、橋下、丸川、外山）	4	
	海外の政治家（李明博、サルコジ）	2	
事件・事故 (22)	乗り物の事故	3	13.8
	発砲、銃撃事件	6	
	食品偽装	3	
	防衛省	2	
	コムスン	2	
	自然災害（地震、台風）	4	
	馬インフルエンザ	1	
男性差別	1		
歴史・社会（日本、日本語、昭和天皇、第二次世界大戦、八紘一宇、織田信長、少年法、在日韓国・朝鮮人、在日本朝鮮人総聯合会）		9	5.6
合計		160	100%

図 16 ウィキペディア日本語版で2007年編集回数の多い項目

（2007年1月～12月で、月別に、編集を行った登録利用者の数が上位25位までに入った項目（延べ300）を内容により分類したもの。筆者作成）

うな傾向が見られるということです。

もちろんこれを批判するは容易なことですが、アテンション争奪も含め、人間の社会の特性としてこのようなものが生み出されていることに疑う余地はないわけです。ですから、私は、より良い方向に結びつけていくことを考える方が、賢明なのではないかと思います。

間メディア性

代表的なネット上の集合知のプラットフォームであるウィキペディアも、情報ネットワーク利用の2つの問題点を抱えています。その1つが「活動を生み出すトビックの偏り」、もう1つが「高い匿名性」です。

ウィキペディア日本語版で編集回数が多いものを調べてみました。

2006年12月29日現在のウィキペディア英語版では、ジョージ・ブッシュ、ジーザス、ヒトラー、ハリケーン・カトリーナなど社会的なもの、政治的なもの、歴史的人物などが多いのに対し、2007年9月3日現在のウィキペディア日本版では、ONE PIECEの登場人物一覧、舞-乙HiME、

コードギアス反逆のルルーシュ、AV女優一覧、ケロロ軍曹などアニメやゲーム、テレビ番組関係が大半を占めていて、フローを生み出す力になっています。

次の表は2007年の累計の編集回数のうち多かった項目です。

ウィキペディア日本語版は2002年からあり、どうしても古いものほど上位に来る傾向がありますので、ここでは、2007年1月から12月まで1カ月ごとの編集回数の多い項目25位を取り出しカテゴリに分類しています。アニメ、漫画、ゲームの占める割合が最も大きく23.8%を占めているほか、ワイドショー的なもの、オタク的要素が強いものが多いということが明白になりました。

こうしたネット利用の在り方は、「間メディア性」という日本社会のネットの特性と深く関係しているように思います。「間メディア性」という概念は、学習院大学法学部の遠藤薫教授が『インターネットと＜世論＞形成』という本の中で提起されているものです。私の言葉で表現すれば、「マスメディアとネットは相思相愛でお互いを引用し合っているというわけではなく、潜在的

	匿名編集（単位：万）	総編集数（単位：万）	匿名編集の割合
日本語	683.1	1451.7	47.1%
英語（2006年10月現在）	1777.9	5788.0	30.7%
ドイツ語	766.4	2708.3	28.3%
フランス語	337.3	1792.3	18.8%
オランダ語	109.4	808.7	13.5%
スウェーデン語	89.5	457.0	19.6%
スペイン語	319.8	1053.1	30.4%
フィンランド語	61.2	292.4	20.9%
ポーランド語	162.4	832.0	19.5%
ポルトガル語	142.6	569.4	25.0%
ロシア語	67.9	496.5	13.7%
中国語	66.4	422.1	15.7%
韓国語（朝鮮語）	11.7	98.5	11.9%

図 17 ウィキペディア主要言語版における匿名編集（英語版以外は2008年2月1日現在。筆者作成）

に互いに憎しみ合い対抗関係を持ちながらお互いがお互いを必要しているという奇妙な関係に陥っている」とということです。ネットは既存マスメディアに批判的ですが、ネットは独自の体系的で大規模な取材網を持たないため、マスメディアから何らかの情報を得る手がかりを見つけざるを得ません。そして、マスメディアに何かネットコミュニティの琴線に触れる情報を見つけると、たちどころに、ネット世論は喚起されます。一方、マスメディアも、ネットに脅威を感じていますが、新規性を求めるがゆえに、ネット上の情報も取り上げる必要に迫られているというわけです。ただし、ネット側も、批判的な態度はあるにせよ、マスメディアに取り上げられることによって、心理的報酬を得ていることは間違いがありません。「自分たちがやっていることには意味があるのだ」と思えることは重要です。こうした両者の潜在的緊張関係、対抗関係、共依存関係が間メディア性というもので、ウィキペディア日本語版の在り方も、間メディア性に規定されていると解釈できるのではないのでしょうか。

匿名編集の多さ

次の表は匿名編集の多さについての国別の比較です。

先ほど日本ではネット空間は匿名だという認識があり、一般の方々の多くは怖がって近づかないと指摘しました。ウィキペディア日本版でもその傾向ははっきりと出ています。ウィキペディアの場合、登録名

		あてはま る	まああて はまる	あまりあて まらない	あてはま らない
他人が自分をどう思っているかいつも気になる	日本	24.4	43.5	25.1	7.0
	韓国	30.5	52.7	13.2	3.6
	フィンランド	6.1	25.7	52.1	16.1
人の反応をあまり気にせず、自分の意見を述べることができる	日本	6.9	31.5	48.3	13.2
	韓国	13.7	32.4	46.7	7.3
	フィンランド	18.0	56.3	23.2	2.6
大勢の中にいても自分は一人ぼっちだと思ふことがある	日本	17.6	36.6	33.0	12.7
	韓国	9.3	44.0	33.8	12.9
	フィンランド	9.3	36.7	34.4	19.6
友だちには何でも相談できる	日本	9.2	33.5	42.4	15.0
	韓国	25.4	45.8	23.3	5.5
	フィンランド	61.1	29.9	7.7	1.3
身の回りのこと以外あまり関心がもてない	日本	11.0	22.4	45.9	20.8
	韓国	12.1	37.7	35.6	14.6
	フィンランド	0.3	3.2	27.3	69.1

図 18 社会的スキル認識の比較(1) (JFK 大学生調査)

で編集するケースと、登録せず匿名で、IP アドレスだけを出して編集するケースの2通りがありますが、日本の場合、約半分の47.1%が登録しない匿名編集です。英語版ですら30.7%ですから、日本は少し異常で、特異な位置にあるということがこのことから理解できるでしょう。

原因としてまず、低い社会的信頼感が挙げられます。もう1点、JFK 調査によって非常に顕著になったこととして、社会的スキルにおける自己評価の低さが挙げられます。

例えば、日本の学生の多くが「他人が自分をどう思っているかいつも気になる」と答えているのに対し、フィンランドの学生はあまり気にしていません。また、日本の学生は、他人に気を遣っている割には、大勢の中にいても自分は1人ぼっちだと思ってしまう傾向があります。「他人と話していて、あまり会話が途切れないほうですか」「まわりの人たちとのあいだでトラブルが起きて、それを上手に処理できますか」といった質問に対しても、フィンランドや韓国に比べて日本の学生の方が、社会的スキルに対する自己評価が低いという結果が出ています。

調査結果から分かることは、社会的スキルが低いがゆえに、自分が社会と関わる際にメディアがつくり出した社会的現実を参照し、強い影響を受けてしまうこと、そしてネット行動に反映してしまうということです。「ネットは怖い世界だから、あまり踏み込まない方がいい」という認識の下、携帯電話のメールや情報検索、暇つぶし利用に留まってしまっているのです。このことから分かる日本社会の社会的スキルの特徴

は、周囲を気にして自己を抑制するにもかかわらず、社会的に孤立し、私的空間への引きこもり傾向があり、社会的スキルが未成熟であるということです。

情報ハンドリング力

関連する重要な要素として「情報ハンドリング力」があります。情報行動を探索し、収集し、選択し、伝達するという4つのフェーズに分けて、それぞれのフェーズにおける能力に関する自己評価を行うというもので、いわゆる情報リテラシーを計測します。

情報ハンドリング力の自己評価に対して強い影響力を与えるのは、実はパソコンネット利用の有無にあります。NTTデータのシステム科学研究所 (RISS) が2001年、2003年、2005年にパソコンネットとモバイルネットに関する調査を行っていますので紹介します。

私がずっと懸念していることは、モバイルネットのみの利用者の情報ハンドリング力は低いということです。いろいろな調査を行ってもほぼ同様の結果が得られます。

モバイルネットのみの利用者は「情報を収集して加工し発信する」という行為に対して、パソコンネットもモバイルネットも使っていないという人と同じくらい低いレベルに留まっています。日本の場合、モバイルネットがあまりにも発達しすぎたため、パソコンネットを使わないという人が、20代ですら2〜3割いるという状況で、それが社会階層に結びついてしまっているのです。パソコンネットの低頻度利用者、低所得者であればあるほどパソコンネットから阻害

		いつも うだ	たいてい そうだ	どちら もいえ ない	たいてい そうで ない	いつも そうで ない
他人と話していて、あまり会話が途切れないほうですか	日本	8.4	33.1	35.8	17.7	5.1
	韓国	19.9	42.0	16.3	20.6	1.3
	フィンランド	21.9	38.9	29.9	8.4	1.0
まわりの人たちとのあいだでトラブルが起きても、それを上手に処理できますか。	日本	6.0	30.0	41.9	16.6	5.5
	韓国	16.8	47.2	20.9	14.7	0.4
	フィンランド	30.2	43.1	21.9	4.8	0.0
こわさや恐るしきを感じたときに、それをうまく処理できますか。	日本	6.4	26.5	37.1	25.8	4.2
	韓国	16.0	45.8	19.4	17.3	1.5
	フィンランド	20.6	46.0	27.0	5.8	0.6
気まずいことがあった相手と、上手に和解できますか。	日本	4.9	27.4	35.3	23.8	8.6
	韓国	15.1	39.7	18.5	24.2	2.6
	フィンランド	33.8	45.3	18.0	2.3	0.6

図 19 社会的スキル認識の比較(2)

されていきます。つまり、大学教育でパソコンに接するという機会がない20代の場合、モバイルネットだけ、もしくは両方とも利用しないという状況に陥ってしまっているのです。そういった人たちの低い情報ハンドリング力に関しては、やはり国として対策を考える必要があります。これは深刻な教育歴格差の問題です。

とはいえ、最近は中学や高校でもようやくIT教育が行われるようになってきていますので、今後は大分改善されると思います。しかしながら、他の主要国では1990年代後半からIT教育を小学校から始めており、もはや20代、30代のデジタルネイティブズが出てきています。そういった中、日本社会の場合、現在の20代は潜在的にハンディを背負っている側面があると言えると思います。

この点において、企業の方々にも、より多くの人たちに情報ネットワークに参加する機会を与え、ネットワーク活動を活発にし、フィードバック知とマイニング知を生み出すことによって、高付加価値を持つ社会を構築していってほしいと願っています。

「情報社会」と「産業社会」

さて、先にも述べましたが、私はこれからの日本社会は、消費経済だけでなく、ケア経済も大切にすべきであると考えています。大きな理論的な枠組みで考えると、情報社会論というのは脱産業化社会、あるいはポスト産業社会 (PIS：Post-industrial Society) と位置付けられる場合があります。つまり、産業社会、工業社会は時代遅れであって、その次の来るのが情報を基盤とした情報社会であるという考え方です。それ

	2000 調査	2001 大 学 生調査	2001 調査	2003 調査	2005 調査	2005 韓国
PC ネット、モバイルネット 両利用	5.65	4.93	5.02	5.02	5.18	4.62
PC ネットのみ	4.97	5.18	4.98	4.96	3.89	4.36
モバイルネットのみ	3.83	3.18	3.83	3.76	3.36	2.00
どちらもなし	2.98	3.57	3.58	3.38	2.77	2.93

図20 情報ハンドリング能力とPCネット・モバイルネット利用

2000調査=NTT データシステム科学研究所実施。日本全国18歳〜69歳の男女。2001 大学生調査=成蹊大学法学部学生対象。2001調査、2003調査=東京大学情報学環橋元良明教授研究室実施。日本全国12歳〜69歳の男女。2005調査=東京大学情報学環橋元良明教授研究室実施。東京23区在住20歳〜69歳男女。2005韓国調査=東京大学情報学環橋元良明教授研究室実施。ソウル市25区在住20歳〜69歳男女。これだけ異なる調査でも、情報ハンドリング能力指標は、PC ネット、モバイルネット利用の仕方に応じて、同様の傾向を示している。

に対し、私自身は、情報社会はポスト産業社会ではなく、あくまでも産業社会の一部であると考えています。

産業社会というものは分業化、専門化によって効率的に多種多様な財やサービスを生産し、それらの財やサービスを市場で交換、消費することで、互いの便益を高めるシステムです。要するに、生産は組織で、交換は市場でやった方が良いというのがこれまで我々が産業社会で築き上げてきた知恵です。

組織とは分業化、専門化により、効率的に多種多様な財やサービスを生産・流通・販売するための社会的単位であり、市場とは、汎用的で蓄積可能な“貨幣”を媒介とすることによって、原理的には売り手と買い手が互いの社会経済的地位などに関係なく、無差別に匿名性のもとで交換を行うことができる場所のことです。ですから、組織では、組織のメンバーかメンバーでないかをはっきりさせる必要があります。とはいえ、最近組織自体が固定された構造ではなく、なってきているということも言えます。一方、交換に関しては、基本的には市場を通して匿名性で取引する方が、財やサービスを分配する際には有効的です。これらが組み合わさることによって、産業社会は成り立っているのです。

要するに我々は組織で生産し、市場で購買し、個人が消費するという形で拡大、発展していくゲームをしているのです。大切なことは、ゲームの原資は「働くこと」によって得られるべきだという価値観であり、これが産業社会の基本にあるということです。私自身はこの意識がなくなることはないと考えています。つまり「濡れ手に粟」は蔑まれることであり、労働をすることで対価を得て、生産・消費ゲームに参加すると

いうのが正当だという意識です。例えば、エージェントが勝手に活動してくれて、自分が知らないうちに自分の銀行口座にどんどんマネーが入ってくるという状況の中、自分は、消費だけに勤しめば良い、自己実現だけに勤しめば良いというような社会になったときこそ、真にポスト産業社会になったと言えるのではないかと思います。しかし、現状はそうではありませんし、いずれそうなるとも思えないということです。そのため、私は、今の高度消費社会が成熟した社会を、ポスト産業社会 (PIS) ではなく、ポ ス ト 高 度 消 費 社 会 (Post Advanced Consumer Society) というこ

とで、PACSと呼んでいます。したがって、情報社会というものの、産業社会の歴史的展開の上に位置付ける必要があるのではないのでしょうか。産業社会は、製造業の黄金期という今の中国のように、生産が増え、労働生産性が向上し、賃金が増え、購買力が高まり、設備投資ができるという好循環の社会から、徐々に高度消費社会へと転換していきます。日本は、例えば、“記号”を消費するという意味では、非常に高度な消費社会を築いてきたと評価できます。単に物を物として消費するのではなく、それにさまざまな意味付けを行い、同時に消費する社会ということです。

産業経済成長の論理

産業経済の成長の仕方に関しては大きく分けて2つのモデルがあります。1つが量産工業化モデル、もう1つが垂直階層化サービスモデルです。

量産工業化は民主的な技術です。工業製品の場合、最初は高額で一部の人しか享受できません。最先端のものでもすぐに陳腐化し、単価が下がり、誰でも手が届くよう

になります。工業製品の価値というものは技術革新があるがゆえにすぐに低下してしまうという宿命を持っています。技術革新は重要ではあるけれども、ある意味、残酷であるとも言えます。私は、量産工業化で社会が回っていた時代を高度経済成長期だと解釈しています。それはいずれ行き詰まります。そこでさらに製品に対する意味付けを行います、それによる量産工業化もいずれ行き詰まります。一方、サービス業の量産化は難しいものがありますが、我々はフランチャイズチェーンといった方法を編み出してきました。従って、量産モデルが適用できるところは、すべて適用してきたと思います。

さて、米国では、1980年代、いわゆる量産工業化による経済発展が止まった時に、どのような対策を打ったのでしょうか。これが、2つ目の垂直階層化サービスモデルです。サービス業というのは、技術革新が少ない産業です。そのため、「より良いサービスがより安価に」とはなりません。その典型例がホテル産業です。仮に、現在、ペニンシュランホテルのスイートルームが1泊100万円だと仮定して、それが10年後、技術革新によって5万円になるといったことはありません。むしろより豪華にして、より高く売るとというのが一流ホテルのやり方です。つまり、垂直階層化することによって、上層部を活性化しようというのがロナルド・レーガン政権だったのです。同様の政策を小泉政権が導入したのが2000年頃の日本であると私は解釈しています。垂直方向で分化し階層化することです。

しかしながらここで1つ問題なのは、利用する側の階層化とも大きく関わってしまうということです。この点に関しては、それを積極的に生かすという経済成長戦略はあると思いますが、垂直階層化サービスモデルの場合、どうしようもないところがあります。量産工業化モデルの場合、最先端の製品も、徐々に値段が下がってきますから、経済的に苦しい層にとっても優しい民主的なシステムなわけですが、垂直階層化サービスモデルの場合、最上層から最下層まで明確に分化することになります。しかも、経済成長は上位層が操作します。小泉政権以降の日本社会は、米国社会のように社会的サービスも市場で調達される

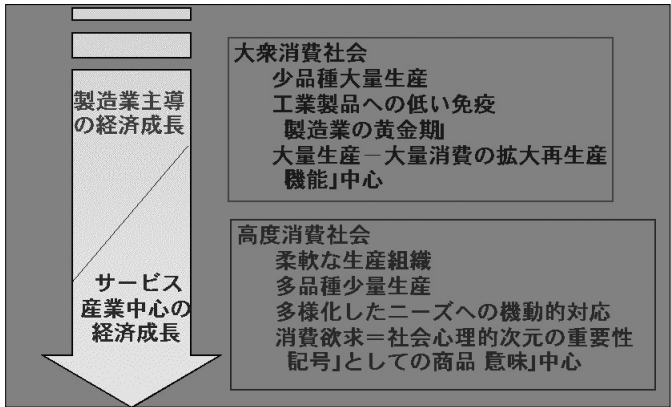


図21 産業社会の歴史的展開

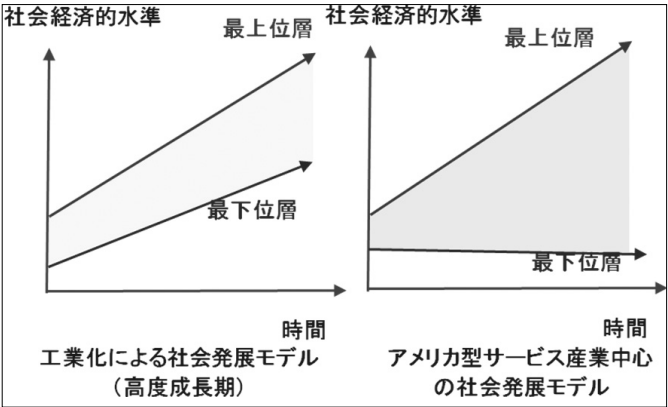


図22 工業化モデルとアメリカ型サービスモデルでの社会発展モード

社会になっていく可能性が高いと思われます。富裕層はより優れたサービスを、困窮層はセルフサービスを、というように垂直階層化サービスモデルが進展するということです。これを、ハイパー高度消費社会(Hyper Advanced Consumer Society)ということで、HACSと呼んでいます。

もう一方で、先ほど紹介した、ポスト高度消費社会(Post Advanced Consumer Society)すなわちPACSがあります。これは、北欧型社会であると捉えています。国際競争の中で競争優位性を保つことは重要ですが、同時に、教育や医療など社会福祉も守るべき対象であり、しかもそれはユニバーサルなものであって、市民は当然享受すべきであるという考え方に基づいたものです。消費を軸にした経済と社会的ケアを軸にした経済は二者択一なものではなく、両方をうまく駆動していくことが大切だという考え方です。この理論的な背景が「サービス経済トリレンマ」という仮説です。

サービス経済トリレンマ

「政府財政」と「所得格差」と「失業率・雇用創出」はどれも政府にとって非常に大切な政策課題領域です。要するに、財政で赤字を出さないこと、社会における所得格差を大きくしないこと、そして、失業率を低く抑え雇用を創出することです。この3つは一見すると、何の関係もないように思われます。しかし、製造業ベースからサービスベースに経済が移ったときにどれか1つを犠牲にしなければならないというのがサービス経済トリレンマの仮説で、ハーバード大学のアイバーセン教授とレーン教

授が1998年に提案しました。

何を犠牲するかによって、大きく3つのパターンに分かれます。アメリカ型ネオリベリズムは、所得格差を犠牲にします。雇用と賃金を柔軟にして、政府は直接手を出しません。社会福祉に関しても大盤振る舞いをしません。

ドイツ型コーポラティズムは、失業率・雇用創出を犠牲にします。ドイツ型の場合、基本は労使協調の組合ベースです。職さえあれば所得も確保できますし、社会福祉も得ることができます。その代わり、どうしても既得権益が強くなってしまったため失業率が高く、今でも10%以上の失業率を生み出しています。

北欧型ユニバーサリズムは、政府財政を犠牲にします。再分配経済を大きくし、医療や育児、保育、女性の労働力化などを行い、雇用を生み出し、所得格差も少なくします。しかしながら、民間企業に競争力が

なくなると、たちどころに政府財政は社会保障負担で悪化してしまい赤字に陥するというモデルです。そのため、どのモデルが良いかを特定するのは難しい問題です。

そういった中、私は、日本は新たなネット社会主体というものが必要であると考えています。高いUAI、低い社会的信頼感による第1世界が継続する限り、ネットワーク活動は限定され、消費財としてIT機器、サービスは一部のユーザーによって消費されるにとどまってしまうますが、そうではなく、マイニング知を提供しながら、フィードバック知、三人文殊知を享受し、自らもマイニング知を生み出すような活動の促進が、これからの日本には必要不可欠です。そのためには、個人情報保護法の再検討、マイニング知を積極的に行い得る「通信の秘密」概念の再検討、ロールモデルとなる新たなネット社会主体の創造と社会への訴求が重要であると考えています。

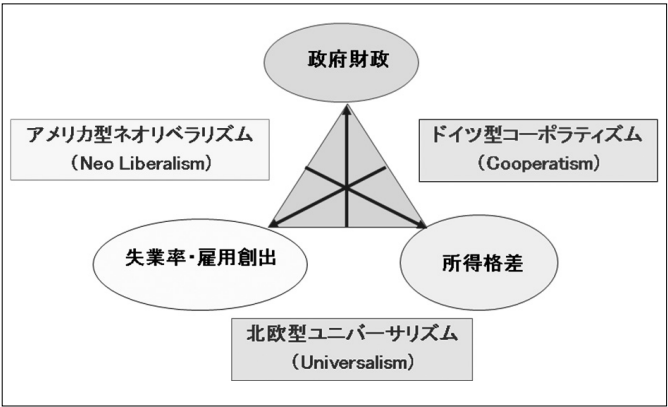


図23 サービス経済トリレンマ(service economy trilemma)

(Torben Iversen and Anne Wren 'Equality, Employment, and Budgetary Restraint: The Trilemma of the Service Economy' World Politics, July 1998、にもとづき、筆者作成)

A氏：「日本社会は人を信頼しない傾向が強
いけれども、安心感は求める」ということ
で、第1世界になっているというお話でし
たね。言われてみると確かにそういう気が
しますし、自分自身もインターネットに自
分の意見や気持ちを発信するということは
ほとんどしません。家ではリードオンリー
です。それに対してまずお伺いしたいのは、
なぜそうなのかということです。

ちなみに私自身の考えとしては、日本の
教育システムが1つの原因なのではないか
ということです。講義スタイルで勉強が一
方的。小さい頃から受験戦争に巻き込まれ、
成人するまでの間に、チームワークによっ
て1つのことを成し遂げる、といった経験
をしたことのない人間が多いのではないかと
感じています。

もう1点、それに関連した質問です。そ
の一方で、デジタルネイティブズと呼ばれ
る世代が育ってきていますが、彼らは、私
の子供を見ても感じますが、暇さえあれば
パソコンにしがみついて、インターネット
ばかりやっています。インターネットの中
でいろいろな人とコミュニケーションを取
り、自ら情報発信をしています。そういつ
た中、実は、親が知らないようなまったく
新しいサイバー空間上での社会的スキルと
いうものを習得する可能性が出てきている
のではないかとということです。とはいえ、
社会的スキルというのは勝手に身に付くも
のではないと思いますので、誰かが何らか
の方法で正しい方向へ指導すべきではない
かと思っているのですが、先生はどのよう
なお考えをお持ちでしょうか。

木村：まず1点目に関しては、ホフステー
ド氏の研究が1970年前後に行われたことを
考えると、かなり長期にわたって、日本社
会を特徴づけていると思われますので、一
概に何が原因かは明言し難いと思っていま
す。とはいえ、ご指摘のように、教育が大
きく影響していることは間違いないでしょ
う。

フィンランドの場合、小学校から1クラ
ス20人程度で、なおかつ教員を2人付ける
ことになっています。しかも、小学校から
教員はすべて修士以上です。工業製品が絶
えずモデルチェンジしなければ陳腐化して
しまうと同様、サービス業も、次第に社
会的地位が陳腐化してしまう傾向がありま

す。

そういう意味では、大学も相対的に徐々
に地位が落ちてきているわけですが、小中
学校の地位の落ち方というのは尋常ではあ
りません。戦前の高等師範学校を考えれば、
今の教員は多くの雑用で追われています。

それに対して、フィンランドやスウェー
デンでは、教育する側の人間に十分に教育
を施すことで、1990年代半ばごろから、教
えるスタイルから、自ら学習するスタイル
へと変換しているのです。しかし、そのた
めには人手がかかるので、十分な報酬が必
要であると考えています。私は、日本がそ
ういった社会的な意志を持つか持たないか
の問題ではないかと思っています。

次に2点目のご質問ですが、まず、日本
にとって悲劇的なこととして、マスメディ
アの影響力の強さがあります。1995年頃か
らパソコンネット、モバイルネットの調査
を実施していますが、当初、パソコンネッ
トやモバイルネットの出現によって、テレ
ビの視聴率が落ちるのではないかと懸念し
ていました。ところが全然落ちないんです。
これはなぜなのだろうと思います。

JFK調査によれば、日本では平日のテレ
ビの視聴時間が20代女性で平均約200分、
20代男性で約150分という結果が出ていま
す。日本のマスメディアは、どこかネット
を怖がっていて、ネガティブな話題は大き
く取り上げ、一方ポジティブな話題はあま
り取り上げないという傾向にあります。そ
れが、子供やその親の世代に影響を与えて
しまっているところがあるように感じていま
す。

そういった意味からも、ITリテラシーを
お持ちの方々が、小さい頃から子供たちに
対して、ネットに関する教育を行うといっ
た地域活動があっても良いのではないかと
思っています。よく日本では「パソコンを
やっていると頭が悪くなる」といった話が
出ますが、一方、北欧圏や韓国圏では「パソ
コンができないのは心配だ」と言われていま
す。日本人の暇つぶしや覗き見のネット
の使い方というものは一朝一夕には改善さ
れないと思いますが、そこは、どれだけき
め細かく指導できる環境を整えるかにか
かっていると思います。

B氏：そもそも日本人は心配性で、フィン
ランド人はそれほどでもないという国民性

もあるかもしれませんが、ネットに対する
態度と国民性、さらにそれ以外の要素とい
うものはすべて分離するべきではないかと
感じました。ですから、実際にネットを活
用するという態度に対して効いている要素
が何なのか、ネットの望ましい活用を促進
している要素が何なのかについて、何か分
析結果がございましたら教えて下さい。

木村：今のお話はまさに調査研究によっ
てなかなかあぶりだせなかった項目です。社
会信頼度の高さとネット利用の有無には相
関関係はないのではないかとということです
ね。つまり、必ずしも信頼度が高い人が
SNSを利用するわけではないということで
しょう。

そこで、昨年から、UAIという要素と
パーソナル属性という尺度を組み合わせて
調査分析を行っているのですが、その結果
からは、国民性というよりもパーソナル属
性の問題として、議論できるのではないかと
感じています。

C氏：日本人の特性としてUAIが高いので
はないかというご指摘に関しては、私が漠
然と感じていたことを定量的に議論できる
ようになったという点で、非常に興味深く
感じました。その原因の1つとして教育的
な背景という議論もありましたが、結局、
どこに本質的な問題があるのでしょうか。
単に「文化的な背景です」と言ってしまうと
思考停止してしまいますので、その先を聞
かせていただけませんかでしょうか。JFK調
査によれば、日本と儒教的なバックグラウ
ンドを持つ韓国とではかなり大きな差が見
られます。しかしながら、教育システムと
いう点では、日本と韓国に大きな違いはな
いように思われます。

木村：現在の段階では特定は難しいという
状況です。JFK調査に関しても、昨年よう
やくフィンランドでの追加調査が行われ、
データが来たばかりですので、これから分
析していくところです。その中で新たな発
見があれば積極的に公表していきたいと思
っています。

D氏：「ネットの信頼度を高める必要があ
る」と強調されていたかと思いますが、企業
としてできることがあればお聞かせ下さい。
例えば、セキュアなシステムを提供したい
と思っても、現在のところ、フィルタリン
グぐらいいしか行っていない。

木村：間メディア性が強い状況に関しては、
広告費を持っている企業がまずできること
は、プレゼンテーション、メッセージング
ではないでしょうか。単に自社の製品や
サービスのPRをするのではなく、それによ
って人がどのように動くのかなどを考え
ていただきたいと願っています。ネットを
活用することによってどれだけアクティブ
でダイナミックなことができるかについて
考え、その理想像みたいなものを描いて見
せて欲しいですね。

E氏：「新たなネット社会主体の必要性」に
ついて質問です。マスメディアはネットに
対してネガティブということですが、ネッ
トをそのような使い方しかしてこなかった
マスメディアの在り方自体に問題があるの
ではないかと思うのですが、いかがでしょ
う。

木村：マスメディアの中でも、ネットにネ
ガティブな人たちとネットと共存していこ
うという人たちとの間でものすごい軋轢が
あるという話も聞いています。1990年代後
半に、放送事業者のシンクタンクによって
書かれた報告書を読むと「有料課金はビジ
ネスにならない。広告モデルで行けるとこ
ろまで行くしかない」と書かれていて、そう
いった基本姿勢が今も続いているのではな
いかと思っています。

それに対し、今、大きな地殻変動が起き
ているわけですが、マスメディア側もネッ
ト側もアテンション争奪ばかりに目が向き、
それが感情といった側面に結びついてしま
うと、別の無秩序状態やアナークイズムに
行ってしまうのではないかと思います。も
う少し理性や理論を持った主体としての発
信が必要なのではないかとことです。そ
のためには、大学教育の場でもっと積極
的に学生に伝えていくことも重要でしょう。

ただし、マスメディア側にも急激な変化
が起こってきているようですので、今後、
我々自身も高い関心を持って見ていく必要
があるでしょう。また、企業の方はスポン
サーとしていろいろな影響力を持っている
はずですので、そういった点も意識してい
ただけたらと思います。

F氏：「日本社会の社会的スキルの特徴」に
ついてです。これは日本人の持っているネ
ガティブな国民性だと思うのですが、今後、
グローバル社会を考えていった場合、改善

しないと国際競争の中で闘うことができな
い素養ではないかと感じました。

これまでのお話を聞いていると、この
ネット社会、IT社会というものが日本人の
ネガティブな国民性を助長してしまう側面
を多く持っているように思います。今の
ネット社会は日本人の国際競争力の向上に
役立っているのか、それとも悪い方向に向
かせているのか。良い方向に向かわせる
ためにはどのような教育を行えば良いのか。
先生のお考えをお聞かせ下さい。

木村：まず1つ目のご質問についてですが、
私は文化人類学者ですのでどうしても非常
に長いタイムスパンで見てしまいますもの
でかなり唐突なお話からさせていただきます。

十数万年前に現生人類が生まれ、各地に
散らばっていったと言われています。1人の
イブから、しかもたった十数万年前の割に
はものすごく分化しています。言語も実に
多様です。この理由について、1つの仮説
があります。それは、8万数千年前にイン
ドネシアで大きな火山の爆発があり、地球
が瞬間的な氷河期に陥り、人類の祖先が各
地で孤立すると同時に、個体数も2万～3万
個体まで激減したというものです。そして、
各地ではその環境に適合できた個体だけが
生き延び、再び拡大していったというので
す。

この仮説に対し、今、グローバリゼー
ションの中で考えられる1つのシナリオは
「ディアスポラ化」ではないかと私は思っ
ています。ディアスポラとは、ユダヤ人に代
表されるような、地理的に散り散りに離れ
ているけれども同一のアイデンティティー
を保有している人たちのことです。今の日
本人のうち、数千万人とその子孫は、グ
ローバリゼーションに対応可能な能力を
持った人たちだと捉えています。今後、少
子高齢化によって国全体としての活力が失
われていくかも知れません。そのため、グ
ローバリゼーションに対応可能な人たちが
ディアスポラ化し、日本全体は縮小してい
くのではないかと予想しています。

G氏：「フローを生み出す力」の表を見てい
ると、欧米系のトピックスに比べ、日本の
場合、個人の趣味が中心の情報発信が非常
に多いように思います。このような人々が
ネットへの情報発信を積極的に行い、しか
もスポンサーに電話までする。そのような

行動に駆り立てるモチベーションは何で
しょう。

木村：私自身はネットにプラスのイメージ
を持っていたかと思っていて、その
ため、現在はいろいろな意味で、ハイエン
ドな人たちを対象にしています。しかしな
がら、フローを生み出す力の方々が、一体
どのような意識を持たれていて、実際のど
の程度の規模の集団なのかということでは
しょう。ネットの中のいわゆる“炎上”は、一般
の方々の多くが何も知らないまま過ぎてい
るという状況で、本当にアクティブな発信
者は数百人程度かも知れません。とはいえ、
そういった方々が持っている力は無視でき
ません。ここに、ある意味、デジタルネッ
トワークの功罪があると思っています。情
報が蓄積され、フィードバックされ、視覚
化され、集積が起こるためそれが大きなイ
メージを持ってしまうということです。し
かもマスメディアはネガティブなものを大
きく取り上げてしまいますから。

ウィキペディアなどの場合、秩序破壊行
為を行う人と、それを直ちに修正する人が
います。前者に比べて後者の母数の方が2、
3桁違うので秩序が成り立っているというこ
となのだと思います。私自身はそういった
プラスの面に目を向けていくことで、社会
認識が変わっていくのではないかと期待し
ています。

H氏：日本ではマスメディアの力が依然と
して強いということで、それに対し、間メ
ディア性をご指摘になったと思いますが、
ではその理由は一体どこにあるのでしょうか。
欧米や韓国、中国などほかの国でも同じよ
うな傾向にあるのでしょうか。仮に日本の
間メディア性が顕著に強いというのであれば、
それはなぜなのでしょう。

私個人の意見としては、電車の中で携帯
電話を見ている人などは、コミュニティー
が壊れているからこそ何かつながりを求め
て、ああいったものに頼っているのではな
いか、不安感を鎮めるための道具として
使っているのではないかと考えてなりませ
ん。

木村：非常に難しいご質問です。現時点で、
私から明確な回答を提示することはできま
せんが、別な切り口として、「日本人は同
期的コミュニケーションをしない」という問
題も関係しているのではないかと思ってい

ます。つまり、音声通話やチャット、メッセンジャーなどが日本ではほとんど普及しないのです。これはほかの国に比べて非常に特異な現象です。ほかの国では、若い世代はチャットやメッセンジャーなど同期的な通信を非常によく利用しているのですが、日本ではほとんど使われていないのです。

それは、気配りという言い方もできますが、逆に「電話をしたいけれども、邪魔をしたら悪い」といった対人信頼感の低さの表れなのではないかと思っています。そのため、メディアが時間つぶしとしての役割を果たしてしまっているのではないかということです。

また、韓国はずっと軍事政権でメディアが政府に統制され面白くなかったため、ネットが普及したということもあります。ヨーロッパ圏も地上波がかなりコントロールされています。シンガポールでもチャットが一般化しており、それはほかにあまり娯楽がないからだと思っています。

一方、日本では、テレビが消費文化として非常に高度化してしまったがゆえに、人とのコミュニケーションを阻害してしまっているのではないかと捉えています。そういう意味では、もっと同期的コミュニケーションをした方が良いのではないかとも思っています。

I氏：今回の講義で先生が訴えられたことは「ネットを活用し情報リテラシーを高めることで国際競争力をつけ、付加価値の高いものを創造し、それを享受できる社会を作っていきましょう」ということだったと解釈しました。それに対し、自分自身の中で腑に落ちていない点は「ネットを活用しましょう」というところです。単にネットにアクセスして情報を入手することも、さらにSNSなどに参加しメンバーとコミュニケーションを取りながら、さらに深い情報を入手するというのもネットの活用だと思いますが、もし後者をネットの活用と言うのであれば、過剰な不安感がネックになると思われます。先生のおっしゃるネットの活用とはどのレベルのものを指しているのでしょうか。

また、私自身は、不安の根源は匿名性によって相手から徹底的に攻撃されるかも知れないという懸念や恐怖心だと思っていますが、匿名に制限をかけるなど解決策はありませんでしょうか。

木村：最初のご質問に関しては後者の方を指しています。自分も積極的に参加することがネット活用であり、大切なことであると思っています。また、匿名性については、仮にネット上で1つの人格として活動するのであれば、そこに横やりを入れないような秩序形成が欲しいと思っています。また、私自身は匿名で自由に発信できるということはあるとも良いと思っています。ただ、人を傷つけるなど基本的人権を侵害するようなことに使うのは当然、慎まれるべきです。しかしながら、そういった人をネット空間から技術的に排除するというのは難しく、そこは各人に委ねられる問題かと思っています。ご趣旨には賛同します。

J氏：本研究開発ビジョン研究会は、現状についていろいろと考察、分析しそれに基づいて20年後、30年後の社会を考えるという趣旨の研究会ですが、そういった観点からネット社会を見た場合、先生は、将来どのようなネット社会になっていると思われるか。

例えば、ウィキペディアがここまで一般化するかとか、そもそもこのようなものが出現すると予測されていたのかとか、あるいは一部のブレインがうまく仕組んだものかなど、ご存じの情報があれば教えて下さい。

また、マイニング知のお話をされましたが、これは「将来の価値観の形成は予測するのではなく、我々自らの発動によって創出するものだ」というメッセージと解釈したのですが、いかがでしょう。

木村：例えば、文化人類学の世界でも15年後、20年後の社会変動を読み解こうといった取り組みが行われていますが、情報社会に関しては、産業社会の歴史的転換と見られています。そして、そこから幾つかのシナリオが考えられています。例えば、先ほどディアスポラ化というお話をさせていただきましたが、この程度のレベルの予測はできますが、それ以上のこととなると、予測不可能であると言わざるを得ません。技術と人間や社会との関係は常に予測不可能です。例えば、テレホンカードがまさかコレクターズアイテムになるとは予測していませんでしたし、ポケベルが中高生の間でベル暗号のような形で使われることも誰も予想していませんでした。

とはいえ、人間はあくまで自分の意思や希望、夢を発信することによって社会を作っていくものですから、やはり受身ではなく能動的に活動することが重要だと思っています。その点からも、視き見的なネットの使い方は望ましくないでしょう。

K氏：「モバイルネットのみ利用者のIHCは低い」という点についてお伺いします。モバイルネットのみの利用者は情報ハンドリング力が弱いということですが、教育水準が低いからパソコンを購入できず、結果、情報ハンドリング力が弱まっているのか、情報ハンドリング力が弱いからモバイルネットのみに依存しているのか、先生はどちらだとお考えですか。

また、最近、携帯電話に関してもディスプレイの大型化やスマートフォンの普及など、情報をハンドリングしやすい端末が増えてきています。さらにミニノート・パソコンなど非常に安価で、小型軽量の新しい端末も出てきています。こういった端末がもたらす変化についてはどのように洞察されていますか。

木村：まず、最初のご質問に関してですが、この情報ハンドリング力というのは、1990年代後半から2000年代初めにかけてのネットの変化を読み解く際に重要な概念だと思っています。要するに、パソコンネットの普及、モバイルネットの普及など複数のセグメントが出現したのがこの頃だからです。ここで、情報ハンドリング力に影響を及ぼす因子は何かということです。性別、年齢差、学歴、職種などある中で、最も影響を及ぼしたものが何か、社会的ファクトを見付けたいと思ったのです。結論としては、あくまで「相関があった」という事実の発見に留まっています。

また、2つ目のご質問に関しては細分化し過ぎてしまっており、統計的有意性を持って議論することが段々難しくなっているという状況にあります。

L氏：2点質問です。1点目は調査方法についてです。今回、主にインターネットを使って調査を実施されていると思うのですが、そうすると、インターネットを使われている方を対象に調査が行われているということですね。米国やそのほかの国々でもインターネットが使われていない方というのはたくさんいると思います。日本の場

合、インターネットは比較的安価で普及率も高いですが、国によってはパソコンを持っていて、かつブロードバンド回線が使える環境にある高額所得者でなければ参加できない場合もあるかと思います。そうしますと、ウィキペディア英語版と日本語版の比較結果も頷けるように思います。つまり、日本では幅広い層が参加できるので、『ONE PIECE』がトップに来てもおかしくないでしょうし、逆に英語版では、参加できる層に限られるので、政治的な話題が上位に来るのも当然のような気がします。この点についてはいかがでしょう。

2点目ですが、今回先生は、アテンションという言葉が使われていますが、ネットワークの社会では、アテンションよりもリスpektの方がモチベーションにつながっているという意見もあるかと思います。この点についてはどのようにお考えでしょうか。

木村：1つ目のご質問に関してですが、今回ご紹介した調査に関しては、十数年にわたり実施してきたものをお見せしているもので、日本を母集団としているものから、首都圏の大学生を母集団としているものまでさまざまです。ウィキペディアに関しては最も難しく、ネットによる調査の場合、ご指摘の通り、母集団をはっきりとさせることができません。ただし1点だけお伝えするとすれば、世界におけるハイスピードのインターネット環境の普及率はどんどん高まっています。例えば、オランダはインターネットの普及率が2004年の時点では6割だったのに対し、2006年には8割以上になっています。ブロードバンド化率で言えば、日本よりもむしろ欧州の方が先行していますし、特にパソコンネットの利用率は主要産業国の中で日本は中から下に移行しつつあるという状況です。

2つ目のご質問に関しては、社会的権威の蓄積といったもので動いていけば良いわけです。説得ゲームですね。ところが、この説得ゲームが実際にはあまり機能しておらず、どちらかと言うと、アテンションをめぐる炎上ゲームになってしまっているということです。UAIが高いということは、潜在的ストレスが高い社会と同義語で、どうしてもそのはけ口になってしまうということです。