

ユビキタス社会の潮流は新たな時代を担うのか

Web2.0 との乖離

The Stream of ubiquitous society will cover the new era?

Difference from Web2.0

内野 明（専修大学）

ユビキタス社会の潮流

～ユビキタス社会のネットワーク～

経営情報学会 ユビキタス社会の潮流研究部会 報告書

2007(平成 19)年 3 月 31 日発行

著 者 ユビキタス社会の潮流研究部会

発行者 白井春男（ユビキタス社会の潮流研究部会主査）

2004 年 4 月～2007 年 3 月 ユビキタス社会の潮流研究部会 主査 白井晴男

次ページからの原稿は、上記報告書の p. 1～p. 11 までに掲載された原稿をそのまま掲載したものである。URL は、当時のもので、現在は確認できないものが多数含まれる。

2011 年 2 月 13 日 pdf ファイルを掲示

ユビキタス社会の潮流は新たな時代を担うのか  
Web2.0 との乖離

The Stream of ubiquitous society will cover the new era?  
Difference from Web2.0

内野 明 (専修大学)  
uchino@isc.senshu-u.ac.jp

1. はじめに

われわれは 2001 年 4 月より 3 年間ポスト情報社会研究部会を組織し、さらに 2004 年 4 月よりユビキタス社会の潮流研究部会として活動を行ってきた。21 世紀初頭の 6 年間、情報社会に置き換わる新しい時代の流れを、ともすれば情報技術の進展に取り残されがちな中、できるだけ新しい動きをとらえようとしてきた。

先の部会の報告書において、私は「われわれはどこにいるのかーポスト情報社会に向けた時代区分の認識」という小論を書き、2つの問題を取り扱った。

第1の問題は、情報社会から名前はまだ明確でないポスト情報社会への移行をどのタイミングでわれわれは認識できるのか、そもそもわれわれが生きているまさにその瞬間に時代区分を認識し、新たな線を引くことができるのかどうかの問題である。

第2の問題は、新たな時代区分がなされる可能性があるとして、70年、80年代の情報社会と、90年代後半以降現在までの状況が、時代区分の区切りを必要とするほど違いを生じているかの分析の問題である。

第1の問題に対する結論は2つ。1つは、われわれは通り過ぎた過去のある地点にさかのぼって、そこに時代区分の線を引くことはできる。しかし、時代区分の線をまたぐように今この瞬間に次の時代に移行することを認識することはできないというものである。

この意味では新たな時代認識の区分はむずかしいわけで、ポスト情報社会へ向けた議論自体が無意味になりかねない。しかし、1900年代から2000年代というミレニアムの切り換え、20世紀から21世紀の区切りはある意味で最適な大きな区切りである。したがって、今から10年後、20年経過した後に、この暦の上の切れ目に時代区分が挿入される可能性は大きいというのが2つめの結論である。

第1の問題の最初の結論は正しいとしても、第1の問題の2つ目の結論、1900年代と2000年との区切りを大きな時代区分として将来位置づけることになりそうだとすると、第2の問題の状況変化については、その時点での状況が何であれ、後から何とでも取り繕われる可能性が強いということになる。

また、拙稿の最後の部分で、情報技術の変化がいかに革命的で急速であり、ビジネス社会がその変化に対応したとしても、また、われわれの日々の生活に大きなインパクトを与えたと仮定しても、法制度、政府や行政を含む社会的基盤の変化は3年5年、10年のレンジではついてはいけない。時代に対応した教育制度の改革にも時間はかかる。このようなポスト情報社会へ向けた社会基盤の移行を考えると、2000年前後に大きな線引きをする

ことはむずかしい。

ただし、前述のように暦の上での大いなる区分となる 2000 年に、将来線引きを行うことは大いにありうる。一方、そうであるとすればそれが可能となる社会基盤とわれわれの頭の中の次世代への移行プロセスを準備することが焦眉の急となる。

情報社会における情報弱者に対するデジタルディバイドの問題をある程度技術が克服してくれたとしても、＜一人の一生よりもはるかに短い期間＞で時代がどんどん変遷してしまうことに、そもそも＜人間が本質的に対応できるのか＞という問題が新たに指摘できようとして記している。

情報社会を半世紀ほどで切り上げて、ポスト情報社会に移行すると考えると「ユビキタス社会」は一つの候補となりうる。前部会終了を受けて、新たな部会として出発したユビキタス社会の潮流研究部会では、私は前部会の流れを引き継ぎつつ、より結論を明確にしなければいけないという責任を感じてきた。

## 2. 構成

本小論においては、最初にユビキタス社会のベースとなる、ユビキタス・コンピューティングの議論の流れを簡単にたどる。1990 年代後半に始まるこの議論の流れ、実際の情報技術の進展を現時点でとらえてみる。次に、インターネットの中で 2000 年以降生じてきた、新しい流れである Web2.0 あるいは第 2 世代ネット革命とよばれるものに言及する。

ユビキタス社会は、情報通信技術 (ICT: Information and Communication Technology) の進展によって、われわれの生きているリアルな社会がデジタルディバイドを克服しつつ、進展する社会で、ポスト情報化社会への一つの大きな流れと考えることができる。しかし、Web2.0 あるいは Web3.0、Next Web2.0 の世界とよばれるインターネットをめぐる状況は、必ずしもユビキタス社会の流れと同じくするものではない。

Web2.0 をめぐる議論は、一つはネットワークに関連する新たな技術のもたらすネットワークの利用の新しい形であると同時に、もう一つはその新しいネットの世界と既存のビジネスとの間の乖離に向かわざるをえない。筆者は既存の考え方を新たな考え方のギャップについて、過去の経験も交えながら、現時点で生じている乖離について指摘する。

## 3. ユビキタス・コンピューティング

ユビキタス・コンピューティングの考え方は、1984 年 TRON プロジェクト発足当時からの坂村 健の「未来はあらゆるモノの中にコンピュータが入り、それらがネットワークで結ばれる」の主張に端を発する部分がある。ユビキタス・コンピューティングという命名は、マーク・ワイザーが 1988 年にゼッロクス・パークにおける研究によるとされている。以降 1999 年にワイザーが死去するまでの彼を含む研究の流れがユビキタス・コンピューティングの理論的枠組みとなる。ユビキタスという用語は、日本では野村総合研究所の 2000 年 12 月の「ユビキタス・ネットワーク」に最初にあらわれ、2001 年のブロードバンドに続き、2002 年はユビキタスが ICT をめぐる流行語となった。研究会部会名である「ユビキタス社会」という用語もこの時期一般的につかわれるようになった。2002 年 6 月の坂村 健の「ユ

「ユビキタス・コンピュータ革命」は、これらの動きを整理しつつ、彼の主張するユビキタス・コンピューティングに必要な技術、情報環境、社会についてよく整理している。

野村総研によるユビキタス・ネットワーク社会とは、情報があらゆる場所、あらゆる階層において利用できる社会を意味し、坂村 健のユビキタス・コンピューティングは、彼のいう「どこでもコンピュータ」のごとく、あらゆるものに実装される小型のコンピュータが、個々独立で動きながら、全体として協力してくれるシステムをイメージする。

ユビキタスという用語が、「神はどこでも遍在する」という宗教用語であることから、坂村は次のように指摘している。

当然キリスト教は一神教の神だから、「同一の神がどこにでもいる」ということであり、ネットワークでつながれた多数の小型コンピュータからなる統合された単一システムがあまねく世界を被っているという感じを（教養ある欧米人相手なら）うまく伝えるであろう巧みなネーミングだったのである。（中略）その意味では私の「ユビキタス」は一神教の神ではなく、あくまでも日本的な八百万の神が「そこにもいて、あそこにもいて、裏のネットワークで話し合っている」というイメージである。（坂村 2002, pp. 12-13）

欧米と日本とのユビキタス・コンピューティングに関する一般的なとらえ方の違いとしては興味深い指摘である。ただし、マーク・ワイザーのユビキタス・コンピューティングの構想は、必ずしも上記の指摘を肯定するものではないようである。

彼の構想では、コンピューティングの流れは3つあり、最初の流れはメインフレーム。そこでは、多くの人々が1台のコンピュータを共同で利用する。第2の流れは、パーソナル・コンピュータで、1人が1台のコンピュータを利用するイメージとなる。そして第3の流れがユビキタス・コンピューティングで、ここでは多くのコンピュータがそれぞれの人に仕えることとなる。もちろんユビキタス・コンピューティングにおけるコンピュータは、現在のパーソナル・コンピュータというよりも、多くの固定されたものの中に、コンピュータが埋め込まれ、人間がそれを意識しなくても仕えてくれるものをイメージしている。彼は人が利用する無数のコンピュータが見えない(invisible)ことを強調し、日常生活にこのコンピューティング機能が織り込まれると説明している。

日米含めて実際のユビキタス・コンピューティング実現へ向けての技術開発については坂村(2002)によって紹介され、それらがどこまで進んだかは坂村(2006)に示されている。

われわれの部会は、ユビキタス・コンピューティングあるいはユビキタス・ネットワークで具現化するユビキタス社会の動きをとらえようとするものであった。ここ3、4年で実用化したユビキタス関連技術をどのように評価するかは難しい。少なくともユビキタス社会の実現に向けてはさらに5年10年の開発期間が必要であろう。

後の議論のために整理すると、ユビキタス・コンピューティングが目指しているもの、ユビキタス社会そのものはわれわれが日常に生きている実空間の世界の技術であり、新しい仕組みである。これはICTの利用格差を縮め、「遍く(あまねく)その恩恵を与えよう」という発想の下に進められているものであると指摘できよう。

#### 4. Web2.0 とそれに引き続く議論について

ネットバブルの崩壊時には、ウェブは過剰評価されてきたと評された。しかし、ネットバブルの崩壊による企業の淘汰の後に、新興の技術が台頭してくる。2004年にはティム・オライリーらによって Web2.0 という概念が議論され、2005年にはインターネットをめぐる世界では流行語となる (Tim O'Reilly, 2005)。

下記は、彼らがブレインストーミングした時のこれまで (Web1.0) との対比としての Web2.0 の例示である。

<i>Web 1.0</i>	→	<i>Web 2.0</i>
DoubleClick	→	Google AdSense
Ofoto	→	Flickr
Akamai	→	BitTorrent
mp3.com	→	Napster
Britannica Online	→	Wikipedia
個人ウェブサイト (personal website)	→	ブログ (blogging)
evite	→	upcoming.org and EVDB
ドメイン名の投機 (domain name speculation)	→	検索エンジンへの最適化 (search engine optimization)
ページビュー (page views)	→	クリック単価 (cost per click)
ウェブからの情報の読み出し (screen scraping)	→	ウェブサービス (web services)
パブリッシング (publishing)	→	[ブログなどへの] 参加 (participation)
コンテンツ管理システム (content management systems)	→	Wikis
ディレクトリ (directories) (分類学: taxonomy)	→	タグ付け (tagging) (人々による分類: "folksonomy")
個々のサイトに対する顧客の忠誠度 (stickiness)	→	サイトの垣根を越えた連携 (syndication)

「Web2.0 とは何か」というペーパーの中で、オライリーは、Web2.0 そのものの定義を行わないまま、インターネットの世界で生まれ来る技術とそれを体現する新たな企業のダイナミックな動きを Web2.0 と表現した。そのため Web2.0 とは何かについては、評者によってばらばらなまま議論は進んでいく。

Web2.0 の定義については、オライリー自身は Tim O'Reilly (2006) ブログ上で展開している。しかし、その定義は Web2.0 のソフトウェアと同じく永遠にベータ版 (the perpetual beta) のようである。

さらに 2006 年に入ると、とか Web3.0 とかの文字がインターネット上を躍り始める。渡辺弘美 (2007) は Next Web2.0 をめぐる動向について参考資料を参照しながら整理している。

第 1 の枠組みとして登場するのが、コンシューマ市場を中心に発展してきた Web 2.0 アプリケーションが企業向けアプリケーションとして発展を見せるとし、これを「Enterprise 2.0」などと名づけている論調である（枠組み①）。この中では Web 2.0 を前向きに捉え、企業に展開するメリットを論じた内容が多い。これに対して第 2 の枠組みでは、Web 2.0 も無限に成長できるものではなく、現在の「基本的に無料」というビジネス・モデルに見直しが必要であり、その解決策を見つけていくことが次なる Web 2.0 である、とする意見を扱う（枠組み②）。最後に、Web 2.0 が新技術等の登場によって可能になったように、Web 2.0 の次も新たな技術の登場によってもたらされるとする立場（枠組み③）について紹介する。

#### （枠組み①）企業向けアプリケーションへの発展

これについてはガトナーリサーチの 2006 年 11 月レポートで「Web 2.0 と消費者指向における 5 つの技術トレンド」を、さらに 12 月のレポートとして「Web 2.0 が従来型企业にもたらす 7 つのメリット」を紹介している。さらにオライリー社のレポートとして「Web 2.0 の成功パターン毎に見た Enterprise 2.0 への提案」を示し、消費者主導の Web 2.0 が企業向けアプリケーションに発展していくとする予測に沿った取り組みを始めている Next Web 2.0 を目指す企業の取り組み例として WebSideStory と SAP について紹介している。

Gartner による 2006 年ハイプサイクル

3 分野	新興技術	ハイプサイクル
1.Web 2.0	Social Network Analysis (SNA)	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 同技術は高いインパクトのある技術とされ、2 年未満で成熟すると見られている。</li> <li>➢ SNA は多くの人々やそうした人々の個人的ネットワークから情報やノレッジを活用する。</li> <li>➢ SNA はターゲット市場を特定し、成果を生み出すプロジェクト・チームを結成し、声に出されない結果を思いがけなく見つけ出すために利用されることによって、企業にとって価値あるインパクトを生み出すと Gartner は考えている。</li> </ul>
	Ajax	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 同技術も高いインパクトのある技術とされ 2 年未満で成熟すると見られている。</li> <li>➢ Ajax は最近作られたブラウザでの利用に限定されているものの、より機能が強化され、より反応の良いユーザ経験をもたらすために、Web 開発者が使うテクニックのコレクションである。</li> <li>➢ 使いにくい Web アプリケーションをいっくらか使いやすいということについて、限定された狭い範囲で Ajax を利用しても、限られたインパクトしか期待できない。</li> <li>➢ 補完的サーバサイド・プロセッシングに関するユーザビリティと信頼性について、開発が網羅的イノベーションを処理しなければ、高いインパクトやビジネス・バリューは達成できないと Gartner は分析している。</li> </ul>

(枠組み②) 新たなビジネス・モデルを目指して

Web2.0 に問題のある現在の資金調達モデルを改善することが次なる Web 2.0 としての Web 3.0 に結びつくという論旨が展開されているワインライト氏の所説を紹介している。

(枠組み③) 新技術の開発

新たな技術によって Web 2.0 が発展してきたように、Web 2.0 の次も新技術によってもたらされるという観点もあり、セマンテック Web、スピリチュアル・コンピューティング、Real World Web の 3 技術が紹介される。

3 分野	新興技術	ハイブサイクル
	Collective Intelligence	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 同技術は転換の時期にあると見られている。</li> <li>➢ 5年から10年で、主流技術として採用されていると考えられている。</li> <li>➢ 同技術は、コンテンツ、メタデータ、ソフトウェア、及び特定のサービスを創り出す上で、よりコスト効率の高い方法であると考えられている。</li> </ul>
	Mashup	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 同技術はハイブサイクルでは中程度に位置する。</li> <li>➢ 2年以内に主流技術として採用されると見られる。</li> <li>➢ 同技術のビジネスにとってのメリットは、開発コストの削減やユーザ満足度の向上によって、戦略的必要性に迅速に対応することができる点である。</li> <li>➢ 複数のソースからデータやロジックを集めてくるため、そうしたソースの中にある不具合が攻撃されやすくなる点について、Gartner は注意するよう呼びかけている。</li> </ul>
2. Real World Web	Location-aware Technologies	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 2年以内に成熟する技術と見られている。</li> <li>➢ ユーザは、パーソナル・ナビゲーション機器や Bluetooth を使った GPS レシーバーなどのロケーションを利用する製品に関連したビジネス・プロセスの潜在的メリットについて評価すべきだとしている。</li> <li>➢ 幅広い種類のワイヤレス機器のためのロケーション・サービスやアプリケーションを展開するための多くの標準化されたアプリケーション・インターフェースによって、ロケーション・サービスのエコシステムは、メリットを享受するだろう。</li> </ul>
	Location-aware applications	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 2年から5年で、主流技術として採用されていると考えられている。</li> <li>➢ 市場は早期採用フェーズにあり、ヨーロッパがアメリカより若干進んでいる。</li> </ul>
	Sensor Mesh Networks	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ ピア・ノードのダイナミック・メッシュによって形成されるアドホックなネットワークである。</li> <li>➢ 同マーケットはまだ未成熟で、断片的である。また標準化も進んでいない。</li> <li>➢ この分野は戦略的投資として見られるべきであり、主流技術としての採用は10年以上期待されない。</li> </ul>

3つの枠組みの紹介の後に、ガトナーリサーチの2006年8月のレポートを用いて、Next Web2.0を目指す上で重要と思われる技術トレンドについて渡辺氏は整理している。Web2.0とそれに引き続く議論の背景にある技術として彼の資料を引用する。

\* 3ページにわたって渡辺弘美(2007)の「Gartnerによる2006年ハイブサイクル」を引用している。この参照として渡辺氏のペーパーには、

<http://www.gartner.com/it/page.jsp?id=495475>

が示されている。ただし、これは報告書のプレスリリースのページのURLなので、渡辺氏がオリジナルの報告書から整理されたものか、このページを整理されたものか確認できないまま孫引きしている。

3分野	新興技術	ハイブサイクル
3. Applications Architecture	Event-driven Architecture (EDA)	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ EDAは分散型アプリケーションの構造上のスタイルである。</li> <li>➢ EDAはあらゆる産業にインパクトを及ぼすと予想されている。</li> <li>➢ EDAを主流技術として採用するには5年から10年掛かると見込まれるが、コンプレックス・イベント・プロセッシング EDAは金融取引、エネルギー取引、サプライチェーン、不正行為の発見、国家安全保障、電気通信、カスタマー・コンテンツ・センター管理、物流及びRFID技術をベースとしたセンサーネットワークなどですでに利用されている。</li> </ul>
	Model-driven Architecture	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 同アーキテクチャはObject Management Group (OMG)のトレードマークとして登録されている。</li> <li>➢ MDAはビジネスを第1に考え、技術は第2番目に考えている。</li> <li>➢ そのコンセプトはビジネスをモデリングすることに焦点を当てている。</li> <li>➢ ビジネス・レベルへのフォーカスを増強し、MDAをSOAコンセプトと組み合わせることによって、本質的により柔軟性が高く、融通の利くシステムを作ることができるだろうとGartnerは考えている。</li> </ul>
	Corporate Semantic Web	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ セマンテック Web 技術を企業における Web コンテンツに適用したものである。</li> <li>➢ 主流技術として採用されるには、5年から10年かかるが、多くの企業における IT 分野でセマンテック Web 技術に取り組みは始めている。</li> <li>➢ 早期に採用している分野としては、企業情報インテグレーション、コンテンツ管理、ライフ・サイエンス、政府がある。</li> </ul>

## 5. ウェブ進化論——ネットのこちら側とあちら側

日本においては2006年に入りWeb2.0の議論が特に大きく取り上げられるようになった。その中で決定的な役割を果たしたのが梅田望夫の「ウェブ進化論——本当の大変化はこれから始まる」である。その内容だけでなく、売れ方がブログ上で取り上げ分析されたのが3月14日、発売からまだ5週目のことである。

### 発売前

梅田さんが2002年10月から2004年12月末までの21ヵ月間CNET Japanで「梅田望夫・英語で読むITトレンド」というBlogを、その後引き継ぐ形で「My Life Between Silicon Valley and Japan」をBlogで続けているブロガーとして知られていたということでしょう。

そんな梅田さんが最初に『ウェブ進化論』のことを自身のBlogで発表されたのが、2006年1月11日のことでした。次の日には東京で出版記念イベントを行うことを告知しています。（中略）

### 発売日～発売1週目

上記のようなお膳立てが行われた上で『ウェブ進化論』は2月7日を迎えました。うまいなと感じたのはイベントの様子が即日ポッドキャストで公開されたことです。また、イベント出席者のR30さんもその日のうちに『ウェブ進化論』の書評を公開しています。

次の日にはCNET Japanが梅田さんのインタビュー記事を掲載。早いブロガーは書評を掲載しはじめます。（以下、第2週以下の動きは続く）

（引用：<http://marketing.mitsue.co.jp/archives/000113.html>より）

本書の内容については、実際に読まれた方も多く、書評、コメントがインターネット上の特にブログ上には無数といっていいほど多いので省略する。ただし、本書の序章に示されているネットのこちら側とあちら側、ネット世界とリアル世界については、本小論の議論と連動するので若干言及しておく。

著者の梅田氏は、ハードウェアとソフトウェアをユーザーに納める現行のコンピュータ産業を「こちら側」と表現し、無形のサービスだけを提供する新しい形態のコンピュータ産業を「あちら側」と呼ぶ。そして、同氏は「Microsoftのビルゲイツ氏も、「こちら側」から「あちら側」へ渡ることができなかった」と言い切る。その理由は、パソコンの歴史にあるという。パソコン業界は、「複数の利用者で共有していた大型計算機の資源を個人が占有する」ことを目標に、産業が発展を遂げてきた。つまりその原動力は所有欲にある」。ところが、インターネットの世界では「所有」という考え方が希薄になる。これが「こちら側」と「あちら側」の決定的な違いである。

モノづくり大国の日本から、Googleが誕生し得なかった理由も、この違いによる。その日本は、「あちら側」に渡ることをあきらめてしまったのか、こ

のところ「モノづくり」の原点に立ち返る傾向が強い。世論は、ライブドアがインターネット産業の象徴として扱い、インターネット業界全体を虚業のように思い込む人も増えかねない状況だ。

(引用：『「あちら側」の Google, 「こちら側」の Microsoft』

<http://itpro.nikkeibp.co.jp/article/OPINION/20060209/228903/>より)

読まれた方はご存知だと思いますのですが、本書では、現在のネット革命はインターネットの「あちら側」で行われており、インターネットの「あちら側」を代表する企業がグーグルさんをはじめとする先進的なインターネット企業（「不特定多数無限大への信頼」を持ち、「ネットのあちら側」に軸足を置く企業）であるという論理が展開されています。マイクロソフトは PC による IT 革命を起こしたが、あくまでも「こちら側」の企業であり、「あちら側」での変革には乗り遅れていると書かれています。これ以外にも現在のネット革命による社会や個人への影響についても書かれています。マイクロソフトの社員という立場では、本書の全体を通して書かれている、この「あちら側」 vs. 「こちら側」というのがもっとも興味を持った部分です。

(引用：『「あちら側」と「こちら側』

<http://www.exconn.net/Blogs/windows/archive/2006/03/29/8536.aspx>  
より)

引用のように、「こちら側」の企業、「あちら側」の企業の対照はクリアーに論じられているし、日本の既存企業へのエールの部分もある。しかし、梅田氏の議論は常にテンタティブな流動する世界での議論であってネットの「あちら側」の企業が一夜にしてその基盤が崩れることもあるし、マイクロソフトが変身して「あちら側」へ移る可能性を完全には否定していない。私が問題にしたいのは、企業というより、人とその意識の問題である。もちろんここでの人の多くが企業人であることは否定できない。しかし、ユビキタスの議論の文脈からいくと、リアル世界に住むすべての人が対象になる。

## 6. 認識と世代ギャップ

われわれはリアル世界に生きており、ネット世界に本当の意味で住んでいる人間など、世界中でもほんのひとにぎりである。梅田氏のいう『「ネット世界に住む」というほどどっぷりとネットに依存した生活を送る以外、その本質を理解するすべはない。だから「住む人」と「使ったこともない人」の間の溝は大きくなるばかりだ』とすると、「使ったこともない人」は論外としても、「住む人」自体が少数なら、あまり心配しなくて良いという議論もありうる。

この本は、おそらく梅田氏が日本に来るたびになんども口を酸っぱくして説明している日本のエスタブリッシュメント層の人々、なかんずく大手メディア企業の幹部を想定読者として書かれたものだろうと思う。内容が過去 3

～4年ぐらいの間に梅田氏によって書かれたウェブや雑誌での連載、講演などをまとめたものであることや、あとがきの語り方からもそれは見て取れる。つまり、少なくともネットで梅田氏のブログや講演録をリアルタイムで読んでソーシャル・ブックマークしているようなネット住民たる僕たちに対して書かれた本ではない。

(引用：[http://shinta.tea-nifty.com/nikki/2006/02/google\\_inovatio\\_10ca.html](http://shinta.tea-nifty.com/nikki/2006/02/google_inovatio_10ca.html))

これに対しては、上記のようなメッセージを発するあるマスの「ネット住民」が実際に生存し、また、「ネット住民」と意識していないオタクとはことなる別のマスとして、若い世代でごく自然にインターネットを日常的に使っている世代が急速に増えていることを意識する必要があるのではないか。

これに関連して一つのエピソードを紹介しよう。

1980年代半ばのある研究会で、私は1人1台のPCを常時立ち上げ、いつでも利用かのような状態にしておくことの有用性を語ったことがある。一つの部署に複数台のPCが配置され、必要があればそのPCのところでいつでも仕事ができる状態が確保されていることが、当時の情報システムの水準であった時代である。

目の前のPCが立ちあがっている状態、そのような仕事のスタイルをしていた私その有用性を語っても、メインフレームの時代を生きてきた研究部会の参加者から、その無駄を強く指摘された。メインフレームとともに生きつつも、PCの誕生からともに歩みはじめていた私は、これは世代間のギャップで、いくら説明しても無駄だし、時間をかけても説得は無理。実際に時間がたてば私の主張が正しいことがどうせわかるからと思い、その場での反論を控えた。

物心着いたに近い年代から身近にPCがあり、インターネットを使いはじめた世代は、ホームページを誰にも教わらなくても立ち上げ、自然にSNSを友人間コミュニケーションで使い始める。日常的にブログに接し、インターネットで情報を検索し、大学のレポートのためのアンケート調査をネットで行う。とりたてて自分がICTに精通していると意識しなくても、ネットの世界を体得していく世代が育っているのである。

団塊の世代も予想より多くネットを利用してきているし、また、さらにその利用が広がっていくと思われる。しかし、『「あちら側」に構築されつつある情報発電所のような仕組みとなると』、既存の世界が体の隅々まで浸透しているわれわれにとっては、梅田氏のように『パソコンという窓を通してネットで向き合うことでしか、その姿を想像することはできない。ネットに向かって能動的な知的活動を行って初めて、それへの反応という形で一端が垣間見える』のかもしれない。しかし、確実に若い世代の多くは、自然に「あちら側」を体得していく。

ユビキタス社会は、コンピュータを意識せずに、その有用性を享受できることをめざしている。ユビキタス・コンピューティングの技術は、たしかにその方向性を推し進めてい

る。しかし、これらの ICT が進展する一方で、「使ったこともない人」ばかりでなく、「あちら側」を理解できないまま使っている人々と、それを理解できる人々の間の乖離が Web2.0 を通じて広がっているのではないか。ユビキタス社会の潮流は、その乖離の溝に流れ込むだけで、新たな時代を担へないのではないか。

法制度、政府や行政を含む社会的基盤の変革、時代に対応した教育制度の改革などの社会インフラの新時代への移行だけでなく、「ネット世界」のあらゆる影響を、既存の枠組みの「こちら側」の視点だけではなく、「あちら側」を理解し、見通す視点も必要となる。

本小論の原稿作成にあたって、かなり「あちら側」を調べることとなった。そのプロセスで自分が PC の世代であって、ネット世代ではないことを痛感した。リアルタイムでブログから情報を引き出すのではなく、過去ログを行ったり来たりした。本小論も、歴史をひもといているとしか見ない世代がいることを意識しつつ。

### 参考文献

Brown, John Seely & Paul Duguid(2000), The Social Life of Information, Harvard Business School Press, (ジョン・シリー・ブラウン&ポール・ドゥグッド, 宮本喜一訳, なぜ IT は社会をかえないのか, 日本経済新聞社, 2002)

野村総合研究所(2000), ユビキタス・ネットワーク, 野村総合研究所.

野村総合研究所(2002a), ユビキタス・ネットワークと市場創造, 野村総合研究所.

野村総合研究所(2000b), ユビキタス・ネットワークと新社会システム, 野村総合研究所.

坂村 健(2002), ユビキタス・コンピューティング革命, 角川書店.

坂村 健(2004), ユビキタス、TRON に会う, NTT 出版.

坂村 健(2006), ユビキタスでつくる情報社会基盤, 東京大学出版会.

ユビキタス ネットワーキング フォーラム編(2002), ユビキタス ネットワーク戦略, クリエイト・クルーズ

梅田望夫(2006), ウェブ進化論, 筑摩書房.

#### 参考 URL (本文中で直接表示したものは除く)

Mike Weiser ユビキタス・コンピューティング

<http://www.ubiq.com/hypertext/weiser/>

<http://www.ubiq.com/hypertext/weiser/UbiHome.html>

<http://www.ubiq.com/hypertext/weiser/NomadicInteractive/>

Tim O'Reilly(2005) Web.2.0 とは何か

<http://www.oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-20.html>

<http://japan.cnet.com/column/web20/story/0,2000055933,20090039,00.htm>

<http://japan.cnet.com/column/web20/story/0,2000055933,20090424,00.htm>

Tim O'Reilly(2006) Web2.0 の簡易定義

[http://radar.oreilly.com/archives/2005/10/web\\_20\\_compact\\_definition.html](http://radar.oreilly.com/archives/2005/10/web_20_compact_definition.html)

[http://radar.oreilly.com/archives/2006/12/web\\_20\\_compact.html](http://radar.oreilly.com/archives/2006/12/web_20_compact.html)

渡辺弘美, 「Next Web2.0 を巡る議論」

[http://www.csaj.jp/info/04/20070214\\_us\\_it\\_softmarket.pdf](http://www.csaj.jp/info/04/20070214_us_it_softmarket.pdf)

以上