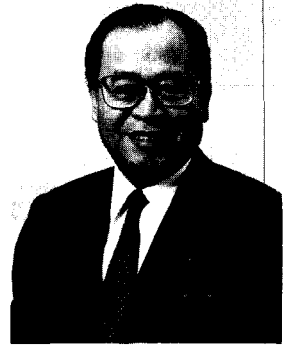


## 創造化社会にむけて

NTTデータ通信株式会社 代表取締役社長 藤田 史郎



永く続いた高度成長期を通じて、わが国は経済の成長、成熟はそれなりに達成しました。経済価値を最重要視する時代やモノ指向の時代は終わったといえます。いままで社会の中核であった団塊世代に加えて、その子供たちの世代である団塊ジュニアが、社会の第一線で活躍し始めています。また世界トップレベルの長寿国として、総労働時間の短縮などのさまざまな要因が、私たちに今までに経験のなかった十分な自由時間を与えてくれるようになりました。こうして、生活様式、行動パターンも画一的なものから多様化し、個性化の時代へと変わってきています。10人が1色から10人が10色、そして今は1人が10色の時代です。これからは人々が精神的に満たされることを願う時代です。

21世紀の生活のゆとりや豊かさの実現、グローバル化の進展、地球環境の保全と経済成長の両立、人材育成、研究開発、知的財産、情報化など、発展のための基盤整備と社会の継続的成長のために、産業や経営構造のパラダイムシフトも進んでいます。企業の経営環境が、今大きく変わりつつあります。

このような変化は表面的なものではなく、その根底を支える人々の価値観や社会構造が大きく変動したと見ることができます。歴史的に見てもわかるように、経済成長の時代から文化の成長の時代に移りつつあると思います。

お年寄りがゲートボールをしているのを見かけました。皆さん大変元気そうでした。しかし、外で運動をできる人はよいのですが、足腰の弱い方や心臓の悪い方など室内にいることが多いお年寄りも等しくコミュニケーションに加わってほしい

と思っています。今流行りのコンピュータゲームは、反射神経がよくないとできないので、老人には無理かもしれませんが、家庭のパソコンを使って創造することは、むしろ経験豊富なお年寄りならではの一味違ったものが、それぞれのペースでできるので素晴らしいと思っています。手を動かせば健康にもつながるかもしれません。

高度成長を支えた情報通信は、工業化社会にあってはもはや不可欠の存在になっています。それだけに、情報通信が人間に不可欠になればなるほど、情報通信の役割は何か、コンピュータが人間のために働くということはどういうことか、いかに人間に優しいぬくもりのあるシステムにしていかが、今、問われています。

パソコンとネットワークを使って、離れた所にいる人どうして美しい絵が描ける「水彩」というグラフィックアートソフトを、弊社の若いメンバーが開発しました。1枚の絵を一緒に描く創造コラボレーションが、お互いの時間を超えて、言葉を超えて、距離を超えてできるのです。人と人がコンピュータとコミュニケーションするのは言葉や数字ばかりではなく絵も音もあるのが自然でしょう。

これを使って、インドネシアのバリ島と日本の子供たちが、一緒に絵を描いてほしいし、それぞれの絵の交換をやってみたいと思っています。人と自然がともに生きる社会システムが成り立って

いるバリの文化を知ることは、人とコンピュータがいかに共生していくかを考える時、示唆してくれるものがあると思うからです。

共生の社会にあって、文化を作り上げ高めていくのは、やはり人間です。社会のシステムの原点は人間にあるべきです。これからは人間を中心とした社会と技術の協調、調和を実現する必要があります。21世紀は人間中心の社会です。ぬくもりのある社会システム、人間中心の情報通信システムの実現をめざしわれわれはどう対応していくか、大きな課題です。

企業はオーケストラと同様、多くの人のハーモニーによって成り立ちます。1人1人は目立たないが、1人でもいなければ困ります。音楽的にいえばシンフォニック型、企業の組織というかたちに置き換えるとネットワーク型にすべきであると思っています。1人の指揮者が1人1人のプレーヤーとつながっていることは、指揮者と個人個人の関係がきわめて重要で、相互的意思伝達も早くなります。

情報は第4の経営資源として今後ますます重要になります。経営のマネージメントにおいても今までの経済性、生産性向上など効率的経営に加えて、これからは、あらゆる情報を生かした創造的経営が重要になるでしょう。そのためには、個々の情報のもつ意味のみならず、創造的なコラボレーションが大変重要だと思っています。いいかえると、創造的なコラボレーションとは情報相互間、すなわち知識と知識のコラボレーションに、新たに人間相互間、すなわち知恵と知恵のコラボレーションを組み合わせることでと思います。

最近、ビジネス・プロセス・リエンジニアリングが企業の競争力の強化、さらなる成長の持続への処方として着目されているようです。本学会でも、OR企業サロンでかなり以前から熱心にとりあげられていると聞いております。新しい時代に向けて従来の経営スタイルは転換が求められていま

す。そして、その成功のためには最新の情報技術を活用することが不可欠です。

情報化社会の先にはポスト情報化といわれる時代がきます。このポスト情報化こそ「創造化社会」だと思っています。そして、この創造化社会は、人間とコンピュータがともに創り上げる社会で、もっと知的で、もっと遊び心があふれ楽しく、人とコンピュータが優しく共生しあう、もっと創造的な社会、すなわち「知・遊・共・創・美」の社会であるに違いありません。今日大変話題になっているマルチメディアは、この実現に大いに役立つものと期待しています。

ヨーロッパは根底に宗教があって、ライフスタイルに根づいた文化があります。アメリカには、ミュージカルや映画、映像など多くの文化的作品の育つ土壌があります。一方、日本では歌舞伎、能、狂言、落語、日本舞踊、人形浄瑠璃や茶道、華道など多くの古典文化が継承されています。“わび”、“さび”、“みやび”といった外国にない日本の美の世界もあります。しかし、一般の人々の日常生活にはどうもあまり関わりなく、むしろだんだん希薄になってきているような気がします。

文化を醸成する心の育成は、文化にかかわっている人だけでできるかということ、それだけでは足りないと思います。企業においても、創造化社会に向けて何をなすべきかを考えなければなりません。

世界のそれぞれの地域に育まれたそれぞれの文化は、われわれ人類の永遠の財産です。この世界の文化をわれわれ皆が理解し、伝え、育て、新たな文化として次の世代へ発信をしてほしいと思っています。それが私の願いであり、情報通信に携わるものの役割であると確信しています。