

# ◎ 横浜市の情報化の現状と課題

## ① 横浜市における高度情報化施策の課題

横浜マルチメディア検討委員会の視点とマルチメディアと地方自治体

■ 遠藤宣彦

### 1-1 はじめに

多少宣伝がましくなるが、横浜市のマルチメディアへの急速な対応は当事者のわれわれも戸惑うほど急速であることを冒頭告白したい。

わが横浜市では平成六年十一月十八日の市議会における市長答弁を発端に、平成七年一月から企画局に高度情報化推進担当のセクションを設置、六月一日に「高度情報化推進室」に機構改革、六月二日より「横浜マルチメディア検討委員会」開始、六月二十日からインターネットの本格稼働、とめまぐるしくマルチメディアへの対応を行ってきた。

しかし、われわれを含めた世の中が、市民権を得た「マルチメディア」というものについて、またそのめざすべき方向性について

かっているようで実はわかっていないのではないか、という疑問が常に頭をよぎる。横浜

マルチメディア検討委員会を立ちあげた事はそれ自体評価されるにしても、常に問われるのは行政側の「視点」である。とりあえず「横浜マルチメディア検討委員会」の特徴は「市民と同じ視点で」という事を旨に利用者の側に立つてその利用・インフラ整備のあり方を考えるというものである。自治体を始め、世にマルチメディアについての委員会、シンポジウム等は星の数ほどあるといつてよいだろう。進取の気風に富んだ市民が多い横浜市がそれに遅れずに取り組む事は喜ばしい事であるが、同時にワン・オブ・ゼムになつてはならないという自負心と力みもある。また、政令指定都市とはいっても、自治体でやるには所詮限界があるのではないかという不安も

全く無いといえよう。そうなるう。

マルチメディアについての概要は他に譲るとして、自治体がマルチメディア社会の実現にどのくらい大きな役割を果たせるのかといった問題に対しては明確な答は出されていない。おそらく、他の自治体でも、既に今から最後は国の施策を待たなければならぬというような姿勢が見えかくれしているようなところも少くはない。そこで、本稿ではこの課題に対して改めて正面からの分析を試みると同時に、なぜマルチメディアブームなのか、その中で自治体がどのような利点があるのか、国との比較で自治体は何ができるのか、マルチメディアというものの特性に即しながら、検証を試みてみたい。そして、現在進行中の「マルチメディア検討委員会」の「視点」もあわせて読みとっていただければ幸いである。

① 横浜市における高度情報化施策の課題

② パソコンネットワークが開く知的生産性の向上

③ 市民・職員からの提案及び市民・職員の情報化の現状

④ 横浜市の情報化の現状

1-1 はじめに

2-1 マルチメディアブームと今、なぜマルチメディアなのか

3-1 国の施策としてのマルチメディア振興とその限界

4-1 自治体の役割と「感性と市民感覚」

## 2 マルチメディアブームの今、なぜマルチメディアなのか

### ① マルチメディアブーム

昨年頃より「マルチメディア」という言葉が巷に流布した。

その正確な意味はよくわからないまま、とにかく「マルチメディア」というと流行の先端を走っているような錯覚、何かすばらしい世の中を実現してくれる魔法のランプのような幻想が広がった。電気通信審議会答申の百二十三兆円の経済効果という数字が一人歩きし、平成不況回復の救世主のような扱い方がなされ、マルチメディアの懇談会やセミナーが目白押しとなった。ある人がいうには、マルチメディアブームで一番儲かっているのは、セミナー屋さんと出版社と講演者だそうである。

自治体の中にも、とにかくマルチメディアに取り組んでいるというイメージを出そうというところが続出した。半端な知識でマルチメディアを唱えるものも決して少くはなかったといえるだろう。メーカーや通信事業者、CATV事業者などは、実際にこれから乗り越えなければならない壁に直面して悩んでいるのが現状であるにもかかわらずである。

### ② マスコミの影響

実際、マルチメディアブームの背景にはマスコミの力も働いた。マスコミも企業であり商売である。国民もそれに流され易い。特に日本人はブームに流され易い国民でもある。たとえば平成5年には政治改革、政治改革。

次にマルチメディア、マルチメディア。関西大震災が起されれば地震、地震。サリン事件が起されれば、オウム、オウムである（この間に年金の支給開始年齢の引き上げ、消費税率アップを初めとする税制改正があったことはあまり騒がれなかった。政治家に取ってはオウム様様であったという皮肉な見方すらある。）。マスコミも企業である以上、視聽率を稼がなければならぬ、あるいは部数を増やさなくてはならないという宿命にあるのだという「メディアの特質」をわれわれはよく見抜く必要がある。その上で、地に足をつけて「マルチメディア」を語らなくてはならない。

### ③ 米国と日本政府

しかし、一方マルチメディアが単なるマスコミのつくったブームに過ぎないかというところを決してそうではない。米国の再生をかけたクリントン政権が打ち出してきたスーパーハイウエイ構想は、いまだに米国コンプレックスを強く持つ政府自らの大きな関心事となった。日本も急がなければならぬというわけである。

また、日本経済もかなり苦しい状況にある。財政当局の景気刺激策もあまり効果が出ていないようだし、経済企画庁の景気底入れ宣言も「おおかみが来たぞ」の世界に近づきつつある。国債残高は増える一方。高齢化社会も急速に進展することはまちがいない。将来に向かっている明るい材料・不況脱出の手がかりを模索しているのである。

### ④ 国民の欲求の変化

国民の嗜好も変わってきている。街の人に「今何がほしいですか」と尋ねると、答は「余り思い浮かばない」か「自由な時間」だそうである。昔の三種の神器のような庶民のあこがれのものが切実な購買意欲をかきたてられるものは今のところなさそうである（携帯電話くらいか）。日本人がもって不足感を持っているのはせいぜい住宅くらいであろう。すなわち現在の日本人の実現可能な物質的な欲求はある意味で飽和状態になっているのである。だから政府自身が「豊かさ」の存在を認めたくらんで「豊かさを実感できる」という言葉を多用する。経済対策で公共投資を何兆円も支出しても思ったような効果は出ない。明らかに日本の経済における国民の需要・嗜好というものが変化しているといえるだろう。

### ⑤ ライフスタイルの変化と「感性」

それでは日本人が求めているものは何か。それはいうなればライフスタイルの変更である。横並び意識の強い日本の中で、受け身の日常から能動的な日常に変えたい、自分の望むスタイルで生活を追求したい、といった願望が、徐々にではあるが、確実に増えてきている。

マルチメディアが脚光を浴びる理由はまさにここにあるというべきである。既存のライフスタイル以外思い浮かばないような古く固い頭で高度に発達した情報通信の社会を考へても自ずから限界が生じる。かつてのニューメディアブームの失敗も供給者の論理で行ったことが失敗の原因だと言われるが、それは

「上からの」あるいは「古い頭の」「独善」に源を発していないか。従来のライフスタイルに固執している人間にはメディアをどの様に使えば自分の望む生活環境が実現するかという発想は出てきにくい。新しい技術を目の前にして戸惑うばかりという事になる。自分の望むライフスタイル・社会像があり、それを実現するためには情報通信技術をどの様に利用すれば良いのか、というアプローチでなければとうてい成功は見込めないのである。その意味でまさに「感性」が最も要求される分野といえるだろう。

### ⑥ 日本人の「感性」

アメリカの情報通信は宇宙開発と同様、軍事・国家の安全の観点から発達した。軍事利用→學術利用→商用利用と移ってきたインターネットが良い例である。一方、日本の情報通信は自分のライフスタイルを追求してきた人に新たな利用方法と需要を開拓してもらったという指摘もある。たとえばダイヤルQ<sub>2</sub>は当初のNTTの予想した利用から大きく逸脱し、アダルト系で大きく伸び、それは社会問題にすらなった。ポケベルが発売された当初、それが親に隠れての女子高生のメッセージ交換に使われることをどれだけの人が予想しただろうか。この二つの例に共通するのは、自分の願望や欲望に忠実、言い替えれば自己の「感性」に正直な人たちが需要を作り出したということである。

メディアはあくまで手段である。われわれの願望をこのメディアがどのように実現してくれるかという観点で見なければならない。

他の国がやっているから自分の国の事情を無視して同じようにやるとか、他の自治体が始めたからうちもやるということだけでは「感性」の登場する余地がない。また、休日でもさしたる用事も無いのに役所に出勤してくる人や夜遅くまで残っているような人には「在宅勤務」は抵抗感のある発想となってしまうだろう。

現在、医療・福祉分野で、比較的議論が活発なのは高齢化社会を目前にして人々が「自分の老後」のあり方を「自分に正直に」考えているからだだろう。

日本人もそろそろ自己の「感性」を正面から見つめ直す時期に来ている。

### 3 国の施策としてのマルチメディア 振興とその限界

多少前置きが長くなったが、マルチメディアに不可欠なものとして「感性」をあげた。現在各省庁がマルチメディア、マルチメディアと大合唱をしているが、果たして国にこの「感性」があるか、また現在の硬直化した構造でこの新しい課題に十分に対応できるのだろうか。地方自治体とマルチメディアを語る前にマルチメディアの特性に触れながら国の構造的な限界について検証すると同時に、地方自治体の特性と役割について述べてみたい。

### ① マルチメディア→シームレス→中央の縦

割り行政と地方自治体の大統領制  
マルチメディアの特性の一つとして「シームレス（境目がなくなる）」という事があげられる。よく言われるように、業種の境目がなくなっていく、メディアが融合していくものである。この際に問題となるのは、既に指摘されているように、省庁の縦割り行政の弊害である。日本の中央省庁は非常に縄張り意識が強い事で知られているが、マルチメディアのような各分野を横断するツールが登場してきたときにはこれは大きな足かせとなる。

たとえば流通。双方向性という特性を持つマルチメディアというものは、いわば中間を飛ばすものであるから、中間の流通業者は多かれ少なかれ打撃を受ける。そうなるとその業界を保護育成してきたセクションにとってはおもしろい話ではない。こうして中間を「守りたい」ところと「飛ばしたい」ところの対立が生じるのである。この分野については、現在「大店法」等でも議論されているが、かつてVANの問題が浮上したときにも問題になった。

また、省庁の縦割り国民経済上の過剰投資を強いている事が多く見られる。よく、補助金ごとに建物に入り口をそれぞれ作るとか、似たような施設が乱立するという事が見受けられる。ニューメディアブームの時も、テレビア（郵政省）インテリジェントシティ（建設省）ニューメディアコミュニティ（通産省）グリーンテレビア（農水省）と似たようなものがほぼ同時に出てきた。その結果、（特に自治体は）無駄なお百度参りと双方の顔を立てることにエネルギーを割かれ、騒いだ割には尻すぼみという感じになってしまう。中央省庁も対立から連携へと進むべきであり、

現実にはマルチメディアの特性からその潮流が徐々にではあるが出てきている。国民・市民生活からの必要性という観点でアプローチしなければマルチメディアも生きてこないのである。

一方、自治体はいうまでもなく首長を頂点とする大統領制の体制である。縦割りという弊害は国に比べて生じにくい。米国で急速に情報通信分野を重視するという方針が打ち出されたのも、政治制度が大統領制であったことと無縁ではない。政策のプライオリティーをつける際に、議院内閣制のようなコンセンサス重視型の政治制度や省庁が分立する体制では時間がかかりすぎる。日本のようにそれぞれの分野に既得権を持った族議員がはびこっている国ではなおさらであろう。マルチメディアがシームレスな境目がない、つまり「融合」とか「統合」ということが特に必要な分野である以上、この政策の「統合」機能がきわめて重要となる。横浜市の「マルチメディア検討委員会」が「市民生活部会」「保健・医療・福祉部会」「教育・文化部会」「インフラ整備促進部会」と4つの部会が並立しながら、上部の委員会できちんとまとめられるのはまさにこの「統合機能」が前提になっているからである。

現在も国ではマルチメディアについての著作権問題で文化庁と郵政省が多角的に検討をしているが、その考え方には大きな開きがある。一事が万事である。

② マルチメディアは立ち上がり期、必要なときに必要な予算がつくか、国家予算の

### 性質

#### ⑦ 行政の種類と財政当局の論理

日本の財政が苦しい状況となって久しい。赤字国債残高は約二百兆円、高度成長期の時のような増収はとうてい見込めない。公共事業の配分比率も硬直化している。(その弊害が指摘されて新社会資本なる概念が登場するのだが)

概していうと、行政には「マイナスをゼロにする行政」と「ゼロからプラスにする行政」がある。基準は国民の期待値である。国民が明らかに不足感を持っているとわかるものは国の予算がつきやすい(マイナスをゼロにする)。医療・福祉・土木・治水などがこれに当たる。一方、国民の不満がさほどでもないところには国の予算はつきにくい(ゼロをプラスにする)。分かりやすくいうと、あれば便利だが、無くても我慢できるものについては「将来不足感が生じるから今から手をつける必要がある」ことを立証しなければならぬ。たとえば携帯電話が普及すれば確かに便利だが、公衆電話が普及しているのに国が補助してまで普及させるべきものだろうかというわけである。「より便利な社会」は理解が得られにくい。これから絶対に必要になるといっても、「今の財政状況では他にに優先すべきものはいくらでもある」という事になる。現在普及しつつある携帯電話ですらこういった言われ方をするのであるから、まだ夢のような話のマルチメディアについては推して知るべしである。つまりよりよい社会を実現する「プラスアルファ」の世界には予算がつきにくいあるいは「より強い立証」が必

要となってくるのである。

⑧ 自治体の「ゼロをプラスにする行政」と「タテの波及効果」「ヨコの波及効果」

そういった点で斬新な方策についての国への期待には限度がある。自治体の方ではトツプさえ決断すれば柔軟な施策や予算が実現するのに対し、国では以上のような状況から大胆な施策や大きな予算措置を期待する事は難しい。技術進歩の激しい「情報通信分野」では機動的に動ける自治体の果たす役割は相対的に高いといえよう。

それを裏付ける現象もある。よく知られているように、国への要望を出してほしいという「国からの陳情」も自治体に寄せられる。一見奇妙に見えるこの現象は逆にいえば、自治体で実態が先行すれば国も支援し易いということを物語っている。つまり国に対して世の中での動き、実際の例を提供する事によって国がその分野について支援策を作る根拠を与える事になるのである。地に足のついた、しかし「新しい」ことを始めるには自治体の方が断然有利である。そういった意味で自治体施策が国の施策を触発することは珍しいことではない。「タテの波及効果」が期待できるのである。とりわけ、「情報通信分野」については機関委任事務のようなしぼりはほとんどないと言って良い。自治体の「個性と創造性」が発揮できる分野とはいえないだろうか。また、概して横並び意識の強い自治体は常に「あそこがああいうことを始めた」「うちもやらなくては」という考えが働く。そういう点で国に対する「タテの波及効果」のみならず「ヨコの波及効果」も十分期待できるの

である。したがって大切なことは、他が始めたから始めることではなく、一番始めに「実例」を作ることであろう。横浜市は注目度と規模からいって極めて担うべき役割が大きいといえよう。

下請け的発想でなく、大胆に「新しい」ものに力をいれてこそ自治体の「ゼロをプラスにする行政」が可能となり、「タテの波及効果」と「ヨコの波及効果」が期待できるのである。

#### ④ 流行とアメリカ

国家の予算は大蔵省という基本的には「受け身」の官庁の査定を受けるが、この際にくつつかのポイントがある。一つは時の政権が掲げた事や流行ものである。ちよつと注意してみるとわかる事だが、流行している事に引っかけた予算要求を行うのが省庁の常である。たとえば竹下内閣で「ふるさと創生」がでると各省庁の予算の中には「ふるさと」のオンパレードである。また「環境」がブームになると環境がらみの要求理由が多くなる。ちなみに環境にやさしい情報通信の論理は次の通りである。情報通信の発達↓在宅勤務・在宅学習の増加↓交通利用の減少↓エネルギー消費の減少↓環境にやさしい↓したがって環境のためには情報通信の振興をはかるべきである、とこうなる。いかに中央省庁が予算要求のために理由をこじつけているかが良くわかる。その流行が昨年のマルチメディアブームであったから各省庁はこぞってマルチメディアをキーワードにした。

もう一つはすでに触れたようにアメリカである。日本は戦後五十年経つが依然米国の動

向に大きく左右される国である事にまちがいない。つまり米国の動きに過敏に反応するのである。これは政府の高官であればあるほど顕著である。冒頭述べたように、クリントン政権が情報スーパーハイウエー構想をあげなかつたら、日本においてこういったマルチメディアブームが起きていたかは疑問である。いずれにせよ、この二つがあいまって日本においてもマルチメディアが花盛りとなったが、国の硬直的な構造は根本的には変わっていない。その点でトップ次第で柔軟に機動的に動ける自治体に期待されるところは依然として大きいものがあるといえよう。

#### ⑤ 一世の中の進歩に対して法律・制度は後手に回る

##### ① 技術の進歩と法制度の遅れ

これも多くの方面から指摘されているところであるが、現在の法律は今の技術を前提としていない。食管法のような戦時中の法律が生きていることも珍しくないし、刑法のように明治以来のものでつい最近までカタカナで書いてあったようなものもある（最近やつと改正された）。そういったことからさまざまな問題が生じる。最も古い体質が残っているといわれる裁判所で、マルチメディア社会になれば画像通信で証言が得られ、証人がわざわざ遠方から出廷しなくてもすむ。しかし現行の法律では許されていないのである。また、マルチメディアで遠隔医療を行うことが技術的に可能となっても、画像診断は診療報酬上適切な項目が無い、点数はどうなるのかという問題が生じる。また遠隔学習が行えるよう

になっても、学校教育法は在宅学習を前提としていない。単位・学習時間の算定はどうするのかという問題が生じる。在宅勤務が可能となっても、労働基準法では在宅勤務を想定していない、労務災害・勤務時間等どうするかという問題が生じる。ホームショッピングの面でも、航空券を売るには対面説明が必要とされている、コメにおいては販売区域の制限がある、医薬品は店舗販売でなければならぬという問題が生じる。

##### ② 法律は常に後手に回っているといわれる。

昔の判例の「電気は財物か」という問題や「フロッピーは文書か」という問題があったように、新しい技術に対して常に遅れを取っている。とりわけ急速に技術が進歩しているマルチメディアの分野で実用化が考えられるならば、当然こういった問題はより深刻な形で生じるといえよう。

##### ③ 既得権と規制緩和

しかし、この場合問題となるのは中央省庁の「柔軟性」と「既得権」の問題である。規制緩和が進まないのは役人の発想の貧困さと臆病さから来るのであるが、さらに抱える業界の利害という問題が存在する。多かれ少なかれ各省庁は所管業界の保護者的な側面がある。その業界の既得権を侵すのは気の重い仕事であるに違いない。たとえば、在宅学習が仮に一般的になったとしたら、教員の数は現在ほどは必要とされない。教員の数を積極的に減らせるかというところは容易ではないだろう。また、遠隔医療にしても、点数制度による医師の利益を侵すものであるならば強い抵抗があるだろう。マルチメディアの大き

な核となることが期待されているケーブルテレビが伸びれば、既存の地上波は影響を受けざるをえない。

「変化は既得権を崩す」ということはいつの時代でも真実である。マルチメディアが利用者たる国民の利便性を向上させるものであるならば、一方で必ず崩される既得権があるはずである。その既得権と密接な関係のある、あるいは所管する省庁はマルチメディア社会の到来によって有利になるものと不利になるものの調整を強いられるが、昨今の政治・行政の体制の中で越えるべきハードルは高い。

⑨「踏み絵」としてのマルチメディア―「時代の競争」

規制緩和の推進が消費者の利益を実現すべく叫ばれているが、国民の利便性の向上のためには特定集団の利益を崩さなければならぬ。当然強い抵抗をいかに排除するかという問題が生じてくる。とりわけ情報通信は中間を飛ばすものであるから、単なる規制緩和と異なりその変動は大きいといわなければならない。政治に強いリーダーシップが期待できない現在、前述したようにマルチメディア社会を叫ぶ中央省庁は、所管している業界の既得権を崩さざるを得ないというジレンマに遅かれ早かれ直面するはずである。そういった意味でマルチメディアという新しい玉は、所管する既得権を真の国民の利益実現のために乗り越えられるか、という「踏み絵」を中央省庁に強いることになる。

また、仮にそのハードルを乗り越えるにしても広い範囲での調整が不可欠となってくるため迅速性に欠けることになる。技術の進歩

が異常に早い今日、結論がやっと出た頃には事態はすでに変わっていったということが十分にありうる。肥大化した中央省庁では「時代」という競争相手に往々にして敗れてしまうことが少なくないのである。

いずれにせよ、マルチメディアに関して、所管する業界とのしがらみがないことは自治体にとって決定的な強みとなる。また、マルチメディアが新しいライフスタイルを望む国民の要望に応えるべきものであるとするならば、市民のニーズを一番敏感に知りうる立場にあることはきわめて大きな利点となる。そして何よりも、変化の急速なこのマルチメディアの分野に関しては、決定の迅速さがきわめて重要である。必要性が生じてから予算要求を行い、予算をとって事業に着手するというのでは時流に遅れる。この点では、優先分野の比重を柔軟に変えられる自治体の機動性が、マルチメディアへの対応に有利に働く。

メディアの世界と同様に「マス」が有利な時代は終わつつある。

① 技術進歩・規制緩和の予測とリスクの回避

⑦ リスクの回避と「見通し」

マルチメディアの実用化にはさまざまな問題もある。もつとも大きいものの一つには技術進歩が激しいため、その見通しが立ちにくいことがあげられる。また規制緩和も急速であるため、従来できないと思っていた事が一年後には当然のようにできてしまったりする。放送と通信の融合も今後の大きな課題である

う。従ってどの程度の水準に焦点を当てて投資をするかという効率性とその際のリスクについての不安が残る。規模でいったら非常に少ない一般会計予算しか持たない郵政省が業界をある程度牽引できるのは許認可権限とあわせて、その業界の「見通し」を作るからである（ハイビジョンのような例もあるが）。すなわちマルチメディア社会のイメージが完成していないが故に「予測可能性」が求められているのである。

④ 実験のコストはそれほど大きくない

実験も同様である。リスクの高いものについては、国が行って自治体は行わないということが通り相場であるが、自治体ではこの役割は果たせないであろうか。確かに技術開発等ではこの理屈は通用するだろうが、われわれが検討しているのは「利用」という点である。利用例を開発するにはそれほどのコストはかからない。

兵庫県の淡路島に五色町という町があるが、この町で健康医療カードが導入された。また、「健康」がはやらない頃である。しかし、この小さな町で始まったこのシステムは脚光を浴び、兵庫県、出雲市を始め多くの自治体で検討されるようになった。厚生省も支援をしている。今でも他の自治体からの調査のための見学者が絶えないという状況である。前述したように、「横の波及効果」と「縦の波及効果」が顕著に現れた良い例であろう。

⑤ 失敗の波及は小さく成功の波及は大きい自治体は冒険すべし

また、こういう言い方には問題があるかも知れないが、安全な道を選ぶ（財政上そうい

う構造になっている事は前に述べた。国では、失敗した場合に担当の責任や支出額の高さから深刻な事態が生じるが、一つの自治体だとえ失敗しても「失敗の波及」は大きくなくてすむ。うまく行けば大きな波及効果を得られ、失敗したら小さな波及ですむ。国の硬直化と自治体の横並び意識が生み出した自治体ならではの特権であろう。

ならば、自治体は大いに冒険しなければならない。

先端産業には常にリスクを伴うことはいうまでもない。特にマルチメディアの分野は技術の進歩に加え、規制緩和の動向もにらんでの二元方程式であるから、一層複雑さを増す。しかし、国と自治体の役割分担を考えると、そこに若干の混乱がみられる。不透明さの中で不安が増せば増すほど、ますます国の施策の動向を気にしてしまうが、国の施策の下請けをやっても必ずしも解決にはならない。官民の役割分担については電気通信審議会の答申においてもふれられているが、国と地方の役割分担については実は余り触れられていない。自治体の頭の中にあるのは、中央省庁の施策に乗り、イメージをアップするとともに補助を受けようというものである。財政規模からいって、自治体が大きな負担を背負い込む事は難しいし、ましてリスクの大きいものではなおさらであろう。となると、「大規模な」パイロット実験は向いていない。そういったものはとかく時間がかかり、結果が出たときには状況が変化している事が多い上、中央省庁の発案や学者の発案は時に市民感覚から離れた一人よがりのものになりがち

である。

①「市民感覚に即した」ということ

たとえばこういう話もある。教育の情報化といわれてパソコン教育を導入して、お金をかけても現場ではそれほどの実感を得ていない。子供の立場に立てば、コンピューターの種類はファミコンを通じ慣れ親しんでいる。むしろ教師の方が苦労しているケースも見られる。教育現場で深刻な課題となっているのは、生徒の能力の差「落ちこぼれ問題」と「イジメの問題」である。

前者については人間である以上、理解力に差がある事は仕方がない。よりできるか、より意欲的な子供は親の教育熱とあいまって他で補うようになる。塾の発達である。教育現場においては生徒の能力にバラツキがあるという現実がある以上、どこに標準を置くにしてもすべての生徒が満足する授業というもの（入試の段階で極めて限られた能力の生徒だけを集めるならば別だが）かなり難しいといわなければならない。親たちはこの現実を塾というもので補っているわけである。現実の学校教育が一人の先生に対して能力の異なる多数の生徒を持つ以上、制度的に限界が生じるのは仕方がない。これを是正するには、生徒の能力に合わせた教育（塾でのクラス分けのようなもの）にするか、一对多数を一对一あるいは一对少数に変える事である。ある学校では授業の理解度の差を埋めるために授業をビデオでとって図書館でいつでも生徒が復習できるようにしているそうである。生徒の能力に合わせたいわば一对一の教育に近づけているわけであるが、一对一というのはま

さにマルチメディアのキーとなる概念でもある。情報化とかマルチメディアとかいってもこういった発想は余り出てこない。

もう一つ「イジメ」の問題についても触れてみよう。「イジメ」から自殺に至る事も珍しい事ではない。事が起きた後で言い訳めいた言葉が出てくる。「気がつきませんでした。いつも明るく振る舞っていました。」などというが、人間関係が希薄になりがちな現代の子が先生や友達に常に上手に相談を持ちかけられる訳ではない。一方、ファミコン世代はコンピューターの世界にとけこむ事に違和感が少ないため、時に空想と現実を混乱して考えられないような犯罪を犯したりもする。しかし、マイナス面ではなくプラス面にも目を向ければ、ファミコン世代はコンピューターには違和感がないのであるから、コンピューターに向かつては相談し易いという事になる。相談の回答もコンピューターから得るのであれば受け入れ易いという現実もあるはずである。おたく族という言葉も耳なれるようになったが、その善し悪しは別として、そういった子供が増えているという現実がある以上、イジメの問題も彼らの流れで解決してやる事も必要なのではないか。コンピューターに向かつてならば話ができて、コンピューターを通じての回答ならば素直に受け入れる。そうであるならば、その双方向性を「イジメ」の解決に活用できないものかという考えも生じ得る。双方向性もまたマルチメディアのキーとなる概念の一つである。

#### ④国と自治体の「市民感覚」

多少長くなったが、こういった現実の感覚

に即した考えは実は中央からは出てきにくい。それにはいくつかの理由があるが、中央省庁はとかく先輩達がつくってきた制度の否定や欠陥の指摘のためらうからである。問題が深刻化してから重い腰をあげるといふ姿勢は多くの国民の指摘するところであるが、前述した通り「変化は既得権を崩す」という法則は中央省庁のこういつた姿勢にも顕著に現れている。理屈で説明しても国民・市民感情からは離れていってしまうのである。

自治体が果たすべき役割は、現実から遊離しがちな国の施策のミニチュア版を行う事では決してない。自治体の使命は「市民感覚」から離れないことである。モデル実験にしても国の下請けを行う事ではない。規模は小さくても「市民感覚」に即した、現実に即したものを行うべきなのである。前述した五色町の例がその良い例である。市民感覚から離れた施策は長続きはしない。自治体がそれを忘れて、単なるイメージアップと補助金欲しさ

のために国の施策に迎合する事が正しい道とは思われないのである。

## 2 自治体の役割と「感性」と市民感覚

情報化、とりわけマルチメディアを考える際の視点でもっとも重要なものは「感性」であるという事は始めに触れた。マルチメディアというものが非常に技術的なイメージが強いが実はその利用を考えるに当たっては人間の感性がポイントとなる。繰り返しになるが、どういった生活、どういった社会が望ましいかということについて、たとえ行政に携わる身でも、まず「個人」「市民・国民」に戻り考える事である。諸外国に比べて価値観が固定しがちなこの国で「感性」がキーになる分野に取り組む事は容易ではない。いいものはいいと素直に感じる、楽しい事は楽しいと感じる「感性」をマルチメディアを考える者はすべからず持たねばなるまい。

昨日の常識は今日の常識ではない。自治体の中で比較的注目度の高い横浜市がこの問題にどう取り組むか、それ自体が今後の地方自治体の姿勢を占う大きな実験である。時代と全力で競争している者が横を気にしている暇などないはずである。つまらない横並び意識や下請け意識を捨ててこそ、自治体のあるべき姿が出てくるのではないか。自治体におけるマルチメディアへの取り組みは、他の分野とは異なり、今後の自治体のあり方と日本人の文化論に通じる実は深遠な課題なのである。

「横浜市マルチメディア検討委員会」はそういう意味で、地に足のついた「冒険」でもあり、私たちの自治体職員の「市民感覚」と「感性」が問われる場でもあるのである。個人が個人として真に尊重される社会の実現に向けて「時代の扉」は開かれねばならない。

△企画局高度情報化推進室担当課長▽