

「SOCIO FACES」

(c) photo : Maekawa Takayuki

VOICES : 2002 JUNE

- 216 「岡山市が掲示板の有害情報に初の罰則規定」
“人権尊重”をうたうものの、問題だらけの条例
- 217 「熱気に包まれたムネオハウス・イン・ザ・ハウス!」
ネットコミュニティが生んだ新しいエンターテインメント
- 218 「“顔の見えない日本”の援助活動が変貌する」
対外支援で実績を積むNGO、ジャパン・プラットフォーム
- 220 「コミュニケーション手段の早期回復は被災生活に不可欠」
東海地震に備える静岡県掛川市の無線ネットワーク
- 222 「KaZaA勝訴が示す社会システムの限界」
共生が進むコミュニティ社会
- 224 「実践段階に入ったネットワーク教育」
“エデュテイメントフォーラム京都”レポート
- 225 「128kbpsから始まったネットワーク構築」
ネットワーク管理者を取り巻く人々①
- 226 e-Japan Update ⑥

「人権尊重」をうたうものの、問題だらけの条例

岡山市が掲示板の有害情報に初の罰則規定

text: 福富忠和

岡山市は3月22日、市が開設する電子掲示板への「有害情報」の書き込みを禁止する条例を制定した。この「岡山市電子掲示板に係る有害情報の記録行為禁止に関する条例」は、岡山市庁のウェブサイトにある「みんなの掲示板（情報政策課）など、現状で8つの課がそれぞれ開設している電子掲示板を対象とし、市民の書き込み内容を行政が削除可能としている。さらに、そうした「有害情報」の書き込みそのものを禁止し、違反したものに罰金を科す。こうした条例は、全国でも初めてだ。

罰金も科す条例の問題点

岡山といえば、早い時期から県が推進した「岡山情報ハイウェイ構想」などの政策が有名だが、お藤元の岡山市も現市長である萩原誠司氏が「市内の光ファイバー網整備」を表明するなど、IT化の推進に積極的だ。それを受けてか、一般公開されている8つの電子掲示板をはじめとして、地方自治体が開設するウェブサイトには「市民に開かれた」印象がある。

しかし今回の条例の前文で、市が「すべての人の人権が尊重され安心して暮らせる国際・福祉都市にふさわしい町づくりを目指している」ことが表明され、「市民は何人たりともこうした情報により被害を受けることがあってはならないし、また、情報を

発信し、特定、不特定を問わず他人に被害を及ぼすことがあってはならないと考え」と書かれているなど、本条例、実は相当な問題点を含んでいる。

条例は違憲の疑いも

何よりもまず「何人も有害情報の記録行為を行ってはならない（第3条）」として、掲示板への特定の情報の書き込みそのものを禁止していることが挙げられる。これは憲法および電気通信事業法違反の疑いが強いだろう。もちろん掲示板への書き込みが、技術的な問題や、事前に明示された規約に基づいて削除されたりすることは、運営上の裁量としてあり得るが、それでも国や自治体など行政が行う場合は慎重な対応が求められるはずだ。しかし、ここでは書き込み行為そのものを違法とし、それを市が削除できるだけでなく「違反者に5万円以内の罰金を科す」としている。これは言論の自由の侵害であるばかりでなく、事前検閲にもつながる。

また対象となる「有害情報」についても、「個人のプライバシーを侵害するおそれがあると認められる情報（箇条書き参照）など、極めてあいまいで、被害者の存在など具体的な不利益が確認されなくても、市長によって「有害」を認定でき、削除できる仕組みになっている。



削除の対象となった情報の発信者は、7日以内に「書き込み情報の復帰」を申し出ることができるが、その判断は当事者である市長が学識経験者のうちから委託した審査会に諮問して判断されるなど、およそ中立性のあるものとは言えない。

また市長は、当該の情報発信者や関係者に「質問し、又は報告を求めることができる」とされていて、求められた者は「正当な理由がない限り」回答を拒否できないという具合に、黙秘などの基本的な権利も認めていない。

一見すると人権の尊重をうたった条例だが、「法的な規制が及ばない（前文）差別や「有害情報」に網をかけようと企図した結果、憲法などに関する違法性が強く、人権を無視した条例となっているのだ。このような条例を作ってまで、行政が電子掲示板を公開、運営することに何の意味があるのだろうか。

「サステナブルな『国際・福祉都市』雄都 岡山の実現」を市政の目標とする岡山市だが、正直言ってこんな程度の低い条例を作る自治体が、国際都市や福祉都市と呼べるわけがない。

IM

岡山市

Jump www.city.okayama.okayama.jp

条例の対象となる有害情報

- ・個人のプライバシーを侵害するおそれがあると認められる情報
- ・他人を誹謗、中傷すると認められる情報
- ・他人に財産的不利益又は精神的苦痛を与えると認められる情報
- ・性的好奇心をそそると認められる情報
- ・非行、犯罪をあおると認められる情報

ネットコミュニティが生んだ新しいエンターテインメント

熱気に包まれたムネオハウス・イン・ザ・ハウス! text: 西田隆一(編集部)

巨大掲示板の2ちゃんねるで「伝説」が作られたのはいまに始まったことではない。記憶に新しいところでは、浜崎あゆみの「差別発言」や田代まさしの「TIME誌パーソン・オブ・ザ・イヤー」といった“祭り”があった。が、今回のムネオハウスについてはそれとは少し様相が違った。

そもそも、「宗男問題」については大小マスコミあわせて報道合戦を繰り広げていたわけで、日本全国“宗男祭り”だったとも言える。特に2ちゃんねるだけが持ち上げたわけでもない。一連の「ムネオハウス」ムーブメントのきっかけとなったのも、2ちゃんねるユーザーが数多く集うニュース系の“板”でもなかった。「アシッドハウス＝ムネオハウス」というオヤジギャグ程度のダジャレでしかなかったスレッドに、鈴木宗男(と辻元清美)の国会答弁をネタにしたハウスミュージック(＝ムネオハウス)がアップロードされたことから、ムーブメントは始まった。

鈴木宗男や辻元清美に加え、宗男秘書のムルアカに田中真紀子とネタになりそうなものはすべて“ムネオハウス”化され、Flashムービーやアルバムジャケットまでが作られた。そしてムネオハウスを支援するウェブサイトがいくつも立ち上がり、ヤフーでは『ムネオハウス』というカテゴリーまで作られた。最終的にライブハウスでのイベント開催まで発展していく。

2ちゃんねるがなければできなかった

これほどまでムーブメントが盛り上がった背景には、もちろんマスコミの報道と鈴木宗男というキャラクターの面白さそのものがある。一部では堕ちていく日本の政治に対するアイロニーがあったのかもしれない。しかし、それ以上に2ちゃんねるに集うクリエイターの層の厚さや、さらにコミュニティの中で自然発生的に先導役やサポート役が現れることで、ムーブメントを支える役者が揃ったことだと考えられる。

「2ちゃんねるの掲示板を見ていて、曲がいくつかできてきたので、ある程度行ったときにこれでイベントができれば面白いんじゃないかって話になった。鈴木宗男議員の国会での証人喚問の直後に、いろいろな人が曲が提供してくれたので、これはやるしかないってことになって。そうしたらDJをやりますとか、VJをやりますとか、いろいろな人が志願してくれたんです」

4月5日に新宿で開催されたムネオハウスイベントのオーガナイザーであるumaibow氏はイベント開催にまでのいきさつをこう話してくれた。ある種、オープンソースコミュニティのように2ちゃんねるが機能したわけだ。2ちゃんねる管理人のひろゆき氏は「2ちゃんねるはきっかけを作ったに過ぎない」と言うが、イベントスタッフも参加者も「2ちゃんねるがなければできなかったこと」と口をそろえる。

ムネオハウスは、日本で初めて大きなムーブメントとなった「コミュニティが生んだエンターテインメント」である。そこにあるのは創りたい人と楽しみたい人が共通の枠組みのなかで盛り上がり築きあげたことである。

多くのユーザーを巻き込むのは、安易なブロードバンドコンテンツではなく、コンテンツからイベントまでが自然発生的に生まれる「コミュニティベースのもの」なのではないだろうか？

停滞するネット業界に対する恫喝サウンドが鳴り響いたムネオハウスイベントは、夜が明けるまで熱気に包まれていた。 

ムネオハウスパーティー

 www20.u-page.so-net.ne.jp/rc5/exelion/

©MUNEO.JP(ムネオハウスの曲のダウンロード)

 broban.org/munewo/



イベントには2000人も参加希望者がいたという。結果的には整理券を受け取ることできたおよそ300人が会場に足を運んだ。



photo : MaRU/ADRA



photo : BHNテレコム支援協議会



photo : ジャパン・テレコム

[左]インド震災地での援助活動。
[右上]モンゴルの雪害では多くの家畜が凍死し深刻な被害が発生。援助のための視察。[左下]「ジャパン・プラットフォーム」事務局長の井出勉氏。

「顔の见えない日本」の支援活動が変貌する NGOがつないだネットワーク②



photo : ジャパン・テレコム



photo : orea



長野弘子

東京の雑誌社勤務、ニューヨークのウェブ出版社編集長を経て、ジャーナリストとして独立。著書に『シリコンアレーの急成長企業』（インプレス刊）、hiroko@digisquad.com

世界の50か国以上で地域紛争が起こり、115人に1人が難民化し、さらに温暖化に伴う自然災害が増加するなかで、国境を超えた難民支援や災害援助を迅速に行うための国際NGOの役割がますます重要になっている。この分野で、NGO、政府、企業が対等なパートナーとして協力することで効率的な援助を行い、国際社会で「顔の見える日本」を定着させたNGOが存在する。

カネは出しても行動は遅い日本

ジャパン・プラットフォーム(以下、JP)のオフィスに一步足を踏み入ると、コンピュータにDVテープの山、デジタル編集機材が目飛び込んでくる。「ここにあるVAIOやDVカメラはソニーからの寄付で、450万円相当のものです」と説明するのは、JP事務局長の井出勉氏だ。JPの主な役割は、政府や企業による援助金のプールを作って初期費用として割り当て、各NGOを素早く現地に派遣することである。政府からの5億8,000万円の拠出金のほか、企業からは帝人のパレンシェルター、ユニクロの洋服、NECの社員によるチャリティーコンサートなど、技術や機器、人材のさまざまな支援を受けている。JP設立のきっかけは、99年4月のコソボ空爆にさかのぼる。50万人にのぼるコソボ難民のためのキャンプが即座に必要なとなったが、日本のNGOは資金と経験不足のため単独でのキ

ャンプ設営は不可能だった。そこで、4つの団体が共同で「キャンプ・ジャパン」を設立し、難民キャンプの運営にあたったのだが、この経験から、医療や食糧援助、通信支援などさまざまなNGOをまとめる組織としてJPが設立された。

昨年のアフガン難民キャンプの設営では、「顔の见えない日本」と陰で言われてきた日本のNGOも現地の会議に出席して支援に携わり、その存在をアピールした。

「国連の援助金の最大貢献国は日本であり、その援助金は国民の税金なので、国連の援助金は日本のNGOへも配られるべきです」と、日本のNGOが現場に行くことに徹底的にこだわりを見せる。

オープン化するNGOの意思決定

NGOの活動はインターネットによって大きく変わったという。日本と現地とのメールのやり取り、国連との情報交換はもちろんのこと、企業と同様にオンラインでの情報公開がNGOにも求められるようになってきた。日本航空で電子商取引の立ち上げに携わった経歴を持つ井出氏は、「NGOではベンチャー企業と同様に、資金の使い道など、開かれた経営が求められています。ムーディーズなどの格付け機関はありませんが、これに相当する情報をインターネットを利用するなどして公開していく必要があります」と語る。JPでは、意思決定プロセス

のオープン化を、NGOだけではなく政府に対しても進めている。外務省と議員のなれ合いで特定の国に巨額のODAが流れるという悪習慣を断ち切るため、JPではNGOが主導権を握り、救援が必要なプロジェクトに対する客観的なデータを提出し、援助に応じてもらえない場合にはその理由を明確に求めている。「アフガン難民の支援は、911テロ事件が起こる前でしたので、日本政府は関心を持っていませんでした。しかし、国連報告書や各国の動きを説明することで、政府も納得して援助してくれたのです(井出氏)。

NGO、企業、政府が対等なパートナーとして協力することで、企業はNGOへの寄付によりその分が法人税から免除され、政府は負担を削減できる。また、NGOにとっては豊富な資金や有能な人材が入ってくれば、経営や技能のプロ集団として確立することができる。現段階では、こうしたパートナーシップはまだ始まったばかりだが、井出氏は「大学でも、開発学や協力学、国際協力のトレーニングコースが導入されており、社会からの参加者を募ることが一層期待されています。今後は、資金を受ける状態から持続可能な経営を行えるように、NGOを変革することが課題です」と抱負を語った。



ジャパン・プラットフォーム
www.japanplatform.org

「資金の享受から自律経営へNGOの変革が必要だ」

井出勉(ジャパン・プラットフォーム)

首都圏では「ホットスポット」と呼ばれる無線LAN技術を使ったアクセススポットが注目を集めている。そうした中でいくつかの地方自治体は、固定無線LAN(Fixed Wireless Access、以下FWA)を、ブロードバンドインフラとして活用できないかと検討や実験を始めた。

静岡県掛川市では小中学校のバックボーンの一部にFWAを導入した。すべての学校に光ファイバーを導入するのが理想的だが、コスト面で難しいために運営コストを抑えられるFWAを選択したのだ。学校と市役所をFWAで結び、ファイアーウォールが設置された市役所からインターネットに接続している。

イントラネットやグループウェア、電子掲示板を使っていた掛川市の職員が、これらを災害時の通信に応用するアイデアを出した。そして昨年、掛川市は試験的にグループウェアを使った被災状況の報告を防災訓練に取り入れた。

電源の確保だけで通信できるFWA

大地震が発生した場合、市役所は災害対策本部を設置して、被災状況の確認や県への報告などを行う。このときの手順は、各地域に職員を派遣して被害状況を地域ごとに取りまとめ、災害対策本部に連絡するようになっている。このとき、固定電話が不通の場合は、通話はもちろんファ

クシミリも使えない。携帯電話が通じても、「安否の問い合わせ」などが殺到して回線の輻輳が想像できる。このため、災害時の通信手段として「防災無線」が用意されているが、現在の防災無線では市役所との通話は1か所の地域しかできない。通話が終わるまで、ほかの地域は待つことになるのだ。また、通話ができたとしても、大地震後の混乱時に音声で正確な数字を伝えるのは困難だろう。

そこで掛川市は、イーサネットに接続できるノートPCを職員に持たせ、グループウェアを報告と集計に使うことで作業が自動化され、負担が減ると期待している。さらに、デジタルカメラで撮影した画像をグループウェアに添付すれば、より正確な被害状況の把握に役立つ。電源さえ確保できれば通信できるFWAは、災害時の通信を補う「プラス」として有望なインフラだ。掛川市で採用しているFWA装置は、直流12ボルトでも動作するので、車のバッテリーを使った通信も可能だ。

このとき、市役所の通信設備やサーバーが稼働している必要があるが、掛川市の庁舎は「庁舎とサーバーームは震度7でも耐えられるように設計しています。非常用電源は、自家発電と無停電電源の二重で、商用電源が回復するまで自立して運転できるようになっています」と掛川市情報システム課長の原田精夫氏は語る。

被災生活を支えるコミュニケーション

1995年の兵庫県南部地震では、被災者は数か月にわたる体育館での避難生活や、数年におよぶ仮設住宅での生活を強いられた。このとき、電気や水道などの「ライフライン」は比較的早く復旧したが、コミュニケーション手段の回復は遅れがちだった。現代においては、情報収集やコミュニケーションの手段として、テレビやラジオ、電話に並び、インターネットアクセスが必要になるだろう。

キャリア関係者は、地震などによってアクセスラインが寸断された場合、復旧するまで「仮復旧でも3か月、完全復旧には2年程度を要するのではないかと」予想している。電源の確保と、アンテナの角度調節などの比較的簡単な作業でアクセスラインを提供できるFWAは、「仮設アクセスライン」としても向く。

このような可能性を持つFWAだが、掛川市にも懸念がある。「無線インターネットがあるとすると“地震が起きてもすぐに連絡が取れるようになる”と過度の期待を持たれてしまいがちです。市としては、現在の災害通信のプラスとして考えています。あらかじめ、家族で被災時に集合する場所を決めておくなど、日ごろの備えが重要ですね」(原田氏)。

静岡県掛川市

 www.city.kakegawa.shizuoka.jp

「ストレスの多い被災生活では、コミュニケーション手段の早期回復も必要」

原田精夫(掛川市役所情報システム課長)



社会のシステムは illust. : Hagihara Toshisato
コミュニティベースの共生型に、“今”変わっている

コミュニティが切り開くポスト資本主義への道⑥

御手洗大祐

製品利用者による製品の評価場を作るためのサービスをインターネット上で提供するバックテクノロジー株式会社の代表。インターネットを基盤とした新しいメディア、経済の模索を実践している。

 www.waag.net
mitarai@waag.co.jp

現在、ファイル交換サービスの提供を主としたP2Pサービス運営各社は、既存のコンテンツ事業者とせめぎ合いを繰り返している。この戦いで、米国のNapsterや日本のファイルログが敗訴する中、既存のレコード会社団体が著作権侵害訴訟を起こしていたオランダのKaZaAというサービスが、アムステルダム控訴審で勝訴した。第一審では著作権侵害行為の責任のすべてをKaZaAが有しているとされ、ほぼ敗訴に近い内容だったために、コンテンツ事業者、ネットワーク事業者の多くにとって意外な判決となった。

変わりつつあるルール

今回の裁判のポイントは“悪意あるユーザーによって著作権侵害を起こさせる可能性のある技術には、どこまで責任があるか”という部分にある。過去にも同ような裁判として、ソニーのビデオレコーダーであるベータマックスを巡る裁判があったが、この際には実質的に製品の合法的な利用が多いという理由から、製品の利用者が違法な利用を行った場合でも技術の開発元の責任は回避されることが認められている。現在のP2P関連の裁判で、どこまでこの判例が適用され、サービスの合法化が認められるかは明らかではない。しかし、裁判の結果、もし違法性が認められたとしても、P2Pの分散管理という構造が

らその利用や発展を止めることは難しいのではないだろうか。つまり、新しい技術は現在の法律体系では縛りきれないのだ。

技術の進歩が環境を大きく変えてしまい、それによって既存のルールが働かなくなることは歴史の中に散見される。産業革命がいい例だ。蒸気機関等の新しい技術が生産体制や生活を大きく変化させ、都市化の進展や資本家の台頭が起こったことは、ご存じのとおりだ。既存メディアの特性である流通の限界性を基盤に置いたコンテンツ事業モデルが、インターネットという情報の高い流通性を持つプラットフォーム技術の登場によって危機に晒されるのは、蒸気機関の登場と同じく、ある意味歴史の必然なのではないか。

さらに、技術の発展を不可避のものとして、新しい技術をベースに新しい事業モデルを検討、構築していこうという動きも散見されるようになってきた。近年発表されたドイツの複合メディア企業、ベルテルスマンがNapsterの買収を明言したことは記憶に新しい。ベルテルスマンはすでにNapsterと戦略的な提携関係にあるが、その発表の際にもベルテルスマンのCEOは、ファイル交換サービスが将来的にメディアや娯楽産業の一部になることは間違いなしとしてその事実に対して新しい事業モデルを作っていく必要があると述べている。ベルテルスマンのような巨大なメディア

企業が新しい方向性に足を向けようとしていること、そして冒頭で述べたKaZaAの勝訴。これらは少なからず既存の社会ルールから、新しい形のルール、つまりこの連載で探してきたポスト資本主義のルールに変わりつつあることを暗示している。

コミュニティが作る社会の仕組み

とはいえ、現在のネットワークの進化を不可避なものとして、より積極的に新しい社会システムを作っていこうとしているのは既存の事業構造の中で複雑な利益関係に悩むメジャーな企業ではなく、ベンチャーや草の根のコミュニティ活動だ。本連載でも紹介したミュージックセキュリティーズ社(4月号)や、作品の制作者の立場に立って著作権のあり方を見直そうとするオープンクリエイション(5月号)のような動きは、基本的に既存の環境を認めつつも、その環境とは違うところに著作物流通のフロンティアを作っていこうとするものだ。

そしてフロンティアの新しいルールは、ネットワーク上に誕生した、これらのさまざまなコミュニティによって、コミュニティの行動原理をベースにお互いが共生できる形で少しずつ作られていくだろう。既存の世界とネットワークコミュニティから生まれたフロンティア、どちらの世界の住人になるのか、今その判断が私達には迫られている。

IM

KaZaAの勝訴は、社会ルールが
変わりつつあることを示している

「エデュテイメントフォーラム京都」開催

実践段階に入ったネットワーク教育

text: 野々下裕子

学び(エデュケーション)と遊び(エンターテインメント)を意味する“エデュテイメント”をキーワードにした教育産業振興イベント「第4回エデュテイメントフォーラム2002 京都」が3月末日の2日間、京都リサーチパーク会場で開催された。これまでの参加者は教育熱心な親や塾関係者が目立っていたが、今回は学校現場の教師らしき人たちの姿が目につく。出展者に具体的な授業での使い方を熱心に質問する人もいて、学校教育の現場にも確実にネットワーク化の波が押し寄せていることを実感させられた。

教材はネットワーク対応へシフト

展示コーナーで紹介されていたものも、去年まではCD-ROMやパッケージソフトが中心だったが、今回は教材コンテンツにシステムをセットで提供するというものが中心である。内田洋行の「インターネット百葉箱」は、温度や湿度を観測する装置とビデオカメラ、パソコンをセットにしたユニットで、リアルタイムに自動集計してインターネットを通じて学習に利用する。ソニーの「こみゅーKids」は、同社が数年前から開発を進めているVRMLによるネットワークコミュニケーションサービス「こみゅー3D」の学校バージョンだ。決められた学校だけが参加できるように設定したり、フィルタリング機能を用意したりしている。スカイ・シンク・システム社はコンピュータ教室を有効活用するための校内イントラネットシステムを展示。「徹底したヒアリングを行って苦手な先生にも使いやすいシステムを追求した」というネットワーク対応授業支援ソフト「SKYMENU pro Ver.3 for XP」は、突然のトラブルでパソコンが起動しなくても、フロッピーを1枚入れるだけでパッ

クアップをとった状態に戻せる「ディスクメンテナンス機能」を搭載している。また、生徒が端末の壁紙や表示色を変えてしまったときに、設定を自動修復できるようにもなっている。ほかにも授業内容が保存できる電子黒板などが来場者の注目を集めていた。

産学が協力して授業を展開

同時開催の実践事例発表会では「産学連携から生まれる新しい教育」をテーマに、さまざまな授業の実例が紹介された。なかでもオンライン上に会社を作り、ビジネスをシミュレーションするユニークな授業の事例が目を引いた。京都市立大枝小学校では、弁当のネット販売の企画から販促までを、滋賀県立大津商業高等学校は海外のバイヤーを相手に英語サイトを作って仮想商品を販売し、海外取引を実体験した。京都府立大江高等学校では高校生起業家も誕生している。授業で開発したおみやげ品を実際に作り、地元の店で販売したという。他にも、グンゼと協力して下着の開発販売を進めるなど、仮想から現実へと授業の内容が進化している。

コンピュータ教室が定着し、パソコンよりもインターネットの使い方といった、情報リテラシーの教育に力を入れたいとする小中学校が増えている。また、2003年4月から高校の新教科に加わる「情報」の授業に向けた準備も佳境に入っており、ネットワークを活用した体験学習教材の開発に力を入れる傾向は今後もますます強くなりそうだ。

エデュテイメントフォーラム京都
www.kyoto-one.ad.jp/edutainment/ef2002/top.html



[中]デジタル百葉箱の気象観測装置。[下]フロッピー1枚でバックアップをとった状態に戻せる。

「128kbpsから始まったネットワーク構築」

ネットワーク管理者を取り巻く人々①

—大プロジェクト構築の裏側

大規模ネットワークの構築に際し、企業のネットワークへの期待や誤解、提供する側から見た企業の姿など、筆者の感じたものを中心に、現場からの「今」を伝える。筆者は現在、首都圏で進行している都市再開発のプロジェクトに域内ネットワーク構築のコンサルタントとして、ネットワークの設計からSI業者やベンダーの選定、実装するアプリケーションの検討などに参画している。

昨夏、僕、大原智哉はこのプロジェクトの一員になった。巨大な敷地にネットワークを構築する仕事だ。遡ること2年前、後に一緒に仕事をすることになる多嶋氏(仮名)から、こんな誘いがあった。

多嶋氏:「新都市エリアで行われる開発プロジェクトのネットワークを担当するように言われたんだけど、構築するにあたって、大原くんと一緒にやってもらいたい」

大原:「あの新都市計画の開発プロジェクトですよ。いいですね、やりましょう」

そこから実際に招聘されるまで、約半年。プロジェクトのトップ、関係者数人の面接を経て着任した。このときすでに、開発地区のビル群は着工していた。

いつもの僕の仕事は、お客さんのコンセプトや考えを聞き、それに最適なネットワークを組み、システムを構築することだ。設計や機器選定から実際の作業依頼、いわば現場監督のようなことまで行う。

某日、意気揚々で初出勤するも、机の上には自分のPCがない。初仕事は自分のPCを用意することと、システム検証用の機材選定だ。そのうえ驚いたことに、社内のインターネット回線は、つい最近まで128kbps! すぐさま個別に部署内でサーバ

ーを設け、常時接続用にDSL回線を引いた。これでどうにか作業環境は整った。

まず、社内の状況を把握しようと関係者と打ち合わせを重ねるが、ここで気付いたのはこの開発プランの中に、ビル群のネットワーク構築はまったく考えられていなかったという事実だ。ということは、レイヤー1(物理層)よりも前の、ネットワークを組むために大前提となるシステムの設計、設備面の確保などからやらなければならない。

とりあえず大まかにでもシステムの設計を最初から立てないと先に進まないので、社内のキーマンにこのプロジェクトのコンセプト、ポリシー、ネットワークでやりたいことを尋ねて回った。するとこんな返事が。

「やりたいことなんて言われてもわからない。それを考えるのが君の仕事では?」

……。ネットワークの利用について、今はどんな中小企業でも夢のある構想を話してくれる時代だ。それに、この開発が竣工するころには今まで以上に高速な環境でさまざまなアプリケーションが利用され、より生活に密接なものになっていると予想できる。入居するテナントに対してもあらゆる回線提供に柔軟に対応しなければならないはずだ。それがどうして、ここでは「大事なこと」とは思われていないのか。

そもそも僕はお客様の考えがあってこそ、システムを作り、それに合わせてネットワークを設計し、構築していくのだけだ。

気付くと僕は、本来の仕事以前の社内調整にもどっぷりと浸かっていた。だって、構想がないということは、予算もきちんと取られていないということなのだから。

社内の状況を悟り、モチベーションが急降下しそうなそんなとき、さらに追い打ちをかける事態が待っていた……。

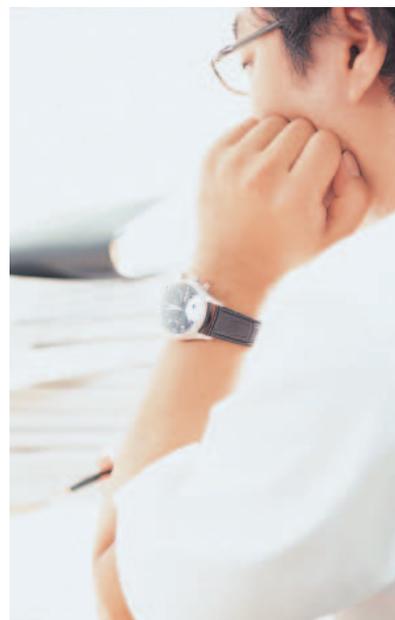


photo: Tashima Takao

大原智哉(仮名)

ネットワークコンサルタント。中小企業のLANから大企業の本支店間WANまで幅広く手掛ける。現在、開発地区プロジェクトに参加し、初めてのできごとを楽しむ!? 毎日。

アジア域内の通信整備など、「新重点計画」を策定へ

text: 別井貴志(編集部)

e-Japan Update ⑥

第11回IT戦略本部の会合が4月9日に開催された。今回は、2001年3月に策定された「e-Japan重点計画」の見直しについて基本的な考え方が議論された。

目標への中間期でバージョンアップ

e-Japan戦略は「2005年に世界最先端のIT国家となる」ことを目標に、2001年1月に国家戦略として策定され、その目標を達成するための具体的な施策などを「e-Japan重点計画」としてまとめた。この重点計画では220の具体的な施策が掲げられ、そのうち昨年度中に103の施策が実施されている。そして、2002年度は目標年次への中間期にあたるため、海外との比較やこれまでの成果、評価を踏まえて、目標の達成をさらに確実にしようと、6月をめぐりに内容の充実を図ることになった。

見直し後の「新重点計画」は、すでに実効を得た施策を「これまでの効果」として記述する。そのうえで、新たに、「世界最先端のIT国家になることを目指す」という目標の実現に資する政策、政府が迅速かつ重点的に講ずべき施策、原則として施策の具体的な目標およびその達成の期限が定められている施策、という3つの条件を満たす諸施策を新たに盛り込む予定になっている。さらに、継続的施策についても、「世界最先端を目指す」という目標達成との関連性を精査したうえで、新重点計画に取り込むとしている。

新重点計画は、「世界最高水準の高度情報ネットワークの形成」や「教育および学習の振興ならびに人材の育成」など、IT基本法の重点政策5分野が中心となるが、「横

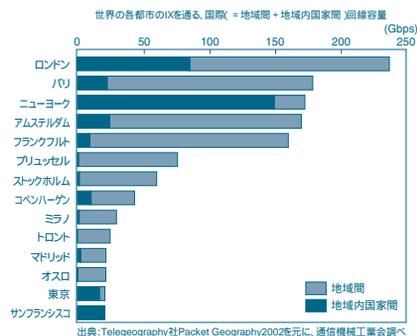
断的課題」の中では新たに「国民の理解を深めるための措置」を追加する。たしかに、重点計画の策定から1年を経過した今でも、「e-Japan戦略」が国民に浸透したとは言い難いし、なじみも薄い。具体的な内容としては、国民のITに関する理解の増進や最先端技術の実用化などを図るために、学校での教育や広報活動を充実させると共に、日本のITを世界にアピールするためのショーケースである「e!プロジェクト」を推進する、としている。

日本がリーダーシップを発揮

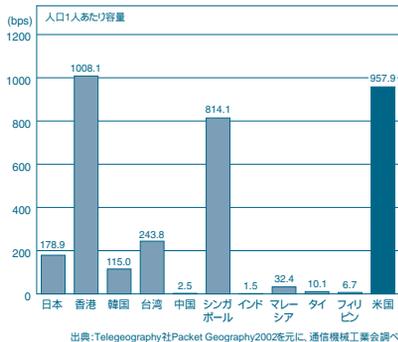
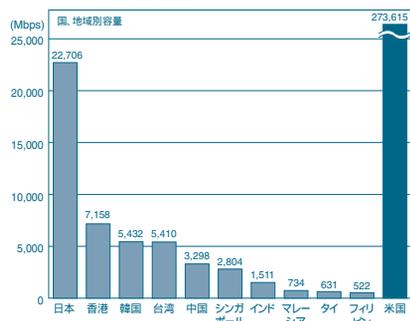
また、「横断的課題」に掲げられている「国際的な協調および貢献の推進」の取り組みも強化する。これは世界の情報拠点(ハブ)を目指して、アジア地域内の次世代高速技術を確認、アジア発の次世代技術を確認、アジアのIT人材の育成や流動化させること、をアジア諸国と連携して推進する政策だ。右のグラフに示したとおり、アジア各国、地域は欧米に比べてかなり遅れている。さらにアジア各国、地域間の格差もきわめて大きい。これを是正するために、日本がリーダーシップを発揮してアジアを世界のハブにすることを目指すわけだ。

具体的には、アジア地域内の幹線網やIXの整備を支援する「アジアブロードバンド計画」、貿易手続きの電子化やその共通基盤を整備する「貿易EDIシステム」、海底ケーブルや衛星回線などを活用した国際共同実験を行う「IPv6の普及促進」、インターネットを活用した「日本語、外国語の学習支援」などが挙げられている。

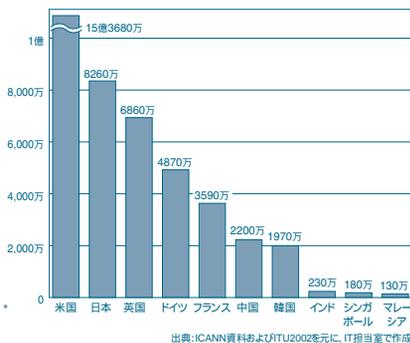
国際インターネット・ハブ都市のランキング



アジアの国際回線容量



IPアドレス割り当て数





[インターネットマガジン バックナンバーアーカイブ] ご利用上の注意

このPDFファイルは、株式会社インプレスR&D(株式会社インプレスから分割)が1994年～2006年まで発行した月刊誌『インターネットマガジン』の誌面をPDF化し、「インターネットマガジン バックナンバーアーカイブ」として以下のウェブサイト「All-in-One INTERNET magazine 2.0」で公開しているものです。

<http://i.impressRD.jp/bn>

このファイルをご利用いただくにあたり、下記の注意事項を必ずお読みください。

- 記載されている内容(技術解説、URL、団体・企業名、商品名、価格、プレゼント募集、アンケートなど)は発行当時のものです。
- 収録されている内容は著作権法上の保護を受けています。著作権はそれぞれの記事の著作者(執筆者、写真の撮影者、イラストの作成者、編集部など)が保持しています。
- 著作者から許諾が得られなかった著作物は収録されていない場合があります。
- このファイルやその内容を改変したり、商用を目的として再利用することはできません。あくまで個人や企業の非商用利用での閲覧、複製、送信に限られます。
- 収録されている内容を何らかの媒体に引用としてご利用する際は、出典として媒体名および月号、該当ページ番号、発行元(株式会社インプレス R&D)、コピーライトなどの情報をご明記ください。
- オリジナルの雑誌の発行時点では、株式会社インプレス R&D(当時は株式会社インプレス)と著作権者は内容が正確なものであるように最大限に努めましたが、すべての情報が完全に正確であることは保証できません。このファイルの内容に起因する直接のおよび間接的な損害に対して、一切の責任を負いません。お客様個人の責任においてご利用ください。

このファイルに関するお問い合わせ先

株式会社インプレスR&D

All-in-One INTERNET magazine 編集部

im-info@impress.co.jp