

2 人間の生活や社会全体への影響

① テクノストレス technostress :

情報機器の普及によってあらわれるさまざまなストレス。

ネット依存症チェックリスト

- ① 携帯電話やパソコンの利用が多く、勉強している時間がない。
- ② メールが届いているかどうか、つねに確認していないと落ち着かない。
- ③ メールの返信が早く返ってこないと感じる。
- ④ 携帯電話やパソコンの利用によって、生活時間（食事や睡眠）が不規則になっている。
- ⑤ 携帯電話やパソコンを利用していないと何となくイライラする。
- ⑥ 携帯電話を忘れたり、電源を切ったりしている間、とても気にかかる。
- ⑦ 何かをしながら携帯電話やパソコンを利用することが多い。
- ⑧ 人と直接話す機会が減っている。

当てはまる数が多いほど、依存傾向は強い。気をつけよう。

VDT作業ガイドライン

厚生労働省がVDT作業（ディスプレイなどの表示機器を使用した作業）者の心身の健康のために、照明やいすの工夫、**ユーザインタフェース**（→p.20）の設計など、VDT作業におけるガイドラインを定めている。

② 情報格差

情報格差は、国家や地域、組織、個人の間などさまざまな場面で生じる。デジタルデバイド(digital divide)ともいう。

情報化が人間に及ぼした健康被害や、社会的な影響・問題について理解しよう。

テクノストレス

情報機器を利用し便利になったことが多く一方で、情報機器に接する状況が増え、**テクノストレス**①という個人への健康被害の問題が発生している。テクノストレスには、次のような症状がある。

依存症

コンピュータやインターネットに依存しすぎて、コンピュータがないと不安に感じたり、人づき合いを煩わしいと感じたりするなど、日常の人間関係に支障をきたしてしまう。とくに、オンラインゲームやチャットなどにのめり込んでしまい、中毒症状になってしまうことは、若者を中心に、さまざまな国で問題となっている。

不安症

コンピュータを使うのが苦手な人が使い続けたり、使いこなせるか不安に思ったりすることで、ストレスを感じ、神経過敏になったり、体調を崩したりする。

ディスプレイVDT症候群

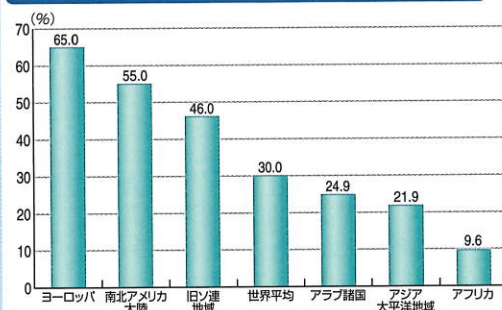
ディスプレイなどの表示機器の長時間使用により、目や心身に支障をきたす。

情報格差

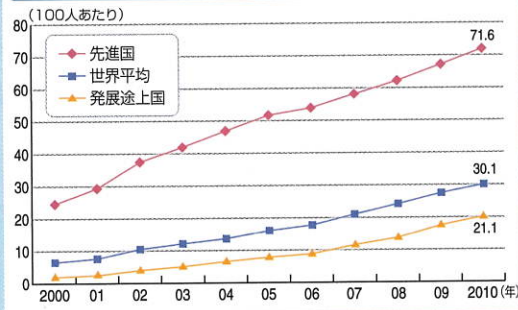
情報機器は広く普及してきたが、すべての人や、すべての国の人が使えるようになったわけではない。情報を取得できる環境や能力があるかないかによって、利用できる情報に差が出てきてしまう。これを**情報格差**②という。

情報格差は、社会の構造や機器のデザインなどの問題とかわることも多く、個人の努力ではその差を克服しにくい場合もある。社会全体で考えなければならない課題の一つである。

地域別インターネット利用者の割合(2010年)



100人あたりのインターネット利用者数の推移



(ITU(国際電気通信連合)より)

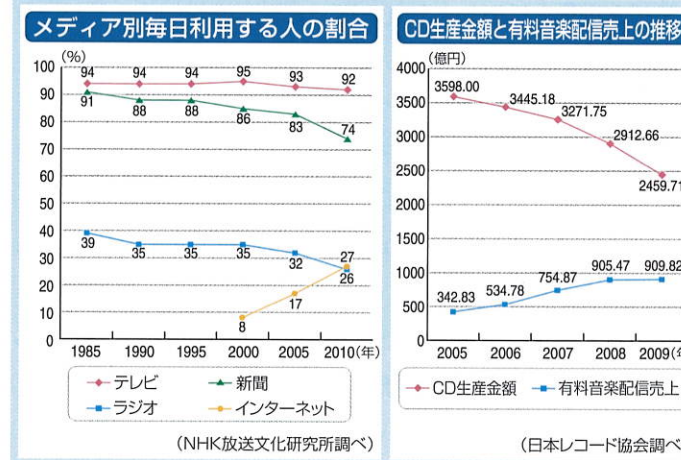
従来のメディア産業への影響

さまざまなコンテンツがインターネットで流通することによって、従来の**情報メディア産業**③にも影響を与えている。

インターネットを毎日利用する人の割合は増加し、ラジオを毎日聞く人の割合を上回った。新聞を毎日読む人も減少している。

また、インターネット普及以前は、音楽はコンテンツをCDなどの形で購入していたが、いまではインターネットでデータとして購入することができる④。インターネットの音楽配信の売上は増えたが、CDの売上は減少している。

書籍においても、印刷物だけではなく、**電子書籍**⑤の流通ははじまっている。たとえば、その費用と発行部数の関係から印刷物としては絶版にせざるを得なかった書籍も電子書籍でなら発行できるなど、コンテンツがデジタルデータとして流通するメリットはたくさんある。しかし、ユーザの利便性を高めると**著作権**侵害の可能性が増加するなど、考えなければならない課題もある。このように一方を重視すればもう一方が疎かになる関係を**トレードオフ**⑥という。



産業構造の変化

主要な産業の国内総生産(GDP)の推移を見ても、情報通信産業の伸びは著しい。さまざまな製品の製造工程や流通・販売過程でも、情報技術が大きく寄与ようになってきている。

また、情報通信インフラが地球規模で整備されていくことによって、海外の人とも簡単にコミュニケーションがとれるようになり、物理的な距離を越えてさまざまな企業や人が協業できるようになった。こうした広がりや、産業の発展、経済のグローバル化に大きく寄与している。

③ 情報メディア産業

コンテンツを流通させる産業。ここでは、新聞、放送、出版、レコード会社などを指している。これらのほかに、情報メディア産業には、プロバイダ、携帯電話会社も含まれる。

④ 著作権を侵害して音楽を配信する違法ダウンロードサイトもあり、問題となっている。

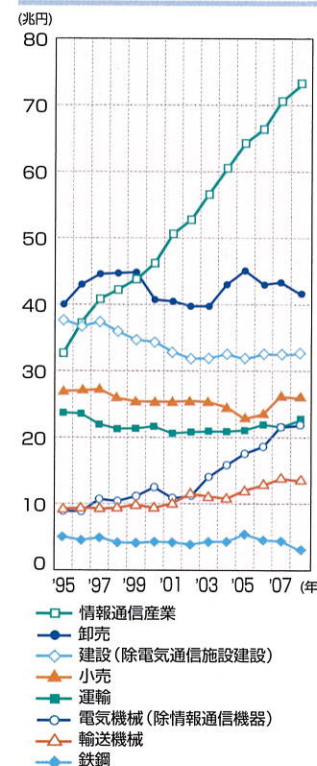
⑤ 電子書籍

e-book : 書籍の情報をデジタル化し、情報機器で読めるようにしたもの。

⑥ トレードオフ trade off :

一方を重視すると他方が軽んじられる二律背反の関係。

主要産業の実質GDPの推移



総務省「ICTの経済分析に関する調査」(平成22年)より