

บทที่ ๓

การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นจากเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารและแนวทางการรองรับการเปลี่ยนแปลงดังกล่าว

การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นจากความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในระดับโลก และในระดับประเทศ

ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศทำให้โลกก้าวเข้าสู่ยุค “สังคมสารสนเทศ” ในช่วงปลายคริสต์ศตวรรษที่ ๒๐ หลังจากที่มีการเปลี่ยนแปลงจากยุค “สังคมเกษตรกรรม” สู่ยุค “สังคมอุตสาหกรรม” ในราวปลายคริสต์ศตวรรษที่ ๑๙ เป็นไปตามที่อัลวิน ทอฟเลอร์ กล่าวไว้ในหนังสือ “คลื่นลูกที่สาม” ตั้งแต่ปี ๑๙๘๐ และจากหนังสือเรื่อง Megatrends 2000 โดยจอห์น ไนซ์ บิตต์ กล่าวถึงแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงใหม่ทางสังคมโลก เนื่องจากเทคโนโลยีสารสนเทศทำให้การกระจายข้อมูลข่าวสารเป็นไปอย่างรวดเร็ว มีลักษณะการกระจายแบบทุกทิศทาง มีระบบตอบสนองอย่างรวดเร็ว และยังเป็นการติดต่อสื่อสารแบบสองทิศทาง ส่งผลให้เกิดผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลงทางด้านเศรษฐกิจ การเมือง และสังคมที่แตกต่างจากในอดีตมาก

๑. กระแส “โลกาภิวัตน์ (Globalization)”

เทคโนโลยีสารสนเทศทำให้เกิดกระแส “โลกาภิวัตน์ (Globalization)” ที่ได้รับการกล่าวขานและวิพากษ์วิจารณ์อย่างแพร่หลายตั้งแต่ทศวรรษ ๑๙๘๐ – ๙๐ เป็นต้นมา กระแสโลกาภิวัตน์ได้นำมาซึ่งกระบวนการเปลี่ยนแปลงมากมาย การเชื่อมโยงกันของโลกส่งผลกระทบทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม การเมืองและเทคโนโลยีทั้งในลักษณะการปะทะแลกเปลี่ยนสอดคล้องกลมกลืนครอบงำ และต่อต้าน สามารถสรุปผลกระทบของกระแสโลกาภิวัตน์ใน ๕ มุมมองหลัก^๑ (Scholte Jan Aart, 2000)

^๑ Scholte Jan Aart (2000), Globalization : A Critical Introduction

๑.๑ กระแสโลกาภิวัตน์กับการสร้างความเป็นตะวันตกหรือการสร้างควม

ทันสมัย (Globalization as Westernization and Modernization) ก่อให้เกิดโครงสร้างของความเป็นสมัยนิยม ซึ่งอาจพิจารณาได้จากการแผ่ขยายของระบบทุนนิยม (Capitalism) การกลายเป็นระบบอุตสาหกรรม (Industrialism) อันเป็นสัญลักษณ์แสดงถึงการพัฒนาเพื่อสร้างควมทันสมัย ในบางพื้นที่ผลกระทบที่เกิดจากกระแสโลกาภิวัตน์เหล่านี้ได้ครอบงำวัฒนธรรมท้องถิ่น บางประการหรือทำลายอำนาจในการตัดสินใจอย่างอิสระของผู้คนไป นอกจากนี้ระบบทุนนิยมนั้นได้ถูกเชื่อมโยงเข้ากับวัฒนธรรมบริโภคนิยม (Consumerism) อย่างชัดเจนโดยการที่ระบบทุนนิยมสามารถแพร่กระจายไปได้อย่างรวดเร็วและง่ายดาย ซึ่งให้เห็นว่าทุนนิยมสามารถผสมผสานคุณค่าของตัวเองเข้ากับคุณค่าวัฒนธรรมท้องถิ่นได้โดยง่าย ซึ่งในอีกมุมมองหนึ่งอาจสะท้อนให้เห็นว่าระบบทุนนิยมสามารถตอบสนองความต้องการของมนุษย์ในส่วนการแสวงหาความสุขที่เกิดจากการบริโภคได้เป็นอย่างดี

๑.๒ กระแสโลกาภิวัตน์กับการสร้างควมกลมกลืนเป็นหนึ่งเดียว

(Globalization as Universalization) เป็นการให้ความสำคัญกับกระบวนการเผยแพร่แนวคิดประสบการณ์ต่าง ๆ เพื่อสร้างควมปรารถนาที่กลมกลืนกัน (Harmonized) และอยู่ร่วมกันได้อย่างลงตัวได้ ตัวอย่างของกระบวนการข้างต้นที่เห็นได้ชัดได้ถูกสื่อความผ่านการใช้คอมพิวเตอร์หรือโทรทัศน์การเชื่อมต่อเหล่านี้สะท้อนความเป็นโลกาภิวัตน์ที่มีผลต่อการเคลื่อนไหวทางวัฒนธรรม 10 ทั้งในเชิง ควมครอบคลุม (Extensivity) ควมเข้มข้น (Intensity) ควมรวดเร็วในการติดต่อสื่อสาร (Velocity) ซึ่งส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในรูปแบบปฏิสัมพันธ์ (Interactivity) จาก One-to-One ไปสู่ One-to-Many และ Many-to-Many ในที่สุด อย่างไรก็ดี การคำนึงถึงควมสามารถในการวิเคราะห์เชิงตรรกะรวมถึงควมสามารถในการหาเหตุผลทางด้านจริยธรรม (Critical and Moral Reasoning) ทั้งในส่วนของควมรู้เพื่อแก้ไขปัญหาดัง ๆ และควมรู้เพื่อป้องกันและหลีกเลี่ยงปัญหา เป็นสิ่งที่จำเป็นมากสำหรับการสร้างภูมิคุ้มกันและควมเข้มแข็งทางด้านจิตใจ (Mental Strength) เพื่อสร้างควมเข้าใจในควมแตกต่างและสามารถเรียนรู้ที่จะอยู่ร่วมกันได้อย่างชาญฉลาด เพื่อที่จะลดอคติและเพิ่มการยอมรับควมแตกต่างของมนุษยชาติควบคู่กับการพิจารณาการจัดการและการใช้ประโยชน์จากข้อมูลอันหลากหลาย

๑.๓ กระแสโลกาภิวัตน์กับการสร้างความเป็นเสรี (Globalization as

Liberalization) เป็นมุมมองต่อกระแสโลกาภิวัตน์ในฐานะต้นกำเนิดของการลดข้อจำกัดข้อบังคับ การควบคุมของรัฐ เพื่อที่จะเพิ่มอิสระในเคลื่อนย้ายสิ่งต่าง ๆ ระหว่างประเทศ โดยพิจารณาผลใน ๒ กลุ่มตรงข้าม แบ่งเป็นการสร้างความเป็นเสรีในเชิง Negative Liberty หรือเสรีภาพที่

ไม่มีอะไรมาขัดขวาง ให้ความสำคัญกับการแทรกแซงจากภายนอก หรือการปลดข้อจำกัด บางประการเพื่อให้สามารถดำเนินชีวิตได้อย่างเป็นอิสระมากขึ้นและพิจารณาถึงขอบเขตที่บุคคลหรือกลุ่มบุคคลสามารถกระทำได้โดยปราศจากการแทรกแซง ขณะที่ Positive Liberty คือ เสรีภาพภายใต้การกำกับควบคุมมุ่งเน้นการสร้างรากฐานทางสังคมเพื่อให้เกิดการปลดปล่อยศักยภาพของบุคคลหรือประชาชน ซึ่งอาจเรียกได้ว่าให้ความสำคัญกับเรื่องของสวัสดิการสังคม (Welfare) ข้อสังเกตที่น่าสนใจคือ ความสัมพันธ์ระหว่างความมั่งคั่งทางเศรษฐกิจและลักษณะคุณภาพชีวิตในสังคม เช่นที่ Benjamin Friedman 12 นักเศรษฐศาสตร์ชื่อดังได้กล่าวไว้ว่า การเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจ ซึ่งผลักดันโดยกลไกตลาดเสรีมีผลอย่างมากต่อศีลธรรมของคน ซึ่งมีใช้เพียงศีลธรรมในระดับปัจเจก แต่เป็นศีลธรรมของสังคม คือ ลักษณะของสังคมสะท้อนออกมาว่า ในช่วงที่เศรษฐกิจมีการขยายตัว มนุษย์มักจะมีทัศนคติเชิงบวก มีความอดทนอดกลั้น มีความเป็นประชาธิปไตย แต่ถ้าเศรษฐกิจตกต่ำ อาจนำไปสู่ภาวะสิ้นหวัง และการเกลียดชังกัน ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าเสรีภาพทางเศรษฐกิจมีผลสำคัญต่อสภาพทางสังคม

๑.๔ กระแสโลกาภิวัตน์กับการทำให้เป็นสากล (Globalization as Internationalization) เกี่ยวเนื่องกับการเจริญเติบโตของการแลกเปลี่ยนระดับสากล (International Exchange) และการพึ่งพาอาศัยกันและกันมากขึ้นระหว่างประเทศ (Interdependence) ทั้งนี้อาจเกิดขึ้นในรูปแบบต่าง ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งด้านการค้าการลงทุนระหว่างประเทศ การพึ่งพาอาศัยมีความเชื่อมโยงกับทางสองแพร่ง (Dilemma) ระหว่างการร่วมพัฒนากับภาวะ การต้องพึ่งพิง การเคลื่อนไหว (Mobility) ของสิ่งต่าง ๆ ผ่านพรมแดนประเทศ รวมถึงระดับการพึ่งพาอาศัยกันที่มีมากขึ้น ทำให้ประเด็นปัญหาของประเทศใดประเทศหนึ่งส่งผลกระทบต่อประเทศอื่นอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ อาทิ ปัญหาวิกฤตเศรษฐกิจของสหรัฐอเมริกาที่ส่งผลให้เศรษฐกิจของประเทศส่วนใหญ่ทั่วโลก รวมทั้งไทยชะลอตัว

๑.๕ กระแสโลกาภิวัตน์กับการลบเลือนของอาณาเขตและเขตแดนของประเทศ (Globalization as Deterritorialization) สัมพันธ์อย่างเหนียวแน่นกับกระบวนการในการสร้างรูปพรรณสัณฐานใหม่ของพื้นที่ทางภูมิศาสตร์ดังนั้นพื้นที่ต่าง ๆ จึงไม่ได้ถูกบัญญัติตามเขตแดนและระยะทางจริงอีกต่อไป ซึ่งเรียกได้ว่าเป็น “ความไม่ชัดเจนของขอบเขต” หรือ “Blurred Scope” สิ่งเหล่านี้มีผลต่อการเคลื่อนไหวของวัฒนธรรมอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ใน ๔ ประเด็น คือ

๑.๕.๑ ประเด็นการรวมกลุ่มทางสังคม โดยไม่คำนึงถึงอาณาเขตทางกายภาพ แต่ผ่านการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยี เช่น การสื่อสาร การเชื่อมต่อผ่าน

อินเทอร์เน็ตซึ่งเป็นโลกไร้พรมแดน สามารถแสดงออกถึงความเป็นอัตลักษณ์และตัวตนของกลุ่มได้ง่าย และมีข้อจำกัดที่ลดลงทั้งด้านกายภาพและโลกเสมือนจริง

๑.๕.๒ ประเด็นความเชื่อมโยงในระดับท้องถิ่น-ภูมิภาค-โลก (Local-Regional-Global) ความไม่แน่นชัดในเชิงอาณาบริเวณ รวมทั้งขอบเขตนั้นเกิดขึ้นจาก ๒ กรณีหลัก คือ Glocalization และ Globalization โดย Glocalization^๒ หมายถึงการที่ชุมชน หรือท้องถิ่น สามารถผสานใช้ประโยชน์จากกระแสโลก โดยสามารถปรับและประยุกต์ให้เข้ากับบริบทและวัฒนธรรมความเป็นท้องถิ่น ขณะที่ Globalization คือ การมุ่งหวังที่จะสร้าง ขยาย อิทธิพล อำนาจ ซึ่งรวมถึงในส่วนของรัฐชาติมหาอำนาจทางธุรกิจ องค์กร ไปยังบริเวณต่าง ๆ เช่น ปรากฏการณ์การละลายพรมแดนของเงินดอลลาร์สหรัฐในเวทีโลก (Dollarization)

๑.๕.๓ ประเด็นการสลายพรมแดนในด้านความรู้เกิดความรู้แขนงใหม่ที่เรียกว่า สหวิทยาการ หรือ Interdisciplinary มากมาย อาทิการศึกษาในด้านนาโนเทคโนโลยี (Nanotechnology) ซึ่งเป็นการบูรณาการของความรู้ฟิสิกส์เคมีและชีววิทยา ความรู้ด้านอุตสาหกรรมอาหาร (Food Technology) ที่บูรณาการจากความรู้วิทยาศาสตร์เข้ากับโภชนาการ ความรู้ด้านการจัดการนวัตกรรม (Innovation Management) ที่เป็นผลจากการรวมศาสตร์และศิลป์ของการจัดการ และความเข้าใจในด้านวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีเป็นต้น ความรู้ในเชิงสหวิทยาการซึ่งปราศจากขอบเขตที่แน่นชัดของแต่ละสาขานั้นมีส่วนช่วยให้สามารถต่อยอดทางความรู้และพัฒนาองค์ความรู้ต่าง ๆ เพื่อใช้ในการสนองตอบเงื่อนไขโลกในปัจจุบันได้มากขึ้น

๑.๕.๔ ประเด็นขอบเขต ความรับผิดชอบ และบทบาทของบุคคลและองค์กร ที่มีความชัดเจนน้อยลง การทำให้เกิดสิ่งที่เรียกว่าการแตกเป็นส่วน ๆ ของอัตลักษณ์ (Fragmentation of Identity) ซึ่งรวมถึงการสลายตัวและการรวมตัว ใหม่เป็นหนึ่งเดียวทั้งในระดับปัจเจกบุคคล และสังคม เกิดสิ่งที่เรียกว่า Multiplicity หรือการที่คนหรือองค์กรหนึ่งสามารถมีหลายบทบาทได้ในสังคม ซึ่งการปฏิบัติตามข้อตกลงหรือข้อกำหนดต่าง ๆ ของในแต่ละภาคส่วนล้วนมีความสัมพันธ์และซับซ้อน และในบางกรณีก็ยังไม่มีส่วนที่สรุปได้ชัดเจน

๒. แนวโน้มการเปลี่ยนแปลงสถานะทางธรรมชาติของโลก (State of Nature)

จากการวิเคราะห์ปรากฏการณ์จากการไหลเวียนของกระแสวัฒนธรรมโลก พบแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงสถานะทางธรรมชาติของโลก (State of Nature) ที่สำคัญสามประการ ดังภาพที่ ๓

^๒ George Ritzer (2003) Rethinking Globalization: Glocalization/ Globalization and Something/Nothing, Sociological Theory, Vol. 21, No. 3 (Sep., 2003), pp. 193-209

State of Nature	Force and Trend	Push-Pull Mechanism	Emerging Culture
OUT-in • Solid → Liquid ↑ ↓ • Divide & Conquer → Unite & Collaborate ↑ ↓ • Material → Mind (Pursuit of Happiness) IN-out	Vertical → Horizontal	Re VS De-territorializing Interactivity VS Connectivity Independence VS Interdependence	Virtual Culture
	Reflective → Reflexive	Linear VS Non-Linear Close Ended VS Open Ended Sequential VS Simultaneous Delayed VS Immediate Logic of Structure VS Flow Determinateness VS Indeterminateness Cognitive VS Manipulative Social System VS Socio Technical	Reflexive Culture systemic identity
	National Interest → Global Common (Internal issues externalized VS External Issues Internalized)	Convergence in Divergence VS Divergence in Convergence Partial VS Holistic	Cosmopolitan Culture Culture of Care and Share Culture of Freedom
	Control Nature → Nurture Nature	Science VS Spiritual Knowledge VS Morality Superficial VS Genuine Happiness	Cultural Reminiscence
	Government → Governance (Hard – Soft Power)	Centralized VS Polycentric Command & Law VS Choice & Agency Competition VS Participative Coercive VS Cohesive Ideology VS Identity	"Me" Culture Governance Culture

แผนภาพที่ 1-5 สภาวะทางธรรมชาติของโลก (State of Nature)

ภาพที่ ๓ สภาวะทางธรรมชาติของโลก (State of Nature)

ประการแรก โลกกำลังเปลี่ยนแปลงเชิงโครงสร้างจาก Solid Phase Modernity ไปสู่ Liquid Phase Modernity ให้เกิดการเชื่อมโยง (Interconnectivity) มีปฏิสัมพันธ์ (Interactivity) เป็นเครือข่าย^๓ Stuart Hall and Paul Du Gay (1996), Questions of Cultural Identity ที่มากขึ้น และเกิดการไปมาหาสู่เคลื่อนย้ายระหว่างกัน (Mobility) ก่อให้เกิดความสัมพันธ์ที่ไม่มีพรมแดน หรือแบบแผนชัดเจน เกิดเครือข่ายทางสังคม (Social Networking) ในรูปแบบใหม่ๆ มากมาย รวมถึงก่อให้เกิดภาวะสะท้อนกลับ (Reflexivity) ส่งผลเป็นความไม่ชัดเจน (Indeterminateness) หรือความไม่แน่นอน (Uncertainty) เพิ่มขึ้นตามมา นอกจากนี้เหตุการณ์หลายๆ อย่างเกิดขึ้นพร้อมกัน (Simultaneous) บางเรื่องซึ่งเป็นเรื่องภายในได้กลายเป็นเรื่องที่ถูกรับรู้ไปทั่วโลก (Internal Issues Externalized) ในขณะที่เรื่องจากภายนอกที่เสมือนว่าไม่เกี่ยวข้องก็สามารถส่งผลกระทบอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ (External Issues Internalized) ผู้คนจึงอยู่ในสภาวะที่ไม่สามารถคาดเดาอนาคตได้ (Not Knowing)

ประการที่สอง โลกกำลัง (พยายาม) ก้าวข้ามจากการ “แข่งขันและกอบโกย” ไปสู่การ “แบ่งปันและเกื้อกูล (Unite and Collaborate)” ทั้งนี้ภายใต้เสรีภาพในด้านต่างๆ เนื่องจากความหวาดกลัวต่อภาวะสะท้อนกลับของสังคมความเสี่ยง ได้หล่อหลอมให้แต่ละประเทศ (สังคม ชุมชน

^๓ Stuart Hall and Paul Du Gay (1996), Questions of Cultural Identity

หรือบุคคล) ปรับเปลี่ยนตัวเองจากความเป็นอิสระ ไปสู่แนวโน้มการร่วมมือร่วมใจกันที่มากขึ้นทั้งในระดับโลก ทวิภาคีองค์กร ตลอดจนระดับบุคคล เพื่อเผชิญกับอุปสรรคหรือโอกาสที่ทุกคนต้องเผชิญร่วมกัน (Global Common) และนำไปสู่การสร้างสังคมสากล หรือสังคมพลเมืองของโลก (Cosmopolitan Society)

ประการสุดท้าย อุดมการณ์โลกาภิวัตน์ในหลากหลายรูปแบบ ผ่านกลไกของระบบทุนนิยม บริโภคนิยมแบบสุดโต่ง ได้ยึดครองช่องว่างทางจิตใจและจิตวิญญาณของมนุษย์ และส่งผลให้คนจำนวนมาก กลายเป็นคนที่ล่องลอย ไร้ราก ไร้สังกัด ดูภายนอกเหมือนจะเปี่ยมล้นด้วยเสรีภาพ อิสระภาพ และความสุข แต่ลึกๆ แล้ว กลับรู้สึกตัวเองได้ว่า ข้างในเต็มไปด้วยความว่างเปล่า อ่อนแอ และอับจน นำไปสู่ภาวะการตามหาบางสิ่งที่ยลลนหายไปกับกาลเวลา ผ่านปรากฏการณ์โหยหาอดีต รวมถึงหันมาให้ความสำคัญกับปรัชญา ศาสนา เพื่อให้มีความสำคัญกับด้านจิตใจ (Mind) อารมณ์ ความรู้สึก และจิตวิญญาณ (Spiritual) มากขึ้น

สถานะทางธรรมชาติของโลกดังกล่าวได้นำไปสู่การวิเคราะห์แนวโน้มกระแสวัฒนธรรมใหม่(Emerging Culture) แบ่งออกได้เป็น ๖ กระแสวัฒนธรรม ได้แก่

๑.) กระแสวัฒนธรรมสากล (Cosmopolitan Culture)

เป็นกระแสที่สะท้อนภาพความเป็นธรรม การยอมรับในความแตกต่างและความเสมอภาคภายใต้กระแสการเปลี่ยนแปลงของโลกและการพัฒนาเทคโนโลยีที่ส่งผลให้เกิดการเชื่อมโยงของผู้คนให้สามารถมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันได้มากขึ้นโดยข้ามข้อจำกัดทางด้านเวลาและสถานที่ นอกเหนือจากการเป็นพลเมืองของประเทศใดประเทศหนึ่งแล้ว (National Citizen) ผู้คนทั้งหลายต่างรับรู้ว่าคุณค่าของเสรีภาพ (Culture of Freedom) ที่จะคิดและแสดงออกในอีกฐานะหนึ่งที่เป็นพลเมืองของโลก (Global Citizen) ด้วยเช่นกัน นอกจากนี้โลกอยู่ภายใต้อุปสรรคและโอกาสซึ่งเป็น Global Common ที่ทุกคนจะต้องรวมเผชิญ จึงกลายเป็นการเปิดเวทีแห่งความร่วมมือ (Collaborative Platform) การแบ่งปันสิ่งดีงามทั้งความรู้ประสบการณ์และโอกาส ตลอดจนความห่วงใย (Culture of Care and Share) ให้แก่เพื่อนมนุษย์ร่วมโลก ปรากฏเป็นกระแสวัฒนธรรมสากล (Cosmopolitan Culture)

ในภาพรวม กระแสวัฒนธรรมสากลตั้งอยู่บนหลักการสำคัญ ๓ ประการ คือ “ความเป็นธรรม (Impartiality)” “การยอมรับในความแตกต่าง (Reciprocal Recognition)” และ “ความเสมอภาคเท่าเทียม (Egalitarianity)” ดังที่พบกระแสวัฒนธรรมสากล กำลังเรียกร้อง “ความเป็นธรรม” ให้ทุกคนมีความตื่นตัวกับปัญหาต่าง ๆ ในระดับโลกร่วมกัน เช่น ปัญหาด้านสิ่งแวดล้อม และภัยธรรมชาติที่ได้นำมาซึ่งความร่วมมือในการแก้ไขปัญหาในระดับนานาชาติในระดับองค์กรภาค

ธุรกิจ ตลอดจนในระดับบุคคลก็ได้มีการให้ความสำคัญกับการดูแล อนุรักษ์ธรรมชาติรอบตัวใน
ฐานะที่เป็นส่วนหนึ่งของพลเมืองโลกมากขึ้น

๒.) กระแสวัฒนธรรมเสมือนจริง (Virtual Culture) และ ๓.) กระแส วัฒนธรรมที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วทันควัน (Reflexive Culture)

ความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ นำไปสู่การเกิดขึ้นของ
กระแสวัฒนธรรมเสมือนจริง (Virtual Culture) และวัฒนธรรมที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลง
อย่างรวดเร็วทันควัน (Reflexive Culture) อันส่งผลให้ปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์เกิดขึ้นได้อย่างเสรี
ข้ามข้อจำกัดด้านเวลาและสถานที่และเข้าถึงบุคคลได้โดยตรง เกิดเป็น “เครือข่ายทางสังคม (Social
Networking)” ซึ่งนำไปสู่การไหลเวียนและความหลากหลายทางวัฒนธรรม (Cultural Diversity)
ที่มากขึ้น โดยมีกระบวนการสื่อสารผลักดันการเรียนรู้การแบ่งปันความรู้ในวงกว้าง (Open
Source) หรือการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารเพื่อ “การแสดงตัวตน (Self Expression) และเพื่อ
ประสานประโยชน์ความสนใจร่วมกัน (Common Value)”

อย่างไรก็ดี การไหลเวียนเปลี่ยนแปลงระหว่างวัฒนธรรมโลกและวัฒนธรรมไทยโดย
มีกระแสวัฒนธรรมเสมือนจริงเป็นตัวเร่ง พร้อมวิถีชีวิตที่เร่งรีบ (Speed) และการตอบสนองต่อสิ่ง
รอบข้างอย่างฉับพลัน (Immediacy) ได้ส่งผลกระทบต่อสังคม วัฒนธรรม เศรษฐกิจ และการเมือง
ปรากฏเป็น “พฤติกรรมเสี่ยง (Risk Behavior)” โดยเฉพาะกับวัยรุ่นซึ่งเป็นกลุ่มอายุที่ได้รับอิทธิพล
จากโลกเสมือนจริงอย่างสูง อาทิความสัมพันธ์กับคนรอบข้างลดลง ความก้าวร้าว ซึมเศร้า ปัญหา
อาชญากรรม การละเมิดสิทธิเสรีภาพส่วนบุคคล ขณะเดียวกัน ปัญหาภัยอินเทอร์เน็ตโดยเฉพาะกับ
เยาวชนได้ทวีความรุนแรงขึ้น เห็นได้จาก ปัญหาเด็กติดเกม สื่อลามกบนอินเทอร์เน็ตที่ปัจจุบันมี
เว็บไซต์ลามกไม่ต่ำกว่า ๑๐๐ ล้านเว็บไซต์วัฒนธรรมเสมือนจริงยังก่อให้เกิดปรากฏการณ์ที่เรียกว่า
“ประสบการณ์ล้ำจริง (Hyper - reality)” ในรูปแบบต่าง ๆ เช่น เกมออนไลน์ ซึ่งอาจนำไปสู่
พฤติกรรมเสี่ยง เช่น การเลียนแบบพฤติกรรมความรุนแรงจากเกม เป็นต้น

๔.) กระแสวัฒนธรรมตามจริต/ใจฉัน (“Me” Culture)

เป็นกระแสที่สะท้อนถึงสภาวะความล่มสลายทางจิตวิญญาณ อันเกิดขึ้นจากการ
เปลี่ยนแปลงของฐานอำนาจในปัจจุบันที่ลดทอนการรวมศูนย์ลงกลายเป็นการกระจายอำนาจที่
ส่งผลถึงระดับบุคคล ปัจจุบันนี้ได้กลายสภาพเป็นพื้นที่ต่างใจ ตามแต่ความต้องการในแต่ละคน
(Individualism) ปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นเห็นได้จากรูปแบบ “การแสวงหาความสุข (Pursuit of
Happiness)” โดยมุ่งเพียงความต้องการชั่วขณะมากกว่าการมุ่งมั่นสู่สังคมองค์รวมที่ดีกว่าในอนาคต
อาทิกลุ่มที่มีความลุ่มหลงในรูปแบบการดำเนินชีวิต มองว่าการใช้ชีวิตเป็นเรื่องที่สวามิ และ
สนุกสนาน กลุ่มที่มีความลุ่มหลงในฐานะทางสังคม มักให้ความสำคัญกับเงินตรา ความมั่งคั่ง

ชื่อเสียง เกียรติยศ การได้รับการยอมรับ นับหน้าถือตา เป็นที่เกรงขาม และเคารพของคนในสังคม ยุคสมัยของการแข่งขันและความเจริญในระบบทุนนิยม ยังได้นำไปสู่ทางเลือก (Choices) ที่มากมาย ในการดำรงชีวิต ความพัวเลือน (Ambivalence) ของทางเลือกนี้ นำไปสู่สภาวะความหวาดหวั่นจากความไม่แน่ใจในสิ่งที่ตนเลือกที่จะทำหรือเลือกที่จะเป็นความรู้สึกไม่มั่นคง ดันร่นค้นหาทางเลือก อาจสร้างความวิตกกังวล ทำให้มนุษย์จำนวนมากตกอยู่ในสภาวะสับสน และอาจนำไปสู่ “สภาวะล่มสลายทางจิตวิญญาณ (Spiritual Collapse)” นำมาซึ่งพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ อาทิ การขาดกรรม การฆ่าตัวตาย ภาวะซึมเศร้า การคุกคามและล่วงละเมิดทางเพศ ปัญหาความแตกแยกภายใน ครอบครัว ปัญหาความก้าวร้าว ปัญหาความเหลื่อมล้ำ ความแตกแยกของชาติ

๕.) กระแสวัฒนธรรมรำลึก (Cultural Reminiscence)

เป็นกระแสที่สะท้อนถึงกระบวนการส่งต่อ หรือการสืบทอดทางมรดกวัฒนธรรม ท่ามกลางความหลากหลายของสังคม “ยุคหลังสมัยใหม่” (Postmodern) ที่มนุษย์ต้องเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว (Immediacy) อย่างยากแก่การคาดเดาจะเกิดขึ้นได้ (Indeterminacy) จนเกิดภาวะความรู้สึกไม่มั่นคงในตัวตน ขาดอัตลักษณ์ที่ชัดเจน ความรู้สึกปลอดภัยเริ่มถดถอย ประกอบกับความรู้สึกมั่นคง แน่นนอน มีเสถียรภาพในชีวิตที่เคยมีอยู่ก็ลดน้อยลงไปเรื่อย ๆ จึงทำให้มนุษย์เริ่มหันมองย้อนกลับไปหาวันคืนที่เคยงดงามในอดีต (Good Old Day) ปรากฏการณ์โหยหาอดีตหรือการหวนรำลึกถึงชีวิตและประสบการณ์ครั้งเก่าก่อนจึงได้ก่อตัวและมีแนวโน้มที่จะปรากฏเด่นชัดยิ่งขึ้น โดยจัดเป็นปฏิกิริยาตอบโต้ต่อขีดจำกัดของสถานที่และเวลาในโลกความเป็นจริง ผ่านการใช้ความรู้สึก จินตนาการ และช่องทางวัฒนธรรม ที่ได้ขยายผลกลายเป็นการจำลองอดีตผ่านสินค้า บริการ และกิจกรรมทางวัฒนธรรมต่าง ๆ โดยเฉพาะในโลกทุนนิยมตอนปลาย ที่มีวัตถุประสงค์เพื่อบริโภคและเพื่อ “การสืบทอดมรดกวัฒนธรรม (Inheritance of Cultural Heritage)”

โลกาภิวัตน์ยังนับเป็นอีกหนึ่งปัจจัยขับเคลื่อนกระแสวัฒนธรรมรำลึก ทั้งนี้เนื่องจากการหลั่งไหลของวัฒนธรรมต่างชาติได้ผลักดันให้คนจำนวนหนึ่งหันกลับมาค้นหารากเหง้าเพื่อคงจุดยืนและรักษาอัตลักษณ์ของตนไว้ ขณะเดียวกันกระแสโลกาภิวัตน์ยังผลักดันให้เกิดการผสมผสานระหว่างวัฒนธรรม รวมถึงการสร้างโอกาสทางการตลาดให้วัฒนธรรมท้องถิ่นในตลาดโลก จึงอาจกล่าวได้ว่า โลกาภิวัตน์ช่วยสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจให้กับมรดกวัฒนธรรม ซึ่งขึ้นกับศักยภาพ และขีดความสามารถในการพัฒนาต่อยอดของแต่ละประเทศ

๖.) กระแสวัฒนธรรมธรรมาภิบาล (Governance Culture)

กระแสโลกาภิวัตน์ผลักดันให้ผู้คนจากหลากหลายประเทศได้ถูกหลอมรวมเป็นหนึ่งเดียวในฐานะพลเมืองของโลก สิ่งเหล่านี้เป็นทั้งอุปสรรคและโอกาสที่ทุกคนบนโลกจะต้องร่วมเผชิญ รัฐของแต่ละประเทศไม่อาจที่จะดูแลภาคส่วนและประชาชนของตนเองได้อย่างทั่วถึงเหมือน

เช่นในอดีตอีกต่อไป กล่าวคือ การที่จะสามารถดำรงอยู่ภายใต้โลก Liquid Phase Modernity ได้นั้น สังคมมนุษย์จะต้องปรับไปสู่สังคมแห่งธรรมาภิบาล (Good Governance Society) ที่มีความ โปร่งใส (Clear) มีความห่วงใย (Care) มีความเป็นธรรม (Fair) ตลอดจนมีการแบ่งปันซึ่งกันและ กัน (Share)

ธรรมาภิบาล (Good Governance) คือ กระบวนการตัดสินใจ และกระบวนการ ดำเนินการอย่างเป็นธรรม อันเป็นหลักปฏิบัติที่นำมาประยุกต์ได้ในหลายบริบท เช่น ระดับองค์กร ระดับชาติระหว่างประเทศ โดยธรรมาภิบาลประกอบด้วยคุณลักษณะ ๘ ประการ ดังแสดงในภาพที่ ๔



แผนภาพที่ 1-6 คุณลักษณะของธรรมาภิบาล

www.unescap.org

ภาพที่ ๔ คุณลักษณะของธรรมาภิบาล

กระแสวัฒนธรรมธรรมาภิบาล (Good Governance Culture) เริ่มก่อตัวขึ้นจากบุคคล และขยายต่อไปยังภาคส่วนต่าง ๆ เพื่อสร้างสมดุลให้เกิดขึ้นในสังคม โดยในระดับบุคคลได้เกิด ปัจเจกภิบาล (Individual Governance) ขึ้นเพื่อที่จะดูแลกำกับทุกข์สุขของตัวเอง และสร้างสมดุล ระหว่างสิทธิส่วนบุคคลกับความรับผิดชอบต่อสังคม ก่อนขยายตัวต่อไปในระดับประเทศ เพื่อที่จะ ดูแลกำกับให้ภาคส่วนต่าง ๆ ในสังคมมีความสงบสุข และดำเนินไปได้อย่างถูกต้องตามครรลอง คลองธรรม ซึ่งส่งผลต่อการเกิดขึ้นของบรรษัทภิบาล (Business Governance) ของภาคองค์กรธุรกิจ เพื่อที่จะสร้างสมดุลระหว่างการแสวงหากำไรกับความรับผิดชอบต่อสังคม อันจะทำให้ดำเนิน ธุรกิจได้อย่างยั่งยืน ในขณะที่สถาบันทางการเมืองก็เริ่มที่จะถูกไต่ถามถึงธรรมาภิบาลทางการเมือง (Political Governance) ที่จะเป็นการสร้างสมดุลระหว่างวาระแห่งชาติกับวาระทางการเมือง เพื่อให้ บ้านเมืองสามารถพัฒนาได้อย่างโปร่งใสและยั่งยืน

ภาคส่วนต่าง ๆ ในสังคมได้เริ่มพิจารณาถึงสังคมภิบาล (Social Governance) เพื่อสร้างสมดุลระหว่างความมั่นคงทางเศรษฐกิจกับความผาสุกของสังคม กระตุ้นให้ภาครัฐผลักดันรัฐบาล (Bureaucratic Governance) เพื่อสร้างสมดุลระหว่างการมอบอำนาจให้แก่ประชาชนเพื่อปกครองตนเองกับการออกกฎระเบียบเพื่อควบคุมประชาชน นอกจากนี้ ธรรมนูญบาลยังก้าวไปสู่ระดับโลกหรือ โลกภิบาล (Global Governance) ที่จะสร้างสมดุลระหว่าง Global Common กับผลประโยชน์ของประเทศชาติภายใต้กฎกติกาของโลกที่เป็นสากล ซึ่งจะเป็นตัวกำกับให้ประเทศต่าง ๆ บนโลกอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข ตลอดจนส่งเสริมความเข้าใจในวัฒนธรรมสิทธิเพื่อสร้างความร่วมมือในการนำพาให้โลกก้าวไปสู่ความเจริญและยั่งยืนด้วยความเสมอภาคอย่างแท้จริง คุณลักษณะธรรมนูญบาลเหล่านี้เป็นปัจจัยที่ลดทอนการประทุมิชอบ การเลือกปฏิบัติความไม่เสมอภาค และช่วยให้ความคิดเห็นของคนกลุ่มน้อยได้รับรู้กว้างขวางขึ้นในสังคม ธรรมนูญบาลจึงเป็นเครื่องมือสนับสนุนความเป็นธรรมให้เกิดขึ้น สร้างความสมดุลบนพื้นฐานความหลากหลาย

การไหลเวียนเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรม โลกภิวัตน์รวมถึงการก่อเกิดกระแสวัฒนธรรมใหม่ได้ส่งผลให้ทั่วโลก รวมทั้งประเทศไทยได้รับผลกระทบทั้งที่เป็นอุปสรรคและโอกาสจากการเข้าสู่สภาวะไร้พรมแดน ไม่สามารถปิดกั้นหรือจำกัดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้เฉพาะเพียงวัฒนธรรม “ดั้งเดิม” ของตนเองอีกต่อไป ส่งผลต่อการสร้าง และวางระเบียบแบบแผน คุณลักษณะของวิถีชีวิตด้วยมุมมองใหม่และยากแก่การคาดเดาได้ถึงผลลัพธ์อันเกิดจากอิทธิพลของกระแสวัฒนธรรมดังกล่าว ในการปรับตัวจึงต้องตั้งอยู่บนพื้นฐานความเข้าใจต่อผลกระทบทั้งในภาพรวมและในระดับเฉพาะที่ส่งผลต่อโครงสร้างวัฒนธรรม-สังคม เพื่อสามารถวางแผนยุทธศาสตร์ที่จะนำไปสู่การสร้างสมดุลของสังคมได้ในลำดับต่อไป

๓. การเปลี่ยนแปลงของคนรุ่นใหม่จากความก้าวหน้าของเทคโนโลยี

สารสนเทศ

ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศทำให้เกิดความแตกต่างของมนุษย์ สามารถแยกแยะคนออกเป็น ๓ ยุค ได้แก่ คนในยุค X (Generation X) หมายถึง คนที่เกิดก่อนปี ค.ศ. ๑๙๘๑ คนในยุค Y (Generation Y) หมายถึง คนที่เกิดระหว่างปี ค.ศ. ๑๙๘๑ ถึง ๑๙๙๔ และคนในยุค I (iGeneration) หมายถึง คนที่เกิดหลังปี ค.ศ. ๑๙๙๔ คนใน ๓ ยุคนี้นี้จะมีนิสัย พฤติกรรม ความชอบ ความถนัดที่แตกต่างกัน โดยที่คนรุ่นใหม่จะมีคุณลักษณะสำคัญที่แตกต่างจากคนรุ่นเดิมในด้านต่าง ๆ ดังนี้

การทำงานเชิงขนาน (Parallelism) การทำงานเชิงขนาน คือ การทำงานหลายๆ อย่างในเวลาเดียวกัน ทำให้ทำงานได้เร็วกว่าในเวลาเดียวกัน แต่จะทำงานในเชิงลึก อย่างลึกซึ้งต่องานใดงานหนึ่งได้ยากขึ้น

การเปลี่ยนแปลงรูปแบบการเชื่อมต่อ (Connectivism) เปลี่ยนแปลงรูปแบบการเชื่อมต่อจากการเชื่อมต่อไปยังศูนย์กลาง (Centralized) กลายเป็นการกระจายการเชื่อมต่อเข้าหากันโดยตรง (Decentralized) ทำให้เกิดเครือข่ายแบบใยแมงมุม (Mesh Network) ซึ่งแต่ละบุคคลสามารถติดต่อสื่อสารกันได้โดยตรงไม่ต้องผ่านคนกลาง ส่งผลกระทบต่อ เช่น รูปแบบการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคลากร มีการเปลี่ยนแปลงจากตามลำดับชั้นมาเป็นความเท่าเทียมกัน รูปแบบด้านเศรษฐกิจการค้า ที่ลดพ่อค้าคนกลาง รูปแบบในการศึกษาเรียนรู้ที่ก้าวข้ามขีดจำกัดของกรอบสถาบันหรือกลุ่มผู้สอน เกิดการเชื่อมต่อองค์ความรู้ไปได้ทั่วโลก ฯลฯ

ผลกระทบที่สำคัญจากการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการเชื่อมต่อเป็นเครือข่าย ได้แก่ การเปลี่ยนแปลงรูปแบบการทำงานที่กลายเป็นการปฏิบัติงานโดยมีเครือข่ายเป็นศูนย์กลาง (Network Centric Operations) แม้แต่ในวงการทหาร รูปแบบในการทำสงครามก็เปลี่ยนแปลงมาเป็นรูปแบบที่เรียกว่าการสงครามที่มีเครือข่ายเป็นศูนย์กลาง (Network Centric Warfare)

จินตนาการและการเสมือนจริง (Visualization and Virtualization) คนรุ่นใหม่ใช้ชีวิตอยู่ในโลกแห่งจินตนาการมากขึ้น เนื่องจากความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศ สร้างสภาวะแวดล้อมเสมือนจริงให้เกิดขึ้น เปิดโอกาสให้คนรุ่นใหม่สร้างสรรค์โลกแห่งจินตนาการได้ด้วยตัวเอง ส่งผลให้ คนรุ่นใหม่มักมีลักษณะนิสัยชอบแสดงออก มีความเป็นตัวของตัวเองสูง ไม่ชอบอยู่ในกรอบและไม่ชอบเงื่อนไข มักคิดนอกกรอบ พวกเขา มักมีความคิดที่แปลกแหวกแนวและมีความมั่นใจในตัวเองค่อนข้างสูง

แนวทางการรองรับความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นจากความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของแต่ละประเทศ

๑. ยุทธศาสตร์ด้านสารสนเทศและการสื่อสารสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีปี

๒๕๕๘ (Digital Germany 2015)

ยุทธศาสตร์ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีปี ๒๕๕๘ (Digital Germany 2015)^๔ (ICT Strategy of the German Federal Government: Digital Germany 2015) กำหนดลำดับความสำคัญ, ภารกิจและโครงการ ในช่วงเวลาถึงปี ๒๕๕๘ โดยมีเป้าหมายในการดำเนินการดังต่อไปนี้

๑.) เพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในทุกภาคส่วนของกระบวนการทางเศรษฐกิจ

๒.) ขยายโครงสร้างพื้นฐานและเครือข่ายดิจิทัลให้รองรับความท้าทายในอนาคต

๓.) ป้องกันรักษาสิทธิส่วนบุคคลของผู้ใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ตในอนาคตและในการใช้สื่อใหม่

๔.) เพิ่มการวิจัยและพัฒนาในภาคเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารและเพิ่มความเร็วในการนำผลการวิจัยและพัฒนาไปสู่ผลิตภัณฑ์และบริการในท้องตลาด

๕.) เพิ่มความเข้มแข็งในพื้นฐาน, ฝึกศึกษาเพิ่มเติมอย่างต่อเนื่องและความสามารถเฉพาะในการรองรับสื่อใหม่

๖.) ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารให้สอดคล้องกับการรับมือปัญหาทางสังคมรวมทั้งการรักษาบรรยากาศอย่างยั่งยืน, ด้านสุขภาพ, ความสามารถในการเคลื่อนไหว (mobility), การบริหารจัดการและการปรับปรุงคุณภาพชีวิตของประชาชน

ด้วยการดำเนินการตามยุทธศาสตร์ ICT รัฐบาลสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีมุ่งหมายที่จะสนับสนุนให้เกิดความเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจอย่างยั่งยืน, ช่วยสร้างงานใหม่ๆ ให้เกิดผลประโยชน์ทางสังคม รวมทั้งยังระมัดระวังถึงความสำคัญของอินเทอร์เน็ตและ ICT ต่อนโยบายด้านสังคมซึ่งจะดำเนินการอย่างต่อเนื่องในขอบเขตของนโยบายอินเทอร์เน็ตสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีและบทบาทที่เหมาะสมของรัฐบาลในการจัดการอินเทอร์เน็ตในอนาคตและช่องทางเพื่อผลสัมฤทธิ์ในการปรับปรุงกรอบนโยบายต่อไป

^๔ ICT Strategy of the German Federal Government: Digital Germany 2015, www.bmwi.de

ยุทธศาสตร์ ICT ของรัฐบาลสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีสอดคล้องกับ Digital Agenda for Europe¹ และจะเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันระหว่างประเทศของสาธารณรัฐเยอรมนีในฐานะที่เป็นทำเลทางธุรกิจ ในการดำเนินการ จะพิจารณาทั้งกิจกรรมในระดับยุโรป

(รวมทั้งยุทธศาสตร์ EU เพื่อเทคโนโลยีที่เป็นกุญแจสำคัญและสภาพการประดิษฐ์ และโครงการและการพัฒนาในระดับระหว่างประเทศและในองค์กรนานาชาติ

รัฐบาลสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี IT ที่ทันสมัยและมีประสิทธิภาพจะวางรากฐานสำหรับองค์กรที่มีสมรรถภาพสำหรับอนาคตทางดิจิทัลของสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี การร่วมใช้ IT อย่างเหนียวแน่นในการบริหารจัดการของรัฐและสำหรับโครงการใหญ่จะเป็นตัวชี้วัดของสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีในฐานะที่เป็นทำเล IT การพัฒนาในอนาคตของ IT ของรัฐจะดำเนินการโดยสภา CIO ระหว่างกระทรวง การกิจหลักรวมการจัดโครงสร้าง, การกำหนดมาตรฐานและวิธีการสำหรับ IT และสนับสนุน โครงสร้างพื้นฐานที่จำเป็นอยู่ด้วย

๒. ยุทธศาสตร์ประเทศญี่ปุ่นสำหรับการวิจัยและพัฒนาด้านสารสนเทศและการสื่อสาร

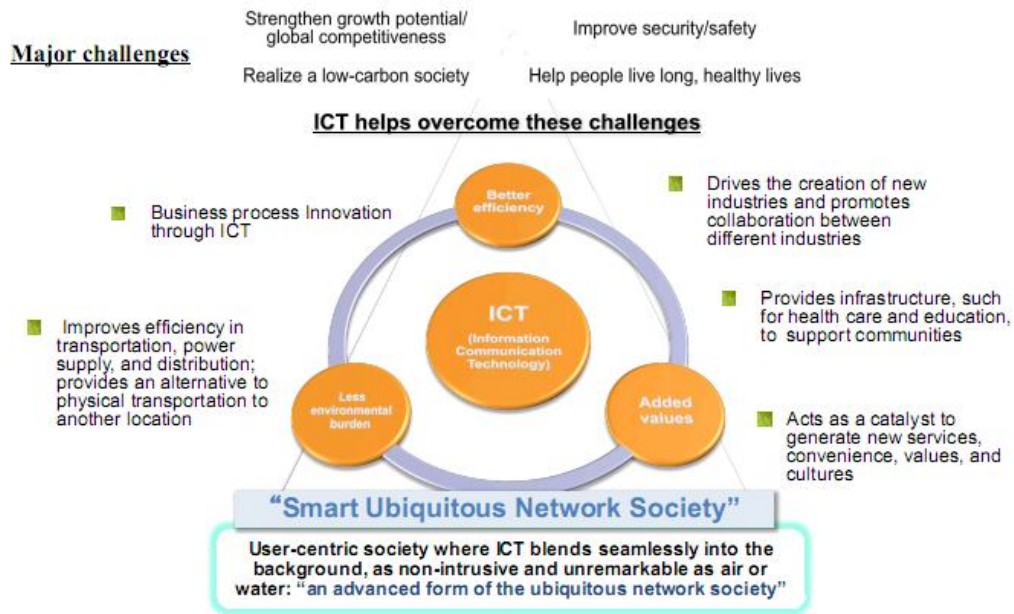
กระทรวงกิจการภายในประเทศและการสื่อสาร (Ministry of Internal Affairs and Communications) ประเทศญี่ปุ่นกำหนดยุทธศาสตร์ประเทศญี่ปุ่นสำหรับการวิจัยและพัฒนาด้านสารสนเทศและการสื่อสาร^๕ (Japan National Strategy for ICT R&D) ไว้ ดังนี้

จากความท้าทายหลัก ๔ ประการ ได้แก่

- ๑.) การเพิ่มขีดความสามารถและศักยภาพในการแข่งขันระดับโลก
- ๒.) การปรับปรุงด้านความมั่นคงและความปลอดภัย
- ๓.) การทำให้เกิดสังคมคาร์บอนต่ำ
- ๔.) การช่วยเหลือให้ประชาชนมีสุขภาพที่ดี มีอายุยืนยาวขึ้น

ICT สามารถสนับสนุนให้เอาชนะสิ่งที่ท้าทายดังกล่าวได้ดังที่แสดงในผังภาพ

^๕ (Japan National Strategy for ICT R&D), Hideyuki Oku Director of Technology Policy Division, ICT Global Strategy Bureau, Ministry of Internal Affairs and Communications



ภาพที่ ๕ Smart Ubiquitous Network Society

นั่นคือ ICT เป็นกุญแจสำคัญสำหรับความเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจ ความมั่นคงและความปลอดภัย ICT สนับสนุนการดำรงชีวิตโดยเป็นโครงสร้างพื้นฐานทางสังคม ดังนี้

รัฐบาล : e-Government (Electronic Government) ทั้งในส่วนกลางและส่วนภูมิภาค

สุขภาพ : e-medicine, การบันทึกข้อมูลด้านสุขภาพผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์และการรับการสนับสนุนด้านสุขภาพแบบออนไลน์

การศึกษา : ทรัพยากรดิจิทัลในการศึกษาเรียนรู้, Smart blackboard, โรงเรียนทางเน็ต

การเกษตร : การปรับปรุงการควบคุมผลผลิต, การค้าขายทางอินเทอร์เน็ต, การส่งกำลัง (Logistics)

การคมนาคมขนส่ง : รถยนต์แบบไม่เคยชน (ITS; Never-collide car), การนำทางผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์

พลังงานและสิ่งแวดล้อม : Smart Grid, Green ICT

ความมั่นคงและความปลอดภัย : ระบบต่อต้านภัยพิบัติ, ระบบติดตามเด็ก

ซึ่งจะส่งผลให้ประชาชนมีสุขภาพดีมีอายุยืนยาวขึ้น ในสภาพแวดล้อมที่มีคาร์บอนต่ำและอยู่ในสังคมที่มั่นคงและปลอดภัย ในเวลาเดียวกัน ICT ยังเป็นกุญแจสำคัญสำหรับความเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจของประเทศญี่ปุ่น เนื่องจากวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเป็นพื้นฐานของ

ศักยภาพของประเทศญี่ปุ่น ประเทศญี่ปุ่นควรทำให้เกิดความเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจตามวิถีทางของตัวเองโดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในการแข่งขัน เช่น biotech, IT และ nanotech โดยการสร้างอุตสาหกรรมใหม่ในการแข่งขันซึ่งจะทำให้เกิดการจ้างงานที่มีคุณภาพสูงและเพิ่มรายได้ ทั้งนี้ อุตสาหกรรมด้าน ICT มีผลทางบวกต่อความเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจโดยมีสัดส่วนเฉลี่ย ๑๔ % ในระยะเวลาห้าปีที่ผ่านมา อุตสาหกรรมด้าน ICT เป็นอุตสาหกรรมที่ขับเคลื่อนโดยเทคโนโลยีจึงจำเป็นต้องวิจัยและพัฒนาประดิษฐ์นวัตกรรมอย่างต่อเนื่อง

พัฒนาการของยุทธศาสตร์ด้าน ICT ของประเทศญี่ปุ่น

e-Japan Strategy ประกาศใช้เมื่อเดือนมกราคม ๒๐๐๑ มีเป้าหมาย “สร้างโครงสร้างพื้นฐานในการเชื่อมต่อเครือข่ายความเร็วสูง (Establish Broadband Infrastructure)” โดยดำเนินการดังนี้

๑.) โครงสร้างพื้นฐาน (Infrastructure)

- สร้างสภาพแวดล้อมให้สามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้ภายในปี ๒๐๐๕
- สร้างเครือข่ายให้สามารถเข้าถึงได้จาก ๓๐ ล้านหลังคาเรือนด้วยความเร็วสูง

(High-speed access)

- สร้างเครือข่ายให้สามารถเข้าถึงได้จาก ๑๐ ล้านหลังคาเรือนด้วยความเร็วสูง

ยิ่ง (Ultra High-speed access)

๒.) การค้าขายอิเล็กทรอนิกส์ (E-commerce)

๓.) รัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์ (E-government)

๔.) การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์

e-Japan Strategy II ประกาศใช้เมื่อเดือนกรกฎาคม ๒๐๐๓ มีเป้าหมาย “มุ่งเน้นการประยุกต์ใช้ IT ให้ได้ผลสัมฤทธิ์อย่างมีประสิทธิภาพ” โดยมุ่งเน้นการประยุกต์ใช้ IT ใน ๗ ด้านสำคัญ ดังนี้

๑.) การบริการทางการแพทย์

๒.) อาหาร

๓.) รูปแบบการใช้ชีวิต (Lifestyle)

๔.) การดำเนินธุรกรรมการเงิน SME (SME financing)

๕.) ความรู้

๖.) การจ้างงานและแรงงาน

๗.) การให้บริการสาธารณะ

New IT Reform Strategy ประกาศใช้เมื่อเดือนมกราคม ๒๐๐๖ มีเป้าหมาย “ติดตามความสามารถในการปฏิรูปโครงสร้าง IT” โดยดำเนินการ ดังนี้

- ๑.) การบริการทางการแพทย์
- ๒.) สภาพแวดล้อม
- ๓.) ความมั่นคงและความปลอดภัย (เช่น มาตรการรองรับภัยพิบัติ เป็นต้น)
- ๔.) ITS
- ๕.) รัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์ (E-government)
- ๖.) การบริหารจัดการรวมโดยประยุกต์ใช้ IT
- ๗.) รูปแบบการใช้ชีวิตอย่างรุ่งเรือง (เช่น การทำงานโดยไม่ต้องอยู่ในที่ทำงาน (telework) เป็นต้น)
- ๘.) สังคมที่ประยุกต์ใช้การออกแบบเป็นสากล (เช่น ส่งเสริมการกระจายข้อมูลข่าวสารทางโทรทัศน์ เป็นต้น)
- ๙.) โครงสร้างพื้นฐาน
- ๑๐.) สังคม IT ที่ปลอดภัย (ความมั่นคงปลอดภัยของข้อมูลข่าวสาร)
- ๑๑.) แหล่งทรัพยากรมนุษย์ที่มีขีดความสามารถในการแข่งขันสูง
- ๑๒.) พัฒนาฐานแหล่งทรัพยากรมนุษย์
- ๑๓.) การวิจัยและพัฒนา
- ๑๔.) ขีดความสามารถในการแข่งขันระหว่างประเทศ
- ๑๕.) การช่วยเหลือ สนับสนุนระหว่างประเทศ

i-Japan Strategy ๒๐๑๕ ประกาศใช้เมื่อเดือนกรกฎาคม ๒๕๕๒ กำหนดวิสัยทัศน์ ปี ๒๕๕๘ “Realizing a “Smart Ubiquitous Network Society”” (ทำให้เกิด “สังคมเครือข่ายที่ฉลาดอยู่ทุกหนแห่ง”)