

# IT 革命とグローバリゼーションのガバナンス

菅原 秀幸（杏林大学助教授）

www.SugawaraHideyuki.com

sugawara@mail.com

## 【目次】

### 第1節 IT 革命論の虚実

1. IT 革命の分析視点
2. IT 革命の幻想

### 第2節 IT による市民社会革命

1. 革命の真価はパワーシフト
2. 「N 対 N」型コミュニケーション革命

### 第3節 グローバリゼーションと E-ガバナンス

1. 強まる市場化へのモメンタム
2. E-ガバナンスの可能性

## はじめに

いまや時代のキーワードとなった「IT 革命」と「グローバリゼーション」。これらが我々に大きな影響を及ぼすことは確かであるが、それがはたしていかなる影響なのかについては、甲論乙駁、議論百出である。IT 革命にしても、グローバリゼーションにしても、その概念自体が多義であり、さまざまな側面をもっているため、議論に曖昧さが付きまとうことも少なくない。それゆえに、虚実入り混じった議論が交わされており、本質を捉えにくくしてしまっている。その結果、時として過度の期待感を醸成したり、また逆に不安感を助長したりすることにもなっている。IT 革命とグローバリゼーションは、人類を繁栄へ導くと期待される一方で、懐疑や不安の声も高くなってきている。

そこで本稿では、最近の IT 革命をめぐる議論を整理して検討する中で、過度の期待や夢想を打破するとともに、漠然とした不安や杞憂を払拭することから出発する。次に、IT 革命が“革命”であるゆえんを探求する。IT 革命には、これまでの産業社会をより一層進展させるという第三次産業革命としての側面と、現在の市民社会を変革するという市民社会革命としての側面がある。ここでは、産業革命的視点から IT 革命を捉えるのではなく、IT 化の進展によって引き起こされる国家や企業からの個人へのパワーシフトこそが革命であり、その真価は市民社会革命にあることを明らかにする。

そして最後に、IT 革命が、グローバリゼーションの弊害を克服するための一つの有効な処方箋を提示しうる可能性について指摘する。ピア・トゥ・ピア型ネットワーク(peer-to-peer network)<sup>i</sup>が、市民組織の問題解決能力を飛躍的に高め、E-ガバナンス(E-governance)という新しいガバナンス形態を生み出しつつある<sup>ii</sup>。

## 第1節 IT革命論の虚実

### 1. IT革命の分析視点

革命とは、既存の政治・経済・社会システムの急激かつ根本的な変化であり、それまでの価値観、システム、制度、組織などを破壊するほどの力をもっている。今日進んでいる情報通信分野での技術革新は、我々の社会に革命と呼ぶにふさわしい、それほど大きな根本的な変化をもたらすのであろうか。

IT革命に関する議論では、論点が多岐にわたっており、その上、技術論、抽象論、希望的未来論、根拠なき待望論などが錯綜しているので、実体を捉えることがなかなか難しい。目の前で次から次へと生じてくる様々な新しい現象に目を奪われて、それらをいくら追いかけても、虚実が入り混じった現実に翻弄されるだけである。マスメディアによる過剰なIT革命論は、バラ色の未来を描き出す一方で、取り残されるのではないかという過度の強迫観念で、少なからぬ人々をさいなませもしている。このような時には、「IT革命の“革命”たるゆえんは何か」、「一体なぜIT革命は“革命”なのか」についての考察が不可欠となる。それによって、おのずと現在のIT革命論の「偏り」が浮かび上がってくる。

現在進展中のいわゆるIT革命とは、情報通信技術（IT: Information technology）の飛躍的進歩によって通信とコンピュータが融合して生じている現象である。つまり、インターネットが中核となって引き起こされる社会の根本的な変革であり、その結果として人類社会が、これまでの延長線上にはない質的に異なる次のステージへと到達することを意味している。従って、たとえ大きな変化ではあっても、従来の延長線上にあり、旧来の枠組みの中にとどまるならば、革命と呼ぶには値しないのである。はたして現在ますます加速するIT化は、革命に値する大きな変化を引き起こすのであろうか？

IT化の本質は何かというと、「情報・知識のデジタル化とネットワーク化」である。これによって、情報・知識の共有が容易に可能となったのである。デジタル化（電子化）された情報・知識が、地球上に張りめぐらされた通信ネットワークを介して、既存の様々な壁を乗り越え、瞬時にして世界を駆け巡ることが可能になるということだ。これによって、時間、空間、組織などの制約を越えた人々のコミュニケーションが可能となり、従来の人、組織、企業、社会、国家の関係に大きな変化をもたらされようとしている。その結果、これまでとは異なるメカニズム、システム、ルールによって支配される「デジタル社会」、「デジタル経済」が出現すると予想されている。正確な表現を使うならば、IT革命ではなく、IT化の進展によって引き起こされる「デジタルネットワーク革命」である。ちなみに英語では、日本語のIT革命にあたるIT revolutionが使われることはなく、情報革命(Information revolution)と呼ばれることが一般的であり、インターネット革命(Internet revolution)、デジタル革命(Digital revolution)といった用語も使われている。

今後さらなるブロードバンド化（超大容量・超高速化）とコピキタス化（遍在化）<sup>iii</sup>が進むと、デジタル社会、デジタル経済の到来をより一層顕在化させると予想される。しかし、その影響力の大きさをめぐっては、意見が分かれており、少数のきわめて懐疑的な論者がいる一方で<sup>iv</sup>、大多数は革命肯定派・推進派である。「インターネットは現代の産業社会に落ちたいん石」、「電子商取引は核兵器並みの破壊力」などと表現は異なるものの、その影響力の大きさを一様に強調している<sup>v</sup>。

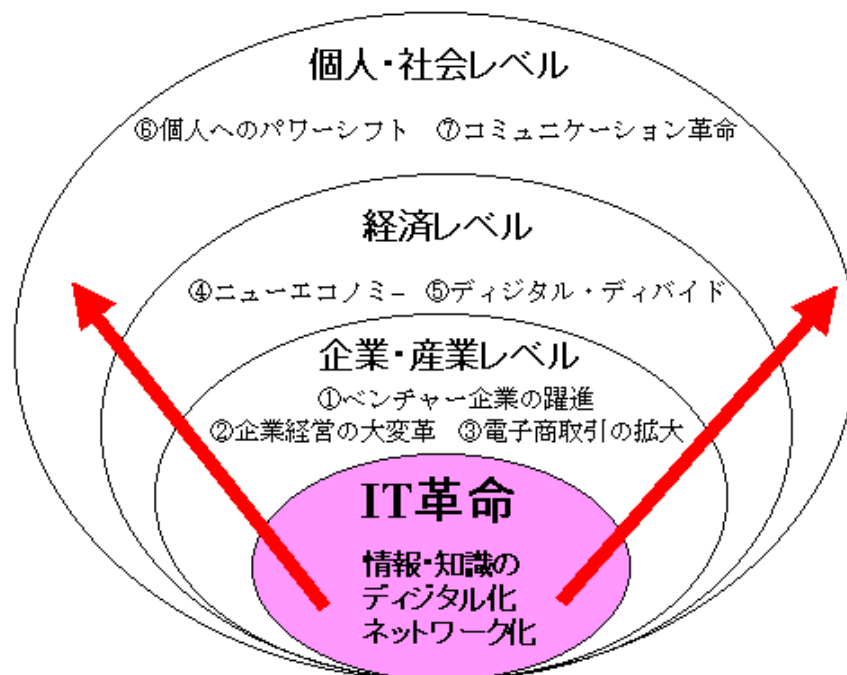
また、日本政府が策定した「e-Japan戦略」に関する報告書では、IT革命の意義について、産業革命との対比によって、以下のように述べている<sup>vi</sup>。「コンピュータや通信技術の急速な発展とともに世界規模で進行するIT革命は、18世紀に英国で始まった産業革命に匹敵する歴史的な大転換を社会にもたらそうとしている。産業革命では、蒸気機関の発明を発端とする動力技術の進歩が世界を農業社会から工業

社会に移行させ、個人、企業、国家の社会経済活動のあり方を一変させた。これに対して、インターネットを中心とする IT の進歩は、情報流通の費用と時間を劇的に低下させ、密度の高い情報のやり取りを容易にすることにより、人と人との関係、人と組織との関係、人と社会との関係を一変させる。この結果、世界は知識の相互連鎖的な進化により高度な付加価値が生み出される知識創発型社会に急速に移行していくと考えられる。」

そして、またしても日本がお家芸とするキャッチ・アップ型の目標を掲げ、2005 年までに日本を世界の最先端 IT 国家にすると謳っている。このように、ビジネス界から政府に至るまで、おしなべて IT 化推進一辺倒の風潮が強く、マスコミもこぞって IT 化推進の旗を振りつづけている。しかしその一方で、マイナスの側面についてはほとんど議論されることなく<sup>vii</sup>、きわめて偏った IT 革命論が論じられている<sup>viii</sup>。

そこで次に、IT 革命をめぐる現在の多様な議論を整理しつつ、革命と呼ばれるほどに大きいとされるその影響力について検証していこう。IT 革命をめぐる現在の主たる論点は、以下でとりあげる 7 点に集約される。さらにこれらを、図 1 のように (1) 企業・産業レベル、(2) 経済レベル、(3) 個人・社会レベルという 3 つのカテゴリーに分類することによって、錯綜する議論の論点が鮮明になってくる。

図 1 IT 革命論の論点



企業・産業レベルでの現象、経済レベルでの現象、個人・社会レベルでの現象は、相互に関係しあっているとはいえ、次元が異なるために区別して扱われなければならない。しばしば次元が異なる議論を一緒にしてしまうために、論点が曖昧になってしまっている。

また、IT 革命をめぐる議論では、期間も考慮に入れる必要があり、少なくとも、日本政府が目標とする 2005 年までと、それ以降に分けて考えねばならない。というのは、2005 年までは IT がブロードバンド化、ユビキタス化する途中の段階であり、それ以降は、超高速ネットワークが整備され、ハード面での IT 化が達成された段階、つまり IT がインフラ化した段階であると考えることが出来るからである。現在のように IT がインフラ化する以前の段階では、いかにそれを達成するかについての技術論、方法論にかなりの重きが置かれているけれども、IT がインフラ化した後の段階では、いかに活用するかが中心課題となる。これまでの経験則では、家電にしても、コンピュータにしても、その普及率が全体の約 20% に達すると、そこから一気に普及するということが明らかにされており、おおむね 20% が臨界点と考えられている。平成 13 年版情報通信白書（総務省）によると、日本のインターネット普及率は 37%（2000 年末）に達しており、まもなく一気に IT 社会が到来すると予測される。

ではまず、IT 革命をめぐる現在の主たる 7 つの論点について、それぞれ簡潔に整理し、今後の議論の出発点にしよう。

#### （１）企業・産業レベルでの IT 化現象

ベンチャー企業の躍進：IT 関連産業が飛躍的に伸びて、経済成長を牽引する中核となり、伝統的産業との新旧交代が進んでいる。まったく新しいビジネスモデルに依拠したベンチャー企業の台頭によって、これまでの大企業支配体制が崩れつつある。個人の起業家精神も高揚しており、経済の活性化につながっている。また、ベンチャー企業とはいわないまでも、SOHO（Small Office Home Office）によって、個人や小さなグループでも力を発揮する場が広がっている。

企業経営の大変革：ドッグイヤー（犬の 7 年が人間の 1 年に相当する）という言葉に象徴されるような変化の激しい環境の中で、業務効率の向上や創造的な企業経営が求められており、従来の戦略、マネジメント、組織のあり方に、根本的な大変革がせまられている。生産の全工程の最適化を目指すサプライ・チェーン・マネジメント(SCM: Supply Chain Management)、顧客満足度の最大化を企図するカスタマー・リレーションシップ・マネジメント(CRM: Customer Relationship Management)、組織内での知識の共有を図るナレッジ・マネジメント(KM: Knowledge Management)、中間管理職を廃したフラットで柔軟な組織の構築など、IT を活用した新しいさまざまな試みがなされる。

電子商取引(e-commerce)の拡大：インターネットを活用した e コマースは、今後の急成長が期待されている<sup>ix</sup>。その過程で、流通チャネルでの大幅な簡素化が進み、いわゆる「中抜き」現象によって生産者と消費者が直結すると予想されている。これによって、従来のビジネス手法・形態は大きな変化を余儀なくされる。BTO（Build To Order：注文生産）を中心としたメーカーからの直接販売や、ネットを活用した one-to-one marketing によって、顧客一人一人のニーズを細かく的確に把握できるようになる。こうして「企業主導型ビジネスモデル」から「顧客主導型ビジネスモデル」への転換が進んでいく。

#### （２）経済レベルでの IT 化現象

ニューエコノミーの出現と崩壊：飛躍的な情報通信技術の革新によって、「ニューエコノミー」<sup>x</sup>が

出現し、従来のオールドエコノミーとは異なる経済成長メカニズムが出現した。つまり、インターネットを中核とする情報通信技術によって労働生産性が永続的に上昇し、景気循環が消滅してインフレのない経済成長が持続する。この現象が米国で生まれ、1991年4月に始まった景気拡大が前例のない最長の10年におよぶ結果をもたらした。

ところが、2000年春のIT銘柄の株価暴落で、それまで世界経済の牽引役として期待されたITが、一転して不況の元凶とまでみなされるようになった。ITバブルの崩壊で、急激にIT不況に見舞われることになった。

デジタル・ディバイドの拡大：IT化が進むことによって、ITの恩恵を享受できるグループと、享受できないグループとに二極分化が進み、所得の格差や生活の質の格差を拡大させる。これは、一国内の地域間や所得階層間でも、また国家間でも進む可能性が高いので、早急な対策の必要性が叫ばれている。またIT化は、雇用削減効果と雇用創出効果を同時に伴ない、トータルでは雇用の増大をもたらすが<sup>xi</sup>、ミスマッチの問題が発生する。つまりITリテラシー<sup>xii</sup>の差によって、職を失いディバイドされる人々が出てくるのが懸念されている。

### (3) 個人・社会レベルでのIT化現象

個人へのパワーシフト：インターネットによって、従来と比べると飛躍的に多くの情報を瞬時にほとんどコストゼロで手に入れることが可能となったのみならず、自らも社会に向かって広く発信することが可能となった。これによって、人々は組織や国境を越えてつながることが可能となり、個人が力を発揮できる土壌が世界に広がりつつある。それが社会を変革する大きな力となると期待されている。個人は企業や国家に対してカウンター・パワーを持てるようになり、NGO/NPOは広く連携して俊敏な行動をおこし、その目的を達成できるようになってきている。

コミュニケーション革命：多くの情報が、デジタル財の形をとって蓄積されるようになり、これによって、情報の収集・蓄積・伝達のコストが飛躍的に限りなくゼロに向かって下がっている。こうして情報の完全性が実現しつつあり、取引コストの最少化が進んでいる。これは、ゲーテンベルクの印刷術発明以来のコミュニケーション大革命であり、私たちのコミュニケーションのあり方を大きく変えようとしている。このことは、ひいては時間、空間、組織の制約を超えた新しいライフスタイルの創造につながる。

以上が7つの論点の概略であるが、ここで本節冒頭での問題意識、すなわち「IT革命の“革命”たるゆえんは何か」、「一体なぜIT革命は“革命”なのか」に対する答えを探ることにしよう。結論から述べるならば、企業・産業レベル、経済レベルにおいては、確かに大きな変化が生じはするものの、それが革命と呼ぶに値する根本的な変化なのかどうかについては、疑問符が付くのである。巷間に流布するIT万能論・待望論は、ビジネス界を中心とした過度の期待と誇張によって、虚像を創り出してしまっている側面がある。

## 2. IT革命の幻想

そこでまず、企業・産業レベルでの3つの現象、ベンチャー企業の躍進、企業経営の大変革、

電子商取引の拡大について、それぞれ以下で検討していこう。

1990年代半ばは、ITを駆使したベンチャー企業が続々と誕生し、従来にはまったくなかったビジネスモデルが次々と世に出され、ベンチャー企業大躍進の時であった。しかし、90年代終わりに近づくにつれ、伝統的大企業も次々とITの導入・活用を図り、本格的に参入してきた。こうして、ITビジネスは第2フェーズへと進み、大企業の参入とベンチャー企業淘汰の局面へと入ったのである。小規模な企業の活躍の余地が広がる一方で、国境を越えた巨大M&Aも活発化しており、企業形態の二極分化が鮮明になってきている。

ITビジネスの成功例として取り上げられる企業は、いつも決まったごく少数の企業に限られている。このことは、成功しているベンチャー企業はわずかであり、新旧交代が進んでいるとはとてもいえない証左である。確かにITによって起業しやすい環境が整ってきてはいるが、成功へ至る道は、いつの時代であっても険しい。米国、日本と相次ぐネットバブルの崩壊によって、ビジネスモデルの再構築を迫られている企業や、すでに淘汰されてしまったネット企業も数多くある。激変するビジネス環境を前に、翻弄される企業も数多く存在する。

企業経営の変革をめぐるその時々々の流行があり、例えば93年以降、リエンジニアリングの大合唱が続いたが、今では聞かれなくなってしまっている。少し前では、コアコンピタンスがビジネス界の流行語であったが、このブームも去ったようである。

最近のIT革命ブームで、サプライ・チェーン・マネジメント(SCM)、カスタマー・リレーションシップ・マネジメント(CRM)、ナレッジ・マネジメント(KM)といったような、新しい経営手法をめぐる議論が盛り上がりを見せているけれども、一時の流行におわる可能性は十分にある。SCMはカンバン方式の延長線上にあり、CRMもコールセンターの機能をより高度化するものに過ぎない。KMでは、デジタル化が可能な形式知は共有できても、デジタル化が困難な暗黙知の共有はほぼ不可能である。革命と呼べるほどの影響を企業経営にもたらすのかどうかについては、疑問の余地は大きい。これらはいずれも、経営目標を達成するための一手段に過ぎず、導入が必ずしも成果に直結するわけではない。

中間管理職の排除については、人間には常に「管理の範囲(span of control)」という制約があり、ITを駆使しても、例えば現場の100人を直接部長が指揮できるようにはならない。よりスピーディな意思決定とフレキシブルな対応ができる組織が必要とされてはいるが、そのことが直ちに中間管理職の排除には結びつかない。むしろ中間管理のあり方が変わったり、知識集約型部門での必要性は高まるのである。米国では、1989年の1480万人から、1998年の1800万人への増加が観察されている<sup>xiii</sup>。

eコマースといえば、周知のごとくB to C(企業対消費者取引)とB to B(企業対企業取引)に大別される。B to Cについていえば、日本での家計消費支出に占める割合はたかだか0.3%(2000年)に過ぎない<sup>xiv</sup>。今後の飛躍的な成長が予測されてはいるものの、その規模には限界があるだろう。コンピュータは、インターネットとの親和性が高い商品で、B to Cの好例としてよく取り上げられるけれども、これ以外に適した商品・サービスは限られており、それほど多くはない。また、ネット上での購入が、実際のお店を見て歩くショッピングの楽しみにとって代わることは

ないであろう。仮に伸びたとしても、購入手段がネットに変わるだけであって、個人消費の総額を増加させるほどのインパクトはない。要するに、パイの切り方が変わるだけであって、パイ全体を大きくはしない。その上、B to C は小口の貨物を頻繁に輸送することになるので、包装材の廃棄物を急増させ、交通渋滞を激化させることになる。環境破壊が 21 世紀の最大の問題といわれる中で、このことは大きく時代に逆行することになる。

次に B to B であるが、いまや、e コマースといえば B to B というように、期待を込めて語られてはいる。しかし、これはもともと行われていた企業間の取引を、ネットを活用することによって、より効率的に調達しようとするに過ぎない。従来型の取引をネット上での取引に移行させて、調達コストを削れるところまで削ってしまえば、それで完了してしまうのである。また新製品開発にあたっては、特定の企業との秘密裏での継続的なやり取りが不可欠であるから、ライバル企業にも筒抜けとなるネット市場でのオープンな調達は不可能である。

よく取り上げられているネット上でのグローバルな調達は、規格化されたものに限って可能である。ネット上での売買を仲介する e マーケット・プレイスは、特に米国では、その多くで閑古鳥が鳴き失敗に終わっている。理論上は、完全競争を実現する条件が満たされて、うまく機能するように期待されたが、そこには取引に最も重要な「信頼」が欠如していたのだ。ネット上に出会った未知の企業から、価格が安いというだけで、重要な資材を大量に購入する勇気はない、ということである。

市場取引の領域を確かに今よりは広げはするであろうが、おのずと限界があるだろう。仮に e コマースが今後急成長して一般的な取引形態になったとしても、現在の取引形態がオンライン上での取引に取って代わられるというだけの話である。インターネットを介することで、取引がより効率的になるとはいえ、取引全体の規模拡大に結びつくとはいえない。e コマースの議論は、一様に今後の急成長の可能性を強調するのみにとどまり、全体としての商取引の規模拡大にどれほど貢献するのかという視点が欠落している。

次に経済レベルにおいて、ニューエコノミーと、デジタル・ディバイドについて検討し、通説の誤りを指摘しよう。

ネットバブルの崩壊を受けて、これまでの過度の IT ブームへの反動ともあいまって、IT への失望感が急速に高まっている。ブームにはお決まりのパターンがあり、IT もその例外ではない。つまり、過度の期待と、極端な失望という両極を揺れ動いてきたのである。しかし、IT ブームとその崩壊は一時的な現象であり、IT 革命の真価とは別次元のことと考えるべきである。IT 関連株値の動きと、IT 革命の本質とは関係がないのだ。

IT 資本の経済成長への寄与率がかなり高いことは、最近の日米の研究で実証されてきており<sup>xv</sup>、長期的には生産性の向上に寄与し、経済成長の原動力になると期待される。最近の米国では、90 年代後半の好景気の要因を分析する論文が数多く発表されているが、それらに共通する結論は、IT 化による生産性の向上は、単なる IT 資本の蓄積ではなく、適切な人材の蓄積と配置が不可欠なことを明らかにしている。つまり、IT 資本の蓄積を進めるだけでは不十分であることを示している。

そして、IT に対する国民の意識と姿勢が重要であり、米国の個人主義文化が IT にマッチして

いることが指摘されている<sup>xvi</sup>。変化を受け入れ、挑戦することを奨励する文化の対極にある日本では、IT投資ストックの蓄積が進んでも、米国ほどの効果は期待できないであろう。

近い将来には、ITは水道や電気と同じようなインフラストラクチャーとして当たり前のものになる。その時には、IT力（ITを活用する能力）も「読み、書き、そろばん」と同じ程度の能力になり、「読み、書き、IT力」といわれるようになるであろう。現在は、その段階への移行期に過ぎない。移行期に、ディバイドが生じるのは一般的な現象であり、世代が変わればギャップは縮まっていく。社会基盤の整備の度合が地域、国によって異なるのは当たり前であるし、人々の力にレベルの違いがあっても当然である。

IT力の格差は、すなわち教育における格差であって、現在存在する教育格差と何ら変わるころはない。ITの恩恵を享受できるグループが、今以上の何らかの便益を手にすることは出来るであろうが、ITの恩恵を享受できないグループでも現在の生活が不便になるということではない。デジタル・ディバイド＝情報格差は、つまりは教育格差であり、なにも目新しいことではない。特に途上国についていうならば、IT格差以前に問題となる従来からの格差が依然として数多く存在し、それらのほうが優先順位は高いのである。

このように、企業・産業レベル、経済レベルでのIT化は、確かにある程度の大きな変化をもたらすとは予想できるが、革命と呼ぶに値するほどの根本的な質的变化とはいえない。巷間に流布するIT万能論・待望論は虚像を創り出しているのではないだろうか。以上をまとめてみると、要するに次のように述べる事が可能であろう。「ベンチャー企業の成功率はこれまでと同様に低く、ITによる企業経営の変革も一過性のブームに過ぎず、eコマースの規模と影響力には限界があり、ニューエコノミー・ブームはアメリカでの一時的な現象であって、情報格差はこれまでの教育格差と同じことである」ということになる。

最近では、特に企業レベルでのIT化の効能・影響が誇大に喧伝され、「このままでは乗り遅れるのではないか」、「落伍者になるのではないか」といった不安に人々を駆り立てる風潮がある。しかし、ITは目的ではなく手段に過ぎず、決して万能ではない。IT万能論に振り回されることなく、「IT革命の本質は何か」、「ITに出来ること、出来ないことは何か」を正しく認識することが何よりも大切である。IT革命が“革命”であるのは、一般に喧伝されている企業・産業・経済レベルでのIT化にあるというよりは、個人・社会レベルでのIT化こそが、革命と呼ばれるにふさわしい変革をもたらす可能性を秘めているのだ。そこで次節では、個人・社会レベルでのIT化、つまりパワーシフトとコミュニケーション革命について、市民社会革命という視点から検討していこう。

## 第2節 ITによる市民社会革命

### 1. 革命の真価はパワーシフト

IT革命は、これまでの産業社会をより一層進展させるという第三次産業革命としての側面と、現在の市民社会を変革するという市民社会革命としての側面をあわせ持つが、社会の根本的な質的变化という観点からするならば、IT革命の真価は、市民社会革命にこそあるといえる。18世紀後半から19世紀前半にかけて起こった蒸気機関の発明を中心とする第一次産業革命と、19世紀末から20世紀前半にかけて起こった重工業化への転換による第二次産業革命は、いずれも人間の筋肉労働を動力技術や機械技術

によって代替していくプロセスであった。この中で、機械に取って代られる仕事ができるのは不可避であり、取って代られる筋肉労働と取って代る機械との調整をどう図るかが、常に大きな課題となってきた。その一例として、産業革命時に英国で起こった機械破壊運動（ラッドライト運動）は有名である。

第三次産業革命としての IT 革命は、IT が頭脳労働や神経系の機能をエレクトロニクスへと変換し、それらを拡張したり、代替したりするプロセスである。つまり、第一次産業革命と第二次産業革命では筋力が機械に取って代られ、ブルーカラーの生産性向上につながったが、第三次産業革命としての IT 革命では、知力が IT に代替されていき、ホワイトカラーの生産性が向上することになるのである。もちろんいずれにおいても、すべての筋力、知力が取って代られるということはないにせよ、取って代られる比率が著しく高まることになる。結果として、第一次産業革命と第二次産業革命ではブルーカラーが、第三次産業革命ではホワイトカラーが、生産性向上を目指して企業経営の効率化、合理化を図る中で、雇用削減のターゲットにされるのである。

以上のような産業革命的視点から IT 革命を捉えるならば、工業社会と同じ思考枠組みの中にとどまったままであり、現在の IT 化が根本的な質的变化をともなう革命に至る可能性を見落とすことになってしまう。なぜならば、産業革命的視点の中心には、依然として成長至上主義を柱とする企業の論理、経済の論理があり、いまやそれらの論理では解決できない多くの課題に直面しているからである。もはや既存の枠組みの中では有効な処方箋を見出しえなくなっており、工業社会のゆがみと閉塞が打破されなければ、IT 化は IT 革命へとはなりえないのである。

現在の日本における IT 革命論は、日本政府が掲げる「e-Japan 戦略」を筆頭として、いずれも IT 化の技術的側面に関する議論や企業・産業・経済レベルでの議論に過度に偏っており、旧来の思考枠組み、つまり殖産興業を目的とした産業革命的思考枠組みから抜け出せていない。より効率が高まる、生産性がより向上する、生活がより便利で快適になる、といった従来からの企業の論理、経済の論理の延長線上には、IT 革命の真価は見えてこない。経済成長や、企業発展を目的とした IT 化にとどまっている限りは、既存の枠組みを越えることは出来ず、革命の真価を見誤ってしまうことになるのだ。

これまでの工業社会とは質的に異なるステージへと到達することが革命であり、それは「パワーシフト」による市民社会の根本的な変革を意味している<sup>xvii</sup>。つまり、既存の国家権力や大組織から、非営利組織、コミュニティー、そして個人へとパワーがシフトすることによって、現在の政治的・経済的・社会的階層構造が崩れていくことであり、IT 化の進展によってこの可能性が高まってきている。自律分散型構造へと、ますます進むことが期待される。

個人の活動、企業の活動、政府の活動のいずれにしても、何らかの意思決定に基づいてなされ、その意思決定のためには、情報が不可欠である。所有する情報の質・量によって意思決定は大きく影響される。これまでは所有する情報の質と量には、大きな差があるのは当然のことであり、それが互いの関係を規定してきたといえる。例えば、企業が情報の非対称性を利用することで利益をあげたり、政府・官庁が情報を独占することによって権限を保持し続けるというようなことは、ごく一般的にみられる現象である。

ところが、IT 化の本質は「情報・知識の共有化」にあるので、IT 化は、情報の不完全性と非対称性を低減させていく。この不完全性と非対称性の低減によって、従来いたるところで見られた情報の独占や情報の操作が困難となり、これまでの力関係の構図を崩していく可能性がみえてきたのである。つまり従来構図では強い政府・企業に対して弱い国民・消費者という「支配 - 被支配」の関係、あるいは「主 - 従」の関係が、鮮明であったけれども、歴史上初めて被支配・従の側も対抗しうる力をもてる状

況になりつつある。こうして、パワーシフトが起こる可能性が生まれている。このパワーシフトこそが、IT化が“革命”になりうるゆえんなのである。これまで相対的に弱い立場に置かれてきた個人へのパワーシフト。ここにIT革命の真価がある。単なるこれまでの延長線上にある効率化や、合理化ではなく、関係性を根底から変える可能性を秘めているがゆえに、革命なのである。

「革命とは、主権が変ること」、「アンシャンレジーム（旧体制）が打破されること」、「旧来の価値観が根底から覆されること」を意味しており、国家や企業から個人へのパワーシフトは、まさにこれにあたるといえる。

IT革命といえば、eコマースやニューエコノミーといった経済・ビジネスの領域でのIT化が真っ先にあげられるのだが、個人・社会の領域でのIT化のほうが、より革命と呼ぶにふさわしい大きなインパクトをもっている。今まで超えることの出来なかった障害、突き崩すことのできなかつた障壁を超えることが可能となりつつある。長らく国家がパワーの保持者としては最強であったが、工業社会になり企業のパワーが拡大した。そして今日では、個人や小グループへのパワーシフトが起こりつつあり、社会への影響力を増してきている。ネットで物を買う、携帯電話でメールを送りあう、デジタル放送によって高画質化・多チャンネル化する、インターネットにつながった情報家電が普及する、こういったことが革命ではない。これらは、単に企業サイドからのIT礼賛の大合唱にのせられているに過ぎない。真に人々を幸せにするIT化とは何かが問われなければならない。

それは、単なる経済の論理による、スピード化、合理化、効率化ではない。IT革命は、しばしば産業革命との対比で論じられており、それゆえにどうしても企業・産業・経済レベルでの議論に偏りがちである。しかし、企業の論理、経済の論理では解決不可能な山積する社会的問題の解決にITは力を発揮するのであり、またその方向へと発展させていかなければ“革命”とはならないのである。情報・知識のデジタル化とネットワーク化は、個人と個人とが直接つながることを可能にし、自律・分散・協調を特徴とするピア・トゥ・ピア（peer-to-peer）型の情報ネットワークを創り出す。その一方で、工業社会の中央集権型情報システムは今後徐々に陳腐化していくことになる。こうなると、情報・知識の伝達・共有が個人レベルで可能となり、これがパワーシフトを引き起こして、従来の力関係の構図を変え、工業社会の論理ではもはや解決できなくなっている多くの問題への解決策を提示できる可能性がある。こうして市民社会の变革、つまり「市民社会革命」へと至る可能性がみえてきている。そこで次に、IT化によるパワーシフトのメカニズムについて、具体的に検討していこう。

## 2. 「N 対 N」型コミュニケーション革命

ITの中核を占めるインターネットは、コミュニケーションのあり方に大革命をもたらし、人類史上かつてなかったコミュニケーション・スタイルを出現させてきている。つまり情報・知識のデジタル化とネットワーク化は、「N 対 N」型コミュニケーションを迅速かつ安価で可能にしつつある。これは、まさに15世紀のグーテンベルク(Johannes Gutenberg)による印刷術の発明に次ぐコミュニケーション革命である。つまり、時間と空間の制約を越えて、多数の人間による直接的な双方向型の情報交換が可能となり、しかもそのコストは劇的にゼロに向かって低下している。Nは不定整数を表しており、一から無限まで自在に変化する。このNの値をどのようにとるかによって、典型的には4つのコミュニケーション・スタイル、すなわち、1対1、1対N、N対1、N対Nに分類できる。

グーテンベルクの印刷術発明以来、グラハム・ベル(Graham Bell)による電話の開発(1876年)、ラジオ・テレビの登場、ファックスの普及、携帯電話の急成長と、コミュニケーションの手段は、高度化・

多様化してきたが、いずれも 1対1ないしは 1対Nの範疇を出ることはなかった。ITによって初めて、N対1、N対Nのコミュニケーションが可能となってきたおり、これはまさにコミュニケーション革命と呼ぶにふさわしいインパクトを私達におよぼす。またITは、N対1、N対Nという新しいスタイルを生み出すばかりではなく、既存のスタイル、つまり1対1、1対Nにおいても、そのコストを劇的に低下させていくという効果をもっており、新スタイルの創出とコストの低減という2つのインパクトがある。以下では、4つのスタイルについて簡単にみた後に、ピア・トゥ・ピアのコンセプトに着目して、「N対N」型コミュニケーションについて今後の方向性を検討しよう。

「1対1」型コミュニケーションの代表例は、電話による個別通信であり、これは従来からの一般的なスタイルである。ここにもIT化の波がおよび、最近ではインターネットを活用したIP(インターネット・プロトコル)電話が注目を集めている。コストの点において世界均一料金というインターネットの料金特性が活かされ、世界中との安価な個別通信を可能にする。

「1対N」型コミュニケーションは、新聞、テレビなどのマスメディアによって代表される典型的な従来型スタイルである。つまり、一極から均一の情報が、不特定多数に向かって発信される。これもまた、ネット上での新聞、ネット上での放送へと進む道が開かれている。ITがインフラストラクチャー化すると、ネット新聞、ネット放送が、これまでのものに即座に完全に取って代わるということはないにせよ、より一層普及するであろう。

「N対1」型コミュニケーションは、これまで存在していなかったまったく新しいスタイルである。つまり、多数の人々が、いっせいに同じ人や場所へ向けて情報を伝達することを意味している。例えば、オンラインによる選挙投票や住民投票であり、それが実現するならば、より民意を反映させた政治が可能となってくる。これまで直接民主主義には、膨大な費用と時間が必要なため、実際には不可能であると考えられてきたが、インターネットによる投票とコンピュータによる集計で、それらの制約が難なく克服できるのである。

「N対N」型コミュニケーションでは、テレビ回線を利用した遠隔会議がこれまでの代表例ではあったが、コストの制約があり、誰にでも簡単に利用できる手段ではなかった。これが、インターネットを活用することで、オンライン上で可能となってきた。電子掲示板、メーリングリスト、チャットルームなどは、N対N型コミュニケーションの初歩的スタイルである。

今後の有望な方向性としては、ピア・トゥ・ピア(P2P)への潮流が注目されている<sup>xviii</sup>。2000年になって一挙に関心を集めた「ナプスター(Napster)」や、それに続く「ヌーテラ(Gnutella)」、「グループ(Groove)」<sup>xix</sup>などは、このピア・トゥ・ピアのコンセプトを具現化した情報共有アプリケーションである。つまり、その特徴は中央の大型サーバを介することなく、情報の共有を可能とする分散型の対等な双方向性をもった技術という点にある。これは現在の中央管理型のサーバを不要にしてしまうことを意味する<sup>xx</sup>。そうすると、サーバを中心とするこれまでのコンピューティングが一変され、中央サーバを必要としない次世代型のピア・トゥ・ピア・コンピューティング(Peer-to-peer computing)へと進化することになる<sup>xxi</sup>。各パソコンにピア・トゥ・ピア・ソフトをインストールすると、ハードディスクに専用スペースが確保されて、同じソフトをインストールしている仲間(ピア)と情報の共有が出来る。

こうして各コンピュータ間での直接的なデータやサービスの交換が可能となる。ピア・トゥ・ピア・コンピューティングは、インターネットの成長過程でブラウザーが果たしてきたと同じぐらいの重要な役割を、今後のインターネットの成長において担っていくと期待されている。

このピア・トゥ・ピアのコンセプトはアプリケーションにとどまらず、個人間のネットワークの中に

も見出すことが出来る。すなわち、互いに対等な立場に立つ人々が、直接連絡を取り合い、情報・知識・意見を交換し、それに基づいて意思決定した後に行動に移すというスタイルである。そこには中央管理型の司令塔（サーバ）は存在せず、自立・分散型で意思決定が下されており、これこそが、「N 対 N」型コミュニケーションなのである。

実際にこの「N 対 N」型コミュニケーションをより一層容易にするピア・トゥ・ピア型アプリケーション（ピア・ウェアとも呼ばれる）が、今後次々と世に出てくることが予想されている。ネット・バブルがはじけてドットコム企業の多くが没落する現在のアメリカで、ピア・トゥ・ピア関連のベンチャー企業だけが次々と誕生し、注目を集めているという。インターネットの主たる2つのツールである eメールとブラウザーに、ピア・ウェアが加わって3つになるといわれている。これら3つの主要ツールによってピア・トゥ・ピア型の情報ネットワークが拡充され、「N 対 N」型コミュニケーションが、さらに一層活発化していくであろう。これこそが、パワーシフトを引き起こすエンジンである。

現実の具体的な動きとして最近最も注目を集めたのは、1999年12月のシアトルでのWTO閣僚会議への反対運動であった。グローバル化に反対して、世界各地から数万に上る人々が結集して抗議行動を繰り広げた。この運動ではインターネットが効果的に活用されて、距離と時間の制約を克服してピア・トゥ・ピア型に人々が結びつき、反グローバル化という一つの方向に結集したのである。これはサイバー・アクティビズム(Cyber-Activism)と呼ばれるようになり、その後の市民運動に新しい流れをつくった<sup>xxii</sup>。こうして、インターネットを活用してスピーディーで効果的な運動が展開されるようになり、その矛先は国際機関、政府、多国籍企業などに向けられてきている。

ピア・トゥ・ピアのコンセプトは、アプリケーションから、コンピューティング、プラットフォーム、そして情報ネットワークへと拡大適用され、それがいまやビジネス、経済、政治、社会のあり方までを一変させてしまう可能性をみせている。ピア・トゥ・ピア型の情報ネットワークによる「N 対 N」型コミュニケーションは、個人や市民組織の問題解決能力の向上につながっており、ガバナンスのあり方にも変革をもたらしている。

### 第3節 グローバリゼーションとE-ガバナンス

#### 1. 強まる市場化へのモメンタム

グローバル化とは、さまざまな経済主体が、市場原理に基づいて、地球レベルでの資源配分の最適化をはかり、効率性を追求することである。具体的には、市場主義に基づく自由化・規制緩和政策を柱とした、貿易、投資、金融の自由化である。その結果として、世界大での経済厚生が最大化されることになる。しかしそれは、富の分配が公平に行われることとは別次元のことである。事実、世界の現実をみるならば、確かに世界全体の経済成長が達成されてきているとはいえ、その一方で、所得格差の拡大が顕著になってきている。それは、富める国と貧しい国との間でも、また一国内における富裕層と貧困層の間でも、ますます著しくなっている<sup>xxiii</sup>。ケネディ大統領が「上げ潮がすべてのボートを浮かび上がらせる」といったように、経済成長によってすべての問題が解決されると考えられてきたが、ダボスの世界経済会議（1999年）では、アナン国連事務総長が「グローバル化によって浮かび上がるのは、ボートではなく一部のヨットだけであって、多くのカヌーは転覆する」と警告を発するまでになった。こうして、グローバル化が世界の厚生水準を一様に引き上げるわけではないことが、明らかにされてきた。

このグローバル化推進のエンジン役を果たしてきたのは、IT革命と呼ばれるほどの情報通信

分野における飛躍的な技術革新であり、またその理論的拠り所は市場主義である。この IT 革命にしても、市場主義にしても、経済を活性化させ成長へと導く力を秘めている一方で、格差を拡大させる可能性をあわせ持っている。従って IT と市場主義によるグローバル化に、人類の繁栄を全面的に委ねるわけにはいかないのである。

IT にはもともと、市場化へ向かう力が組み込まれており、市場主義と結びつくことで、より一層強力に市場化への力学が働くことになる。このメカニズムを具体的に考えてみると、IT 化は経済学の想定する完全競争市場の前提条件を満たす方向で作用することが分かる。つまり、すでにみたように IT 化は情報の不完全性と非対称性を緩和し、完全情報へと向かわせる力を持っている（完全情報化）。また、取引コストの点においても、IT の活用によって急激なコスト低下が可能となるので、内部取引よりも外部取引すなわち市場での取引へと向かわせることになる（取引コストの低下）。アウト・ソーシングの増加、B to B の急成長、e マーケット・プレースの拡大など、最近顕著となっているこれらの現象は、市場取引拡大の証左である。また、IT の活用によって市場が完全にオープンとなり、参入・退出が自由に行われ（参入自由）市場参加者の増大によって多数取引が成立するので（多数参加）、競争的な市場が成り立つ。最近急増するネット上での調達では、厳しい競争原理が働いている。こうして、IT 化は市場メカニズムを十分に働かせる方向に作用し、効率性を高めていくことになる。

しかしここで、情報の完全化が進むということは、資本主義の基本原則を否定する方向へと向かう可能性があることに注意しなければならない。つまり、複数の価値体系の間に差異があれば、その差異を媒介して利潤を生み出すのが、基本原則であり、差異こそが利潤の源泉なのである<sup>xxiv</sup>。情報に差異がなくなると、そこから利潤を生み出すことが難しくなってしまう。その結果がどのような方向へ向かうかは、現時点では判断がつかないが、より不安定性が高まっていくのではないかと考えられる。このことは、市場経済が根源的にもつ「二律背反」とも合致していく。つまり、「市場経済の効率化と不安定化とは、おなじ金貨の両面に過ぎない」<sup>xxv</sup>のであって、効率化が進めば進むほど、不安定性も増していくのである。かくして、IT 化は不安定化を意味することにもなる。

IT 化にせよ、グローバル化にせよ、両者の根底には共通して、市場化への力学が強く働いており、両者を結びつける共通項は「市場化」であり、「効率化」である。そして、両者が相俟って進展する中で、市場メカニズムがより一層機能する方向へと進み、その行き着く先では、勝者と敗者、強者と弱者の著しい格差の拡大が懸念されている。つまり、先の 2 つの共通項に「不安定化」も付け加えられることになる。

従来は、この市場化の弊害を克服する役割を政府が担ってきたわけであるが、政府の限界も明白になっている。これに現実的な解答を見出すためには、「市場か政府か」、「効率か公正か」という二元論的思考枠組みからの脱却が迫られている。市場と政府がそれぞれにもつ限界を克服して、元来トレード・オフにある効率と公正を共に実現していく道を探求していくと、一つの有望な道はガバナンス（共治）のあり方に求めることが出来る。これまでの 2 大アクターであった政府と企業に、市民組織（あるいは市民ネットワーク）を加えての 3 大アクターによるガバナンスである<sup>xxvi</sup>。しかし、これは抽象的概念としては理解できるが、その具体像を描くことが出来ずにきた。IT 化は、これに E-ガバナンスという一つの具体的解決方法を提示している。

## 2 . E-ガバナンスの可能性

IT 化とグローバル化の行き着く先には、「効率化」、「市場化」と同時に「不安定化」が待ち

受けている。グローバリゼーションの効率化、市場化の果実を最大限に享受すると共に、その弊害である不安定化を極力回避する道を探ることが、我々の直面する喫緊の課題である。ますます加速する IT 化は、グローバリゼーションと相まって、不安定性を増大させる一方で、その不安定性に対処するための有効な手段も提示しようとの期待が高まりつつある。

ピア・トゥ・ピア型の情報ネットワークによる「N 対 N」型コミュニケーションは、市民組織の問題解決能力の向上につながっており、E-ガバナンスと呼ばれる新たなガバナンス形態を生み出そうとしている。それは、主権国家を中核とする（最近ではビジネス界の比重も高まっているが）従来のフォーマルなガバナンスとは、明らかに異なる形態である。直接的で双方向性をもったピア・トゥ・ピア型の情報ネットワークを活用して、これまでは孤立していた市民が協調してスピーディに一つの方向性にまとまり行動に移すことが可能となった。これはさながらジャム・セッションに例えられる。指揮者が存在せず、各楽器がその場その場の状況に応じて、互いの相互作用を通して、即興的に全体を新しい一度限りの一つの曲にしていくのである。この手法は、ジャミングと呼ばれるものである。他方、旧来のフォーマルなガバナンス形態は、政府を指揮者とするオーケストラの演奏であり、各楽器が定められた楽譜に沿って演奏して、全体を曲にしていくのである。

ガバナンスの定義は抽象的でなかなか難しいのであるが、グローバル・ガバナンス委員会に従うと、「ガバナンスというのは、個人と機関、私と公とが、共通の課題に取り組む多くの方法の集まりである。相反する、あるいは多様な利害関係を調整したり、協力的な行動をとる継続的プロセスのことである」となる<sup>xxvii</sup>。簡潔に述べるならば、すべての利害関係者が参加して、望ましい秩序のあり方を探り、それを形成していくプロセスといえよう。IT 化とグローバリゼーションの秩序のあり方は、各国民を代表しているとされる各国の政府に委ねられているのであるが、そこにはビジネス界の影響力がかなり強く働いており、どうしても強者の論理、経済の論理が働きがちである。バランスの取れた秩序を形成していくためには、市民や市民組織（具体的には NGO や NPO）の参加が不可欠である。これを実現していくのが、ピア・トゥ・ピア型情報ネットワークを活用した E-ガバナンスとして期待されている。

ガバナンスに不可欠な要素は、情報の収集と伝達、意見の形成、コンセンサスの形成、行動化である。従来これにはかなりの時間とコストを要したため、幾つもの制約を克服しなければならなかったのであるが、IT 化の進展によってピア・トゥ・ピア型情報ネットワークが、スピーディかつ低コストでの実現を可能にした。こうして、政府、企業、市民組織の 3 大アクターによるガバナンスが可能になりつつあり、これが市場の失敗、政府の失敗をおぎなう有効な手立てになるのではないかと期待されている。200 ほどの政府、63,000 あまりの多国籍企業に対して、おそらく 200 万を越える市民組織が存在しており<sup>xxviii</sup>、ピア・トゥ・ピア型情報ネットワークを活用することで、これらの市民組織がガバナンスの一翼を担うようになっている。そして、市場でも政府でも十分に解決できない問題に、解決策を提示できるまでになってきている。

高度の専門性を備える NGO や、小国以上の予算規模をもって世界的に活動している NGO も多数現れ、かなりの影響力をもつようになっている<sup>xxix</sup>。一例として、地雷禁止条約締結に至るプロセスが挙げられる。多くの政府（陰では地雷製造企業も）が反対していたにもかかわらず、700 以上のグループが協調して行動し、世論の喚起に努めた結果、わずか 18 ヶ月間という短い期間で、地雷禁止条約締結に至った。そしてその活動は、ノーベル平和賞に輝いたのである。この成功へ至るプロセスには、インターネットが十分に活用されていたことはいうまでもない。

IT を駆使した市民組織参加型の E-ガバナンスが、新しいガバナンス形態として定着し、正統に認知

される可能性がみえてきている。IT化とグローバル化の帰結には、不安定性の増大が予測されるが、その解決にITが寄与することが期待される。ITを活用した「経済の論理」の追求は、勝者と敗者を峻別して、必然的に不安定化へと結びついていく。その一方で、解決の糸口を提供するのもITである。ITを「企業経営効率化の手段」、「経済成長の牽引役」と捉えるだけでは限界にぶつかっていく。「経済の論理」の限界を超えることが出来て、IT化は革命としての意義をもち、そして初めてIT革命となるのである。高い問題解決能力を備えた個人を中心とする自律分散型社会の実現にこそ、IT革命の真価が発揮される。

---

(注)

- i ピア・トゥ・ピアの概略については、以下が参考になる。坂田岳史『P2Pイノベーションのすべて』日本実業出版社、2002。
- ii Allen Hammond and Jonathan Lash, "Cyber-Activism: The Rise of Civil Accountability and Its Consequences for Governance", 2000. ([http://www.cisp.org/imp/may\\_2000/05\\_00hammond.htm](http://www.cisp.org/imp/may_2000/05_00hammond.htm))を参照。
- iii ユビキタス(ubiquitous)とは、ラテン語で「同時にいたるところに存在する」という意味。www(world wide web)の文字通りに、ネットワークがクモの巣のように世界中に張りめぐらされ、どこにいても瞬時に大容量のデジタル情報の送受信が可能になることをいう。「偏在」ではなく、「遍在」であることに注意。
- iv 極めて懐疑的な立場は、柳沢賢一郎・東谷暁『IT革命? そんなものはない』洋泉社、2000。またIT革命礼賛論を批判しているのは、森谷正規『IT革命の虚妄』文藝春秋、2001。
- v 「ITはいん石だ」といったのは、出井伸之ソニーCEO(朝日新聞2000年4月24日朝刊。), 「電子商取引は核兵器並みの破壊力」とは、中島洋慶大教授の言(林紘一郎他監修『IT2001 - 何が問題か - 』岩波書店、2000。)
- vi <http://www1.kantei.go.jp/jp/it/> から入手可能。
- vii 吉田文和『IT汚染』岩波新書、2001。では、IT機器が引き起こしている恐るべき環境汚染の実態を指摘している。
- viii 例えばIT社会は、エネルギー多消費型社会になる可能性も持っていることに留意しておく必要がある。「e-Japan戦略」では、5年以内に日本を最先端IT国家にすることを目標として、3000万世帯が高速インターネット網に常時接続可能な環境を整備すると謳っている。筆者の研究室の推計では、これを実現するためには、原子力発電施設が現在よりもさらに3基か4基必要になる。菅原研究室の井上拓也が東京電力の協力を得て推計を行った。推計方法は以下の通り。  
使用されているパソコン1台の平均消費電力をA、常時電源がオンになっている割合をB、既に現在接続されているパソコンの台数をCとすると、以下の式によって年間消費電力量を算出できる。  
$$A \text{ (W/台)} \times B \text{ (\%)} \times (3000 \text{ 万台} - C \text{ 台})$$
  
Aをデスクトップパソコンで平均200Wとし、Bを70%、Cを0とすると、 $200 \times 0.7 \times 30,000,000 = 4,200,000,000 \text{ w} = 420 \text{ 万kw}$ となる。原子力発電機1基の平均発電量は100万kwなので、 $420 \div 100 = 4.2$ となり、原子力発電機4.2基が必要となる。
- ix 経済産業省によると、B to Cは2000年の8,240億円が2005年には16倍の13兆3,000億円に、B to Bは2000年の22兆円が5倍の2005年には110兆円になると推計されている。
- x 「ニューエコノミー」も抽象的な概念であるため、漠然としていて実体がみえにくいことがしばしばである。2001年米国大統領経済報告では、「生産性の急速な上昇などにみられるような経済パフォーマンスの著しい向上で、技術進歩、企業経営の革新、経済政策の相乗効果によってもたらされる」と定義

---

している。

- xi 通産省とアンダーセンコンサルティングの共同調査（1999）の結果では、13万人の雇用純増が推計されている。「IT革命がもたらす雇用構造の変化」（[http://www.jipdec.or.jp/chosa/IT\\_kakumei/Itkakumeimain.htm](http://www.jipdec.or.jp/chosa/IT_kakumei/Itkakumeimain.htm) を参照。）
- xii ITリテラシーとは、ITに関する知識や活用能力。IT力と同義。
- xiii U.S. Department of Labor, Bureau of Labor Statistics, *Employment and Earnings* (selected years) より。
- xiv 「平成12年度電子商取引に関する市場規模・実態調査」p13。（<http://www.meti.go.jp/report/whitepaper/index.html>）
- xv 例えば、米国商務省『デジタルエコノミー2000』や、総務省『平成13年度版情報通信白書』を参照。
- xvi 熊坂有三・峰滝和典『ITエコノミー』日本評論社、2000年、第1章を参照。
- xvii 最近のパワーシフト現象全般について論じているものに、Jessica Mathews, “Power Shift”, *Foreign Affairs*, January/February, 1997.がある。
- xviii ピア・トゥ・ピアとは、もともとはLANの構築方法の一つを表しており、特定のサーバを置かずにパソコン同士を接続し、互いに対等な立場でデータのやり取りをする方式である。すなわち対等な立場とは、サーバにもクライアントにもなれるということの意味しており、対等の仲間を意味する peer によって表されている。
- xix Groove に関しては、Michelle Delio, “Peer-to-Peer Ready to Groove” (<http://www.wired.com/news/business/0,1367,39449,00.html>) を参照。
- xx ピア・トゥ・ピア型ソフトウェアについては、公文俊平『文明の進化と情報化』NTT出版、2001年、pp147-153に詳しい。
- xxi ピア・トゥ・ピア・コンピューティングについては、Peer-to-peer working group のウェブサイト（<http://www.peer-to-peerwg.org>）で役立つ情報が得られる。
- xxii Allen Hammond and Jonathan Lash (2000), op. cit.
- xxiii 所得格差の拡大は、ますます指摘されるようになってきている。例えば、IMF, “Globalization: Threat or Opportunity?”, 2000. (<http://www.imf.org/external/np/exr/ib/2000/041200.htm>)を参照。
- xxiv 岩井克人『二十一世紀の資本主義論』筑摩書房、2000年、p.80を参照。
- xxv 同上書、p.28から引用。
- xxvi 二元論的思考枠組みからの脱却をガバナンスに求める論考については、菅原秀幸「グローバリゼーションへの対応」『ポスト通貨危機の経済学』（青木健・馬田啓一編著）勁草書房、2000年、pp93-96を参照のこと。
- xxvii Commissions on Global Governance, *Our Global Neighbourhood*, Oxford University Press, 1995（京都フォーラム監訳『地球リーダーシップ/新しい世界秩序をめざして』NHK出版、1995年）より引用。
- xxviii 多国籍企業の数、UNCTAD, *World Investment Report 2000*, United Nations, 2000より、市民組織の数は、Allen Hammond and Jonathan Lash (2000)より。しかし、特に後者の正確な数字を把握することは不可能である。
- xxix 残念ながら、日本、中国、中東諸国、その他幾つかの国々では、NGOの活動はそれほど活発ではない（Jessica Mathews, op. cit.）。従って日本国内に限定してみるならば、NGOの活躍ぶりを実感できないかもしれない。

本稿は、平成12年度杏林大学社会科学部プロジェクト研究の成果の一端である。ここに記して謝意を述べておきたい。また、多くの面で筆者の研究活動を支援して下さっている青木健杏林大学教授ならびに馬田啓一杏林大学教授、そしていつも変わらずあたたかく時に厳しく筆者を指導して下さっている恩師江夏健一早稲田大学教授に感謝の意を表す。筆者の研究・教育活動はすべてウェブサイト（[www.SugawaraHideyuki.com](http://www.SugawaraHideyuki.com)）で公開している。質問ならびにコメントは、[sugawara@mail.com](mailto:sugawara@mail.com) まで。  
(2002年3月10日)