

## 情報社会観を巡る対立について

## On the Dispute about Information Society Views

福田 光宏\*

## 要 旨

現在、情報社会のあり方を巡って二つの考え方が対立している。一つは情報資本主義的な情報社会観であり、もう一つは情報社会主義的な情報社会観である。この情報社会観の違いの根本には、情報の複製に要する労力、物質、エネルギーの減少という事態に対する対処方法の違いがある。言い換えれば、この情報社会観の対立の根本原因は、情報の複製可能性にある。そして、情報の複製可能性を法制度的にどのように扱うかが、将来の情報社会の姿に大きな影響を与える。どちらの情報社会に向かうにせよ、その情報社会は多くの問題点を抱えることになるであろう。

Mitsuhiro FUKUDA

Abstract

Two views about the ideal information society are competing. One is the information capitalistic information society view. The other is the information socialistic information society view. A basic difference between these two views is a way to deal with the situation that labor, material and energy needed by reproduction of information have been decreasing. In other words, this dispute is caused basically by reproduction ability of information. The legal way to deal with reproduction ability of information produces a powerful effect on the future of information society. Whichever information society comes, many problems shall happen to us.

## 1. はじめに

既に、多くの論者が指摘していることではあるが、現在、情報社会のあり方を巡って、大別して、二つの考え方が対立している<sup>[1], [2]</sup>。一つは、市場原理の徹底と知的財産権の強化を主張する情報資本主義的な情報社会観であり、もう一つは、情報に対する所有権を否定しボランティアによる情報の生産と情報の共有を目指す情報社会主義的な情報社会観である。著者は、後者の情報社会観は、さらに二つに分けるべきであると考えている。すなわち、贈与交換の世界に引き戻そうとする情報社会観と、何らの返礼も求めず情報を提供することにより本当の意味での情報の共有を目指そうと

する情報社会観である。なお、ここで「社会主義的」と言っているのは、国家が生産手段および生産過程を支配するような社会主義ではない。情報社会主義的な情報社会観では、国家による支配は否定され、各人が自由に情報を生産するのである。

これら二つ、あるいは三つの情報社会観の対立の根本原因は、情報の持つ根元的な性質である複製可能性にあり、情報の複製可能性を法制度的にどのように扱うかが、将来の情報社会の姿に大きな影響を与えるのだということを、以下の論述において明らかにしていく。

## 2. 商品の生産と流通において情報の果たしてきた役割

情報社会観の対立の根本原因を探るために、産業革命後、商品の生産と流通において情報がどの

\* 国立情報学研究所学術研究情報研究系  
National Institute of Informatics

ような役割を果たしてきたかを考察することから始める。

## 2. 1 物財の生産において情報の果たしてきた役割

産業革命直後のイギリスの主要産品は綿織物であったが、それは、それまでの手織の綿織物と大差ないものであった。産業革命前との違いは、紡織機、その動力源である蒸気機関、その燃料である石炭の利用により、手織の時代に比べて、より少ない労力で綿織物を作れるようになったことである。紡織機、蒸気機関は、人間の発明したもので、言い換えれば、人間の生産した情報が商品に体化した（情報が商品の構造に変換された）ものである。結局、産業革命直後には、情報は、生産財への体化を通じて消費財の生産性の向上という役割を果たしていたことになる。この段階においては、生産財の生産過程は、商品の研究・開発という情報の生産と、その情報の商品への体化という2段階に分かれていたが、消費財の生産過程は、既知の（共有されている）情報（例えば、綿織物の織り方）の商品への体化という1段階だけであることが多かった。

しかし、重化学工業化後の消費財である自動車、化学繊維などは、それまで存在しなかった新たな商品の開発であり、そこでは、新たに生産された情報が、消費財の生産性の向上という役割だけでなく、消費財に体化するという役割も果たしている。消費財の生産過程も、情報の生産と、その情報の商品への体化という2段階に分かれることが多くなってきたのである。さらに、製品差別化戦略と頻繁なモデルチェンジによる消費需要の喚起という戦略により、商品生産において、商品の研究・開発・デザインという情報の生産の果たす役割が大きくなってきた。とは言え、自動車、化学繊維などの生産においては、情報の商品への体化には、多くの物質とエネルギーを投入する必要がある、それに比べれば、情報の生産に要する費用は小さいものであった。

さらに、現代のハイテク産業においては、半導体、医薬品に見られるように、情報の生産には多大な費用を要するが、情報の商品への体化には、

比較的少量の物質とエネルギーしか要しないようになってきた。

ところで、情報は商品の構造（部品の組み合わせ、化学組成、デザイン等）に変換されて、商品に体化するわけであるが、野口悠紀雄のように『複製可能なものが情報である』と考えると<sup>[3]</sup>、この商品の構造も情報であると考えることができる。そうすると、情報の商品への体化とは情報の複製であると考えることができる。大量生産品では、その物質はそれぞれオリジナルなものであるが、その構造という情報は同じものなのである。そして、この情報の複製に要する労力を減少させたのが産業革命であり、情報の複製に要する物質とエネルギーを減少させたのがハイテク産業であると言える。

## 2. 2 情報財の生産において情報の果たしてきた役割

古典的な情報財である本の生産過程は、物財と同じように、情報の生産（企画・執筆・編集）と、その情報の複製（印刷・製本）という2段階に分かれている。そして、情報の複製には多くの労力、物質、エネルギーを投入する必要がある、情報財とは言いながら、情報の生産に要する費用の占める割合はそれほど大きなものではない。

しかし、最近の情報財であるコンピュータ・プログラムでは、情報の生産（プログラミング）には多大の費用を要するが、その情報の複製（CD-ROMの製作等）には、少量の労力、物質、エネルギーしか要しないようになってきており、インターネットを通じてのダウンロード販売になると、情報の複製は消費者が行っている（ハードディスクへの保存等）。

## 2. 3 サービスの生産において情報の果たしてきた役割

サービスの生産過程は、情報の生産と、その情報の活動への体化の2段階に分かれている。清掃というサービスを例にとると、労働者は、同僚等から学習した（言い換えると、同僚の頭の中にある情報を複製した）清掃方法という情報と清掃対象の汚れ具合という情報を元に、最適な清掃方法

という情報を生産し、その情報により自らの清掃活動をコントロールしている。そして、清掃の伝統的な形では、各人が、見よう見まねで同僚等から清掃方法を学習し、その場その場で、汚れ具合に応じた最適な清掃方法という情報を生産していたのに対して、現代の清掃請負会社では、最適な清掃方法に関するマニュアルという情報を整備し、その情報を複製して各人に配布し、各人が同僚等から清掃方法を学習する手間や汚れ具合に応じた情報を生産する手間を省くことによって、生産性の向上を図っている。言い換えれば、暗黙知を形式知に変換することにより、情報の複製に要する労力を節約し、情報の複製可能性を最大限に活用して、生産性の向上を図っているのである。

そして、このことは、物財や情報財の生産過程のうちの情報の複製過程の生産性の向上にも当てはまる。この過程における労働を単純な工程に分割して最適な労働方法を同僚等から学習する手間を節約したり、最適な労働方法に関するマニュアルという情報を整備して労働者に配布することにより最適な労働方法の学習をより容易にすることによって、生産性の向上を図っているのである。アダム・スミスの分業論とテーラー主義の本質は、情報の複製可能性を利用した生産性の向上なのである。

また、情報の活動への体化にあたって機械、道具を用いることによって生産性の向上が図られているが、これは、情報（機械・道具の作り方）が、機械、道具への体化を通じて、サービスの生産性の向上という役割を果たしていることになる。

なお、演劇、演奏などのサービスをビデオ、レコードなどの媒体に体化することにより、情報財に変えることができるが、これは、例えば、多数の人に演奏を聴いてもらうためには、何回も演奏する必要があったものを、レコードにすることによって、一回の演奏で済ませられるようにしたものであり、ここでも、情報の複製可能性を利用した生産性の向上が図られているのである。

## 2. 4 商品の流通において情報が果たしてきた役割

商品の流通は、一般的には、取引流通（取引の

側面）と物的流通（輸送・保管の側面）に分けられる。ロナルド・H・コースは、市場取引には、交渉相手を見つけ出すこと、交渉をしたいこととどのような条件で取引しようとしているのかを人々に伝えること、成約にいたるまでに駆引きを行うこと、契約を結ぶこと、契約の条項が守られているかを確認すること等の取引費用が必要であると指摘している<sup>[4]</sup>。これは、主に取引流通に要する費用の問題であろう。そして、この取引費用の中核は、需要と供給に関する情報の流通に要する経費である。すなわち、誰がどういう商品をいくらでどこで売っているのか、誰がどういう商品をどこで欲しているのかという情報を探索する（逆に言えば、周知する）ことが最も費用のかかることであり、それに比べれば、他の費用はあまり大きなものではないのである。店を構えて商品を並べるのは、消費者の身近に商品を展示することによって、消費者が、誰がどういう商品をいくらでどこで売っているのかという情報を探索する費用を節約しているのである。また、製造業者が卸・小売業者を利用するのは、誰がどういう商品をどこで欲しているのかという情報を探索する費用を節約するためである。

そして、交通・通信網の発達が、この商品情報探索・周知費用を低減させ、消費者がより多くの商品情報を得て、より安い、より多様な商品を求めて、広範囲に買い物をするようになり、商店間の競争が激化してきた。製造業者と原料・部品供給業者との関係も同様である。また、樺島榮一郎が指摘するように、インターネットの検索（今までの人の検索能力をはるかに超えた量の情報の検索が可能である）、揭示性（いつでもどこからでも情報を見ることができる）、低コストがこの費用を大幅に低減させた<sup>[5]</sup>。商品情報探索・周知費用の大幅な低減は、電子商取引に見られるように、製造業者と消費者の直接取引の非効率性を低減させ、卸・小売といった流通業の存在を脅かし始めている。とは言え、検索サイトの能力不足、インターネット接続のための費用の大きさ、インターネットの情報伝達能力の貧弱さと言った現状からすれば、インターネットの商品情報探索・周知能力は未だ貧弱なものであり、今のところ電子商取引に

は限界があるであろう。

物的流通において、情報が果たしてきた役割は、サービスの生産において情報が果たしてきた役割と同様である。そして、交通・通信網の発達、物的流通の費用を低減させ、先ほど述べた商品情報探索・周知費用の低減と相まって、商圈を拡大させ、経済のグローバル化という現象を生じさせているのである。また、インターネットを通じたデジタル・コンテンツの流通においては、物的流通そのものが不要となってきた。

## 2. 5 まとめ

以上の考察から得た結論をまとめれば、産業革命後の経済発展は、当初は、情報の生産財への体化（生産財の発明）、分業の徹底、暗黙知の形式知への変換（マニュアルの整備）、物質とエネルギーの大量使用により、情報の複製（情報の物質への体化、労働者間の技能の伝達）に要する労力を節減することによってもたらされていたが、近時のハイテク産業の興隆により、情報の複製に要する物質とエネルギーが減少し始め、また、情報の複製に要する労力の節減が限界に近づき、その結果、商品の生産費用のほとんどが、新たな情報の生産のための費用ということになってきたということである。

また、交通・通信網の発達、商品情報探索・周知費用と物的流通の費用を低減させ、商圈を拡大させ、経済のグローバル化という現象を生じさせているということである。

## 3. 情報資本主義的な情報社会観

産業革命直後における消費財の生産は、既知の情報の複製という1段階だけであることが多かったため、企業間の競争は情報の複製の生産性の競争であり、また、情報の複製に要する設備はそれほど大規模なものではなかったため、収穫逡減となり、完全競争に近い状態にあった。重化学工業の発達により、消費財の生産は、新たな情報の生産と、その情報の複製の2段階に分かれることが多くなったが、新たな情報の生産の占める割合はまだそれほど大きいものではなく、企業間の競争

の中心は依然として情報の複製の生産性の競争であった。しかし、情報の複製に大規模な設備を要するようになってきたために規模の経済が働かず、不完全競争となった。

ハイテク産業の興隆により、情報の複製に要する労力、物質、エネルギーが減少すると、商品の生産費用のほとんどは、新たな情報の生産のための費用ということになった。情報の複製に要する労力、物質、エネルギーは商品の生産量に応じて増大するのに対して、新たな情報の生産のための費用は、商品の生産量にかかわらず一定であるので、ブライアン・アーサーが指摘したように収穫逡増となった<sup>[6]</sup>。新たな情報が知的財産権によって守られるか、技術的手段により他者による複製を不可能にすることができれば、収穫逡増の結果は独占である。ただし、商品情報探索・周知費用と物流費用の低減が収穫逡増と結びつき、仕事がモジュール化可能な分野で、市場調達を企業内内製よりも有利なものに変えたために、旧来のような巨大企業による独占ではなく、微細に区分された分野での比較的小規模な企業による独占が可能となってきた（デジタル・コンテンツでは、物的流通が不要なので、この傾向が更に顕著に現れる）。また、情報の複製に要する労力、物質、エネルギーの効率化が限界に近づいてきたために、企業間の競争の中心は、これまでのような情報の複製の生産性の向上による競争ではなく、新たな情報の創造による競争になってきた。

情報の複製の生産性向上競争は方向性がある程度定まった比較的安定的な競争であるのに対して、新たな情報の生産による競争は、研究・開発に成功するか失敗するか、成功しても売れるかどうか定かではない商品の開発競争であり、一種のギャンブルである。旧来の大企業等は自らの安定を志向し、このようなギャンブルに挑もうとせず、情報の複製の生産性向上競争の限界による収益の低下により衰退しつつある（官僚的組織による締め付けが従業員の創造性を奪っているという面もある）。そして、独占による莫大な利益の獲得を目指してギャンブルに挑みかかるベンチャー企業が主役になってきた。このようなベンチャー企業の活動を活発にするためには、規制緩和による市場原

理の徹底と知的財産権の強化が必要である。要するに、情報の複製に要する労力の節減という形の生産性の向上による経済発展は限界に達しつつあり、莫大な利益の獲得を餌にして、新たな情報の生産を促進する方法以外には、経済発展の道はないという見方が情報資本主義的な情報社会観の根底にあるのであろう。

また、交通・通信網の発達による商圈の拡大、インターネットを通じたデジタル・コンテンツの流通等による経済のグローバル化は、国家による経済への介入の効果を減少させ、自由競争の徹底を促している。

なお、ギャンブル的な競争の先行きを予測することが難しく、経済の変化の速度が速まってきたために、国家による経済への介入が困難あるいは時機を逸したものになりつつあることも、自由競争の徹底を促している要因であろう。

しかし、情報資本主義的な情報社会観は、新たな情報の生産ということの本質を見落とすことで、自己矛盾に陥っている。知的財産法の研究で良く言われることであるが<sup>[7][8]</sup>、新たな情報の生産と言っても、それは、他者の作った情報を元にしなければ作り出せないものであり、ほとんどの部分は模倣に過ぎず、オリジナルな部分はわずかに過ぎない。知的財産権の強化等によって情報を囲い込めば、新たな情報の生産が困難になる。新たな情報の生産性の向上は、情報の複製可能性を最大限に発揮させることによって達成されるのである。

また、ギャンブル的な市場における競争は、大きな貧富の差を招き、満足しているのは少数の勝者だけで、多数の敗者は不満を持つという状態を生み出す可能性がある。また、人々に常に敗者になるかもしれないという不安を抱かせるおそれがある。

なお、新たな情報の生産に要する費用が大きい分野、依然として情報の複製に要する費用が大きい分野、仕事をモジュール化できないために市場調達できない分野もあり、また、多くの分野を手がけ、数少ない成功作の収益によって、多数の失敗作による損失をカバーできれば、経営を安定化できることから、大企業による比較的安定的な競争が残される分野もあり、ギャンブル的な市場に

おける競争が全てを覆い尽くすということはないと思われる。

#### 4. 情報社会主義的な情報社会観

情報の複製に要する労力、物質、エネルギーの減少という事態に対して、全く別の考え方もありうる。情報の複製に要する労力、物質、エネルギーが減少したということは、企業のように大規模な設備を持たなくても、誰でも情報を複製できるようになったということであり、みんなが自由に複製できるようにした方が、情報の複製物が社会に広く行き渡り、社会全体の厚生を増大させるのではないかという考え方である。情報に対する所有権を否定しボランティアによる情報の生産と共有を目指す情報社会主義的な情報社会観である。この考え方は、新たな情報の生産に要する労力、物質、エネルギーをどうするのかという問題を忘れている。この考え方の主張者には、GNUプロジェクトのような伝統的なインターネットのコミュニティに属する研究者が多い。研究者は、フリー・ソフトウェアとして提供するものを、研究時間と研究設備の一部を用いて作ることができるから、このような主張ができるのである。普通のサラリーマンには真似ができない。また、コンピュータ・プログラムのように、それを作るために必要な物質とエネルギーが比較的少なく済む情報の場合には、この主張も説得力を持つが、それを作るために多くの物質とエネルギーが必要な情報の場合には説得力を持たない。

Linuxのようにインターネットを介した共同作業(バザール方式)を行えば、各個人の負担が軽くなり、ボランティアによる情報の生産が容易になるという面がある。しかし、エリック・S・レイモンドが指摘するように、バザール方式では、デバッグしたり、改善したりはできるが、最初からコードを書くのは無理である<sup>[9]</sup>。國領二郎が指摘するように、仕事が、多くの人間が片手間にできるようにモジュールに分解可能であることが必要であり、いつでも分解可能というわけではないのである<sup>[10]</sup>。

また、ボランティアで情報を生産するといっ

も、興味、関心を同じくする者のコミュニティの中で、他者からの賞賛を得るため、あるいは、他者から提供された情報に対する返礼のために、情報を生産し提供しているという場合が多い。かつての血縁、地縁によるコミュニティ内の贈与交換が、共通の関心によるコミュニティ内の贈与交換に姿を変えたのである。贈与交換には、交換がコミュニティの中に閉じ込められているために、情報の複製がコミュニティ内に限られ、情報の複製可能性を最大限に発揮させることができず、社会の発展を阻害するという重大な問題がある。市場における交換が、コミュニティ内に閉じ込められていた情報を解放し、情報の複製可能性を開花させ、社会の発展を導いたのである。

それが楽しいからという理由だけで情報を生産し、何の返礼も期待せず、情報を無差別に提供している場合もある。この場合、誰がその情報を欲しているのかをどのようにして知るのかという問題がある。逆に言うと、誰が自分の欲しい情報を提供しているのかをどのようにして知るのかという問題である。先に述べた商品情報探索・周知費用の問題であり、インターネットの検索、揭示性、低コストがこの問題をある程度解決するであろうが、現在では、まだ不十分である。また、楽しいからという理由だけで情報を生産する場合、自分が作って楽しいと思う情報を生産することが主目的となり、利用者の要望に応えるという点はほとんど無視され、情報の生産を全面的にこの方式に頼った場合、十分な量と質の情報が社会に提供されるかは疑問である。

ところで、それが楽しいからという理由だけで情報を生産するというのは、近代経済学的な観点からは生産ではなく消費である。例えば、フリー・ソフトウェアを生産するというのは、パソコンと開発ツールの消費である。そもそも、アルビン・トフラーが指摘するように、産業革命が生産と消費を分けたのである<sup>[11]</sup>。生産は費用で、消費は効用であるというのは産業革命後の家計と企業の分離が生み出した虚構に過ぎないのではないだろうか。生産か消費かという区別より、その活動を行っている本人がそれを楽しいと感じるか、苦しいと感じるかという区別の方が大事なはずであ

り、楽しいと感じれば効用であり、苦しいと感じれば費用なのではないだろうか。そうすると、みんなが苦しいと感じて生産するよりも、楽しいと感じて消費（実は生産）する方が、社会全体の厚生を増大させるのではないだろうか。

楽しみのための生産活動では、無駄を楽しんでいるような面もあり、楽しさが第一で、効率性は二の次となる。しかし、お金を稼ぐための生産活動では、できる限り多くのお金を稼ぐために、効率性の追求が第一義となる。したがって、情報の複製においては、お金を稼ぐために、無駄を省き、勤勉に働くというのが、生産性の向上のために最適な方法であった。しかし、新たな情報の生産においては、お金を稼ぐために働くというのは、必ずしも生産性の向上に結びつかないのではないだろうか。今井賢一が指摘するように、新しい情報は、『異なるものの新たな結合、まったく無意味と思われていたものの新たな意味づけ、忘れられていた情報の偶然の発掘、無駄な情報の淘汰、それらの「偶然と必然の微妙な相互作用」によって』作られるのである<sup>[12]</sup>。つまり、新たな情報の生産には無駄、遊びが必要なものであり、楽しんで生産した方が生産性が上がる場合もあるのである。情報資本主義的な情報社会観は、情報の複製において通用していた生産性の向上策が、そのまま、新しい情報の生産においても通用するのだと信じ込むという誤りをおかしているのである。

## 5. 情報の取引に関する法制度

現在、アメリカのプロパテント政策をはじめとして、各国で知的財産権の強化が図られている。また、コピープロテクト、スクランブル、電子透かし、電子的著作権管理システムなどの知的財産権保護のための技術開発も熱心に行われている。これらは、情報からその複製可能性を奪うことによって、人為的に情報に物質の性質を与え、情報の取引を従来からの物質の取引の枠内に押さえ込むことにより情報の取引を容易にし、情報資本主義的な方向を推進しようとするものである。しかし、情報と物質の性質の違いから、情報の取引は物質の取引とは全く違った扱いをする必要があり、

人為的に情報を物質として扱うことには多くの無理がある。この問題については、既に拙稿「情報の取引に関する法体系についての考察—情報の法と経済学の構築に向けて—」<sup>[13]</sup>で論じているが、その概略を、新たな視点も加えつつ、以下に述べる。

現行の取引に関する法体系は、物質の取引を前提にして、その枠組みが作られている。民法は情報に対する所有権を認めていない（民法第85条、第206条）。著作権法や特許法のような知的財産法では、生産者間での知的財産権の取引については規定しているが、対消費者の取引は無視しており、ただ、知的財産権者以外の者が知的財産権者と同様の行為を行うことを禁じるに過ぎないという法的構成をとっている。例えば、本を買った者は、紙という物質の所有権は持つが、本に書かれている情報については何らの権利も有しておらず、誰でもできる本を読むという形での情報の利用を、紙という物質を所有することにより、容易にできるようになったという事実上の利益を持つに過ぎないのであり、著作権法は、著作権者以外の者が許可無く、その本をコピーして販売する等の行為を禁じているに過ぎないのである。

物質がオリジナルでしか存在できず、複製が不可能である（大量生産品は、物質が複製されているのではなく、構造という情報が複製されているのである）ことから、物質は希少なものとなる。「法と経済学」の研究では、希少な物質の獲得を巡る争いによる非効率を防ぎ、また、希少な物質を効率的に使用させるインセンティブを与えるために、物質に所有権を与え、その所有権を取り引きさせるのであると説かれている<sup>[14]</sup>。これに対して、新しい情報は希少かもしれないが、一度作られた情報は、情報の複製可能性のゆえに、希少なものではなく、所有権を与えるための前提の一つが成り立たない。

物質の売り主は、物質を売った後はその情報を所有することができず、一人にしか売ることができないのに対して、情報の売り主は、情報を売った後も、その情報を所有することができ、また、複数人に同じ情報を売ることができる。さらに、情報の買い主がその情報を複製することができ

ば、その情報を所有したまま、情報を売ることができる。また、情報の借り主がその情報を複製することができれば、情報の買い主と同じ状態になることができ、情報の売買と賃貸借の区別が付かなくなる。これらは全て、情報の複製可能性がなせる技であるので、複製可能性を法的規制、技術によって、人為的に奪ってしまえば、物質と同じように取り引きできるようになるが、そのような不自然な状態の維持には多くの費用が必要である。また、どれだけ厳格な法制度を作っても、密室で行われる複製を完全に取り締まることは不可能であり、どのような複製防止技術であろうといつかは破られるであろう。経済のグローバル化が取り締まりの困難性に拍車をかける。

物質は、空間の一部を占めて有形的な存在をもつものであり、それを事実上支配している状態（所持）が目に見えるので、その所持に占有権を与え（民法第180条）、取引の安全を図っている。これに対して、情報は物質に結合していなければ保存できないことから、その物質の所持に占有権を与えることも考えられないではないが、情報は複製可能であるので、同じ情報を保存している物質を同時に複数人が所持することが可能であり、取引の安全の要請を満たさない。このため、特許法では特許権の発生に登録を必要とすることによって取引の安全を図っている（特許法第66条）が、登録制度の維持に多くの費用を使っている。また、著作権法では著作権の発生に登録等の要件を必要としないので（無方式主義）、誰に著作権があるのか、そもそも著作権があるのかないのか分からないといった混乱を生じさせている。つまり、情報に所有権を与えると、多くの費用をかけて取引の安全を図るか、取引の安全を犠牲にするしかないということである。

結局、情報の取引を物質の取引の枠内に抑え込むには多くの費用が必要であり、また、その枠を逸脱する行為を完全に防ぐことは不可能であるということである。

## 6. おわりに

これまでの論述で明らかにしたように、情報資

本主義的な情報社会観も、情報社会主義的な情報社会観も共に多くの問題点を抱えている。問題を減らすためには、新たな情報の生産に要する費用が大きい分野、依然として情報の複製に要する費用が大きい分野、仕事をモジュール化できない分野を情報資本主義が担当し、それ以外の分野を情報社会主義が担当するという考えられる。

しかし、情報資本主義的、情報社会主義的のいずれの方向に進むにせよ、情報社会の未来は必ずしも明るいものではないと思われる。昔から、仕事のほとんどは実は情報の複製に過ぎなかったが、人々はそのことに気付かずに、自分が何かオリジナルな仕事をしているのだという幻想を抱き、喜びを見出してきた。しかし、大量生産体制がブルーカラーからこの幻想を奪い、情報社会がホワイトカラーからこの幻想を奪い、情報の複製の生産性の向上と引き換えに、仕事を退屈なものに変えたのである。さらに、情報社会は、この退屈なものに変わった仕事さえ、人々から奪おうとしている。情報社会は、新たな情報の創造という仕事の喜びの機会を拡大するかもしれないが、人々の知的能力に差が存在する限り、全ての人がこの喜びを享受できるわけではない。

#### 参考文献

- [1] 岩井克人：インターネット資本主義と電子貨幣、二十一世紀の資本主義論、筑摩書房、東京、pp.79-96 (2000)
- [2] 近勝彦：情報経済社会の基礎理論Ⅰ～情報経済系～、学術図書出版社、東京、pp.21-24 (1999)
- [3] 野口悠紀雄：情報の経済理論、東洋経済新報社、東京、23p. (1974)
- [4] ロナルド・H・コース著、宮沢健一、後藤晃、藤垣芳文訳：企業・市場・法、東洋経済新報社、東京、131p. (1992)
- [5] 樺島榮一郎：インターネットが実現する市場の性質に関する考察－取引費用革命の発見－、情報文化学会第7回全国大会講演予稿集、pp.13-16 (1999)
- [6] ブライアン・アーサー著、川越敏司訳：収穫逡増とビジネスの新世界、複雑系の経済学、

ダイヤモンド社、東京、pp.47-90 (1997)

- [7] 中山信弘：工業所有権法（上）特許法（第二版）、弘文堂、東京、6p. (1998)
- [8] 森村進：財産権の理論、弘文堂、東京、pp.171-175 (1995)
- [9] エリック・S・レイモンド著、山形浩生訳：伽藍とバザール、<http://hikari.tlug.gr.jp/docs/cathedral-bazaar/> (1998)
- [10] 國領二郎：オープン・アーキテクチャ戦略、ダイヤモンド社、東京、pp.81-83 (1999)
- [11] アルビン・トフラー著、徳岡孝夫監訳：第三の波、中公文庫、pp.60-70、東京 (1982)
- [12] 今井賢一：情報ネットワーク社会、岩波新書、東京、169p. (1984)
- [13] 福田光宏：情報の取引に関する法体系についての考察－情報の法と経済学の構築に向けて－、学術情報センター紀要第12号、pp.163-187 (2000)
- [14] 林田清明：法と経済学 新しい知的テリトリー、信山社、東京、pp.61-71 (1997)

2000年7月10日受理

2000年9月29日採録



福田光宏（ふくだ みつひろ）

1957年和歌山市生まれ。1983年早稲田大学法学部卒業。同年文部省入省。衆議院法制局参事、九州大学庶務課長、文部省指導課企画調整官等を歴任の後、1999年学術情報センター研究開発部助教授に出向。2000年より国立情報学研究所学術研究情報研究系助教授となり、現在に至る。研究分野は、情報法学、情報経済論、情報社会論。