

ポスト情報化社会のガバナンス

林 敏彦（大阪大学）

1. はじめに

電氣的通信手段が電話とファクスだった時代まで、私たちの暮らしは物理法則が支配する「リアル社会」に基礎を置いていた。やがて、インターネットを中心としたデジタルネットワークがリアル社会に重畳した社会は「高度情報化社会」と呼ばれるようになった。人々はリアルな社会とバーチャルな社会を行き来しながら暮らすようになった。

そして、その先の未来に見える、超高速デジタルネットワークが社会の基礎的インフラとして定着した社会は、「ポスト情報化社会」と呼ぶことができるだろう。2002年の日本社会が「鉄器時代」とは呼ばれないように、ポスト情報化社会では、多くの人々はもはやIT（情報通信技術）社会や高度情報社会という言葉に関心すら抱いていない。人々がコンピュータを踏まずに歩くことは難しく、ネットワークはすべての電子デバイスをユビキタスに結び、そのネットワークの存在ですら多くの人は気づくことなく暮らしている。

そのような社会に移住するに当たって不安がなくもない。ポスト情報化社会で人間は幸せになれるだろうか。ポスト情報化社会の未来にはどのような暮らしが待ち受けているであろうか。人間の能力を画期的に拡大するさまざまな技術的可能性について、エンジニアが描く未来像には心躍るものがある。しかし、技術によってエンパワーされた人間は、地球環境という物理的な容器の中で、巨大化し過ぎることになりはしないだろうか。人類は、高度に進化したコンピュータやネットワークに支配されることなく、智慧ある生物として、尊厳を保ちながら生存し続けることができるのだろうか。

この章では、ポスト情報化社会の危機管理、技術のシビリアン・コントロール、ネットワークの生態、デジタル著作権などの問題について考察し、あるべきサイバー・ガバナンスの仕組みについても考えてみることにしよう。

2 . 情報化社会の危機管理

2 . 1 リアル社会の危機

リアル社会にも多くの危機要因が存在した。危機とは、人間の生活・組織・社会システムに対する重大な不安定化作用のことであり、災害とは、社会的許容水準を超える資産価値の減少のことである。地震・洪水・干ばつ・異常気象・宇宙線などの危機要因は自然災害を引き起こし、抗争・犯罪・不注意・事故・薬害などの危機要因は人為的災害を引き起こした。微妙な物理的・化学的・生態学バランスの上になり立つ地球システム上で、社会を営む人間はそれだけで数多くの危機要因を抱えていた。

さらに人間が集まって作った社会は、政治、経済、国際関係などのルールを設定し、慣習、法律、制度、規範、倫理、道徳などを作り出して、社会としての安定性や繁栄を追求しようとした。しかし、社会的約束事もしばしばリアル社会の危機要因に転化した。国際関係のゆがみは国家間の戦争に発展し、政治抗争は革命や暴動を招き、経済システムの不具合からはインフレやデフレが起こった。さまざまな制度は、たとえ善き意図をもって導入されたものであっても、時間の経過につれて社会進歩の障害となり、一部の人々に生命・財産喪失の危機をもたらした。これらは社会的災害とでもいうべき不幸だった。

2 . 2 ポスト情報社会の危機

高度情報化社会からポスト情報化社会にかけて、危機は5つの局面で増幅されるだろう。第1に、リアル社会の危機が超高速ネットワーク上で大規模に増幅される可能性がある。既に金融の世界では資金が光の早さで世界中を駆けめぐっている。情報の動きが緩慢なことで存立を保っていた企業も、ポスト情報化社会では一瞬にして消滅するかもしれない。発展途上国におけるデモンストレーション効果が指摘されて久しいが、国民生活の現状と情報としてもたらされる先進国の暮らしぶりとのギャップに対する国民の不満は、途上国の政治的安定性にとって脅威となる。

第2に、超高速ネットワークそのものが持っている脆弱性が新たな危機要因となる可能性がある。システムの誤作動、全面的停止、悪意や遊技的動機からの攪乱、セキュリティやプライバシー侵略の問題等は、超高速ネットワークが社会インフラとなっているだけに、影響する範囲も規模も大きい。第3に、超高速ネットワークが逆にリアル社会の変質をもたらし、過敏社会、分断社会、社会病理学的現象などを生む可能性がある。第4に、超高

速ネットワークでエンパワーされた人間は、技術進歩や社会制度のガバナビリティを掌握するに至らず、それらが暴走する危険にさらされるかもしれない。そして第5に、これらすべての要因が合わさった複合危機が問題となるだろう。

ポスト情報化社会の社会的技術が作り出す危機管理上の問題は、工学技術だけでは解決できない。かつて生物学者のギャレット・ハーディン（1967）が警鐘を鳴らしたように、科学者がすべての問題に技術的解決策が存在すると誤認すれば、その誤りの代償は新たな人間の不幸となるだろう。

2.3 危機管理のサイクル

リアル社会において、何らかの危機要因がトリガーとなって災害が発生するとき、災害後の第1局面では人命救助やがれきの撤去といった「緊急対応」が必要となる。続く第2局面では、「復旧・復興」作業が危機対応の中心となる。ここまでは事後的対応であり、決断とアクションが最も必要とされる。

やがて、災害の教訓から次に予想される災害に対して「被害軽減策」が立案される。そして最後に、次なる災害に備えて技術的、制度的、社会的な「準備策」が用意される。これらの局面では、事前的な計画、予防措置が構想され準備される。

こうした危機対応のサイクルは、ポスト情報化社会の複合危機に対しても適用されなければならない。問題は、危機要因が複合的であるだけに、対応も複合的でなければならないという点であろう。さらには、ローカルな危機に対してだけでなく、国境を越えるグローバルな危機に対しても、被害軽減や事前の対策が考えられなくてはならない。リアル社会の中から始まった「人間の安全保障」の考え方、危機回避の究極策は経済発展であるという考え方などが、ポスト情報化社会の中で、トランス・ナショナルなアライアンス形成につながっていく必要があるだろう。

3. 科学技術のシビリアン・コントロール

3.1 微少な巨大システム

高速増殖炉、宇宙ロケット、超高層ビルなどの大型技術は、可視的にも大型であることが理解され、その危険性に対して人間は本能的な恐れを感じることができる。その恐怖心に基づいて、これらの大型技術については社会的コントロールの必要性への理解が得られ

やすい。

しかし、高度情報技術の1つの特徴は、バイオテクノロジーと共通するが、それが大型技術らしくない大型技術だという点にある。ネットワークのように微細なパーツ、安価なデバイスの無数の集積でなり立つシステムは、それがたとえ全地球を覆い、人間生活のあらゆる局面を支配する可能性を秘めているとしても、人間の五感に訴えて恐怖心を抱かせる力は小さい。その結果、無数の善意の集積から生まれる社会は、個人でも水爆が落とせる社会であるかもしれない。

それではこの巨大な微少システムの開発を担当するエンジニアや科学者は、全体としてのシステムの暴走を制御し、開発の方向をコントロールすることができるのだろうか。学問や思想を作り出し、そういった目に見えない力をコントロールしながら、豊かな精神生活を築いてきた人類の体験が、高度情報技術のシビリアン・コントロールのためにも活かされなければならないだろう。

3.2 科学史の教訓

哲学者のカール・ポパーは、科学の進歩は、誤りに学び、新たな知識を蓄積していく連続的なプロセスだと考えた。しかし科学といっても、抽象的な理念の体系が人間から独立して存在するのではなく、科学に従事する研究者の間で知識や体験が共有され、変化していくものである。その共有知のストックと、事実で検証することのできない信念や価値観も含めた精神的構築物の総体を、トマス・クーンはパラダイムと名付けた¹。

パラダイムは専門的研究者集団によって共有され、新たな知見からの挑戦にさらされる。それでもしばらくパラダイムは変化しない。やがてその理論で説明できない現象や知識が一定限度を超えると、パラダイムは放棄され、全く新しいパラダイムにとって代わられる。クーンによれば、科学の歴史は科学革命の歴史である。進歩は連続に起こるのではなく、突然、断絶を伴って、革命的に起こるのである。

こうした科学史の見方に対して、イムレ・ラカトシュはリサーチ・プログラムという概念を提唱した。これは、クーンのパラダイムが信念の体系をイメージしていたのに対して、科学理論の動学的な発展の動線をイメージした概念である。リサーチ・プログラムは、数学によっても実験によっても検証することができない「ハード・コア」を中心にもつ、一連の様々な理論の集まりである。ハード・コアの回りは、検証可能な命題を生み出す理論の「保護ベルト」によって囲まれている。

科学的真理は証明することができないが、リサーチ・プログラムは発展プログラムと退化プログラムとを区別することができる。退化プログラムは、矛盾点を突きつけられた理論が、アドホックな仮定を付け加えながら生き残りを図るものの、次第に中心原理を侵されていく研究計画である。これに対して発展プログラムは、新発見を次々と理論に取り込み、理論が強化され、ハード・コアへの信頼を高めつつあるプログラムである。

こうした20世紀の科学史の理論を概観したのは、科学や理論といった理念の体系をコントロールする研究者の役割を確認しておきたかったからである。技術開発の現場において、科学的研究の最前線において、技術進歩は非人間的プロセスとして無機的に進むものではない。技術の発展は、開発にかかわる科学者の信念や価値観が、技術がもたらす好影響や悪影響からのフィードバック・ループを構成し、発展するリサーチ・プログラムとして進められなければならない。ましてや情報技術のような社会的技術については、科学者やエンジニアの社会的感受性が、何にも増して重要な役割を果たさなければならないと思われる。

3.3 ホイッスル・ブローイング

ポスト情報社会における専門家の役割に付随して、ホイッスル・ブローイングの問題を指摘しておこう。「ホイッスル・ブローイング」とは、放置しておけば公益が脅かされるおそれのある組織内の怠慢、悪用、あるいは危険などを、注意を促すために明るみに出す行為のことである²。ディジョージはこれを3つのケースに分類した³。

内部的ホイッスル・ブローイング

個人が、不適切な行動を組織内の適切な人物に報告すること。組織外に報告することは外部的ホイッスル・ブローイングと呼ばれる。

個人的ホイッスル・ブローイング

個人が、不適切な行動を行動の当事者に指摘すること。

政府部内のホイッスル・ブローイング

所属部門あるいは所属オフィス内の反倫理的な行為を、政府の監督機関あるいは調査機関に報告すること。

こうした告発行為は、リアル社会の企業活動においては非難されるべきことだったかもしれない。しかし、高度技術社会において、開発担当者しか知り得ない製品やサービスの社会的影響度が大きい欠陥や危険などを社会とコミュニケーションすることは、担当者の社会

的義務と考えられるようになるだろう。少なくとも、技術や研究のシビリアン・コントロールの原則が尊重されるためには、ホイッスル・ブローイングを含め、専門家と一般市民との不断の対話がますます必要となるであろう。

4 . ネットワーク競争の生態

4 . 1 ネットワークの生態

ポスト情報化社会で注目されるのは、経済活動とくに市場競争の性格がリアル社会で支配的であったものとは変化しているということである。リアル社会における市場とは、少なくともその理想型において、ハイエクがいうように「発見の場」であり、新古典派経済学が教えるように、効率的な資源配分を実現する「人類最大の発明」であった。そこではダーウィンの「適者生存」の原理が働き、市場競争を勝ち抜いた企業やテクノロジーは、消費者の欲求をよりよく満たすがゆえに生存が許されたのだった。

しかし、競争の中心は単体としての製品やサービスの競争からイメージとしての企業同士の競争へと移り、やがて高度情報化社会に入る頃から、ネットワークとネットワークの競争へと変化していった⁴。ここでネットワークとは、ハードとソフトの両方を含み、同一の標準に従い、互換性をもつ一群の製品群のことを指す。

そのようなネットワークには「ネットワーク効果」が働く。すなわち、ネットワークの価値は、そのネットワークへの加入者の数が増加するに従って上昇する。したがって、ネットワークが成長していくために必要な最小の閾値が存在し、それを越えた加入者を獲得したネットワークは加入が加入を呼ぶ形で自然に成長するが、閾値を超えることができないネットワークは絶えず縮小・消滅の危険にさらされる。

4 . 2 ネットワーク競争の勝者

そのようなネットワークが複数競争するとき、競争は多くの場合、一方のネットワークの地滑的勝利によって終わりを告げる。家庭用ビデオ市場における VHS 方式とベータマックス方式の競争のように、ある時点で消費者の目に主流と映ったネットワークが最終的に市場を席卷する。

しかしこの勝利は必ずしも製品やサービスの優越性を意味しない。最良とは限らないシステムでも、加入者数が閾値を超えることによってネットワーク効果を獲得し、他のシス

テムを凌駕する可能性があるからである。ここではもはや適者生存の原理は成立しない。勝者必ずしも適者とはいえず、競争の性格が変質しているのである⁵。

4.3 ジョージ・オーウェルの1984年

ある時点で優越性を獲得したシステムが、技術的あるいは消費者効用の観点から劣悪なものであっても生存し続ける現象は、歴史における「経路依存性」やシステムの「ロック・イン」効果と呼ばれている。QWERTY キーボードと呼ばれるキーの配列は、機械式タイプライターのキーの配列として一定の合理性をもっていたかもしれないが、パソコンのキーボードとしても生存し続け、これ以外のキーの配列はことごとく退けられた⁶。

パソコンのOS市場をウィンドウズが席卷したのも同じ理由からであった。ウィンドウズは必ずしも最良のOSではないかもしれないが、アプリケーション・ソフトの多様性、OEMパソコンの互換性等の点で、支配的テクノロジーの地位を獲得した。

世界が劣悪なテクノロジーにロック・インされる状況は、1949年に書かれたジョージ・オーウェルの小説『1984年』を想起させる。オーウェルは、人類社会はユートピアへ向かって成熟していくという進歩思想を退け、人類が生活の隅々までbig brotherに監視され支配される社会へ向けて不可避的に突き進むという絶望感・無力感を表現した。それはロシア共産主義革命後の自由主義社会の時代のムードを表現したものであったが、ポスト情報化社会も、コンピュータ・ネットワークがbig brotherとして人間を支配する社会ではないかとの危惧を抱かせる。

人間がネットワークを活用し、時間と場所を克服したコミュニケーション手段を獲得したと信じている間に、実は、big brotherはネットワークに常時接続する人間の頭脳をデータベースとして、分散処理のCPUとして組織化し、人類を支配する巨大システムを構築していつているのではないのか。人間がそこから逃れて再び自由を回復するには、常時接続を切断するしかない。切断する勇気と、切断された人間が復帰するリアル社会の豊かさを維持することが、big brotherから逃れる唯一の道であろう。

5. デジタル社会の著作権

5.1 著作権とコンテンツ流通市場

リアル社会の著作権は表現形式に排他的知的所有権を認めようとするものであった。こ

の著作権の考え方は、文書、表現芸術から音楽、映像表現にまで適用された。その目的は、創作者の権利、とりわけ作品の財産権を保護することにあつた⁷。映像表現においては、プラバシーとしての肖像権の保護も隣接権として認められた。

しかし、デジタル技術によって、すべての表現形式はゼロと1の電子信号の列に還元されることとなった。それと同時に、デジタル技術は電子信号を經由してオリジナルとコピーの相違を払拭した。完璧なコピーを無料で大量に複製することが可能となったのである。

そうするとここに、表現者の創作意欲と財産権流通事業者との矛盾が表面化することになる。一方で、表現者は既存の流通チャンネルをバイパスして直接人々にコンテンツを届ける新たな経路を獲得した。他方で、コンテンツ流通事業者は、電子すかしや暗号などデジタル技術に制約を加えることで既存の仲介ビジネスを維持しようとする。

しかしこの争いでは、オールド・テクノロジーに根ざした既存の仲介事業者の方が分が悪い。著作権の発想そのものが誤っているわけではない。豊かな社会の基本として、クリエイターの創作活動は賞賛され、奨励されなければならない。制作費用を上回る金銭的報酬でクリエイターの意欲を高めることが必要なことにも、疑いの余地はない。ただ、コンテンツ消費への対価を、コンテンツを載せた物理的メディアの売買にこと寄せて回収しようとするビジネス・モデルが、ポスト情報化社会においては根本的に変質しなければならないのである。

5.2 フェア・ユース・ドクトリン

欧米の著作権思想には、民主主義の基本原則としての表現の自由に基礎を置く fair use doctrine の考え方が流れている。著作物はもっぱら創作者の独占にかかわらしめるべきものではなく、社会の公共財として自由に利用できなければならないとする考え方である⁸。

この考え方は、学問や科学などの分野では当然のこととされている。アイデアや表現は、その自由な利用が前提となって、批判・反論・検証や教育を可能となし、学問の進歩を促すことになる。著作権を財産権として保護し、その利用を取引の対象とするのは、そうすることによってより豊かな創作が行われ、社会が全体として利益をうけると保証される限りにおいてなのである。

ポスト情報化社会は知識が力となり、知識が価値の源泉となる社会である。しかし、ここにいう価値とは、リアル社会のビジネス・モデルに従って、金銭で表現される市場価値のことではない。価値とは、人々が喜びを感じ、生き甲斐を感じ、なぐさめられ、勇気を

与えられ、共感し共振するところに生まれる効用の増分のことである。

5.3 デジタル著作権の行方

そうするとデジタル著作権については、リアル社会における著作権とは異なるアプローチが必要となる。既に Napster や Gnutella という peer-to-peer ソフトの登場によって、著作権によって流通を制限し、コンテンツそのものではなくコンテンツを運ぶメディアに課金するというリアル社会のビジネス・モデルは挑戦を受けている。

必要なことは、創作者の表現欲求を満足させ、受益者の利益を確保しながら、受益者の利益を創作者の創作意欲へのインセンティブとして還元する新たなビジネス・モデルの開発である。それによって伝統的な流通形態がバイパスされ経済的価値を失うとしても、それはデジタル革命に伴う財産権の再定義に他ならない⁹。

新たなビジネス・モデルとしては、民放モデル、NHKモデル、超流通モデル、ネット課金モデルなど、さまざまなものが考えられる。民放モデルとは、広告無料放送モデルのことで、バナー広告やスポンサーを得てコンテンツの利用は無料とするモデルである。NHKモデルは会費制の無料放送、超流通はコンテンツの配信は自由としつつそれを還元するための鍵を有料とするモデル、ネット課金方式はコンテンツ利用にマイクロペイメントを活用する仕組みである。

また、こうしたコンテンツ流通のインフラとして、コンテンツの存在、登録、移転、利用報告などをトレースするための仕組みが構築される必要があるだろう。しかし、デジタル・コンテンツの配信を、デジタル技術の本質に背く人為的な障害物を導入することでコントロールし、既存のコンテンツ仲介ビジネスを保護しようとする試みは、創造力の欠如、技術への冒涇、既得権益擁護、進歩へのさまたげに過ぎず、ポスト情報化社会の人類社会に貢献するものではない。

6. サイバー空間のガバナンス

6.1 ガバメントからガバナンスへ

サイバー空間は無政府空間である。増殖するネットワークそのものが無政府的存在であるだけでなく、国境を越え、文化を超えて結ばれたサイバー空間には、人類が世界政府を樹立するまでの間、その全体を監視し統括する政府は存在しない。しかしそこで人間が暮

らす以上、そこには倫理、道徳、マナー、規律、制度、法がなければならない。また、それらについての公共的意思決定の仕組みが必要である。

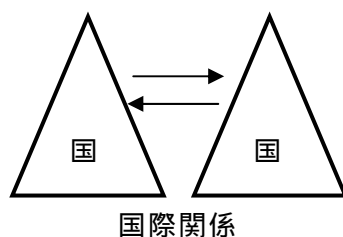
社会契約として権力を集約する政府が存在しないところで、公共的意思決定とその執行はどのように行われうるのか。そのヒントは、権力のハイアラーキーに依拠したフォーマルなガバメントではなく、参加と自発的協力を基本とするインフォーマルなガバナンスの構想でしかない。

6.2 グローバル・ガバナンス

ポスト情報化社会は2つのグローバル化と、逆説的な意味で細分化あるいは差異化をもたらすであろう。2つのグローバル化とは、ネットワークそのもののグローバル化と、情報通信技術インフラに支えられた国際社会のグローバル化である。前者はグローバルなサイバー空間の出現を意味し、後者は国と国との関係すなわちインターナショナルな関係を超越するグローバル市民社会の出現を意味している。

サイバー空間とグローバル市民社会とには共通点がある。それは、いずれの空間においても、そこに暮らす人間は組織、コミュニティ、国などを越えた空間全体のあり方に関心を抱き、その影響下にあるにもかかわらず、その空間を統治する権力構造を持たないという点である¹⁰。いずれの空間においても人々は、政府なき統治（governance without government）、階層なき調整（coordination without hierarchy）、あるいは法的命令なき執行（capacity to get things done without the legal competence to command that they be done）を行わなければならない。

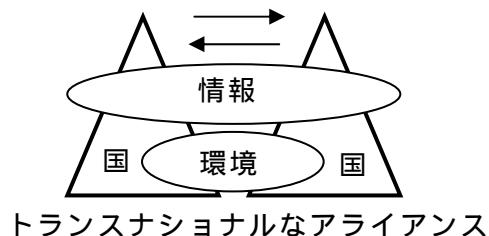
そしてこうしたグローバルな空間の出現と、国内においても進行する差異化の動きとは奇妙に結合している。国と国との距離が離れていたリアル社会では、国民国家の主権は絶対であり、異なる国との関係は国家間の条約の形で約束されていた。



しかし、高度情報化は多数の情報を共有するコミュニティや価値観を共有するサブグル

ープの出現を促した。なぜなら、情報はデジタル化され、記号化されたメタフィジカルな存在に過ぎないが、それが知識となり思想となり人を動かす力となるためには、解釈され認識されて人の心に浸透しなければならない。その認識の枠組みは、これまでのところ人間の脳の中に作られていて、人間が育った気候風土、自然、食事、家族、学校、社会、つまり一言で言えば、文化環境が形作るものなのである。したがって、同じ情報に被曝しても、人により民族により情報の意味や解釈は異なってくる。そうするとここに、意味を共有する人間の集団が、国内においても、国際的にも多数成立することが理解される。

このようなサブナショナルなコミュニティが、国境を越えて連携するとき、国家対国家というフォーマルな関係は相対的に後退し、トランスナショナルなアライアンスが成立する。



こうした構造変化は先に見た革命ともいべき変化をもたらす。既に、NGOやNPOは国家と個人の間において、政府なき統治あるいは公共財の提供に一定の役割を果たしつつある。サイバー空間のガバナンスにおいては、ICANNが法的強制力も政治権力も背負うことなくドメインネームの管理を行っている。これからサイバー空間のさまざまなルールの設定について、トランスナショナルでグローバルな組織がますます必要とされるであろう。

6.3 サイバー空間のガバナンス

サイバー空間の定義はさまざまだが、バーロウはそこに限らない自由の可能性を予見する。

「誰でも、どこでも、恐れることなく、信じるところを他の人類社会に対して表現できるグローバルで国家主権から離れた新しい社会空間。この新しいメディアの中には、地球上のすべての権威主義的権力をくつがえす可能性を秘めた、知的、経済的自由の予兆がきざしている。」¹¹

しかし、サイバー空間は社会である以上、自己を律する掟を持たなければならない。サイバー空間では個人、主権国家、制度や機関の間に、リアル社会とは異なる仕方で、権力が再配分されることになる。サイバー空間の公と私も再定義されなければならない。肉体の衣をまとわない人間にできることとできないことが分かれてくるだろう。果たして、バーロウが言うように、

「われわれは肉体を持たない存在である。したがって、（旧秩序の）あなたがたと違って、強制力による命令を受け取ることができない。われわれのガバナンスは、倫理と、啓蒙された利己心と、公共の利益から出現するものと信じる。」^{1 2}

が正しいかどうか、まだ分からない。

ただ最後に確認しておきたいことは、ポスト情報化社会に住むことになるのも結局は人間である。人間が接触によって生まれ、家族の中で育ち、食物を摂って成長する生物である限り、その過程で作り出される外界認識の枠組みは、ポスト情報化社会においても情報の基本的な解釈の枠組みを提供し続けるであろう。同様にして、その中に身を置くことによって安心と快適さが得られる「文化」も、情報によって多少の影響を受けつつ、存続し続けるであろう。記号としての人間と生物としての人間をどう使い分けるのか。そのあたりにポスト情報化社会の人間の幸せがかかっている、と言えるだろう。

出典：国際高等研究所報告書(2002-002) 『高度情報化社会の未来学』 p.219-227

¹ 以下の議論は、Kadvany, John, *Imre Lakatos and the Guises of Reason*, Duke University Press, 2001 を参考にした。

² Ermann, M., M. Williams and M. Shauf, *Computers, Ethics, and Society*, Oxford University Press, 1997, P.271. 上園忠弘[1999] 『企業人の情報倫理-ホイッスル・ブローイングを軸として』大阪大学国際公共政策研究科博士論文。

³ De George, Richard T., *Business Ethics*, 3rd ed., Macmillan 1986 (R.T. デイジョージ著 永安幸正・山田経三監訳 『ビジネス・エシックス』明石書店、1997年)

⁴ 林 敏彦・大村英昭編著 『文明としてのネットワーク』NTT出版、1988年参照。

⁵ やや詳しくは林 敏彦「ネットワーク競争での勝利の意味」東洋経済『論争』2000年7月号参照のこと。

⁶ QWERTYの合理性とは、たとえ熟練したタイピストでもある程度以上のスピードで打鍵できない不便さ

にあった。そうでなければ、機械式タイプライターのキーはしばしばからまってしまったからである。

⁷ 制度として確立された知的所有権制度は、創作者の権利よりも知的所有権登録者の権利を保護する。民族のフォルクローレをモチーフにした作品を意匠登録したファッションメーカーは、その民族が伝統的文様を商業化する権利を奪うことができる。

⁸ たとえば、Cohen, Julie E. [1998], “The New Economic Orthodoxy of ‘Rights Management’,” *Michigan Law Review*, November 等参照のこと。

⁹ 林 敏彦「デジタル大陸の著作権」東洋経済『論争』2000年11月号、参照。

¹⁰ 1990年代後半から急速にグローバル・ガバナンスの問題が国際政治学者や環境学者の関心を集めるようになった。例えば、Martin Hewson and Timothy J. Sinclair eds., *Approaches to Global Governance Theory*, State University of New York Press, 1999 などを参照のこと。

¹¹ J.P.Barlow の言葉として、D. Loader ed., *The Governance of Cyberspace: Politics, Technology and Global Restructuring*, Routledge, 1997, p.4 に引用されている。

¹² *The Governance of Cyberspace*, p.5.