# インターネット革命とグローバル化

### 金雄熙

ただ今、ご紹介にあずかりました韓国のキム・ウンヒと申します。今日、お話し申し上げたいのは、まずインターネット革命に伴うグローバル化の新しい局面について説明させていただいて、2番目として、このようなグローバル化の落とし穴、そして最後に真のグローバル化を促進するための日本の役割について述べさせていただきたいと存じます。

まず、グローバル化 の新たな局面ですけれ ども、先程、榊原先生 のお話にも出ましたよ うに、その真ん中には インターネット革命が あると思います。(図 1)インターネットの 影響とか、インパクト は長い話になりますか ら、簡単に新しい技術 の社会的な受け入れを ほかの媒体に比べてみ ますと、5000万ユーザ ーに受け入れられるの に、ラジオが38年、P

グローバル化の新たな局面

電子の新大陸

知識基盤社会

インターネット
革命

摩擦ゼロ

図1:グローバル化の新たな局面

Cが15年、テレビジョンが13年かかったのに対し、インターネットはわずか4年で5000万人のユーザーを確保できたと、そういう驚くべき事実がございます。もちろん、その質的なインパクトも強いことは既に指摘されておるところでございます。(図2)

次に順次、説明させていただくと、まず電子の新大陸ですが、これはグローバル化の規模が変化しているということです。インターネットが広げる世界はもはや、仮想の空間ではなくて、新たな現実空間になっている。その意味で物理的な空間と、電子空間の融合が起きつつあるということを指摘できます。もう1点は既存の秩序や権威にかかわりなく、小さな国や中小企業、個人にまで大きな成功の可能性が生まれてきているということを指摘することができます。

次に本質の変化にかかわるものですけれども、今は知識 基盤社会が質的に変化を重ねているということを指摘す ることができます。ご存じのように、伝統的な資本主義に おいては、土地や労働、資本といった生産手段が付加価値 の生産の根元になっていたのに対し、知識が基盤となる社 会においては、智恵、知識というものが富の基になってい るということを挙げることができます。これに関連して、

> 今までよりずっと、挑 戦とか創造のマイン ドが必要になってき ているということを 指摘できます。

ない問題が顕著になっていることを指摘することができます。これにパラレルに企業とか、地域的コミュニティ、



図2 新しい技術の社会的変容

NPO、個人等の役割がますます重視されるようになっています。

4点目として、摩擦ゼロのプロセスです。英語では friction freeと表記しますが、産業革命とは異なって、今は世界同時進行のパラダイムのシフトが起こっていることと、テラビット級の大容量の同質のコンテンツがそのままリアルタイムで流通されると、摩擦なしで流通されるというプロセスの変化が、今のグローバル化の4つめの特徴を形成していると思っております。

次にこうしたグローバル化の中で、アメリカ、EUはどのような戦略を展開しているのかというと、アメリカの戦略は情報覇権主義に基づく戦略であると思われます。冷戦の終結と共に、アメリカの覇権戦略は、核の傘から情報の傘へと移行していると言えます。また各種の国際的な調整メカニズムを通して、自国の利益を国際的に拡大再生産することを図っていると言えます。これと同時にアメリカが作ったグローバルなスタンダードの国際的な拡散を図っていると思われます。これに対してEUは、半分閉ざされたグローバル化と言うんでしょうか、ローカルなグローバル化を推進していると思っております。

このような新たなグローバル化の局面と、アメリカ等の 戦略は大変大きな問題を抱えているように思われます。最 近、国連開発プログラム(UNTP)が出した報告書を見 ますと、そこではグローバル化との関連で、インターネッ トは不平等の拡大、再生産をするものではないかという問 題提起をしています。すなわちグローバル化とインターネットはその基本精神とは違って、Win & Winではなくなっ

ていることを指摘しているわけです。

具体的にどういう点でインターネットは不平等であるかということを言ってみますと、まず国家間不平等として、OECDの29会員国が世界人口の19%を占めていますが、その人口が全世界インターネット利用者の9割を占めている。とりわけアメリカは全世界インターネット利用者の3割近くを占めている。これに対して南アメリカや東ヨーロッパ、

アフリカは 1 %未満に止まっている現状となっております。(図3)

これと関連して、大きな問題ではございませんが、国家間のインターネット料金を精算するシステムの問題ですが、国際電話とは違って、インターネットでは、アメリカにアクセスするための回線、設備にかかわるコストが全部自己負担になっておりますので、アメリカは一銭も払っていない。電話では5対5ということになっていますが、インターネットでは非常に不平等な仕組みになっているということを指摘できます。

もう少し詳しく、内容別に見てみますと、所得の不平等を指摘することができます。バングラデッシュでは、インターネットのハードウエアとなるコンピューター1台を買うのに、8年間分以上の給料がかかる。これに対してアメリカは、日本も同じですけれども、平均1カ月の給料でコンピューターが買えるという、所得の不平等が一つあります。

もう一つ言葉の問題ですが、英語を母国語とする人口は 世界の1割を占めていますけれど、世界のウエブサイトの 8割は英語で構成されていること、それも一つの不平等の 原因を提供しているように思われます。

教育においても、さまざまな差別がありますけれども、 例えば中国のインターネット利用者の中で、6割は大卒で ある。そういう教育を受けている人と受けていない人との 差も非常に広がっている。それがまた国との関連でも広が っていることが分かります。

-				
Internet	users-	a	global	enclave

	Regional population (as a percentage of World population)	Internet user (as a percentage of Regional population)
United States	4.7	26.3
OECD(exel. United States)	14.1	6.9
Latin America and the Caribbean	6.8	8.0
South-East Asia and the Pacific	8.6	0.5
East Asia	22.2	0.4
Eastern Europe and the CIS	5.8	0.4
Arab States	4.5	0.2
South-Saharan Africa	9.7	0.1
South Asia	23.5	0.04
World	100	2.4

SECTION Requires are

図3 Internet users- a global enclave

このほかにも性 別ですとか、若者と 年寄りとか、エスニ シストの観点でさ まざまな不平等が 拡大、再生産されて いることを指摘す ることができると 思います。

このような現状 は真のグローバル 化、真のグローバ ル・ネットワークである とは言えません。真のグ ローバル化を促進するた めに、果たして日本は何 をすべきかと言いますと、 まず国際的に共感を呼び 起こす情報拠点国家、情 報ハブ国家になるべきで はないかと思っています。 (図4) 先程、申し上げ ましたようなアメリカ中 心型の情報覇権主義の歯 止めになるということも 一つ挙げることができる と思います。また先進国 の一員として、分権的、

### ■■ 日本は何をなすべきか

## 国際的に共感を呼び起こす 情報拠点国家

- ◆ 情報覇権主義の止揚
- ◆ 先進国の一員として分権、平等、多極構図のGIS (Global Information Society)秩序形成
- ◆ アジアの一員としてアジア的価値・遺産の世界的拡散
- ◆ 国際的情報インフラの構築
- ◆ 日本の独創性・創造性を生かしたコンテンツ、 情報家電の世界的普及
- ◆ グローバル・コミュニケーションのための情報化教育

SERBER Regulatory

図4 日本は何をなすべきか

ます。 最後に教育との関連 でグローバルなコミュ ニケーションの普及の ために、日本が国内的な 教育の話もありますけ れども、それと並行して

報コンテンツ、そしてデ

ジタル家電、情報家電の

世界的な普及も日本の

貢献の一つになるので

はないかと考えており

ODAの観点から、情報 化教育を先駆けてやる

のも一つ大きな日本の

役割になるのではないかと考えております。時間が参りましたので、これで私の発表を終わらせていただきたいと思います。 ご清聴ありがとうございました。(拍手)

平等的、多極的な国際情報社会の実像を形成する役割を一つ挙げることができると思います。また先進国の一員だけではなくて、アジアの一員としてアジア的な価値や歴史的 遺産を世界的に普及することも日本の役割の一つではないかと存じます。

次に現在の不平等なインターネット構造、情報通信構造を立て直すために国際的な情報インフラの構築をすることも大きな役割になるのではないかと考えています。またそのインターネットを走る情報の中身、インターネットを利用するソフトウエアの話ですけれども、日本の独創性や、相乗性、そして日本の独創性や強みを生かして、アニメですかとか、コンピューターゲームですとか、そういった情

#### 金 雄熙(キム・ウンヒ)

#### 韓国電子通信研究院専任研究員

ソウル大学社会科学大学外交学科卒。大韓航空勤務の後日本留学。 筑波大学大学院国際政治経済学研究科修士・博士。博士論文「同 意調達の浸透性ネットワークとしての政府諮問機関に関する研 究」1999年より現職。渥美財団1996年度奨学生。