

近代文明と 近代産業の進化

高知工科大99年度講義
支援ネットワーク（1）
公文 俊平
[大学院起業家コース]



第一章：社会システム論の基礎

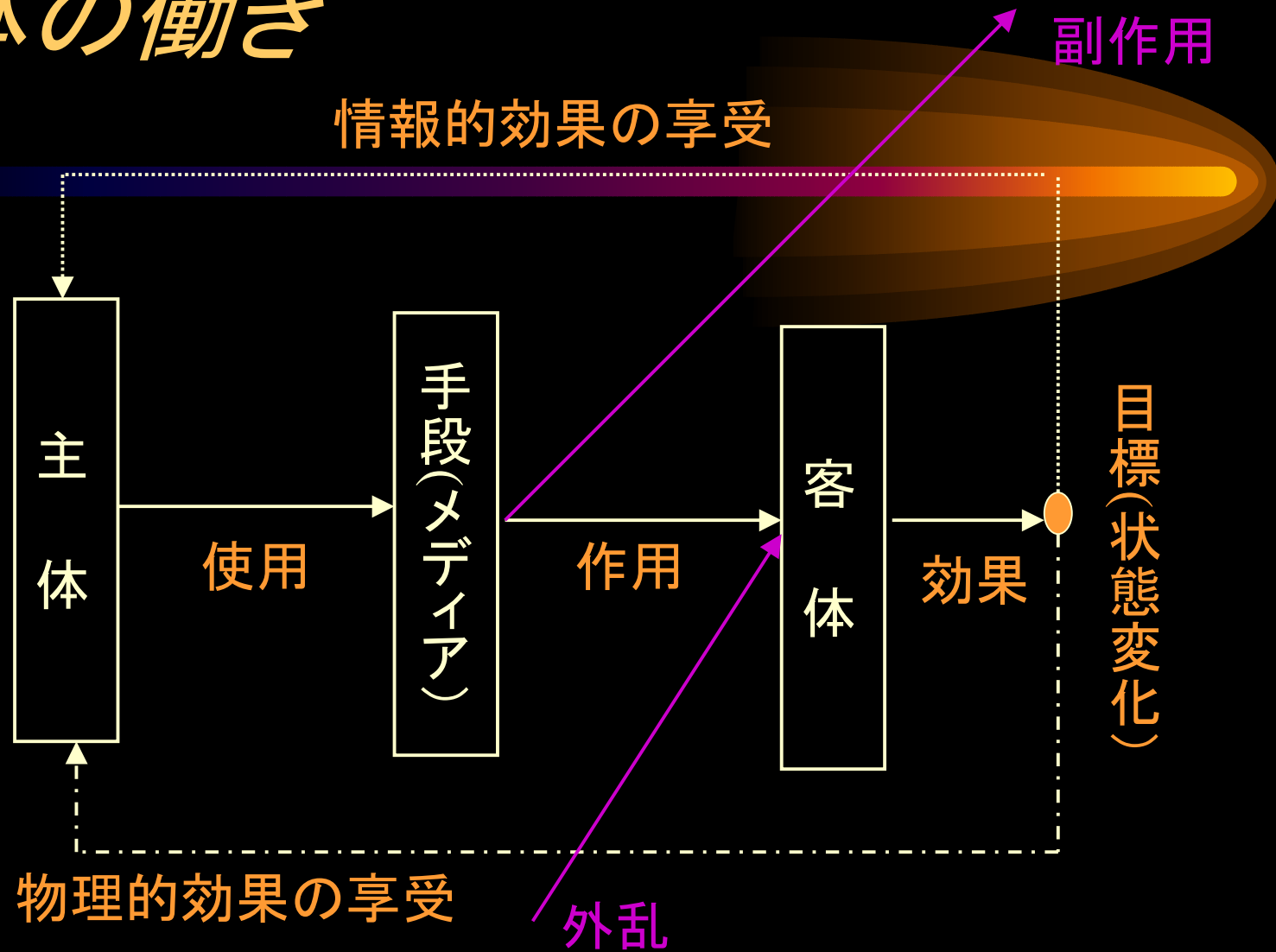
主体と社会システム

主体と社会システム（1）

主体：反省（自己認識）能力をもつ
行為体 = 合理的行動体

- 行為：合理的行動 = 目標実現のための手段の使用
- 手段：使用されることで作用を発揮する存在（機械や他主体を含む）

主体の働き



主体と社会システム（2）

社会システム=主体を要素とするシステム

- 複合主体：それ自体が主体であるような社会システム
- 非主体型システム
- ネットワーク：主に説得と誘導の関係で結びついて、交流と共働を行う社会システム
- 智場：智のゲームの場となるネットワーク

主体と社会システム (3)

制度：定型・標準化された行為・
手段・システム

制度としての政治・経済・交流

- 政治：他主体の制御=行為の統制
- 経済：手段の制御
- 交流：情報の通有

主体が持つ三つのパワー 他主体の制御力

- 軍事力（脅迫・強制力）：負和～零和
- 経済力（取引・搾取力）：零和～正和
- 知力（説得・誘導力）：正和

近代化の意味：継起的エンパワメント
軍事化⇒産業化⇒情報化

パワーの源泉

- 威：一般化された脅迫・強制力
 - 具体的には領土・領民
- 富：一般化された取引・搾取力
 - 具体的には財・サービス
- 智：一般化された説得・誘導力
 - 具体的には知識・情報
- 権力:複合主体内で正統化された脅迫・強制力
 - 具体的には身分と地位

社会ゲーム：抽象的パワーの 創造と配分の仕組み

- 社会科学はそれを研究する
- しかしこれまでは、
個々のパワーとゲームの個別研究
 - 統合の契機としてのゲーム論やシステム論
 - (国際) 政治学と経済学の分立



第二章：文明と文化

文明進化論

21世紀の情報文明と文化

私の基本仮説

- 近代文明・文化はまだ終わらない
ハイパー近代へ：発展と成熟
- 近代第三の進化局面が始まる
情報化、情報文明へ（情報社会革命）
- 第二の進化局面もさらに発展する
産業文明の中での第三次産業革命へ
（情報通信産業革命）

文明とは何か

文明と文化を区別する

- **文明**：意識的に作られた文物（生存のための行為と手段）の体系
- **文化**：無意識的に受けつぐ文明の構築・運用原理

近代文化の柱：進歩・手段・自由主義

文明の分類：二つの基準

- 文化特性

- 未来準拠：発展・手段指向（創業型）
- 過去準拠：存続・結果指向（守勢型）

- 技術段階

- 狩猟・採集
- 農耕・牧畜
- 軍事・産業・情報

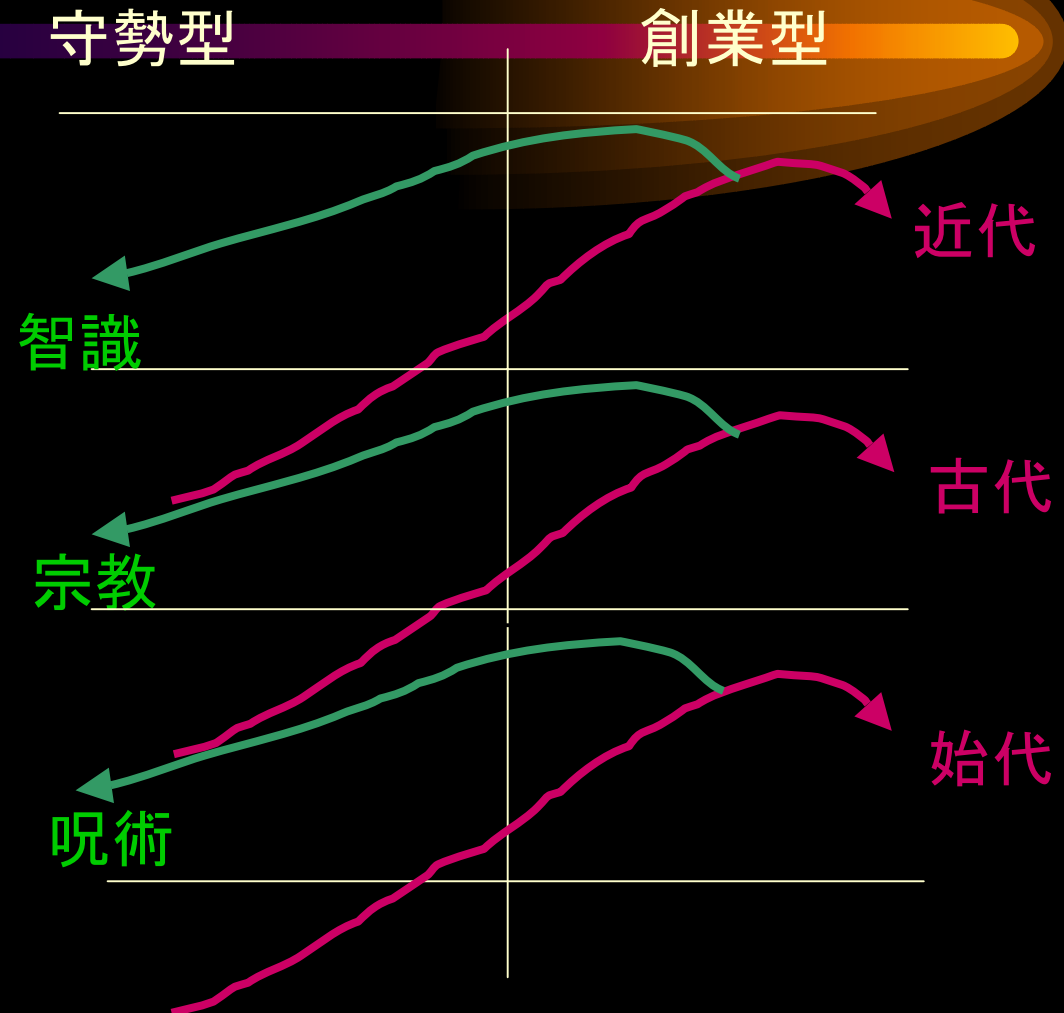
文明の進化系統図

- 未来準拠型

始代文明
古代文明
近代文明

- 過去準拠型

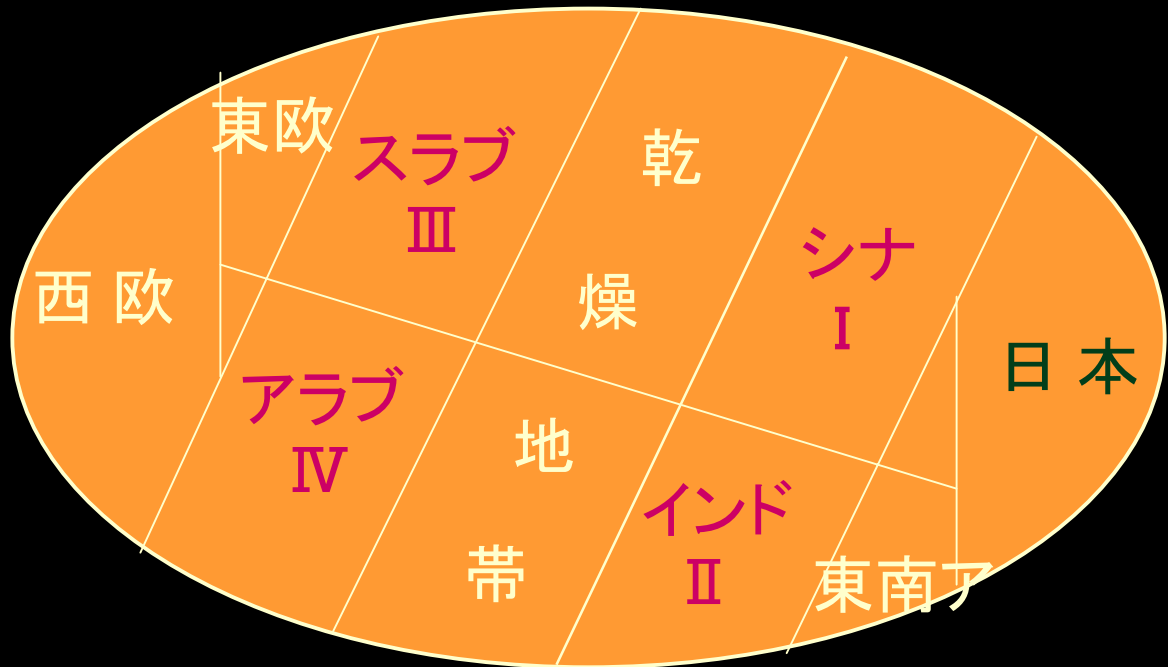
呪術文明
宗教文明
智識文明



宗教文明の四大分枝

ユーラシア大陸

- ：道教
(シナ)
- ：ヒンドゥー
(インド)
- ：基督正教
(スラブ)
- ：イスラム
(アラブ)



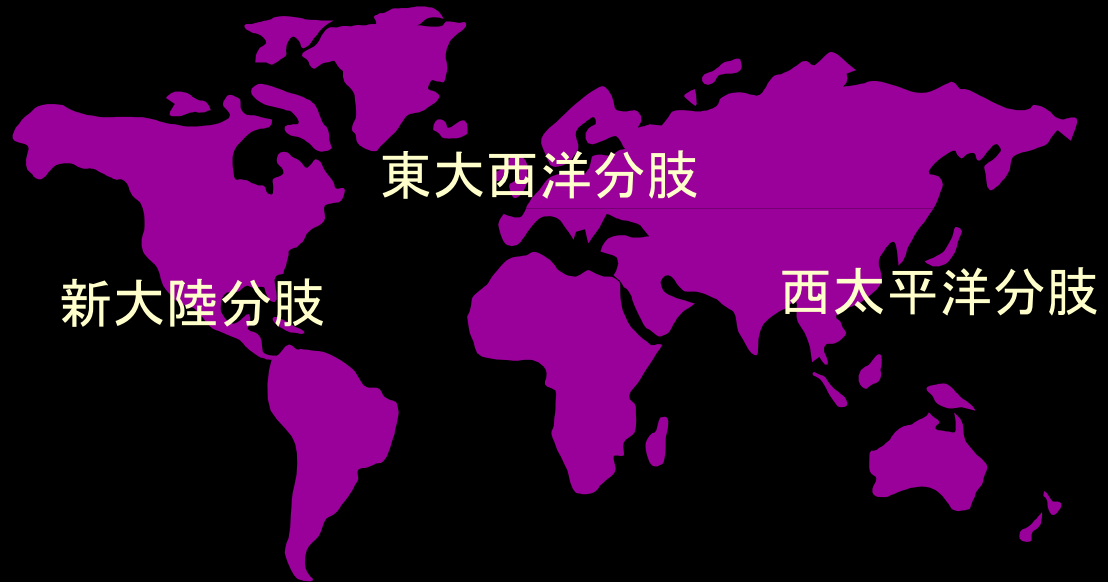
梅棹：「文明の生態史観」

近代文明の三大分枝

◇ 東大西洋

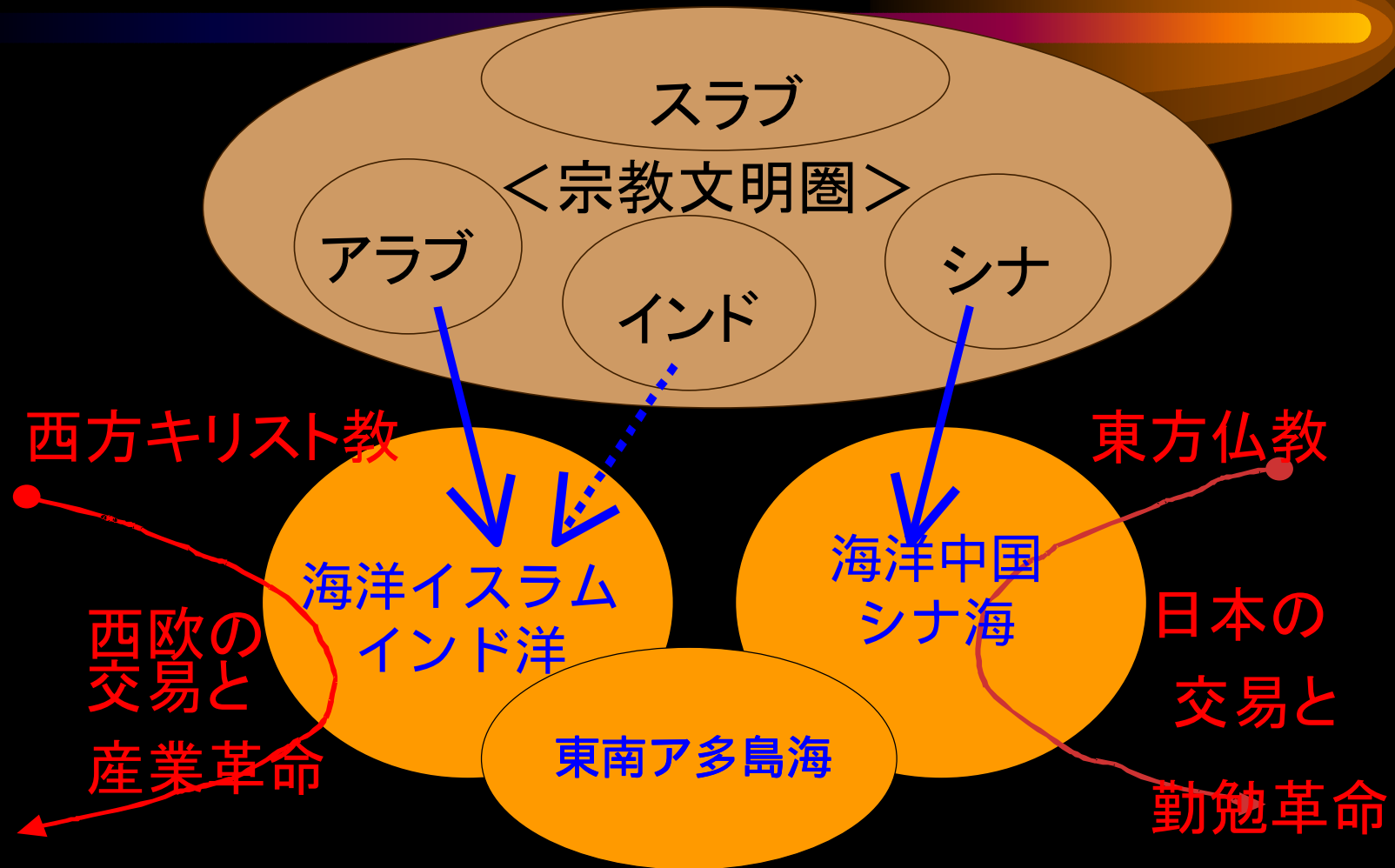
◇ 新大陸

◇ 西太平洋



川勝の海洋文明史観

<近代文明の誕生>





第三章：近代化

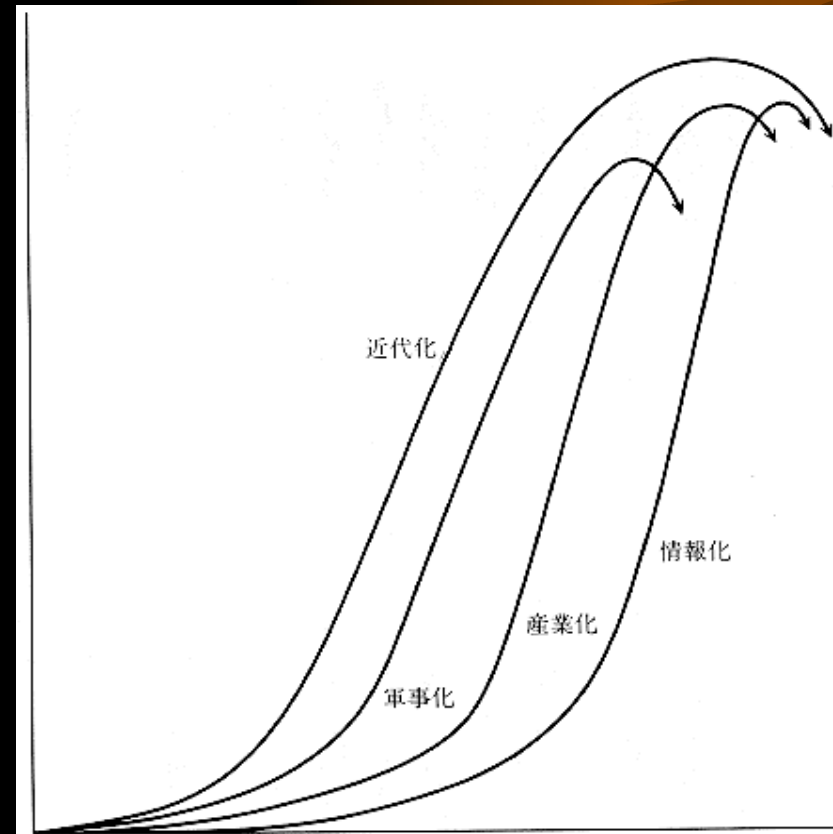
近代化の三局面仮説

近代化の三つの波

近代文明の進化についての仮説

- 近代軍事文明
- 近代産業文明
- 近代情報文明

継起と複合



近代化過程の本質（1）

主体のエンパワーメント過程

- **軍事・国家化**：軍事的エンパワーメント
 - 封建化が先行。帝国からの分離・独立
- **産業・企業化**：経済的エンパワーメント
 - 商業化が先行。地域間交流
- **情報・智業化**：知的エンパワーメント
 - 人文化が先行。知識人・学者の出現

近代化過程の本質（2）

主体とそのメンバーと ゲームの場の共進化

- **威のゲーム**：国威の増進と発揚
主権国家～国際社会～国民（公民）
- **富のゲーム**：富の蓄積と誇示
産業企業～世界市場～市民（私民）
- **智のゲーム**：智の獲得と発揮
情報智業～地球智場～智民（共民）

近代化過程の本質 (3)

アーティフィシヤル対リアル 世界の二重構造：観念の優位

- 地政学的空間：ヘゲモニーの追求：
- 工学的空間：独占的支配の追求
- 智的空間：知的影響力の追求

「始めにことばありき」



第四章：情報化

智業・智民・智場の台頭

情報化がもたらす

意識・活動・役割分担の変化（１）

- 間人主義と「共」の原理：共権と共働へ
 - 闘争・競争から共働へ：活動の拡大
- 受動的享受・消費者から能動的共愉者へ
 - 遊びを仕事に拡大
 - 女性・若者・高齢者が：主役の拡大
- 交代・排除でなく追加・豊富化
 - 平和と繁栄に加えて共愉を理念に

情報化がもたらす

意識・活動・役割分担の変化 (2)

- 活動の形態や制度の変化と場の拡大
 - 説得・誘導による智のゲームへ
 - リアルからバーチャルまで、
 - 身のまわりから地球まで
- 威のゲームは正統性を喪失
 - コミュニティとしての国家へ
- 富のゲームは変質：内発的商品化へ
 - エコモディティの出現

情報化がもたらす

意識・活動・役割分担の変化 (3)

- 公権・私権から共権へ
 - とくに「情報権」の確立と制限
- 新権利の平等配分要求
 - 知の民主主義
- 他の権利との調整問題
 - 主権と知的財産権
- 標準化方式の変化

情報権の三つの柱

- 情報自律権とセキュリティー権
- 情報帰属権とプライオリティー権
コピーレフト、デジタル著作権
- 情報管理権とプライバシー権

情報権の確立・制限と三権の相互調整は
21世紀の法制度の中心課題

新しい知のシステム

自立・分散・協調型

- 知識人とメディアの役割の変化
- 万人が知識・情報の探求・創造・通有者に
- 知識・情報生産の「モード2」

智民・智業・智場の台頭 (1)

国民・市民から智民へ

智民はネットワークに棲んで
知識・情報の創造と通有に従事

- 情報化で智業家や智業のメンバーに
- 智の通有者としての欲求
 - 知りたい、知らせたい
 - 愉しみたい、遊びたい
 - 名声を得たい
- コミュニティ帰属と共働的自己実現欲求

智民・智業・智場の台頭 (2)

国家・企業から智業へ

智業は智（知的影響力）の
獲得と発揮を追求

- 智のゲームのプレイヤー

知識・情報の共働的創造と表現・通有

- 企業や国家との共働を歓迎

智民・智業・智場の台頭 (3)

国際社会・世界市場から地球智場へ

- 国際社会：

領土・領民の脅迫・強制による授受の場

- 世界市場：

財・サービスの取引・搾取による交換の場

- 地球智場：

知識・情報の説得・誘導による通有の場
さらに交流と共働の場にも

智場をプラットフォーム とするビジネスや政治・行政

- 電子商取引：知己・信頼関係を基盤に
 - 無料・双方向関係が基本、誰でも参加可能
- 電子政府：行政自体の徹底的情報化が出発点
 - そして情報公開や住民・国民参加へ
- オンライン・サービスの役割が重要に
 - 教育・医療・宗教等にも

情報化と政治革命

「智民革命」の可能性

- 智民智業は説得と共働を重視
 - 暴力的「智民革命」の可能性は小
- しかし、可能性はゼロではない
 - 再統合化・独占への反発
 - 過剰な規制や課税、抑圧への反発
 - あるいは自己過信も（オウム型）

共働の重要性： 智業 = 企業 = 国家共働

- それなしに解決できぬ問題は多い
 - 平和、環境、人権問題
 - 人口・資源問題
 - 米国の麻薬と銃
 - 2000年問題、ポルノ問題
- 智民（消費者・ユーザー）のエージェン
トとなる企業の登場

情報社会の基本秩序（1）

- **国家と国民の関係：信頼と共働**
 - － 米国の反省：国家は国民の最大の敵か？
 - － 日本の反省：国家は国民の保護者か？
- **個人の力：拡大と制限（共に必要）**
 - － 情報社会の前提は拡大した個人の力の活用
 - － 制限での日本の経験：軍備の放棄、刀狩り、銃の放棄、昭和憲法

情報社会の基本秩序 (2)

情報社会の新社会契約例

- 個人
 - 暗号化技術の利用制限を容認する
 - ライトオブウェーや電波の共有化を認める
- 政府・自治体
 - 個人情報収集・利用の制限と商業化
 - ライトオブウェーや電波の利用権は（有料または無料で）人々に譲渡する

内発的情報化 (1)

アプローチの転換

- コントロール・パワーは個体へ
 - 個人の情報空間からの出発
- しかし自閉を避けて拡大
 - 家族・職場・友人・地域・国家・世界へと
- ザ・ネットもLANからCAN・WANへ
 - 80：20の原則

内発的情報化 (2)

新コミュニティの構築へ

- 新しい社会契約を基礎に
- 新しいコミュニティとしての
 - エココミュニティ (イエ型主体の次?)
- エココミュニティ内商品交換
 - エコモディティ、エコマネー

CANへの期待

知の分散システムの核

- 自立分散的生産システム
- ケアのコミュニティ
- 地域の教育・学習システム
- 自立的財政基盤：サービス納税中心

21世紀情報社会の新しい欲求

- 理念は愉しさ（平和と繁栄に追加）
- 最大の希少資源は時間と仲間（縁）
- 仲間と愉しむための手段がほしい
 - 新情報通信インフラ：IPネットワーク
 - 新プラットフォーム：新WWW
 - 新アプリケーション：インターネット・ビジネス
 - 新ビジネスとそのルール：情報権中心