

情報資本主義的な情報社会観と情報社会主義的な情報社会観

1. はじめに

多くの人が指摘しているように、現在、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と、情報に対する財産権を否定し、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が対立している。私は、この対立は、「財・サービスの生産・消費過程の情報という観点からの再考察」で述べた情報の創造過程（研究開発、設計等の過程）に要する費用が情報の複製過程（実際の製造過程）に要する費用に比べて相対的に大きくなったという状況と、「情報ネットワークの意義」で述べた取引費用が低減されてきているという状況への対処方法の違いにより、起こったことであると考えている。

2. 情報資本主義的な情報社会観の根拠

「財・サービスの生産・消費過程の情報という観点からの再考察」で述べたように旧来型の産業では、情報の創造過程よりも情報の複製過程に多額の費用を要する。その結果、企業間の競争の中心は、情報の複製過程に要する費用、労力をどのようにして節約するのかということが中心になる。

情報の複製過程に要する費用、労力の節約競争は、方向性がある程度定まった比較的安定的な競争である（もちろん、情報の複製過程に用いる機械・設備に関する画期的な技術革新により、情報の複製過程に要する費用が劇的に低下するケースもあるが、それほど多いケースではない）。そこでは、現場で働くの社員の地道な努力の積み重ね（QCサークルなど、共同の努力である場合が多い）が重要となり、彼らのやる気を維持させるために、年功序列型賃金体系などにより、比較的平等な処遇を行うことになる。

* QCサークル...職場毎の小集団による製品の品質向上運動。

また、創造した情報を他社に真似されても、それほど大きな損害が生じない場合が多いので、知的財産権にそれほど神経質になる必要がない。情報の複製過程における工夫には記号化（明文化）されていない（つまり暗黙知である）ものも結構あり（熟練工の技能など）そもそも模倣が困難である。

ところが、現代のハイテク産業では、情報の複製過程よりも情報の創造過程に多額の費用を要するようになってきたために、企業間の競争の中心は、新たな需要を喚起できるような新たな情報をどのようにして創造するのかということに移ってきた。

新たな情報の創造による競争は、研究開発に成功するか否か、成功しても売れるか否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。ギャンブルに挑ませる動機を与えるためには、莫大な成功報酬を与えることが必要である。「財・サービスの生産・消費過程の情報という観点からの再考察」で述べたように、情報の複製過程よりも情報の創造過程に多額の費用を要すると収穫逓増になるので、成功者は独占によ

る巨額の利益を得ることができる。この利益が成功報酬になるわけである。企業内でも、新しい情報の創造を促進するために、成功報酬という餌で有能な社員を釣るということが行われるようになる。社員は、少数の人間にしかできない情報の創造を担当する高賃金の社員と、だれでもできる情報の複製を担当する低賃金の社員（少人数のアルバイトでも十分）の二つに分裂することになる。

以前は、取引費用（物流費用を含む）の存在が独占可能な地域を限定する機能を果たしていた。遠方の地域や、外国に商品を売る場合には、輸送費が増加することはもちろんであるが、文化、生活習慣、言語、法制度の違いなどが取引費用を増加させ、商品の競争力を奪っていたのである。ところが、現在では、情報技術や交通機関の発達（情報の創造過程に要する費用の増加により、商品の単位重量当たりの価値が高くなっているという面もある）が多くの商品の取引費用を劇的に低下させ、世界的な規模での独占が可能となったのである。

つまり、企業同士でも、企業内でも、優勝劣敗、弱肉強食の熾烈な競争が行われることになるのである。

また、情報のほとんどが記号化（明文化）されており、情報の複製にあまり費用を要しないので、他社や消費者による模倣が容易であり（比喩的に表現すれば、情報が媒体である人間や物質から遊離し始めた、その象徴が、コンピュータソフト、音楽ソフトなどの違法コピーの蔓延である）かつ、創造した情報を他社や消費者に複製されると致命的な損害が生じる。そのため、創造した情報の知的財産権による保護が重要となり、その強化が主張されるようになる。その代表例が、プロパテント政策である。

（参考）プロパテント政策（Pro-patent Policy）

産業の国際競争力強化のために知的財産権による保護を強化しようという政策。アメリカでは、大恐慌（1929年）以後、大企業が特許権を濫用して市場を独占しようとする行動をとったため、政府が反トラスト法違反として、それらの行動を摘発した。このような政策をアンチパテント政策（Anti-patent Policy）という。しかし、1980年代に入り、アメリカ企業の国際競争力の低下が問題になるようになってくると、プロパテント政策へと転換し、知的財産権制度の改革、特許紛争の担当を専門の裁判所に一元化、外国に対してアメリカ企業等の知的財産権を保護するように求める通商政策、反トラスト法に関する新ガイドラインの制定（知的財産権が市場支配力を生み出すと推定しないなど）連邦政府資金による研究開発から生じた知的財産権を民間に付与（バイ・ドール法など）などの政策をとるようになった。なお、アメリカではプロパテントという言葉はほとんど使われず、日本人が広めた言葉である可能性が高いとの指摘もある。

以上述べたことが、IT革命論者、構造改革推進論者などの多くが持っている情報資本主義的な情報社会観の根拠付けである。

（注）彼らがこのように説明しているわけではない。彼らの曖昧な説明を明快に根拠

づけようとするところなるということである。

3. 情報社会主義的な情報社会観の根拠

情報資本主義的な情報社会観は、主として、「オープンソース」と呼ばれている運動を
実践している人々（UNIXのコミュニティに属する人が多い）が主張している。「オープ
ンソース」というのは、自分が開発したコンピュータソフトのソースコード（人間に分
かり易いプログラミング言語で書かれたプログラム）を公開し、誰でも使用でき、誰で
も改良できるようにした（市販ソフトはバイナリコードの形で提供されており、人間に
は判読困難なので改良困難である）方が、多くの人の知恵を結集でき、企業が秘密裏に
開発を進め知的財産権で保護するよりも、より早く、より良いものができるという考え
方である。^{リナックス}Linuxが成功例として有名である。彼らは、自分の主張の根拠付けを様々な形
で行っているが、その説明は必ずしも明快なものでない。以下の説明は、私なりに、彼
らの主張を根拠付けようとしたものである。

（注）コンピュータを動作させるためのプログラム（機械語プログラム）はバイナ
リコードと呼ばれる0と1の数字の組み合わせからできている。人間がこの
バイナリコードを使ってプログラムを書くことは困難なので、普段使ってい
ることばに近いコンピュータ言語（高級言語と呼ばれる。例：C言語、BASIC）
を使ってソースコード（ソースプログラム）を書き、そのソースコードをコン
パイラというソフトを使って、バイナリコードに変換する（コンパイルす
る）という作業を行っている（BASICなどで用いられているインタープリタ
という別の方式もある）。

- * OS...operating system の略。コンピュータを動作させるための基本的なソフトウ
ェア。具体例としては、Windows、Mac OS、UNIX などがある。
- * UNIX...当初はミニコン（タンス程度の大きさのコンピュータ）、現在ではサーバ
（ネットワークに接続されたコンピュータに特定のサービスを提供するコン
ピュータ）やワークステーション（パソコンより高性能の個人用コンピ
ュータ）で用いられている OS。
- * Linux...1990 年代始めに、フィンランドの大学生であったリーナス・トーバルズ
（Linus Torvalds）が開発を始め、世界中のボランティアがインターネットを
介して共同で改良を進めている UNIX に類似したパソコン用の OS。サーバ用
の OS として広く用いられている。なお、トーバルズたちが開発しているのは
カーネル（OS の中核部分）だけであり、それに様々なソフトが組み合わせられ
て OS として機能している。そのため、Red Hat Linux、Turbolinux、Debian
GNU/Linux など何種類ものディストリビューション（様々なソフトをパッケ
ージ化し、インストールすると直ぐに使えるようにしたもの）が作られ、流
通している（市販されているものと無料で提供されているものの両方がある）。

(参考) オープンソース運動の経緯

アメリカの電話会社である AT&T のベル研究所で 1969 年に UNIX が開発されたが、AT&T は反トラスト法 (アメリカの独占禁止法) に基づき交わされた協定によりコンピュータ業界への参入が制限されていたため、UNIX を商品化して販売することができなかった。そのため、UNIX は世界中の大学や研究所にサポート無しという条件で、ソースコードを付けて、実費のみで配布された。そして、大学や研究所の研究者たちは、そのソースコードを見て、自分たちで協力しあって、UNIX を改良し、実用的なものにしていった。ところが、1984 年に AT&T が分割されて、コンピュータ業界に参入できるようになると、AT&T は UNIX の商品化を進めるようになり、著作権を主張するようになってきた。その結果、大学や研究所の研究者たちは、自分たちが改良した UNIX を使うのにライセンス料を払わなければならないという事態に陥った。そのような状況に反発したりチャード・ストールマン (Richard Stallman) は、UNIX の著作権には抵触しないが、UNIX と互換性のある GNU^{グヌー}を作り、そのソースコードを公開して、誰もが無料で使え、改良できるようにしようというプロジェクトを始め、1985 年に、そのための組織である FSF (Free Software Foundation) を設立した。そして、このプロジェクトの趣旨に賛同してソフトを開発する場合の著作権の扱いについて GNU GPL (GNU General Public License) という条項を設け、誰でも自由にソフトを配布、使用、改良でき、GPL でライセンスされたソフトから派生したソフトは GPL で再ライセンスしなければならないと規定し、このような方法を Copyleft と名付けた。著作権を意味する英語 Copyright をもじった表現である。これがオープンソース運動の始まりである。

情報の複製過程に要する費用が減少したという事態に対しては、上述の情報資本主義的な情報社会観とは正反対の対処方法がある。情報の複製過程に要する費用が減少したということは、企業のように大規模な機械・設備を持たなくても、誰でも情報の複製を行えるようになったということである (例えば、コンピュータソフト、音楽ソフト、ビデオソフトなどは、誰でも簡単に複製できる)。そうであるならば、みんなが自由に情報を複製できるようにした方が、情報の複製物である製品が社会に広く行き渡り、社会全体の幸福を増大させるのではないかという考え方である。

この考え方は、創造した情報の知的財産権による保護 (厳密に言うと財産権的側面の保護) を否定することにつながる。ただし、知的財産権の人格権的側面 (氏名表示権、公表権など) は重視する (ただし、同一性保持権は重視しない)。

全ての情報の創造は、それ以前の情報を活用して行われるものであり、累積的な性格を持つ。知的財産権により情報が独占されると、情報の累積が困難となり、情報の創造が妨げられる。知的財産権による保護を否定し、情報の自由な流通を進めた方が情報の創造は促進される。

(参考) 創造は模倣(情報の複製)から始まる

知的財産権による保護の強化を主張する意見の背景には、独創性への過剰評価があると私は考えている。無から有を作り出す独創的な個人という近代社会が生み出した幻想に囚われているのである。全くの無から有を作り出すことなど誰にもできない。結局、これは創造性とは何かという問題である。創造性とは何かということは科学的に解明されていないので、これは仮説に過ぎないが、新知識の創造と呼ばれるものは、模倣(情報の複製)の突然変異と呼ぶべきものではないだろうか。自然のパターンや人間の行動のパターンを変形して知識に変えたり、それまで無関係と思われていた知識同士を結びつけてみたり、既存の知識の結び付き方を変えてみたり、ある知識体系のパターンを別の知識体系に類推して適用してみたりして、偶然にうまくいったものが創造なのではないだろうか。したがって、模倣(情報の複製)が多いほど、突然変異である創造が多くなる。知的財産権により模倣(情報の複製)に制限を加えると、創造が起こりにくくなる。

例えば、技術は、人間の行動や自然現象のパターンの模倣と変形から始まり、先行技術の模倣と変形によって進歩していくものである。「情報の外在化 3. 行動情報の外在化 (3)機械」で述べたように、産業革命期の紡績機の発明は紡ぎ車を操る紡績工の動きを分析し、その動きを機械化しようとしたものである(つまり、人間の行動パターンの模倣と変形)。紡績機の改良は、先行する紡績機の模倣と変形である。したがって、模倣の数が多いほど、優れた変形が生まれる確率が高くなり、技術の進歩が促進されるのである。

このような考え方をした場合、誰が、どのようにして、無料で情報を創造するのかということが問題になる。この問題に対しては、情報社会主義的な情報社会観を持つ人々は、ボランティアによる(あるいはボランティアの共同作業による)情報の創造を主張する。

お金を稼ぐために好きでもない仕事をするよりも、自分の好きな分野で、何かを創り出したいという情熱に駆られ、周りの人の評価を励みにして仕事をした時に、人間は最大の能力を発揮できるという信念が背景にある。これは、成功報酬というお金を餌にして、人間の能力を絞り出そうとする情報資本主義的な情報社会観とは対照的な考え方である。

また、みんなが、お金を稼ぐために苦しい仕事をするよりも、楽しさを感じて仕事をする(この場合には、仕事というよりは、趣味、遊びに近くなる)方が、社会全体の幸福を増大させるという面もある。ミクロ経済学的に言えば、費用が効用に変化することにより、社会的厚生が増大するのである。費用なのか効用なのか、生産なのか消費なのかという区別は相対的なものである。例えば、コンピュータソフトを開発する場合、仕事でいやいや行えば、ソフトの生産に伴う費用であり、趣味で楽しんで行えば、開発ツールの消費に伴う効用である。

情報の創造過程に要する費用が増加してきているので、個人の力で情報を創造することは困難なように思える。しかし、情報の創造過程をモジュールに分割できれば（コンピュータソフトの場合、このようなことが可能である。）情報ネットワークの発達による取引費用の低減と相まって、多人数のボランティアによる共同作業が容易になる。

また、ボランティアによる情報の創造には、その情報を利用したい側が、その情報の存在どのようにして知り、どのようにして入手するのかという問題（流通業者が果たしている役割を誰が果たすのかという問題）もある。この問題でも、情報技術等の発達による取引費用の低減が解決策になる。創造した情報をホームページなどで公開し、それを必要とする人が自由にダウンロードするというわけである。

なお、情報社会主義的な情報社会観を持つ人には、贈与交換（互酬）的な発想をする人が多い。贈与交換は主として近代化以前の血縁、地縁による共同体内において行われていたものであるが、血縁、地縁による共同体が、興味、関心を同じくする者のインターネット上の共同体に変化し、共同体内で、情報の贈与交換が行われるというわけである。

* 贈与交換...贈与交換とは、贈与と返礼を相互に繰り返すことである。例えば、近代化以前の血縁、地縁に基づく共同体内において、余剰を持つ者は不足する者に贈与する、それが美德である、しかし、不足する者が余剰を持つようになった時には返礼しなければならない、返礼しないと劣位な立場になってしまうという原理がある（贈与と返礼は経済的に等価である必要はなく、その共同体の基準にしたがって同じ価値があれば良い）。共同体内において、食糧不足の際に食糧を平等に分配し、皆が飢えないようにする、多数の労力を必要とする作業に相互に協力し合う、だれかが病気になった時に助け合うなどの機能を果たしていた。そこでは、気前良く他人にものを分け与えることが美德とされ、けちで私財をため込むことは悪徳とされていたのである。また、贈与交換は、共同体の成員同士や他の共同体とのコミュニケーションの手段としても用いられていた。日本における贈答の習慣はこの名残である。近代化以前の社会でも市場交換は存在したが、それは補足的なものに過ぎず、贈与交換と再配分が支配的であった。再配分とは、王などの権力者が人々にものを貢納させ、それを祭礼などの際に人々に分け与えることによって、再配分するというものである。

（注）P2P ソフトによる違法ファイル交換、インターネット上の掲示板利用の違法ファイル提供でも、この贈与交換的な発想が生きているようである。CD、DVDなどのメディアからデータを抜き出したり、写真集をスキャンしたりするには手間がかかるのだから、もらっているだけ人間はけしからんというわけである。

4. 両者の情報社会観の問題点

情報資本主義的な情報社会観の問題点の多くは、情報社会主義的な情報社会観が指摘しているが、さらに付け加えるべき問題点として、知的財産権による情報の保護には本来的に無理があるという点と、大きな貧富の格差の発生という問題である。知的財産権による情報の保護には本来的に無理があるということについては、「情報の取引制度」で説明する。

大きな貧富の格差の発生という問題は深刻である。全ての人間に情報の創造過程を担当する能力があれば良いのであるが、残念ながら、現実はそのようではない。情報の創造過程を担当する能力がなければ、情報の複製過程を担当せざるを得ないわけであるが、「財・サービスの生産・消費過程の情報という観点からの再考察」で述べたように、情報の複製過程の仕事そのものが減少する、あるいは簡単になる傾向にある。その結果、失業が増大したり、情報の複製過程を担当する者から誇りを奪ったりしてしまう。また、情報の創造過程を担当する成功者も、財・サービスの生産・消費過程の情報という観点からの再考察」で述べたように、その成功が長続きする保証はない。何時敗者に転落しても不思議ではないという不安を抱き続けなければならない。

(参考) 情報の複製過程を価値あるものと思わせてきた仕組みの破壊

近代化(ここでは、産業革命と市民革命)以前の社会においては、技術は記号化(明文化、知識体系化)されておらず、暗黙知として、職人の頭の中にだけあった(あるいは、体に染みついている)ため、技術を習得するためには、師匠や親方に弟子入りして、彼らの仕事の方法を見て、真似をする以外に方法がなかった。このため、技術を習得すること自体に価値があり、また、専門技術者集団(例:中世ヨーロッパにおけるギルド)が技術を独占していた結果、技術を習得した人には希少価値があるため、職人は誇りを持つことができた。しかし、この時代の職人の仕事は基本的に情報の複製に過ぎない。職人は、代々引き継がれてきた技術を使って、昔と同じような方法で、昔と同じような物を作っていたに過ぎなかったのである。技術革新(情報の創造)はほとんど無かった。

ところが、産業革命により、職人の行ってきた仕事の多くが機械によって代替されるようになってきた(職人の仕事のパターンを機械の動作パターンに置き換え、情報の複製、つまり、製品の製造を容易にした)。また、市民革命の後、専門的技術者集団による技術の独占がうち破られ、技術の多くが記号化(明文化、知識体系化)され、技術を学校で教えるようになってくると、技術の習得が容易になり始め、技術を習得した人の希少価値が薄らいできた。これらの結果、職人の仕事と誇りが奪われた。つまり、産業革命と市民革命は、製造業の分野で、情報の複製過程を価値あるものと思わせてきた仕組みを破壊したのである。

(注) 以上の説明には誇張がある。現実には、記号化できない職人技があ

り、また、記号化できても、その習得が依然として困難である技術もあり、そのような分野では職人や技術者の仕事や誇りは奪われていない。

現代においては、サービス業やオフィスワークの分野で、情報の複製過程を価値あるものと思わせてきた仕組みの破壊が進行しつつある。サービス業やオフィスワークの分野では、仕事のパターンの記号化（マニュアル化）が遅れていた。このため、仕事の仕方を覚えるには、先輩の仕事の方法を見て、真似をする以外に方法が無かった。つまり、近代化前の職人と同じである。このため、仕事を覚えるには時間がかかり、覚えた後はその職場のベテランとしての誇りを持つことができた。しかし、ベテランといえども、彼の行っている仕事は基本的に情報の複製に過ぎない。ベテランも、職場の昔の先輩が行ってきた方法と同じような方法で仕事をしている場合がほとんどだからである。つまり、明文化されていないマニュアルを苦勞して覚え、それに従って働いているだけなのに、自分の判断で仕事をしていると誤解し、誇りを抱いていたのである。

ところが、サービス業やオフィスワークの分野で効率化を進めるために、業務のマニュアル化が行われると、仕事の方法を覚えることが容易になるために、ベテランの希少価値が薄らぎ、また、マニュアル通りに働かされているという自覚も持つようになり、仕事に対する誇りを奪われる。また、コンピュータにより代替できるサービス業務やオフィスワークが増えてきている（職員の情報処理パターンをコンピュータの情報処理パターンに置き換え、情報の複製、つまり、情報処理を容易にした）。つまり、業務のマニュアル化とコンピュータは、サービス業とオフィスワークの分野で、情報の複製過程を価値あるものと思わせてきた仕組みを破壊しつつあるのである。

情報社会主義的な情報社会観のうちの贈与交換的な考え方にも同様の問題がある。情報の創造ができないと返礼できないので、情報の交換のコミュニティから排除されてしまう。実際にも、オープンソースのコミュニティやインターネット上の掲示板には、そこで交換されている情報に関する知識を持っている人間は持っていない人間よりも偉いという差別意識が見え隠れしている場合がある。情報がコミュニティ内に閉じこめられてしまい、情報の自由な流通を阻害するという問題もある。市場経済が、贈与交換に閉じこもるコミュニティの閉鎖性を打破したという面を忘れるべきではない。

（参考）科学者集団の自己閉鎖性

科学者の世界は贈与交換に閉じこもるコミュニティという性格を持っている。科学者は専門分野毎に学会を組織し、自らの研究成果を、自分が属する学会が編集する論文誌上で、論文という形で公表する。そして、論文誌から、質の悪い論文を排除するため、投稿された論文が掲載に値するものかどうかを、当該領域の専門家が判断するという査読、peer review（同僚評価）という制度がある。その

結果、科学者は、自らの研究成果を、その専門分野の科学者のみに公表し、その専門分野の科学者の評価のみを気にするという、科学者集団の自己閉鎖性・自己充足性が生まれている。実際、自然科学系の研究者は、論文を最重要視し、教科書や一般向けの書物を書くことを軽んじている。

なお、人文・社会系の諸学問は、自然科学の研究者集団ほどの自己閉鎖性は築いておらず、論文と並んで、教科書や一般向けの書物を書き、あるいは、一般向けの評論を書き、自らの研究成果を一般に公表することも重視しているが、自分の専門分野の研究者の評価のみを気にし、専門分野の研究者以外の者（彼らからすれば素人）の意見を軽んじるという点では、自己閉鎖的である。

情報社会主義的な情報社会観には、多額の経費や大規模な装置が必要な情報の創造がボランティアにできるのかという根本的な問題がある。コンピュータソフトの場合は、情報の創造に要する費用のほとんどは人件費なので、ボランティアに適していたのであるが、ハイテク産業の多くは、研究開発に大規模な装置を要し、ボランティアによる研究開発は現実的ではない。

また、情報の複製過程に要する経費が相対的に減少したと言っても、依然として、情報の複製には大規模な装置が必要であり、個人では不可能なものが多いことも事実である（例えば、設計図をもらっても、個人では半導体を作れない）。ほとんどの情報の複製を個人でも行えるようになるためには、更なる技術進歩が必要であり、遠い未来のことであろう。

結局、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のであり、それぞれの得意分野を分担し合う混合的な体制に進まざるを得ないが、技術の進歩に応じて、情報社会主義的な領域が拡大し続けると思う（そのような動きを阻止し、情報資本主義的な方向を強化しようとする動きも強力なので、そうなるとは断言できない）。その意味では、大きな社会変化が起こりつつあるのである。

どのような方向に進もうとも、人間の能力の向上に合わせて技術の進歩や生産方式を調整（具体的には、情報の記号化や情報の複製過程の効率化を遅らせる）しない限り、情報の創造過程を担当する能力のない人間の存在価値が問われるという問題が生じる可能性があり、その意味では未来は明るいものでないように思われる。このことが情報の記号化による複製の容易化を目指した情報社会の本質的な問題である。

ただし、「情報の外在化 5. 記号への変換の限界」で述べたことから分かるように、記号に変換できない情報に係わる仕事（職人技的な仕事など）や、無理に記号に変換すると（仕事をマニュアル化すると）不自然になる仕事（教育、福祉のように人間的な触れ合いが重要なサービス業など）は残り続けるであろうから（これらの仕事では、情報の創造と複製が同一人物の中で閉じている、例えば、職人は長年の経験から会得した行動パターンを繰り返している）、すべての仕事が情報の記号化により情報の創造過程と複製過程に分離されるわけではないので、以上で述べたような傾向が当てはまらない

領域も存在し続けるであろう。

(参考文献)

- 岩井克人著『二十一世紀の資本主義論』(筑摩書房、2000)
- 上山明博著『プロパテント・ウォーズ 国際特許戦争の舞台裏』(文春新書、2000)
- 川崎和哉編著『オープンソースワールド』(翔泳社、1999)
- 栗本慎一郎編著『経済人類学を学ぶ』(有斐閣、1995)
- 立花隆・南谷崇・橋本毅彦・児玉文雄・安田浩・立花隆ゼミ著『新世紀デジタル講義』(新潮社、2000)
- 近勝彦編著『情報社会の基礎理論 ~情報経済系~』(学術図書出版社、1999)
- 山内昶著『経済人類学への招待 ヒトはどう生きてきたか』(ちくま新書、1994)
- リーナス・トーバルズ、デイビッド・ダイヤモンド著、風見潤訳『それがぼくには楽しかったから 全世界を巻き込んだリナックス革命の真実』(小学館プロダクション、2001)
- ローレンス・レッシング著、山形浩生訳『コモンズ ネット上の所有権強化は技術革新を殺す』(翔泳社、2002)

<福田光宏のホームページ> <http://www7.ocn.ne.jp/~mfukuda>