第1回 米国

兼子利夫¹

著者抄録：世界的に1990年代からインターネットとPCが急速に普及し始め、産業活動はもちろんのこと一般社会にもその活用が広がりつつある。そのひとつのビジネス形態が、電子商取引である。各国の政府機関等では、これらの情報技術（Information Technology: IT）を積極的に政策に取り込み、自国のIT政策として展開している。本稿では、まず、1993年に発足したクリントン政権から現政権のブッシュ政権までの情報技術政策の経緯について記述する。そして、ITによって生まれた新しい経済現象であるデジタル・エコノミーについて概観する。さらに、情報セキュリティに影響を与える国土安全省の新設、電子商取引、電子政府について記述する。最後に、コンピュータ・システム関連のR&Dプログラムであるネットワーク情報技術研究開発プログラムについて記述する。

キーワード：インターネット、IT、デジタル・エコノミー、情報セキュリティ、電子商取引、電子政府、ネットワーク情報技術研究開発

IT Policies of the Major Countries and Economies No. 1 The United States

KANEKO Toshio¹

Author Abstract: The Internet and PCs have been spreading in the world since the 1990s. The usage of these technologies has been expanding not only in the business field but also in the ordinary society. One of those business styles is Electronic Commerce. Most of the governments of countries and economies are taking these information technologies into their policies and developing them as their own IT policy. This paper, first, takes a general view of the IT policy progress of the U.S. from the 1993 Clinton administration to the current Bush administration. And then it describes digital economy, new type of economy by IT, information security and electronic government. And last it mentions the Network Information Technology R&D, an R&D program related to computer systems.

Key words: the Internet, IT, digital economy, information security, electronic commerce, electronic government, Network Information Technology R&D

原稿受理 (2005-04-04)

(情報管理 48 (3): 176-184)

1. 米国におけるIT政策の経緯

本章では、クリントン政権から現政権のブッシュ政権までの情報技術 (Information Technology: IT) 政策の経緯について概観する。

クリントン政権 (1993年1月～2001年1月) は、政権発足当初から国内経済の活性化に向けた情報技

術 (以下IT) を重要政策課題として位置付け、その強化に積極的に取り組んできた。1993年2月、「国家情報インフラストラクチャ」(National Information Infrastructure: NII) を発表して、米国産業の競争力を強化するためには、情報スーパーハイウェイの重要性を強調した。さらに、1994年3月、ゴア副大統領 (当時) は、国際電気通信連合 (International

¹ (財) 日本情報処理開発協会 調査部 (〒105-0011東京都港区芝公園3-5-8 機械振興会館内) Tel. 03 (3432) 3467
E-mail: tkaneko@res.jipdec.jp

¹ Research Department, Japan Information Processing Development Corporation (JIPDEC) (Kikai Shinko Kaikan Bldg. 3-5-8 Shibakoen, Minato-ku, Tokyo 105-0011)

Telecommunication Union: ITU) の会合で「世界情報インフラストラクチャ」(Global Information Infrastructure: GII) を発表して、世界規模のネットワーク推進の重要性を述べた。

90年代に入りインターネットの普及とともに、これを利用した電子商取引の動きが急速に活発になってきた。1997年7月、「グローバルな電子商取引に向けた枠組み(A Framework for Global Electronic Commerce)」が発表された。この枠組みにおいて電子商取引発展のための民間主導による、政府規制を最低限とする以下の5原則を打ち出した。

- (1)民間部門が主導する。
- (2)政府は電子商取引に関する過度の規制を避ける。
- (3)政府の関与が必要な場合、その目的は、予想可能で最低限の、一貫した、簡素な法的環境を支え、実現することとする。
- (4)政府はインターネットに特有の性質を認識する。
- (5)インターネットを利用した電子商取引を世界的に促進する。

一方、商務省の経済統計管理局(Economics and Statistics Administration: ESA)が、中心となって、IT、特に、電子商取引が経済に与える影響についての調査を行ってきた。

まず、1998年4月、最初のレポート「台頭するデジタル・エコノミー(Emerging Digital Economy)」が発表された。前年の1997年7月に発表された「グローバルな電子商取引に向けた枠組み(A Framework for Global Electronic Commerce)」で示されたクリントン政権の電子商取引に対する取り組みの一環として作成された。本レポートでは、情報技術が経済に与える影響として、(1)情報技術産業のGDPに占める比率、85年の4.9%から98年の8.2%、(2)全ビジネス機器投資に占める情報技術投資、96年には45%。(3)情報技術製品の価格低下、インフレ抑制に効果あり、などと分析した。

1999年6月、第2回目のレポート「台頭するデジタル・エコノミーII(Emerging Digital Economy II)」が、発表された。本レポートでは、電子商取引と情報技術業界は、驚くべき速度で成長と変容を続け、米国の生産、消費、通信および娯楽の手段を根本から変化させていると分析した。米国GDPの約8%を占めるにすぎないIT産業(ハード、通信機器、ソフト、サービス)が、95年~98年にかけて経済成長に平均35%寄与していると分析している。

2000年6月、第3回目のレポート「デジタル・エ

コノミー 2000(Digital Economy 2000)」が、発表された。今回のレポートから、「Emerging」(Emergingとは、新興するとか台頭する意味)の言葉が消えている。これは、デジタル・エコノミーが今や経済全体の駆動力となっていることを反映している。本レポートでは、IT関連産業は、米国経済の第一の駆動力であり、インターネットは、経済再生の原因でもあり結果でもある。さらに、技術進歩によりコンピュータと通信のコストが劇的に低下したと分析した。なお、このレポートが、クリントン政権での最後の報告書となった。

2002年2月、ブッシュ政権での最初のレポート、本シリーズ第4番目、「デジタル・エコノミー 2002(Digital Economy 2002)」が発表された。1996~2000年の間の経済成長率は年平均4%で伸びたが、IT生産業はGDPの平均7%(実質)を占め、年平均21%(実質)で成長し、実質経済成長全体の28%に寄与したと報告している。

電子商取引の推進の一環として、米国連邦政府内に「電子商取引WG(Electronic Commerce Working Group)」が設置されて、1998年11月、「電子商取引WG年次報告書(第1版)(U.S. Government Working Group on Electronic Commerce/First Annual Report)」を発表した。1997年7月の「グローバルな電子商取引に向けた枠組み」を発表し、それ以降の進捗(ちよく)状況の報告と5つの新たな課題を提示した。

- (1)インターネット・アクセスの有効性の向上
- (2)消費者保護
- (3)途上国におけるインターネットや電子商取引の利用拡大
- (4)インターネットや電子商取引の経済的影響の理解
- (5)中小企業や起業家のインターネットや電子商取引の利用促進

さらに、1999年12月、「電子商取引WG年次報告書(第2版)("Towards Digital eQuality" The U.S. Government Working Group on Electronic Commerce 2nd Annual Report, 1999)」を発表した。3つの課題を提示した。

- (1)平等なデジタル機会
- (2)質の高い効率的な政府サービスの提供
- (3)遠隔医療や遠隔学習

2001年1月には、「電子商取引WG年次報告書(第3版)」「Leadership for the New Millennium, Delivering on Digital Progress and Prosperity」, the third annual report of the Electronic Commerce Working Group) を発表した。

2001年の同時多発テロ攻撃をきっかけに、情報システムの保護などのサイバーセキュリティの強化を国家戦略に挙げている。2003年2月、ホワイトハウスは「サイバー空間セキュア化のための国家戦略(National Strategy to Secure Cyberspace)」を発表した。戦略目標は以下のとおりである。

- (1)米国の重要インフラに対するサイバー攻撃の防止
- (2)サイバー攻撃に対する国の脆(ぜい)弱性の低減
- (3)サイバー攻撃発生時の損害と回復時間の最小化

さらに、重要優先課題を次のように定めている。

- (1)国家サイバー空間セキュリティ対応システム
- (2)国家サイバー空間セキュリティ脅威・脆弱性低減計画
- (3)国家サイバー空間セキュリティ意識・訓練計画
- (4)行政サイバー空間のセキュア化
- (5)国家安全保障および国際的サイバー空間セキュリティ協力

ブッシュ政権は、昨年、2004年の大統領選挙に勝利し2期目に入っている。前回の2000年の大統領選挙では民主党のゴア氏は、ハイテク通を自認しIT立国的な発言が多いIT産業派として知られ、一方、それに対して、共和党のブッシュ氏は、石油分野出身でITにはなじみが薄いと言われていた。今回の選挙の争点は、ブッシュ氏に対抗するケリー氏もIT産業について前任者と比較すると、IT関連とはそれほど近い距離にあるとは言えないこともあり、何より、2001年9月の同時多発テロと2003年3月に始まったイラク戦争の関係で連邦政府の政策として、ITより国家と国民の安全が最大の関心事となってきた。こうした背景から、セキュリティ問題がIT産業にとっても重要な意味を持ってきた。

米国連邦政府の主要なIT政策の経緯を表1に示す。

2. デジタル・エコノミー

本章では、ITによって生まれた新しい経済現象であるデジタル・エコノミーについて概観する。

表1 米国連邦政府 主要情報技術政策経緯

発表時期	政 策
1993年2月	「国家情報インフラストラクチャ」
1994年3月	「世界情報インフラストラクチャ」
1997年7月	「グローバルな電子商取引に向けた枠組み」
1998年4月	「台頭するデジタル・エコノミー」
1998年11月	「電子商取引 WG 年次報告書 (第1版)」
1999年6月	「台頭するデジタル・エコノミー II」
1999年12月	「電子商取引 WG 年次報告書 (第2版)」
2000年1月	「ディジタル・デバイド」
2000年6月	「デジタル・エコノミー 2000」
2000年9月	連邦政府ポータルサイト「Firstgov」
2000年10月	「Falling through the Net: Toward Digital Inclusion」
2001年	「ネットワーク・情報技術研究開発 (Networking and Information Technology R&D: NITRD)」
2001年1月	「電子商取引 WG 年次報告書 (第3版)」 (クリントン政権最後の報告書)
2002年2月	「A Nation Online」 (前記「Falling through the Net: Toward Digital Inclusion」の後継) (ブッシュ政権最初の報告書)
2002年2月	「デジタル・エコノミー 2002」 (ブッシュ政権最初の「デジタル・エコノミー」)
2002年2月	「E-Government Strategy」
2003年1月	「国土安全保障省」
2003年2月	「サイバー空間セキュア化国家戦略」(National Strategy to Secure Cyberspace)
2003年12月	「デジタル・エコノミー 2003」

出典：米国連邦政府発表資料から作成

デジタル・エコノミーという言葉は、米国商務省が1998年に公表したレポート「台頭するデジタル・エコノミー (Emerging Digital Economy)」で紹介されたのが初めてとされている。同レポートは、過去4回、IT産業の現状とそれが米国経済に及ぼす影響を調べた報告書として発表されている。さらに、2003年12月に「デジタル・エコノミー 2003 (Emerging Digital Economy 2003)」が発表された。「デジタル・エコノミー」の経緯を表2に示す。

「デジタル・エコノミー 2003 (Digital Economy 2003)」は、2003年は、米国において、再びIT部門が経済成長の牽引車としての役割を回復し、とりわけ2001年の景気後退以降も生産性は堅調な伸びを続けたがこれはITの貢献が重きをなしている。IT産業の回復と経済全般におけるIT利用の増大が、生産性と産出の急上昇に寄与したこと、米国のIT産が競争力を武器にグローバルな展開をしていること、ITが人々の生活の中に定着し、新たな機会と課題をもたらしていることなどに関して述べている。

3. 国土安全保障省の新設

本章では、2001年の同時多発テロがきっかけで新設された国土安全保障省について概観する。

米国における情報セキュリティ関連の政策では、クリントン政権以前には目立った動きがほとんどなく、クリントン政権ではじめて、重要インフラ保護とサイバーセキュリティの関連性が指摘され、サイバーセキュリティ政策の枠組みが作られた。その後ブッシュ政権が、2001年9月11日の同時多発テロ事件を契機にさまざまな政策を打ち出し、サ

イバーセキュリティ強化、重要インフラ保護強化を推進しており、サイバーセキュリティと国家安全保障との結び付きが大きくなっている。

2001年9月11日の同時多発テロ事件当時の反省を踏まえ、2002年6月、ブッシュ大統領は米国市民および国家の安全を保障するため、省レベルの新しい行政機関の設立を提案した。2002年11月に、大統領は、同機関設立を定める“Homeland Security Act of 2002”に署名した。2003年1月、半世紀で最も大規模な政府機関の組織改正の結果、国内のテロ行為からの米国市民の保護を含む国家安全保障および海外における国益の保護を目的として、国土安全保障省が新設された。

同省の構想は、きわめてITを基盤にした内容となっている。テロから米国本土を守るためには迅速かつ能率よく情報を収集・分析・配信できる体制が不可欠であり、こうした体制の実現にはITの重点的活用が必須であるからである。

同省のプロジェクトを通じて、情報共有、ネットワークの相互運用性維持、サイバーセキュリティの確保、超巨大データベースや大規模ネットワークの設計・運用、高度分析アプリケーションの導入、生物兵器テロ防止などにかかわるITが課題となり、米国のIT産業界にも少なからず影響を与えるものと考えられる。

4. 電子商取引

本章では、90年代に入りインターネットの普及とともに、これを利用した電子商取引が、米国の経済活動にかなりの影響を与えてきていることについて概観する。

表2 「デジタル・エコノミー」経緯

	時 期	報告書名	概 要
1	1998 年 4 月	「台頭するデジタル・エコノミー」	IT 投資の GDP 占有率は、85 年 4.9%、90 年 6.1%、93 年 6.4%、98 年 8.2% と急拡大
2	1999 年 6 月	「台頭するデジタル・エコノミー II」	米国 GDP の 8% を占めるにすぎない IT 産業が、95 年～98 年にかけて経済成長に平均 35% 寄与
3	2000 年 6 月	「デジタル・エコノミー 2000」	IT 関連財とサービスの価格低下により、米国のインフレ率は抑制、94 年から 98 年にかけて 2.3% から 1.8% に低下
4	2002 年 2 月	「デジタル・エコノミー 2002」 (ブッシュ政権として最初の報告書)	経済は、96 年～2000 年の間、年平均 4% の成長を示し、IT 産業は GDP の平均 7% (実質) 占め、年平均 21% で成長
5	2003 年 12 月	「デジタル・エコノミー 2003」	経済は、2003 年 2.9% (実質) の成長、IT 産業は GDP の 8% を占有

出典：米国商務省発表資料から作成

表3 米国における電子商取引市場規模調査一覧

名 称	発表時期	データの時点	概 要
E-commerce Multi-sector Report	2001 年 3 月	1999 年	製造業が全電子商取引市場のトップ、製造業の総出荷額の 12% (4,900 億 US ドル) は電子商取引
E-commerce Multi-sector Report	2002 年 3 月	2000 年	製造業が全電子商取引市場のトップ、製造業の総出荷額の 18% (7,800 億 US ドル) は電子商取引
E-commerce Multi-sector Report	2003 年 3 月	2001 年	製造業が全電子商取引市場のトップ、製造業の総出荷額の 18% (7,300 億 US ドル) は電子商取引
E-commerce Multi-sector Report	2004 年 4 月	2002 年	製造業が全電子商取引市場のトップ、製造業の総出荷額の 20% (7,500 億 US ドル) は電子商取引

出典：米国商務省発表資料から作成

4.1. 電子商取引の政策経緯

米国では、クリントン政権における1997年7月、「グローバルな電子商取引に向けた枠組み (A Framework for Global Electronic Commerce)」が発表された。その後、この枠組みをベースとして電子商取引関連の政策や法整備が進められてきた。その後、2001年1月に誕生したブッシュ政権では、前クリントン政権が実施してきた政策をベースに、インターネットを含むITを利用した政府機能の迅速化やビジネスの効率化に積極的に取り組んでいる。

米国商務省は、電子商取引が自国の経済活動に与える影響を重視してきており、2001年から毎年「E-commerce Multi-sector Report」という名称で米国の電子商取引市場規模調査¹⁾を発表してきている。2001年3月に発表されたレポート²⁾から2004年4月に発表されたレポートの一覧を表3に示す。

上記の市場調査によると、1999年以降の米国の電子商取引市場の傾向は、業種別では製造業がトップを占めてきており、製造業に占める電子商取引の割合は1999年の10%強から2002年の20%へと成長してきている。

4.2. 電子商取引の市場規模

2004年に発表された「2002 E-commerce Multi-sector Report」³⁾によると、米国の2002年の電子商取引市場規模は、B2B (B2BとはBusiness to Businessの略称で企業間における電子商取引) が1兆720億USドル (約110兆4,160億円, 1USドル=約103円:2005年1月現在)、対前年比6.1%増、B2C (B2CとはBusiness to Consumerの略称で企業と消費者間における電子商取引) が850億USドル (約8兆7,550億円)、対前年比21.4%増、合計が1兆1,570億USドル (約119兆1,710億円)、対前年比7.1%増、である。米国の2002年の電子商取引市場規模を表4に示す。

表4 米国 2002年 電子商取引市場規模

	2002 年 市場規模	2001 年 市場規模	対前年比
B2B	1,072	1,010	6.1%
B2C	85	70	21.4%
合計	1,157	1,080	7.1%

単位：10億USドル

出典：米国商務省発表資料から作成

日本の電子商取引と比較してみる。同年、2002年における日本の電子商取引市場規模⁴⁾は、B2Bが約46.3兆円、対前年比36%増、B2Cが約2.7兆円、対前年比80%増、合計約49兆円と発表されている。市場規模を米国と比較すると、B2Bが2.4倍、B2Cが3.2倍、合計で2.4倍となる。対前年比では、米国と比較して日本の成長率がかなりの勢いで伸びているのがわかる。特に、日本のB2Cの成長が80%増と著しい。

米国の電子商取引で対象としている業種は、製造業、卸売業、小売業、サービス業の4業種である。全体の売上高に占める電子商取引による取引額の割合をEC (Electronic Commerce) 化率と呼んでいるが、4業種の中で、最も高い率を示しているのは、製造業の19.6%である。その次が、卸売業の11.7%となっており、小売業の1.4%、サービス業の0.9%の順となっている。米国の2002年の業種別EC化率を表5に示す。

業種別市場規模については、製造業がトップで7,500億USドル、全電子商取引占有率65%、その次が卸売業で3,200億USドル、同28%、小売業が440億USドル、同4%、サービス業が410億USドル、同4%の順となっている。製造業が、電子商取引の過半数を占有していることがわかる。米国の2002年の業種別電子商取引規模を表6に示す。

業種別の電子商取引動向について述べる。製造

表5 米国 2002年 業種別 EC化率

業種	例	EC化率
製造業	輸送機器, 食品, 化学, コンピュータ・電子機器等	19.6%
卸売業	食料雑貨, 業務用機器, 薬品, 電気機器等	11.7%
小売業	自動車ディーラー, 食料品, 建築資材等	1.4%
サービス業	放送・通信, 宿泊・フードサービス, 印刷等	0.9%

出典：米国商務省発表資料から作成

表6 米国 2002年 業種別 電子商取引規模

業種	規模	全電子商取引占有率
製造業 (B2B)	752	65%
卸売業 (B2B)	320	28%
小売業 (B2C)	44	4%
サービス業 (B2C)	41	4%
合計	1,157	100%

単位：10億USドル

注：全電子商取引占有率は四捨五入してあるので合計とは合わない

出典：米国商務省発表資料から作成

業で最も大きな割合を占めるのは、輸送機器業であり製造業の電子商取引出荷の40% (2,970億ドル) を占めている。卸売業では、薬品および薬品関連雑貨の卸売業者が35% (1,110億ドル) を占めている。小売業では、無店舗小売業者の占める割合が75% (330億ドル) で、さらに、サービス業では、旅行手配および予約サービスが電子商取引収入の全体の15%、新聞、定期刊行物、書籍、ソフトウェアを含む出版がさらに13%を占めている。

5. 電子政府

本章では、米国連邦政府の電子政府について概観する。

米国連邦政府の電子政府計画は、単に行政機関の各種登録様式をインターネットに載せることではない。ITを活用して、行政サービスや情報を効率よく市民のニーズに合わせて提供することである。

この計画に関連して、以下の法律が整備された。

(1) 政府ペーパーワーク軽減法 (Government

Paperwork Elimination Act of 1998 (GPEA))

連邦政府機関の情報や業務処理の電子化を目指す。2003年10月21日までに導入が義務付けられた。

(2) 電子政府法 (The E-Government Act of 2002)

2002年12月、ブッシュ政権の下で「電子政府法」が成立した。米国ではすでに7年前から各政府機関

にCIO (Chief Information Officer) の設置を義務付けるなど、電子行政にまつわる取り組みを推進してきたが、同法によって、各政府機関の取り組みを連邦政府の下に結集させ、「市民中心の政府」の構築に向けてITを本格活用するという方針が明確に打ち出された。

(3) Implementation Guidance for the E-Government

Act of 2002

電子政府法で要求されている具体的なアクションについてのガイダンスを提供する。

以下の5つの項目を目標とする。

① 市民へのサービス

オンラインによる市民への情報やサービスの提供。例：レクリエーション情報の提供、電子的税金申告、ローン手続きの軽減等

② 政府間へのサービス

連邦、州、地方政府間のデータ共有化と統合化。例：災害対応、公共の安全等

③ ビジネスへのサービス

XMLを利用した電子的コミュニケーションによる企業の負担軽減。例：輸出書類の効率化等

④ 政府内の業務プロセス近代化

例：教育、給与支払システム等

⑤ 電子認証

例：G2C、G2Bにおける電子認証

電子政府確立のために、連邦政府は、ポータルサイト構築のために70名の専門家を招集し90日間

でグランドデザインを作り上げた。従来、市民からの連邦政府への問い合わせを受けてから回答までの時間は、平均5か月間であったが、電子政府システムの確立をしてからは大幅に短縮できた。そのために、AIエンジンを開発して、市民からの多岐にわたる問い合わせをまずシステムが分類をして、その後、省庁の担当官が市民への実際の回答を作成した。

米国連邦政府のポータルサイトである「Firstgov」⁵⁾は、連邦省庁横断型のイニシアチブとして2000年9月にスタートされ、連邦調達局 (General Services Administration: GSA) によって運営・管理が行われている。

「Firstgov」は、政府への窓口にあてはめ、誰もが簡単に、素早く必要な情報にたどり着くことができるようデザインされている。市民向けのページでは、連邦政府による保障の受け取りに関する手続きやパスポートの申請・更新など、頻繁に利用されるサービスが複数、一目でわかるよう提示されている。また、同じ市民向けのページには、「教育・雇用」や「科学・技術」といったトピックの中から、または連邦省庁から情報を検索できるほか、「海外在住者」や「軍人・退役軍人」等、利用者である市民の立場から関連の情報を見つけることもできるようになっている。

「Firstgov」では、市民向け以外にも企業向け、連邦職員向け、そして連邦政府機関向けのインデックスに分かれており、利用者のニーズに応えるための設定が充実されている。例えば、企業向けでは「連邦政府への調達」や「オンライン・トレーニング」、連邦職員向けでは「給与・優遇」や「雇用ポリシー」など、各該当者に当てはまる情報とサービスが幅広く、スペイン語をはじめとする複数の言語で提供されており、利用者の身になってページがデザインされている。

連邦政府では、電子政府導入の効果を次のように分析している。まず、政府全体としては、以下のような分析を行っている。

【電子政府導入の効果 政府全体】

- (1) FirstGov.gov: 平均3回のクリックで行政サービスが利用可となった。また、Yahooの非常に役立つWebサイト上位50位内にランクされた。
- (2) Free File: 納税者の60%が無料で税申告をするようになった。2003年4月9日現在、240万人の納税者が利用した。
- (3) GovBenefits.gov: 400以上の政府の補助金給付プログラムに単一の窓口から利用可能となった。

2002年春のサービス開始から400万人以上が利用した。“USA Today”の“Hot Sites”のひとつにランクされた。

- (4) Regulations.gov: 法規則案の検索およびコメントが容易になった。2003年1月のサービス開始から260万人以上が利用した。9,000万ドル以上の費用削減を予測している。
- (5) GoLearn.gov: わずかな料分で教育訓練ツールを提供している。4.5万人以上がユーザ登録した。2002年7月23日のサービス開始から6,000万人以上がアクセスをしている。
- (6) E-Payroll: 22か所の政府職員への賃金計算センターを2つのパートナーシップに統合した。12億ドルの費用を削減した。
- (7) FEA (Federal Enterprise Architecture) Business Reference Model: 市民向けにより多くの成果をあげるITへの投資に焦点を絞るサポート体制が整備された。

一方、連邦政府機関内における電子政府導入の効果としては、以下のような分析を行っている。

【電子政府導入の効果 政府機関内】

- (1) エネルギー省、復員軍人省および法務省は、変革および成果の拡大を促進するため、CIO (Chief information Officer) の役割を強化した。
- (2) 復員軍人省および国防総省は、復員軍人向けのシームレスなサービス提供のため、オンラインによる患者の医療記録を統合した。
- (3) 教育省は、市民との連絡業務の88%を電子的に実施した。
- (4) エネルギー省は、I-MANAGEを設立し、人員管理、財務管理、調達、設備管理および予算作成業務を統合した。
- (5) 最新のシステム・セキュリティ・プランを備えたシステムは、40%から61%に増加した。
- (6) 確実に安全性を認証されたシステムは、27%から47%へ増加した。

また、外部からの評価として、以下のような分析を行っている。

【電子政府導入の効果 外部からの評価】

- (1) 2002年9月のPew Foundationによるレポート: 米市民による連邦政府のWebサイト利用者数は、2000年3月の4,000万人から7,100万人に増加した。
- (2) 2002年6月の国連による“Benchmarking E-Government: A Global Perspective”レポート: 昨年からE-Governmentプロジェクトの成果において、米国は世界のリーダーと評価された。
- (3) 2003年4月のCouncil for Excellence in Government

による調査報告：E-Governmentユーザの75%が「E-Government」により情報入手が簡便化され、67%がオンラインでの政府との連絡を好むと評価された。

- (4) Nielsen/NetRatingsのレポート：2003年2月時点で、インターネット・ユーザの3人に1人が連邦政府のWebサイトを利用している。2003年1月時点で、全企業の約半数が連邦政府とのビジネスをオンラインで利用している。

6. ネットワーク情報技術研究開発プログラム

本章では、米国のIT研究開発の主要な政策となっている「ネットワーク情報技術研究開発(Networking and Information Technology R&D: NITRD)」について概観する。

まず、政策の変遷から簡単に触れる。連邦政府の高性能コンピュータ研究開発の政策としては、「High Performance Computing and Communications: HPCC」が挙げられる。これは、1991年、連邦議会が、高性能コンピューティング(HPC: High-Performance Computing)法を可決⁶⁾し、この法律により、複数の省庁と政府機関にわたる省庁間協力をより明確に要求するものであった。その後、1997年から「Computing, Information and Communications: CIC」がスタートした。2001年にはCICは2000年に開始した「ITスクエアード」と統合され「IT R&D」となった。2001年にブッシュ政権となり「NITRD」と呼ばれるようになった。NITRDは、大統領の諮問機関であるPresident's Information Technology Advisory Committee (PITAC)の主導の下、IT分野の長期的な研究開発を行うための省庁横断的なプログラムと位置付けられている。

NITRDには、7つの個別R&D分野がある。それらは、(1)ハイエンド・コンピューティング・インフラ、(2)ハイエンド・コンピューティングR&D、(3)ヒューマン・コンピュータ、(4)大規模ネットワーク、(5)ソフトウェア設計・生産性、(6)高信頼性ソフトウェア、(7)社会・経済・労働力、である。

連邦政府は、多機関にわたるNITRDプログラム予算として、2005年度として、約20億ドル⁷⁾を拠出する。2005年度は、特に、ハイエンド・コンピューティングに焦点を当て、これまで以上に関係機関

相互の協力関係を強化し、予算内で多くの成果を上げることが期待されている。

最近のNITRDプログラムの成果としては、以下が挙げられる。

- (1) 国土の防衛および安全保障といった国家の最優先分野におけるR&Dの進歩に寄与(具体的には、ワイヤレスネットワーク用のマイクロセンサーの開発、グリッド・コンピューティングの開発など)
- (2) 2003年、ハイエンド・コンピューティングに係る諸機関は、ハイエンド・コンピューティング再生化タスクフォース(High-End Computing Revitalization Task Force)を設立。これにより、ハイエンド・コンピューティングの核となる技術、その能力およびアクセス性にかかわる連邦政府の改善計画、同政府のハイエンド・コンピューティング・システム調達に関する提言について、関係機関相互のロードマップを共同で作成
- (3) NITRDインターエージェンシー・ワーキング・グループは、上記タスクフォースによる提言の実現に向けた取り組みを開始。さらにハイエンド・コンピューティングにかかわる事業および投資への諸機関相互の協力関係を強化

7. おわりに

本稿では、最近の米国連邦政府のIT政策を概観した。1993年のクリントン政権の発足から現在のブッシュ政権までのIT政策を中心に1990年代に急速に一般社会に普及し始めたインターネットを基盤として新たな経済活動のひとつとなった電子商取引の動向、IT利活用としての電子政府、コンピュータのR&D政策で省庁間連携のNITRDプログラム等に関しての状況を述べた。そして、世界中を震撼させた2001年9月11日の同時多発テロの結果、急浮上してきた安全保障とこれをサポートするインフラとITの活用に関しても述べた。今後のIT政策は、情報セキュリティをいかに確保して実際のシステムに適用していくかが大きな課題となることは疑いの余地はない。これは、米国のみならず日本においても少なからず同じ状況である。その観点から、米国のIT政策動向を常に注視していく必要がある。

参考文献

- 1) Department of Commerce, U.S. Census Bureau. "E-Stats Measuring the Electronic Economy". (online), available from <<http://www.census.gov/eos/www/ebusiness614.htm>>, (accessed 2005-03-14).
- 2) Department of Commerce, U.S. Census Bureau. "E-Stats Archives". (online), available from <<http://www.census.gov/eos/www/archives.html>>, (accessed 2005-03-14).
- 3) Department of Commerce, U.S. Census Bureau. "E-Stats 2002 E-commerce Multi-sector Report". (online), available from <<http://www.census.gov/eos/www/papers/2002/2002finaltext.pdf>>, (accessed 2005-03-14).
- 4) 経済産業省商務情報政策局. "情報経済アウトLOOK2003 電子商取引に関する市場規模・実態調査". (オンライン), 入手先 <http://www.meti.go.jp/policy/it_policy/statistics/outlook/outlook2003_2.pdf>, (accessed 2005-03-14).
- 5) Firstgov. "Firstgov". (online), available from <<http://www.firstgov.gov/>>, (accessed 2005-03-14).
- 6) 日本情報処理開発協会調査部. "米国の連邦政府 R&D計画における省庁間の役割分担と連携の仕組み 平成15年3月". (オンライン), 入手先 <<http://www.icot.or.jp/FTS/REPORTS/H14-reports/H1503-AITEC-Report4/AITEC0203R5-html/AITEC0203R5-cov.htm>>, (accessed 2005-03-14).
- 7) National Coordination Office for Information Technology Research and Development. "FY 2005 Supplement to the President's Budget (Blue Book)". (online), available from <<http://www.itrd.gov/pubs/blue05/budgets.pdf>>, (accessed 2005-03-14).