

Intellectual Cabinet

The Tokyo Foundation



No. 42

インテレクチュアル・キャビネット december ○● 2000

特集●「電子政府」政策

「シクネット」型政策形成を

鈴木 寛

電子政府の真の意義は、
行政業務の効率化ではなく、
政策形成プロセス自体の革新にこそある。

E デモクラシー時代への試み

ディック・モリス／横江公美

インターネットは、
「電子政府」を実現する社会的基盤であると同時に、
直接民主主義を促す可能性を秘めた手段でもある。

アメリカの「電子政府」

池原麻里子

ネット上の情報提供が進み、
ペーパーレスにすることで安価な政府が実現できるし、
市民は1年365日、必要な情報を即時入手できる。

『Intellectual Cabinet』とは

『Intellectual Cabinet』は政策問題を議論するニューズレターです。ハイレベルの政策研究者が客観的な立場で政策 이슈を斬り、建設的で知的水準の高い議論を提供することを目的としています。また、健全で

建設的な政策論争を喚起するとともに、斬新な切り口で新しい政策提言を行なうことにより、日本の多元的な政策プロセスづくりに貢献することをめざしています。

(毎月1日・15日発行)

鈴木寛 慶應義塾大学環境情報学部助教授
すずき・ひろし

2000年夏以来のIT戦略会議での議論を踏まえ、先日、高度情報通信ネットワーク社会形成基本法が成立した。同会議の報告書および基本法においては、「電子政府の実現」が主要課題として盛り込まれているが、IT(情報技術)が政府に与える影響は、単に、書類ベース、対面ベースで行なわれていたものがオンライン化されることによって、行政業務が効率化・簡素化し、国民・事業者の負担の軽減につながるといった程度のことでおさまるものではない。

電子政府(E-government)の実現は、国家の壁、各省庁の壁、国と地方の壁、政府と市民・国民の壁を超えた情報共有・活用を可能とし、従来政府が行なってきた政策形成のあり方に劇的なインパクトを与えるものと想定される。電子政府の真の意義は、業務の効率化ではなく、E化(電子化)によって引き起こされる政策形成プロセス自体の革新にこそある。

E化による知のデジタル化と コミュニケーション環境の整備が不可欠

90年代に本格化するパソコンとインターネットの普及およびそれに続くモバイルなどの急速な発達は、これまで大企業・大学など大組織に属する者のみが特権的に利用可能であったデジタル・コミュニケーション手段の「パーソナル化」「デモクラタイゼーション化」をもたらした。人々はもはや組織に属さなくとも、世界中のさまざまな情報ソースとコミュニケーション可能となり、コミュニケーション手段へのアクセス権の確保という観点からは既存組織にとどまる必然性がなくなっていく。その一方で、人々はより複雑化する課題に対応し、より高度で洗練された情報処理・編集を行なうという目的から、再び組織に参画していく必要がある。

こうしたヒューマン・コミュニケーションの変容は、ソーシャル・ガバナンス自体をも革新していく。すなわち、官僚機構や大企業などの産業社会における主要組織では、囲いこんだ人材と秘匿された情報を主な知的資源として、「シンクタンク型」のナレッジクリエーションを行ってきたが、これからは、老若男女の衆知を結集し、

*写真提供/読売新聞社

「シンクタンクネット」型政策形成を

電子政府の実現は、政府と市民・国民の壁を超えた情報共有・活用を可能とし、

従来政府が行なってきた政策形成のあり方に劇的なインパクトを与えるものと想定される。

電子政府の真の意義は、業務の効率化ではなく、

政策形成プロセス自体の革新にこそある。





2000.12.15

その知恵と経験をオープンにかき集め・繋ぎあわせながら、よりよい解決策を醸成・実現していく「シンクネット」型政策形成が必要となってくる。そして、それを進めていくための前提として、E化による知のデジタル化とオープンでインタラクティブなコミュニケーション環境の整備が不可欠となる。

IT革命の進行によって、代議制・官僚制に支えられた政策形成・実施システムの有効性に翳りが目立ち、同時に個人や企業の脱国家化、脱組織化も進展し、近代国民国家システム自体が急速に綻びはじめている。すなわち、社会秩序は、「ルールづくり→ルールの承認→ルールの告知・啓発→実行監視→査察→裁判→強制執行または加罰」といったプロセスによって形成され、代議制民主主義とは、近代化を促進した有力な「民意の濃縮・編集」による政策課題解決プロセスだが、いまや数年に1度、民意を強引に1つに集約していくという選挙制度そのものに構造的な無理があることを無視できなくなっている。

また、ドッグイヤーともマウスイヤーとも言われている高度情報社会においては、法律施行や判決実施までにかかなり長い年月を要するような現在の状況では、新しい事態に対応することは困難である。また、政府が収集できる情報の質・量に限界が生じつつあり、専門能力をもった人材を政府が抱えきれないことなどの理由から、国家のルール形成能力が急速に低下している。

加えて、ルールのエンフォースメントにしても、ボーダーレス化、ブラックボックス化する人々の私的な取引やコミュニケーションを国家がすべて監視することは不可能であるし、査察、裁判の過程においても、検察や裁判所が十分な対応能力をもっているか、おおいに疑問である。

直接民主主義型の「熟議」の民主主義が成立しうる可能性が高まりつつある

一方、インターネットという時空を超えた個人間のコミュニケーションを容易にするメディアが身近なものになりつつある。それによってわれわれ市民は、社会問題の解決案の策定を代議士や官僚たちに完全に委任してし

まうのではなく、在野の市民や智者たちがその問題をめぐりディスカッションを尽くすことによって、より良い解決策を見出し・実現することが可能となりつつある。

従来、直接民主制は個人間のコミュニケーションが物理的に可能な範囲でしか成立しなかったが、ITの登場によるメディア環境の劇的な変化により、時空を超えた個人間のコミュニケーションがハイパー化されることによって、直接民主主義型の「熟議」の民主主義が成立しうる可能性がかなり高まりつつある。すなわち、これからのソーシャル・ガバナンスの有効性は、権力による物理的強制や経済的インセンティブによるのではなく、社会の各メンバーが、「情報共有→問題理解→役割認識→とるべき行動の理解→自発行動」というプロセスを具体化していくために、市民・関係者・専門家などによる熟議をいかに活性化し、進化させていけるのかという点に依拠するところが大きくなっていく。

シンクネット型の熟議を促進するためには情報共有・熟議環境の整備が重要

20世紀までの産業社会においては、人工物に所有権を設定・保護し、物の交換・流通を円滑化することによって国富を増大させることが社会の最大関心事であった。しかし21世紀は、物の充実ではなくコミュニケーション生活の充実がより重要になっていく。環境や教育といった問題が21世紀の主要課題になっていくと、ボランティアに裏打ちされた学習、熟議、自発を積極的に促すことによって問題解決を図るという観点を欠かすことができなくなる。

市民はじめ関係当事者間のシンクネット型の熟議を促進するための必要条件として、ITやデジタル技術などを最大限に活用した情報共有・熟議環境の整備が極めて重要となってくる。それに加えて、政策形成・実施にかかる情報編集の手法の開発とそれを担える編集者人材の育成・確保が不可欠となる。そうした政策形成プロセスの刷新を目指しながら、真の電子政府の実現が推進されていくことを大いに期待したい。



2000.12.15

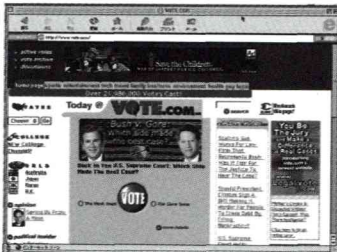
Eデモクラシー時代への試み

ディック・モリス ヴォートドットコム社長

横江公美 ヴォートドットコム日本代表

よこえ・くみ

●ヴォートドットコム



<http://www.vote.com>

1999年11月、クリントン大統領の元特別アドバイザー、ディック・モリス氏によって設立。市民の声を政治に届ける「政治的カラオケ」サイトとして人気を集め、1日に10万に近いヒット数を記録している。結果を受け取った国會議員が返事のEメールを送ることもあり、アメリカにおけるEデモクラシーの一端を担っている。

日本では、IT革命の一環として「電子政府」達成しようとする動きがある。「電子政府」政策は、1999年12月に故小渕首相が提唱し、森政権が引きついだ。日本政府は2003年を目途に「電子政府」を一気呵成に実現しようとしている。

「電子政府」は、すべての人が家にいながらにして政府のサービスにアクセスできる便利で重要なイノベーション

「電子政府」構想が実現すれば、市民は申請や登録などのために、何かと役所に向く手間が省けることになる。待ち時間や窓口の笑顔不足などは、もはや問題視されなくなる。また、情報の公開は、市民と政治の距離を近づける。「電子政府」は、インターネットを使うことによって、すべての人が家にいながらにして政府のサービスにアクセスできるようになる便利で重要な技術革新（イノベーション）である。

電子政府構想は産業の1つのパイとして経済面、技術面の牽引車の役割を果たしている。しかし、「電子政府」構想は、「政府の電子化」までしか考慮されていないようである。

「電子政府」を達成する際に最も重要な前提になるのは、電子政府の目的がさらなる「成熟した民主主義」への到達だということである。つまり、政府の電子化が「電子政府」の最終目的であってはならない。「電子政府」では、インターネットによるサービスの向上とともに、市民の政治参加を促す「Eデモクラシー」が達成されることが重要になる。

Eデモクラシーに則った電子政府では、各レベルの政府、行政は、インターネットを使った民意の吸収が重要となる。政治家がインターネットを利用する場合も同じことがいえる。ホームページやEメールに公約を書き連ねたり、政治資金を集めるだけに利用するのではなく、選挙民の声を吸い上げるためにも使われなければならない。

投票やコメント方式でオンライン上で民意を問うことは「Eデモクラシー時代への夜明け」を意味している

第1次IT革命は、データベースの機能を持ったコンピュータの登場だった。第2次IT革命では、インターネットを使って個人が望む情報を送ることが可能になった。そして、近い将来に起こりうる第3次IT革命では、「3種類」の双方向性が当然になる。つまり、インターネットは「読む」「聞く」という機能に加えて「話す」機能を私たちに与える。

オンライン上で行なわれる質問に対して、市民が答えることには何の制限もない。

「新しい信号を、どこに設置しなければならないか?」、「新しい高齢者向けの施設は良いサービスを提供しているか?」、「青少年犯罪者の刑事罰適用を14歳以下にすべきか?」、「政府は、公共支出を十分に抑えていると思うか?」など、争点の大小にかかわらず、投票やコメントの方式で民意に対して扉を開放することは「Eデモクラシー時代の夜明け」を意味する。

もはや市民は自分の関が得ていることを伝えるために、役所や政治家の事務所に向

日本政府は2003年を目途に「電子政府」を一気呵成に実現しようとしているが、同時に「Eデモクラシー」も達成されなければならない。インターネットは「電子政府」を実現する社会的基盤であると同時に、直接民主主義を促す可能性を秘めた手段でもある。

いたり、世論調査やアンケートが行なわれるのを一方的に待つ必要がない。Eデモクラシーを理解する政治家や役人は、インターネットを使って民意を集めるようになるからだ。ホームページ上で市民に質問を投げかけることは、Eデモクラシーを達成する第一歩である。

インターネットは「カラオケのマイク」 市民がインターネットを使って発信することが可能になった

最近の社会のひずみは、「疎外感」から生じている。国民が感じる政治的な「疎外感」は低投票率や脱税の問題を引き起こし、経済的な「疎外感」は不況をもたらす。消費者は将来に不安を感じ、景気の助けとなる消費を控えている。投資家は、自分の投資が日本の産業発展に貢献するとは思っておらず、投資に自信を持ってないでいる。

もちろん、Eデモクラシーはこれらの問題を一気に解決する特効薬ではない。しかし、市民の参加を促す効果はある。インターネットはコミュニケーションを容易にする。今のところ、インターネットは一方通行の情報発信には大いに利用されているが、コミュニケーションの基本は双方向である。インターネットが持つ双方向性は、市民を政治や経済の中核に近づけることを可能にする。

政府は、インターネットを使って、情報発信と同様に、市民の声を聞く仕掛けも作ることができる。政府は市民にインターネットという「カラオケのマイク」を与えるのだ。市民は「インターネット・カラオケ」使って、自由に楽しく大きな声で存分に発言する。政治から「疎外」されたという市民の気分は和むようになる。Eデモクラシーは、疎外感をもたらす政治への無責任と無感動、そして経済の不調を克服させる活力となる。

ヴォートドットコムジャパンの試みは 直接民主主義を達成する1つの手段である

Vote.com（ヴォートドットコム）ジャパンは、Eデモクラシーの助けになるべく設立され、「政治的カラオケ」の役割を果たす。市民はそのマイクを使って意見を関係者に届けることができる。

日々、日本に横たわる問題を質問にし、投票のスタイルで民意を集める。そして、投票に参加した人々の声は質問に関係する機関、人に届けている。世論調査のように数字を届けるのではない。投票に参加した人々のEメールアドレスと何に投票したかを届けている。この点において、Vote.comジャパンは、直接民主主義を達成することへの挑戦である。

残念なことに、日本では首相官邸に代表されるようにホームページは存在するが、民意を集めるように作られているとはいえない。Eメールなどの連絡先を公開するところはまだ一部で、情報を一方的に流すことに終始している。関係機関のEメールアドレスを探すことが、Vote.comジャパンにとっても最大の難問となっている。

●IT革命

第一次IT革命：データベース機能を持ったコンピュータの登場

第二次IT革命：インターネットの普及

第三次IT革命：インターネットで「読む」「聞く」「話す」の3つの双方向性が可能に



2000.12.15

アメリカの「電子政府」

池原麻里子 C-NET (国会TV) ワシントン事務所代表

いけはら・まりこ

●米政府の総合サイト「FirstGov」



<http://www.firstgov.gov/>

●インターネット関連予算

- ①次世代インターネット開発
2001年度案：8900万ドル
- ②学校の技術投資予算
1993年度：2300万ドル
2000年度：7億6900万ドル
- ③電子レート（学校や図書館をインターネットに接続するための補助金）
2000年度：22億5000万ドル
- ④教育省奨学金（40万人の新人教師のためのコンピュータ活用訓練）
2001年度案：7500万ドル

●進展する「電子政府」化

- 1999年12月：大統領は各省庁に政府情報サービスをワンプッシュでアクセスできるように指令
- 2000年5月：行政管理予算局が文書削減法に基づき、各省庁にさらなる電子化を奨励
- 2000年9月：大統領がネット上のスピーチで「FirstGov」（米政府の総合サイト）を発表

クリントン政権が誕生してからインターネットを活用した連邦政府サービスが充実してきた。この背景には議員時代から「情報スーパーハイウェイ」に関心を抱き、自ら日常業務にeメールを活用しているゴア副大統領の存在がある。クリントン政権は1993年に「National Performance Review」で電子政府を提案し、97年に市民や企業がインターネットで政府サービスを利用できるような政策を推進した。ホワイトハウス自らもネット上の初の試みとして1994年6月には副大統領がタウンホール会合を開き、99年11月にはクリントン大統領がチャットに参加している。

クリントン政権は、学校でのインターネット・アクセスの充実やデジタルデバイド対策を積極的に実施してきた

インターネットは国防省が1969年に始めた軍事技術研究ネットワーク（ARPANET）の延長だが、クリントン政権は現在のインターネットの1000倍の速度の次世代インターネットを推進しており、2001年度情報技術研究開発予算案23億ドルのうち8900万ドルをその開発に充てている。また、インターネット時代の政権として、学校でのインターネット・アクセスの充実やデジタルデバイド対策を積極的に実施してきた。

たとえば、学校の技術投資予算は1993年度には2300万ドルだったのが、2000年度では7億6900万ドルに増え、インターネットにアクセスがある教室の数は93年は3%だったのが、99年には65%に増えた。副大統領提案の96年通信法で可決された「E-rate」という政府補助金（2000年度は22億5000万ドル）では低所得および過疎地域の学校や図書館をインターネットに接続させている。また、教育省の奨学金で現在、40万人の新人教師が教室でコンピュータを活用する訓練を受けている。2001年度予算案では前年度の倍額7500万ドルを投資し、新任教師全員がカリキュラムにコンピュータを取り入れるよう提案している。

デジタルデバイドという面を見ると、コンピュータ所有率は年収7万5000ドル以上の世帯では80%だが、年収1万ドルから1万5000ドルの世帯ではわずか16%である。この対策として、全米の学校と図書館をインターネットに接続させるほか、1992年来、3倍の予算を投じてコミュニティ技術センターを充実させている。2001年度予算案では、1000のセンターを設立して低所得層や人口過疎地域でコンピュータとインターネットにアクセスできるよう1億ドルを充てている。

政府の各種統計などがすばやく入手でき 国防省やNASAなどの調達情報にもアクセスできる

クリントン政権は最近、特に電子政府化を熱心に推進している。2000年5月には行政管理予算局は文書削減法に基づき、各省庁にさらなる電子化を奨励した。大統領は1999年12月に各省庁に政府情報サービスをワンプッシュでアクセスできるように指令し、2000年9月にはネット上のスピーチで「FirstGov」という米政府の総合サイトを発表した。

これは連邦政府の2万のサイト、2700万のウェブページを1カ所にまとめたポータルで、重要な政府の情報、サービスにアクセスできるようになっている。5億ページのデータを0.25秒でサーチし、1日に数百件のサーチに対応する容量がある。各省庁、議会、

●
アメリカでは急速に電子政府化が進められている。

ネット上の情報提供が進み、ペーパーレスにすることで安価な政府が実現できるし、

市民は1日24時間、1年365日、必要な情報を即時入手できる。

現在の課題は、タイムリーな情報をユーザーフレンドリーなかたちで提供していくことだ。



司法機関のホームページにアクセスでき、州政府や地方政府のサイトにも連結している。政府の各種統計などがすばやく入手でき、国防省やNASAなどの調達情報にもアクセスできる。たとえば、グリーンSPANFRB議長やサマーズ財務長官の証言やスピーチなどは、それが始まると同時に連銀や財務省のサイトにアップされている。また、国税局では2000年度には国民の26%に相当する3300万人がオンラインで納税申告すると予想している。

「FirstGov」で奨学金の申し込みや退職後の生活設計、ビジネスを始める際のアドバイスを求めることもできる。さらに、国立公園のキャンプ場の予約ができるし、海外旅行のためのパスポート入手方法や渡航先の国情を国務省のサイトでチェックすることができる。健康情報はHealthfinder.gov、高齢者向け情報はSeniors.gov、ティーン向け情報はAmericasteens.govから入手できるようになっている。また、ゴア副大統領が1993年以来推進してきた「National Partnership for Reinventing Government」が作ったBusiness.gov、Tradenet.gov、Students.gov、AccessAmerica.govなども、市民の特定ニーズに対応している。ポータル利用者のプライバシー保護にも注意している。

連邦議会の電子化も進み、上院と下院もサイトが充実 しかし、州政府のオンライン化は州によって格差がある

連邦議会の電子化も進んでいる。デジタル革命に早くから注目してきたN. ギングリッチは1995年に下院議長に就任すると、議会図書館のインターネット・システム「トーマス」を充実させた。その結果、市民による立法情報へのアクセスとモニターが容易になった。本会議の議事録は翌日にアップしており、提出された法案の内容や審議状況もサーチできる。会計検査院や議会予算局など議会の他の組織にもリンクしている。

上院と下院もサイトが充実してきており、各議員のホームページへのリンク、委員会のメンバー・リスト、公聴会のスケジュールや議事録などが掲載されている。その充実ぶりは委員会によってかなり差があるが、全体的には上院よりも下院のサイトのほうが充実している。

一方、州政府のオンライン化は州によって格差があり、各州政府は市民が情報とサービスにタイムリーにアクセスできるよう急いでいる。多くの州政府はオンラインで求人したり、ビジネス・ライセンスを供与したり、納税申告を受理している。たとえば、テキサス州やウェストバージニア州ではオンラインで公共事業に入札できる。また、バージニア州は1999年、全米で初めてオンラインの運転免許証更新を認め、アリゾナ州は2000年大統領予備選挙で全米で初めてオンライン投票を実施した。

●ポータル

ポータル；Portal = 「表玄関」という言葉の通り、多くのウェブ・サイトやウェブ・ページを集めた入り口となるサイト。ディレクトリー（項目分類）や検索機能によって、ユーザーがウェブ上を歩き回らなくても必要な情報にたどりつける。

ネット上の情報提供が進み、ペーパーレスにすることで政府はかなりコストダウンできている。通信回線コストが安いことも幸いして、市民は1日24時間、1年365日、必要な情報が即時入手できる。市民が政府に書類を要請すると、ウェブアドレスだけしかもらえない場合もしばしばである。タイムリーな情報をいかにユーザーフレンドリーなかたちで提供していくかが、米政府の課題となっている。

メディア・リテラシーと市民社会——IT革命に欠けている視点

菅谷 明子

(米国在住ジャーナリスト)

日 本人が1日にテレビを見る時間は平均3時間28分。仮にこれを75年間続けるとすると、人生の10年間以上をテレビだけを見て過ごすことになる。われわれはテレビ以外にも新聞・雑誌、映画、ラジオ、広告、インターネットなど、さまざまなメディアから日常的に大きな影響を受けている。ところが、それらのメディアの発する情報は、「取捨選択された情報」である。したがって、社会全体の動きを知るためには、メディアが伝える「現実」を批判的に読み取り、報道されない事実(“枠の外”)にも注目する必要がある。メディア・リテラシーが重要だということである。

アメリカではメディア・リテラシーが教育の現場で行なわれている。たとえば、ドキュメンタリー番組を「制作者のもの見方でしかない」として、制作現場の裏側を見せて理解を深めさせようとしたり、番組制作と広告主のロールプレイを高校の授業で行なったりしている。また、同じニュースを複数のテレビ局で見て比較し、映像の順番やインタビューされる人のタイプ、採用されているコメントの違いなどから、ニュースがいかに報道されているかを知るような授業もある。

日本では、1980年代頃からメディア・リテラシーの活動は行なわれていたが、実際に認知されるようになったのは、神戸連続児童殺傷事件や、ドラマなどの影響による事件が起きたり、番組の低俗化、メディア倫理の低下などが取り沙汰されるようになって以降のことである。メディア・リテラシー

を学んだうえでテレビ番組を選ぶことの重要性が指摘され、「メディアの性質を知る」ことを重視するアメリカとは出発点が異なっている。

こ れからの日本のIT教育・情報教育はどうか。現状は「いかに使いこなすか」という操作方法を中心とした教育が中心だが、これからは、受け身ではなく、建設的な批判教育の醸成が求められよう。制作者が投げたものをそのままキャッチするのではなく、これからは「こうして欲しい」とメディアに要請し、制作者と一緒になってメディア社会をデザインしていくという意識が期待される。

スポンサーとしての企業の影響力も大きいので、ビジネスモデルから捉え直すこともできるだろう。たとえば、会費(会員)制にして、われわれがつくってほしいものを代わってつくるようなモデルや、ホームページですで見られるような“投げ銭システム”(読者が内容や情報に対する満足度等に応じて料金を支払う)といったモデルである。

コンテンツには費用がかかるものであり、お金をかけることでコンテンツを豊かにすることができる。情報の受け手であるわれわれも、これからはメディアを固定されたものとして捉えるのではなく、積極的に活用しようという姿勢が重要となるだろう。

*本稿は去る11月29日に開催された東京財団主催「第33回アフタヌーンセミナー」での講演要旨を研究事業部がまとめたものです。

Intellectual Cabinet BOARD

●リーダー ●サブリーダー ●メンバー (50音順)

香西 泰	島田晴雄	浅見泰司	池尾和人	伊藤元重	岩田一政	浦田秀次郎	大田弘子	北岡伸一
	竹中平蔵	小島 明	榊原清則	篠原総一	清家 篤	田中明彦	田村次朗	西村清彦
		船橋洋一	本間正明	山田厚史	吉田和男	若杉隆平		

エディトリアル・ノート

電子政府(Eガバメント)という言葉が幅広く使われるようになってきた。先のIT戦略会議でも、情報インフラ、Eコマース、情報リテラシーとやらんで電子政府の構築が重要なテーマとされた。この問題は、情報の開示が進むことによって民主主義のあり方そのもの

に影響するという点で、きわめて大きな意味をもっている。つまり、Eデモクラシーの問題と直結しているのだ。

鈴木寛氏はまさにこの点を指摘しており、政策形成への強烈なインパクトを予想する。ディック・モリス氏と横江公美氏は、より具体的に直接民主主

義への可能性を強調する。そして、池原麻里子氏は、アメリカ事例を紹介しつつ安価で開かれた政府をつくることの重要性を指摘している。

新しい技術が、新しい政策スタイルをつくることを期待したい。

(竹中平蔵/東京財団理事長)

Intellectual Cabinet No.42

2000年12月15日発行

(毎月1日・15日発行)

本誌は日本財団の助成を得て発行されています。

©2000 The Tokyo Foundation

発行 東京財団研究事業部

〒105-0003 東京都港区西新橋1-2-9

日比谷セントラルビル10階

TEL.03-3502-9438 FAX.03-3502-9439

URL: http://www.tkfd.or.jp

発行人 竹中平蔵

編集人 堀岡治男

編集協力 中田雅与・新保秀樹

デザイン 山崎登

印刷 精文堂印刷株式会社