

第3章（産業構造の変化）の重要用語

①付加価値額

生産物価額から原材料・中間生産物価額を控除して得られる統計的概念。マクロ経済学的には、個別の企業や産業が生産活動を通じて一国経済に付加した寄与分を指している。マルクス経済学では、付加価値とは生産過程において新たに創造された価値であり、生産物価額から原材料価額を差し引いて得られるとされる。ある産業が一国経済においてどの程度のウェイトを占めているのかを示す指標として活用できる。

②ビッグビジネス

通常、経営史家アルフレッド・チャンドラーによって定義された現代企業のことを指す。20世紀にはいるとアメリカを筆頭とする先進国で重工業化や企業合同などにより企業の経営規模が急速に巨大化したが、巨大化・複雑化した企業組織を効率的にマネジメントする必要から、業務により規定された多層的な経営階層、多角化にともなう事業部制など、組織管理と資源配分を合理的に行うメカニズムが形成された。20世紀半ばにかけてアメリカではこのようなメカニズムを具体化した現代的な大企業が繁栄した。

③経常収支

ある国が一定期間内に行った対外取引の全体像を統計的に補足したものが国際収支表である。国際収支は単純化・大別して海外との財・サービス、所得の取引を示す経常収支、在外資産や負債の増減や取引を示す資本収支、外貨準備の増減から成り立っている。経常収支は、商品の輸出・輸入を計上する貿易収支、国内居住者と非居住者のサービス取引を計上するサービス収支、国内外の雇用者所得や投資収益の取引を示す所得収支、政府間や国際機関への資金拠出、移民の海外送金など一方的な資金移転である移転収支からなる。

④貿易収支

→経常収支参照。

⑤企業内貿易

同一企業内や本社と在外子会社間など企業グループ内の取引であっても、国境を越えると国際貿易としてカウントされるため、これを企業内貿易と呼ぶ。1960年代以降、アメリカを筆頭とする先進国企業の多国籍企業化が急速に進展したが、たとえば製造業では多国間で工程分業を行うようになったため、本国の本社と海外の子会社、海外の子会社同士の貿易が活発化し、アメリカの経常収支赤字をもたらす一因として注目された。

⑥M&A（Mergers and Acquisitions）

企業合併および買収のこと。企業同士が合併して新しい企業に生まれ変わる場合や、一方が他方を事実上吸収する場合もある。アメリカにおいて産業構造が変化する際にM&Aは活発に行われ、本章で触れた1980年代のほかに、巨大企業の形成が進んだ19世紀から20世紀初頭、証券ブームの1920年代後半、ビッグビジネスのコングロマリット化が見られた

1960年代後半にもブームがあった。1980年代のブームの意義については本章参照。

⑦知的財産権

知的財産権とも呼ばれ、特許権、実用新案権、意匠権、著作権、集積回路配置図、動植物の解析済み遺伝情報などの知的・創作活動にともない生み出される成果に関する権利と、広い意味でブランドを形成する商標権、商号権、サービスマークなどの営業上の信用や無形資産を権利化したもの。従来財産とは金や現金、財そのもの、エネルギー源の採掘権や債権などを指したが、経済活動の発展にともない、情報そのもの、情報の利用やブランドイメージが企業活動や産業発展にとって持つ意味が増大している。

⑧通商政策

対外経済政策のうち、貿易と投資に関する政策を指す。第二次世界大戦後、アメリカが主導する形で各国の関税の引き下げ、非関税障壁の撤廃などの貿易の自由化が進んできたが、近年はグローバリゼーションに伴い、投資関連領域の重要性が増している。1990年代まではWTO設立などおおむね貿易と投資の自由化が進んできたが、2000年代に入ると先進国と中国、インドなどの新興国の間で利害対立が深まり、多国間交渉が停滞する一方、二国間交渉や複数国間交渉が先行して進むなど、事態はより複雑化している。

⑨IT産業

情報技術（IT）に関する技術を開発する、あるいは応用法を考案し実践する業務を行う産業。通信技術も密接に関連することから、情報通信技術（ICT）産業として分類されることも多い。CPU、メモリ、バス規格、コンピュータ全体のデザインなどの開発、生産を行うハードウェア企業、OSやアプリケーションソフトの開発、頒布を行うソフトウェア企業、情報技術システム全体のデザインを行う企業、通信技術の開発や応用法を考案し実践する企業、情報技術やその応用に関する様々なサービスやコンサルティングを提供する企業などから成り立っている。アメリカでは1990年代から産業の新たな主役として認知され、2008年リーマンショック後には金融業を凌駕してアメリカで最も競争力のある産業と見なされている。

⑩サービス貿易

ある国の居住者と非居住者とのサービスの取引のことを指す。経常収支の一部を構成しているが、貿易規模が小さかったこともあり、GATTウルグアイ＝ラウンドまでは厳密な定義がなかった。単純に定義できる財貿易と異なり、同ラウンドにより下記の通り定義された。(1)ある国のサービス事業者が、自国に居ながらにして外国にいる顧客にサービスを提供する場合（越境取引＝第1モード）、(2)ある国の人が、外国に行った際に現地のサービス事業者からサービスの提供を受ける場合（国外消費＝第2モード）、(3)ある国のサービス事業者が、外国に支店・現地法人などの拠点を設置してサービスの提供を行う場合（拠点の設置＝第3モード）、(4)ある国のサービス事業者が、社員や専門家を外国に派遣して、外国にいる顧客にサービスを提供する場合（自然人の移動＝第4モード）である。

⑪ベンチャー企業

ベンチャー企業とは、革新的技術に基づいた成長志向のユニークな経営を指向する企業のことを指し、一般的には小規模であることが多い。ベンチャービジネスとも呼ばれ、ベンチャー企業からアメリカや世界を代表するグローバル企業となった事例も多々見られる。特にアメリカでは多くのベンチャー企業が生まれており、1930年代に誕生したヒューレットパッカード社、1960年代に生まれたインテル社、1970年代創業のアップル社とマイクロソフト社、1990年代に生まれたYahoo!とGoogle、2000年代にもフェイスブックが生まれ、我々になじみの深い企業となっている。

⑫イノベーション

経済学者シュンペーターによると、イノベーションとは経済に関わるほぼすべての領域において「いままでと違ったやり方で物事を実行すること」となる。この定義に従うと、生産、流通、消費、あるいは広く取ると社会生活における様々な革新もイノベーションと考えることができるだろう。たとえば生産に焦点を当てると、新製品や新技術の開発と導入のみならず、新しいやり方で製造や業務を行うことも当然、イノベーションとなる。重要なイノベーションは、新しいアイデアや価値を生み出し、広く社会に影響を与え社会のあり方を変えていくダイナミズムを持つ。