

「電子マネーはリアル社会の消費活動に関われるのか」

小林 明日佳（長野県松本深志高等学校）

最近ニュースなどを見ていると、電子マネーを取り上げているのを見かける。コンピュータ通信技術の発達により、eコマースが登場し電子決済の必要性に迫られて電子マネーが登場した。しかし、電子マネーをWeb上の決済だけではなくリアル社会での消費活動に利用しようという実験が試みられている。日本でも97年、渋谷において日本で最大規模の電子マネー実験が行われた。しかし、電子マネーは未だに生活になじみが薄い。電子マネーはリアル社会での消費活動に関わる事ができるのだろうか。

太古の人々は、必要な物を手に入れるために物々交換を生み出した。人々は、物々交換によって、身近な生活で不足する物資を補填することができるようになった。しかし、消費文化が広がると共に、生活環境にも変化が生まれてきた。物々交換するための品物は、主に農産物であり長期保管できない。物々交換によって他の品物を手に入れる期間が限定される。また、流通過程において物々交換は効率的ではない。市場の拡大（地理的な位置の拡大と扱われる商品の種類と量の拡大）並びに需要の変化によって物々交換のみの手段に不都合が生じてくる。そこに登場したのが物品貨幣である。物品貨幣とは金や銀、宝石や貝殻などを貨幣として扱い、それによって物の価値を変換し量るところから始まる。この物品貨幣の登場により、物は物品貨幣でその「内在する価値」を基準に量られるようになり、交換はより効率的な取引へと姿を変えていった。物々交換で生じていた不平等な交換や、不合理性、不便さは物品貨幣さえ持っていれば必要とする物を入手する事ができる商社会を作っていったのである。そして、この物品貨幣は時代と共に形や姿を変え、現在の貨幣（紙幣を含む）が生まれてきた。

貨幣の登場は、交換をより効率的なものとしただけでなく、物の価値を「経済的な価値」によって量るという概念と社会を生み出す事になった。それぞれの物は全く違う用途の物であっても、同一の「経済的な価値」という物差しで量るようになされたのである。このときから現在の消費活動の原点が生み出されたのである。

時代の変化と共に、様々な『お金』が生まれ、『お金』自体が商品として流通するようになる。保険や株、国債、といったものである。また、交通手段が発達すると共に国と国との関係が強まり、貿易が発達してきた。国際的な取引の経済のグローバル化によって為替が重要な要素となっていく。こうして生まれた金融商品によって資金を拡大させる事ができる社会のシステムも発展した。

株や為替の売買では直接現金が動くわけではない。ディーリングルームやトレードセンターではお金の量を示す数字が動き、コンピュータ通信技術が発達した現在では、取引はすべてオンライン上で完結する。この世界ではまさに、お金はデジタル表示された数字とモニター上に存在感がある。株取引や為替の状況において「お金」のリアリティーは「数字」に存在するのだ。

コンピュータ通信技術の発達が目覚ましい今日であれば、このリアリティーは電子マネーという存在により現代のリアル社会に応用されるのだろうか。技術的には貨幣を持たず、カードに記憶される数字だけで取引する事は十分可能だと考えられる。

しかし、リアル社会での消費活動に関わるのは株取引で扱われるような多額の資金ではない。私たちが日常的に扱っているのは、チャリチャリと音のする小銭であったり、ペラペラとしたお札であったりするのだ。リアル社会での消費活動において、何百枚の札束による支払いを行う事は少ない。店で買い物の支払を行う時には一枚一枚札を数え、小銭を出し、お釣を受け取り、取引を行っている。小銭を出したり、しまったりする手間に比べると電子マネーの方がカード一枚で一瞬にして決済する事ができ貨幣よりも便利だと考えられる。しかし、電子マネーを扱った決済の時に私たちは買い物の「実感」を手に入れることができるのだろうか。

日本で行われた電子マネーのリアル社会での消費活動実験の中で、最も大規模だったのが渋谷のSSSカード実験である。98年7月から始まった渋谷の実験では使いきり型、リローダブル型合わせて12万3000枚が配られたが、実験開始から2ヵ月後の98年9月末の報告では使われたカードは発行数の4分の1と少なく、また、実験開始から一年後の99年6月ようやく決算金額が1億円を突破する事となり、消費者の利用が進まないという結果に終わった。

また、ニューヨークで行われた電子マネー実験は、あまりの利用率の低さにより途中で打ち切りとなった。これは電子マネーを使った時の、物を買ったという実感のなさが原因と考えられる。クレジットカードや小切手を扱う場合は扱う額も大きく、その後決済が行われるので、貨幣の存在を感じる事が可能である。しかし、電子マネーにおいてはそれ自体が最初からお金という価値をもっているのである。ただ、カードを差し込むだけで買い物をする事ができる。カードは買い物をした事で小銭が増え、重くなる事も無いし、わざわざ貨幣を数えて支払う必要が無い。完全に数字としてお金が扱われるのである。しかし

それでは、支払いを行う時にいくら払ったのか、どれだけの買い物をしたのかという実感が得られないのではないかと考えられる。

世界には様々な種類のお金があるが、各国のお金の形やサイズに大きな違いは無い。貨幣は最も扱いやすく、私たちの「手」になじむ物として発達してきたのである。数えやすく、持ち運びやすい。私たちは手を扱って貨幣の量を感じ取っているのである。または、買い物をする前に財布の中身を確認し、時にはどのくらい自分が持っているのか数える。数字だけを追って確認するのではない。一枚、二枚、と手と目と脳を使って触覚的、視覚的に認識を行っている。現在の電子マネーはその『お金』というものを数字でしか示す事ができない。それは私たちが今まで感じてきた実感というものではないと思う。

貨幣を扱うという実感は思っている以上に大きい物だと思う。私は2000年の末に家族旅行でタイへ行った。そこでタイバーツを持ったときに、とても不思議な気持ちになったのである。私はそれがお金だと感じる事ができなかったのだ。形や大きさは大して変わらないにもかかわらず、私はパーツに対しておもちゃを持っているような違和感を覚えた。これは、普段扱っている貨幣に自分の労働や物の価値を刷り込ませながら認識してきた意識があるからだ。これは、ユーロ貨幣の変換でも全く同じ感想が聞こえてくる。このような事から、日常的に扱っている貨幣の存在、お金としての貨幣の認識は、私達の身体感覚に根ざし思っている以上に大きいと考えられる。

新聞社のサイトをWeb上で見ている、結局新聞を見てしまったり、電子書籍をプリントアウトして読むのと同じ感覚だと考えられる。手で一枚一枚めくり、その厚さを確認しながら読む。時には戻ったりしながら読む。コンピューターの技術が発達したといっても、私たちの肉体的な機能が発達したわけではない。私たちは相変わらず、アナログなセンサーで物を認識するのである。Web上の必要な情報のみを汲み取って読む方法は確かに効率的ではある。しかし、その手段がいくら非効率的であったとしても、手にとって読むという事でやっと読んだという実感を心得る事ができる。しかし、この実感が新しい物の発展や普及には欠かせないと思う。

これらのことから、電子マネーは現在の状況では貨幣にとって変わる事は不可能だと考えられる。しかし、もし電子マネーにアナログ的な手段で実感を心得るような機能、例えば、支払いの時に端末にカードを差し込むと財布の表示がされて、そこから貨幣がとんで出て

行くのがみえたり、カード自体から紙幣換算されたお金がいくら残っているのかが3Dのホログラム映像で見ることができたり、電子マネーにチャージしたらその瞬間にカードが厚くなるといった機能が付けられるとしたら、電子マネーはアナログ的な実感を満たし、便利な新しいお金として登場する事が可能になるのではないかと考えられる。