

マルチメディアサービスの本質的意義と 社会的問題に対する一考察

刀川 眞
NTTデータ通信株式会社
システム科学研究所

マルチメディアが拡がるに伴って、その社会的問題も大きくなりつつある。そこで本資料では、まず、従来は提供側の立場から述べられることの多かったマルチメディアサービスについて、社会の主たる構成者である利用者の視点に立って、その意義と本質的目的を整理する。次に各目的に沿ってマルチメディアの社会的問題を提示し、その本質的な起因要因を抽出する。さらに、起因要因のうち特にマルチメディアと関係の深い項目に対し、社会的問題の分析を行うと共に、問題の回避・対応に向けての課題を検討する。

Substantial meanings and Social problems for Multi-Media services

Makoto Tachikawa
Research Institute for System Science
NTT DATA COMMUNICATIONS SYSTEMS CORPORATION

As multi-media systems penetrate into our daily lives, many social problems will occur. This paper describes an overview of substantial meanings and purposes for multi-media services from the viewpoint of common users not multi-media system or service suppliers. Then, we show the possibilities of several unexpected and undesirable social consequences of these systems. Finally, we discuss the means to avoid these problems.

はじめに

現代社会において情報通信システムは既に必須のものであり、これなくしては社会そのものが成立し得なくなっている。さらに、その利用者層は従来の専門家を中心としたものから一般者へと拡大し、この傾向はマルチメディア時代を迎え一層加速されている。このことは情報通信システムが社会を陰で支えるインフラとして特定の人達以外には意識されなかった状況から、社会一般がその存在や在り方を意識せざるを得ない状況へと移り変わることを意味している。

ところでマルチメディアが社会に浸透するに伴って、マルチメディアと社会の関係も、より明確に問われるようになる。当然ながらこの関係は良い方向に作用するものばかりではない。マルチメディアと社会が織り成す問題をはらんだ未来も十分に考え得るのである。新しい技術やサービスが出現するとそれに対する社会的リアクションが発生し、しばらくは両者の間で対立や衝突が生じるが、最終的にはしかるべきところに定着する。マルチメディアも同様であり、いたずらに問題を探り将来の可能性を潰すようなことはすべきでない、という意見もある。しかし、本来避けられる問題を避けなかったがために、健全な発達が阻害されてしまった技術やサービスは数多く存在する。マルチメディアは社会的浸透度が高く、またその効用も大きいと考えられるからこそ、事前に問題回避を検討することが重要なのである。

1. マルチメディアサービスの本質的目的

現在、マルチメディアサービスとして様々なものが提案・実現されているが、多くの場合その提案や実現の意義が供給側の観点から説明されている。そこで主なマルチメディアサービスについて、利用者から見た目的や意義付けから各サービスの本質的目的を抽出する。なお、これらは完全に分類しきれるものではなくそれぞれ重複する部分があるが、主たるものを代表させることとする。(表1)

1.1 情報の量的変化(情報量や伝達速度)に基づくサービス

マルチメディアの発生以前から目的を同じくするサービスは存在していたが、効率やサービスレベルを一層向上させるために、実現方式をマルチメディア化したものである。

1) 人・物・金・情報の流通の合理化推進を目的とするもの

CALS(例えばContinuous Acquisition and Lifecycle Support)やEDI(Electronic Data Interchange)は、従来から行われている産業活動における情報流通の合理化を推進するものである。またVOD(Video On Demand)は映画館やビデオショップに出向き映像を視聴・入手する行動の合理化であり、TV会議は実際に人々が同一場所に集合する、つまり人的流通の合理化と捉えられる。同様に、遠隔医療、オンライン図書館、電子新聞、等も物理的な人・物・金・情報の流通合理化が基本的な目的と言える。

2) 情報の解釈性の向上を目的とするもの

電話は空間的に離れた地点間でのコミュニケーションを可能とするものであるが、送受する情報の表現形態は音声だけであった。これに図形や動画を加え、情報の解釈性を向上させるのがTV電話である。同様に、文字や図形に限られていた情報表現形態を音声や動画に拡張するのが電子ブックであり、音声のみであった放送の伝達情報を文字に拡張するのがFMデータ放送といえる。

1.2 マルチメディアにより新たに実現されるサービス

従来から基本的な考え方は存在していたものの事実上は実現できなかったものが、マルチメディアにより実現可能となるサービスである。

1) 情報の発信機会の拡大を目的とするもの

従来から一般の人達にとって新聞や雑誌・ラジオ等のマスメディアを通じた情報発信は可能ではあるが、機会・所要時間・記述量・読者の反応受信等における制約が大きく、一般化されているとは言い難い。これに対しインターネットやパソコン通信等は、発信を望む一人ひとりの意見が記述されたままの形で直接、世界中に伝えることができる。また、発信内容に対する読者の反応もほぼリアルタイム、かつ直接に受けることができる。

2) コミュニケーションの機会・相手の拡大を目的とするもの

コミュニケーションは何らかのきっかけ(機会)をもとに開始される。インターネットやパソコン通信等を通してフォーラムに参加したり、情報発信に対するリプライから始まるコミュニケーションは、従来のコミュニケーションにおける機会や相手と比べ、量的・空間的にはるかに拡大されたものとなる。

表1 マルチメディアサービスの本質的目的

マルチメディアサービス例	本質的目的	
<ul style="list-style-type: none"> ・ CALS、EDI ・ VOD ・ TV会議 ・ 遠隔医療 ・ オンライン図書館 ・ 電子新聞 ・ オンラインショッピング… 	情報の量的変化 (情報量や伝達 速度)に基づく サービス	人・物・金・情報の流通の 合理化推進
<ul style="list-style-type: none"> ・ TV電話 ・ 電子ブック ・ FMデータ放送… 		情報の解釈性の向上
<ul style="list-style-type: none"> ・ インターネット ・ パソコン通信… 	マルチメディア により新たに実 現されるサービ ス	情報の発信機会の拡大
<ul style="list-style-type: none"> ・ インターネット ・ パソコン通信… 		コミュニケーションの機 会・相手の拡大
<ul style="list-style-type: none"> ・ インターネット ・ パソコン通信 ・ (ネットワーク仮想社会内の分身)… 		匿名性の付与

3) 匿名性の付与を目的とするもの

電気通信は情報を電気の形に変えて伝えるものであるが情報として認識されないものは伝えない

(1)。例えば手紙は伝えるべき内容(情報)に加えてその情報を運んでいる媒体(紙、インク等)も送られるため、結果的に付随的な情報(紙質、インクの色等)も伝わるが、電話では音声しか伝わらない。マルチメディアの大きな特徴の一つとして、情報の表現形態を拡張し従来は削除せざるを得なかった情報も送れるようにするものがあるが、その一方で意図的に付随情報を削除した利用も考えられる。例えば電話は、話の相手や内容にそぐわない姿・服装でも会話が可能であり、むしろ積極的にそれを利用することがある。マルチメディアにおいては、匿名性の付与自体は本来の目的とはいえなくてもインターネットやパソコン通信での別姓や無記名アンケート、情報ネットワーク内に構築された仮想社会での個人属性を意図的に変えた分身の参加等、結果としてこれを目的とした利用も多い(2)。

2. マルチメディアに伴う各種の問題

2.1 マルチメディアサービスと発生する問題

1章で示したマルチメディアサービスの本質的な目的に沿って、既に発生、あるいは発生しつつある問題を整理する。

1) 人・物・金・情報の流通の合理化推進によるもの

・ 障害時の甚大な影響

効率を向上させるには高速・高密度な処理が行われる。しかしシステムダウン時に見られるように、一たび障害等が発生するとそれによって引き起こされる影響は範囲・深さ共に甚大なものとなる。

・ サラミ型犯罪(3)

従来は人手により行っていた作業をシステム化し、かつデータやデータ処理を論理的に集約することにより合理化が推進される。しかし預金の利息算出時の端数(1円未満)横領等、1件あたりの不正額は微々たるもので犯罪として割の合わないものであっても集約化により大きな額へ集積されれば、十分に犯罪を犯すインセンティブになり得る。(サラミ型犯罪とは、サラミソーセージを賞味する場合に浅く切るように、目立たぬように不正を広く浅く行うことにより名付けられている)

・ データの改ざん

情報が電子化されるとデータの変更は電子情報を操作するだけで可能となる上、その痕跡が残りにくい。このため不法な書き換えであるデータの改ざんが行われ易くなる。

・ 新たなマンマシンインタフェース(MMI: Man Machine Interface)の強要

新しい機器に対して利用者は、しばしば新しいMMIへの対応が要求される。マルチメディアでは様々

な機器が出現するため、それらを利用するには様々な機器操作能力が求められる。

・物理的直接的性の欠如による制度・習慣との食い違い

従来、診察は医者と患者との直接的な対応を前提としているが、遠隔医療では医者と患者との間に双方方向の高精細画像通信装置が存在する。このようにマルチメディアでは人と人の間に機械が介在するため物理的な直接的性が欠如し、例えば遠隔医療では医者が直接に診察しないため無診察の恐れがあるように、法制度上や習慣上の問題が発生する。

2) 情報の解釈性の向上を目的とするもの

・著作権、知的所有権の侵害

マルチメディアでは表現情報の変更、例えば画像の一部を電子的に書き換えてしまうことが容易となり、既に放映するTV画像の一部分を電子的に描き換えるエレクトリックビルボードが実現されている⁽⁴⁾。これを悪用すると、事実とは異なる画像のねつ造やオリジナル情報の書き換えによる著作権や知的所有権の侵害が行われてしまう。

3) 情報の発信機会、コミュニケーションの機会・相手の拡大を目的とするもの

・ハッカー、コンピュータウイルス

これらは元来、システムとして情報を発信でき、また情報の受信者がいたからこそ問題となり得た。マルチメディアシステムでは、情報発信の機会が増える分だけ問題発生機会も増加し、ハッカーやコンピュータウイルスの恐れが増大する。

・反社会的情報の越境

従来、公序良俗に反する情報や反社会的な情報は、年齢や所属組織等により隔離・遮断されていた。しかしマルチメディアでは情報が時間的・空間的のみならず、制度的(社会的)にも自由に飛び交うため従来の隔離・遮断策が通用しなくなる。

4) 匿名性の付与を目的とするもの

・プライバシー侵害

フェースツーフェースコミュニケーションと違い、媒体を介したコミュニケーションでは付随情報が欠落するため情報の送り手の実体が伝わりにくく、不正を誘発し易い。マルチメディアでは匿名性を積極的に利用することが多くなるため、例えば本人の知らない間に個人的情報が使用されてしまうような、プライバシーの侵害問題が発生し易くなる。

2.2 問題の本質的な起因要因

2.1節で整理した問題を横断的に検討し、問題の本質的な起因要因を抽出する。検討を構造的に行うため、起因要因の所在箇所をマルチメディア自体、マルチメディアと人との関係、マルチメディアと社会との関係に分ける。(表2)

1) マルチメディア自体に所在する要因

1-1) 物理的あるいは論理的に集約化すること

障害時の甚大な影響の発生は、効率化のため伝送の多重度を上げたり処理を物理的に集中化した結果、その部分にトラブルがあった場合に生じるものであり、分散化されていればその影響は局所的で済む。同じくサライ型犯も処理が分散化され、相互独立であれば犯罪を犯すことの割が合わなかったものが、論理的に処理を集約化したため犯罪として現実化するのである。

1-2) 複雑なシステム構成であること

マルチメディアシステムは様々な構成要素が複雑に絡んで成りたっている。このため一部の構成要素に問題が存在すると、その影響がシステム全体に波及することがある。またシステムは多くの場合その構成要素を交換することによりシステムとしての機能拡張や変更を可能としているが、このことは構成要素を交換する際にそのシステムが外界との関係を持つことであり、外部の問題要因をシステム内に取り込む経路となることである。

1-3) ネットワーク構成であること

マルチメディアサービスではハッカーの問題やプライバシーの侵害、あるいは反社会的情報の流布が問題化している。これは各システムが相互に完全に独立(孤立)していれば問題自体が発生しないが、ネットワークにより外界との関係を持つためシステムへの不法侵入や問題情報の流出入という形をとって現われる。前述したシステム構成であることによる問題と類似しているが、ネットワーク構成であることはシステムそのものが開かれているためその影響がシステム内に閉じないこと、また外界との接触の機会・時間が極めて頻繁である点で異なっている。

表2 発生する問題と本質的起因要因

		発生する問題					
情報の量的変化に基づくサービス	人・物・金・情報流通の合理化	・障害時の甚大な影響 ・サラム型犯罪	・コンピュータウイルス	・ハッカー ・ブラバシ侵害 ・反社会的情報の越境	・データ改ざん ・著作権、知的所有権の侵害	・新たなMMIの強要	・物理的直接性欠如による制度・習慣との違い
	情報の解釈性の向上				・データ改ざん ・著作権、知的所有権の侵害		
マルチメディアにより新たに実現されるサービス	情報の発信機会の拡大		・コンピュータウイルス	・ハッカー ・ブラバシ侵害 ・反社会的情報の越境	・データ改ざん ・著作権、知的所有権の侵害		
	コミュニケーション機会・相手拡大		・コンピュータウイルス	・ハッカー ・ブラバシ侵害 ・反社会的情報の越境	・データ改ざん ・著作権、知的所有権の侵害	・新たなMMIの強要	・反社会的情報の越境
	匿名性の付与			・ブラバシ侵害	・データ改ざん ・著作権、知的所有権の侵害		
要因の所在箇所		マルチメディア自体				マルチメディアと人	マルチメディアと社会
問題の本質的起因要因		物理的・論理的集約化	複雑なシステム構成	ネットワーク構成	情報のデジタル	新たなりテラシー要求	既存社会的境界の逸脱

1-4) 情報がデジタル化されていること

電子化された情報の複製を作ることは極めて容易であるが、アナログの場合は複写を繰り返すと品質が劣化し、また音声や映像の部分的変更は困難である。マルチメディアでは情報をデジタル化して扱うため、複写を繰り返しても原情報の劣化が生じず、また音声や映像情報の部分的変更や表現メディアの変換も容易にできる。そのためデータの不正コピーや改ざん、あるいは著作権、知的所有権の侵害等の問題が発生し易くなる。

2) マルチメディアと人との関係に所在する要因

2-1) 新たなりテラシーを必要とすること

マルチメディアサービスを楽しむためには新たな機器操作能力の習得の他、人間のスキル拡大を求めるものがある。例えば外国とのコミュニケーションを実現するためにはある程度の語学力が必要となり、その能力を持たないと十分なコミュニケーションができない。これらはマルチメディアが前提とする人間のスキルについての広義のリテラシーの問題といえよう。

3) マルチメディアシステムと社会との関係に所在する要因

3-1) 既存の社会的境界を逸脱すること

遠隔医療での物理的直接的性の欠如による制度上の問題や反社会的情報等の越境が問題化する背景には、従来、明白に、あるいは暗黙に認められていた制度や境界を情報が無秩序に超えてしまうことに由来する。例えば遠隔医療が無診々療となる恐れがあることは、従来の法制度で定められた枠組みをマルチメディアが逸脱するために問題化するのである。あるいは反社会的情報に対して従来の隔離・遮断策が通用しなくなる問題は、従来は制度や国境（税関）、物理的距離といった境界によって隔られていたものが、その境界をマルチメディアが超えてしまうことにある。

3. マルチメディアによる社会的問題の分析

2章で示したマルチメディアサービスに関する問題の本質的起因要因に対応して社会的な問題について分析する。2章で分類した起因要因のうち、下記以外はマルチメディアにより相対的に問題性

- ・物理的、論理的な集約化
- ・複雑なシステム構成

が高まったものである。これに対し、この2者は従来の情報通信システムの段階から大きな問題として存在しておりマルチメディアとしての特徴が弱いため、本検討対象からは除外する。

3.1 ネットワーク構成であること

ネットワーク構成であるということは、主体（マルチメディアシステムにアクセスする人）から見た客体（アクセスの対象、即ちマルチメディアシステム）がローカルシステムに閉じていないことであり、主体が客体を通じて外界へ拡大し得ることである。

1) 外界の情報（知識）へのアクセス

これはローカルシステムの場合と比較して、広大な外界における圧倒的な情報量に接しそれを活用できることである。

・空間的な拡がり

時間的には固定されていても空間的に拡がる場合である。膨大な知識へのアクセスや、本来は相互独立の大量データ相互を関係付けることにより新たな情報を産み出すといった、理論的には考えられても実質的には実現不可能であったことが可能となる。これにより、例えば既存の各種の情報の統合により新たな個人管理情報が構築され、人権侵害が発生するような問題が挙げられる（5）。

・時間的な拡がり

空間的には固定（限定）されていてもその内容が時間的に変化するものに対して、常時アクセスする場合である。例えばネットワーク内の個人行動を常時トレースすることにより、個人の行動パターンが把握されプライバシー侵害等が起こり得る。

2) 外界とのコミュニケーションの実現

ネットワークをインタラクティブ（対話）性の観点から考えると、ローカルシステムでは不可能であった外界とのコミュニケーションが可能となり、外界との新たな関係性が発生・構築する。

・仮想的関係性

ここでいう仮想的とは実質を伴わない虚構ということではなく、実体はなくても限りなく実体があることに近いという意味である。マルチメディアを介してのコミュニケーションでは基本的に物理的直接的がない。このためパソコン通信でのフォーラムへの参加・退出や必要な時に必要な資源を相互に融通し合って活動する仮想組織のように、新たな関係性の生成・消滅が極めて容易であり、関係性が一過性・一時的になるものが多い。しかし機能的に同じであっても実体を伴わないことや関係性が永続しないことにより、従来の制度や考え方の間で様々な軋轢の発生が考えられる。

・対象の拡大と直接的コミュニケーション

従来、人や組織との間で新たな関係性が構築される場合、その契機は既知の人や組織の仲介であるように、何らかの意味で隣接したものを經由している。これに対しマルチメディアシステムでは、インターネットによる国際的コミュニケーションに見られるように、対象が空間的に極めて大きくその拡がり方も一挙に拡大すると共に、予告や予兆の無い直接的なコミュニケーションが行われる。このことは社会的に好ましくない情報やプライベートな情報であっても世界的規模で瞬時に拡散し得ることを意味している。

3.2 情報がデジタル化されていること

情報がデジタル化されているということは原情報と複製との区別がなく、また情報がオリジナルな段階から表現されるまでの間で何らかの編集が行われ易くなることである。

1) 情報に対する信ぴょう性、信頼性の変化

従来、映像情報や音声情報の一部分を改ざんすることは困難であったため、これらには在る程度の信ぴょう性や信頼性が認められていた。しか表現情報の改ざんが行われ易くなることは、これに対する信ぴょう性、信頼性を低下させることになる。そのため例えば報道における映像情報や各種の証明としての画像がその認証能力を低下させ、それらの在り方自体も再考されることになるだろう。

2) 著作権問題の発生拡大

従来、情報の主たる発信源であるマスメディアでの著作権に対する認識や対応は、問題をはらんでいたとはいえ受信側である組織や個人に較べれば相対的に進んでいたといえよう。しかもマスメディアから発信される情報の多くは組織や個人の内部で消化されていた。しかし、情報のデジタル化により情報の再利用性が高まり、かつ組織や個人からの発信機会が増えると、マスメディアから発信された情報が、相対的に著作権意識の低い組織や個人に受信された後に再発信されるため、著作権問

題が拡大するであろう⁽⁷⁾。(なおこれについては、著作権そのものを市場での商品として考え、複写を容易にすると共にその対価も明らかにするような仕組みが提案されている。⁽⁸⁾)

3.3 新たなリテラシーを必要とすること

マルチメディアを使えるということは、例えばそれを介して知識にアクセスすることやコミュニケーションを図ることができることであり、そこから様々な価値を産み出す可能性を有することである。しかしすべての人々が一様にマルチメディアを使いこなせるようになるとは限らない。現在の日本では識字力がないと生活上多くの困難があるのと同様、マルチメディアが社会に浸透し様々な社会システムがマルチメディアリテラシーを前提とすると、リテラシーの無い者は社会の恩恵を享受できず、社会的な落伍者となりかねない。

3.4 既存の社会的境界を逸脱すること

既存の社会的境界には、法律や組織における内部規約等で境界が明示されている明白的境界と、習慣や言語等、明示されていないがその存在が共通的に認識されている暗黙的境界とがある。

1) 明白的境界

マルチメディアにより明白的境界が逸脱されると情報に関する従来の社会規範が通用せず、様々な社会的混乱を引き起こす。しかも情報の流通にはマルチメディアを介したものと従来方式とが並存するため、規範の2重化による問題発生も考えられる。

2) 暗黙的境界

暗黙的境界は、言語による言葉の壁や企業の内部組織における序列関係による境界等、様々な形で社会の至るところに存在している。明白的境界では境界自体の存在が明確であるのに対し、暗黙的境界はその存在自体が必ずしも明確に認識されないだけに却って問題が深いといえる。例えばパソコンを用いた業務において、管理者が勤務員の勤務把握ができなくなることが指摘されている⁽⁶⁾。これは部下の勤務把握を執務状態で行うことで了解されていた暗黙の了解が成立しなくなるためであり、特に知的活動量の把握や評価といった定量化が困難なことに対する問題が顕在化することになる。

4. 回避・対応に向けての課題

3章で示した社会的問題の分析は2章の本質的起因要因に立脚しているため、これを避けるには各起因要因の人的・社会的接点の在り様を技術的に変えることが考えられる。例えば、マルチメディアシステムに高度なマンマシンインタフェース機能を組み込むことにより、人間・社会側からはマルチメディアが出現する以前と何ら変わる事の無い、極端にはマルチメディアの存在すら感じさせないようにしてリテラシーに関する問題に対処することが考えられる。しかし、ここでは次の点からマルチメディア側の対処は除外し、人間・社会側での対応に焦点を絞る。

- i) 現状の人間・社会の在り様が完全であるとはいえない。マルチメディアをきっかけとして、人間・社会のより望ましい姿が得られる可能性がある。
- ii) マルチメディア側ですべて対応することはコストや実現性の点で非現実的である。
- iii) 技術的観点からの問題解決についてはしばしば論じられているのに対し、人間・社会的観点からの検討は不十分である。

1) マルチメディアリテラシーの在り方

社会を構成する基本単位は人であり、マルチメディア社会をより良いものとするには、人間一人ひとりの適応を考えなければならない。そのためマルチメディアリテラシーの在り方として、身につけるべきリテラシーの内容や習得方法の検討が必要である。これは単に学校教育における学習項目を増やすといったことだけではない。マルチメディアが社会に広く、かつ深く浸透していくことを考えると、学校教育はもとより社会人教育や生涯学習といった教育システム全体での対応が求められる。さらに教育側と被教育側という構図ではない、もっと広範な枠組み、例えば日常生活においてリテラシーが自然に習得されていくような仕組みも必要であろう。むしろリテラシーそのものは日常において漸近的に習得し、教育システムに対しては、今後も絶えまなく行われるであろう技術進歩に継続的に対応できるような基礎的能力や、様々な変化を超越的に把握できるメタ的リテラシーといったものの習得支援が期待される。

2) 情報倫理の確立と推進

マルチメディアリテラシーが個人の能力面に焦点をあてるのに対し、これはその利用態度面を問

うものである。マルチメディアによる社会的悪影響を避ける努力をマルチメディア側や社会制度の面からいかに払っても、すべてに対して完全な対応ができるわけではない。結局は人間の倫理の問題に帰結する。これについては昨今、情報倫理の確立の必要性が叫ばれ、そのための研究活動も盛んになりつつあるが⁽⁹⁾、未だ確立された段階には至っておらず社会的浸透度も十分とはいえない。特に海外と比較してわが国では、対応の遅れが指摘されている⁽¹⁰⁾。もちろん単に情報倫理を確立するだけでなく、同時に如何にそれらを社会に広め浸透させていくかも重要な課題である。

3) 既存社会システムの再検討

1、2) が社会を構成する個人に的を絞っているのに対し、これは社会を全体的に捉えるものである。情報倫理・道徳の検討と同時に求められるのが、習慣を始めとする暗黙的に存在する既存の社会的境界との整合である。従来の暗黙的境界は、当然のことながらマルチメディアの存在は前提としていない。暗黙的であるからにはその存在を明示的に捉えるのは難しく、事前に問題をすべて予測するのは不可能である。そこで社会的軋轢の回避のためマルチメディアを社会に導入するに先立ってアセスメントを行ったりプロトタイプによる実験が是非とも必要になるが、同時にそこで明確になった暗黙的境界そのものの妥当性を検証することも必要である。

一方、マルチメディアは既存の法律や組織との関係で様々な問題発生の可能性が指摘されており、これら明白的境界との整合も考えねばならない。ただし明白的境界は、その仕組みが何らかの形で明示されているので、整合の検討は暗黙的境界の検討に比べれば容易かもしれない。むしろマルチメディアを経由する情報とそうでない情報の規範の2重化に対する問題や、明白的境界の陰に隠れて陽には現れないが厳然と存在する暗黙的境界を認識し、明白的境界との差異を明確に切り分けることの方が大きなことかもしれない。

おわりに

本格的なマルチメディア時代を迎えるにあたって、実現技術や市場性以外にも検討すべきことは数多く存在する。そのうちで最も重要であるにもかかわらず、その複雑性から検討が不足しているものの一つが、社会的問題に関する事柄である。事実、一口に社会的問題といっても対象が極めて多岐に渡り、また問題のアプローチにおいても多分野に関係するため、その取り扱いが容易ではない。ここではいわゆる工学的アプローチのみならず、社会科学を始めとした学際的な取り組みが必要である。

本資料では社会的問題を検討する際の一つの分類軸の提案とそれに基づく問題の分析について述べたが、今後は社会を構成する主要素であるマルチメディアの利用者に着目しつつ、特定の社会的課題やサービスに焦点をあてて検討を深化していきたい。

参考文献

- (1) 刀川 眞：「技術変化とサービスの融合」、林 敏彦（編）「公的規制と産業 3 電気通信」、NTT出版、1994.7
- (2) 内藤 耕：「ネットワーク社会の二つの主体像」、情報通信学会年報、平成8年3月25日
- (3) 安田 寿明：「コンピュータ犯罪」、私立大学情報教育協会「情報倫理概論」、1995.5
- (4) 吉田 望：「マルチメディア社会の実像」、生産性出版、1994.12
- (5) 堀部 政男：「プライバシーと高度情報化社会」、岩波書店、1995.4.5
- (6) Mary Hayes：「Working Online, Or Wasting Time?」、INFORMATIONWEEK、May 1.1995
- (7) 中山 信弘：「マルチメディアと著作権」、岩波書店、1996.2.9
- (8) 北川 善太郎：「著作権市場論、取引の「場」を構築する」、日経エレクトロニクス、1993.6.7
- (9) 辻井 重男：「情報通信倫理研究会の発足にあたって」、信学技報FACE95-1、1995.5
- (10) 黒川 恒夫：「情報倫理綱領をめぐるIFIPの動向」、信学技報FACE95-11、1995.9