

商用オンラインサービスの運営に関する諸問題

伊藤 二郎

SBI00132@niftyserve.or.jp

ニフティ株式会社

〒140 東京都品川区南大井 6-26-1 大森ベルポート A 館

商用オンラインサービスは電子社会と現実社会を繋いでいる virtual society 実社会をオーガナイズするサービスを提供していると考えられます。そして豊かな個人生活の実現を目指しています。サービスは情報を通してなされ、パーソナル・コンピュータと言った個人的移動体を使って行われています。情報という価値観の異なったものを扱ってのサービスであり、サービスの運営に関連して色々の問題があります。筆者の私見を交えてそれらについてご紹介します。

Various Problems related to the Management of Commercial On-line Service

Jiro Ito

NIFTY Corporation

OMORI BELLPORT A, 26-1, Minami-oi 6-chome, Shinagawa-ku, Tokyo 140 Japan

Commercial on-line service is considered to be providing the services organizing a virtual society linking electronic society with actual one, which is aiming at the realization of prosperous personal human life. The service is conducted through handling information, unique stuff, based on movable personal devices such as personal computer, and looks to be pervaded universally.

Various problems related to the management of such service will be described hereunder with writer's personal thinking, referring to the conventional manner on handling hard products.

はじめに

パソコン通信と一般に言われています商用オンラインサービスは、電子空間を利用して、人々に情報交換の場を提供することを基本的機能とし、それを補佐する為に電子メール交換、データのやり取りが行われ、これらを使って、調査や研究開発、商取引、趣味の交友と言ったことで、豊かな生活を目指す電子社会と現実社会を統合した VIRTUAL COMMUNITY をオーガナイズするサービスを行っていると言えます。

特徴としては、電話の有るところであれば何処からでも情報交換の場に入れることです。即ち移動体通信です。しかもコンピューターの使い易さ、低価格化による電子空間の拡大によって、万人のものと言った意味でユニバーサル・サービス化してきており、一般消費者が対象となりつつあることです。インターネット時代に入り、情報の受・発信者の特定が難しくなっています。

情報は、自主的か否かは別として、基本的には発信するのも、受けて活用するのも個人です。教育の普及と複製技術、伝達手段の発達により、世界に瞬時に情報の受・発信を万人が出来る参加型情報発信の時代に入りつつあります。

こうした電子社会環境にあり、しかも、商用オンラインサービス業が出来て、未だ 10 年、一般社会にはこれから入って行く訳であり、取り扱う材料が情報と言う今までと違った価値観をベースとしたものであり、先例が無く、一般のコンセンサスを得ることが難しい問題が多く、その運営上色々の問題が生じます。こうした問題について、サービスの提供側と情報社会を消費者のものにするとした視点で、感じていることをお話したいと思います。

1. サービス利用者の特性

最初にご参考までに現在のオンラインサービスの利用者のプロフィールをニフティ株式会社の資料からご紹介しておきます。

男女比 女性会員は最近増えてきており、10 パーセントを超えている。

年齢層 30-34 才 27.5 パーセント、25-29 才 23.7 パーセント、35-39 才 17.7 パーセント。因みに、50-60 才 2.04 パーセント

業種 製造・建設・運輸がトップで、システム・情報処理、情報・通信、商社・卸・小売り、学生、学校・教育、国家・公務、医療関係、マスコミ、自由業、金融・保健・不動産、専業主婦と続く。

利用目的 趣味 54.1 パーセント、趣味と仕事の両方 31.3 パーセント、仕事 13.8 パーセント

2. 会員規約

社会が住みよき為には、セキュリティが保証されていることが大切です。即ち住んでいる住人の身元が確かで、且つ外部から身元の判らない人が忍び込むことの無いことが基本です。

こうした事は入会時の審査とアクセス時のパスワードで行われています。しかし一つの社会を形成している訳ですから、サービス上で会員同志のトラブルが発生します。これを防ぐ為のポリシーが会員規約の中に盛り込まれています。

電子社会が秩序正しく運営されるために、ニフティサーブでは次の行為を不適当な行為として上げています。

不適当な行為

公序良俗に反する行為、犯罪的行為に結びつく場合、著作権侵害、財産・プライバシーを侵害する場合、法律に違反する場合、他人に不利益を与える場合、誹謗中傷、公職選挙法に抵触する場合、NIFTY-Serve の運営妨害、その他不適当と判断された場合

3. セキュリティについて

先ずセキュリティに関連してどうした問題がオンライン・サービスの特性からあるか、と言うことを考えてみます。

- 1) 通信手段の移動体化—今までは通信端末が固定した同定できる場所にあったが、現在は移動体が変わってきており、しかもインターネット時代に入っている。即ち情報の受信・発信場所が不定で、特定出来ない人達が参加してきている。正にトカゲの尻尾きりが起こる。
- 2) 多方向・直接接触サービス—一度に多人数に、且つ瞬時に地球的規模で情報伝達ができる。マスメディアであるが基本的にはパーソナルコミュニケーションの道具である。

こうした事は個人の活動に柔軟性と自由度をもたらし、個人の活躍の場を広げることとなり、個人の能力を尊重する社会では良いことで有り、且つ個人のプライバシーを守る点で優れています。しかし一方で悪用される恐れがあり、かつ当事者間だけの情報交換に伴う危険があります。

オンライン上での売買に伴う詐欺事件や、交際上のトラブルの解決が難しいのは電子社会と現実社会の意識の隙間を縫って、瞬時に広範囲に情報が伝達され、その影響が電子社会内にとどまらず、情報が行動に移され、現実社会で問題が起こるからです。現実社会は長年の人間の生活の智慧により、自ずからセキュリティを維持する形で出来上がっています。電子社会が一般社会に入りだして間が

なく電子社会の仕組みに対する認識が出来ていない上に、現実社会のシステムが電子の広がりと速度に対応が出来ていないと言った問題があります。

電子空間で生活する上でも、現実社会の慣習の意味することを理解して、電子社会でもそれを踏襲する事が大切です。

即ち、

相手の身元確認、信頼できる第三者による仲介と言った取引原則の遵守
セキュリティ意識の醸成

因みにアメリカの企業の ネットワークのハッキング防止策として

教育、セキュリティ・ポリシーの確立/企業のデータとプライバシーの保護、
そしてポリシーの実施、ポリシーの強化、違反者の処分。

と言った事が言われていますが、現在の一般社会の法令では無体物である情報の流通を主体とした電子社会の出来事に適応することに解釈上難しいと言った問題があります。

4. 公序良俗に反する行為、犯罪的行為に結びつく場合

ニフテサーブの会員規約でうたわれている不適当な行為から順を追ってどんな問題が有るかを見てみます。

公序良俗に反する行為と言いましても、オンラインサービスの内容は文章が主体であり、解釈の仕方によって意見の分かれるものです。ポルノ関係の広告的書き込みもその書き込み自体が現実社会の犯罪行為と言えるかどうか。実態の無い単なる電子掲示に過ぎないものもあるでしょう。しかし画像・音声が載せられるようになり、正に猥褻物陳列罪が適用される事が起こりつつあります。

こうした問題は個人の文化の問題であり、表現の自由やプライバシーに係わることで、取扱いが大変微妙です。アメリカで電子社会での秩序を保つためとして、所謂 Communication Decency Act 通信公序維持法が電気通信法に盛り込まれて議論になっています。

最近話題になった問題を並べてみますと、

ドイツ当局よりのポルノ関係の不適当なインターネットのホームページの指摘によるアメリカのコンピューサーブのアクセスの禁止措置。

カナダの住人のナチスの虐殺の否定のインターネットのホームページの問題。

ヨーロッパで問題になっている人種差別問題の掲示。

著作権とも関連しますが故ミッテラン大統領の主治医の書いた発禁本の掲載。

同じく著作権論争になった新聞記者のインターネットの電子会議内容の引用問題。

オンライン提供のヨーロッパの児童ポルノのFBIによる検挙。

5. 著作権問題

インターネットも含めてオンラインでのやり取りの取扱いが著作権の問題を投げかけます。スクリーン上に映し出された文章をそのまま書き移すとなると著作権はどうかと気になる点です。しかも転送、編集が容易と言うデジタル情報の特性があります。

5.1 著作権とは

先ず、著作権を含めて知的財産権について、文献から内容を概括してみます。

知的財産—無体財産—の保護

著作権 思想・感情の表現/創作物(模倣で無いこと)に与えられる。著作者の権利を保護し、創作へのインセンティブを与え、文化的所産の公正な利用に留意しつつ、文化の発達に寄与する事を目的とする。

不正競争防止法(不正競争行為の差し止め請求、及び損害賠償等)に、情報を物と類似のものとして捉えて、所有権法の法的枠組みを加えた。この事は個人の権利を保護する人格権と言ったことと、譲られたものの自由な取扱いを許す物の権利と言った矛盾する側面を持つこととなります。

狭い限られた範囲での情報交換から、印刷技術の発達、複製技術の発達、流通手段の発達、更に電子技術の利用からデジタル化。そしてインターネット時代の到来による地球的規模での同時伝達へと技術は変わってきています。換言しますと、情報が極く限られた人の手に握られていた時代から、限られた人のみが伝達手段を持った時代、限られた人から大衆に伝達する時代、そして全ての人が情報を共有し活用できる時代に入ってきたと言えます。

情報には創作と言う個人に固有の部分と譲渡/伝達や編集/加工と言った所有物と言う部分があります。万人が情報を発信出来るとなると、模倣で無い創作とは何かか問われます。情報制作に伴う労力に対しては、当然正当な対価が支払われるべきです。情報もデジタル化に伴い計量が出来るようになってきていますから、有体財産が勘定できるもの、定量できるものとするならば、現代のデジタル情報の大部分は電子社会では有体財産と言えます。

知的財産権の仕分けを名和小太郎先生の著書から引用します。

知的創作物	営業上の標識
意味の価値に関する一特許権 実用新案権 種苗権	
表現の価値に関する一意匠権 著作権	商標権 商号権

著作権は創作者の人格に属する部分と私的財産権に属する部分があります。情報の編集加工や伝達方法に従って色々の権利があります。しかも技術の発達によって複雑多岐になってきています。

著作者人格権—公表権 同一性保持権 氏名表示権
 著作権 隣接著作権
 二次著作権
 編集著作権
 データベース著作権
 複製権 翻案権 頒布権 上映権 実演権 貸与権 放送権 有線送信権 有線放送権 放送隣接権

物としては、

二次著作物
 編集著作物

この他に、情報の交換で主役を占める、
 引用 転載 抄録/要旨と言ったものがあります。

5.2 商品としての情報の特性

物には権利が発生しますが、権利を考える上で、商品の持つ性質、商品を取り扱う環境等について考えておく事が大切でしょう。

そうした意味で情報の特性を思いつくまに並べて見ましょう。

1) 情報商品の特性としては

情報は無限に複写が可能である。
 情報の価値は時代と共に変わるが、生き返ることがある。
 情報の価値は百人百様である。
 情報は使われないと意味が無い。情報は使われて、洗練され、そして新しい世界を提供する。
 情報はデジタル化してきており、貯蔵、検索、転送、編集、計量等が可能になりつつある。

2) 現代の情報社会環境

消費者情報社会. 全ての人が情報の受信者で且つ発信者の当事者型社会.

製作者が消費者と電子を仲介として直接結びつく電子社会。

情報の計量が可能なデジタル情報社会への移行。

マルチメディア時代は情報の流通が容易で、しかも情報の改変が自由に行われる事が不可欠であり、参加型創造の社会。

5.3 著作権に係わる事件

新聞を賑わした事件を参考に挙げて見ましょう。

福岡でパソコンソフトを無断でレンタルしていたパソコンショップ

ソフトはコピーをしても劣化しないことから原則レンタルは許可されない。

JASRAC と通信カラオケ業界の著作権問題

JASRAC は複製した曲をホストコンピュータに登録する際の複製権に加えて有線送信権を事業者に請求。未決着との昨年末の朝日新聞の記事。

パッケージ型では事業者はLD等を作成するときの複製権使用料を、カラオケ店は演奏時の演奏権使用料を支払っている。

6. 誹謗中傷

誹謗中傷も文化の問題であり事実認定は難しい。

新聞その他で話題になったものとして、

Prodigy の BBS での悪質な虚偽の見解に対するサービス会社の責任問題

ニューヨークの仲買業者 Stratton Oakmont—2 億ドル誹謗裁判

昨年5月に Prodigy に編集責任が有るとの判決。10月に Prodigy と S/お間で和解が成立し、Prodigy は掲載の見解について遺憾の意を表明し、一方 S/O は P の裁判官判決への再審請求を反対しないことで合意。しかし裁判官は新し分野であるので先例が必要と和解に反対の意向。

ニフティサーブの思想フォーラム上での誹謗中傷問題

おわりに

情報社会の難しい面をご紹介しましたが、万人が多様な情報に接する事が出来ることは、今まで限られた人にしか与えられてなかった情報の受・発信の権利を万人に開放するもので、人々が情報活用能力による差はあっても、各々の持ち味に従って自分の生活を豊かにすることになります。

単に情報を占有していることが権力や権威を保証した時代から、真に情報を活用できる能力が問われる当事者型情報社会時代に入りつつあると言えます。

情報社会が広がると、マイケル・クライトンが言っているようにイメージが優先した社会となり、文化的差別が無くなり、人類は均質化して、滅亡するのではと言った事もかんがえられます。しかし、一方で多彩な情報が流れることにより、益々、個人の生活は個人を主体として多様化することも考えられます。

この分かれ目は、人がイメージの上で生活するか、或いはイメージと現実社会を繋いで生活するかの選択に依って決まると思います。

現代の情報技術がビジネスに取り入れられている状況を見ますと、明らかに現場の声が情報に活用される方向に動いて来ています。即ち、顧客と企業が第一線で結び合い、不要な情報を排除する方向に動いています。情報が行動に密着してきていると言えます。

コンピューターが一部の人の玩具であり、イメージが一人歩きしてきたコンピューター情報社会は過去のものでは無いかと思えます。情報に関する権利・義務が万人に問われつつあると思えます。そういった意味で電子社会と現実社会を統合する virtual community を育てるオンラインサービスと言った機能は重要と思えます。一般の人達が電子社会に早く馴染んで頂き、virtual communities の育成を考えて頂ければと思えます。

参考にさせて頂きました文献をいくつか掲げておきます。

- ボランティア もうひとつの情報社会 金子郁容著 岩波新書
カーマーカー特許とソフトウェア 今野 浩著 中公新書
知的財産権 名和 小太郎著 日本経済新聞社
マルチメディアと著作権 中山信弘著 岩波新書
カッコウはコンピューターに卵を産む クリフォード・ストール著 池 央^欣 訳 草思社
The Virtual Community Howard Rheingold 著 ADDISON WESLEY 刊
情報処理 1996年2月号 特集—マルチメディア時代をめぐる法律問題

以上