

第8章 情報モラル

8.1. 知的財産権の尊重

以前とは異なり、現代のような情報化社会では、ソフトウェアに関する権利の問題が大きな社会問題となってきた。ここで問題としているソフトウェアとは、情報処理機器に適用することにより、それぞれの機器に様々な役割を果たさせるようにするデータの集合体を指し示す。具体的には、映写機にかける映画フィルムやテープレコーダーで再生する録音テープやコンピュータに導入する実行プログラムなどである。

テープレコーダーやCDは、再生される録音メディアがポップス系であればそのように、クラシックであればそのように音響を再現する。ハードウェア自体は再生するメディアによって変化しないが、ソフトウェアを差し替えることにより、万人の好みに合わせた様々に異なる機能を発揮できるようになる。したがって、ハードウェア以上に、そこで適用されるソフトウェアに、より大きな財産的な価値が生じるわけである。この価値を専有する権利として、知的財産権とか著作権と呼ばれるものがある。いわゆる著作権と呼ばれるものには、著作権と著作人格権とが含まれている。著作権とは、著作物の利用に関する権利であり、著作物の財産的な面に配慮して設定されている。これに対して、著作人格権とは、公表権、著作者の氏名を表示する（またはしない）権利、同一性保持権の総称である。同一性保持とは、著作物を著作者の意志に反して勝手に変更や改竄されることに対応する権利である。

著作権は一種の独占権であるため、これを無制限に認めていくと弊害が生じる場合もある。そこで、著作権法では、著作物の公正使用 (Fair use) に関する著作権の制限規定が、30条から50条にかけておかれている。よく知られている公正使用については、私的な使用や家庭内の使用、あるいは引用により著作物を創造する場合にあてはまる。

とくに、教育においては、著作権を優先すると公的な教育が成り立たない

という問題があるため、大幅な制限が認められている。たとえば、教科用図書への掲載、学校教育番組での放送、学校その他の教育機関における複製、試験問題としての複製といった場合である。しかし、この場合も無制限な複製が許されるわけではなく、定められた要件の範囲内で利用可能となっている。学校その他の教育機関における複製の問題は、以下に紹介する第35条で定められている。

「学校その他の教育機関において教育を担当する者は、その授業の過程における使用に供することを目的とする場合には、必要と認められる限度において、公表された著作物を複製することができる。ただし、当該著作物の種類及び用途並びにその複製の部数及び態様に照らし、著作権者の利益を不当に害することとなる場合は、この限りではない」

著作権法は、主として活字により印刷された媒体（書籍）を前提として作られた法律であるため、現在の教育環境では法律で想定されていないような問題が起こりつつある。一つは、複製を作るための機械技術が非常に発達し普及したことである。学校の中で著作物を複製する状況というのは、つい最近まで謄写版を使うのが普通であった。謄写版を使って複製を行う場合、印刷のための原紙は人が鉄筆で作成しなければならないし、1,000部を超えて印刷するようなことは困難であった。したがって、著作物の大部分を大量に複製しようとしても、そのための労力と時間は、著作物の流通価値よりも高価になってしまうのである。しかし、現在では高性能のコピー機が非常に低額のランニングコストで利用できるので、著作権者の権限の外で著作物を複製することが容易にできる。また、輪転機用の原紙も光学的な複写により簡単に作成できるため、大量部数に及ぶ複製までもが非常に簡便にできるのである。著作権法が成立した時点では、このような複製の利用状況は当然想定されていなかったと考えられる。

もう一つの問題は、教育に利用されるメディアが増加してきていることにある。とくに、音楽資料と映像資料における複製は重要な問題である。音楽教材はもともとレコード（音盤）か楽譜という形態で流通していたものである。20世紀の前半においては、レコードも再生用の蓄音機も貴重品であった

ため、音楽教材の提示には楽器を用いて楽譜を直接に再生するしか方法がなかった。楽譜を複製する場合には手書きで写譜をする以外に手段はなかったし、レコードを複製することはまったく不可能である。

このような事情は映像資料においても同様であった。映像資料には、印画紙に固定された影像としての写真か、フィルムに固定された連続的影像としての映画がある。映画の場合には、レコードの場合と同様に実質的に複製を作ることは不可能である。映画を複製するためには特殊な現像設備を必要とするため、営業用以外の目的で複製することは考えられない。そこで、映画の著作物に関してだけは、他の著作物とは違って頒布権と上映権という特殊な権利が著作権法の中で扱われている。もともと、映画は映画会社が強力な配給制度を持っていて、フィルムは系列の映画館に貸し付けられていたため、これらの特殊な権利についての社会的な心配はなかった。また、これらの制度が映像文化の発展に大きく貢献したことも事実である。

しかし、現在のようにビデオテープやテープレコーダーが普及してくると事情が大きく変化してくる。映画の頒布に係わる著作権の問題は、レンタルビデオの普及とともに大きな社会問題となった。音楽著作物の場合も、テープレコーダーの普及で同様の問題が派生したはずであるが、テープレコーダーは音盤に比べて音響特性が顕著に劣っていたため、あまり大きな社会問題とはならなかった。しかし、これもデジタル録音が可能で DAT が開発されることにより、一気に問題が顕在化してきている。デジタル録音では音源の完全な記録と複製が可能であるため、複製行為が著作権者の権利を大きく阻害するためである。

そこで、教育環境においてもっと大きな問題として浮上してくるのがマルチメディアの取り扱いである。マルチメディアの基盤となる技術は、コンピュータを利用した各種の教材資源のデジタル処理であり、音響や映像の複製が避けられない。しかし、映像や音楽資料の複製には著作権より大きな制約があるため、現時点で流通している映画や音楽をマルチメディア教材の中に取り込むことは、確実に著作権の侵害につながると考えられる。このよう

な状況では、マルチメディアソフトを作成することが実質的に不可能になってしまうため、CD-ROMで出版されている最近のマルチメディアリソースの中には、データの再利用に関する権利を開放するものが見られるようになってきている。

複製権にかかわる問題は、コンピュータソフトウェアにおいても大きな問題になってきている。コンピュータではソフトウェアとハードウェアとの間の依存関係が非常に強いため、コンピュータの生産台数が非常に少なかった初期の時代には、ハードウェアとソフトウェアは一体の物として生産され販売されていた。ユーザの側から見ても、自分の使っているソフトウェアを動作させることのできるハードウェアが世界に数台しかないような状況では、ソフトウェアをコピーすることもコピーした物を配布することも全く意味を持たなかった。したがって、コンピュータソフトウェアの著作権や複製権についての社会的認識も1980年ころまでほとんど意識されていなかったのである。

パーソナルコンピュータが急速に普及し、同じ規格のコンピュータがどこにでもあるようになってから、ソフトウェアの財産的な側面が社会的に強く認識されるようになった。ただし、コンピュータソフトウェアの場合、他の著作物と異なり工業的な技術と密接にかかわる部分があるため、権利上の問題もやや複雑になる。一般に、プログラムのアルゴリズム[†]は特許法によって保護されないとみなされている。一方、プログラムのソースリストには著作権があると考えられるが、これも業務で作成したプログラムの著作権は企業が有するのが一般的である。そのため、教員が業務の範囲で作成したソフトウェアの扱いについては注意が必要である。また、ソフトウェアの動作に伴う出力表示のLook & Feelは著作権があると見なされる場合があり、さらに、ストーリー性のあるソフトウェアの実行に伴う画面表示は、映画の上映に当たるという判例も存在する。いずれにしても、コンピュータのソフトウェアはデジタルデータなので、複製に伴う情報の劣化が生じないため、著作権の問題は厳格に取り扱われると考えるほうが良いであろう。

8.2. 電子モラル

情報処理技術は新しい技術であるため、その機能の本質的な側面を直感的に理解することが難しい。そのため、情報化社会では、これまでの法律で想定されていなかったような新しい問題が生じている。コンピュータは、ハードウェアとしては非常に信頼性が高く、安定していて安全な道具である。そのため、一般にはコンピュータで処理をすれば、あるいは、コンピュータにまかせておけば正確に処理されて安心であると考えられやすい。

確かに、コンピュータ自体は信頼できるし安全である。しかし、コンピュータで処理されているデータやソフトウェアは、実体性に乏しく安定性も低いものである。コンピュータはデータを高速に変容させることができるからこそ高速にさまざまな演算ができる。ノイマン型コンピュータでは、データとソフトウェアは同質のものであり、区別する必要がない。したがって、コンピュータで扱われているデータは非常に脆弱なものであるということに注意しなければならない。たとえば、データベースに格納されているデータやソフトウェアを形作っている膨大なプログラムコードでは、点と丸が違っているだけでも、非常に大きなトラブルを引き起こす可能性がある。クレジットカードの信用情報データベースにおいて誤ったデータを掲載されたために、実生活に多大な不都合を生じた事例も少なからず紹介されている。

最近、コンピュータのソフト的脆弱性を巧みに悪用した問題として、コンピュータウイルスが話題となっている。コンピュータウイルスはいくつかのパターンがあるものの、基本的には実行可能なソフトウェアの一部に自分自身の複製を埋め込んでしまう、比較的小さなプログラムである。このようなウイルスに感染しているソフトウェアを実行すると、その度にネットワークやフロッピーディスクを経由して、別のソフトウェアに複製が埋め込まれていく。コンピュータウイルスの中には単なる悪戯として作られたものもあるが、多くのものはデータやプログラムを破壊したり、システムに障害を引き起こすことを目的として作られている。意図的に障害を引き起こそうとしたか否かにかかわらず、コンピュータウイルスは情報化社会の要ともいえる

データやシステムの致命的な破壊につながる危険性を持っている。

情報が価値を持ち、情報が価値を生じる情報化社会においては、時代の変化に対応した新しいモラルとしての電子モラルが必要とされる。たとえば、コンピュータ・ネットワークを利用して、他人のコンピュータシステムやデータベースの中身をのぞいたり操作したりすることが可能な場合がある。このようなときに、相手のシステムやデータに対する知識がなければ、全く意味もない記号の羅列としか見えない対象に対して無邪気に改竄してしまう可能性がある。しかし、その結果はプライバシーの侵害を含む、想像もできないほど大きな問題を引き起こすかもしれないのである。ハードウェア的には非常に安全なシステムの中で、罪の意識を感じることなしに、今までの常識では推し量ることのできないほど大きな障害を引き起こしてしまう危険性がある。それを常に念頭に置いて情報処理を行うことこそが新しい時代に生きていくために不可欠なモラルの基盤になる。

8.3. 情報操作の危険性

マルチメディア時代の情報コミュニケーションは、旧来のメディアに比べて非常に影響力が強いため、メディアに内在されている情報の質には十分な注意を払う必要がある。提供されている情報が偏っていたり、過剰であったり、不足している場合にも、私たちはそれだけに依存して判断を行う傾向が強いからである。

公開された情報よりも公開されなかった情報の方が重要であるという事例は、1992年の湾岸戦争において典型的に示された。民間人を巻き込まないクリーンな戦争を強調する軍は、レーザー誘導ミサイルによるピンポイント爆撃の成功例だけをマスコミに報道し、誤爆に関する情報を意図的に隠蔽しようとした。また、大量の原油流出に関しては、互いに自分の側に有利な情報だけを報道し、災害の除去や真実の解明に長い時間を要したことなども指摘された。このような事例で特徴的なのは、第2次世界大戦のときの情報操作が事実とは無関係な虚偽の情報を流布することであったのに対し、事実の中

から意図的に選択された不完全な情報が流布された点にある。さらに、油まみれになった水鳥のように、感情に訴える情報が大衆に及ぼす影響は非常に大きい。

情報操作の危険性を指摘するもう一つの問題は、「ヤラセ」の問題である。上記のように、常に情報が過剰にあり、その中から報道側に都合の良い事実が自由に選択できるとはかぎらない。そのようなときに、意図的ではないかもしれないが、取材に際して報道の目的に合致した状況が生じるように働きかけ、真実を歪めてしまうことが起こる可能性がある。このような事例が、情報化の進歩とともに最近急に増えてきている。

情報白米論（石井威望、1987）は、情報化社会において提供された情報を鵜呑みにしてしまう傾向の危険性を的確に指摘している。見た目によく「おいしい」情報だけを摂取していると、無価値だと思って捨ててしまったものの中にビタミンB₁のような重要な成分が含まれていることに気がつかない。そして、知らず知らずのうちに精神がアンバランスな状態になってしまうかもしれないのである。

情報化社会で生きていくためには、今まで報道関係者が座右の銘としていた心構えと同じものが、一般の人にも必要になってくる。それは、情報化社会においては、個人が信じられないほど大量の情報に接触することができるからである。そこで必要とされる心構えとは、事実を確認するために一つだけの情報源に頼らないこと、頭から信じて扱うことをしないこと、常に確認をすることである。しかし、現在では単一の情報源からでも、個人には処理しきれないほど大量の情報が得られる。したがって、複数のそれぞれ大量にある情報と情報とを突き合わせて、そこに矛盾や欠落が存在しないか、あるいはそれらが単一の情報源からの2次情報でないかどうかなどについて検討することは非常に難しい作業になる。このような作業には、高速で正確なデータの照合ができるコンピュータの能力を活用せざるをえない。そこで、情報化社会では、情報を扱う基本的な能力が個人に要求されることになり、それに対応した新しい教育のシステムが必要とされてくるわけである。

参考文献

石井威望 1987 情報化の進展と「学校」、教育と情報、354、2-5.

木村 孝 1993 コンピュータ・マルチメディアと法律、トライエックス.