

事例 D-4

(1) タイトル：ソフトウェアの「使用許諾条件」内容への同意

(2) 本文：

PCやスマートフォン等で、アプリケーションソフトやゲームソフトをインストールするときには、「大切なお知らせ」や「お客様の確認事項」などが冒頭に提示される。利用者（非専門家）にとって、利用上の注意喚起をする内容として重要であるが、大量かつ難解な文面のため、すぐに理解が難しい場合も多い。

中学生のAさんは人気のスマートフォンの対戦型ゲームαsをしようとしてBさんから誘われた。アプリケーションをサイトからダウンロードしようとした。すると、「同意」を求める画面が表示された。スクロールしないと全ての許諾条件を読むことはできない。スマートフォンの機種情報、GPS情報、メモリ情報を取得することがあることに同意を求めているという内容のようだった。ゲームを実行するために必要な情報を取得するという内容と思い、急いで同意し、ダウンロードした。その後、Bさんと対戦するには時間が合わなかったので、アプリケーションをダウンロードしたまま一度も起動せず、ゲームをダウンロードしたことも忘れてしまった。

数日して、スマートフォンの電池の消耗が激しく、動作が重たくなっていることに気づいた。Aさんのスマートフォンでは、何もしていないときにも、常時GPS情報がゲーム会社のサイトに送られ、メモリのリソースを占有し、想定していない頻繁な通信の影響で電池の消耗が激しくなっていたのである。

その後、別の友人から、Aさんが家族で夕食を食べに行ったレストランで何を食べたか聴かれるなど、不審なことが相次いだ。友人のBさんは匿名でゲームを対戦しているつもりが、見ず知らずの対戦相手から近くにいとメッセージが届いたので驚いたという話を聞いた。このゲームでは仲間同士の交流を目的とした機能があり、常時GPS情報が特定のサイトから見えているという。また、近くに仲間がいると自動でSMSメッセージが立ち上がって通信をすることに気がついた。Aさんは、それまで友人とゲームをするかもしれないと考えてアプリを保存していたが、スマートフォンの操作に支障がでてきたこともあり、アンインストールをすることにした。

(3) 考えてみよう

(1) 読まずに同意し、結果として利用者が被害をうける場合があるにもかかわらず、利用者の A さんは、なぜ許諾条件をよく読まなかったのか？

(2) 利用者に被害があったとき、誰の責任と考えるか？

「分かりにくい説明を書いたり、読まなくても同意できる仕組みで同意を求めた提供者の責任」、それとも「利用者が読まず・理解せずに同意したのだから利用者の自己責任」と考えるか？（法的、心情的、社会的な視点から）

(3) 提供者はどのような観点から、規約をつくるべきか？

（予測できない事態も想定した説明責任(免責)を重視すべきか、それとも、利用者に現実的な利用に基づいたわかりやすい説明（現実に行くと想定される重大なリスクだけ回避できる理解）を重視すべきか。）

(4) 提供側の専門家として、「利用者への注意喚起」という本来の目的を果たすために、どこまで、どのように伝えることを「説明責任」と考えるべきか？

（家電であれば、初めに読む簡易マニュアル、危険を伴う操作への注意を喚起する注意書きが添付されているだけでなく、そもそも危険な操作ができないような仕様（例：洗濯機であれば、子供が洗濯槽の中に入らないように、動作時にはロックして蓋が開かない構造になる）となっている。）

(5) ソフトウェアのダウンロードに対して、利用者の同意は必要なのか？

（専門家以外の利用者の判断に任せると、むしろリスクが高まる場合も考えられるのではないか？（例：セキュリティソフト、重要なエラーの更新ソフトなど）

(6) 自動的にソフトウェア更新をされる自動車やドローンの場合、どの

ようなリスクが存在しているか。

(7) 未成熟な技術において、利用者の責任・提供者の責任は、どのレベルならば妥当と思えるか。社会的な合意(コンセンサス)があればよいのか。

(8) 今後、どのように「同意」に対する考え方が「変化」していくと思うか？

付属資料

(1) [事例 D-4-1](#) : 補足説明

事例 D-4-1

【補足説明】

(1) 利用者の視点を考える

利用者は「同意」を選択しないとインストールをすることができないため、十分に自分のリスクを理解しないまま、もしくはリスクを無視して、得られる効能(サービス)を利用したいために機械的に「同意」をすることも多い。

または、利用者は、同意したリスクが何かという「適切な理解」が不十分なままで利用者の自己責任とすることで手続き（契約）の簡略化を優先させることも多い。

(2) 提供側(専門家)への期待を考える

提供側としては、利用者（非専門家）が不利益を被ることは本意ではない。しかし、提供側の免責のため「正確さ」「網羅性」が重視されがちである。もしもに備えて、利用者に理解できるかどうかではなく、現在起こりうると想定される事象（リスク）を「全て正確に」伝えて、利用者が不利益を被る可能性を説明し、注意喚起をすることがもとめられる。

一方で、利用者の視点から考えると、提供側には専門家として、利用者（非専門家）の目線から、どのようなリスクがあるのか、特に利用者にとってリスクの高いものが何か、「分かりやすく」説明することも期待されている。

(3) 利用者の同意が及ぼす影響を考える

PC のソフトウェアのインストール、スマートフォンのアプリの更新という動作は頻繁なため、利用者も機械的に行う、もしくは自動更新としている場合も多い。もしも、上手く動作しない場合も、提供側は、クリック 1 つでアンインストールして、再インストールして現状復帰すれば良いという考え方が中心である。

しかし、昨今では、情報機器の利用の場面が広がっており、GPS やアドレス等をはじめとした個人情報の流出、PC の遠隔操作(乗っ取り)も想定される。その結果、金銭的損害、名誉毀損など、実害を伴う場合も想定される。また、人命に及ぶ危険な状況を招くことも考えられる。同意をしたら、何があっても、利用者の自己責任といえるだろうか。例えば、利用者が同意した結果、自動運転中の自動車やドローン

が「想定外」の事故を起こすかもしれない。