

動画・ストリーミングの レイティング動向

2003年9月26日

財団法人インターネット協会

目次

1. 動画・ストリーミングにおける問題点の整理
2. 映像コンテンツのレーティング基準、自主規制
3. 動画・ストリーミングのレーティング方法と課題

1. 動画・ストリーミングにおける問題 点の整理

- 動画ダウンロードとストリーミング
- 映像コンテンツ一般の有害性
- 動画・ストリーミング特有の有害性

動画ダウンロードとストリーミング

- 動画ダウンロード

- 動画コンテンツを利用者のPCにダウンロードさせ、ローカルファイルを再生させる方法。
- PCに一旦ダウンロードしたローカルファイルを再生するので、再生時の画質 / 音質が回線速度による影響を受けない。
- WebサーバやFTPサーバを使って配信できる。
- 個々のファイルは特定のURLを持つ。

- ストリーミング

- 利用者のPCのプレーヤ (Windows Media Player、RealOne Player 等) に動画データを少しずつ配信し、サーバからの配信とほぼ同時に動画を再生できる。
- 再生が終わると動画データはメモリーから消去されるため、コンテンツを保存することができない。(コピー防止)
- 回線速度に応じてコンテンツの品質を自動的に切り替えられる。
- 専用のストリーミングサーバによる配信が必要。
- 個々のファイルは特定のURLを持つ。

動画ダウンロード

Webサーバ

PC

要求

コンテンツ
をダウンロード

動画
コンテンツ

プレーヤ

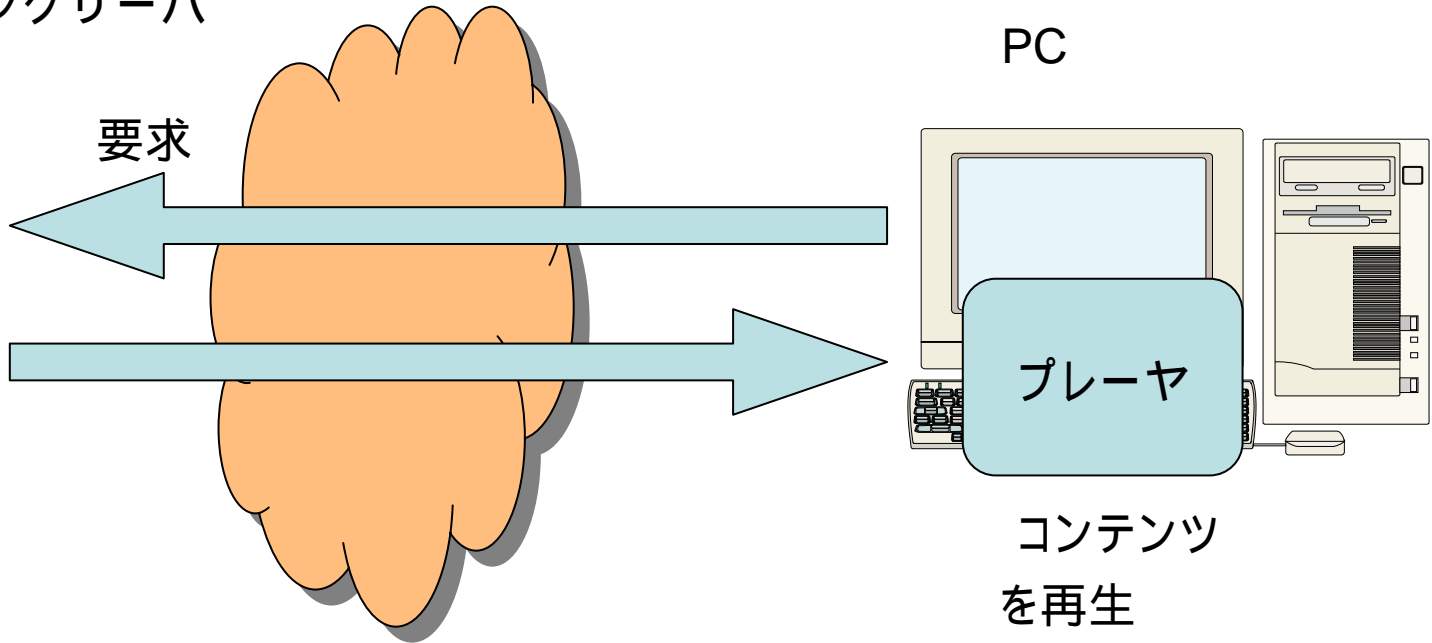
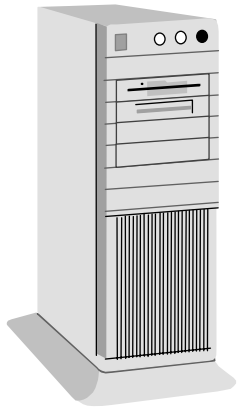
プレーヤで
再生

特徴

- ・通常のWebサーバやFTPサーバで配信可能
- ・コンテンツはディスクに保存される
- ・ダウンロードが終わるまで、再生中に早送り・巻き戻しなどコンテンツを制御できない

ストリーミング

ストリーミングサーバ



特徴

- ・ストリーミングサーバが必要
- ・コンテンツをディスクに保存しない
- ・再生中に早送り・巻き戻しなど、コンテンツを制御できる

映像コンテンツ一般の有害性

- 暴力表現
- 性表現
- 反社会的表現
 - 麻薬使用
 - 非行の助長
- 恐怖心を増幅させる表現
 - ホラー映画
- 言語・思想表現
 - 差別表現

動画・ストリーミング特有の有害性

- 従来メディアとの関係
 - 映画、ビデオ、テレビ番組の二次利用の場合は元コンテンツに対する自主規制(映倫、ビデ倫、放送基準)で対応可能
 - アダルトサイト等向けにオリジナル動画コンテンツを作った場合、現状では自主規制の枠組みがない。
- コンテンツ発信の敷居の低さ
 - 映画、ビデオ、テレビ番組に比べて容易に作成・発信できる

動画・ストリーミング特有の有害性

- ライブカメラ
 - リアルタイムの映像をインターネットを使って配信する
 - 街角、レジャー施設、駅、飲食店、自然の風景、室内など
 - 内容が可変的
 - 設置場所・設置目的によって、有害性を判断するか
 - 名所・史跡に設置されたカメラ
 - 私生活覗き見サイト(ピーピング)
- 市販フィルタリングソフトの対応
 - i-フィルター(日本):「ライブカメラ」「ストリーミングメディア」のカテゴリ
 - SurfControl(日本):「ストリーミングメディア」
 - SurfControl(米国):「Streaming Media」
 - Websense(米国):「Internet Radio and TV」「Streaming Media」

2. 映像コンテンツのレイティング 基準、自主規制

- 映倫管理委員会 (映倫)
- 日本ビデオ倫理協会 (ビデ倫)
- 日本放送協会 (NHK)、日本民間放送連盟 (民放連)
- 米国における規制

映倫管理委員会(映倫)

- 映画倫理活動の自主管理機関として設置
- 審査部門が「映画倫理規定」に基づき映画の審査を実施
- 各種興行組合に加入している興行会社は、この審査を受けていない映画を上映してはいけない
- ちなみに、映倫審査をしなかった映画は、自主上映、特別上映という形でのみ上映され、一般の興行とは切り離される。
- 青少年に影響を及ぼすと認められるものについて、以下の区分に指定する
 - R-18・・・18才未満入場禁止
 - R-15・・・15才未満入場禁止
 - PG-12・・・12才未満は親または保護者の同伴が望ましい
 - 一般・・・ 映画館等での表示は特にない

日本ビデオ倫理協会 (ビデ倫)

- 業界の自主審査機関。主にアダルトビデオが対象
- 「映像ソフト倫理規定」および「法規範、社会規範及び性表現に関する作品の審査基準」に基づき審査を実施
- ビデオソフトを以下の区分に指定
 - 成人指定・・・18歳未満映示、貸出、販売禁止
 - R指定・・・15歳未満映示、貸出、販売禁止
 - 一般・・・規制なし
- 審査作品には協会が発行する倫理シールにレーティング結果を明示して、ビデオ本体とパッケージに貼付することを義務付け
- 会員の違反行為に対しては会員資格停止等の処分を課している
- ただし、ビデ倫の審査を受けていないアダルトビデオも、「無審査」「自主審査」などと記して店頭で販売、レンタルされている。

日本放送協会 (NHK)

日本民間放送連盟 (民放連)

- それぞれ放送基準を定めている。
- 放送するコンテンツに関して人権や名誉の尊重、人種や性別等に基づく差別の禁止、宗教の自由への配慮をうたっている。
- 性や暴力、犯罪に関する表現は最小限にとどめるべきと規定。
- 民間放送連盟の基準では、特に青少年への配慮に言及。暴力表現や未成年者の飲酒・喫煙の取扱い等には十分配慮するように規定。

米国における規制

• Vチップ

- 1996年電気通信法により、TV番組に対するレイティング及びVチップの導入が決定
- NAB(全米放送事業者連盟)、NVT A(全米ケーブルテレビ事業者連盟)及びMPAA(米国映画連盟)は年齢別レイティングシステムを策定し、1997年1月から実施、その後FCCの要求により内容別レイティングが追加
- 1998年3月からTVにVチップの導入(13インチ以上のTV)
Vチップ:レイティングされた番組をブロックする機能
- レイティング
 - 対象番組:ニュース、スポーツ等を除く全ての番組
 - レイティング作業:各事業者の番組考査部門が自ら実施
- レイティングの種類
 - 年齢別(6段階):
 - TV-Y 全ての子ども向け
 - TV-Y7 7歳以上の子ども向け
 - TV-G 一般視聴者向け
 - TV-PG 親の指導が望ましい
 - TV-14 14歳未満に好ましくない
 - TV-MA 成人向け(17歳未満に不適切)
 - 内容別:暴力、ファンタジー暴力、性描写、言葉、会話

• 映画

- MPAA(米国映画連盟)が自主規制として実施
- 年齢別レイティング(5段階):
 - G 一般
 - PG 子どもに不適切な箇所あり。親の指導が望ましい
 - PG 13 13歳未満の子どもには不適切な箇所あり。親の指導が望ましい
 - R 17歳未満は保護者の同伴が必要
 - NC 17 17歳未満は観賞禁止

3 . 動画・ストリーミングのレイティング 方法と課題

- 動画・ストリーミングのレイティングの方向性
- 動画・ストリーミングのレイティングの課題

動画・ストリーミングのレイティングの方向性

- 従来型映像コンテンツ(映画、ビデオ、テレビ)の二次利用の場合
 - 自主規制(映倫、ビデ倫等)を受けているものは、その結果(成人指定等の年齢別レイティング)を適用する
- オリジナルコンテンツの場合
 - 商用サイト(アダルトサイト等)の場合、複数の動画コンテンツの集合体が「商品」となっていると考えられる(パッケージのアダルトビデオ等)
 - 個々の動画コンテンツではなく、サイト全体に対してレイティングを行えばよい
 - 以下の組合せで対応
 - SafetyOnline2によるレイティング
 - ICRA基準のようなコンテンツ記述子によるレイティング
 - メディア種別によるレイティング
 - ex.「ストリーミング」「ライブカメラ」等
- オリジナルコンテンツについては、技術以外の対応も必要？
 - ネット上の動画コンテンツの自主審査制度

SafetyOnline3
で対応

動画・ストリーミングのレイティングの課題

- 動画コンテンツを掲載する個人サイトへの対応
 - 商業サイトのように外観で判断できない場合あり
 - 各種コンテンツを含む場合、サイト全体で画一的にレイティングしてよいか？
 - 個々の動画ファイルのレイティングする場合、動画の自動レイティングは技術的に可能か？(動画を逐一、人手で評価することはコスト的に難しい)
 - 動画へのリンクの張られたHTMLページに対してレイティングすればよいか
- コンテンツの一部のみに有害情報を含む場合の対応
 - ex. 1時間のコンテンツで30～35分の箇所でのみ性表現を含む場合
 - 映倫、ビデ倫等のように作品全体に対してレイティング
or 場面ごとに別々にレイティング

(参考) 成人向けゲームのストリーミング配信

- 成人向けゲームのストリーミング配信

- ウェブックス社は2003年5月より、PC用成人向けゲームをストリーミング配信するサイト「BB5」のテスト運用を開始。
- サイト上で遊びたいゲームを選んで購入すると、ゲームの進行に従って同社サーバからデータが順次送信される。1タイトル1000円で30日間プレイできる。
- 年齢制限をチェックするため、ゲームを購入する際にはコンピュータソフトウェア倫理機構が運営する年齢認証システムを利用する。同システムでは専用のUSBキー「遊遊key」をユーザーがPCに装着する必要がある。

(出典: <http://www.zdnet.co.jp/broadband/0305/21/lp20.html>)

(参考) Web上の年齢認証システム

● 成人向けゲームのダウンロード購入に年齢認証導入

- コンピュータソフトウェア倫理機構は2003年4月から、USB端子に接続する専用キー「遊遊key」を利用した年齢認証システムの実験運用をはじめた。アダルト系ゲームソフトのオンライン販売や、アダルト系オンラインゲームのサービスを可能にするもので、7月1日から本格運用の予定。1万人程度の利用者を見込んでいる。
- 同機構は、アダルト系ゲームソフトのダウンロード販売などについて、18歳未満による購入を防ぐための年齢認証システムの構築を2002年から検討してきた。
- 具体的には、プロバイダーやゲームソフト販売会社を通して、年齢確認のうえ、専用キー「遊遊Key」を提供。ユーザーは氏名、生まれた年と月、メールアドレス、郵便番号の4情報を同機構のサーバーに登録し、専用ソフトをインストールする。
- 従来の年齢認証では、メーカーやプロバイダーごとに身分証明書を送るなどの年齢確認が必要だったが、今後は、同システムに対応した企業やプロバイダーからソフトを購入する場合、「遊遊Key」を利用して年齢認証できる。ソフト購入時にはさらに、パスワードも必要である。
- キーは、会員企業などにより有償・無償で配布予定だが、有償の場合は1980円の見込み。システム構築は富士通が担当している。

(出典：<http://www.mainichi.co.jp/life/hobby/game/news/news/2003/04/24-2.html>)

(参考)改正風俗営業適正化法

- インターネット上でアダルト映像(ポルノ的な映像。必ずしも違法な映像ではない)を有料で送信する業者は都道府県公安委員会に届け出なければならない。
 - これには罰則規定があり、違反者は30万円以下の罰金刑を科される。
- 該当業者は18歳未満の者を客としてはならず、利用者から18歳以上の証明等を受ける前に映像を送信してはならない。
 - この規定に違反して18歳未満の者を客とした場合には、公安委員会によって18歳未満の者を客としないため必要な措置を命じられる。