

## 2004年度「レイティング／フィルタリング連絡協議会」第2回研究会議事録

### 1. 日時・場所

日時：2005年1月27日（木）18:00～20:00

場所：虎ノ門パストラル本館8階「みずき」

### 2. 参加者

#### 座長

清水康敬（独立行政法人メディア教育開発センター 理事長）

#### 委員

苗村憲司（慶應義塾大学大学院 政策・メディア研究科 教授）

宮本潤子（ECPAT／ストップ子ども買春の会 共同代表）

藤田 猛（社団法人日本PTA全国協議会 理事）

高橋邦夫（千葉学芸高校 校長）

山下康史（ニフティ株式会社 法務部課長）

小河原昇（アルプスシステムインテグレーション株式会社 常務取締役）

川口洋司（オンラインゲーム研究会（株）コラボ 代表取締役）

吉田 奨（ヤフー株式会社法務部 マネージャー）

\*別所委員代理

宮崎豊久（ヤフー株式会社サービス統括部 YPC 技術部）

\*別所委員代理

#### オブザーバー

大野 譲（経済産業省商務情報政策局情報政策課 課長補佐）

渋谷闘志彦（総務省総合通信基盤局消費者行政課 課長補佐）

蓮見直子（文部科学省スポーツ・青少年局青少年課 調査係長）

間仁田裕美（警察庁生活安全局情報技術犯罪対策課企画法令係長）

\*中谷様代理

大崎博美（警察庁生活安全局少年課保護対策係長）

\*丸山様代理

大野若人（東京都生活文化局都民生活部 青少年担当課長）

吉澤美香（大阪府生活文化部子ども青少年課 主査）

\*山中様代理

清水 昇（慶應義塾大学 SFC 研究所 研究員）

河野真太郎（インターネット倫理機構）

岸原孝昌（モバイル・コンテンツ・フォーラム 事務局長）

#### 特別オブザーバー

中村朋浩（総務省情報通信政策局情報通信政策課コンテンツ流通促進室  
振興係長）

幸物正晃（経済産業省関東経済産業局産業企画部情報政策課 情報企画係長）

浅井 清（株式会社ガマニアデジタルエンターテインメント 執行役員）

#### 事務局

国分明男（(財) インターネット協会 副理事長） 他 5 名

### 3. 配布資料

- ・議事次第
- ・座席表 RF 研 2004-02-1
- ・委員・オブザーバー名簿 RF 研 2004-02-2
- ・第 1 回研究会議事録案 RF 研 2004-02-3
- ・本年度の研究会活動予定について RF 研 2004-02-4
- ・インターネットコンテンツとフィルタリングの概要 RF 研 2004-02-5
- ・動画コンテンツの動向とフィルタリングの方向性 RF 研 2004-02-6
- ・オンラインゲームの動向とフィルタリングの方向性 RF 研 2004-02-7
- ・オンラインゲームフォーラムについて RF 研 2004-02-8
- ・P2P の動向とフィルタリングの方向性 RF 研 2004-02-9
- ・ラベル情報記述モデル案（第 2 版） RF 研 2004-02-10
- ・第 2 6 期東京都青少年問題協議会緊急答申 RF 件 2004-02-11
- ・文部科学省 平成 1 6 年度「青少年を取り巻く有害環境対策フォーラム」の案内

### 4. 議事概要

#### (1) 委員・オブザーバー紹介

- ・事務局より、当研究会に初めて出席する各委員・オブザーバーの紹介を行った。

#### (2) インターネットコンテンツとフィルタリングの概要について

- ・事務局より、資料 RF 研 2004-02-5 の内容の説明を行った。

#### (3) 動画コンテンツの動向とフィルタリングの方向性について

- ・事務局より、資料 RF 研 2004-02-6 の内容の説明を行った。

○座長：サーバが米国にあって有害な情報を流すものについては米国の法律が適用されるが、日本人が日本人向けに米国のサーバから流す場合は、日本の法律は適用できるのか。

○オブザーバー：海外のサイトで日本向けとしていても、日本の法律で取り締まるのは難

しい。

○オブザーバー：児童ポルノについては国外犯処罰規定があり、日本人が国外で児童ポルノを提供・公然陳列する行為を取り締まることができる。その他は、手元に条文がないので明確に回答できない。

○委員：MPEG-7 以外の、RealMedia や WindowsMedia では特定シーンに対するレイティングはできないのか。

○事務局：RealMedia や WindowsMedia ではコンテンツ単位でしかできない。

○委員：MPEG-7 は後からつけることが可能か？

○事務局：可能だ。

○委員：レイティングの手間はかかると思うが、消費者にとっては便利だ。推奨すべき方式と思う。

○事務局：端末を誰が見ているかを IC カードで識別し、メタデータを付けて子どもの見れるシーンをコントロールするという研究をフランスでやっている。

○オブザーバー：日本人向けの情報を海外から発信されるというよりは、日本人の動画をアジア向けに流しているとも言える。あるサイトが日本向けかどうかの判断はどのようにするのか。

○オブザーバー：アダルトサイトは、何人向けというものはないが、カジノなどは言語で判断する。ただしオフィシャルな判断は難しい。

○委員：子どもにとって有害なものという議論をするときに、日本語であることに意味があるのか？日本にも外国人がいる。海外にも日本人がいる。答えはないが、かなりやっかいだ。子どもにとって有害なものは言語の問題で捉えない方がよい。

○委員：児童にとって有害なものとは何かの議論がまず必要ではないか。コンテンツ側でいくら対応しても駄目だと思う。

○座長：こういう場合の児童は 18 歳未満と考えてよいか。文部科学省でいう児童は小学生までだ。

○オブザーバー：法律により定義が異なる。警察では 18 歳未満としている。

○オブザーバー：東京都の条例では児童は 18 歳未満としている。

#### (4) オンラインゲームの動向とフィルタリングの方向性について

・事務局より、資料 RF 研 2004-02-7 の内容の説明を行った。

・委員より、資料 RF 研 2004-02-8 に従って、オンラインゲームフォーラムについて説明を行った。

○座長：資料 RF 研 2004-02-6 のスライド 5 のグラフにある「ネットゲーム」はオンラインゲームと考えてよいか？

○オブザーバー：一般のユーザの感覚ではネットゲームは必ずしもオンラインゲームでは

ない。ネット上で遊べるゲームならば一人で遊べるものも含めてネットゲームと捉えていると思う。

○委員：学校現場ではほとんどオンラインゲームは認識されていない。不登校の理由として挙がる程度だ。子どもが深夜何をしているか、把握されていない。資料 RF2004-02-7 の 9 ページにあるように、単なるウェブブラウザではないので、プロキシ型のフィルタリングは難しい。パケット型のフィルタリングでホワイトリスト方式が必要だろう。何らかの機関に登録した場合に使えるようにする。オンラインゲームの自主規制について、CERO が取りまとめるのか、オンラインゲーム研究会なのかはわからないが、しっかりと取り組んでほしい。学校現場で認知されていないので、先生が慌てる前に対応が必要だ。

○座長：10代の人に対する調査はどのように行なっているのか。

○事務局：特に統計調査はしていないが、今後実施する必要はあると考えている。長崎佐世保事件の加害者少女が使っていたカフェスタでは、若い利用者層ほど女性の割合が高いそうだ。ゲームは情報を持っていない。

○オブザーバー：オンラインゲームは、ネット上での出会いがあるという点で、前回取り上げたコミュニティサイトに近い。出会い系サイト規制法との兼ね合いはどうか。法律という「インターネット異性紹介事業者」に当たるかどうかの判断は各社行なっているのか。

○委員：現状はそれ以前の段階で、オンラインゲームフォーラムではユーザの属性など各社のデータを集めて調べているところだ。現状は各社の自主規制に任せている。ガマニアなど一部ではルールを作っているが、一般にはやられていない。

○事務局：オンラインゲームは引きこもりの元凶だという批判に対して、ゲームパブリッシャーの人がオンラインゲームは社会性のトレーニングの場になっていると言っていた。ビジネスのトレーニングの使い方もあるようだ。良い所は良いともっとアピールしてはどうか。

○委員：一昨年、文部科学省のネット依存の調査に参加した。引きこもりが先なのか、ネット依存が先なのかの結論は出なかったが、引きこもりの傾向のある人はネット依存になりやすいということは少なくとも分かった。どちらが先かは言いにくい、コミュニケーションの練習になるのではなく、引きこもりの状態がひどくなる。今すぐ肯定も否定もできないが、一言付け加えておきたい。

○オブザーバー：ゲームに依存して長時間遊んで、中国では死んでしまったという側面もあると事業者でも考えている。しかし、引きこもりだったが、オンラインゲームの中で元気になる、ゲーム内で知り合った人と結婚したという例もある。オフ会などで外に出るようになることもある。

○委員：引きこもりを助長するような場合もある。引きこもりの人には精神病的な人もおり、そうした側面も考慮しないとイケない。

○座長：ゲームの効果は確かにある。学習効率を高める効果がある。米国ではビジネスゲームもあり、学校教育にも取り入れられている。良い面はアピールしたらよいし、マイナ

ス面もある。成人にとってはよいが、10代の人が利用するのは不適切な場合もある。オンラインゲームの中で、子どもに有害なものの割合はどのくらいか。

○オブザーバー：どのくらいかは難しいが、プレイステーションや任天堂のゲーム機向けのゲームと割合は変わらないのではないかと。ユーザのニーズがあれば子供向けも出てくる。暴力表現は演出で多少あるが、家庭用ゲームに比べると少ないのではないかと。オンラインゲームではゲーム内のコミュニティを楽しんでいるユーザが多く、暴力とかを売り物にしてもユーザは集まりにくい。アダルトものはそれほどない。

○座長：オンラインゲームではフィルタリング・レイティングの視点が難しいということだ。

○オブザーバー：自分の子どもが引きこもって毎日オンラインゲームをしている。現状、子どもが何をしているか知ろうとしない親が多すぎる。ネットのことを知らない。何をもってブレーキをかけるか分からない親がいるので、外から指針を示すしかない。親は自分は努力しないで、外部機関に頼ったり責任を転嫁したりしてしまう。親への啓蒙活動が必要だ。

○委員：親は子どものネット利用に対する認識がない。2ちゃんねるが何かをそもそも知らない。保護者は子どもが何をやっているのかを見ていないのが実態。昨年の実態調査でも7割の親が見ていない。今年の結果は出ていないが、5%前後の違いではないかと。2年前に文部科学省の不登校問題に関する調査研究協力者会議の委員を務めたが、ネットは不登校や引きこもりを助長するという調査結果であった。子どもがオンラインゲームをするとき、利用時間が延長された時など、誰がその料金を払っているのか。

○委員：オンラインゲームの課金はクレジットカード決済が多い。プリペイド式やコンビニ決済もある。パブリッシャーは個人情報保護法の絡みもあって、個人情報をあまり取りたくない。クレジットカード以外は年齢確認できないこともあり、児童でオンラインゲームを利用している人も少なくないのではないかと。基本料金は月額1500円程度だが、アバターの服などが数十～数百円する。上限いくらとガイドラインを決めているゲームとそうでないゲームとがある。オンラインゲームはブロードバンドコンテンツの中では唯一ちゃんとお金が取れているビジネスだ。今後もしろいろな対応を自主的にとっていきたい。

○委員：米国や韓国ではソーシャルセキュリティナンバーを年齢認証に使えるが、日本ではクレジットカード決済が子どもかどうかを特定できる唯一のキーだ。親にしっかりと管理して欲しい。Yahoo!Japanでも利用規約があるが、親が簡単にクレジットカードを子どもに渡して利用させてしまう。

○委員：引きこもりの子どもは昼夜が逆転しており、他の通常の子どもたちとコミュニケーションを取ることができない。ある親御さんに、お子さんにはせめて昼間にゲームをやるように指導し、それも聞かなかつたらゲームを取り上げなさいと言ったところ、普段はおとなしい子がゲームを取り上げたら暴れだしたケースがある。ゲーム会社には、中学生なら午後8時までといった時間制限をしてほしい。レイティングの方向性として、そうい

った時間制限を設けているところをホワイトとし、行っていないオンラインゲームについては厳しいレーティングをすることを提言したい。

(5) P2P の動向とフィルタリングの方向性について

・事務局より、資料 RF 研 2004-02-9 の内容の説明を行った。

○座長：P2P はフィルタリングするところは難しい。技術的な対策を考えているのか？

○事務局：ピュアな P2P は難しい。コンテンツ本体に DRM のような仕掛けができれば利用できる。

○座長：コピーできない仕組みなどが考えられる。

○オブザーバー：対象のコンテンツは何か。メタデータを付けるのは、誰が行うのか。例えば流通している音楽ファイルはほとんどが違法なもので、自らメタデータを付けるとは思えない。

○事務局：コンテンツは音楽とか映像。つけるのは、世の中でメタデータをつけるという意識ができればつける。当面はセルフレイティングしか考えられない。セルフレイティングの浸透を待つしかない。

○委員：ある中学では、トラフィックの大半が WinMX だった。P2P は個人情報や機密情報が出てしまうという問題もある。低学年でセキュリティ意識の低い生徒が P2P を使うのはそうした面からも危険だ。P2P では親の監督もおよばない。P2P ソフトの利用は基本的には禁止してほしい。あるいは、安全な P2P ソフトを推奨するようにしてほしい。

○委員：WinMX では、ファイル名に女性の名前を付けて、違う人の画像を流すような場合がある。色々なファイルが流通しており、若い子どもでも無修正の動画を簡単に入手できる。あまりそういうものに多く触れていると飽きてきて、もっと刺激のあるものを欲しがり、自分でも盗撮したりする場合がある。チャットを使って、コンテンツの製作を呼びかける場合もある。女子高生のビデオを撮って P2P で流したりする。

○座長：防ぐ手段が見つからない。P2P の問題については、きちんと議論していかないといけない。陰の部分はどうするか、学校、家庭、地域の連携が必要だ。

(6) 東京都・大阪府の最新の状況について

・オブザーバーより、東京都の状況について説明を行った。

○オブザーバー：フィルタリングを普及させようというのが観点だ。今年 3 月の都議会で条例案を上程し、4 月からの条例施行を目指している。小学校 4 年生の保護者向けにセミナーを開いたり、条例のガイドブックの製作を予定している。

・続いて、オブザーバーより、大阪府の状況について説明を行った。

○オブザーバー：平成15年7月から施行している。公共機関等、青少年が利用する端末の設置者にフィルタリングの努力義務を課している。大阪府の青少年メディア環境調査（平成15年7～8月実施、保護者の有効回答数3000件弱）では、フィルタリングの認知度がまだまだ低い。昨年11月に実施したインターネット府政モニター500人への調査では、府の青少年健全育成条例の存在自体を知らないという人が多かった。条例そのものの普及とフィルタリングの普及を進める。昨年度はインターネットフォーラムを開催し、インターネット協会にも参加してもらった。今年度はメディアリテラシー教材の開発でCD-ROM（小学校高学年向け）を製作している。また、教材とは別途、メディアリテラシーやフィルタリングに関するリーフレットも作成するが、予算の都合上、全保護者への配布は難しいかもしれない。来年度については、条例やフィルタリングを保護者に周知してもらうための小中高の全保護者向けにリーフレットを作成する予定だが、それだけの部数が刷れるかどうかはまだ見通しが立っていない。

○委員：メディアリテラシー教材のCD-ROMはどのように各小学校に配布し、活用させるのか。

○オブザーバー：本来なら全ての小学校に配布したいが、予算の関係で、市町村の教育委員会や図書館に配布して、そこから貸し出しするようにしている。

○委員：学校ではなく図書館か？教育委員会は？

○オブザーバー：教育委員会へは配布する。

○座長：インターネットで公開することは考えていないのか。

○オブザーバー：意見はあるが、そういう方向には進んでいない。

○委員：都道府県の取組みには期待を持っている。途中まではやっているが、子どもに届くようになっていない。大阪府の努力も子どもに届くまでもう一歩やってほしい。東京都の努力義務は、これまでの状況をみると、効果を出すことが難しい。効果の出る方法を準備してほしい。

○座長：まずスタートすることが大切だ。我々もサポートしていきたい。

## （7）その他

・文部科学省のフォーラムについて、オブザーバーから案内をいただいた。

○オブザーバー：ブロードバンドISPで4年間、コンテンツ提供の仕事をしてきて、いろいろ言われたが、一番困ったのは、映画（映倫）、ビデオ（ビデ倫）、TV番組で倫理基準がちがうことだ。業界が自主規制によるラベルが付いたコンテンツをそのままネット上で流通させてよいのか。コンテンツ作成側の企業や団体が自ら認証しさえすればよいのか、という課題がある。

・事務局より、次回の日程について調整を行い、3月17日（木）18:00～20:00に商工会館で開催することとなった。