

表 20 各州におけるフィルタリング、ブロックング、ポリシー制定法律制定状況

州	学校への適用	図書館への適用
アリゾナ	○	○
アーカンソー	○	
カリフォルニア		○
コロラド	○	○
デラウェア		○
ジョージア	○	○
アイダホ	○	○
インディアナ		○
アイオワ		○
カンザス	○	
ケンタッキー	○	○
ルイジアナ	○	
メリーランド		○
マサチューセッツ	○	
ミシガン		○
ミネソタ		○
ミズーリ	○	○
ニューハンプシャー	○	
ニューヨーク		○
オハイオ	○	
ペンシルベニア	○	○
サウスダコタ	○	
サウスカロライナ	○	
テネシー	○	
ユタ	○	○
バージニア	○	○

(出典:NCSL)

(3) インターネット上の情報の分類（レイティング・ゾーニング等）

テレビや映画のコンテンツには一般的に広く知られているアメリカ映画協会（Motion Picture Association of America）のレイティング・システムがある（右図参照）。インターネット上のコンテンツにも、自主的なレイティング等があるが、コンテンツの幅広さや種類の多さ等も相まって、明確に認知され、普及しているとはいえないのが現状である。

インターネット上のコンテンツへのレイティング・システムとして、非営利団体のインターネット・コンテンツ・レイティング協会がアメリカンオンライン（AOL）、Microsoft等の業界企業とも協力して、ヌード、セックス、言語、暴力といったレイティングを設定していたが、2010年に廃止された。同協会はFamily Online Safety Institute（FOSI）として子供がインターネットを安全に活用できるように調査、周知活動等を継続して行っている。



その他のレーティング・システムとして、以下のようなものがある。

■ RTA

1996年に設立された非営利団体であるAssociation of Sites Advocating Child Protection (ASACP)¹⁰²は、児童ポルノ等の撲滅を目的としており、そのために相談ホットラインの提供や、周知活動等を行っている。その中の一環として、親がオンライン上で子供に見せるのがふさわしくない内容のコンテンツかどうかを見極める判断指標として、独自にRTA (Restricted to Adults) というラベルをウェブサイトに表示できるしくみを提供している。このラベルを付与することを義務付けている法律はなく、業界の自主的な取組みである。しかし、業界としてそういった取組みを自ら率先して実施しているということも必要ということで、ウェブサイト運営者（主にアダルトコンテンツウェブサイト運営者）に自主的なラベリングを勧めている。ウェブサイト運営者は、必要なコードをコピーしてウェブサイト埋め込むだけでラベルが表示され、それらはすでに多くのフィルタリングソフトにも認識されているので、コンピュータがフィルタリングされていれば自動的にそのコンテンツの表示は制限されるようになっている。このラベルを認識するフィルタリングソフトウェアやサービスの例として、AOL.com、Apple、AT&T、BluePrint Data、CleanInternet.com、ContentProtect、CSWeb、Cyber Sentinel、DansGardian、FamiLink、FilterGate、iShield、iShield Plus、Kidsnet、Microsoft、Net Nanny、Netsweeper、OnlineSafetyPAL、OnlineSafetyShield、ParentalControl Bar、ScreenShield、SmoothWall、Sprint社、SurfSafely.com、Verizon社等がある。実際にどのくらいのウェブサイトがこのラベルを適用しているかは不明。

■ セーフ・サーフ (Safe Surf: <http://www.safesurf.com/>)

子供がポルノ等のコンテンツにアクセスすることを懸念し、1995年に設立され、自主的なレーティングであるSafeSurf Ratingを提供している。ウェブサイト運営者は、同団体のウェブ上にある登録フォームのメニューの中から、自分のコンテンツの内容に応じた選択をすると、登録されたというラベルをウェブに貼り付けることができるようになる。2005年以降、特に活発に活動を行っているような様子はなく、実際にどのくらいのウェブサイトがこのラベルを適用しているかは不明である。

¹⁰² <http://www.asacp.org/> (基準日2014年11月10日)

■ ESRB

ゲームソフトでは、エンターテインメント・ソフトウェア・レーティング・ボード（Entertainment Software Rating Board :ESRB）のレーティングがあり、適切な年齢区分（全年齢対象から大人のみ対象のものまで7種類）、内容区分（血や暴力の描写あり、ヌードあり、乱暴な言葉使い有り等30種類）、更に、インタラクティブ性（他人と情報を共有するか等3種類）という3種類で区分している¹⁰³。どのゲームがどのレーティングになっているかは、携帯電話等アプリから検索できるようになっている¹⁰⁴。しかし、GoogleはGoogle アプリ用に独自のレーティング・システム¹⁰⁵を持っており、アプリ開発者には、それを活用して自らレーティング情報をアプリに埋め込むことを求めている。

図 58 ESRB年齢区分によるレーティング

	EARLY CHILDHOOD Content is intended for young children.
	EVERYONE Content is generally suitable for all ages. May contain minimal cartoon, fantasy or mild violence and/or infrequent use of mild language.
	EVERYONE 10+ Content is generally suitable for ages 10 and up. May contain more cartoon, fantasy or mild violence, mild language and/or minimal suggestive themes.
	TEEN Content is generally suitable for ages 13 and up. May contain violence, suggestive themes, crude humor, minimal blood, simulated gambling and/or infrequent use of strong language.
	MATURE Content is generally suitable for ages 17 and up. May contain intense violence, blood and gore, sexual content and/or strong language.
	ADULTS ONLY Content suitable only for adults ages 18 and up. May include prolonged scenes of intense violence, graphic sexual content and/or gambling with real currency.
	RATING PENDING Not yet assigned a final ESRB rating. Appears only in advertising, marketing and promotional materials related to a game that is expected to carry an ESRB rating, and should be replaced by a game's rating once it has been assigned.

図 59 ESRB内容区分によるレーティング

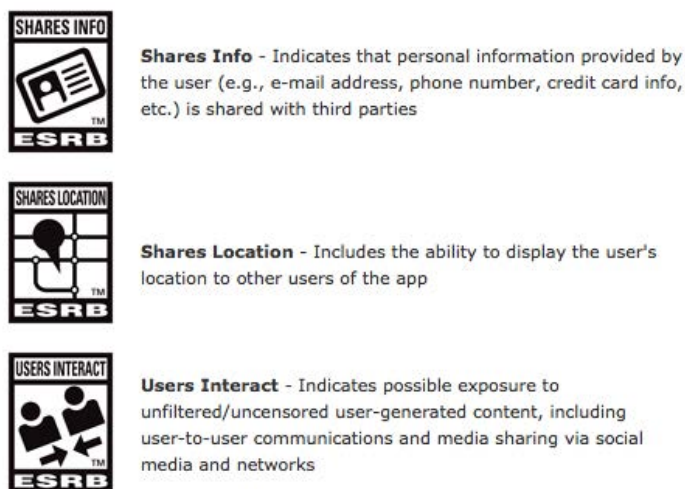
- ▶ **Alcohol Reference** - Reference to and/or images of alcoholic beverages
- ▶ **Animated Blood** - Discolored and/or unrealistic depictions of blood
- ▶ **Blood** - Depictions of blood
- ▶ **Blood and Gore** - Depictions of blood or the mutilation of body parts
- ▶ **Cartoon Violence** - Violent actions involving cartoon-like situations and characters. May include violence where a character is unharmed after the action has been inflicted
- ▶ **Comic Mischief** - Depictions or dialogue involving slapstick or suggestive humor
- ▶ **Crude Humor** - Depictions or dialogue involving vulgar antics, including "bathroom" humor
- ▶ **Drug Reference** - Reference to and/or images of illegal drugs
- ▶ **Fantasy Violence** - Violent actions of a fantasy nature, involving human or non-human characters in situations easily distinguishable from real life
- ▶ **Intense Violence** - Graphic and realistic-looking depictions of physical conflict. May involve extreme and/or realistic blood, gore, weapons and depictions of human injury and death
- ▶ **Language** - Mild to moderate use of profanity
- ▶ **Lyrics** - Mild references to profanity, sexuality, violence, alcohol or drug use in music
- ▶ **Mature Humor** - Depictions or dialogue involving "adult" humor, including sexual references
- ▶ **Nudity** - Graphic or prolonged depictions of nudity
- ▶ **Partial Nudity** - Brief and/or mild depictions of nudity
- ▶ **Real Gambling** - Player can gamble, including betting or wagering real cash or currency
- ▶ **Sexual Content** - Non-explicit depictions of sexual behavior, possibly including partial nudity
- ▶ **Sexual Themes** - References to sex or sexuality
- ▶ **Sexual Violence** - Depictions of rape or other violent sexual acts
- ▶ **Simulated Gambling** - Player can gamble without betting or wagering real cash or currency
- ▶ **Strong Language** - Explicit and/or frequent use of profanity
- ▶ **Strong Lyrics** - Explicit and/or frequent references to profanity, sex, violence, alcohol or drug use in music
- ▶ **Strong Sexual Content** - Explicit and/or frequent depictions of sexual behavior, possibly including nudity
- ▶ **Suggestive Themes** - Mild provocative references or materials
- ▶ **Tobacco Reference** - Reference to and/or images of tobacco products
- ▶ **Use of Alcohol** - The consumption of alcoholic beverages
- ▶ **Use of Drugs** - The consumption or use of illegal drugs
- ▶ **Use of Tobacco** - The consumption of tobacco products
- ▶ **Violence** - Scenes involving aggressive conflict. May contain bloodless dismemberment
- ▶ **Violent References** - References to violent acts

¹⁰³ http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.jsp（基準日2014年11月10日）

¹⁰⁴ <http://www.esrb.org/mobile/>（基準日2014年11月10日）

¹⁰⁵ <https://support.google.com/googleplay/android-developer/answer/188189?hl=en>（基準日2014年11月10日）

図 60 ESRBのインタラクティブ区分によるレイティング



(出典: ESRB)

(4) ウェブサイト運営者に対するガイドライン

ア ウェブサイト運営者に対するガイドラインの有無

インターネット上の活動（個人、商業）を管轄しているのは、主に 連邦取引委員会（Federal Trade Commission：FTC）と連邦通信委員会（Federal Communications Commission：FCC）である。

基本的なインターネット上での広告やマーケティングに関するルールとして、商品やサービスについて、真実を消費者に伝える必要があり、消費者に誤解を与えたりするような広告やマーケティングは不正であるとしている¹⁰⁶。また、健康、安全もしくは性能に関する情報は確認されたものでなければならないとも規定している。商品・サービスの提供者はそれらに対して責任があることはもちろんであるが、それらをプロモートする広告代理店やウェブデザイン会社にも、それらの情報を確認する責任があるとしている。特に子供を直接的に対象とした広告等の場合は、誤解を与えないように特に注意が必要で、子供への広告検証チーム（Children's Advertising Review Unit：CARU）がガイドラインを設定している。

そのガイドラインでは¹⁰⁷、12歳以下の子供を対象にした広告等への基準として、

- ・子供の個人情報を扱うことに対して責任があること、
- ・不正や欺瞞があってはならないこと、

¹⁰⁶ <http://www.business.ftc.gov/documents/bus28-advertising-and-marketing-internet-rules-road>（基準日2014年11月10日）

¹⁰⁷ <http://www.caru.org/guidelines/guidelines.pdf>（基準日2014年11月10日）

- ・子供にも分かるような説明をする必要があること、
- ・子供に対して不適切なコンテンツや商品を勧めないこと、
- ・子供のみならず、親に対してもガイドを提供すること

等を規定している。

また、FTCではインターネットプロバイダーに消費者のプライバシーには細心の注意を払うように規定しており、特に子供に関しては、「1998年児童オンライン・プライバシー保護法（The Children's Online Privacy Protection Act of 1998 : COPPA）」の遵守を求めている。

現在、インターネットに関して議論となっているのは、前述したFCCによる「The Open Internet」という方針に対して、FCCの権限がインターネットでどこまで及ぶのか、といった議論で、2014年11月11日には、オバマ大統領が、「ネット中立性」を保つために、FCCに規制の強化を求める声明を出している。

イ ウェブサイト運営者とコンテンツ掲載者、フィルタリング提供事業者等に対する係争処理方法

アメリカの場合、児童ポルノ等といったような明らかに違法で法令に従って罰則規定が課せられるような事例でない場合（例えば、プライバシーの侵害）、被害者が訴訟を起こし、裁判所が裁定、被害者と加害者が和解（和解金の支払いを伴うことも多い）するといったケースが多い。

インターネットのコンテンツやサービス提供者が関係している係争¹⁰⁸の場合も同様で、代表例としては、Facebookが集団訴訟を起こされた「スポンサード・ストーリー」等があげられる。このサービスはFacebookが、2011年より導入した広告サービスで、ユーザーが「いいね！」ボタンを押したり、レストランにチェックインしたりすると、友達のニュースフィードに顔写真付きで広告が表示されるという仕組みである。しかし、この機能は、ユーザーから承認していないにもかかわらず、顔写真付きで広告に利用され、プライバシーの侵害にあたるとして、集団訴訟に発展し、2013年8月に2,000万ドルの和解金を払うことで和解が成立した。Facebookはこの訴訟を受けて、プライバシー方針の改定と共に、同サービスを2014年4月に停止した。

¹⁰⁸ 2014年1月10日記事 <http://jp.wsj.com/articles/SB10001424052702304893004579311820257736050>

図 61 Facebookのスponsored・ストーリー概念図



(出典: <http://allFacebook.com>)

(5) 青少年に対して危険性があるインターネット上の情報についての相談や苦情受付(窓口)等

ア 関連するニュース、トピック

ネットいじめがエスカレートすると自殺にまで至ってしまうケースもあるが、それを如何に早い段階で察知し、対策を打つかが鍵となってくる。そのためには、早い段階でいじめ等が起こっていることを両親や学校教師、カウンセラー等が知ることが重要であるが、子供たちも、後で発覚したときの報復等を恐れて、それらを報告することには躊躇する傾向がある。そこで、サイバー・ブリー・ホットライン社(CyberBullyHotline¹⁰⁹)は、子供たちがそれらを恐れることなく報告ができるように「匿名」で連絡できる仕組みを提供している。同社が提供するアプリ(番号)を通じて連絡すれば、システム側から連絡を受けた教師等には、連絡した実際の子供の番号やIDが分からないようになっている。これらにより、子供は報告がしやすくなり、より早い段階での情報収集が可能となる。もちろん、それらを受け取った後、教師たちが、コミュニケーションを取り、報告側の子供が同意すれば、自分が誰かを明かすことも可能である。同社のウェブでは全米で何校が活用しているかは公開していないが、新しくこのシステムを採用している学校の事例等が掲載されている。

¹⁰⁹ <http://www.cyberbullyhotline.com/> (基準日2014年11月10日)

図 62 CyberBullyHotline社の「匿名」報告アプリの画面例
(生徒からのメッセージは「匿名」になっている)



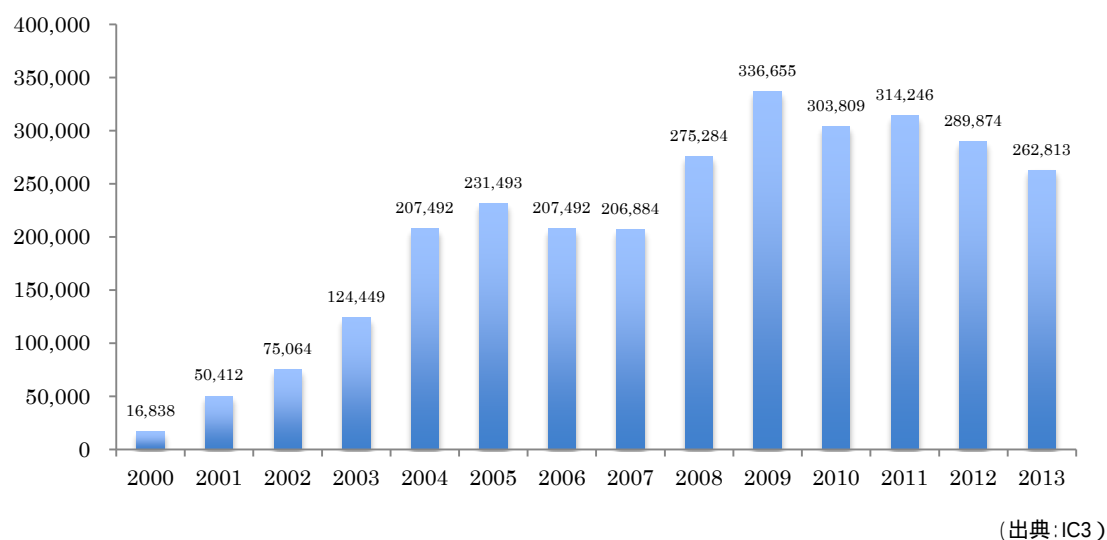
(出典:同社ウェブ)

イ 相談、苦情の傾向

直接、青少年のインターネット犯罪ではないが、参考までにFBIのインターネット犯罪報告センター (Internet Crime Complaint Center : IC3) の「2013 インターネット犯罪レポート (Internet Crime Report) ¹¹⁰」によると、2013年に報告された事案数 (主に金銭に絡む詐欺等) としては262,813件 (アメリカのみならず他国、また未成年のみならず大人も含む)、被害総額7億8,184万ドルにのぼっている。過去の推移をみると2009年が336,655件と最大で、その後は若干減少傾向にある。

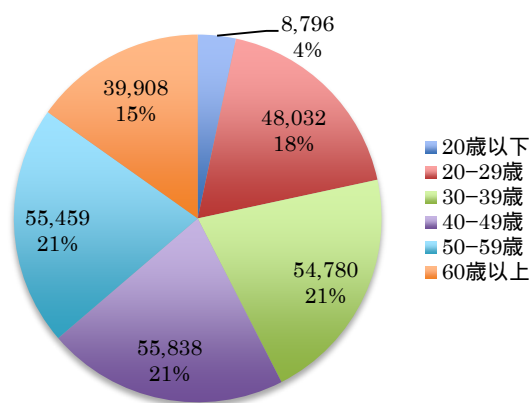
¹¹⁰ ICC3, 2013 Internet Crime Report, http://www.ic3.gov/media/annualreport/2013_IC3Report.pdf
(基準日2014年11月10日)

図 63 IC3に報告された事案数（単位：件）



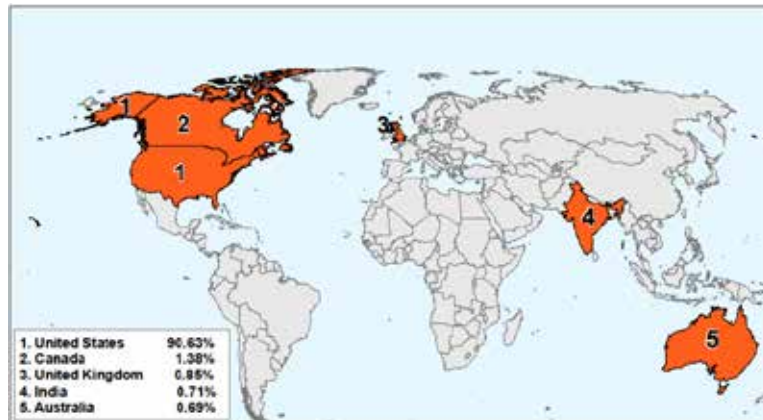
報告者の年齢分布を見ると、20歳以下は8,796件（3.4%）であり、一番多いのは40歳～49歳の55,838件（21.2%）であった。

図 64 IC3に報告者の年齢分布（単位：件）



国別でみると、アメリカが90.63%(238,187件)と圧倒的に多く、次にカナダの1.38%であった。

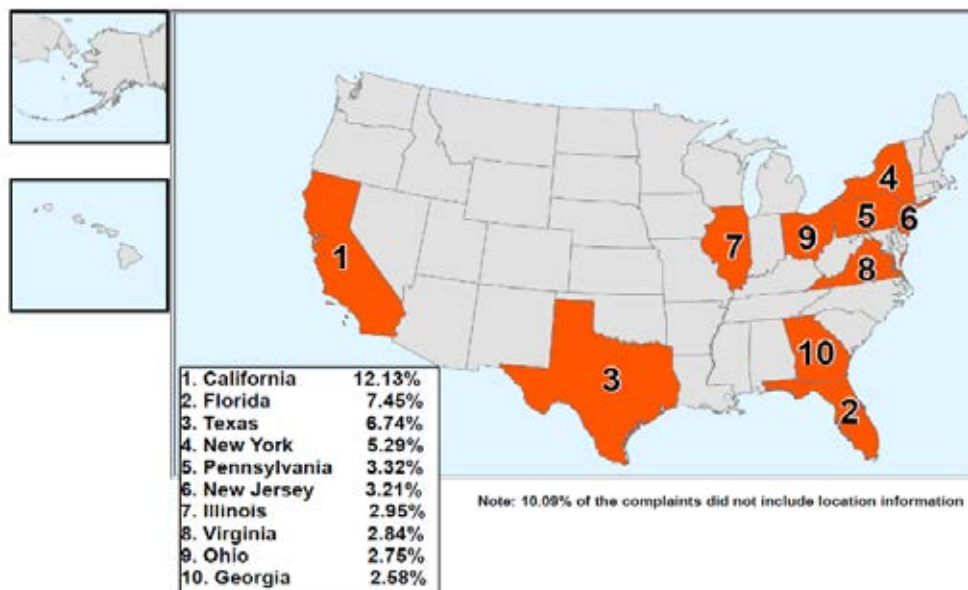
図 65 IC3に報告事案の国別分布



(出典: IC3)

次に、アメリカ国内で報告事案数が多かったのが、カリフォルニアの12.13%(28,892 件)、二番目がフロリダの7.45%(17,744件)で、やはり人口の多い都市が存在する州が多く、トップ10が約49%を占めている。

図 66 IC3に報告事案数のアメリカ国内でのトップ10分布



(出典: IC3)

ウ 行政による受付窓口

(a) サイバー・チップライン (Cyber Tipline¹¹¹)

サイバー・チップライン (Cyber Tipline) は、1998年に連邦政府によって設立され、非営利団体である全米失踪・被搾取児童センター (National Center for Missing & Exploited Children) が運営しているインターネット上のコンテンツ等に関する苦情、相談のホットラインである。主な政府連携機関としては、国土安全保障省の入国移民管理局 (Immigration and Customs Enforcement : ICE)、連邦捜査局 (Federal Bureau of Investigation : FBI)、アメリカ郵便監察局 (U.S. Postal Inspection Service : USPIS)、ICACタスクフォース、アメリカシークレットサービス局 (U.S. Secret Service : USSS)、司法省の児童搾取・猥褻課 (Child Exploitation and Obscenity Section : CEOS)、更には各州の法的執行機関等がある。

苦情、相談の対象は、児童ポルノの製造、配給、所持を含む性的搾取、オンラインでの児童誘惑、児童買春、未成年者との性行為を目的とする旅行、家庭外での児童に対する性的虐待、児童に対して送られる猥褻文書や紛らわしいドメイン名、言葉、デジタル画像等である。

図 67 サイバー・チップラインのウェブからの通報ページ並びに電話ホットラインの案内

The image shows a screenshot of the Cyber Tipline website. The main section is titled "Report an incident" and contains a form for reporting a case. The form includes fields for "What are you reporting?" and "Where did the incident occur?", both with dropdown menus. Below these are fields for "Approximate Date and Time of Incident" and "Time Zone". At the bottom of the form, there is a question "Do you have information about one or more individuals involved in the reported incident?" with "YES" and "NO" buttons. A red asterisk indicates required fields. To the right of the form is a sidebar titled "Report It" which features a "24-Hour HOTLINE" with the number "1-800-THE-LOST (1-800-843-5678)". It also includes text about reporting child sexual exploitation and a link to "Learn more about CyberTipline".

(出典: National Center for Missing & Exploited Children)

¹¹¹ 内閣府20013年3月「インターネット上のレーティング・ゾーニングに関する青少年のインターネット環境整備状況等調査」並びに <https://report.cybertip.org> を参照

その他、インターネット犯罪に関する苦情申立先¹¹²、は以下のとおりである。

(b) 連邦司法省 (U.S. Department of Justice)

犯罪の種類等に応じて、連絡先が以下の様にウェブ上で公表されている。

表 21 インターネット犯罪の連絡先¹¹³

犯罪の種類	連邦関連機関連絡先
コンピュータハッキング	FBI, U.S. Secret Service, Internet Crime Complain Center
パスワード不正	FBI, U.S. Secret Service, Internet Crime Complain Center
児童ポルノ、性的搾取	FBI, U.S. Immigration and Customs Enforcement, Internet Crime Center
インターネット・ハラスメント	FBI

(出典:司法省)

エ 民間、団体による受付窓口

(a) インターネット犯罪苦情センター (Internet Crime Complaint Center : IC3 :
<http://www.ic3.gov>)

連邦捜査局 (FBI) と全国ホワイトカラー犯罪センター (NW3C) との連携により設立され、インターネット上の犯罪の受付、関係機関との共有等を行う機関。

(b) 犯罪被害者のための全国センター (National Center for Victims of Crime :
<http://www.victimsofcrime.org/>)

犯罪被害者等の人権擁護、安全、生活保護、教育訓練等を連邦、州政府、関係団体等と連携して実施する非営利団体。

¹¹² 内閣府20013年3月「インターネット上のレイティング・ゾーニングに関する青少年のインターネット環境整備状況等調査」参照 <http://www8.cao.go.jp/youth/youth-harm/chousa/h24/net-rating/pdf-index.html>

¹¹³ Department of Justice, Reporting computer hacking, fraud and other Internet-related crime, <http://www.justice.gov/criminal/cybercrime/reporting.html> (基準日2014年11月10日)

- (c) 個人情報権利情報センター (Privacy Rights Clearinghouse :
<https://www.privacyrights.org/>)

インターネット上でのプライバシー侵害に関する苦情の受付、消費者啓蒙のための周知活動等を行っている非営利団体。

4 青少年のインターネット利用環境に関する保護者団体、民間団体及び事業者の取り組み

(1) 行政によるインターネット利用環境の整備に対する支援策

ア 主要な関連公益法人並びに民間事業者

2000年児童インターネット保護法 (Children's Internet Protection Act of 2000) では、学校や図書館がE-Rateと呼ばれるフィルタリングに関しての認証を受けていれば、インターネット接続への補助が受けらるという制度があり、行政が行っているインターネット利用環境整備への支援として代表的なものである。それ以外に例は見当たらなかった。

(2) 関連公益法人並びに民間企業における青少年、その保護者及びその他一般に対する教育・啓発活動

ア 青少年のインターネット利用環境の整備に関する取り組み

青少年に限定された取り組みではないが、全米規模の活動の例として、国土安全保障省 (Department of Homeland Security) が「全米サイバー安全認知月間2014 (National Cyber Security Awareness Month 2014¹¹⁴)」として、インターネット上のセキュリティや犯罪等に関する認知・周知活動を行っている。内容としては、2014年10月から五週間の間、週単位でテーマを決め、各地でフォーラム等を開催し、一般、業界の人等との関心を高め、より良いものにするためにはどうすればいいかを議論していく場とした。

前述したネットいじめ撲滅を目的とした非営利団体であるTOMP Out Bullyingは、毎年10月頭にカナダ発祥のPink Shirt Dayのように、学校等で青色のシャツをきてネットいじめ等の撲滅をアピールするBlue Shirt day¹¹⁵運動を行っている。



¹¹⁴ 2014年10月2日 <http://www.dhs.gov/national-cyber-security-awareness-month-2014>

¹¹⁵ <http://www.stompoutbullying.org/index.php/campaigns/national-bullying-prevention-awareness-month/> (基準日2014年11月10日)