

2008 年度 卒業研究

指導教員：渡辺 恭人

千葉商科大学 政策情報学部

学籍番号 0 5 4 0 0 1 1

鈴木 康仁

概要

パソコンの普及と共に、インターネットが社会では必要となってきた、情報収集、娯楽、データ処理などパソコンを購入してインターネットを繋げるだけで、様々なことが便利になってきたことは言うまでもない。しかしその便利さゆえに問題も多くなって来ている、問題の中でもっとも改善すべきは利用規約の違反である。近年利用が増えたコミュニティーサイトやインターネットゲームなどを通じた犯罪が多くなって来ている、ここで考えなければいけないことは、利用規約を理解している者、読む者があまりにも少ないということが原因の一つである。利用規約を読んでも好んで読むような人は少ない。理由としては、まず漢字ばかりで読みにくい点、長文で構成してある点である。そこで、利用者が利用規約に対する関心を増やすための必要条件について検討し、利用者が現状より楽に理解できる動画を利用した提示手法について検討する。

目次

概要.....	1
1. 背景と目的.....	3
1-1 背景	3
1-2 目的	3
1-3 本論文の構成	3
2. 現状と問題.....	4
2-1-利用規約とその効果.....	4
2-2 利用規約の一般的スタイル.....	4
2-3 利用規約を理解する上での問題.....	5
2-4 (現状) 様々なサイトにおける利用規約への利用者同意の手順.....	6
2-5 集計結果.....	14
2-6 現状と問題点.....	16
3. 解決法の検討.....	17
3-1 解決へのアプローチ.....	17
3-2 動画でどのようにして利用規約に関心を持たせられるか.....	17
3-3 動画の表現方法まとめ.....	17
3-3 利用規約を表現するのに必要なポイント.....	23
4. 表現手段の提案.....	25
4-1 提案.....	25
5 章 比較.....	26
5-1 帝京大学プレゼン「動画で分かる法律学」	26
5-2 帝京大学プレゼンの評価とアイディアの比較.....	29
6. まとめと今後の課題.....	30
6-1 まとめ.....	30
6-1 今後の課題.....	30
参考文献.....	31
謝辞.....	33

1 章 背景・目的

1. 1 背景

現代社会の中でインターネットは普及し続けている、子供から高齢者、会社、学校まで幅広く利用されている。しかしこの多くの利用率から問題も増えている。インターネットゲームからの問題。例えば、話題となった、ゲーム内のアイテムや装備を詐欺行為で相手から奪い、奪われた者は犯人を見つけ出し殺人を犯してしまった事件がある。また、コミュニティーサイトからの問題としては、出会い系サイトの者が、コミュニティーサイトを利用して、自分たちのサイトへ異性になりきり正体することや、明らかに嫌がらせ目的や、不純なことへの招待などである。

このように、一般のコミュニケーションとの関係が密接になるにしたがって、現代社会のさまざまな問題との関連も密になるという現状がある。

1. 2 目的

利用規約をすべての人が読み理解すれば今よりも問題は少なくなる可能性がある。目的としては、誰もが利用規約に興味を持たせること、利用規約の内容をわかりやすく利用者に伝えることである。

1. 3 本論文の構成

本研究では、2章で利用規約の説明や現状の把握を求め問題点について述べ、3章では、解決策のアプローチのため動画の種類を調べ利用規約の表現手段の検討や適切な動画の検討について述べる。また、4章では3章で調べた結果適切を見出し利用規約への関心を持たせられる方法の提案をする。最後に5章で今回のまとめと今後の課題について述べる。

2章 現状と問題点

2-1 利用規約とその効果

Web サイト上ではその利用にあたって利用規約への承諾を求められることがよくある。利用規約の規約とは、「関係者の間で、相談してきめた規則。組織・団体内で、その成員に適用するために定めた規約。」（岩波書店 広辞苑第五版から引用）とされており、Web サイトであればそのサイトを運営する者（企業や組織、団体）が作った規約ということになる。

Web サイトにおける契約は一般的に利用規約のページに設置した「規約に同意する」ボタンのクリックで行われる。読む、読まないに係わらず、このボタンをクリックした時点で契約は成立し、法的拘束力が発生する。

インターネットでの利用規約承諾はワンクリックで承諾されてしまうことから危険も多い。サイトに入っただけで契約をされてしまうことや、利用規約に書かれているが明らかに莫大な金額を払うようになってしまう場合などもある。消費者個人と企業では力の差がある。このような問題を解決させるために消費者契約法などの法律がある。この法律は、消費者と企業の力の差を埋めるために作られた法で商品とは伴わない金額を支払われそうになった場合に効力を発揮する。しかし、このような法律があっても利用規約自体に罠を作り悪用する企業もある。だからこそ利用規約を読み理解することは重要なのである。

2-2 利用規約の一般的スタイル

以下に通常よく見られるタイプの利用規約を示す。

- | | |
|-----|----------|
| 第1条 | はじめに |
| 第2条 | 定義 |
| 第3条 | 本利用規約の範囲 |
| 第4条 | 本利用規約の変更 |
| 第5条 | 個人情報の取扱い |
| 第6条 | 通信の秘密 |

第7条	入会
第8条	入会申込の不承諾
第9条	退会
第10条	登録メールアドレス及びパスワードの管理
第11条	アカウントの保有
第12条	利用環境の整備
第13条	ユーザーの責任
第14条	禁止事項
第15条	サービスの変更等
第16条	利用料金
第17条	日記等の情報に関する権利
第18条	日記等の情報の使用許諾等
第19条	免責事項
第20条	弊社の削除権限
第21条	本利用規約及びその他の利用規約等の有効性
第22条	本利用規約又はその他の利用規約等違反行為等への対処
第23条	準拠法及び管轄裁判所

図1 「mixi の利用規約」

<http://mixi.jp/rules.pl>

また、利用規約の書き方については、一般的な契約文書に則るものであるが、インターネットの利用規約に関しては、MBR Consulting マナブーズ・ルーム・コンサルティングが提供する「インターネット情報提供サービスの利用規約作成のポイント」(http://www.manaboo.com/archive/ec_120516_rules.htm) が詳しい。

2-3 利用規約を理解する上での問題

利用規約は長文で構成されている文が多く読むには時間がかかる。他に、活字、法律用語が使われていることから、読みにくい、親しみやすさを感じることが出来ず、利用規約は堅苦しいイメージが付いてしまっている。この問題からわかることは利用規約を全て理解することは容易ではないと考えられる。利用規約のこのような問題がある。

2-4 (現状) 様々なサイトにおける利用規約への利用者同意の手順

1. Mixi の場合

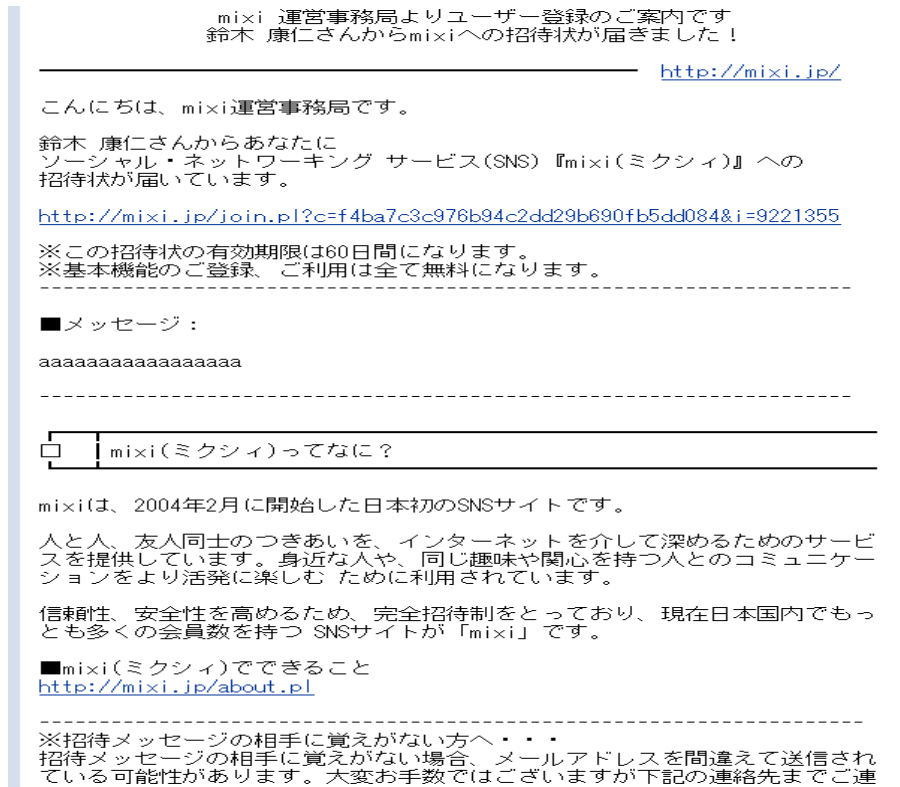


図2 「mixi 登録メール」

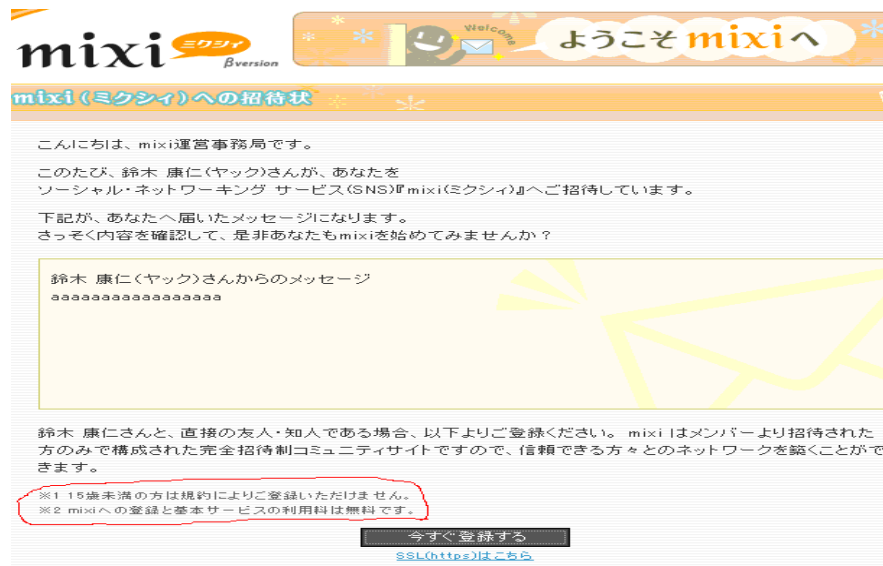


図3 「登録寸前の確認ページ」

URL : <http://mixi.jp/join.pl?c=58af0858f38b9f2dc69cea6ede29b80e&i=10864438>

mixi に参加するためには加入者からの招待がなければ入ことはできない。加入者からの招待状が届くと、まず、図2のようなメールが届く。このメールにはmixiの説明などが書かれており利用規約に関しては「基本機能のご登録、ご利用は全て無料になります。」と書かれているのみで、利用規約の詳細は書かれていない。利用規約を見るためにはmixiの登録画面に進む必要がある。

登録画面に進むためには、まずメールの本文のURL（図2参照）をクリックし、mixiへの招待状ページに進む。丸印で括った部分に「※1 15歳未満の方は規約によりご登録いただけません。※2 mixiへの登録と基本サービスの利用料は無料です。」一部の利用規約が書かれている。そして、より詳しい利用規約に進むためには今すぐ登録するボタンを押して先に進む必要がある。（図3参照）

※市区町村の項目は任意です。

性別 ★ ☐ 男性 ☐ 女性

誕生日 ★ -- 月 -- 日 全体に公開

生まれた年 ★ ---- 年 全体に公開

自己紹介 ★

※全角10000文字以内
※自己紹介文はプロフィールページからいつでも変更できます。
例: はじめまして田中ミクシィです。😊
わたしは現在大学生で、将来はたくさんの人たちの悩みを聞いてあげられるカウンセラーになりたいと思っています。それを目指して日々勉強する毎日です。🌊mixiをつかって、よく話に出てくるみんなのともだちとも交流できたらいいなーって思っています。そんなわけでみなさん、よろしく🌈

PCメールアドレス ★ suzuki_11_15@yahoo.co.jp
※メールアドレスは公開されません。また、登録後に変更することが可能です。

携帯メールアドレス ★

※ご指定の携帯メールアドレス宛てにも仮登録確認メールが配信されますので、
お間違いないように正しくご入力ください。
※ご登録いただいたメールアドレスは、個人認証のためのセキュリティ強化やメッセージ受信時や情報更新などの通知先として利用および保存されます。
※携帯側でドメイン指定受信を設定されている方は「mixi.jp」を受信できるように指定してください。

パスワード ★

※パスワードは6文字以上64文字以内でご記入ください。

パスワード再確認 ★

利用規約 プライバシーポリシーの内容に同意の上、ご登録ください。

※1 必ず1回だけクリックしてください。次の画面が表示されるまでしばらく時間がかかることがあります。
※2 登録後、内容変更はいつでも出来ます。

登録内容を確認

Copyright (C) 1999-2008 mixi, Inc. All rights reserved.

図4 「利用規約のポインタの画像」

URL : <http://mixi.jp/regist.pl?c=58af0858f38b9f2dc69cea6ede29b80e&i=10864438>

登録画面にある丸印で囲ったように初めて利用規約が書かれているページにアクセスするためのボタンが表示されている。（図4参照）

第14条 禁止事項

ユーザーは、本サービスの利用にあたり、次に掲げる行為を行ってはならないものとします。禁止事項に違反した場合には、強制退会、利用停止、日記等の情報の全部もしくは一部の削除、又は公開範囲の変更等の不利益な措置を採ることがあります。

- (1) 弊社もしくは他者の著作権、商標権等の知的財産権を侵害する行為、又は侵害する恐れのある行為。
- (2) 弊社もしくは他者の財産、プライバシーもしくは肖像権を侵害する行為、又は侵害する恐れのある行為。
- (3) 弊社もしくは他者を不当に差別もしくは誹謗中傷し、他者への不当な差別を助長し、又はその名誉もしくは信用を毀損する行為。
- (4) 自分以外の人物を名乗ったり、代表権や代理権がないにもかかわらずあるものと装ったり、又は他の人物や組織と提携、協力関係にあると偽って本サービスを利用する行為。
- (5) 詐欺、規制薬物の濫用、児童売買春、預貯金口座及び携帯電話の違法な売買等の犯罪に結びつく、又は結びつく恐れのある行為。
- (6) わいせつ、児童ポルノ又は児童虐待に相当する日記等の情報(以下、本号において「これらの情報」といいます)について、次に掲げるいずれかの行為を行うこと。
 - (ア) これらの情報を投稿又は表示する行為。
 - (イ) これらの情報を収録した媒体を販売する行為。
 - (ウ) これらの情報を収録した媒体の送信、表示、販売を想起させる広告を投稿又は表示する行為。
- (7) 面識のない異性との性交、わいせつな行為、出会い等を主な目的として利用する行為。
- (8) 違法な賭博・ギャンブルを行わせ、又は違法な賭博・ギャンブルへの参加を勧誘する行為。
- (9) 違法行為(けん銃等の譲渡、爆発物の製造、児童ポルノの提供、公文書偽造、殺人、脅迫等)を請け負い、仲介し、又は誘引する行為。
- (10) 他人を自殺に誘引又は勧誘する行為。
- (11) 次に掲げる日記等の情報を投稿し、又は表示する行為。
 - (ア) 人の殺害、傷害現場を撮影した日記等の情報。
 - (イ) 死体を撮影した日記等の情報。
 - (ウ) その他残虐な行為を撮影した日記等の情報。
- (12) 次に掲げる内容の情報を、レビューに投稿する行為。
 - (ア) レビュー対象(直接の対象となる飲食店や書籍等に限らず、店員や著作者等を含む。)を誹謗中傷する内容の情報。
 - (イ) 氏名、住所、勤務先、電話番号等個人を特定しうる内容の情報。レビュー対象に関する情報と照らし合わせることで個人を特定しうる場合を含む。
 - (ウ) レビュー対象と関係ない内容の情報。
 - (エ) 真否についての事実確認が困難な内容や虚偽の内容の情報。
 - (オ) 衛生管理上の問題等のしかるべき公的機関へ届け出るべき事項に関する内容の情報。
 - (カ) レビュー対象とのトラブルまたはクレームに関する内容の情報。

図5 「利用規約表示画面」

<http://mixi.jp/rules.pl>

Mixi の場合利用規約は第1章から第23章(図1参照)までであるが、全て活字ばかりで読にくく、最後まで読むまでに時間がかかり、全て読み終わる前に疲れてしまう。その場合利用規約を飛ばして呼んでしまう場合がある。そうすると、利用規約を全て読むことは難しく利用者にとって見やすく表示されていない。(図5参照)

2. ゲーム、ポップンミュージックの場合



図6 「コナミ、ポップミュージック」

URL : <http://www.konami.jp/bemani/popn/goods/be-mouse/music/download.html>

ポップミュージックの場合、注意項目をカッコで括り注目させるようにしているが、工夫と言う点において考えてみると、ダウンロードを開始することに制限をかけることをしていないため利用規約は読まれずに先に進むことができってしまう。利用規約も活字ばかりで読まれにくいことがわかる。(図6 参照)

1. インターネット将棋道場の場合。



図7 「将棋道場説明ページ」

URL : <http://www.konami.jp/gs/game/eisei7/main.html>

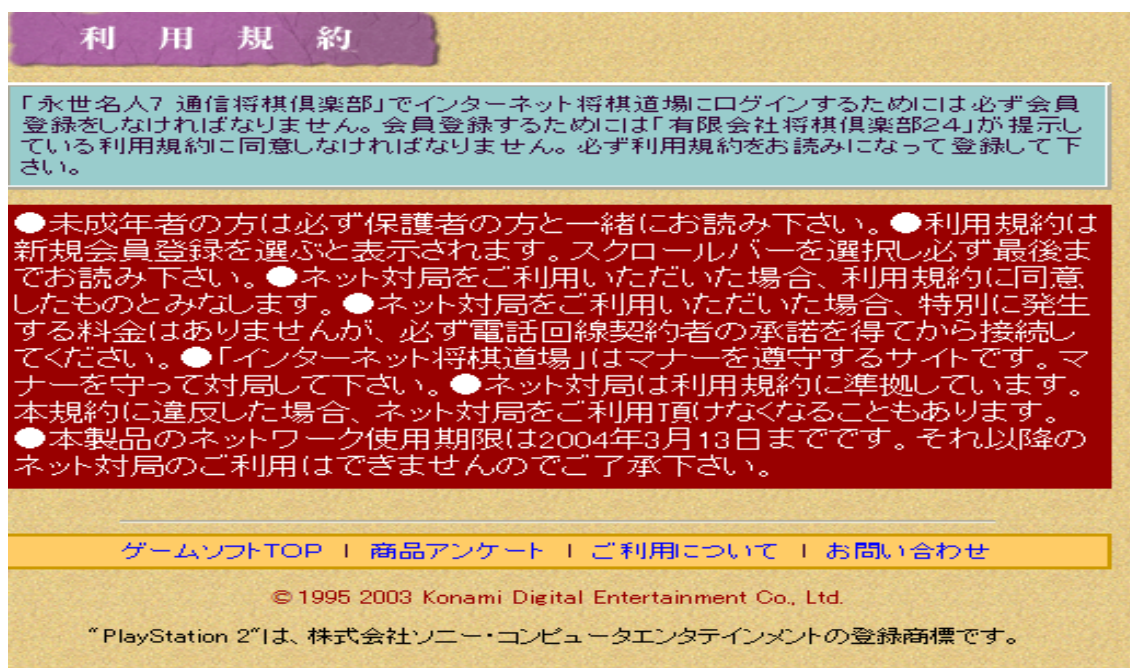


図8 「将棋道場利用規約ページ」

URL : <http://www.konami.jp/gs/game/eisei7/main.html>

このサイトの場合は、mixi 同様、利用規約をクリックすれば読むことができるようになっている、しかし利用規約とネット接続の説明が区分されているため利用規約を読まなくともネット接続をして簡単に利用できてしまう。(図7参照) 読みやすさと言う点においては必要なことだけを短く伝えることにしているので、普通に使われている利用規約よりは簡単に理解することができる。(図8参照)

4. 成人向けサイトの場合 (サンプル)



図9 「成人向けサイトトップページ」



図10 「利用規約を開いた場合」

このサイトの場合、利用規約の綱目はあるが、サイトの下の方にスクロールをやることによって利用規約が小さく表示されている、しかもその利用規約を読むにはまた利用規約のようなスクロールを動かさなければならないようになっていて、利用規約を見なかったとしても同意し次に進むことができる。(図10参照)

図10のように丸印で括ってある利用規約をクリックすると利用規約が拡大されて見えやすくなるような工夫がされている。

5. ソフトウェアインストール (RagnarokOnline の場合)

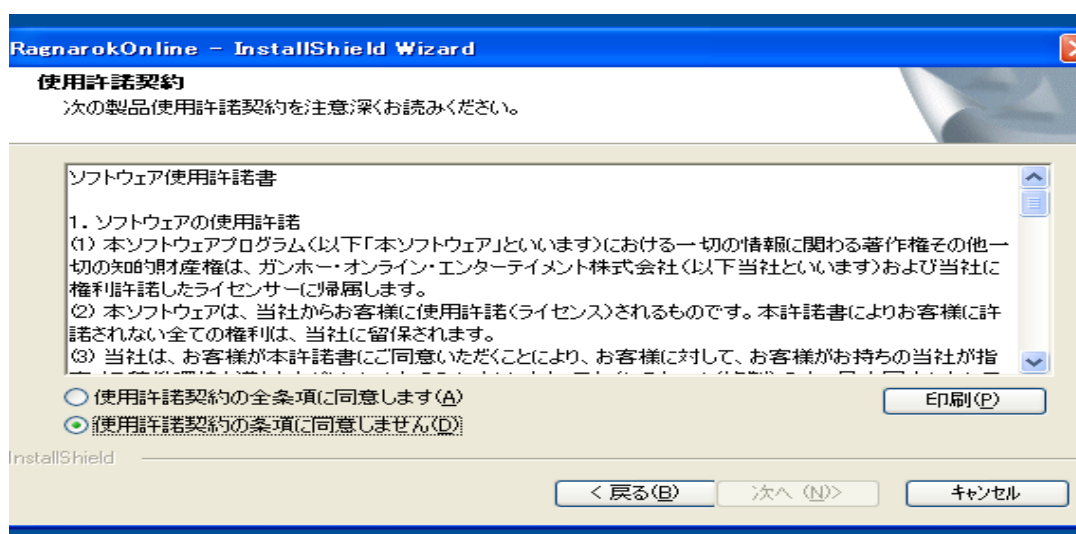


図11 「利用規約に同意しない場合」

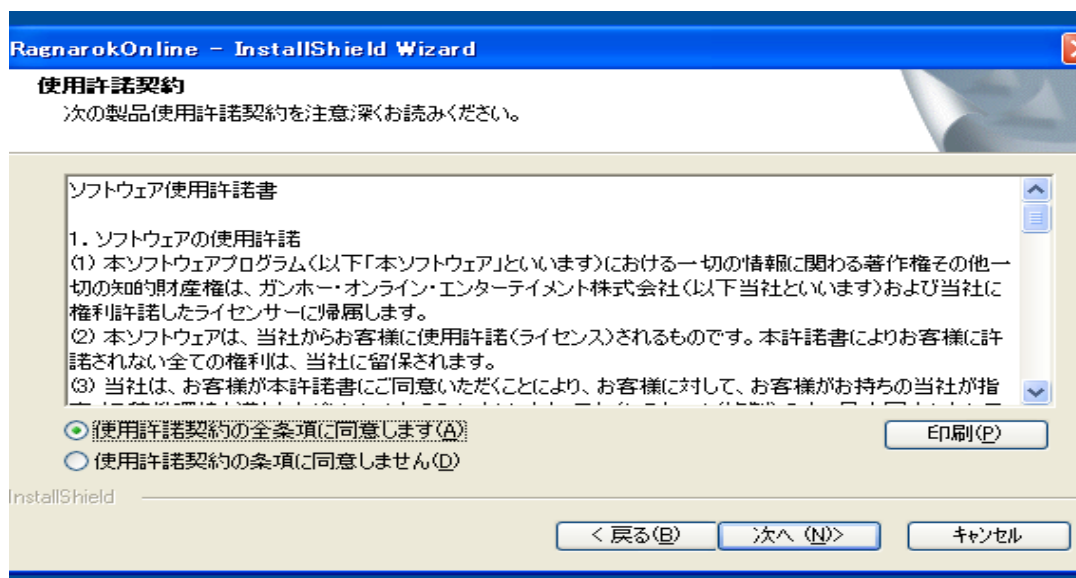


図12 「利用規約に同意する場合」

同意する場合、同意項目にチェックをすることによってインストールが開始される。だが、利用規約をすべて読めなかったとしてもクリックすることができてしまう。同意しない場合は、同意項目にチェックをせずキャンセルボタンをクリックすることによってインストールは中断される。

6. ソフトウェアインストール (Open office の場合)

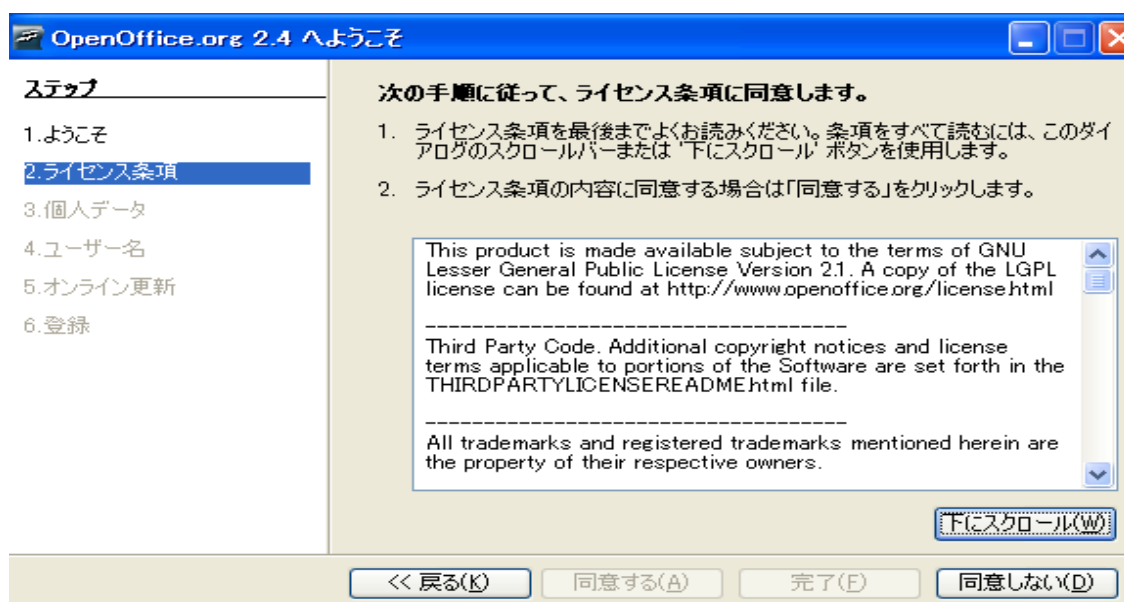


図 1 3 「同意するためのスクロールを下げる前」

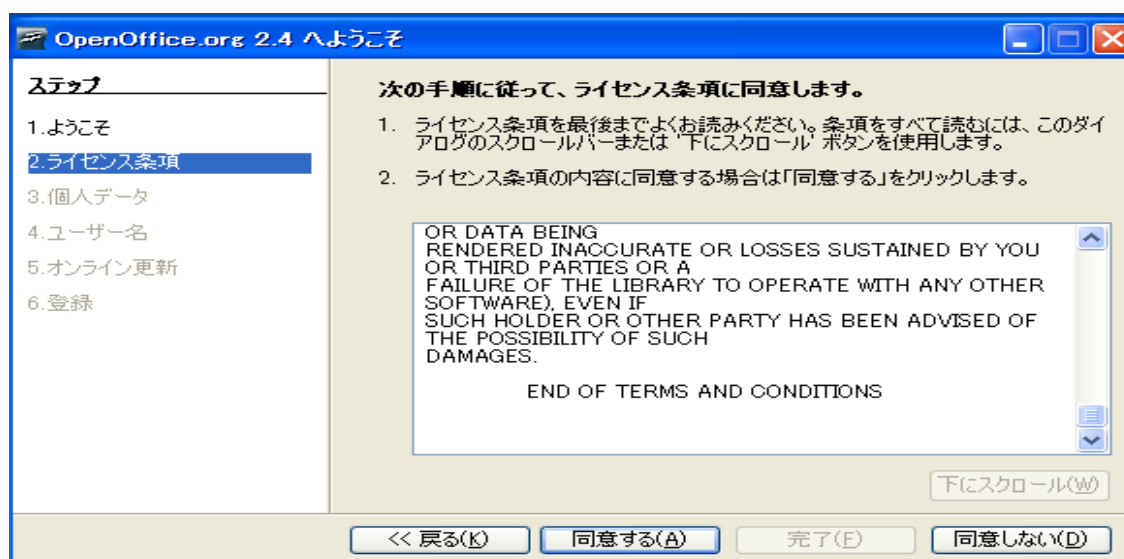


図 1 4 「スクロールを下げた後」

同意するためにはスクロールを下げる必要がある、図 1 4 のようにスクロールを下げた

状態になることによって同意することができるようになる。しかし、利用規約を読まないとしても同意できてしまう。同意しない場合はスクロールをしなくても、同意しないボタンを押すことが可能で、インストールは中断される。

2-5 集計結果

利用規約に関心をもたせるためにタイミング、工夫、読みやすさ、重要視しているか表にまとめた。

表1 「利用規約現状の比較結果」

	タイミング	読ませる工夫	読みやすさ	重要視
Mixi	×	×	△	△
ポップン ミュージック	×	△	△	△
インターネット 将棋道場	×	×	○	△
成人向けサイト	△	×	○	△
Ragnarok Online	○	△	×	△
Open office	○	○	×	○

「利用規約現状の比較結果」

mixi : mixi の場合、タイミングは最悪と言ってもおかしくはないだろう。
紹介メールが来た時点でメールに利用規約を載せるぐらいのことは
するべきだ。読ませる工夫に関しても、活字だけで構成されているた
めものすごく読みにくいとも感じられる。重要性に関しては、タイミ
ング、工夫、読みやすさから見て明らかであるがそこまで重要視はさ
れていない。

ポップン

ミュージック : タイミングに関しては mixi と同じであろう。しかしミクシーと違っ
て読ませる工夫はすこしされていた。利用規約を読むための方法を文
中にわかりやすくカッコで括って区別させているところ。しかし読み
やすさと言う点に対して、mixi と同様活字だけで構成されていたた
め読みにくい。他にも利用規約を読まずともソフトをダウンロード出
来てしまうところから重要視しているかと言えばしていない。

将棋道場 : タイミングは上記の二つと同じく悪すぎる。工夫もあまりされていな
い。ただ利用規約と書いてあるポイントがあり、クリックすると利用規
約に飛ぶ。読みやすさと言うことに関しては、実にいいと思うところ
がある。最低必要事項を短くする。しかも字をでかくするという工夫
がある。しかし重要視しているかと言うと、タイミングの悪さ、読ま
せる工夫があまりされてない。

成人向けサイト : このサイトは利用規約がはじめから表示されている、スクロールを下
げていかなければ見られない。しかもものすごく小さく見にくくなっ
ていた、利用規約のポイントをクリックすると大きくなり、見やすく
なる、この状態にすれば読みやすさと言う点に対しては良いのだが、
初期状態の場合だと読ませる工夫はされていない。重要視はされてい
るようでされていない状態である。

Ragnarok Online：タイミングはインストール前、起動しすぐに同意を求められる。読ませる工夫は、同意しないと同意するか二つの選択をしなければ次にいくことはできなくなっている。しかし全部見なくとも、選択を同意するにしまえばその時点で次にいくことが出来てしまうのだ。読みやすさはやはりこれも活字ばかりで、しかも文字が小さくなっているので読みにくいと言っていいだろう。重要視しているか、同意する、同意しないを区別しその選択によって次に進むことが出来るという点において、やはり同意してしまえば、利用規約は読まなくても先に進むことが出来てしまうので重要とは言えない。

Open office：タイミングはRagnarokOnlineの時と同じようになっている。

工夫に関してはよく工夫されている。利用規約を読む方法は下にスクロールしていくタイプである。同意するためにはスクロールを最後まで下げなければ同意できない。しかし、読まずとも下げてしまえば同意できてしまうことから重要視しているようには感じられない。読みやすさに関しても文字は小さく活字ばかりだったので読みにくかった。

2-6 現状と問題点

2-3 で調べた結果から問題点は見てきた。タイミングはRagnarok Online と Open office が適切である。何かを始める前に利用規約を理解することが重要だからだ。読ませる工夫と言う点においては制限をかけている場合やその制限さえかけない場合もある。しかし両方とも、利用者が必ず読まなければならない状況にはなっていない。読みやすさに関しては、文字を大きくしたり短くしたりと言う工夫はされているようだったが、それさえも苦手意識で読もうとしない人がある。あと活字ばかりで堅苦しいイメージが目立っている。他にも、利用規約を見ないでも理解をしていると大体わかると安易な考えを持って犯罪に巻き込まれてしまう場合がある。利用規約を読まれない理由の最大の原因である「面倒臭い」ということが補う工夫をしている所はなかった。

3 章 解決法の検討

3-1 解決へのアプローチ

2 章で述べたように、どの利用規約も文字で伝えようとして構成されている部分である、他にもその文章自体、利用者には興味がないことである。

例えば小説などで、自分の心境に同意できる文章が描かれていれば活字であろうと読むのである。このようなことから興味のあることならば誰でも読もうとするのだ。しかし利用規約の場合は、インターネットゲームやコミュニティーサイトを利用する上で規約上のルールが書かれているものであって（図 2 のように）、ゲームの操作方法やどのようにして日記を構成するのかと言った自分の興味があることに直接的な知識とは考えないものだからこそ、利用規約は読む必要ない。読まずともルールは知っていると安易な考えを持っている人が多すぎる。その安易な考えだけでルールを破った人にどのような罰があるかさえも知らない人がいる。他に文章を読むことすら嫌いな人もいる。小説でとても面白い物があって、進めた人間は相手の趣味などがわかっているからこそ進めた小説であったとしても、活字が嫌いだから読まなかったと言うケースがある。しかしその小説がアニメやドラマ、映画など動画として配信されたとしたら、活字嫌いな人でも「動画なら簡単に興味できるストーリーを理解することが出来るから見てみようかな」と言う気持ちになるのだ、このことを踏まえると、利用規約もアニメや映画などのように動画にすることによって読まれる可能性が高くなると考えられる。

3-2 動画でどのようにして利用規約に関心を持たせられるか。

ここまで利用規約を調べてきた結果、利用規約は消費者が安心して企業の商品を利用するためのルールということがわかる、しかし現状としては活字ばかりの文章や法律のことばかりで理解する前の時点で投げ出してしまうのだ。将棋道場（図 8）のように短い文にしたとしても読む人が多くなるかもしれないが、最初から読む気のない人にとってはそういった工夫も無意味なことになってしまう。では、2 章で挙げられた問題をすべて解決できる方法は、元々利用規約の作成は作成者が自由に構成できるところにあると考えられる。利用規約を消費者が理解した上で承諾してこそ法律的に有効になることから動画を使い利用規約を作成する手段もあり、動画には多種多様な表現方法がある。その例と問題解決へ方法について述べる。

1. ニュース風表現方法

次に人物を中心とした映像の例を挙げる



図15「人物を中心とした映像の例」(URL:<http://www.nicovideo.jp/watch/sm5917758>から引用)

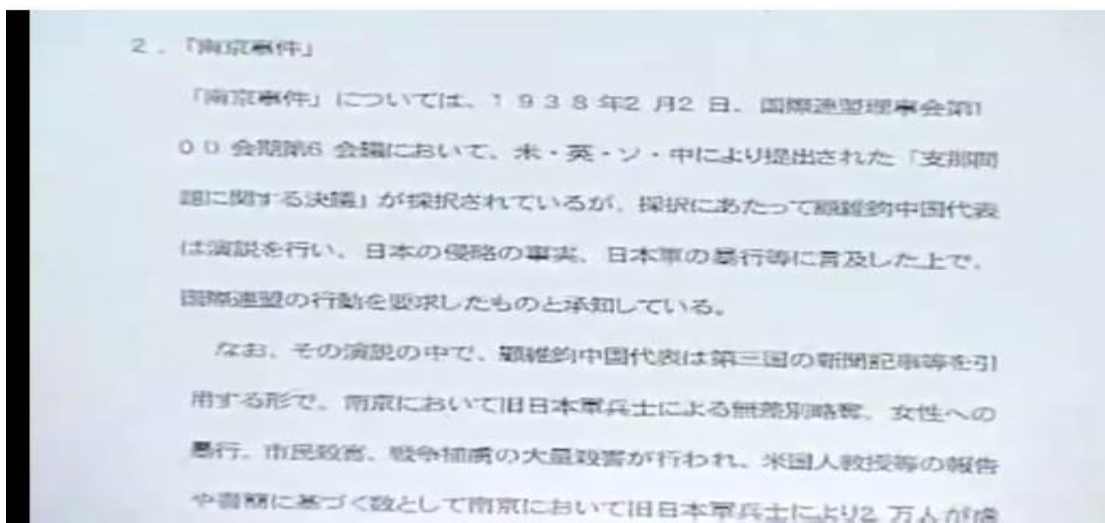


図16「カメラで写した資料」

URL：図15と同じ。

情報として映像にし、(図16参照)利用規約への重要性を伝える。ニュースの中でパネルなどを通し利用規約を伝える方法や、アナウンサーを使い読み上げることで理解しやすさや、読むのが面倒臭いことは補うことができる。堅苦しいイメージを改善させることはできない。

2. ドラマ風表現方法



図 1 7 「ドラマあぁ探偵事務所」

http://channel.pandora.tv/channel/video.ptv?ch_userid=jjongre&prgid=4616285

利用規約をわかりやすくするためのストーリー上に、俳優、女優、を使い利用者に興味を持たせることができる、ほかにもセリフの中で利用規約を読ませ面倒臭いことを改善させる。しかし利用規約の重要性は字をなくして表すことは難しいと考える。映像に字を入れることは可能であるが字幕のようになってしまうことから長い文章だけに読もうとは思わないだろう。(図 2 0) しかし、字を表示していることで、理解のサポートになる。

3. ドキュメント番組風表現方法



図 1 8 「NHK ドキュメント」

http://jp.youtube.com/watch?v=3aB_khwjF-s

ドキュメントの場合、人物の状況、人生を映像に移す、利用規約の問題点について考えると、利用規約に詳しい人物を出すことが有効的手段だと考えられる、しかし利用規約を理解できたとしても関心をもてない問題解決とは言えない。

4. バラエティー風表現方法 (クイズ)



図 1 9 「クイズ番組へキサゴン」

URL : http://image-search.yahoo.co.jp/search?ei=UTF-8&fr=top_gal&p=%E3%83%98%E3%82%AD%E3%82%B5%E3%82%B4%E3%83%B3&b=3&d=24

クイズ番組の場合、タレントが問題に対し悩み、喜ぶ状況を映像に移す。この場合問題解決の方法としては、利用規約をクイズにしてみる方法がある。しかし、規約は理解しなければいけない物なので手段としてはいい方法とは言えない。

5. Flash 表現方法



図 2 0 「字、音楽、アニメーション、音声を使った表現」

URL : <http://29g.net/html/1122803.php>

Flash は動画を作成することに当たって様々な機能をもっている。アニメーションを使うこともできるし、字を入れることもできる。もちろん音楽や音声を入れることもでき自分のオリジナルの絵入れることもできる。アイディア次第では、様々な方法で作成できるようになっている。

3-4 動画の表現方法まとめ

3-2 わかるとおり動画には様々な表現方法がある。利用規約の問題への解決方法も動画とあわすことで、解決できると考えられる。まず、活字、法律用語によって読みにくくなっている点に対して、音声を加えることで漢字による読めない部分があったとしても読み上げることで理解でき問題解決になる。次に堅苦しいイメージは、バラエティーや、アニメーションを使うことで解決される。タレントの人格やキャラクターの設定で面白くも、暗くも、明るくもできることからイメージの改善に適していると考えられる。しかし、画像や映像、音声や音楽による表現方法だけではすべて解決することは出来ない、問題点の中で一番重要な理解しなければいけないことである、ここで動画による解決策の中で有効と考えられる方法は、字を映像に組み込むことが重要である、音声だけでは聞き取れない部分を補正する効果や、映像が何を表しているのかを理解させる補正などの効果があることから理解する上での問題解決されていける。利用規約の重要性を利用者に理解させる方法。例をあげるとしたら、利用規約の中で禁止事項があるが、(図 1 参照) 禁止事項なだけに破ることによって罰が生じる。罪へ意識を利用者に強めることは動画によって表現することで容易なのだ。このようなことから利用規約は理解されなければ意味の無いものだから様々な表現方法がある動画による表現をすべきなのだ。

3-4 利用規約を表現するのに必要なポイント

3-2 で様々な動画を調べた結果、利用規約を表示するために必要なポイントが挙がった。利用規約の表示するために必要なポイントをまとめる。

表 2 「利用規約表示のための必要ポイント」

画像	音声	音楽	動画	アニメーション
動画へ字を表示	人物	セリフ		

ポイントの参照

1. 画像：風景画、面白い画像、怖い画像、癒される画像、種類は多彩で、バリエーションの多いため、面白い画像を加工し、利用規約のイメージを和らげることや、怖い画像を使い、利用規約を破った利用者への罰をよりリアルティーに作成できる。このように画像は利用規約の問題で重要なものとなる。
2. 音声；人物が何かを読み上げることで、活字に苦手意識を持っている人でも、耳から情報が入るので、利用規約を理解する手段になる。他にも動物の鳴き声を音声に通し画像に組み込むことでイメージを変えることができる。
3. 音楽：BGM としても使え、ミュージックを入れることもできるため、イメージの改善は改善できる。
4. 動画：画像に動きを見せることで、利用規約への関心が高まる、動画にすることによって画像、音声、音楽が有効な手段になる。
5. アニメーション：ポイントの中でもっともイメージの改善ができる手段である。人気のキャラクターを使用する方法を使うことによって多くにの利用者に関心を持たせることができる。(図 1 5 参照)
6. 動画に字を表示：字を使うことによって、利用規約を字で表示できる。音声や動画だけでは説明ができなくなってしまう部分を補うことができる。(図 1 9 参照)
7. 人物：人物をカメラに通し移す。人物は作品に合った人を選ぶことができる。また人物の声を音声とし、利用規約を読ませることもできる。体を使い字を表示させることができる。
8. セリフ：人物を移す方法を取ったり、アニメーションに声を載せたりする場合に必要となる。

4 章 表現手段の提案

4-1 動画による利用契約の表示

3-4 では、さまざまな表現方法があることが明らかになった。この表現方法を実現する手段としては、様々な機能を使える Flash がこの問題についてどのような解決策を持っているのか提案していく。利用規約の長文に対して問題があるが、Flash とは音声やベクターグラフィックスのアニメーションを組み合わせる Web コンテンツを作成するソフト。また、それによって作成されたコンテンツ。マウスやキーボードの入力により双方向性を持たせる機能もある。Flash による利用規約の表現方法の中でもっとも適していることがわかる。例えば動画に、音声を載せることによって、利用規約を利用者が読む行為が必要はなくなる、利用規約を音声として聞くことが必要になる。時間がかかってしまうことに関しても、動画の速度を早くしたり遅くしたりできることからこの問題は Flash で解決できると考えられる。次に活字多くて、読みにくい問題解決の方法も、動画でわかりやすく表わし音声を載せること、他にも動画に字を表示し重要性を高める補正ができる。(図 1 9 参照) 次に問題とされる堅苦しいイメージの解決方法は、アニメーションを使うことによって解決できる、他にもカメラで人物を移し、音声も任せることができる。

ベクターグラフィック：画像を、点の座標とそれを結ぶ線や面の方程式のパラメータ、および、塗りつぶしや特殊効果などの描画情報の集合として表現したデータ。

Web コンテンツ：人間が観賞するひとまとまりの情報、すなわち、映像や画像、音楽、文章、あるいはそれらの組み合わせを意味することが多い。具体的には、ニュース、小説、映画、テレビ番組、歌、ビデオゲーム、マンガ、アニメなど。デジタルデータ化されたものをデジタルコンテンツという。

4-2 Flash を使った利用規約イメージ

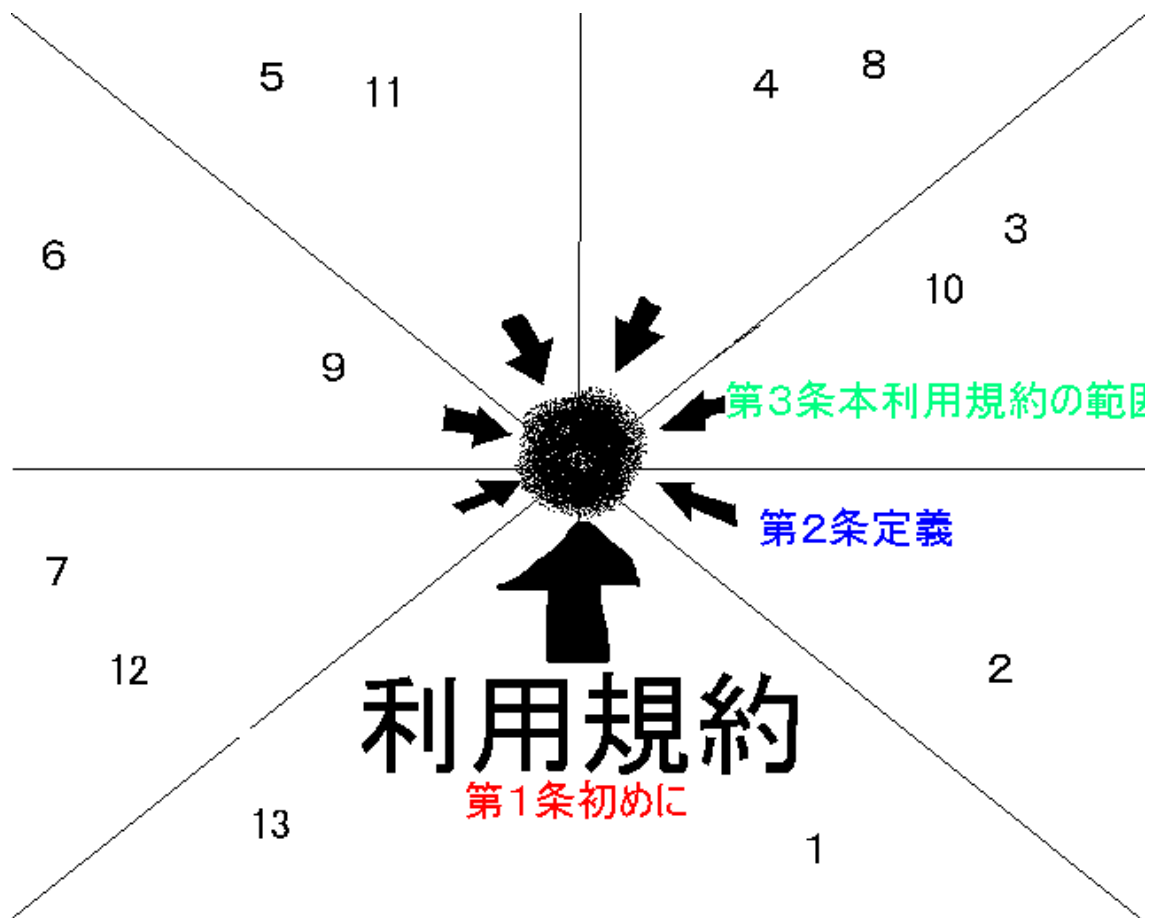


図 2 1 「Flash による利用規約イメージ」

図 2 1 の説明

まずトンネルの中から始まり中央に見える黒い丸はブラックホールのようなイメージで、その中に「利用規約」が吸い込まれて行く。ここでは、堅苦しいというイメージはなくなる。そして次に図 1 で表示した、利用規約の一般タイトルが表示されている番号に沿って順番に吸い込まれていく（図 1 参照）。速度は一般的に全部読めるように少し遅めにする。速度を落とすことによって問題である理解されにくいことに補正を加える。利用規約の条例を最初に出すことによってあらかじめ、条例に動きを出すことで、目で条例を追うようになると考えられる。次に音声では利用規約の条例を読み上げることによって利用規約を読むことへの面倒臭さが解消され活字への問題も解決される。



図 2 2 「禁止事項の場合」

URL : <http://jp.youtube.com/watch?v=ulUygHrEI5Y&feature=related>

図 2 2 の説明

ニュースのように人物が図 2 2 下の利用規約を読み上げる。ここで文字と音声で理解度が上がることやと考えられる。しかしこの場合だけだと、堅苦しいイメージが残ってしまう可能性を補足するために、アニメーションによるイメージの改善をすることが出来る。イメージとしては図 2 2 のキャラクターたちが禁止事項の説明を聞いている中、様々な会話し禁止事項による、罰則に対しての罪の重さを表現することも出来る。

5章 比較

5-1 帝京大学プレゼン「動画で分かる法律学」

今回比較対象にした帝京大学のプレゼンを説明する。

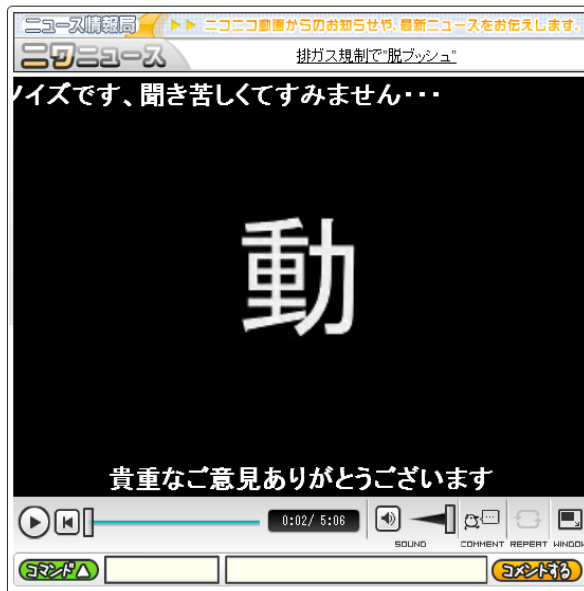


図 2 3 「開始」

URL : <http://www.nicovideo.jp/watch/sm5554069>

開始時はアニメルパン三世の（図 2 3 参照）、タイトル予告の要素を作品のタイトルに表現として表している。

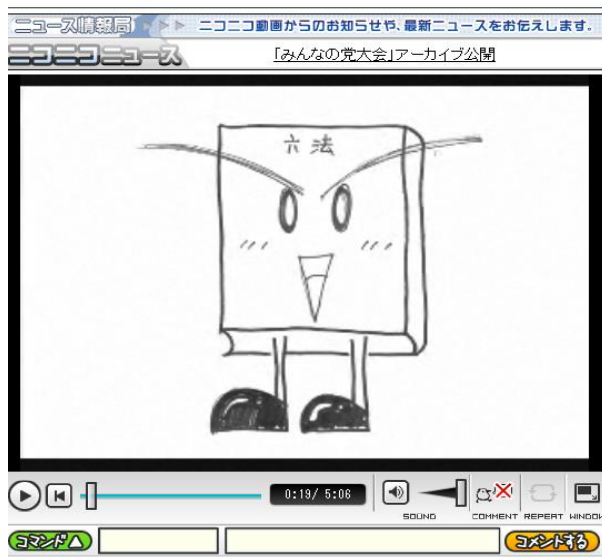


図 2 4 「雑談時」

URL : 図 2 3 と同一

動画の背景を絵で表し（図 2 4 参照）、作品が終わるまで BGM を加えており、補足として音声による説明が開始され、挨拶や雑談、雑学を話す。



図 2 5 「説明時」

URL：図 2 3 と同一

重要要素を文で表し（図 2 5 参照）、音声、BGM による説明で構成される。

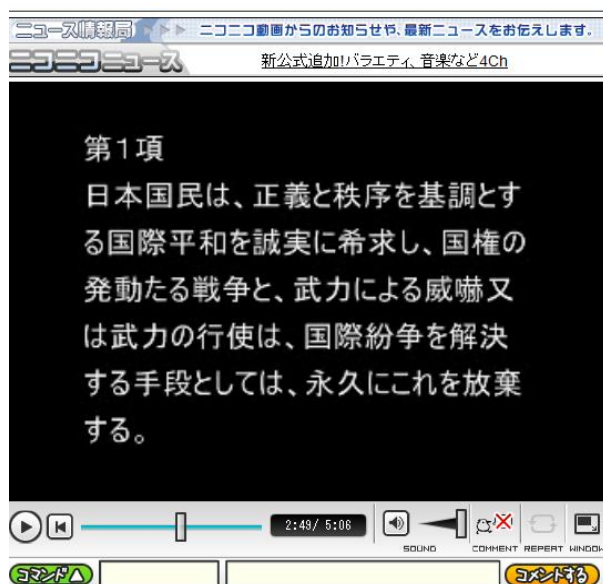


図 2 6 「条例」

URL：図 2 3 と同一

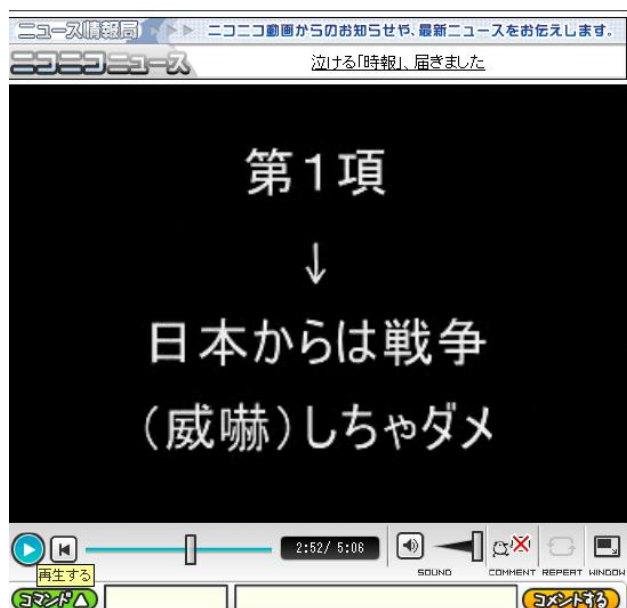


図 2 7 「条例」

URL : 図 2 3 と同一

条例を字と音声により表現している（図 2 6、2 7 参照）。一旦文章で条例を全部写し（図 2 6 参照）、重要部分を他の文章で表示している（図 2 7 参照）。音声による説明は条例全てを読むのではなく、重要部分を説明している。

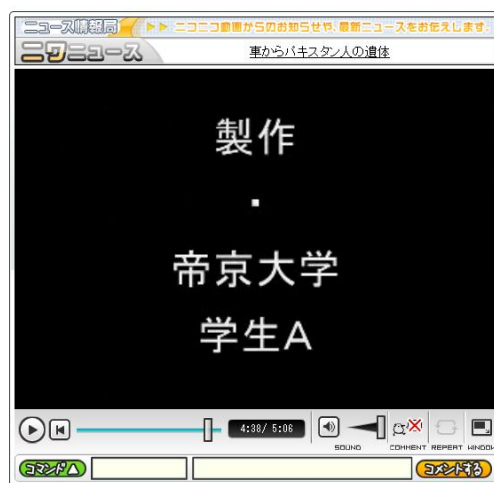


図 「終了時」

URL : 図 2 3 と同一

製作者の名前、音声（司会）紹介、指導教員の名前、BGMの詳細と終了時に詳しく作

品に関わる人物、参考文献を文章によって表している。

5-2 帝京大学プレゼンの評価と本研究での提案との比較

帝京大学の作品は動画でテキストを表す方法として素晴らしいものだったと言える、文章を画像で載せ、成り立ちから挨拶、説明までを音声で構成し BGM による雰囲気作りをし、開始時にはアニメで使用されたアイディアを作品に取り入れて、作品に興味を湧かせている。

アイディアを比較すると、動画でテキストを表すところや、音声を使う部分、BGM を入れることや、興味を湧かせる工夫に関しては同じだった。帝京大学の作品で、重要要素を文章で表し、音声による簡単に視聴者に理解させる工夫がされていて参考になった。しかし作品途中の工夫でアニメーションやなどを使う方法や、人物を使う方法のアイディアがなかった。製作関係者の中から、タレントのように言動できるものを移すことやアニメのキャラクターを載せる方法のほうが、堅苦しいイメージの改善方法になると考えられる。

6 章まとめと今後の課題

6-1 まとめ

本研究でインターネットにおける利用規約に関心を持たせる提案した。利用規約の仕組みを調べ、現状での問題点を調べ、問題解決の方法を動画と言うことに絞りどの動画が利用規約に適しているかを検討した。次に利用規約を表示させるためのポイントを検討し、Flash による利用規約の表現をイメージとして図に表し、(図 2 2、2 1 参照) 作品アイディアの比較をした。正直私も利用規約を読まない人間だったが、本研究を通し利用規約の重要性を理解できた。企業は利用者の弱点のことを考え利用規約は利用者が承諾することによって法律的ルールとなるのだから、もっと改善させて行かなければいけないことがある。逆に利用者にも、企業の商品を楽しむ義務として面倒臭いことを我慢する必要があることがわかった。

6-2 今後の課題

本研究では、利用規約を動画で表現するための提案を行ったが、Flash を利用したサンプルを完成させることができなかった。今後の課題としては Flash の作成を完成させるために、団体チームを作ることや、企業を立ち上げる必要がある。他にも作品の評価が必要である。実際世の中の人には利用規約をどう思っているのかアンケートを取り、他の方法で利用規約に関心を持たせることができるか検討する。更に、利用規約の新しい形を探求していく。こうした取り組みを今後の課題として検討する。

参考文献

1・規約書の専門店

<http://kiyaku.nakagawajimusho.com/?OVRAW=%E5%88%A9%E7%94%A8%E8%A6%8F%E7%B4%84&OVKEY=%E5%88%A9%E7%94%A8%20%E8%A6%8F%E7%B4%84&OVMTTC=standard&OVADID=746581541&OVKWID=8902153541>

2008/12/20

2・mixi

URL : <http://mixi.jp/> 2008/12/20

3・コナミ、ポップミュージック

URL : <http://www.konami.jp/bemani/popn/goods/be-mouse/music/download.html>

2008/12/20

4・コナミ、将棋道場

URL : <http://www.konami.jp/gs/game/eisei7/main.html>

2008/12/20

5・ニコニコ動画

URL : <http://www.nicovideo.jp/watch/sm5928192>

2008/12/21

6・youtube

URL : <http://jp.youtube.com/>

2008/12/21

7・おもしろFlash総合サイト

URL : <http://29g.net/>

2009/1/15

8・『日本一かんたん！ 1日でマスターするFLASH FLASH 8対応 Windows版』

<http://ascii.asciimw.jp/pb/flashbooks/>

2009/1/17

9・FLASH道場

<http://www2.netwave.or.jp/~light/>

2009/1/20

1 0 ・ Gyao

<http://www.gyao.jp/>

2009/1/20

1 1 ・ YouTubeアニメまとめ

<http://janimenavi.blog100.fc2.com/>

2009/1/21

1 2 ・ ドラマフジテレビ

<http://wwwz.fujitv.co.jp/drama/index.html>

2009/1/21

1 3 ・ おもしろ画像集

<http://www.happy-page.jp/omosiro.htm>

2009/1/21

謝辞

本研究にあたり渡辺先生には大変ご迷惑をおかけしました。中々卒業研究に取り組む姿勢ができず、提出ギリギリまで困らせてしまいました。しかし、姿勢がない自分を見捨てず最後までご指導していただき真に感謝しています。本研究に対し私なりに構成が出来ていたものの、中身の無い作品になりそうだったところ、渡辺先生のおかげで様々なアイデアが生まれました。しかし、Flashを作成できなかったことから本研究が先生の期待に答えることが出来なかった事実を受け止め、今後の課題とさせていただきます。他にも本研究を通し渡辺先生に学んだことは、何事にも後回しにしてはいけないことや、人の優しさです。渡辺先生は本当に優しい方で、普段ものすごく温厚な方なのに、怒らせてストレスを貯めさせてしまった中、自分に渴を入れてくれました。先生には感謝と同時に謝罪したい気持ちです。本当に有難うございました。