

関係各位

社団法人電子情報技術産業協会
パーソナルコンピュータ事業委員会
委員長 伊賀和寿
ホームデジタル専門委員会
委員長 渡辺雄三

3D 映像表示が可能なパーソナルコンピュータに関する表記事項について

拝啓、時下益々ご清祥のこととお慶び申し上げます。

平素は、当協会諸事業に格別のご協力を賜り、厚くお礼申し上げます。

さて、立体映像（3D 映像）を表示できるパーソナルコンピュータについて、カタログや取扱説明書などに表記すべき推奨例を下記に挙げておりますので、関係部署等に周知方よろしくお願ひ申し上げます。敬具

記

1. 目的

3D 映像を表示できるパーソナルコンピュータにおいて、使用する用語の意味を明確にすること。

また、視聴の際の生体への影響について十分認識してもらうよう注意を喚起するための文章の例を挙げ、表記の目安とすること。

2. 範囲

2. 1 適用機器

3D 映像表示機能を持つパーソナルコンピュータ（以下「3D パソコン」）。

2. 2 表記対象

取扱説明書、カタログ、ホームページ等

3. 用語

3. 1 3D 映像

両眼の視差（右目と左目は離れているため右目と左目では見えている映像が異なること）原理を利用して、平面である映像や画像がディスプレイ面より前に飛び出すように見えたり、奥行きを感じたりするようにした動画および静止画のことをいう。

3. 2 3D パソコン

以下の定義を満たすものは「3D パソコン」、「3D PC」と称してもよい。

また、「3D（デスクトップ）パソコン」、「3D（ノート）PC」等、品目を示す名称を挿入してもよい。

[定義]

3D 映像を表示するための機能が、パーソナルコンピュータ本体に内蔵されているもの。（注 1）

(注1) 3D映像を表示するためのディスプレイをもたないが別売のディスプレイを追加することで3D映像の表示が出来るものも含む。
ただし、3D映像を表示するためのディスプレイを持たない場合は、その旨を明瞭に表記すること。

3. 3 3D 立体視ソフト

3Dパソコンのディスプレイに立体表示できる機能を有するアプリケーションソフトウェアを「3D 立体視ソフト」と呼ぶ。

なお、下記表記例の通り、ソフトウェアの機能を示す名称を使用してもよい。

[表記例] 「3D 立体視ゲーム」、「3D 立体視 CAD」 など

3. 4 フレームシーケンシャル（表示）方式

3D映像を表示するための方式の一つで、右目(眼)用と左目(眼)用の映像を交互に表示し、その映像を、画面上の映像表示と同期するように制御されたアクティブシャッター方式の3Dメガネで右目用と左目用の映像に分離して表示するもの。

対応する3Dメガネの駆動方式から「アクティブシャッター方式」と表記してもよい。

3. 5 偏光方式

3D映像を表示するための方式の一つで、右目（眼）用と左目（眼）用の映像を偏光表示し、偏光フィルタ方式の3Dメガネで右目と左目画像に分離し表示するもの。

同一の方式として、下記のように表記してもよい。

[表記例] 偏光板方式、円偏光方式

3. 6 「3D 変換」もしくは「2D→3D 変換」

通常の（2D）映像を3D映像に変換すること、またはその機能のこと。

2D映像を3D映像に変換する機能を装備する場合は、下記4. 2の文例を参考に著作権に関する表記を行うことが望ましい。

4. 表記事項

以下の事項を取扱説明書、カタログ、ホームページなどへ、それぞれ目的に応じた内容を表記する。

① 3D映像を視聴するために、別売商品等を必要とする場合は、その旨を明瞭に表記すること。

[表記例]

・3D映像を視聴するためには別売の〇〇が必要です。

② 2D映像を3D映像に変換する機能を装備する場合は、著作権に配慮する必要があることから、下記文例を参考に表記することが望ましい。

[表記例]

・この機能を使うと機器側での映像変換によりオリジナルの映像と見え方に差が出ますのでご留意の上、お使いください。

・営利目的、または公衆に視聴させることを目的として、当機能を利用して2D映像を3Dに変換して表示すると、著作権法上で保護されている著作者の権利を侵害する恐れがあります

③ 3D映像を安心・快適に視聴するため、3Dコンソーシアムの「3DC安全ガイドライン（2010年4月20日改訂版）」を参照の上、視聴者に周知すべき事項を分かりやすく表記することが

望ましい。

参考のため、3DC 安全ガイドライン<GL-1~7>の項目ごとの各社の表記例を下記に記載する。

➤ **立体視成立の確認** <GL-1>

[表記例]

- ・ 3D 映像を視聴するには、3D 放送もしくは 3D に対応したコンテンツ（ソフト）と 3D に対応したパソコンならびに 3D 立体視ソフトウェアが必要です。
- ・ 3D 映像の視聴中は必ず 3D メガネを装着するようにし、裸眼で 3D 映像を視聴しないでください。体調不良の原因となることがあります。
- ・ 3D メガネは正しく装着してください。
- ・ 3D 映像の見え方には個人差があります

➤ **逆視防止確認** <GL-2>

[表記例]

- ・ 3D メガネを上下逆に装着して視聴しないでください。
右目（眼）と左目（眼）に映像が正しく表示されず、視聴不良や不快感を感じる場合があります。
- ・ 使用する 3D 立体視ソフトウェアの設定を正しく行ってください。ソフトウェアの設定などによりディスプレイに表示される映像と 3D メガネが正しく同期せず、右目（眼）と左目（眼）の映像が逆に表示され、視覚疲労や不快感を感じる場合があります。

➤ **視聴姿勢** <GL-3>

[表記例]

- ・ ディスプレイと（おおむね）水平な状態で視聴してください。
- ・ 横になったり、顔を傾けたりすると、3D 効果を感じにくくなったり、映像の色が変わったりすることがあります。

➤ **視聴位置** <GL-4>

[表記例]

- ・ 3D メガネは 3D 映像視聴中のみ装着するようにし、3D メガネを装着したまま移動しないようにしてください。

➤ **視聴時間** <GL-5>

[表記例]

- ・ 3D 映像を視聴する場合は、1 時間程度を目安に適度に休憩をとってください。
休憩をとっても、疲労感、不快感が取れない場合は、使用を中止して下さい。
- ・ 3D 映像を視聴中は、定期的に休憩をとることを推奨します。
休憩に必要な長さや頻度は個人差がありますので、ご自身で判断ください。

➤ **低年齢層への注意** <GL-6>

[表記例]

- ・ 3D 映像の視聴年齢については、およそ 5~6 歳以上を目安にしてください。
- ・ お子様が 3D メガネで視聴する場合は、必ず保護者が同伴してください。
お子様が視聴する場合は、疲労や不快感などに対する反応がわかりにくいいため、急に体調が悪くなる場合がありますので、保護者の方は、お子様の疲労状態や目の疲れの状態を注意するようにしてください。

➤ **視聴中の注意喚起** <GL-7>

[表記例]

- 3D 映像の視聴中に疲労感や不快感など、異常を感じた場合には、使用を中止してください。
- 3D 映像の視聴中に体調不良が引き起こされることがあります。
体調に変化を感じた場合はすぐに視聴を中止し、必要に応じて医師にご相談ください。
- 3D メガネを使用するときには周囲に壊れやすい物を置かないでください。
実際の物に間違えて体を動かし、周囲の物を破損してけがの原因になることがあります。
- 3D メガネを使用しているときに誤って画面や人をたたかないでください。3D 映像のため、画面との距離を誤り、画面をたたきけがの原因になることがあります

5. 実施時期

各社の裁量とするが、可能な時期より速やかに対応を実施することが望ましい。

以上