

大人のための情報モラル通信

オンラインゲームでの犯罪被害について

大人のための情報モラル通信は、子どもたちの安心・安全なインターネット利用に向けて、学校の先生方と保護者のみなさま、地域のみなさまに「大人としてできること」を考えていただく為の資料です。

たくさんの子どもたちが利用するSNSでは交流機能が充実しており、**DM (ダイレクトメッセージ)** でネット友達と交流することは当たり前になりつつあります。

なお、オンラインゲームでも同様に、特に**VC (ボイスチャット) を使って実際に会話しながら一緒にプレイすることで、親しくなるケースが多く見られます。**



お話ししながらゲーム！



VCしか勝たん※！

* 「～しか勝たん」 … 「～が最高・一番だ」というニュアンスの若者言葉

一方、ゲームを通じて騙されたり誘導されたりし、子どもが**犯罪被害**に遭う事案も発生しています。ある高校生は、ゲームで仲良くなった相手に海外へ招かれました。

しかし、現地に着くと**軟禁**されて詐欺の電話を掛ける役割（闇バイトのかけ子）を強要されました。ノルマを達成できないとスタンガンで脅されたそうです（無事に救出済）。

★オンラインゲームで親しくなりやすい理由★

ゲーム起因の子どもの犯罪被害者は令和元年から統計が取られており、当初は**65人**でしたが令和4年には**107人**にまで増加しました。その後も被害者数は高止まりしています。

ゲームはSNSと違い、相手の趣味や話題に合わせる必要がなく、自然と**「仲間」**になれる点が特徴です。ゲーム内で**高価なアイテム**をプレゼントして子どもの気を引く人もいます。

また、子どもはゲームが上手な人に対して憧れを抱きやすく、信頼してしまう傾向があります。特にSNSに起因する被害と比べて、小学生の被害者の割合が高い点にも注意が必要です。

被害者の学校種別

小学校：22名
中学校：56名

犯罪の種類

児童ポルノ	: 35名
不同意性交等	: 23名
不同意わいせつ	: 14名

オンラインゲーム起因の犯罪被害(2024年：98名)
令和7年3月13日朝日新聞報道より

最近のゲームは一人で遊ぶよりも、VC等で他者と交流しながら楽しむタイプが人気です。家庭の方針に応じて、**交流機能の制限 (ペアレンタルコントロール等)** を設定し、**ネット友達との付き合い方**のルールを事前に話し合っておくことが大切です。