

# 子どもたちに人気のオンラインゲームに潜む危険

## ～オンラインゲームの特性を悪用した犯罪も～

### 人気のオンラインゲーム

家庭用ゲーム機やスマートフォンなどで楽しめる最近のゲームは、インターネットを使ってプレイヤー同士がコミュニケーションできるもの（オンラインゲーム）が主流となっており、内閣府の調査では、小学生の約82%、中学生の約76%がインターネットの利用目的を「ゲーム」と回答するなど、子どもたちの人気を集めています。

例えば、子どもたちに人気のバトルロワイヤルゲームには、世界中で数億人のプレイヤーがおり、仲間と協力しながらプレイするため、イヤホンマイクなどを用いてゲーム内の相手と会話（＝ボイスチャット）することもできます。実際、子どもたちがプレイする際にも、ボイスチャットを利用している割合も高いようです。



### 親密になりやすい特性

ボイスチャットをしながら協力してプレイするなど、ゲーム内で毎日のように共通の体験をすることで、面識のない相手であっても仲間意識を持ちやすく、親密になりやすいという特性があります。特に警戒心の弱い子どもの場合、ゲーム内の相手に個人情報伝えてしまったり、面識のない人と直接会ってしまうリスクが高くなります。大人が「知らない人」に会ってはいけません」と伝えても、子どもが「ゲーム内の親しい友達」を「知らない人」と見なさないケースもあります。

全国では実際に、オンラインゲームで知り合った相手に女子児童が誘拐された事件や男子児童がわいせつな行為をされた事件、またゲーム内の何者かに中学生が大麻の購入を持ち掛けられた事案など、子どもたちがオンラインゲームを通じて近づいてきた相手に誘い出され、犯罪に巻き込まれたり、巻き込まれそうになったりするケースが多発しています。



### 保護者ができる対策

お子様がどのようなゲームをしているのか、まず保護者自身が知っていることが重要です。また、お子様がオンラインゲームで遊ぶことを認めるのなら、誰と、どのようなやり取りをしているのかを把握するとともに、「フレンドになったり、ボイスチャットするのは、学校の友だちなど実際に会ったことのある人だけにする」や「実際に会ったことのある人以外とは絶対に会わない」など、それぞれの家庭に適したルールを作ることも大事となります。（ゲーム機器やゲーム自体に、ボイスチャットをオフにしたり、フレンドリクエストを拒否する設定ができるものもあります。）

※日本国内で販売されている家庭用ゲームソフトには、CERO（コンピュータエンターテインメントレーティング機構）により、ゲームソフトの表現内容にもとづき、対象年齢等を表示する制度があり「CEROレーティングマーク」が商品に表示されています。お子様がゲームをする際の目安にしてください。

- <例> ・「荒野行動」（Nintendo Switch版など）…15才以上対象（C区分）  
・「フォートナイト」（ 〃 ） …15才以上対象（C区分）



<参考> ・内閣府「令和元年度青少年のインターネット利用環境実態調査」

[https://www8.cao.go.jp/youth/youth-harm/chousa/net-jittai\\_list.html](https://www8.cao.go.jp/youth/youth-harm/chousa/net-jittai_list.html)

・特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーティング機構 <https://www.cero.gr.jp/>