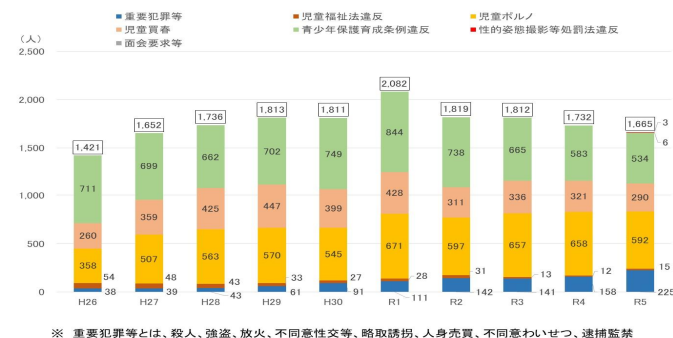


概要

S N S に起因する各種犯罪の被害児童数が高い水準で推移する中、子供がインターネット利用のオンラインゲームの中で知り合った者から誘い出され、重要犯罪に巻き込まれる事案まで発生している状況であるところ、オンラインゲームが子供が犯罪に巻き込まれるきっかけとなるリスクについて注意喚起を行うもの。

【SNSに起因する事犯】 罪種別の被害児童数の推移



オンラインゲーム上のリスクとして保護者等に知っていただきたい事項

(1) 小学生など年少の利用者も被害に遭っている。

オンラインゲーム起因の被害児童数は小学生が年々増加している。

(2) ほとんどのオンラインゲームに「ボイスチャット」や「メッセージ交換」の機能が備わっており、匿名・不特定の者とも簡単にやりとりができる。

ゲーム中の会話において、ひわいな話題に興味を示した子供を犯罪の標的とする者がいる。

(3) 協力してゲームを行うことを通じて、見知らぬ者にも「仲間意識」を持ちやすい。

戦闘ゲームにおいて同じチームでプレイをし、「仲間意識」を強めて子供の信頼を得た上で犯罪行為を行う者がいる。

(4) ゲーム内における高価な「アイテム」の授与等の甘言を用いられ、被疑者の言うことに従ってしまう。

ゲーム内で使用する有料の「アイテム」をプレゼントすることにより、子供の信頼を得た上で犯罪行為を行う者がいる。

(5) ゲームの上級者に対する「憧れ」の感情を利用される。

ゲーム攻略のアドバイスをするなど「ゲームの上手な優しい人物」を演じて子供の信頼を得た上で犯罪行為を行う者がいる。

上記事項を踏まえた注意喚起

上記のリスクを踏まえ、保護者等の皆様には、下記の点について子供とよく話し合っていただきたい。

○ ペアレンタルコントロールの活用

スマートフォン、パソコン、ゲーム機等のペアレンタルコントロール機能を活用し、子供のオンラインゲーム利用を適切に管理する。

○ 家庭でのルール作り

オンラインゲーム内においても、S N S と同様、個人情報や不適切なメッセージを他人に送らない、ゲーム内で知り合った人と安易に連絡先を交換したり実際に会ったりしない、少しでも不安を感じたら相談するといった家庭内でのルールを作る。