

疑似体験で 情報モラル学習

思わぬ落とし穴 オンラインゲームプレゼント詐欺 編

ネットゲーム課金

インターネットを利用したソーシャルゲーム（オンラインゲーム）は、基本的には無料ですが、より有利に進めるためのアイテムが購入できるものが大半です。

特に今回取り上げたバトルタイプのゲームは、課金すればするほど早く強くなれます。課金することによって得られる優越感と爽快感にはまり、未成年者が親のお金を使い込むケースが続出し、社会問題になっています。

課金に関しては、今回だけとか一度ぐらいという考え方は危険です。一度でも課金してしまうと、その後ゲームにお金を払うことへのハードルが、大きく下がってしまうからです。このためゲームの運営会社は、課金しそうでしないユーザー層に対して特別セールや期間限定サービスを設定して、アイテムを買ってもらおうような仕掛けを作るのです。

一番怖いのは、課金が習慣化することです。人間は習慣化された行動からは簡単に離脱できません。喫煙にしろ、飲酒にしろ習慣化されてしまえば離脱は困難で、後は依存への一本道です。このことは日ごろの行動に置き換えて考えることもできます。私たちは日ごろ、特に深い理由もなく「とりあえず〇〇」と言うことがありますが、この「とりあえず〇〇」が「行動の習慣化」であるという指摘があり、そこから逸脱する可能性が低いとされています。

つまり、「ゲームに課金し続ける行動」と「とりあえず〇〇」は似ているということです。どちらも習慣化されてしまえば簡単に離脱できません。

2016年1月、1枚のカード（といっても、電子データですが）を手に入れるために70万円以上の課金をする人が続出し問題視されたゲームがあります。2012年のコンプガチャ問題で注目され、その後、鎮静化されたと思われる「課金問題」ですが、世間の目に触れにくくなっただけで、様々な問題が横たわっています。

特に最近は低年齢化が進んでいるので、小さいお子さんがいらっしゃるご家庭でも注意してください。

プレゼント交換被害

オンラインゲームの中には手持ちのアイテムやカードを交換する「トレード」と呼ばれる機能があります。ゲームの運営会社が仲介する「正式トレード」は安全といえますが、これとは別に「贈り物」とか「プレゼント」と呼ばれる「個人間のプレゼント交換」機能がある場合があります。これは運営会社が仲介しないユーザー間取引になるので、自分のアイテムやカードを相手に送ったのに約束のものが送られてこないというような被害にあう場合もあります。こういったケースでは取引相手の所在が分からなくなる事例がほとんどなので、運営会社に相談して対応してもらうしかありません。ただし、解決に至らないケースも多く、運営もこの点については注意喚起を行っています。取引相手が信用できるかどうか見きわめる目が必要になります。

また、アイテムやカードを交換によらず、その対価を現実通貨で支払う取引については、「RMT(リアル・マネー・トレード)」と言われていますが、ほとんどのゲーム会社で禁止されています。誘いに乗ると、被害にあうばかりでなく、関わったユーザーのゲームアカウントが削除されたり凍結されたりする場合もあります。RMTによる取引そのものは、現実世界において法的に禁止されてはいませんが、そもそも見知らぬ人との個人間取引については、詐欺的被害のリスクを常に伴うのだという意識を持つことが重要です。

被害に遭ったときは

困ったときは専門家へ相談！！お近くの消費生活相談窓口に行きましょう。
経済的被害を受けてしまった場合は、証拠を揃えたうえで警察に連絡しましょう。

【参考 URL】

◆国民生活センター オンラインゲーム 最近の事例

http://www.kokusen.go.jp/soudan_topics/data/game.html

◆消費者庁の

インターネット消費者トラブル

http://www.caa.go.jp/adjustments/internet_trouble/

オンラインゲームトラブル

http://www.caa.go.jp/adjustments/internet_trouble/online.html

決済について

http://www.caa.go.jp/adjustments/internet_trouble/payment.html