

インターネットに関わる消費者トラブルを未然に防ぐための啓発教材

# 消費者教育・情報モラル学習

—RMT「おトクなトレード」のワナ—

マンガで  
学ぶ!


(ITサポートさが 情報モラル学習教材ページ) <https://www.it-saga.jp/kyouzai/>

## ■ リアルマネートレード (RMT) とは

ゲーム内のアイテムやキャラクター、ゲームのアカウントなどを現金で取引することをリアル・マネー・トレード (RMT) と言います。

2023年3月現在、日本には RMT を禁止した法律はありませんが、多くのゲームの利用規約で明確に禁止されています。そして規約違反が発覚した場合ゲームへのアクセスが禁止 (アカBAN) されたり、利用停止処分を受けたりします。つまり法律で禁止されていないけれど、リスクの大きな行為とすることができます。

引用：ニンテンドーネットワーク利用規約

✖ サポート情報 

■ 第9条 ショッピングサービス等

9.1 ショッピングサービスとは、お客様が任天堂が直接または間接に運営するインターネットサーバーに接続し、ポイント決済をする等して（ただし、別途無償と定められる場合や、ソフト引換番号、ダウンロード番号またはクレジットカード決済等のポイント以外の手段を使用する場合もあります。）、ショッピングコンテンツをニンテンドーネットワーク機器で使用するごとの許諾を授けること（ニンテンドーネットワーク機器において他の任天堂プラットフォームへの互換サービスを利用する場合等も含みます。）等を内容とするサービスをいいます。

9.2 任天堂によるショッピングコンテンツの提供は、お客様が実際にダウンロードを行ったか否かにかかわらず、サーバー上でダウンロードその他利用が可能となった時点で完了したものとします。

9.3 お客様は、ニンテンドーネットワークおよびニンテンドーネットワークコンテンツに関して、リアルマネートレード（ポイントやその他の仮想通貨等を現実の通貨で売買する行為をいいます。）を行うことはできません。

4.3 任天堂は、お客様が法令違反、不正行為を行った場合、またはセキュリティ確保のために必要な場合等、任天堂が適当であると判断した場合、事前の通知なしにユーザーアカウントの利用停止、ニンテンドーネットワークIDおよびパスワードの変更、またはユーザーアカウントの取消を行うことができます。これによりお客様に何らかの損害が生じた場合であっても、任天堂は一切責任を負いません。

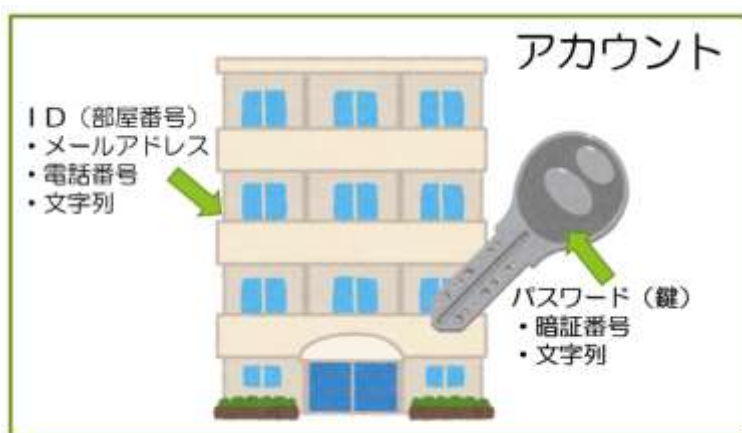
([https://www.nintendo.co.jp/support/nintendo\\_network/eula/index.html](https://www.nintendo.co.jp/support/nintendo_network/eula/index.html))

## ▼アカウントとは何か

最近のゲームでは、ユーザー同士でゲーム内アイテムを交換することが難しくなったことから、アカウントそのものをやり取りするケースが増えています。ここで考えなければいけないのが「アカウント」とは何かということです。

簡単に言うと「ネットワークやコンピュータやサイトなどにログインするための権利」のことで、賃貸マンションやアパートの使用権にたとえられることがあります。(図参照)

契約によって、アパートに住む権利はもらえるけど、その権利を大家さんに内緒で勝手に売ってはいけないという理屈です。このIDとパスワードの組合せ自体をアカウントと呼ぶ場合もあります。



## ▼ゲーム内アイテムは誰のものか

ゲーム内アイテムが誰のものか、運営者側の意見を最もわかりやすく説明しているのが、「パズドラ」や「ラグナロクオンライン」を運営している「ガンホー・オンライン・エンターテイメント株式会社」です。以下のように説明しています。(図参照)



引用：ラグナロクオンライン サポート情報

(<https://ragnarokonline.gungho.jp/support/play-manner/rmt.html>)

「ゲーム内のアイテムや Zeny は、お客様の所有物ではありません」と明言しています。他人のものを勝手に売ってははいけませんよね。

## ■ RMT、アカウント停止以外のリスク

---

RMT には、アカウント停止以外のリスクが存在します。

### ▼RMT を通じた詐欺、被害はお金かアイテムか

---

RMT を通じた詐欺被害の相談が増えています。今回のマンガのような「アカウント取返し」だけでなく、お金を振り込んだのに連絡が取れなくなったり、送られてきたアイテムやキャラが全く別のものであったりする被害が数多く報告されています。

また、被害にあったのがお金ではなくアイテムと言う場合もあります。アイテムを渡したのにお金を振り込んでもらえないケースです。このケースでは、だまし取られたものが「財物」（法律上の財産）ではないと判断され「詐欺罪」が成立しない可能性さえあります。

更に RMT を通じた詐欺被害の解決を難しくしているのが、運営側の手助けが全く期待できないという点です。もともと禁止されていたことを行った結果ということで門前払いされ、泣き寝入りするしかないケースも見受けられます。

これらの点をふまえて「見つかっても、どうせ訴えられない」と開き直る不屈きな考えの人がいることが否定できないのです。

### ▼相談先が見当たらない？

---

アイテムを取られたのに警察に訴えられない場合があるという話をしましたが、トラブル解決の手助けをしてくれるところが見つかりにくいのも RMT トラブルの特徴です。RMT トラブルの場合、多くが個人対個人の紛争なので、相手が調停に耳を貸さないことがあるからです。そのためトラブルの多くが未解決のまま終わってしまいがちです。

相手が企業である場合は、消費生活センターという力強い味方があります。

### ▼レベル上げ代行という RMT

---

コロナウイルスの感染拡大に伴い在宅時間が伸びたことで、アルバイト代わりに「ゲームのレベル上げ代行」を行う人が増えているという指摘があります。

【参考：日本経済新聞 2020 年 6 月 10 日】

<https://www.nikkei.com/article/DGXMZ060187660Q0A610C2CE0000/>

ゲームアカウントの持ち主から依頼を受けて、ゲームキャラクターのレベルを上げることにより報酬を得るという仕事ですが、アカウントの受け渡しを行うので、報酬の未払いやアカウントの乗っ取りなど RMT と同じようなトラブルが発生します。

このレベル上げ代行も RMT と同じようにゲーム内の規約で禁止されていることが多いので、トラブルが発生した時に相談先が見つからないのも同じです。

トラブルを避けるためには「手を出さない」という予防策が確実です。

## ▼政治家にも注目される RMT

このような状況を受け、2021 年 11 月 10 日の特別国会で、青山大人衆議院議員が、「オンラインゲームをめぐる法規制等に関する質問主意書」を提出しました。質問主意書、というのは、国会で議員が内閣に対して文書で質問をするものです。

その内容は、下に URL を記載するので確認いただくとして、主として以下の 3 点に係るものでした。

- ① オンラインゲームのガチャについて
- ② オンラインゲームの RMT について
- ③ ゲーム障害について

これに対する内閣の答弁書を簡単にまとめると

- ① については、企業による取り組みを注視する
- ② については、関係省庁が連携して必要な取り組みを行う。
- ③ については、関係省庁が連携して必要な取り組みを行う。

詳しくは、参考の URL から本文を確認してください。私たちが何気なく遊んでいるゲームにも政治の目が注がれていることがわかれると思います。

※丸付き数字は「IT サポートさが」が挿入しています

## ■ RMT トラブル予防

RMT トラブルの予防は「手を出さない」という 1 点に絞られます。もともとゲーム規約で禁止されている行為なのですから、手を出すべきではありません。

ただし、今後 NFT などの新しい技術が普及して RMT が合法化する可能性が全くないわけではないので、法律の整備状況など注目しておく必要があるでしょう。もっとも万が一合法化されても、未成年者は契約ができないという大原則があるので、自分で責任が取れない未成年のうち、絶対に手を出してはいけません。

自分の明るい未来を守るために、危険なものには近づかないという気持ちが大事ですね。そのためにもルールを守る態度を身に付けましょう。

ルールを守れば、ルールがあなたを守ります。

【参考】

・消費者庁

国民生活 2022年9月号

特集 仮想空間ビジネスをめぐる諸問題

<https://www.kokusen.go.jp/wko/data/wko-202209.html>

国民生活 2019年10月号

特集 オンラインゲームで何が起きているか

<https://www.kokusen.go.jp/wko/data/wko-201910.html>

・衆議院

オンラインゲームをめぐる法規制等に関する質問主意書

[https://www.shugiin.go.jp/internet/itdb\\_shitsumon.nsf/html/shitsumon/a206010.htm](https://www.shugiin.go.jp/internet/itdb_shitsumon.nsf/html/shitsumon/a206010.htm)

衆議院議員青山大人君提出オンラインゲームをめぐる法規制等に関する質問に対する  
答弁書

[https://www.shugiin.go.jp/internet/itdb\\_shitsumon.nsf/html/shitsumon/b206010.htm](https://www.shugiin.go.jp/internet/itdb_shitsumon.nsf/html/shitsumon/b206010.htm)