

RMTトラブル（小～高3 社会科・家庭科）指導案

「RMTトラブルに巻き込まれないようにするために」

1 教材について

教材のねらい

インターネット上で、個人情報を書き込んだり、経済活動を行ったりすると、モノなしマルチ・情報商材・ネット詐欺や不正請求等のトラブルに巻き込まれることがある。特に昨今はインターネットを利用した消費トラブルが劇的に増加している。

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(以下、RMT と表記)と言い、2023年3月現在、日本にはRMTを禁止した法律はない。RMTに関するトラブルとしては、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詐欺まがいの被害が数多く報告されている。更に2020年にはコロナ禍の影響から在宅生活が長引いた学生たちの間でアルバイト代わりの「ゲーム代行」請負が流行し、アカウント凍結や報酬の未払い、アカウント乗取りなどのトラブルが続出し社会問題化した。この傾向は2018年ごろから顕在化しており、同年11月にはゲーム代行業の男が「不正アクセス禁止法違反」の容疑で逮捕される事案が発生した。^{※1}

そして2021年には第206回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」^{※2}を提出し、RMTが賭博罪に抵触する可能性やマネーロンダリングに利用される可能性に言及し、法的整備や今後の対策について問うなどRMTに対する関心も高まっている。

前述のように、RMTを禁止した法律はないが、多くのゲームの利用規約で明確に禁止されている。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する。つまり現状ではRMTは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る。しかし、一方でRMTを前提としたNFTゲーム^{※3}が欧米を中心に注目されたり、国内スポーツ振興の方策としてのスポーツNFT^{※4}の行方に注目が集まったりするなど、今後大きな変化が予想される状況でもある。

これらの問題点やインターネットを安全に利用するにはどのように行動したらよいかを考えさせ、インターネットを利用するにあたって情報を適切に活用し、望ましい自己決定をする力（情報を読み解く力）を育てることを目的にこの教材を制作した。

※1 日本経済新聞デジタル版 2020年6月10日

<https://www.nikkei.com/article/DGXMZO60187660Q0A610C2CE0000/>

※2 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（第206回特別国会）

https://www.shugiin.go.jp/internet/itdb_shitsumon.nsf/html/shitsumon/a206010.htm

※3 電通報「NFTアートやNFTゲームで着目すべき法的論点とは？」2022/10/20

<https://dentsu-ho.com/articles/8374>

※4 経済産業省「スポーツ分野でのNFT/FTの可能性と課題」（pdfファイル）

https://www.meti.go.jp/shingikai/mono_info_service/sports_content/pdf/003_02_00.pdf

指導観

インターネット利用の低年齢化やオンラインゲームの急速な普及で、RMTに関わる年齢層も低年齢化している。加えて電子マネーのやり取りにより銀行口座を介さない取引が身近になったこともあり、RMTを行うことへの敷居を下げている。銀行口座という個人情報を相手に渡す必要がないことが取引の秘匿性を高めるとともに詐欺行為の発生しやすさに拍車をかけていると言える。このような状況下で気軽にRMTやそれに関わるトラブルが増えていることなどを意識させるよう指導したい。

2023年3月現在、日本にはRMTを禁止した法律は存在しないが、多くのゲームの利用規約で明確に禁止されている。^{※5}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するペナルティを課せられることがある。つまり法律で禁止されてはいないけれど、リスクの大きな行為とすることができる。また、このことから詐欺被害等のトラブルに巻き込まれた場合、ゲーム運営会社からの援助が全く期待できない。その上、だまし取られたものがゲームアイテムなどの場合「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があり、警察に訴えることができなくなる。また、消費トラブルの相手が企業である場合、消費生活センターという力強い味方があるが、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どころか、相手が特定できないことが多い。このように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トラブルの特徴である。そのため被害者の多くが泣き寝入りするしかなくトラブルが未解決のまま終わってしまいがちになる。これらの特徴から「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者がいることは否定できない。以上の点からRMTトラブルの予防は「手を出さない」という1点に絞られることを強調して指導したい。

※5 ニンテンドーネットワーク利用規約



The screenshot shows the Nintendo Network Terms of Service page. The header includes the Nintendo logo and 'サポート情報 | NINTENDO NETWORK'. The main section is titled '第9条 ショッピングサービス等'. It contains three paragraphs: 9.1 defines shopping services as using internet servers for purchases; 9.2 states that services are provided as long as the user has downloaded the software; 9.3 prohibits exchanging virtual items for real-world goods. Paragraph 9.3 is highlighted with a red border. Below the screenshot, paragraph 4.3 is also highlighted with a red border, stating that Nintendo reserves the right to suspend accounts for illegal or security-related reasons.

引用：https://www.nintendo.co.jp/support/nintendo_network/eula/index.html

以上のようなトラブルの実態や問題点を理解させるとともに、事例を自分事として捉えさせることにより、RMTトラブルに巻き込まれないために必要な判断力を育てたい。

指導時のポイント・留意点

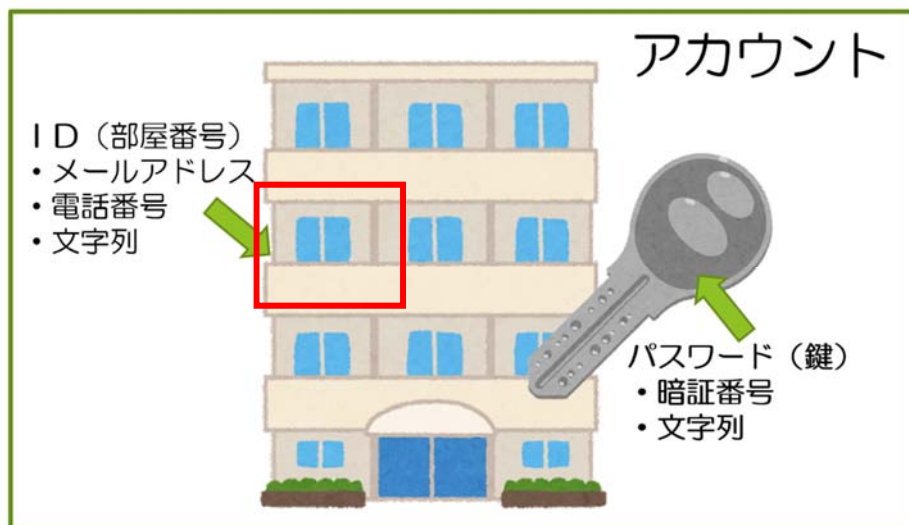
現代社会に生きる我々は、様々な商品やサービスを消費することで生活している。グローバル化や情報化の急速な進展など変化の激しい社会の中で、消費に関するトラブルの内容は、ますます複雑で多様になっている。消費者は、自分自身で適切な意思決定を行い、被害に遭った場合には、的確に対処することができる能力を身に付ける必要がある。また、平成 24 年に制定された「消費者教育の推進に関する法律」では、消費者は、保護されるべき受け身の存在から、自立し、その責任を自覚し、他者や世界の未来にも考慮した「消費者市民」へと転換することが求められている。

また、RMT については、取引が不調に終わった場合に加害者として糾弾される可能性があることも忘れてはならない。IT サポートさがの相談窓口には、RMT 取引の不調により相手方から加害者として糾弾され、詐欺を行う人物であるという噂を流されてコミュニティから弾かれてしまった子ども達からの相談も寄せられている。この点も RMT に関わることのリスクとして列挙しておきたい。

また、アカウントについての法的解釈^{※6}も説明し、ゲーム内アイテムなどはアカウント使用权に付随する借り物でしかなく、勝手に取引できるものではないという知識も身につけさせたい。

本題材は、自立した生活を営むために必要な消費生活や生活における経済の計画に関する知識と技術を習得させ、現代の消費生活の課題について認識させるとともに、責任をもった消費行動ができるようになることをねらいとしている。このことは、「消費者市民社会」の形成者としての自覚を促す上からも意義深いと言える。

※6 アカウントの概念図 (IT サポートさが制作)



アカウントはアパートの部屋を使用する権利のように運営（大家）に借りているもの

取扱い教科等

1) 主たる取扱い教科等

中学校

技術・家庭（家庭分野） D 身近な消費生活と環境

高等学校

家庭 家庭基礎 (2) 生活の自立及び消費と環境

家庭 家庭総合 (3) 生活における経済の計画と消費

2) 1)以外の教科等での取扱い

小学校

道徳（情報モラル）

中学校

社会（公民的分野） 私たちと現代社会、私たちと経済

高等学校

公民 現代社会 (1) 私たちの生きる社会

(2022年からは現代社会を廃し公共が新設される)

学習内容としては「ア（ア）多様な契約及び消費者の権利と責任」が該当する）

家庭 生活デザイン (2) 消費や環境に配慮したライフスタイルの確立

情報 社会と情報 (2) 情報通信ネットワークとコミュニケーション

情報 社会と情報 (3) 情報社会の課題と情報モラル

情報 情報の科学 (1) コンピュータと情報通信ネットワーク

情報 情報の科学 (4) 情報技術の進展と情報モラル

情報モラル指導モデルカリキュラム表への対応

「2. 法の理解と遵守」

中学校 c4-3：契約の基本的な考え方を知り、それに伴う責任を理解する

高等学校 c5-3：契約の内容を正確に把握し、適切に行動する

「3. 安全への知恵」

中学校 d4-2：トラブルに遭遇したとき、主体的に解決を図る方法を知る

e4-1：情報の信頼性を吟味できる

e4-2：自他の情報の安全な取り扱いに関して、正しい知識を持って行動できる

高等学校 d5-2：トラブルに遭遇したとき、様々な方法で解決できる知識と技術を持つ

e5-1：情報の信頼性を吟味し、適切に対応できる

e5-2：自他の情報の安全な取り扱いに関して、正しい知識を持って行動できる

「4. 情報セキュリティ」

中学校 g4-1：情報セキュリティの基礎的な知識を身につける

高等学校 g5-1：情報セキュリティに関する基本的な知識を身につけ、適切な行動ができる

2 モデル指導案：技術・家庭（家庭分野）

本時の目標

インターネット上での契約や個人情報を入力する際に、トラブルに巻き込まれないようにするための注意点を理解させ、トラブルに巻き込まれないようにするための判断力を養う。

授業実施前の準備・事前指導

オンラインゲームの利用状況及びトラブルの遭遇状況について、事前にアンケートを採っておく。また、ネット詐欺・不正請求、不正アクセス等について、インターネットや文献、新聞等を用いて、実態や原因と対策について調べさせる。

本時の展開 例

	学習活動・内容	指導上の留意点	摘要
導入	<p>1 インターネット利用についてのアンケート結果を確認する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・オンラインゲームをしている人がいる ・RMTトラブルに遭った人もいる <p>2 本時の課題を理解する。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・身近なところでオンラインゲームをしている人がいることに気付かせる。 ・RMTトラブルに遭う人がいることを伝え、本時の課題につなぐ。 	
RMTトラブルの実態を知り、被害にあわないための対策を講じよう			
展開	<p>3 導入漫画を読み、主人公の行動の問題点とRMTトラブルの現状について教師の話聞き、考えたことをワークシートに書く。その後、グループで話し合い、学級で共有する。</p> <p>4 アカウントについての法的解釈や加害者として糾弾されるケースもあることを知り、トラブル予防のための行動について考える。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・最近のRMTトラブルの傾向について確認する。 <input type="checkbox"/> トラブルのきっかけ <input type="checkbox"/> トラブル解決の難しさ <input type="checkbox"/> 加害者になるリスク <input type="checkbox"/> レベル上げ代行のリスク <ul style="list-style-type: none"> ・現在の日本では、アカウント概念図を用いて、アカウントは使用する権利であり、売買できないものであることを知らせる。 ・取引不調の責任を問われるケースがあることを知るとともに、解決が非常に難しいことを確認する。 	
終末	<p>5 トラブルや被害に遭ったときどのように対応するかをワークシートにまとめ、発表する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・保護者に相談する ・警察に届ける ・消費生活センターに相談する ・被害の予防や拡大防止 	<ul style="list-style-type: none"> ・トラブルに巻き込まれた時にはいち早く相談することが大切であることを確認する。 	



3 参考URL

文部科学省

消費者教育の推進について

https://www.mext.go.jp/a_menu/ikusei/syouthisha/

消費者庁

教材:デジタル社会の消費生活

https://www.caa.go.jp/policies/future/project/project_003/demonstration/materials/

「高校生向け」授業プラン:デジタル社会の消費生活

https://www.caa.go.jp/policies/future/project/project_003/demonstration/materials/lesson/

消費者教育ポータルサイト

<https://www.kportal.caa.go.jp/index.php>

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>

令和4年版消費者白書

第1部 第2章 【特集】変わる若者の消費と持続可能な社会に向けた取組
～18歳から大人の新しい時代へ～

https://www.caa.go.jp/policies/policy/consumer_research/white_paper/2022/

独立行政法人 国民生活センター 消費者ホットライン

<https://www.kokusen.go.jp/map/index.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

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