

仮想空間内で求められる情報リテラシーとは



高橋 暁子 Takahashi Akiko 成蹊大学客員教授 / ITジャーナリスト
SNSや情報リテラシー教育が専門。スマホやネット関連の事件やトラブル、ICT教育事情に詳しい。著作は20冊以上。NHK『クローズアップ現代+』等メディア出演多数



コロナ禍の後押しもあり、メタバースをはじめとした仮想空間ビジネスが話題になっています。

メタバースとは、ユーザーがコミュニケーションできるインターネット上の仮想空間やサービスのことです。利用者は自分の分身であるアバターを操作して仮想空間内でコミュニケーションや娯楽、商品・サービスの売買などの経済活動などを行います。

仮想空間の代表的なサービスには、メタ社(旧フェイスブック社)のVRヘッドセットを使用する「ホライゾンワールド」や、リンデンラボ社の「セカンドライフ」などがあります。そのほか「フォートナイト」や「マイクラフト」「あつまれ どうぶつの森」などのオンラインゲームも該当すると考えられています。

消費者が仮想空間内であいやすいトラブルと、トラブルにあわないために身に付けておきたい情報リテラシーをご紹介します。

オンラインゲームは コミュニケーションの場に

最近のオンラインゲームは、ただ娯楽として楽しむ場所ではなく、コミュニケーションの場として機能していることをご存じでしょうか。

オンラインゲームなどの仮想空間では、さまざまなユーザーと知り合い、交流できることが大きな魅力です。リアルタイムでチャットをしたり、ボイスチャット^{*1}をしたりできます。特に、コロナ禍で感染の不安を感じずにコミュニ

ケーションができると、人気が高まりました。子どもたちの「ゲーム内でいいから友だちと会っておしゃべりしたい」というニーズをかなえる場として、オンラインゲームはSNSに代わるコミュニケーションの場となっているのです。

これはオンラインゲーム以外の仮想空間でも同様です。知人と待ち合わせてコミュニケーションをしたり、自分のデザインした仮想アイテムを販売したりする例などが耳に入るようになってきました。

仮想空間でのトラブルは、やり取りする相手とのトラブルと、利用時間が長くなり過ぎて依存状態になるなど、コンテンツとのつき合い方の問題に大別できます。さらに前者は、もともとの友人・知人とのやり取りにおけるコミュニケーショントラブルと、新しく知り合った相手による金銭搾取を目的とした詐欺被害や性被害などに大別できます。つまりコンテンツとのつき合い方や利用時間のコントロールを学ぶとともに、友人・知人との適切なコミュニケーションの仕方も身に付ける必要があるのです。同時に、そもそも知らない人とやり取りをすることや、やり取りする場合でも、金銭のやり取りをしたり、直接会ったりすることは、リスクが高いということを知っておきましょう。

チートツールを餌に ランサムウェア感染も

オンラインゲームでは、チートツールが人気

*1 コンピューターネットワーク上で、2人以上の相手と音声によるメッセージをリアルタイムでやり取りするシステム

です。チートとは英語でcheat、イカサマとかインチキという意味です。ゲームのデータやプログラムを改ざんして、正規の利用では本来できないこと(ゲーム内通貨やレアアイテムを不正に増やしたり、キャラクターのレベルを急激に上げたりするなど)を、できるようにする行為を指します。このチートツールを餌に、マルウェア(悪意のプログラム)を配布する不正サイトへ誘導する手口がみられます。

実際、バトルロイヤルゲーム^{*2}「フォートナイト」のプレイヤーがターゲットとなったことがあります。敵に照準を合わせる精度を上げ、マップ上の他のプレイヤーの位置を可視化するチートツールを装っていたのです。プレイヤーがこのチートツールのファイルをダウンロード、実行すると、ランサムウェア(マルウェアの一種)に感染し、プレイヤーのコンピューターのファイルは暗号化されてしまいます。その際、元に戻すためのパスワードと引き換えに身代金を要求するメッセージが表示されます。「2時間以内に身代金を支払わなければ、デスクトップのファイルに続き、写真フォルダが削除されることになる」と脅迫する内容です。

そもそもチート行為は、ゲームバランスを崩して他のユーザーに迷惑を掛けるだけでなく、ゲーム会社に損害を与えたとして損害賠償請求されたり、違法行為として処罰されたりする可能性もあるため、決して手を出してはいけません。同時に、このようなランサムウェアの被害にあわないために、ファイルは定期的にバックアップしておきましょう。ソフトウェアやプログラム、アプリケーション等は定期的に更新し、最新のバージョンを保つことで、脆弱性^{ぜいじやく}を利用した新しい攻撃から身を守ることができます。

一部のメーカーでは、ゲームの購入・ダウンロード・プレイ・管理を一括で行えるソフト「ゲームランチャー」を提供しています。Epic

Gamesが提供する「Epic Gamesストア」向けのゲームランチャーのインストーラ^{*3}を偽装したマルウェアが見つかったことがあります。

ソフトは公式サイトやアプリストアなどの正規のストアから入手しましょう。本来は有料のソフトが無料となっていたり、チャットなどでインストール先に誘導されたりする場合は、このようなリスクがあるので注意が必要です。

アイテム売買等のRMTには手を出さないこと

知り合った人とのアイテムの交換や売買は、特に子どもの場合、そのしくみや代金の徴収方法などを理解しておらず、だまされてアイテムを奪われる場合があります。

リアル・マネー・トレーディング(RMT)とは、オンラインゲームのデータやキャラクター、アイテムなどを、現実の通貨で取引する行為を指します。多くのゲームではRMTは規約で禁止されていますが、RMT専用サイトや掲示板などがいくつも存在しており、SNS内でもやり取りが行われています。若者の中には、SNSなどで気軽にやり取りできることで、規約違反行為であることを意識せずにアイテム売買等でRMTに手を出す人もいます。しかし、ゲーム内で知り合った相手にゲーム内アイテムを送ったのに代金が振り込まれない、逆に代金を振り込んだのにゲーム内アイテムが送られてこないなどのトラブルは少なくありません。

前述のように多くのゲームでRMTは規約で禁止されているため、運営会社に報告すると自分のアカウントも停止処分とされる可能性があり、それを恐れて泣き寝入りするユーザーも多く、トラブルの増加に拍車をかけています。

知り合った相手から「レベルアップをしてあげる」「チートツールを入れてあげる」などの甘い言葉をかけられ、アカウントのログイン情報

*2 大人数で同時対戦を行い、1試合中の復活なしのルールで最後に生き残ったプレイヤー(チーム)が勝者となるゲームジャンルのこと

*3 コンピューターにアプリケーションソフトを導入(インストール)する際に利用するソフトウェア

を教えてしまい、アカウントを乗っ取られるユーザーもいます。ログイン情報をニックネームや誕生日などの推測しやすいものに設定しており、連携したSNSなどから推測されてアカウントを乗っ取られるユーザーもいます。その結果、有料アイテムを奪われたり、ランクやレベルの高いアカウントは、アカウント自体を勝手に売られてしまうこともあります。

RMTが規約違反の場合は決して手を出さないこと、素性の確かではない相手との金銭のやり取りが絡む取引には手を出さないこと、ログイン情報は決して他人には教えないこと、などは忘れないようにしてください。パスワード等は、そもそも個人情報と結び付けず、他人から類推しづらいものに設定することが大切です。

依存症にならない コンテンツとのつき合い方を学ぼう

2019年、世界保健機関(WHO)によりゲーム障害(ゲーム依存)は国際疾病として認定されました。オンラインゲームなどの仮想空間の利用は、依存状態になるリスクがあるのです。特に、現実生活における人間関係トラブルや学業不振などから、逃避行動的にはまることが多いとされています。現実には居場所がない人にとって、オンラインゲームなどの仮想空間内に人間関係や居場所ができることで、現実世界よりもオンラインゲームなどの仮想空間のほうが大切になってしまうのです。

未成年者の場合は、自分で利用時間をコントロールできるようになるまでは、保護者との約束や見守りが必要です。利用時間の長さや利用時間帯について決めておくと、行動の指針となり約束を守りやすくなります。ペアレンタルコントロール機能などの制限機能を活用しながら、子どもの利用を見守りましょう。

子ども自身がほかに夢中になれることや、自分が認められる居場所などがあると、オンラインゲームにはまり過ぎるリスクは減らせます。

習い事や部活動などをさせたり、外に遊びに連れ出したりすることで、オンラインゲームなどの仮想空間の利用時間をコントロールしやすくなります。

個人情報流出や 人間関係トラブルに注意

オンラインゲームなどは、友人・知人間のコミュニケーションの場として機能する一方で、いじめや仲間外れに発展したり、アイテムのやり取りをめぐるトラブルも起きていたりしています。知らない人ともチャットやボイスチャットができるしくみがあるため、子どもが住所などの個人情報を伝えてしまったり、悪意ある成人と出会った結果、誘拐されたり、性的暴行を受ける事件も起きています。VRヘッドセットを使った仮想空間内でも、仮想ハラスメントや性的暴行が起きることがあります。あるユーザーは、仮想的に集団で性的暴行を受け、現実には被害を受けたようにショックを受けたと訴えています。仮想空間だからといって、精神的に傷つけられないということはないのです。

まずは知らない人とコミュニケーションすることのリスクを知る必要があります。未成年者の場合は、やり取りする相手を実際の知り合いに限定する、直接会いに行かないなどの約束事を決めておく必要があります。

オンラインゲームなどの仮想空間の対象年齢は、13歳から15歳以上等に設定されていることがほとんどです。ある仮想空間サービスは、13歳を超えていても、18歳未満の場合は保護者の同意が必要であり、年齢を偽る行為も禁止されています。未成年の子どもが対象年齢外のサービスを使うことがないよう、保護者は見守る必要があるでしょう。

オンラインゲームなどの仮想空間でのやり取りは、楽しいものです。しかし、さまざまな犯罪や消費者トラブルが起きていることを知り、注意しながら利用するべきなのです。