

# ネット 漂流

狙われた子どもたち

Vol.70

## 被害から加害へ 進化するネットトラブル



ネット情報技術推進ネットワーク株式会社  
篠原 嘉一（しのはら・かいち）

ネットの環境は日々変化しているのだが、コロナ禍の影響で数年前倒しになって進化している。スマホをお持ちの方は「アップデート」と頻繁にソフトウェアが改善されているのを実感されていると思うが、インターネットそのものも進化している。

インターネットの世界は、Web3.0へと進んでいる。現在はWeb2.0時代でSNSや企業に依存したアプリが主流だ。無料で使えるアプリを提供し、情報を得て利益を上げるという企業に依存した利用方法だったが、Web3.0になるとブロックチェーンによってお互いを監視し、企業に依存せず情報が守られやすくなる。Web3.0になると暗号技術によって今以上に情報が守られる。ということは、暗号資産（仮想通貨）などが本格的に普及すると思われる。インターネットを利用する機会が世界同時に劇的に増えたのがコロナの影響だ。そのため、Web3.0への移行も進んでいる。

ゲームやネットショッピングの利用も今ま

で以上にユーザー数は増え、学生の利用が大変増えている。成年年齢下げによる影響として、高校でも詐欺被害に遭わないようにと学習会が行われているが、「被害者」ではなく「加害者」になってしまいうリスクは伝わっていないように思う。現金を使わなくなり、ネット上での取引が主流になる世代が、お金の価値を理解せずに取引をするとトラブルは起きる。実際に加害者として扱われる学生の相談は増えている。ゲームのアイテムを不正に取引したり、フリマアプリで相手を騙して取引したりすると実際には詐欺や恐喝として取り扱われてしまう。学生は軽い気持ちでやってしまったというが……。高校3年生で18歳になっていけば自己責任として取り扱われるのだ。実名が公開されるとやり直しが効かないのだから「軽い気持ちで……」は通用しない。そこでNFT（※1）の技術が役に立つ。Web3.0はNFTという技術でゲームアイテムやイラストなど、デジタルデータに資産価値を持たせ、一つひとつを唯一

無二の存在にする。命と同じようにデジタルデータなのに「ひとつしかないもの」にできる（データに証明書が付くイメージ）。軽い気持ちで取引のできないリアル社会と同じ扱いにでき、デジタルアートも所有権をはつきりさせられる。

メタバース（※2）の高次元の世界も浸透しつつある。大阪府も万博に向けメタバースで大阪をPRしている。バーチャルな世界でのコンサートならコロナ対策にもなる。ネットを切り離しては生活ができないほど、今以上にWeb3.0は生活の一部になる。

ということは、リアルな世界での犯罪と、ネット上の犯罪は同じ扱いであり、ネット利用の多い学生ほど、危険性を理解しておく必要がある。安易な気持ちで加害者になっても「ネット上だから」とどこか他人事のように思う人もいる。自分が「垢BANされた」（垢BAN＝運営側からアカウントを禁止されること）と自慢のようにSNSに投稿する人もいる。Web2.0時代ならサブアカウントでいくつもの人物になることはできたが、Web3.0に移行してしまつと、あくまで一人の人物が行う行動として記録が残るのだから、ネット上の行為でも「犯罪者」として取り扱われることを理解しておかなければならない。

これまでのインターネットから、新たなインターネットに移行しようとしていることを高校生に伝えておかなければ、成人したときに「消せない過去の記録」が人生を変えてしまう。SNSの問題投稿どころではないところまで、ネットトラブルも進化しているのだ。

※1 NFT：Non Fungible Token

※2 メタバース：現実（リアル）とは異なる3次元の仮想世界やそのサービス