

うみない

山武市立蓮沼小学校
令和7年度 学校だより
第 5 号
令和7年6月13日発行



【学校教育目標】よく遊び・よく学ぶ はすめまっ子

【めざす児童像】よく考え進んで学ぶ子ども（知）

心豊かで思いやりのある子ども（徳）

元気でたくましい子ども（体）

いじめのない蓮沼小へ！

6月12日（木）に、「いじめゼロ集会」を行いました。各学年で、いじめのない蓮沼小学校にするために考えたスローガンを発表しました。また、その後には、縦割り班ごとに分かれ、事例を挙げながら、「いじめ」について議論をしました。困っている人がいたらどうすればよいか、考えたことを発表し合い、いじめのない蓮沼小学校にするための思いを強くすることができました。

1年生

2年生

3年生

4年生

5年生

6年生

縦割り班での活動の様子

裏面に「大人のための情報モラル通信 オンラインゲームでの犯罪被害について（千葉県環境生活部 県民生活課 発行）」を掲載しました。御家庭での使い方の参考にしてください。

大人のための情報モラル通信

オンラインゲームでの犯罪被害について

大人のための情報モラル通信は、子どもたちの安心・安全なインターネット利用に向けて、学校の先生方と保護者のみなさま、地域のみなさまに「大人としてできること」を考えていただく為の資料です。

たくさん子どもたちが利用するSNSでは交流機能が充実しており、**DM（ダイレクトメッセージ）**でネット友達と交流することは当たり前になりつつあります。

なお、オンラインゲームでも同様に、特に**VC（ボイスチャット）**を使って実際に会話しながら一緒にプレイすることで、親しくなるケースが多く見られます。

お話し
しながらゲーム！



VCしか勝たん※！

※「～しか勝たん」…「～が最高・一番だ」というニュアンスの若者言葉

一方、ゲームを通じて騙されたり誘導されたりし、子どもが**犯罪被害**に遭う事案も発生しています。ある高校生は、ゲームで仲良くなった相手に海外へ招かれました。

しかし、現地に着くと**軟禁**されて詐欺の電話を掛ける役割（闇バイトのかけ子）を強要されました。ノルマを達成できないとスタンガンで脅されたそうです（無事に救出済）。



★オンラインゲームで親しくなりやすい理由★

ゲーム起因の子どもの犯罪被害者は令和元年から統計が取られており、当初は**65人**でしたが令和4年には**107人**にまで増加しました。その後も被害者数は高止まりしています。

ゲームはSNSと違い、相手の趣味や話題に合わせる必要がなく、自然と「**仲間**」になれる点が特徴です。ゲーム内で**高価なアイテムをプレゼント**して子どもの気を引く人もいます。

また、子どもはゲームが上手な人に対して憧れを抱きやすく、信頼してしまう傾向があります。特にSNSに起因する被害と比べて、小学生の被害者の割合が高い点にも注意が必要です。

被害者の学校種別

小学校：22名
中学校：56名

犯罪の種類

児童ポルノ：35名
不同意性交等：23名
不同意わいせつ：14名



オンラインゲーム起因の犯罪被害(2024年：98名)
令和7年3月13日朝日新聞報道より

最近のゲームは一人で遊ぶよりも、VC等で他者と交流しながら楽しむタイプが人気です。家庭の方針に応じて、**交流機能の制限（ペアレンタルコントロール等）**を設定し、**ネット友達との付き合い方**のルールを事前に話し合っておくことが大切です。