

Halimbawa ng pinsala

- Ang isang babae na si A ay nakipagkilala sa isang babae (sa totoo lang, siya ay lalaki) sa pamamagitan ng social media. Habang kinokonsulta ni A sa kanya ang pag-aalala tungkol sa itsura at iba pa, ipinapadala na ring ang litrato ng mukha o naka-underwear. Pagkatapos nito, si A ay nagpadala ng hubad na larawan sa babaeng ito kasi tinakot si A na "Ipadala mo ang hubad na larawan kung ayaw mong ipakalat ang litrato na naka-underwear".
- Ang isang lalaki na si B ay nakipagkilala sa isang babae sa pamamagitan ng social media. Si B ay inaya ng babaeng ito na magpalitan ng hubad na larawan kaya nagpadala siya ng kinuha niyang litrato na nakalarawan ang sariling ari. Pagkatapos nito, tinakot si B na "Kung hindi ka magbabayad ng pera, ikakalat ang nakakahiya mong litrato".
- Ang isang babae na si C ay nakipagkilala sa isang lalaki sa pamamagitan ng online game na maka-download nang libre. Sa chat, inaya si C na "Maglaro tayo ng game" kaya nagkita sila sa malapit ng bahay ni C. Pagkatapos nito, itinali ang mga kamay at paa ni C sa loob ng kotse at saka nakulong siya sa bahay ng lalaking ito.
- Lumayas ang isang babae na si D at saka sa pamamagitan ng social media, nahanap niya ang isang lalaki na magpatuloy sa bahay. Pagkatapos nito, ginawan si D ng kalaswaan imbes na patuluyin.

Halimbawa ng paggamit nang hindi tama

- Ang isang lalaki na si E ay kumuha at nagpost ng isang litrato bilang biro kasama ang kabarkada. Dito sa litrato, nakalarawan ang sitwasyon na nakatagilid si D sa loob ng showcase ng sorbetes sa convenience store. Pagkataos ng ilang araw, si D ay kinasuhan ng store na ito sa pagkakasala tungkol sa paggamit ng kapangyarihan o puwesto panghadlang sa gawain ng iba.
- Ang isang lalaki na si F ay nagbabayad ng pera sa pangastos upang makuha ang limitadong karakter o item sa social network game. Tuwing may dagdag na karakter o item sa game, si F ay patuloy na bumibili gamit ang pera niyang ninakaw mula sa kanayng magulang. Nang nabisito ang ginawa ni F, ang lahat niyang ginastos sa game ay higit sa 500,000 yen.
- Ang isang babae na si G ay adik sa smartphone kasi sobra-sobra ang kadalasan niyang panonood ng movie at paglalaro sa game. Dahil dito, nakabaliktad ang araw at gabi(day-night reversal) sa pamumuhay niya at saka hindi na siya pumasok sa eskuwelahan. Tinangkang tanggalin ng kanyang magulang ang smartphone niya ngunit mula noong panahong iyon, si G ay nagsimulang magwala at manakit sa kanila.
- Ang isang lalaki na si H ay nagpost sa social media ng isang composite photo na ginawa niya gamit ang litrato ng mukha ng isang talent at litrato ng katawan ng ibang taong nakahubad. Dahil dito, si H ay kinasuhan ng talent na ito sa pagkakasala tungkol sa paninirang-puri.
- Ang isang babae na si I ay nagpost ng isang mensahe sa social media na "Pangit ka(biktima)talaga, mamatay ka na" laban sa biktima. Pagkatapos nito, si I ay kinasuhan ng biktimaang ito sa pagkakasala tungkol sa pang-iinsulto ng kapwa tao.



Karaniwang katangian ng bata na madamay sa kaguluhan o kaso

- Kahit sino ay maaaring mabiktima.
Hindi lamang masama o pasaway na bata ang nabibiktima, may posibilidad kahit sino.
- Madaling lokohin at mabiktima ang bata na naniniwala nang walang duda sa impormasyon sa internet.
Iniisip nila na madaling makipagkaibigan o makaramdam ng hilig sa ibang tao kahit hindi kakilala kung may parehong katangian tulad ng libangan.
- Nabibiktima ang bata na walang alituntunin sa paggamit ng smartphone o internet.
Tungkol sa mga bata na walang alituntunin ng oras at lugar ng paggamit ng smartphone sa tahanan, madali silang nabibiktima dahil walang nililimitahan. Sa madaling salita, hindi pagmamalabis na sabihing ang dahilan ng pagkakagulo ng mga bata ay pagwawalang-bahala ng mga magulang sa kanila.



Maaaring mabiktima ang lahat ng bata o tahanan sa internet.