

# 若年者向け消費者教育の推進に係る調査

令和5年3月15日

消費者庁新未来創造戦略本部



# 本日の内容

---

## 1. これまでの調査の概要

平成29年度～令和元年度実施の3年間の調査

## 2. 今回の調査について

令和4年2～3月実施の調査

- ① 背景・目的
- ② 調査方法
- ③ 調査結果

## これまでの調査の概要

平成29年度

徳島県内全ての高等学校等で第1学年の生徒を対象<sup>(※1)</sup>に「社会への扉」を活用した授業を実施

平成30年度

徳島県内全ての高等学校等で第1学年の生徒を対象<sup>(※1)</sup>に「社会への扉」を活用した授業を実施

令和元年度

徳島県内全ての高等学校等で第1学年の生徒を対象<sup>(※1)</sup>に「社会への扉」を活用した授業を実施

授業実施から約1年後

平成29年度に「社会への扉」を活用した授業を受けた生徒を対象に  
**1回目の追跡調査**<sup>(※2)</sup>を実施

授業実施から約2年後

平成29年度に「社会への扉」を活用した授業を受けた生徒を対象に  
**2回目の追跡調査**<sup>(※2)</sup>を実施

### 授業前後の調査

### 追跡調査

(※1) 高等学校、高等専門学校、特別支援学校高等部を対象としている

(※2) 消費者教育教材「社会への扉」の中で出てきたクイズやアンケートに再度回答するもの

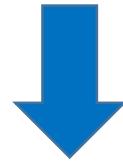
### ＜調査結果のポイント＞

- **知識**：2年後の各問の正答率は、授業直後より低下したが、授業前と比較するとほぼ全ての問で上回る傾向にあり、全体的に知識の定着がみられた
- **意識**：授業前後、追跡調査ともに知識ほど大きな変化はみられなかった

## 調査の背景・目的

### 背景

- ・令和4年4月の成年年齢引下げにより、18～19歳の消費者トラブルを防止する必要性がある
- ・高校生のうちから消費者トラブルの未然防止に向けた取組が求められる
- ・デジタル取引に関する消費者相談の増加を踏まえ、従来の消費者トラブルのみではなくデジタル取引に関する消費者トラブルの未然防止及び解決が重要



### 目的

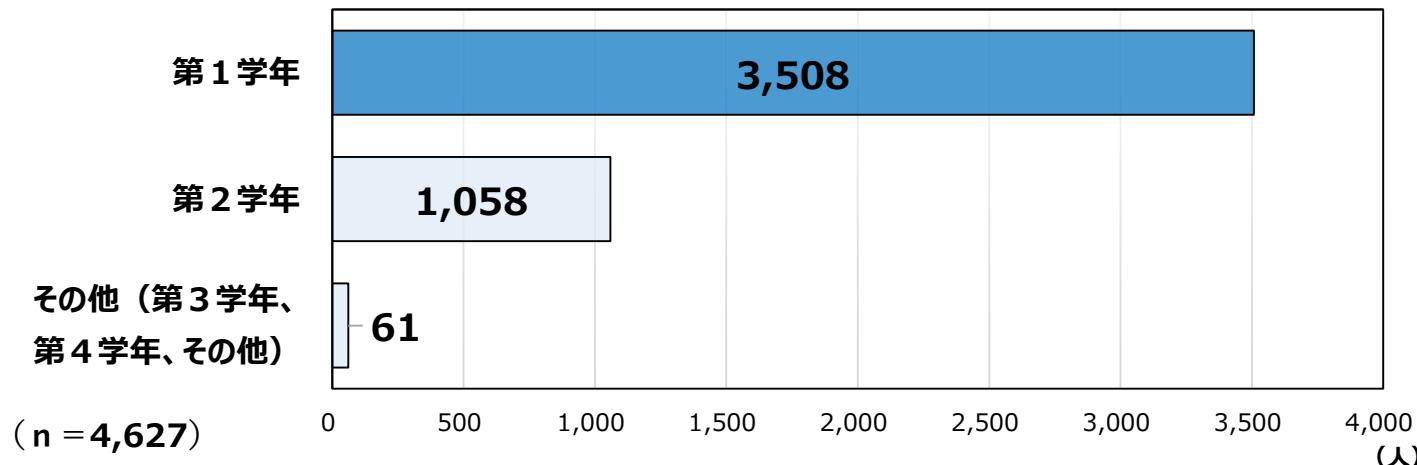
- ・高校生のデジタル取引、キャッシュレス決済の利用状況、デジタル化に関連した消費者トラブルの実態及び効果的な消費者教育の方法について把握することを目的として調査を実施

## 調査の実施方法

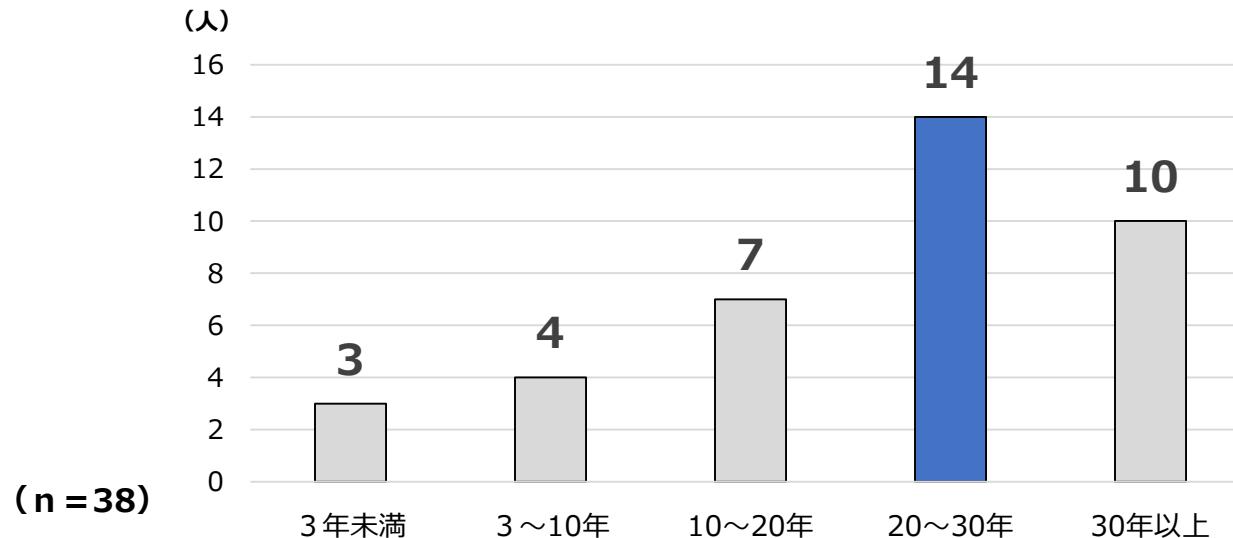
調査期間	令和4年2~3月	
対象者	<b>生徒</b> 令和3年度に徳島県内の高等学校、中等教育学校及び高等専門学校で消費者教育の授業を受講した生徒	<b>教員</b> 令和3年度に徳島県内の高等学校、中等教育学校及び高等専門学校で消費者教育の授業を主に担当した教員
調査方法	調査票（書面配布）及びウェブによるアンケート調査	調査票（書面配布）によるアンケート調査
調査内容	日頃の消費生活の状況 デジタル取引の実態 消費生活についてのクイズ 等	実施した授業形式・内容 等
有効回答数（率）	4,627票（99.1%）	38票（100%）

## 調査対象者の概要

### ○生徒の学年



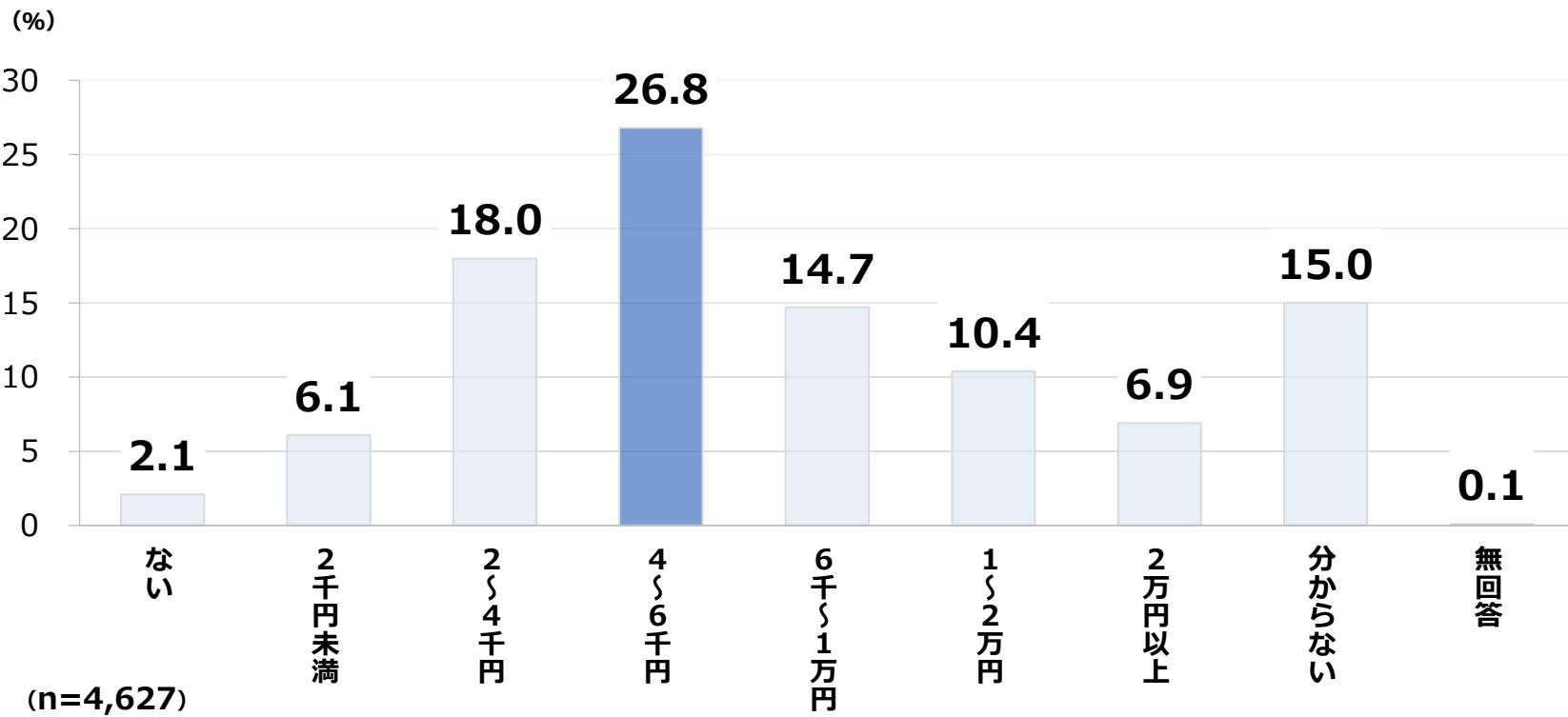
### ○教員経験年数



## 生徒が1か月で自由に使える金額に関する結果について

問：あなたがこの1か月で自由に使える金額は、およそどのくらいですか。

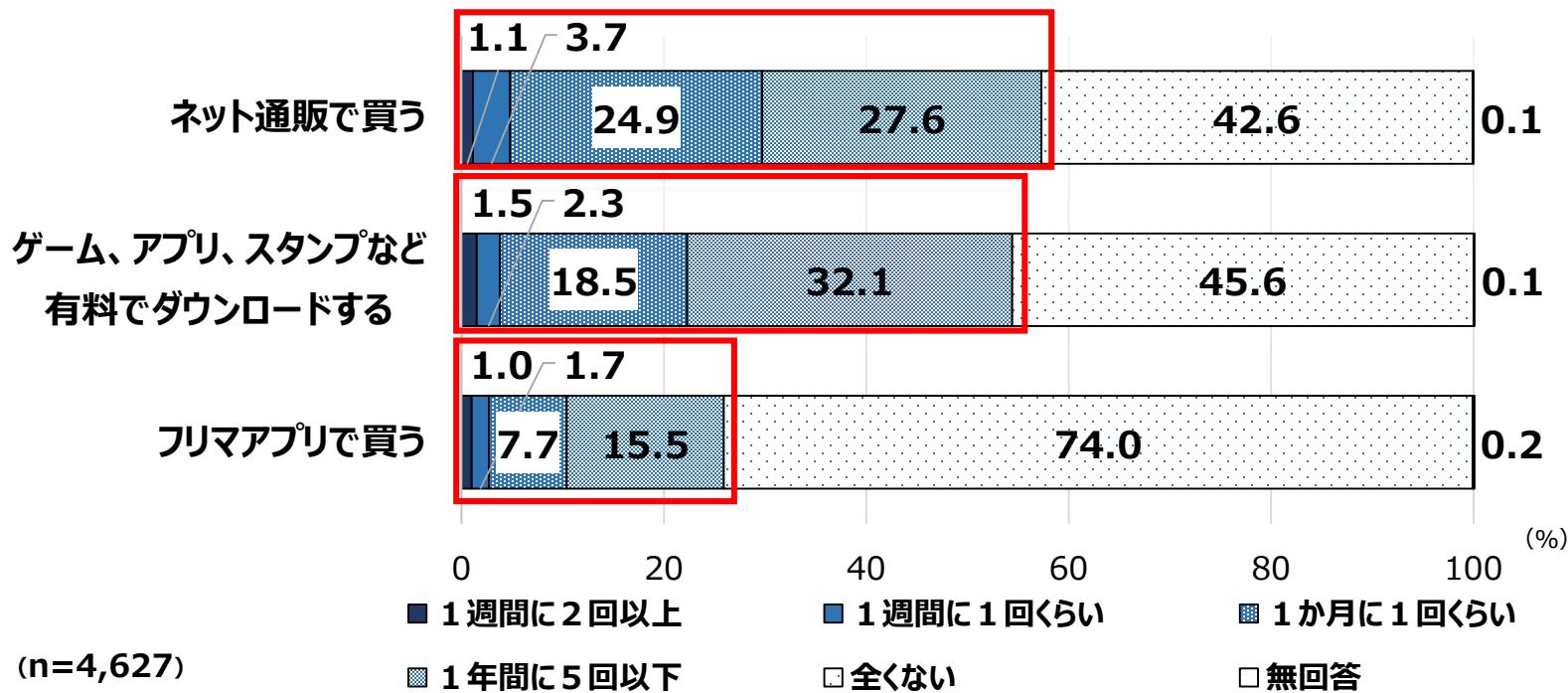
自由に使える金額について尋ねたところ「4～6千円」(26.8%)が最も多かった。



# 生徒のデジタル取引の利用頻度について

問：あなたは自分で手続きをして以下の買物をすることがどれくらいありますか。

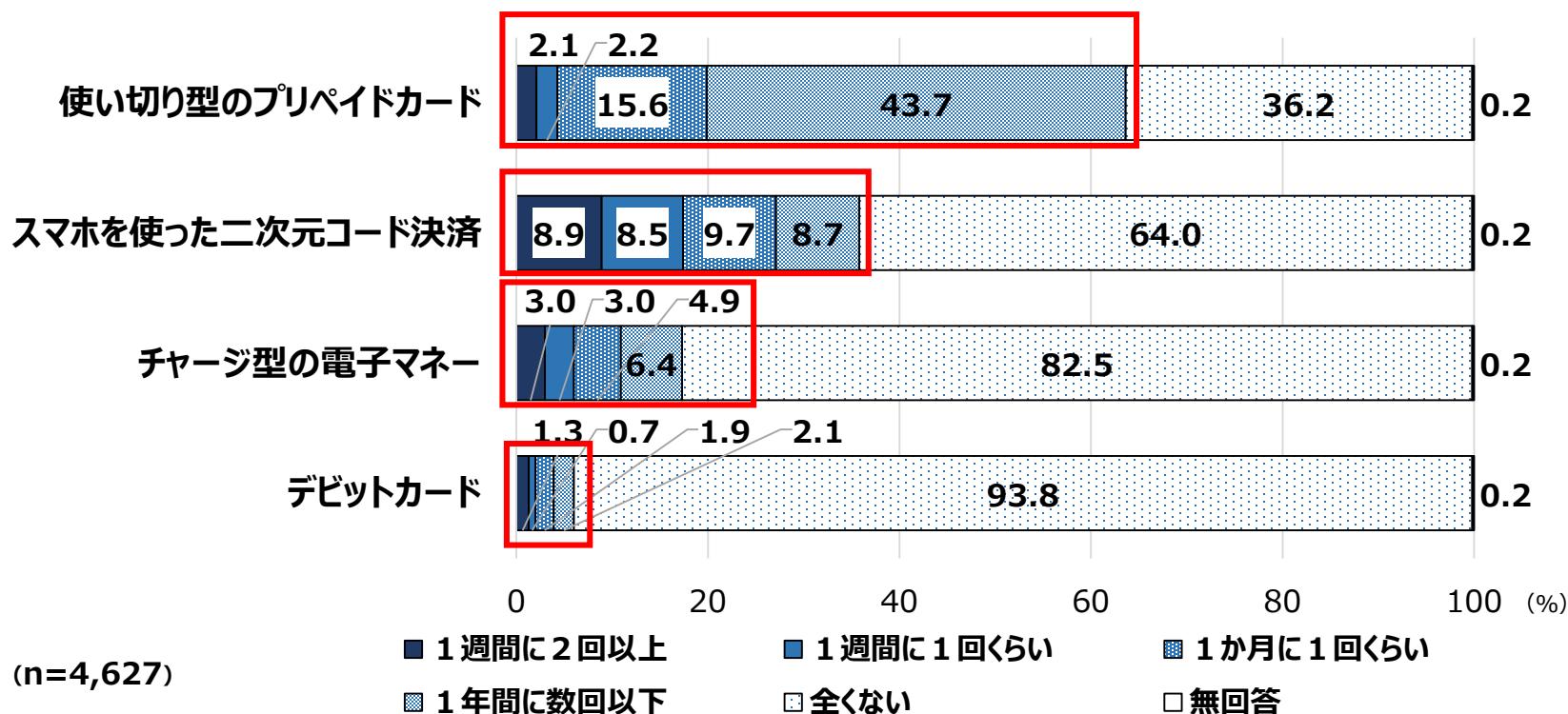
デジタル取引として「ネット通販で買う」、「ゲーム、アプリ、スタンプなどを有料でダウンロードする」、「フリマアプリで買う」の利用頻度を尋ねたところ、利用するという回答（「全くない」と「無回答」を除く）の割合は、それぞれ**57.4%**、**54.4%**、**25.9%**であった。



# 生徒のキャッシュレス決済の利用頻度について

問：あなたは以下の支払方法をどのくらいの頻度で使っていますか。

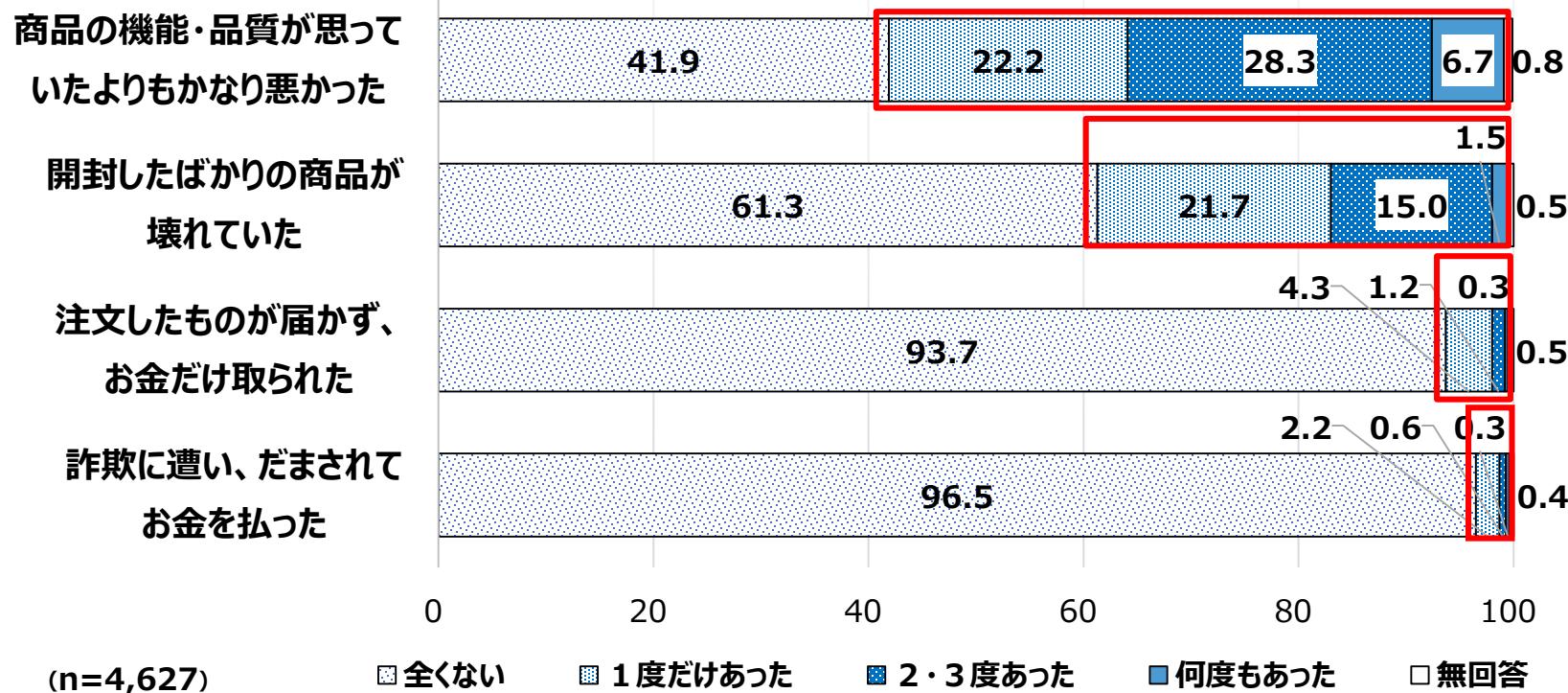
キャッシュレス決済として「使い切り型のプリペイドカード」、「スマホを使った二次元コード決済」、「チャージ型の電子マネー」、「デビットカード」の利用頻度を尋ねたところ、利用するという回答（「全くない」と「無回答」をのぞく）の割合は、それぞれ**63.7%**、**35.8%**、**17.3%**、**6.0%**であった。



# 生徒の消費者トラブルの経験について

問：あなたは自分で注文した商品で以下のようなトラブルの経験がどの程度ありますか。

消費者トラブルの経験として「商品の機能・品質が思っていたよりもかなり悪かった」、「開封したばかりの商品が壊れていた」、「注文したものが届かず、お金だけ取られた」、「詐欺に遭い、だまされてお金を払った」の4つの経験について尋ねたところ「1度だけあった」、「2、3度あった」、「何度もあった」の合計の割合は、それぞれ57.3%、38.2%、5.9%、3.2%であった。

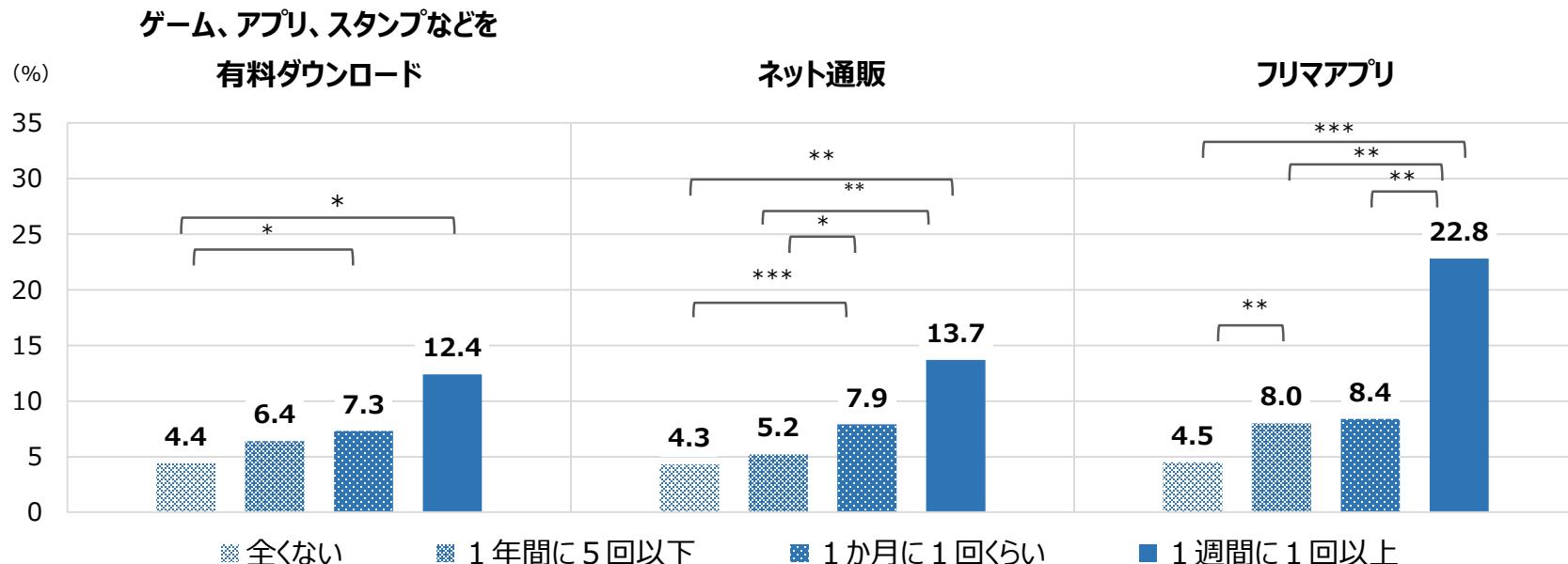


## 1これまでの調査▶2今回の調査 ①背景・目的▶②方法▶③結果

### 生徒のデジタル取引の利用頻度と「注文したものが届かず、お金だけ取られた」経験との関連について

消費者トラブルのうち「注文したものが届かず、お金だけ取られた」経験がある生徒（全体の5.9%）について、デジタル取引として「ネット通販で買う」、「ゲーム、アプリ、スタンプなどを有料でダウンロードする」、「フリマアプリで買う」それぞれの利用頻度別に集計。

いずれのデジタル取引も利用頻度が高いほど「注文したものが届かず、お金だけ取られた」割合が多い。



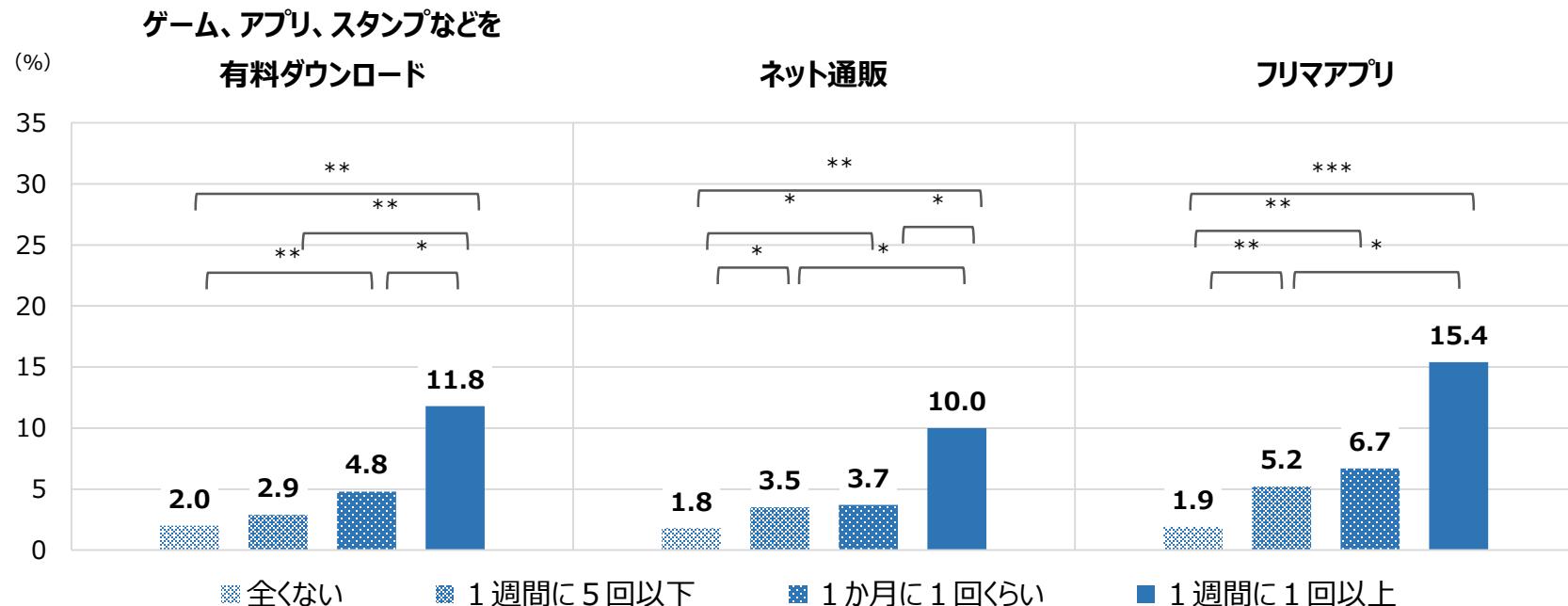
\*\*\*p<0.001、\*\*p<0.01、\*p<0.05

## 1これまでの調査▶2今回の調査 ①背景・目的▶②方法▶③結果

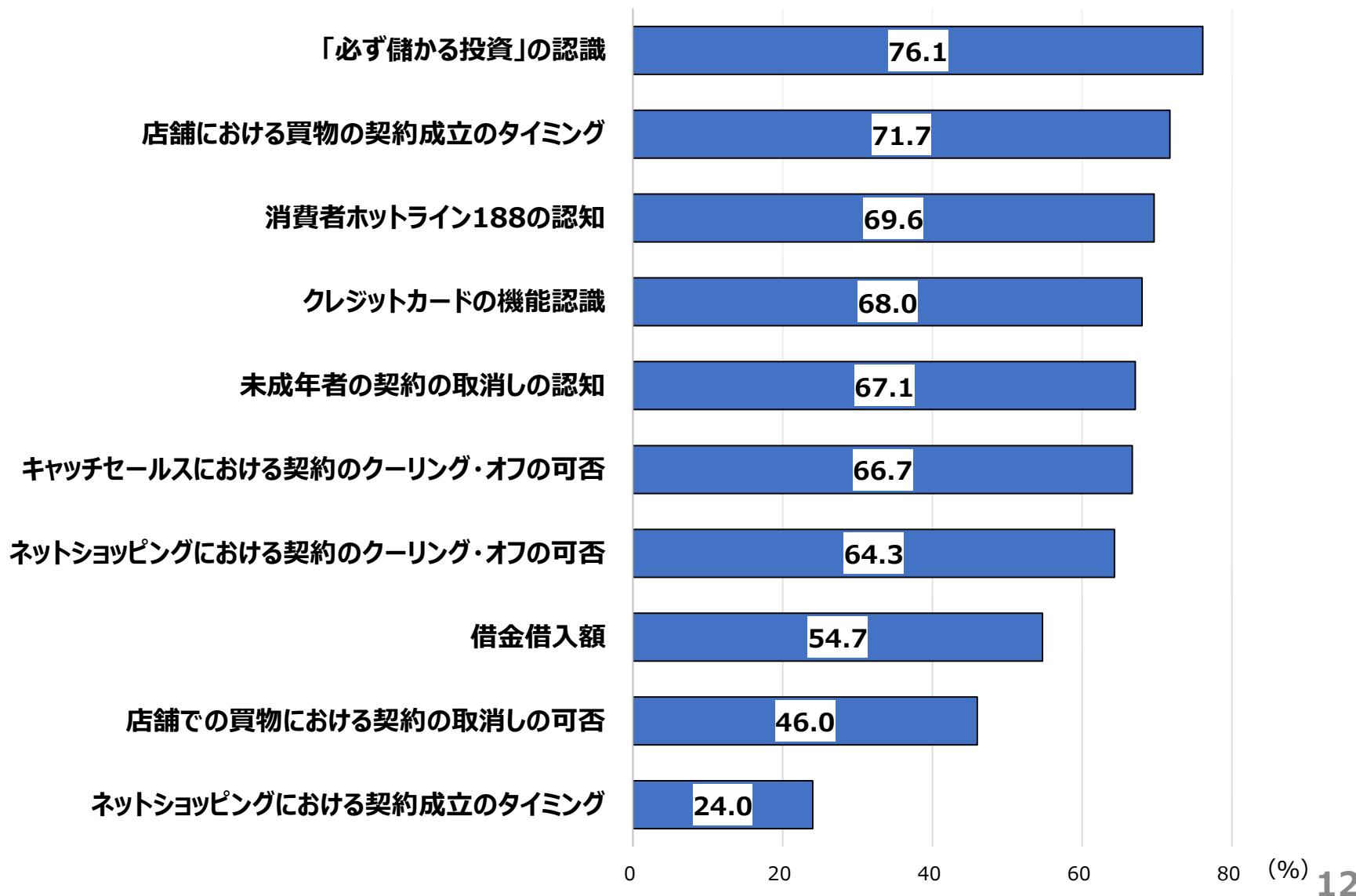
### 生徒のデジタル取引の利用頻度と「詐欺に遭い、だまされてお金を払った」経験との関連について

消費者トラブルのうち「詐欺に遭い、だまされてお金を払った」経験がある生徒（全体の3.2%）について、デジタル取引として「ネット通販で買う」、「ゲーム、アプリ、スタンプなどを有料でダウンロードする」、「フリマアプリで買う」それぞれの利用頻度別に集計。

いずれのデジタル取引も利用頻度が高いほど「詐欺に遭い、だまされてお金を払った」割合が多い。



# 生徒の消費生活についてのクイズの正答率について



## 生徒の消費者トラブルの経験と消費生活についてのクイズの得点との関連

消費者トラブルの経験を問う設問のうち特に重大なトラブルと考える

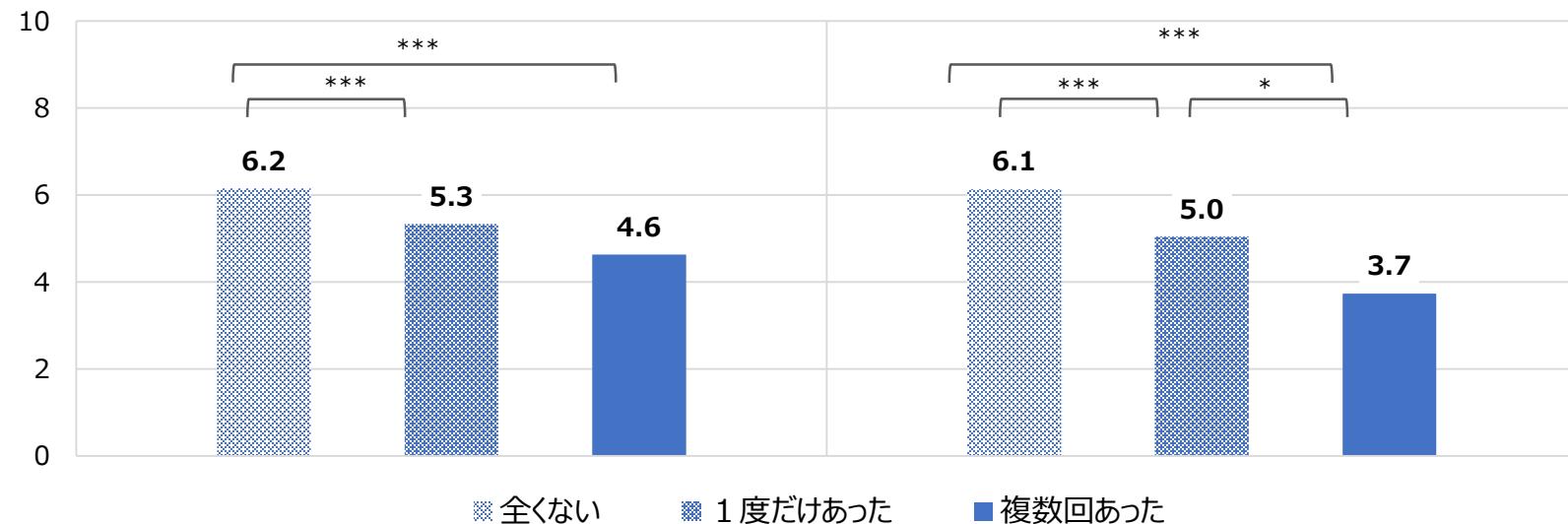
「注文したものが届かず、お金だけ取られた」、「詐欺に遭い、だまされてお金を払った」経験がある生徒と、消費生活についてのクイズ（10問・10点満点）の平均点の関連を比較。

特に重大な消費者トラブルの経験が多い生徒ほど、クイズの平均点が低い傾向がある。

(点)

注文したものが届かず、お金だけ取られた

詐欺に遭い、だまされてお金を払った



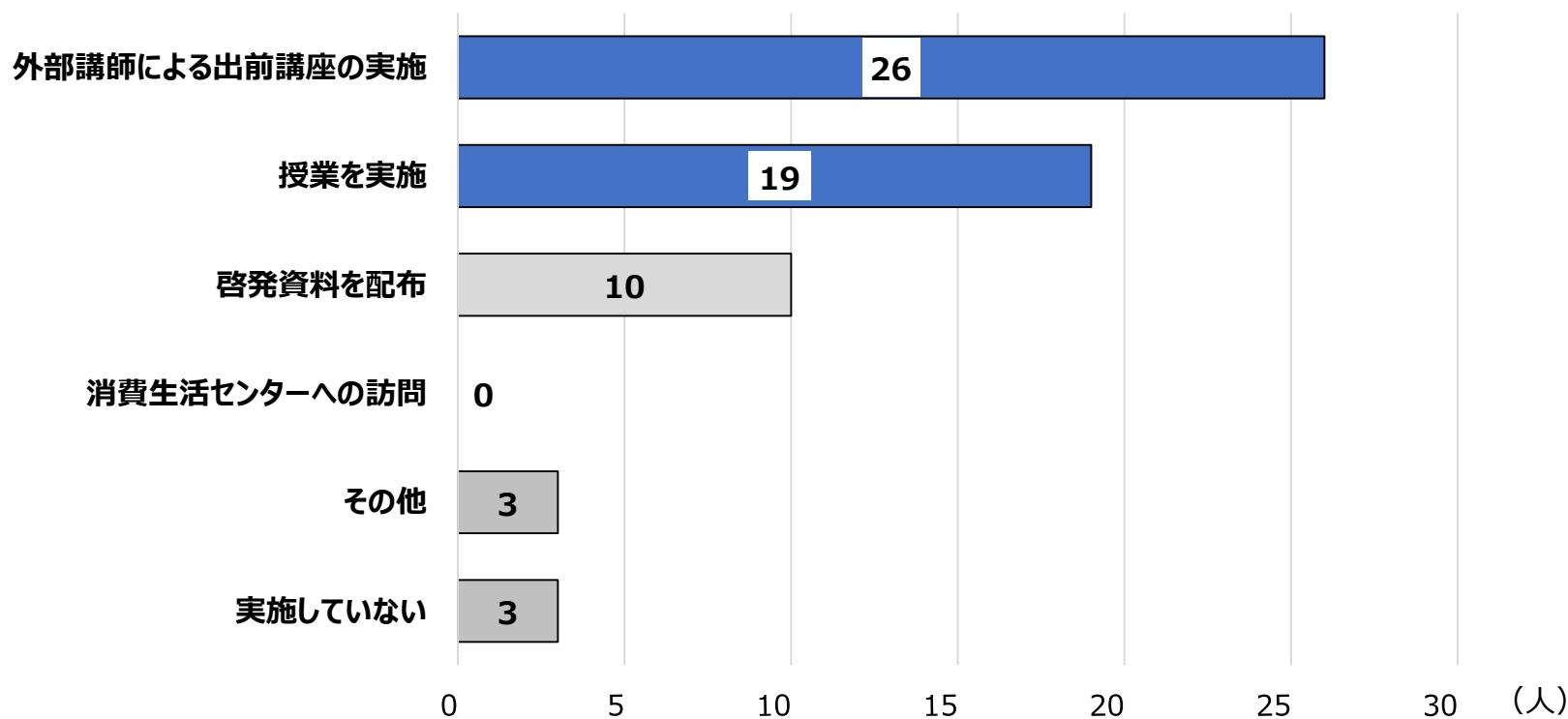
\*\*\*p &lt; 0.001, \*p &lt; 0.05

## 教員による消費者教育の授業の実施方法

問：「社会への扉」の活用以外に消費者教育を実施しましたか。

「社会への扉」の活用を除く消費者教育の実施方法について尋ねたところ、「外部講師による出前講座の実施※」が最も多く26人、次いで「授業を実施」が19人あった。（複数選択可）

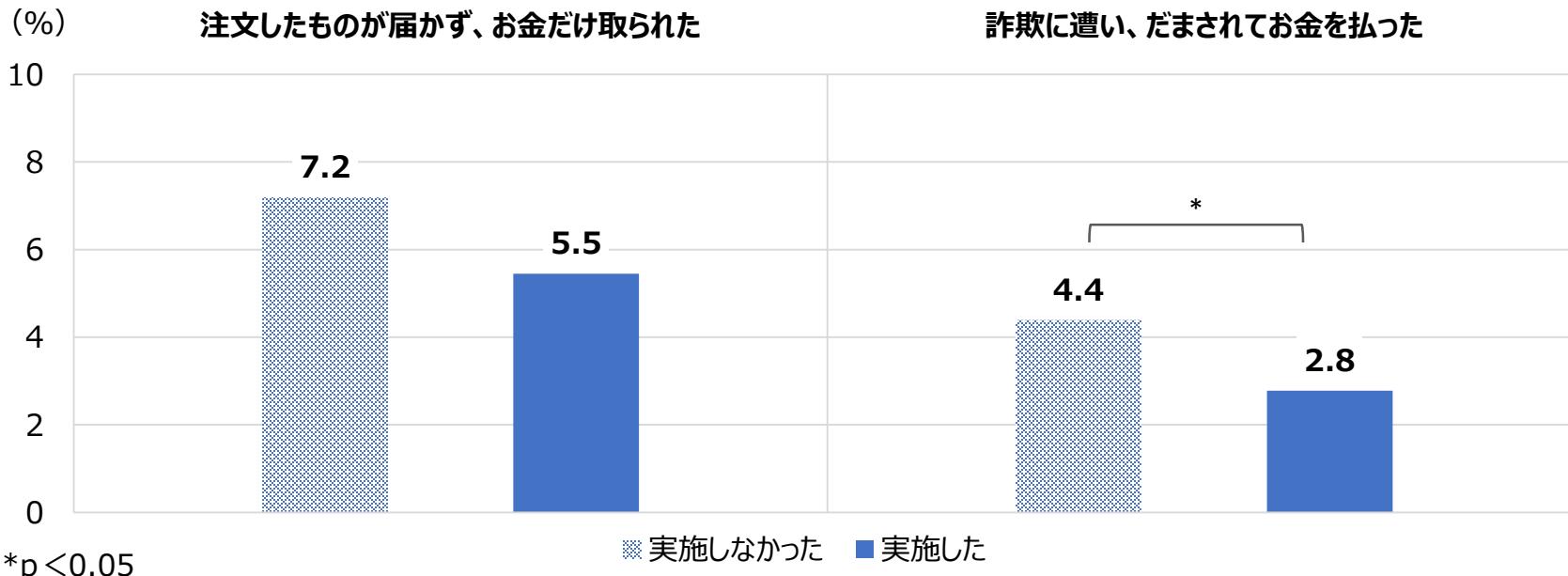
※ 消費者問題に係る専門的な知識・経験を有する消費生活センターの消費生活相談員や事業者・事業者団体等が行う講座を想定。



# 教員による消費者教育の実施方法と生徒の消費者トラブルとの関連

消費者教育の実施方法のうち「外部講師による出前講座」の実施有無と特に重大な消費者トラブルと考えられる「注文したものが届かず、お金だけ取られた」、「詐欺に遭い、だまされてお金を払った」経験がある生徒の割合との関連を比較した。

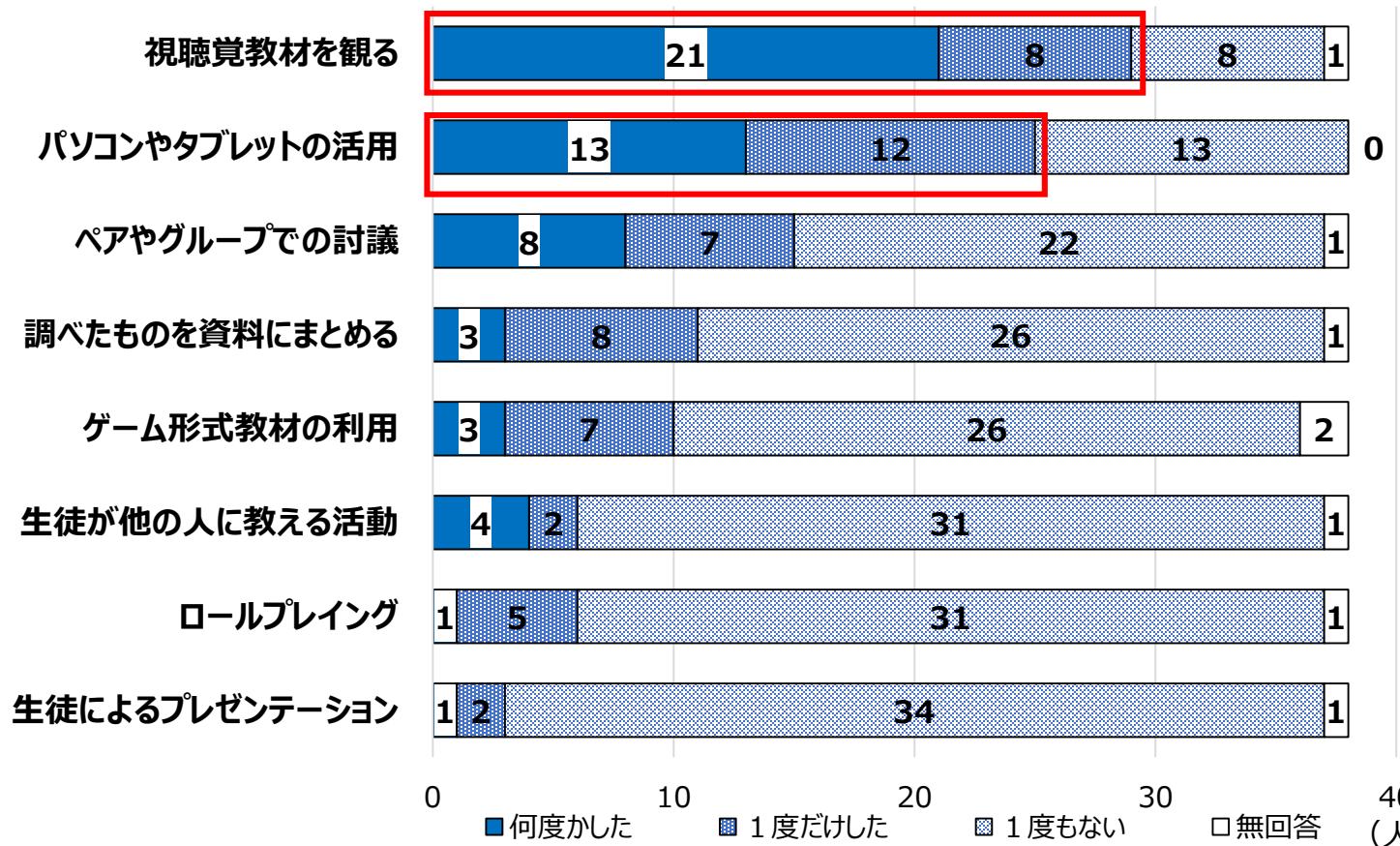
特に重大なトラブル経験がある生徒の割合は、「外部講師による出前講座」を実施した場合の方が、実施しなかった場合と比較して少ない傾向がある。



## 教員による消費者教育の授業形式

問：消費者教育の授業全体を通して、以下の形式の授業をどのくらい実施しましたか。

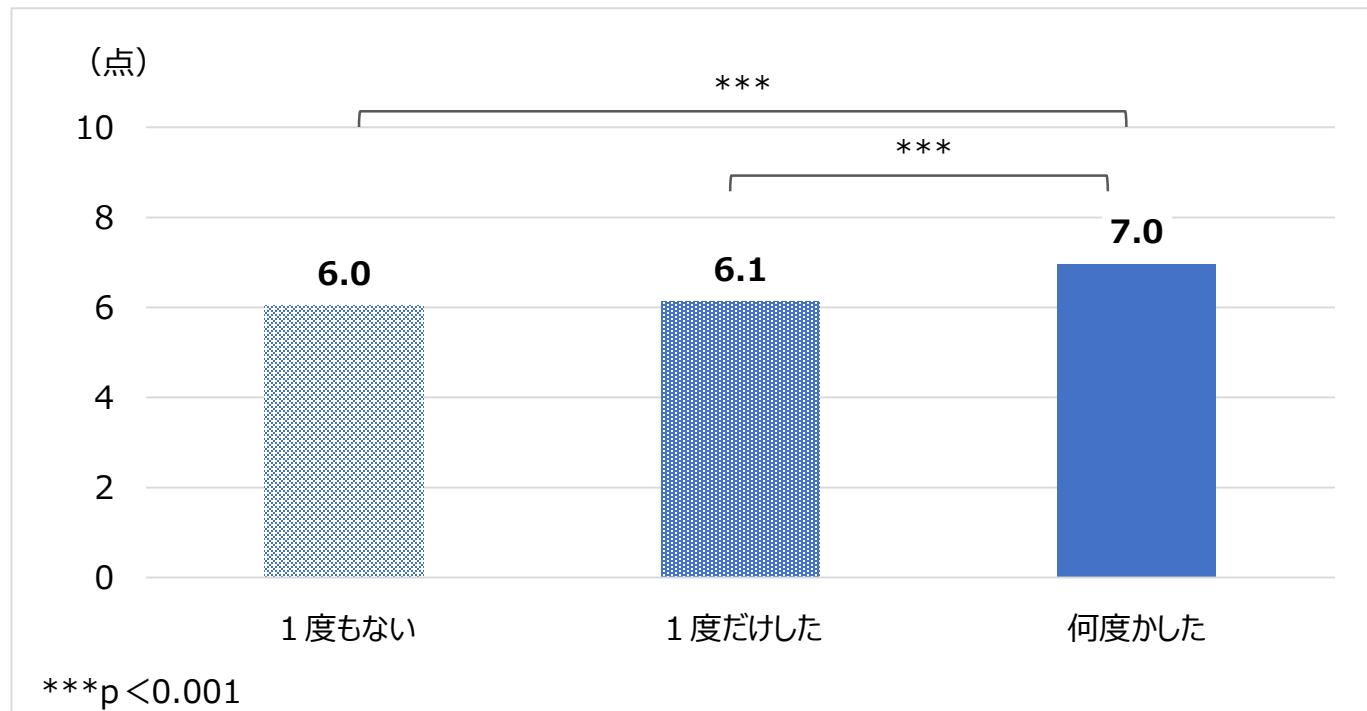
消費者教育の授業形式について尋ねたところ、「視聴覚教材を観る」が最も多く『何度かした』、『1度だけした』と回答した教員が29人、次いで「パソコンやタブレットの活用」が25人であった。



## 教員による消費者教育の授業形式と生徒の消費生活についてのクイズの得点との関連

授業形式のうち「**ゲーム形式教材の利用**」の実施回数によって  
「消費生活についてのクイズ」の得点との関連を比較。

クイズの得点は「ゲーム形式教材の利用」が1度もない生徒の平均の得点に比べると、何度かした生徒の平均の得点は1.0点の差がある。



## 結果のまとめ

---

### ○生徒の消費者トラブルの経験について

- ・4つの消費者トラブルの経験について尋ねたところ、全体数からは少ないもののトラブルに遭っている生徒は一定数存在する。
- ・デジタル取引の利用頻度が高いほど、特に重大な消費者トラブルと考えられる 「注文したものが届かず、お金だけ取られた」、「詐欺に遭い、だまされてお金を払った」経験がある生徒の割合が多い傾向がある。
- ・「注文したものが届かず、お金だけ取られた」、「詐欺に遭い、だまされてお金を払った」経験がある生徒ほど、消費生活についてのクイズの平均点が低い傾向がある。

### ○消費者教育の実施方法と消費者トラブルとの関連

- ・外部講師による出前講座を受講した生徒は、当該講座を受講していない生徒と比較すると、「詐欺に遭い、だまされてお金を払った」経験がある生徒の割合は少なかった。

# 御清聴ありがとうございました

調査結果について

[https://www.caa.go.jp/policies/future/project/project\\_010/](https://www.caa.go.jp/policies/future/project/project_010/)

