



支払い 授業教材パック

この授業パックは、消費生活において
困ったときどのように対処するかについて
授業する際に使用してください。



目次 (支払い)

授業教材パックの使い方.....	1
内 容.....	2
支払いの仕方について知ろう.....	2
課金について.....	2
指導書.....	3
C D.....	3
授業展開例.....	3
目 的.....	4
概 要.....	4
教科・領域.....	4
時間数.....	4
授業展開編.....	8
授業展開例 (支払いの仕方について知ろう)	9
スライド解説 (支払いの仕方について知ろう)	10-17
授業展開例 (課金について)	19
スライド解説 (課金について)	20-28
解説編.....	30
解説.....	31-39



この授業教材パックは、消費生活において困ったときどのように対処するかを授業する際に使用してください。

聴覚障がいのある子どもに対して教育を行う特別支援学校において、子どもの障がいの状態や特性等を十分に配慮し、自立と社会参加に向けた教育の充実が求められています。

聴覚障がいのある生徒は、コミュニケーション能力の不足から毎日の消費生活において、トラブルに巻き込まれることもあります。インターネットとりわけスマートフォンの普及により、いつでもどこでも商品やサービスを購入できるようになり、電子マネーなど様々な方法で決済ができるようになりました。こうした便利な生活ができるようになった反面、危険もあります。

生徒が契約をめぐるトラブルに遭遇したときに、経済的・精神的な損害を被らないように、基本的知識を身に付けておくことは必要です。

内 容

以下の 2 つの内容がパワーポイントの映像（スライド）を用いて学ぶことができるように、指導書とCDがセットされています。

1、支払いの仕方について知ろう

商品やサービスを購入するとき、現金やカードなど、様々な支払いの仕方があります。

カード決済の基本的知識について、以下の 3 つの内容で構成されています。

- ①クレジットカードについて
- ②プリペイドカードについて
- ③電子マネー（カード型）について

2、課金について

目に見えないお金で決済する手段の多様化により、子どもが利用するゲームサイトにおいても様々な決済手段があります。

オンラインゲームの課金について、以下の 2 つの内容で構成されています。

- ①課金をする前に注意することについて
- ②課金の方法について

➤ 指導書

この指導書には、「授業展開編」と「解説編」が収録されています。

「授業展開編」は、各々授業展開例と決済の仕組みやトラブル事例についてスライドを用いて授業する際の教師用トークや注意点などが記載されています。

「解説編」は、キャッシュレス決済の流れや仕組み、クレジット決済やオンラインゲームの課金方法の解説やトラブルに遭遇した際の注意点が記載されています。また、クレジットカードのトラブル事例も記載されていますので、授業をする際の参考にしてください。

➤ CD

CDには「支払いの仕方について知ろう」と「課金について」のスライドが記録されています。

ワークシートを利用する場合は、スライドを印刷して生徒に配布してください。また、発問する際や振り返り学習をする際にも、必要な場面のスライドを印刷して使用することができます。

➤ 授業展開例

授業展開例では、各教材1時間（45分）で決済方法やトラブル事例を扱うようになっています。生徒の様子によって、各教材を組み合わせて1時間（45分）で1～2つの決済方法を扱い、2～3時間でトラブル事例を扱うように工夫してください。

目 的

- ① 自立し生活を豊かにするために、情報を正しく活用する力を身に付ける。
- ② 様々な支払い方法の仕組みを理解し、便利な点と危険な点を考え、様々な観点から支払い方法を選択することの重要性を知る。
- ③ 困ったとき相談できる窓口としての公共施設と制度について知る。

概 要

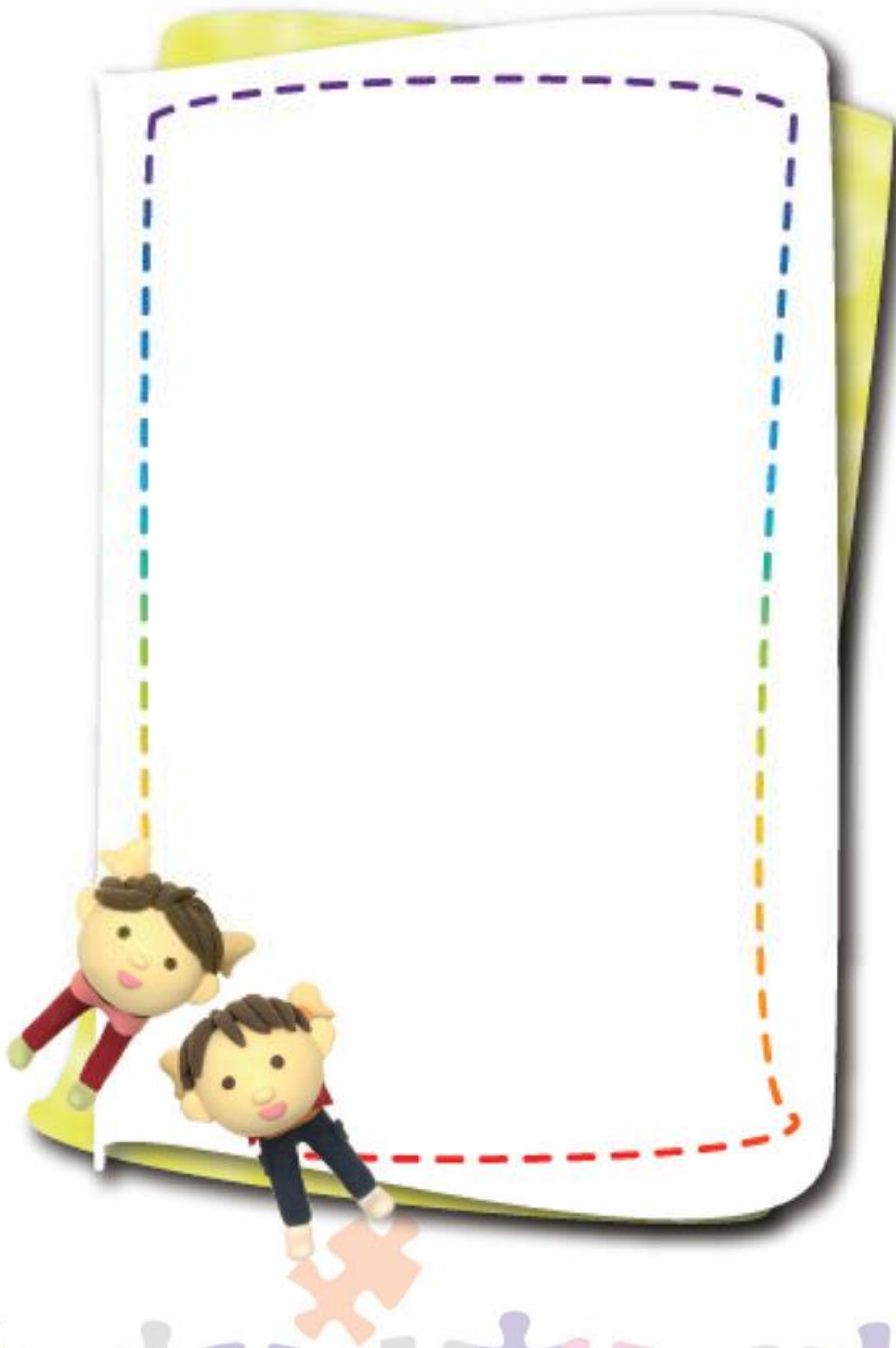
➤ 教科・領域

- ◆ 社会科（公民的分野）
- ◆ 家庭科（家庭分野）
- ◆ 特別活動（学級活動）
- ◆ 総合的な学習の時間

➤ 時間数

- ◆ 基本各 1 時間（45 分）
- ◆ 2 ～ 3 時間対応可能









授業展開編

(支払い)



授業展開例（支払いの仕方について知ろう）

時間	学習内容	学習活動	備考
導入 10分	支払い方法は色々あることを確認する。 現金、クレジットカード、プリペイドカード、電子マネーなどがあることを確認する。	① 自分の買い物を振り返って、どのように支払いをしているかを考えることで、自分の身近にあることだと感じることができる。 ② 様々なカードを見ながら知っているカードがあるかを確認し、たくさんの種類があることを知ることができる。	➢ 現金やカードの実物を見たり触ったりすることで、身近な存在であることに気づき、実生活に関連付けて考えることができるようにする。
展開 25分	それぞれのカードの違いを確認する。 それぞれのカードの便利なことと注意することを考える。	① それぞれの便利なことと注意することについて、考えることで、その特徴について知ることができるようにする。 ② 違いをまとめ、それぞれを比較して考えることができるようにする。	➢ 今まで触れたことのない語句をスライドを用いて取り上げ、イラストや文字を参考にしながら、新しい言葉を知ることができるようにする。
まとめ 10分	本時の振り返りをする。	① 現金やカードの利用について、注意すべき点を確認し、実生活で自分が利用する時のことを考える。 ② カードの利用について、自分の立場で考える。 ③ 困ったときにはどこに相談すればよいかを知る。	

スライド解説 (支払いの仕方について知ろう)

▶ スライド 1 (解説編 32 頁 枠囲い参照)



今日は、モノを買う時の支払いの仕方について考えます。

みなさんは、毎日の生活の中での買い物の場面、例えばスーパーやインターネットを利用してモノを買う時、電車に乗るときなど、それぞれの買い物の場面では、どのような支払いの仕方をしているか少し考えてみて、発表しましょう。

(生徒の興味や関心に応じて、それはどのように購入しているかななどを問いかけることで、生徒の実体験と学習を結び付けます。)

▶ スライド 2 (解説編 32 頁 枠囲い参照)



どうですか。支払い方にはどんな方法があるでしょうか。現金や、いろいろなカードがありますね。知っているカードはありますか。

▶ スライド 3



(実際に授業者がポイントカードやプリペイドカード等を複数枚準備し、カードに触れながら、それぞれのカードの使い方や役割について知っているか尋ねます。)

ここに いろいろなカードがありますね。

いろいろな種類のカードがあるけれど、同じ形のカードでも何が違うのでしょうか。

今日は、このように支払う時に使うカードの種類と違いについて考えてみましょう。

▶ スライド 4

(解説編 32 頁 カードの種類 1 参照)



クレジットカードとは、買い物のときに手元にお金がなくても、後払いができるカードのことです。

後払いとは、
①注文をして、
②商品を先に受け取り、
③後で代金を支払うことです。

クレジットとは、信用という意味で、カード会社が信用してお金を貸してくれていることです。

さて、代金はどこに支払うのでしょうか。

(ここで、クレジットや後払いなど生徒にとって難しいと思われる語句についてはスライドに沿って意味を説明します。)

後払いの反対の言葉は前払いですね。

▶ スライド 5

(解説編 36 頁 カードの種類 2 参照)

カードの種類 **2** プリペイドカード



- 前もってお金を払って買った(=前払い)カードのことで、買い物の支払いのときに使うことができる
- カードに書かれている金額を使ってしまうと、そのカードでそれ以上の支払いはできない



イメージとしては現金をカード型にした感じ

プリペイドカードは前もってお金を支払って買ったカードのことで、買い物支払いの時に使うことができます。

このことを前払いといいます。(後払いと対比させます。)


カードに書かれている金額を使ってしまうと、そのカードでそれ以上の支払いはできません。

皆さんは、どのようなプリペイドカードを知っていますか。

▶ スライド 6


(解説編 36 頁 カードの種類 3 参照)

カードの種類 **3** 電子マネー(カード型)



- チャージ(=前払い)した分だけ支払いのときに使うことができ、何度でもチャージできる
- お金の価値を電子化したもの

チャージとは



電子マネーには、カードの形をしているものとそうでないものがあります。

例えば、スマホをかざして支払いをする方法も電子マネーの一種です。

電子マネーはチャージした分だけ支払いの時に使うことができ、何度でも繰り返しチャージできます。

チャージというのは専用の機械を使って前もって持っているカード等にお金を入れることです。

つまり、前払い ということです。

チャージができる場所はカード等によって異なるので、どこでチャージするかは注意が必要です。

皆さんが持っている電子マネーはありますか。そのカードはどこでチャージしますか。

▶ スライド 7

(解説編 36 頁 カードの種類 4 参照)

カードの種類 **4** ポイントカード



- 買い物などの支払いのとき一定金額ごとにポイントがつくカード
- ポイントがたまると、次の買い物の支払いで使えたり、特典に交換したりできる
- 決まったお店でしか使えないサービス

では、それぞれのカードの違いをまとめてみよう!

ポイントカードは、決まった買い物の支払いのとき一定金額ごとにポイントがつくカードのことです。

たまったポイントは、次の買い物の支払いで使えたり、特典に交換できたりしますが、これは決まったお店でしか使えないサービスです。

では、それぞれのカードの違いをまとめてみましょう。

▶ スライド 8

(解説編 39 頁 まとめ参照)

カードの種類 **5** まとめ

カードの種類	支払いの仕方
クレジットカード	後払い 事前に決められた金額まで 届け出た銀行口座から自動的に支払われる
プリペイドカード	前払い カードを買うときに支払う
電子マネー	前払い カードにチャージするときにお金を支払う

いくらまで使えるか確認しないとね

⚠️ ポイントカード あくまでサービス! お店がつぶれたりしたら使えないよ!

次に、現金やカードの長所と短所をくらべてみよう

クレジットカードは後払い、プリペイドカードと電子マネーは前払いです。

支払いの仕方はそれぞれのカードの種類によって異なります。(生徒と一緒に表を確認します。)

クレジットカードは事前に決められた金額までしか使うことができません。いくらまで使えるか確認する必要があります。

また、ポイントカードはあくまでもサービスです。ポイントをためていても利用できる期限が決まっていたり、そのお店がつぶれてしまったら、ポイントは使うことができません。

▶ スライド 9



それでは、これからそれぞれの支払い方の便利なことと注意することは何かについて考えましょう。

▶ スライド 10 (解説編 37 頁 長所・短所参照)



現金の便利なことと注意することについて考えましょう。

ワークシートに書き終わったら班で意見交換をします。

意見がまとまったら発表します。

▶ スライド 11 (解説編 37 頁 長所・短所参照)



クレジットカードの便利なことと注意することについて考えましょう。

ワークシートに書き終わったら班で意見交換をします。

意見がまとまったら発表します。

▶ スライド 12 (解説編 37 頁 長所・短所参照)



電子マネーの
便利なこと と 注意すること
について考えましょう。

ワークシートに書き終わったら
班で意見交換をします。

意見がまとまったら発表します。

(生徒の実態や授業時間に応じて、
それぞれの支払い方の問題点について考え、
さらに理解を深めます。)

▶ スライド 13 (解説編 37 頁 長所・短所参照)



現金は、
目に見えて触ることができるお金です。
政府が発行しているので
信用性が高いものです。

クレジットカードは、
現金を後から支払うことを約束をして、
それを信用してもらって、貸りているお金です。

電子マネーは
目に見えないけれど
現金と同じ価値を持っているお金です。

すべて、形は違っても同じ大切なお金です。
それぞれに長所と短所があります。

▶ スライド 14



カードで支払うのは便利だけれども、
注意しないと いけないことがあります。

「何を買ったか忘れたよ」と
ならないように
「今日は何にいくら使ったかな？」と
記録しておきましょう。

「使いすぎてわけがわからない」と
ならないように
「レシートや明細書を確認」して
「家計簿に書き込んで」
おきましょう

「どうしてこんな請求書がくるんだ？」と
ならないように
「カードの残高や請求額もしっかり確認」
しておきましょう。

注意していないと、
多重債務に陥ってしまいます。

▶ スライド 15

(解説編 38 頁 発展参照)



クレジットカードや電子マネーは、
現金がなくてもモノが買えて
便利に使える反面、
どのような問題が起きる可能性がある
と思いますか。

(アニメーションを使いながら
生徒に問いかける。)

便利だからこそ、
しっかりと管理をして いくら使ったかを
把握する必要がありますね。

▶ スライド 16



カードを持つのは、自分が管理できる範囲にする必要がありますね。

現金やカードにはそれぞれ良いところがありましたね。

それぞれの良いところを上手に活用して、買い物をしたいですね。

お金の管理も 忘れないようにしましょう。

▶ スライド 17



トラブルが起きないように日ごろから注意することが一番ですが、

もしトラブルが起きてしまった場合には、岡山県には、岡山県消費生活センターという場所があります。

皆さんの手元のワークシートにも、メールアドレスや FAX 番号、電話番号が書いてあります。

困ったときには、一人で悩まずに、すぐに誰かに相談しましょう。



授業展開例（課金について）

時間	学習内容	学習活動	備考
導入	10分 支払い方法は色々あることを確認し、オンラインゲームの課金について考える。	<ul style="list-style-type: none"> ① 自分の買い物を振り返って、どのように支払いをしているかを考えることで、自分の身近にあることだと感じるができる。 ② オンラインゲームの仕組みを考える。 	<ul style="list-style-type: none"> ➢ インターネットショッピングの経験を確認する。 ➢ オンラインゲームの経験を確認する。
展開	25分 オンラインゲームの課金もインターネットショッピングであることを確認する。	<ul style="list-style-type: none"> ① ゲームを利用する時に、ゲームサイトの利用規約に同意していることに気づく。 ② ゲームを続けるために課金を繰り返しお金を支払う気持ちを考える。 ③ 課金をする前に注意することを確認する。 ④ 課金の方法について考える。 	<ul style="list-style-type: none"> ➢ 利用規約の意味を確認する。 ➢ 利用規約の教材を用いて復習しながら確認できるようにする。 ➢ 支払いの仕方の教材を用いて復習しながら確認する。
まとめ	10分 本時の振り返りをする。	<ul style="list-style-type: none"> ① オンラインゲームをするときの注意点を確認する。 ② 困ったときにはどこに相談すればよいかを知る。 	

スライド解説 (課金について)

▶ スライド 1

(解説編 34 頁 オンラインゲームの課金参照)



今日は、
オンラインゲームの課金の仕方について
考えます。

みなさんは、
オンラインゲームをしたことが ありますか。

例えば、
パソコンやスマホ、ゲーム機などを利用して
ゲームをする時、
お金を支払ったことがありますか。

どのようなゲームをしたことがあるか、
少しみんなで考えて、発表しましょう。

(生徒の興味や関心に応じて、
どのようなゲームをしているか などを
問いかけることで、
生徒の実体験と学習を結び付けます。)

▶ スライド 2

(解説編 34 頁 オンラインゲームの課金参照)



どうですか。
皆さんは、どんなゲームをしていましたか。

インターネットを利用して
ゲームのサイトに接続して
ゲームをすることを
オンラインゲームをする
と言います。

オンラインゲームをする時、
お金を支払ったことはありますか。

最初は無料だったけど、
さらにゲームを続けるために
お金を支払った。
あるいは、
ゲームの中のキャラクターを
強くする道具を手に入れるために
お金を支払うことがあります。

ゲームの中でお金を支払って、
道具を買うことを
「課金」といいます。

▶ スライド 3



それでは、これから
ももたさんが、オンラインゲーム中に
課金をする様子を見て、
今日は、
課金について考えてみましょう。

▶ スライド 4

(解説編 34 頁 オンラインゲームの課金参照)



- ①「わ～おもしろそうだな。
よ～し 今日からこのゲームをはじめろぞ!
面白そうだな、しかも、無料だ!!」
- ②「ん?なんだこれ…
面倒くさいな…適当でいいや」
- ③「えっ!また何か出てきた!
早くゲーム始めたいのに…
適当でいいや」

(スマホの画面に描かれている
文言がわかるように、
生徒の様子を見ながら
ゆっくりすすめる。)

▶ スライド 5

(解説編 34 頁 オンラインゲームの課金参照)



- ①「よくわからないけど、まあいいや。
OK、OK。
でボタンを押しちゃえ!」
- ②「わ～このゲーム楽しいな!
やめられないよ。
もっと強くなりたいな…
ん?これなんだろう??
1コイン 200円」
- ③「200円でこの石を買ったら
強くなれるんだ!!
買っちゃおう!
わ～10回買っと
ガチャが引けて、
もっと強い石が出てくるんだ～!
よりパワーアップできるぞ!!」

(画面の利用規約を 生徒が読めるように
ゆっくりすすめる。)

▶ スライド 6

(解説編 34 頁 オンラインゲームの課金参照)



- ①「あれ? 買う前に年齢確認だって…」
- ②「僕は16歳だから真ん中をクリックだ! 20,000 円か…」
- ③「さ~アイテム買って、ゲーム再開! 1コイン 200 円」

▶ スライド 7

(解説編 34 頁 オンラインゲームの課金参照)



- ①「どんどんおもしろくなるな~」
- ②「わ~これもいいな~! よ~し もっと強くするぞ」
- ③「200 円なんて安いもんだ」
- ④「これも買おう!! もっと!!!!」
- ⑤「もう少しでガチャができるぞ!!!」

(一度のクリックは数百円でも何度もクリックを繰り返すと目に見えないお金が支払われている様子を実感できるようにゆっくり進めてください。)

▶ スライド 8

(解説編 34 頁 オンラインゲームの課金参照)

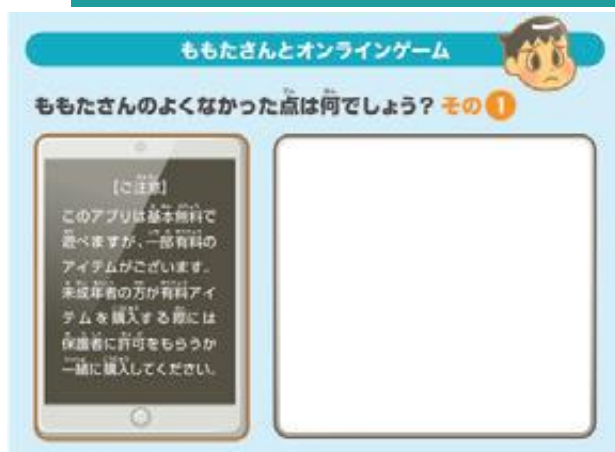


- ①「結局、おこづかいの20,000円全部使ってしまった…ん？何かまたお知らせが出てきたぞ！」
- ②「なんだ、なんだ、そっか、最初に16歳にしていたからもう買えないみたいだ。20歳以上だと、もっとコインを続けて買えるぞ！」
- ③「よ～し！今度は20歳以上にしてまたはじめてみよう！！」

ももたさんの何がよくなかったかを考えてみましょう。

▶ スライド 9

(解説編 34 頁 オンラインゲームの課金参照)



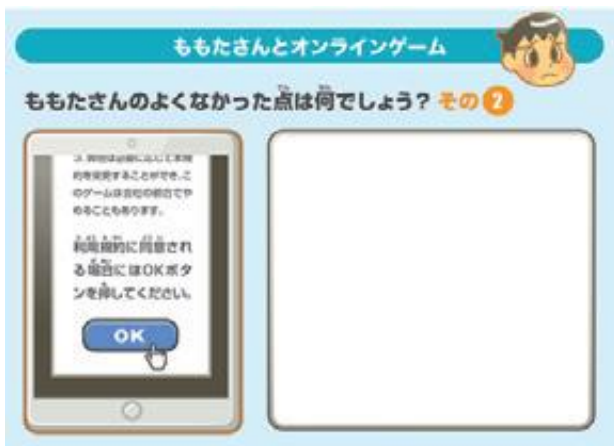
さて、ここまでで、ももたさんのよくなかったところは何か、考えてみましょう。

スマホの画面に描かれていることを参考に、考えてワークシートに書いてみましょう。

(スマホの画面に書いてある「保護者の許可」に気づかせてください。問題点をワークシートに記入するように生徒に指示し、考えたことを発表してもらい、出た意見を共有する。)

▶ スライド 10

(解説編 34 頁 オンラインゲームの課金参照)

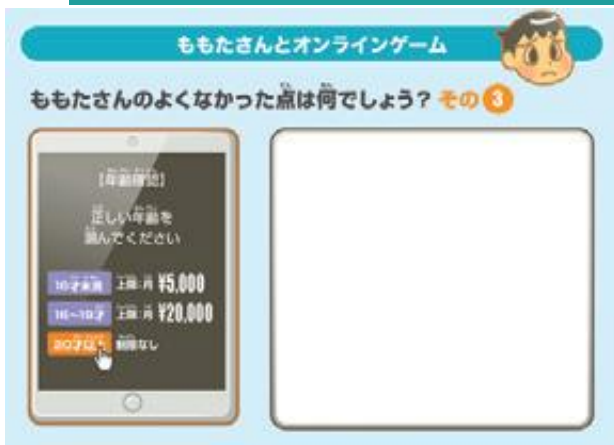


では他に、ももたさんのよくなかったところは何か、考えてみましょう。

スマホの画面に描かれていることを参考に、考えてワークシートに書いてみましょう。

(スマホの画面に書いてある「利用規約」に気づかせてください。問題点をワークシートに記入するように生徒に指示し、考えたことを発表してもらい、出た意見を共有する。)

▶ スライド 11



もう一つ、ももたさんのよくなかったところは何か、考えてみましょう。

スマホの画面には何が書かれていますか、よく見て考えてワークシートに書いてみましょう。

(スマホの画面に書いてある「年齢確認」で 20 歳以上をクリックするところに気づかせてください。問題点をワークシートに記入するように生徒に指示し、考えたことを発表してもらい、出た意見を共有する。)

▶ スライド 12

(解説編 34 頁 オンラインゲームの課金参照)

課金をする前に注意すること

① いくらまでお金を使うことができるか、家族と相談してきめておくこと

② 課金をするときには、家族に相談すること

③ 課金のしかたも家族と相談すること

④ 利用規約を確認すること

自分の身を守るために
読まなければならないルール

オンラインゲームの課金をする前に注意することがあります。

(生徒と一緒に確認します。)

- ①いくらまで お金を使うことができるか、家族で決めておきましょう。
- ②課金をする時には、家族に相談をしましょう。
- ③課金の仕方
(どのような方法でお金を支払うか)も家族と相談しておきましょう。
- ④ゲームをする約束が利用規約に書かれているので、利用規約を確認しましょう。

利用規約には、自分の身を守るために読まなければならないルールが書かれています。

▶ スライド 13

(解説編 37頁 長所・短所
39頁 その他参照)

課金のしかた

① 電話料金と一緒に支払う

- 商品や交際の特典
- 電話料金を支払っている人は誰ですか？
- 支払っている人に確認をしていきましょう
- 後から、電話料金と一緒に請求されます

② プリペイドカード

- コンビニなどで売られている電子マネーを挿入して支払います
- 前もって購入した金額だけ請求できます

③ クレジットカード

- クレジットカードは誰のものですか？
- おうちの人とよく相談しましょう
- 後から、クレジットカードを持っている人に請求が請求されます

ワークシート

それでは、
課金の仕方には
どのような方法があるのでしょうか。

- ① 電話料金と一緒に支払う方法
- ② プリペイドカードで支払う方法
- ③ クレジットカードで支払う方法

色々な支払いの仕方がありますが、
どのような点に注意すればよいか、
少し考えて、
ワークシートに書いてみましょう。


(3つの方法をゆっくり説明して、
注意することを考えさせ、
発表してもらい、
出た意見を共有してください。)

▶ スライド 14

まとめ

オンラインゲームを始める前に！

- 利用規約には、ゲームを利用するときの約束が書かれているので確認をする
- 最初は無料で始めても、途中で有料になることがある
- ゲームを続けるためにお金を支払うときはいくらまで使えるか、おうちの人と相談する
- お金の支払い方は色々あるのでおうちの人に確認する
- ゲームをする時間を決めておくこと



では、今日のまとめです。

オンラインゲームを始める前に
5つの注意点があります。

- 利用規約は、
ゲームを利用するときの約束が
書かれているので、
必ず確認をして約束を守りましょう。
- 最初は無料でゲームができても
途中から有料になることがあります。
- ゲームを続けるために お金を支払うときは、
いくらまで使えるか、
おうちの人と相談をしましょう。
- お金の支払い方も色々あるので、
おうちの人に 確認をしておきましょう。
- ゲームをする時間も 決めておきましょう。

(ゆっくり確認しながら振り返る。)

▶ スライド 15



それでも、もし困ったときは、
例えば

- ゲームでお金を使いすぎてしまったり
- 課金していたゲームが突然終了してしまったり
- 色々なことがたくさん書いてあって、よくわからなかったとき

そんな時は、
おうちの人や、先生や地域の相談機関に
相談しましょう。

地域の相談機関として、
消費生活センターがあります。

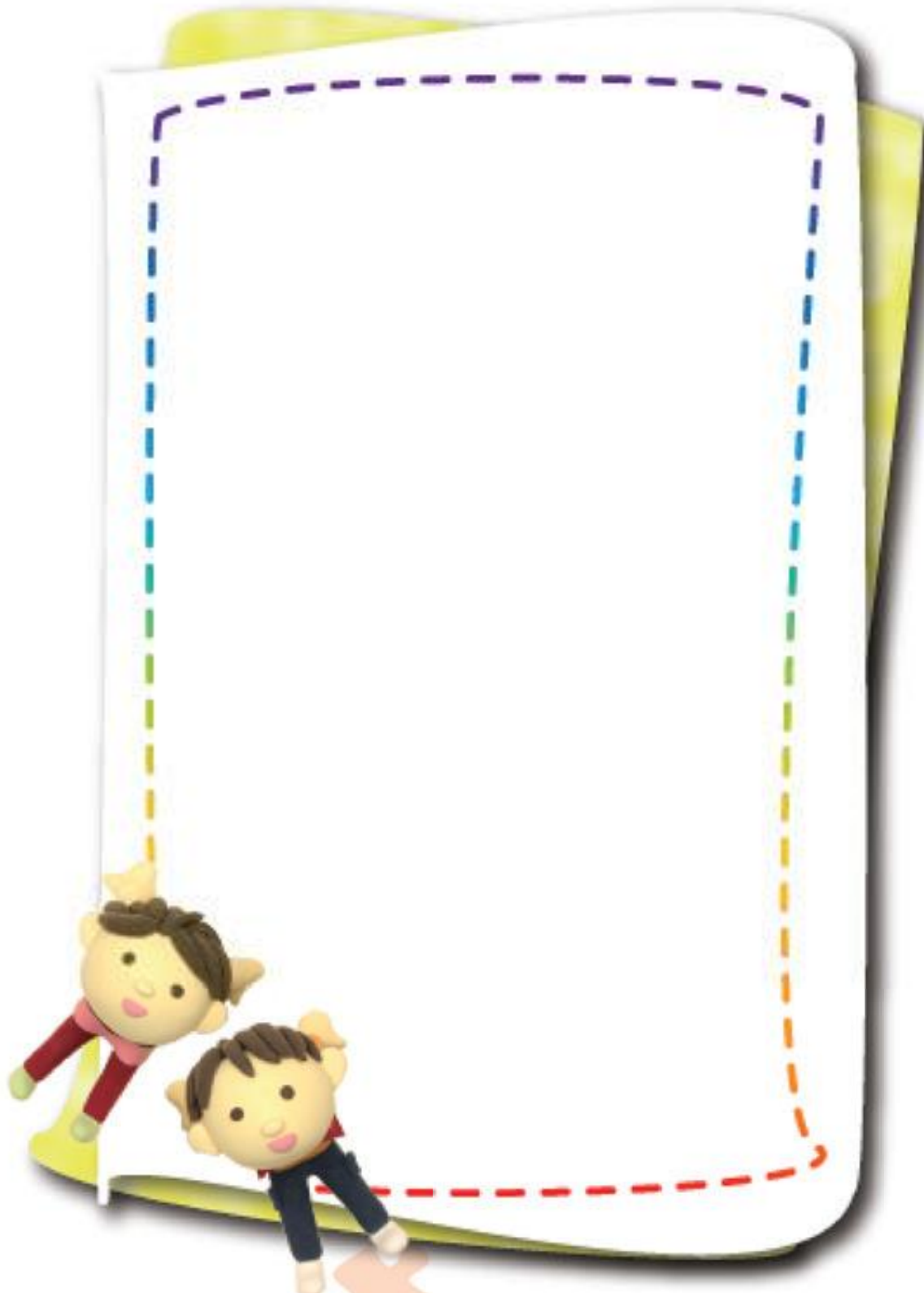
▶ スライド 16



トラブルが起きないように
「まとめ」で確認した
内容を理解し、
日ごろから注意することが
大切ですが、

もしトラブルが起きてしまった場合には、
岡山県には、
岡山県消費生活センターという
相談機関があります。

岡山県消費生活センターの連絡先は、
皆さんの手元のワークシートに、
メールアドレスや FAX 番号、電話番号が
書いてあります。
困ったときには、
一人で悩まずに、すぐに相談しましょう。





解説編



(支払い)



支払いの仕方について知ろう(現金とキャッシュレス決済の違いについて理解する)



支払いの仕方には**現金**と**キャッシュレス決済**があります。
キャッシュレス決済とは、「**現金以外の方法で支払うこと**」です。
身近なところで利用しており、生活に浸透していることがわかります。
現金との違いについて理解し、用途により使い分けができることが求められます。

○ キャッシュレス決済

キャッシュレス決済とは、紙幣や硬貨といった現金を使わずに、クレジットカードや電子マネーなどを利用して支払いをすることで、消費者にとって大変便利な決済手段です。電車に乗る際に券売機で切符を買わなくても、交通系ICカードをかざすだけで、改札に入ることができます。また、現金で買うよりも運賃が安い場合や、ポイントも付与されるなどの利点があることもあります。

キャッシュレス決済の利用はまだまだ少ない

日本は1人あたり約8.53枚(2017年)^{*1}のキャッシュレス決済手段で利用できるカードを保有し、シンガポールに次いで世界第2位の「カード保有大国」です。キャッシュレス決済の利用率が89.1%の韓国^{*2}でも保有数は約6枚ですから、日本がいかに多くのカードを保有しているかがわかります。日本では日本人の約9割がカードを保有していますが、利用率は約19.8%^{*3}と低く、カードを保有していても利用せずに、現金で支払いをしています。

ます。キャッシュレス決済化が進まない理由としては、現金を持ち歩いても安心という治安の良さや偽札の少なさ等の社会情勢があり、消費者が現金に不満を持たず、逆にキャッシュレス決済に漠然と不安を持っているからです。販売者側はキャッシュレス決済化に伴う費用コスト(端末負担コスト、ネットワーク接続料、加盟店手数料等のコスト構造の問題)等を理由に挙げキャッシュレス決済が普及しにくい状況です。

キャッシュレス決済の推進

昨今、政府が積極的にキャッシュレス決済を推奨し、2015年に閣議決定された『日本再興戦略』改訂では、2020年に開催されるオリンピック・パラリンピック東京大会に向けてキャッシュレス決済の普及が盛り込まれました。また、2017年に閣議決定した「未来投資戦略2017」では、2025年

までにキャッシュレス決済を現在の20%から2倍の40%を目指すとしています。この背景には、少子高齢化や人口減少に伴う労働者人口の減少があり、労働力を補完する上でもキャッシュレス決済は必要であると考えられています。

キャッシュレス決済は、販売業務と精算業務が分かれ複雑化しています。トラブル発生時にはどこに申し出ればいいのか関係性が不明確な場合が多い状況です。それには、利用者側もキャッシュレス決済の特徴をしっかりと身につけておくことが求められます。

*1 日本銀行決済機構局「キャッシュレス決済の現状」(2018)

*2 世界銀行「Household final consumption expenditure」(2015)

*3 日本クレジットカード協会「日本のクレジット統計2017年版」

参考：経済産業省「キャッシュレス社会への取り組み」(2018)

ものを買うときにどのように支払いをしているか

現金以外のお金で支払う機会が増えてきており、スーパーマーケットやコンビニエンスストアなどの実店舗で電子マネーをかざして支払ったり、インターネットのショッピングサイトでクレジットカード番号を入力して決済したり、電車に乗るときに改札にICカードをタッチし、目的の駅についたら改札でまたICカードをタッチすることで運賃を支払います。

このように支払いの場所や場面によって支払いの仕方には違いがあります。

現金は法定通貨で国（造幣局）が作って管理していますので、価値は国が保証しています。一方、キャッシュレス決済で用いるカードは、企業が発行します。

カードは、「クレジットカード」「デビットカード」「プリペイドカード」「電子マネー」

「テレフォンカード」「ポイントカード」「ICカード」「ギフトカード」「図書カード」などたくさんの種類があり、決済時期や使用場所もさまざまです。

また、1枚のカードで複数の機能を持つカードもあります。



□ キャッシュレス決済の分類

キャッシュレス決済は、どのタイミングで代金の支払いが発生するかで分類すると、「前払い」「即時払い」「後払い」の3種類に分けられ、根拠法が異なります。（表1）

前払い（プリペイド）は、一定の金額をあらかじめ用意し、その金額内で使用します。金額の範囲で使うので、使用金額を把握しやすいことが特徴です。

即時払い（リアルタイムペイ）は、ものやサービスを購入すると同時に支払いを終える方式です。デビットカードは即時払いにあたり、支払いと同時に銀行口座から代金が引き落とされます。宅配便の代引きや、インターネットオークションのエスクローサービスも即時払いです。

後払い（ポストペイ）は、ものやサービスを購入し、後で代金を支払います。現金の手持ちがなくても買物ができます。クレジットカード決済、コンビニ後払い、携帯（キャリア）決済があります。

表1 キャッシュレス決済の種類と根拠法

種類	前払い	即時払い	後払い
主な支払い手段	電子マネー	デビットカード	クレジットカード
該当する法律	資金決済に関する法律	銀行法	割賦販売法

カードの種類1 クレジットカード

クレジットカードは、手元にお金がなくても買い物ができ、買ってからしばらくした後に、代金の支払いをする「**後払いのカード**」です。支払うまでは借金するのと同じです。このため、誰でも持つことができるわけではなく、利用するには審査が必要です。クレジットは「信用」という意味ですが、一時的に立替えたお金を将来返してもらえる見込みに基づいてカードを貸与しているものです。



- ・クレジットカードを持つことができるのは、高校生以外で18才以上としている場合が多く、高校生はクレジットカードを持つことはできません。
- ・クレジットカードは店舗やインターネットショッピングで使うことができますが、全ての店がクレジットカードを扱っているとは限りません。利用できるか確認する必要があります。
- ・クレジットカードを複数持つと、どのカードで何を買ったのかわからなくなるので、必要最小限の枚数にします。

クレジットカードの仕組み

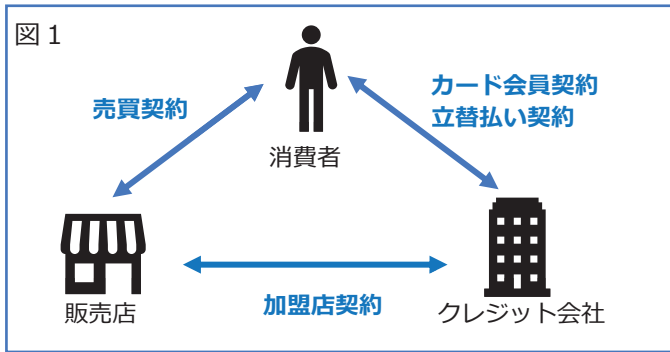


図1：3者間取引

消費者が販売店で購入した商品(サービス)等の代金をクレジット会社が立て替えて販売会社に支払い、後日、消費者がクレジット会社に支払います。

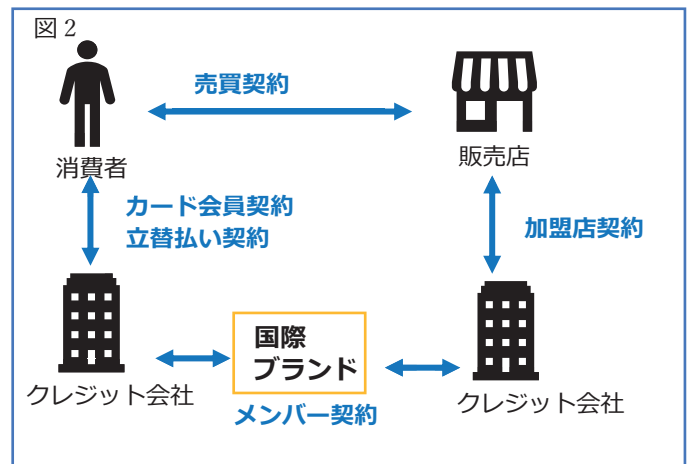


図2：4者間取引

国際ブランドのマークのついたクレジットカードでは、カードを発行するクレジット会社と加盟店と契約するクレジット会社が異なる場合があります、4者間の契約になります。

○ クレジットカードの特徴

- ・クレジット会社は登録制で、行政が規制、監督しており、加盟店である販売店が適切な勧誘や販売を行っているか調査し、管理する責任があります。
- ・クレジット会社は、カード発行時、借入れ時、更新時に指定信用情報機関*4にクレジット債務、支払い履歴などを照会するなど、厳密な審査を行います。
- ・一括払いは手数料がかかりませんが、分割払い、リボルビング払い(リボ払い)などは手数料がかかります。手数料の差で支払い総額はかなり変わります。特にリボ払いは、毎月の支払い額(率)が一定で家計管理がしやすい反面、どこまで支払いが済んでいるのかが分かりにくいデメリットがあります。

*4 指定信用情報機関

- 次の個人情報情報が登録されます
- ・個人を識別するための情報(住所・氏名・生年月日・電話番号)
 - ・取引に関する情報(契約情報や返済状況)
 - ・参考情報(債務整理情報) など

リボルビング払いの一例・・・利用残高40万円のリボ払い(手数料15%の場合)

表2 毎月の支払い額による支払い期間と手数料

毎月の支払い額	4万円	2万円	1万円
支払い期間	約11か月	約2年	約4年8か月
手数料合計	約3万円	約6万3千円	約15万8千円

○ クレジットカードの相談事例

クレジットカードの不正利用

クレジットカード会社から「口座残高不足」の案内が届いた。利用明細書を確認したところ、20万円以上の請求があったが、利用の覚えがない。以前届いた明細書を確認してみると、1年前から不正使用されていたようだ。明細書を確認していなかった非は認めるが、不正利用分は返金して欲しい。



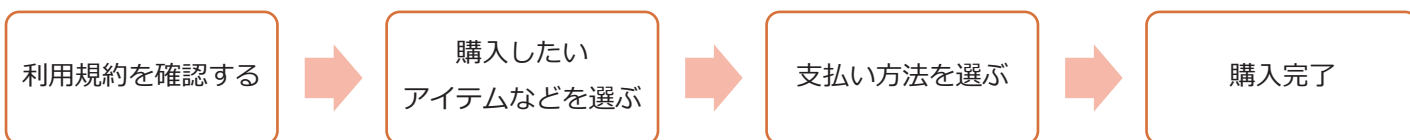
利用した覚えのない請求があったら、早急にクレジットカード会社にその旨を連絡しましょう。補償期間が過ぎている場合は、補償が受けられない場合がありますので、利用明細書は必ず定期的に確認することが大切です。クレジットカードを利用した際に受け取った伝票等と突き合わせ、確認をしましょう。

□ クレジットカード利用時の注意点

- ・クレジットカードは利用する前に、**カード裏面の署名欄にサイン**をします。サインをしていないクレジットカードは利用できません。誰かがサインをして使ってしまった場合は、カード会員本人が支払わなければならないこともあります。
- ・支払いが遅れると、**信用情報機関に延滞情報が記録**され、今後、クレジットカードが作れなかったり、住宅ローンが組めなかったりする恐れがあります。
- ・法律により、**不正に使用された場合の補償制度**があります。毎月、書面やWEBで利用明細を確認し、覚えのない請求があれば、クレジット会社に届け出ます。ただし、補償期間が過ぎていたり、過失があった場合は、補償が減額されたり、受けられない場合があります。
- ・消費者は、販売店の不適切な勧誘や販売によりクレジット契約をした場合は、契約の取消しや解除を販売店とクレジット会社に申し出て、支払いを一時的に拒むことができます。
- ・クレジットカードは、**契約者本人以外**の利用はできません。家族や友人にも貸してはいけません。他人が利用した分もクレジットカードの名義人が支払うことになります。
- ・クレジットカードの暗証番号や、3Dセキュアのパスワードは他人にわかりにくいものにします。

オンラインゲームの課金

○ オンラインゲームの課金の使い方



□ オンラインゲームと課金時の注意点

- ・オンラインゲームには対象年齢の表示があるので確認します。また、ユーザ登録をする時にも年齢を入力する場合があります。ウソの年齢を入れてしまうと、トラブルが起こった際に問題になります。年齢によって課金限度額を決めているオンラインゲームもあります。
- ・オンラインゲームをする前や課金をする前に**利用規約を確認**します。
- ・オンラインゲームは、**アプリは無料**ですが、ゲームを有利に進めていくための**アイテムは有料**であることが多く、ゲームを効率よく進めていくためには、有料アイテムが必要になります。
「友人よりもゲームのレベルをあげたい」「勝ちたい」などの気持ちから、**親のクレジットカードを勝手に使って課金**し、多額の請求になる場合があります。また、「子どもに親のスマートフォンを渡して遊ばせていたら、登録していたクレジットカードで決済になり、次々と課金されてしまった」などのトラブルもあります。
- ・クレジットカードは契約者に管理義務があります。契約者以外の人が**勝手にクレジットカードを使ってはいけません**。
- ・**ゲーム依存**は社会的に問題になっています。ゲームを行う時間などのルールを決めることが大切です。

事例：オンラインゲームの課金

クレジットカード会社からの明細をみたら、50万円もの高額な請求があった。息子がオンラインゲームで有料のコインを購入したらしい。先日、オンラインゲームの登録に300円が必要だと頼まれ、決済のためにクレジットカード番号を入力した。そのクレジットカード番号で有料アイテムを次々に買ったようだ。息子は「クレジットカード番号は入れてないのに買った」と言っている。



クレジット決済のために入力したクレジットカード番号が有効になっており、子どもが番号を入力しなくても、オンラインゲームに課金が出来てしまったケースです。オンラインゲームは決済方法が多様化しており、周りの大人はオンラインゲームの仕組みについて理解する必要があります。また、クレジットカードの保管には十分注意しましょう。

❖発展 クレジットカードの使い方

○店舗で使うときの流れ

- ①クレジットカード払いができるか確認する。
- ②店員に『クレジットカード払いで！』といってカードを渡す。
クレジットの回数（一括払い、分割払い、リボ払い、ボーナス一括払い）を伝える。
- ③店員がクレジットカード払いの処理をする。
- ④店員が品物、金額の確認をするのでチェックする。
- ⑤サイン もしくは 暗証番号を入力する。

サインは紙の他にタブレット端末へ求められるケースも増えてきています。

- ⑥店員から、利用明細書（レシート）とクレジットカードを受け取る。

利用明細書は支払いが終わるまで大切に保管する。

※クレジットカードは、使う前にクレジットカードの裏面に自筆サインをしておきます。

コンビニエンスストアのように、サインや暗証番号が不要で決済が完了する店舗もあります。

※2020年頃にはサインではなく、暗証番号入力に統一される予定です。（IC取引）



○インターネットショッピングで使うときの流れ

- ①クレジットカード払いができるか利用ガイドなどをみて確認する。
- ②商品を選択し、発送先の住所・氏名・電話番号を入力した後に、決済方法を選択する画面が出てくるので、クレジット決済を選択する。
- ③クレジットカードの番号、有効期限、名前をアルファベットで入力する。
※クレジットカードの裏面に記載されているセキュリティ番号の入力を求めてくる場合もあります。
- ④カード認証画面になり、しばらくすると完了します。
※3Dセキュア（パスワード入力）を求めてくる場合もあります。

注意 クレジットカードの番号はとても大切な情報です。番号だけで買い物ができる場合がありますので、人に教えてはいけません。また、クレジットカードを頼まれて作ってはいけません。

□ 前払い（プリペイド）

資金決済に関する法律（以下、資金決済法）では、前払いの決済を「前払式支払い手段」と称しています。発行者は内閣総理大臣への届出や登録が義務づけられおり、利用者保護が図られています。前払い決済は、各サービスを提供する発行者が、ギフト券、ギフトカード、プリペイドカード、電子マネーなどの用語を使っており、用語が統一されていません。一般的には、使い切りのものをプリペイドカード、残高が不足したらチャージして繰り返し使うものを、電子マネーと呼ぶことが多いです。

前払い決済は、紙、プラスチックなどの媒体による分類や、残高情報の記録場所（カード自体に記録、発行会社のサーバーに記録）などでも分類しています。

表3 前払いの種類

媒体による種類		主なもの	主な利用場所
紙型		商品券、百貨店ギフト券、クレジット会社が発行するギフト券	実店舗
カード型	磁気カード*1	クオカード、図書カード	実店舗
	プラスチック (ICカード)*2	nanaco、WAON、楽天Edy Hareca、Suica、ICOCA、manaca、PiTaPa	実店舗、交通機関
サーバー型*3		ウェブマネー、ビットキャッシュ、アマゾンギフト、iTunesギフトカード、GooglePlayギフトカード	インターネットサイト

*1 磁気カードにID番号などの情報を記録し店舗の磁気リーダーで処理する。

*2 カードに組み込まれたICチップに残高情報やプログラムを格納し専用の読み取り機で処理する。

*3 通知されたID番号をインターネットサイトなどで入力して利用する。

カードの種類2 プリペイドカード

プリペイドとは「前払い」という意味です。

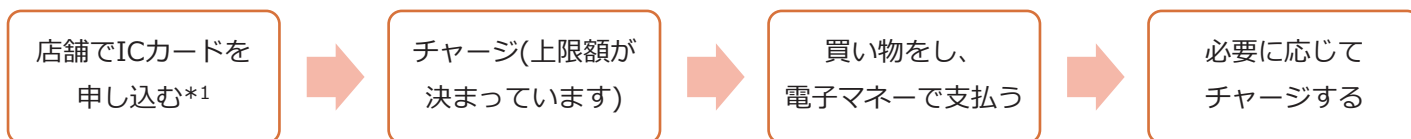
- ・プリペイドカードを**事前に購入しておき、カードを使って支払**います。イメージとしては、**現金をカード型にしたもの**です。例えば1000円でプリペイドカード（図書カード）を買っておき、本を買う時にプリペイドカードを出して支払いをします。
- ・カードの書かれている**金額を使ってしまうと、そのカードでの支払いはできません**。
- ・プリペイドカードの残りは、**現金に払いもどすことはできません**。**有効期限がきまっている**場合があります。プリペイドカードに書いてある内容を確認します。

カードの種類3 電子マネー

- ・電子マネーは、**お金の価値を電子化したもの**です。電子マネーはお金を追加することができ、これを「**チャージ**」といいます。**チャージ**するには専用の機械を使います。電子マネーによってさまざまな機械があります。**チャージは何度でもできますが、現金に払い戻すことはできません**。
 - ・鉄道会社の電子マネーの場合は、駅の切符を買う発券機で自分で操作してチャージをします。電子マネーの残高は機械で確認ができます。
- 電子マネーに関する**使い方や利用規約**は、パンフレットやホームページに記載があります。

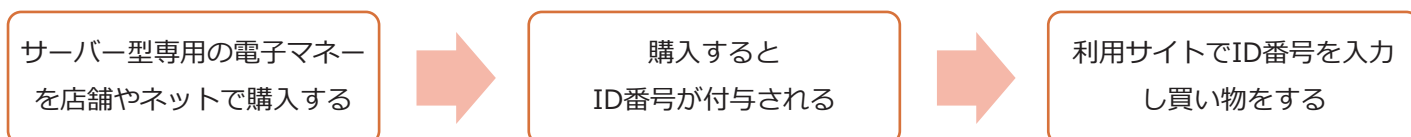


ICカード型電子マネーの使い方



*1 ICカードは記名式と無記名式があります。

サーバー型電子マネーの使い方



カードの種類4 ポイントカード

- ・ポイントカードはお金で買うのではなく、**買い物などの支払いの時に、一定金額ごとにポイントがつくサービス**です。
- ・ポイントがたまると、次の買い物時に支払いで使えたり、特典と交換できる場合もあります。
- ・ポイントカードはお店ごとに発行していたり、複数の店舗で共通のポイントカードとして利用できるものもあります。
- ・クレジットカードや電子マネーを使うとポイントがつくサービスもあります。
- ・ポイントカードには法的な保護はないため、**ポイントカードの発行企業が決めたルールでの運用**になります。急にポイント付与率を変えたり、ポイントサービスをやめたりすることもあり、また、発行企業が倒産すると使えなくなることもある。



○ 前払い（電子マネー・プリペイドカードの相談事例）

事例1：架空請求メール

スマートフォンに「有料サイト料金が未納です。本日中午に連絡をしてください。連絡がない場合は法的手続きに移行します」というメールが届いた。驚いてメールに書かれてある番号に電話をすると、「1年前に無料期間中に登録した動画サイトの退会手続きがされていないため料金が発生している。30万円を電子マネーで払うように」と言われた。コンビニでラックにぶら下がっている電子マネーを購入し、電子マネーに記載のIDを撮影して相手にメールで送信した。その後も「他のサイトにも未払いがある」などと繰り返し支払いをさせられた。冷静になると、見たのは別のサイトで、だまされたとわかった。

国民生活センターの統計情報によると、電子マネーに関する相談件数は、平成17年度から平成26年度までの間に約80倍に増加しています。

事例2：SNSのなりすまし

SNSに友人から「用事があって忙しいので代わりにプリペイドカードを買って欲しい」と連絡があった。コンビニでプリペイドカードを5万円分購入し、カードに記載のIDをメッセージに書き込んで送信した。数日後、友人と話すところ「知らない。最近、そのSNSは使っていない」と言われた。友人が調べたところ、アカウントが何者かに乗っ取られたことがわかった。



発行会社のサーバーで管理しているカードの場合は、カードが手元になくても、カードに記載されたID等をインターネット上で入力して支払いに使用できます。カードに記載されたID等を伝えることは、購入した価値を相手に渡したことになります。取り戻すことは困難です。ただし、相手が使う前であれば、発行会社に対応をすることもありますので、問い合わせましょう。

オートチャージに

オートチャージとは、電子マネーの残高が設定した金額以下になると紐づけられたクレジットカードから自動的にチャージされる機能をいいます。オートチャージの設定はクレジットカードの名義人しかできませんので、クレジットカードを持つことのできない年齢では、オートチャージ機能の付いた電子マネーは基本的には持てません。子どもが電車に乗るといので、親の電子マネーを貸したらどこかで落としたり。拾った人がオートチャージを使って何度も決済し、翌月高額な請求になったという事例もあります。電子マネーは家族間であっても貸与はできません。また、使い過ぎ回避のためにもオートチャージの回数設定をするなどの管理が必要です。

長所・短所

○ 現金の長所・短所

長所	短所
1 いくら使ったかが目に見えてわかりやすい	1 盗まれたら戻ってこない可能性が高い
2 管理がしやすい	2 相手が遠くにいと直接受け渡しむずかしい

○ クレジットカードの長所・短所

長所	短所
1 手元に現金がなくても買い物ができる	1 いくら使ったかが分かりにくい
2 盗難にあっても補償があることが多い	2 不正に利用される危険性がある
3 ポイントがためられるものもある	3 支払いが先延ばしになるだけで後からお金を支払わないといけない

○ 電子マネーの長所・短所

長所	短所
1 支払いがスムーズにできる	1 電子マネーにチャージしたお金は払い戻しできない
2 小銭を持たなくていい	2 いくら使ったかが分かりにくい
3 ポイントがためられるものもある	3 セキュリティが弱い

❖発展 それぞれの支払い方法の問題点

現金の問題点

問題	どんなところが問題か
盗まれたり、落としたら戻ってこない可能性が高い	誰のお金なのか、現金をみてもわからない
現金を持っている範囲でしか買い物ができない	欲しいものがあっても、持っている現金が足りないと買うことはできない
インターネットショッピングの場合、現金を振込みに行く手間があり、また振込み手数料がかかる場合がある	代金を振込後でないと、品物が発送されずに受け取りまで時間がかかることもある

クレジットカードの問題点

問題	どんなところが問題か
買い物をし過ぎてしまう	いくら使ったかわかりにくいいため、使いすぎてしまう
クレジットカードが他人に使われてしまう場合がある	インターネットショッピングだと、誰が使ったかわからないため、クレジットカード情報を盗まれると使われてしまう場合がある
原則、クレジットカード会費がかかる	クレジットカードを使っていなくても会費を払う必要がある
支払い回数によっては手数料がかかる	手数料の金利が高く、リボ払いだと支払いがいつまで続くかわからなくなる場合もある

クレジットカードの不正利用

スキミング……会計時などにクレジットカードの情報を読み取られる。
フィッシング…クレジットカードを装ってメールを送り、偽サイトに誘導しクレジットカード番号などを入力させて情報を詐取する。



電子マネーの問題点

問題	どんなところが問題か
浪費しやすい	簡単に決済でき、お金を使っている意識が薄くなる
落とした場合、他人に使われてしまう場合がある	利用停止をしないと使われてしまい、補償のない電子マネーもある
払い戻しができない	チャージしすぎても現金に戻せない
電子マネーの種類が多すぎる	店舗ごとにちがうことが多い
いくら使ったかわかりにくい	電子マネーだけでは残高がわからない

□その他の支払い方法

デビットカード（即時払い）

デビットカードは、支払いと同時に銀行口座から代金が引き落とされます。カードの多くは無審査で、15歳（中学生は除く）から持つことができます。店舗での買い物やネットショッピングで利用することができます。2種類のデビットカードがあります。

国際ブランド*5提供のデビットカード

- 申込みが必要、加盟店が世界中にある。

ジェイデビットカード

- 銀行口座を開きキャッシュカードを持っていれば、申込手続は不要でキャッシュカードがそのままデビットカードとして使える。

*5 国際ブランドとは、世界中で決済可能なシステムを提供する会社で、VISA、Mastercard、JCB、American Express、Diners Clubの5つの国際ブランドを日本では主に使います。カードに付いているロゴでブランドの確認ができます。

キャリア決済

インターネットショッピングなどの買物代金やオンラインゲームでのプレイ料金を、携帯電話の利用料金とまとめて支払うサービスです。携帯電話会社は年齢により利用可能額を設定しています。また、使い過ぎ防止のために、利用可能額を変更することもできます。

スマホ決済

スマートフォンの決済アプリを利用した「**スマホ決済**」が広がりを見せています。スマホ決済には、店舗等にあるリーダーにスマートフォンをかざす非接触型と、QRコード*6やバーコードを読み取るものがあります。*6 QRコードはデンソーウェーブの登録商標です。

現金や銀行口座からのチャージ、クレジットカード払い、キャリア決済など支払い方法は様々です。

- ・**バーコード決済** バーコードを決済アプリで読み取って決済する。

- ・**QR決済**

ユーザ読み取り型…利用者が店舗側のQRコードを読み取る。

ユーザ提示型…店舗側がユーザのQRコードを読み取る。



まとめ

表4 支払い手段として利用できるカードの種類（複数種を組み合わせたカードもある）

種類	プリペイドカード	電子マネー	デビットカード	クレジットカード	ポイントカード
支払い方法	前払い	前払い	即時払い	後払い	貯まったポイントを使う
利用者制限	誰でも利用が可能	電子マネーの名義人	金融機関の預金口座開設名義人 15歳以上	クレジット会社の審査が必要 18歳以上	ポイントカード名義人
譲渡、貸与	できる	原則できない	できない	できない	原則できない
利用金額	額面	チャージ金額	預金額	利用可能枠内	貯まったポイント

関連機関：資金決済業協会（プリペイドカード・電子マネー）
日本クレジット協会（クレジットカード）
全国銀行協会（デビットカード）

「支払い 授業教材パック」

岡山県では、障害のある人の安全安心な消費生活の確保を目的として、消費者庁の「地方消費者行政強化交付金」を活用して、「障害のある人の安全安心な消費生活支援ネットワーク事業」（平成 30(2018)年度～平成 32(2020)年度）に取り組んでおり、この教材は、平成 30(2018)年度事業として、聴覚障害のある人の特性に配慮して作成したものです。

作成に当たり、消費者教育・相談支援研究会委員の方々に御協力いただき、貴重な御意見を頂戴することができましたことを深く感謝します。

また、本教材の作成に当たっては、それぞれ岡山大学教育学部の教員と学生、岡山理科大学教育学部の教員と学生で構成されるワーキンググループにお願ひし、原案の作成やモデル授業の実施などで協力していただきました。

聴覚障害のある人の安全安心な暮らしのために、この教材を、様々な場面で、幅広く活用していただけることを期待しております。

消費者教育教材作成研究会（50音順）

吾妻 聡（成蹊大学法学部 教授）

大森 秀臣（岡山大学法学部 教授）

岡本 由美（岡山県立岡山豊学校 校長）

藤井 真理子（岡山県立岡山東支援学校 校長）

藤田 研二（岡山県金融広報委員会 会長）

○札埜 和男（岡山理科大学教育学部 准教授）

「課金について」制作ワーキンググループ主宰

森 雅子（ノートルダム清心学園清心中学校・清心女子高等学校 副校長）

○吉利 宗久（岡山大学教育学部 准教授）

「支払いの仕方について知ろう」制作ワーキンググループ主宰

（岡山市）岡山市障害福祉課 課長

岡山市消費生活センター 所長

（岡山県）岡山県教育庁特別支援教育課 課長

岡山県障害福祉課 課長

岡山県聴覚障害者センター 所長

岡山県県民生活部くらし安全安心課 課長

岡山県消費生活センター 所長

岡山県消費生活センター 消費者教育コーディネーター

監修

矢吹 香月（岡山県消費者教育コーディネーター）

事業受託団体

公益社団法人 全国消費生活相談員協会（編集）岩澤 信子 柿沼 由香

デザイン・イラスト制作

中山 和美

発行（平成31年3月）

岡山県

岡山県消費生活センター
〒700-0807 岡山市北区南方 2-13-1
TEL(086)226-1019 FAX(086)227-3715

岡山県県民生活部くらし安全安心課
〒700-8570 岡山市北区内山下 2-4-6
TEL(086)226-7346 FAX(086)225-9151