



資料

スマホ（SNS、ゲーム、インターネット） との上手な付き合い方

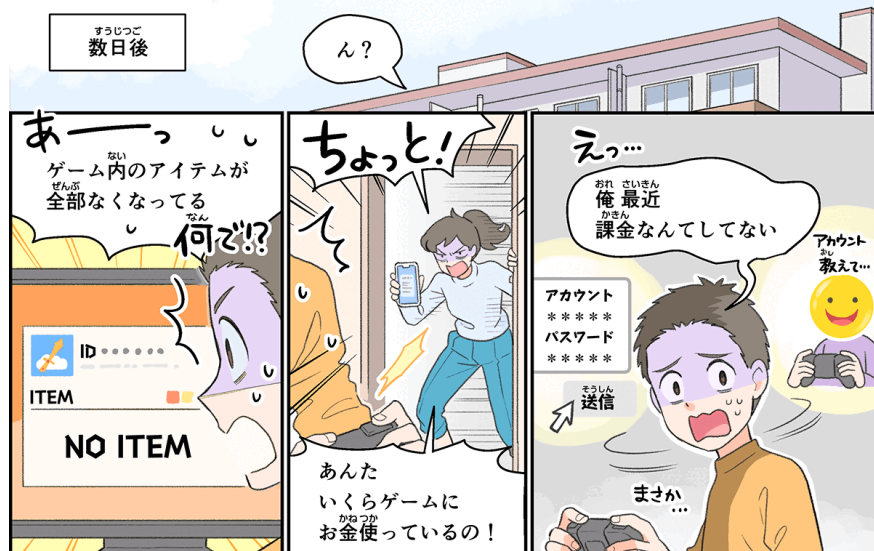
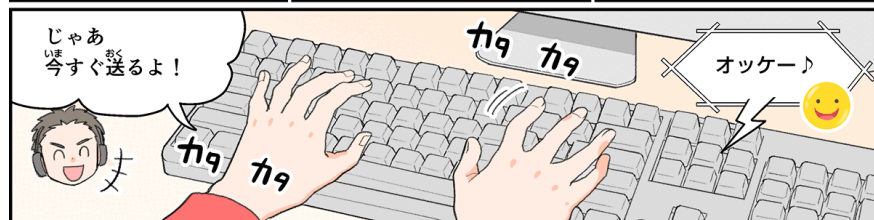
サブテーマ④「ゲーム課金・ゲーム依存、eスポーツ」

令和7年7月27日

神奈川県福祉子どもみらい局青少年課



1 ゲーム課金 (ケース1)



1 ゲーム課金（ケース1）

＼ 考えてみよう ／

文字や音声でやりとりしながら楽しめるゲームなども増えました。
SNSやゲームを通じて知り合った人とプレイする際に気をつけたいことや、
課金のし過ぎを防ぐ工夫は？

A

甘い誘いはワナの可能性がある

アカウントを乗っ取るために、ID・パスワードを聞き出そうとする人もいますので注意しましょう。



B

課金する前に必要なこと

いくらまで課金するか、誰のお金を使うかなど、必ず保護者と相談しましょう。



C

ボイスチャットはさらに注意

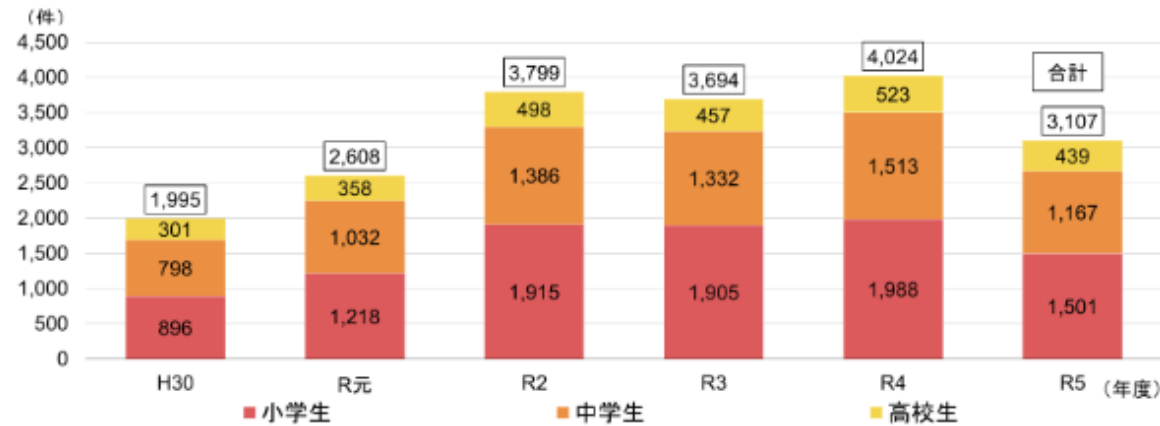
ゲーム中の会話をきっかけとしてトラブルになることもあるので気をつけましょう。



1 ゲーム課金（ケース1）

＼ 状況を見てみよう ／

オンラインゲームの相談件数



※令和5年度の件数（3,107件）は令和6年1月31日までの登録分である。

（出所）独立行政法人国民生活センター「[子どものオンラインゲーム 無課金につながるあぶない場面に注意!!](#)」（令和6年3月13日報道発表資料）より作成

1 ゲーム課金（ケース1）

＼ もっと詳しく ＼

特にオンラインゲームで知り合った相手とのトラブルに注意

アカウントを乗っ取られる、ポイントやアイテムを奪われる、クラウドに保存した写真を盗み見られるなどのトラブルが起きています。たとえ親しい人でもID・パスワードを教えてはダメ、他人のID・パスワードでのログインは絶対ダメ（不正アクセス禁止法違反）ということをしかり教えましょう。また、ゲームやSNSのID・パスワードの悪用による被害への注意喚起も必要です。

高額課金を心配する声も多くあります。課金する場合は、親子間であらかじめ限度額を決めておきましょう。使い過ぎを防ぐために、年齢に応じた課金の上限設定を活用するのも一案です※。

オンラインゲーム上のチャットを通じた誘い出しなどの事件も起きています。対象年齢までガマンが大事です。

※「気づいたら高額課金」に陥らないための対策は不可欠ですが、万が一、高額請求に困ったときは、消費者ホットライン☎188に相談しましょう。

※こちらも合わせてご覧ください。

子どものオンラインゲーム 無断課金につながるあぶない場面に注意！！（独立行政法人国民生活センター 2024年3月13日公表）

https://www.kokusen.go.jp/news/data/n-20240313_1.html



1 ゲーム課金（ケース1）

小学生がパスワード突破、100万円以上も多発するゲーム課金 悪用される親クレカ

2024/5/5 15:07

✕ ポスト

✕ 反応



倉持 完 ライフ | クラシ



子供が親のクレジットカードを無断で使い、オンラインゲームに課金してしまった。このような相談が独立行政法人「国民生活センター」に相次いでいる。相談の課金平均額は約33万円で、100万円以上という事例も少なくない。物心がついたときからスマートフォンが身近にあった「スマホネイティブ」の子供たちは、親の想像を上回る巧みさで課金している。

「共犯」の正体

約3年前、大阪市内の40代の男性会社員はカードの利用明細に首をかしげた。オンラインゲームに千円余りを課金したとあったが、身に覚えがなかった。

頭に浮かんだのは、毎日のようにオンラインゲームで遊んでいた小学校中学年だった長女。問い詰めると、親が持ち歩きに家の棚に入れていたカード

を使ったことを認めた。

悪知恵のもと、動画投稿サイト「YouTube」。長女の検索履歴には「ゲーム課金 カード」とあり、動画ではカード決済の方法が子供でも分かるように解説されていた。

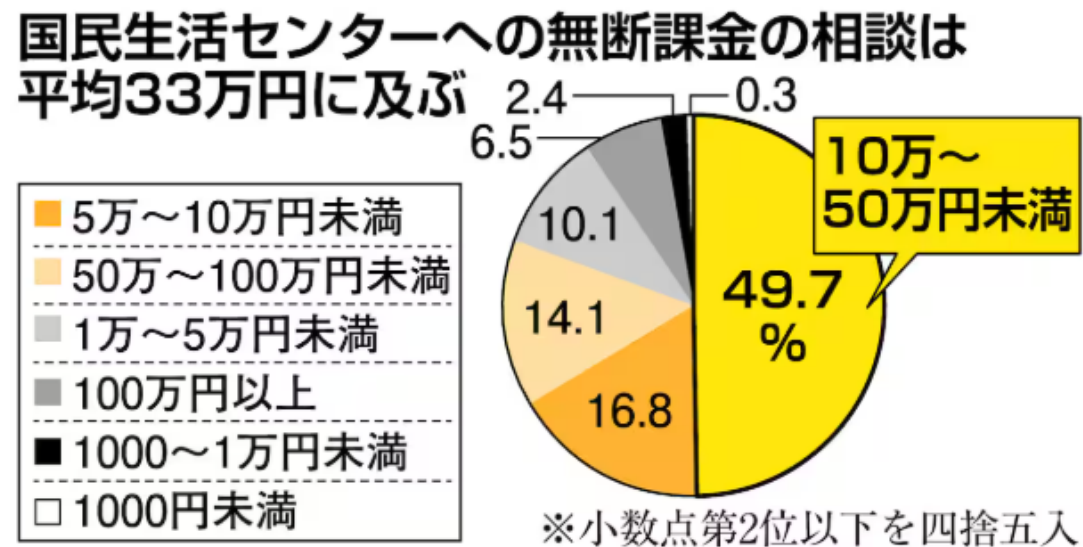
悪用は一度だけで、その後しばらくするとゲーム自体しなくなった。その程度だったのに、容易に無断課金していたともいえ、会社員は「どんな子供でもやりかねない」と話す。

事例から浮かび上がったのは、親が無防備でなくとも、10歳に満たない小学生がセキュリティを突破してしまう現状だ。ある事例では、親が以前使用していたスマホを自宅の「Wi-Fi」につなぎ、小学生の息子に貸与。課金には親の指紋認証が必要となる設定をしていたが、息子は友人に教わって自身の指紋を認証対象に追加していた。ほかにも、親が設定していたパスワードを小学生の子供が勝手に変更してしまうケースが複数あった。

同センターによると、未成年が保護者の同意なく契約した場合、民法上は契約を取り消すことができる。だが子供が保護者のアカウントを悪用したケースでは、保護者が決済したとみなされてしまうことがある。

同センターは「スマホやタブレット端末を子供に渡すのは、財布を渡すのと同じぐらい危ない」と強調。渡す場合は親のアカウントはログアウトし、子供専用のアカウントに切り替え、アプリのダウンロードや課金に親の承認が必要となる「ペアレンタルコントロール機能」を利用するよう呼び掛けている。

1 ゲーム課金（ケース1）



依存症のケースも

無断課金が横行する背景について、子供のスマホ依存の問題に詳しい兵庫県立大の竹内和雄教授は「今はオンラインゲームが当たり前。1人が無断課金に成功すると仲間内でその方法を共有してしまう」と指摘する。

センターへの相談事例では、ゲームのやり過ぎで社会生活が困難になる依存症「ゲーム障害」に陥っている子供も多く、専門的な治療を受けなければ根本的な解決にはならない可能性があるという。竹内氏は「食事時はスマホを触らないなど家庭内でスマホと一定の距離を保つためのルールを作り、子供だけでなく親も一緒に実行することが重要だ」と話している。（倉持亮）

2 ゲームで気を付けること（ケース2 オンラインゲーム）

特に小・中学生の方へ

02 何にどう気をつける？できることを身近なケースで考えてみましょう！

I 友達がやっているゲームをしたい！

対象年齢未満の子も注目するようなゲームはありますが、兄弟や保護者と一緒ではなく“同じ年の友達と”はダメ。みんながやっているようなら、**学校や保護者同士で話し合い「危険があるかも？」を共有**しましょう。



II チームで戦うゲームをするなら…

弱くてはぶかれた、自分だけアイテムをもらえない、勝手に抜けられないなど、チーム戦特有の問題も。対象年齢に達していても不向きなタイプもいることを理解して、**お互いに“無理をしない・させない”**で楽しみましょう。



2 ゲームで気を付けること（ケース2 オンラインゲーム）

III ボイスチャットができるゲームは…

中学生未満が遊べるものは基本なし。対象年齢が高いアプリ・機能を導入したため、誘い出し被害にあった子もいます。**年齢などルールを守り、ネットだけの仲間とはプレイに関係ない個人的な話はしない**などの用心を！



IV 安全にゲームを楽しみたい！

こども専用の機器にはフィルタリングやペアレンタルコントロールを上手に使うって年齢に合う利用環境設定を。**親子共有の機器は、アカウントを分けて個々に設定**する方法も！



2 ゲームで気を付けること（ケース2 オンラインゲーム）

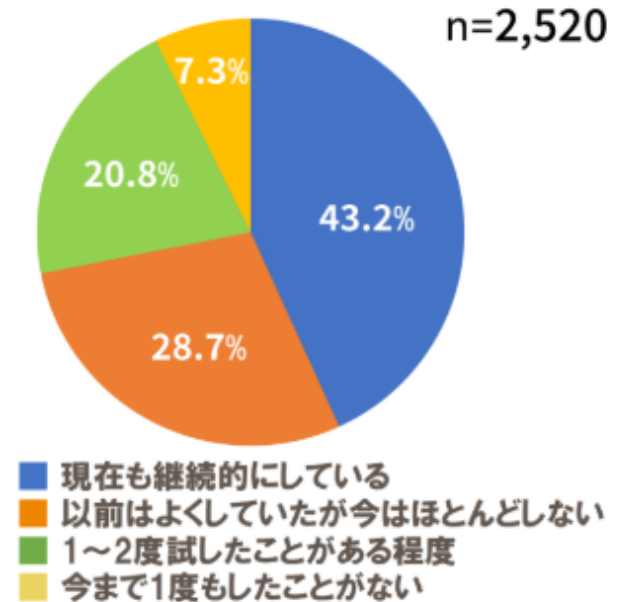
オンラインゲームを楽しむときの注意点は？

老若男女や立場を問わず、古今東西多くの人々がゲームを楽しんでいます。気分転換や息抜き、友達や仲間との遊び、プロになるため、時間つぶしの他、目的はさまざまですが、アプリやオンラインを利用したゲームは、それ以前のものとは異なり“いつでもどこでも気軽に楽しめる”のが最大の特徴で、継続してプレイする人も約4割います。

（出典：『2022年 CESAゲーム白書』調査データより➡）

オンラインゲームの場合、ゲーム内のチャットやボイスチャットなどのコミュニケーション機能でやりとりができるものも多く、膨大なプレイヤーの中には悪意や下心があって近づいてくる人もいます。「プレイ時間」や「課金」への注意はもちろん、個人情報知られて「詐欺」「誘い出し」「自画撮り」の被害にあわないよう年齢に応じた工夫が必要です。

【ゲーム継続プレイ状況】



2 ゲームで気を付けること（ケース2 オンラインゲーム）

オンラインゲーム通じた18歳未満の犯罪被害、2019年から倍増...親しくなって個人情報聞き出す

2025/03/13 10:54

保存して後で読む



SNSやオンラインゲームを通じて犯罪に巻き込まれた18歳未満の子どもが、昨年1年間に1486人に上ったことが、警察庁のまとめでわかった。前年より179人減少したものの、オンラインゲームによる被害が増えており、警察庁が注意を呼びかけている。



警察庁

警察庁によると、類型別では、不同意わいせつや略取誘拐など「重要犯罪」が458人と最多で、「児童ポルノ」414人、「青少年保護育成条例違反」が345人と続いた。被害者は中学生が715人、高校生が582人で、小学生は136人と過去2番目に多かった。

きっかけは、SNSが「Instagram」461人、「X（旧ツイッター）」398人、「TikTok（ティックトック）」82人の順だった。「オンラインゲーム」は98人で前年より10%増え、全体に占める割合は6.6%と、統計を取り始めた2019年（3.1%）から倍増した。

[PR]

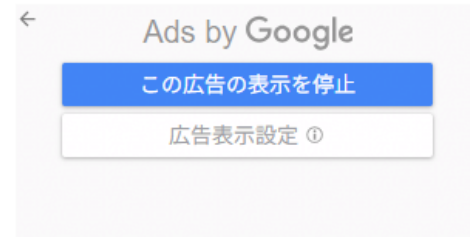
オンラインゲームでは、一緒にゲームを攻略するうちに親密になり、チャット機能で個人情報を教えた後に、被害に遭うケースが目立つ。

ゲームのタイトル別では、世界で人気の「荒野行動」が27人、「WePlay」が23人、「フォートナイト」が11人の順だった。

オンラインゲームを巡っては今年1月、宮城県の男子高校生（17）がゲームで知り合った男に誘われてミャンマーに渡り、特殊詐欺に関与させられたことが判明している。

警察庁は「ゲームには見知らぬ人物に誘い出される危険性があると家庭でも伝えてほしい」としている。

一方、昨年の児童買春事件などの摘発件数は4850件で、この10年間で最も多かった。不同意わいせつと不同意性交が約7割を占めた。23年施行の改正刑法で処罰要件が明確化されたことが要因とみられる。



Kan

出典：読売新聞ホームページ 2025年3月13日

2 ゲームで気を付けること（ケース2 オンラインゲーム）

気をつけよう△スマホもタブレットもパソコンもゲーム機も

01 購入・導入の際に対象・推奨年齢を確認していますか？

- 映画やオモチャ同様、アプリにも市販のソフトにも、全てのゲームに対象年齢がある
- 対象・推奨年齢は、内容や遊び方などが基準になっています。購入・導入の前に必ず確認を！
 - 📍 プレイや実況の動画はどんなゲームなのか映像で確認できて便利



2 ゲームで気を付けること（ケース2 オンラインゲーム）

知っていますか？「ペアレンタルコントロール」

スマホの設定やフィルタリングサービスでできる安全な利用環境づくり

こどもの安全のため保護者がネット利用環境を整えてあげることを「ペアレンタルコントロール」と言い、その代表が「フィルタリング」です。個別に利用を許可するカスタマイズや、長時間利用を防ぐ時間設定など、本体設定やアプリでできることはたくさんあります。目的に応じて柔軟に活用しましょう。（年齢が高くなれば、自分の力で利用をコントロールするためのツールとしても役立ちます）

2 ゲームで気を付けること（ケース2 オンラインゲーム）

有害なサイトなどへのアクセスやアプリの利用を制限したい

簡単に設定したい

モード設定を活用しましょう。

(以下のカテゴリ名は一例です)

フィルタリングサービスやアプリには、「小学生モード」「中学生モード」などのわかりやすい推奨モードも設けられています。設定はそれらを選択するだけ。対象年齢に沿ったある程度のインターネット安全利用環境が整います

小学生	中学生	高校生	高校生+
ファミリーゲーム	ファミリーゲーム	ファミリーゲーム	ファミリーゲーム
一般ゲームなど	一般ゲームなど	一般ゲームなど	一般ゲームなど
懸賞など	懸賞など	懸賞など	懸賞など
SNSなど	SNSなど	SNSなど	SNSなど
出会いなど	出会いなど	出会いなど	出会いなど

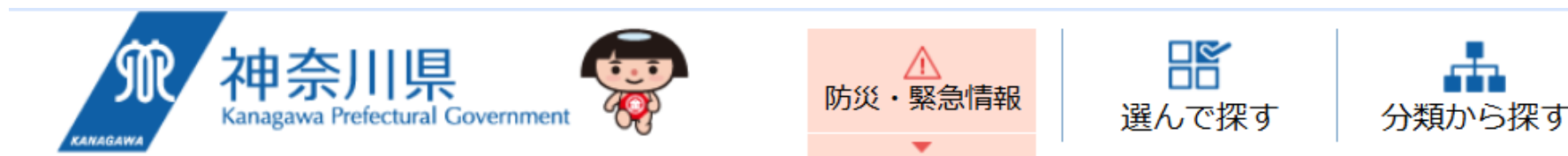
iOSのアプリ制限などでは、学年ではなく年齢区分(4+,9+など)で設定する場合があります。

↑ 年齢区分の『(数字)+』は「〇歳以上」を表しています。

うちの子は
小4だから 9+ ネ!

中学生は 12+ か!

2 ゲームで気を付けること（ケース3 ゲーム依存）



[ホーム](#) > [健康・福祉・子育て](#) > [福祉](#) > [障害福祉](#) > [神奈川県精神保健福祉センター](#) > インターネット依存・ゲーム障害（依存症）

インターネット依存・ゲーム障害（依存症）

ゲーム障害（依存症）については、こちらをご覧ください。

インターネットは、誰もが世界中から瞬時に情報を集められるとともに、様々な人たちと交流ができる大変便利なものです。

一方で、誤った情報や有害な情報が混在しているといった問題のほか、インターネットに没頭することにより過剰利用状態となり、心身ともに日常生活に支障をきたす状態、いわゆる「ネット依存」の危険性が問題視されています。

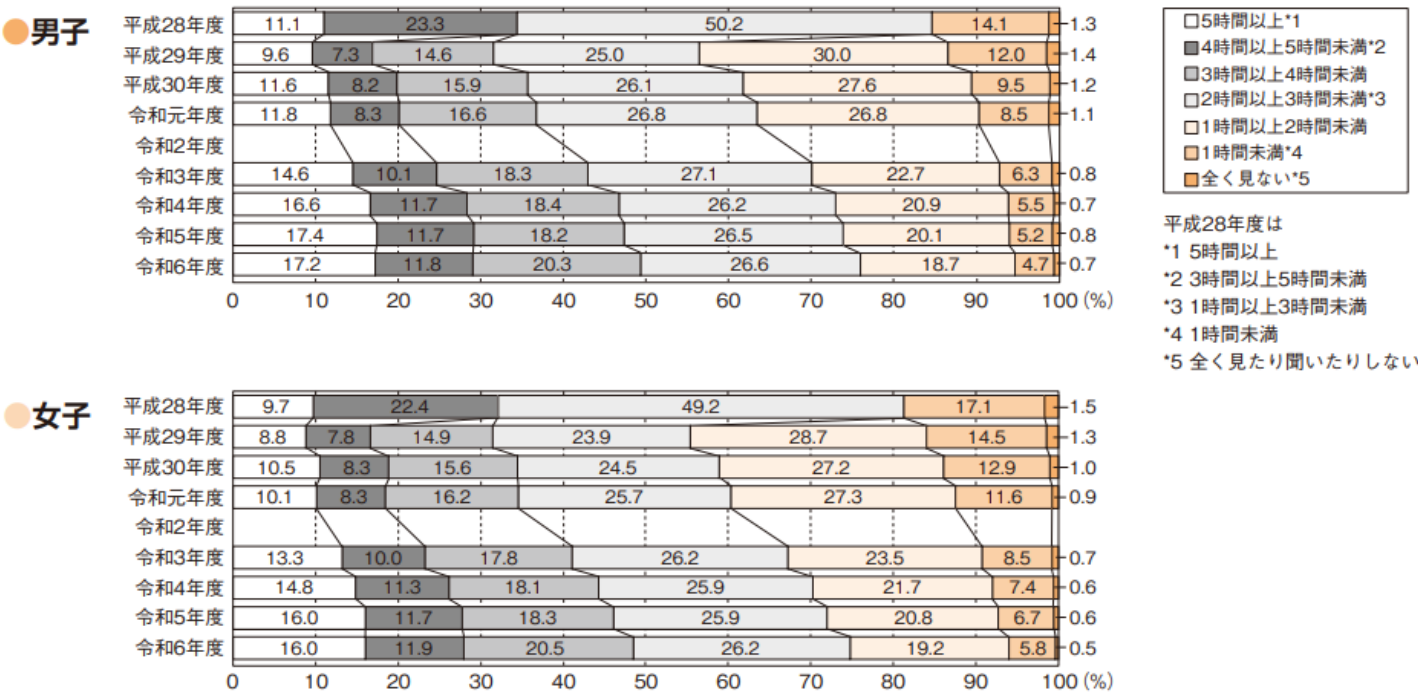
また、近年スマートフォンの普及により、いつでも、どこでもネット環境につながり、様々なソーシャルネットワークサービスを利用することができます。便利がゆえに、使用時間のコントロールができなくなり、日常生活に支障をきたす状態やゲームの課金やネットショッピングの浪費等、様々な問題が起きてきています。

2 ゲームで気を付けること（ケース3 ゲーム依存）

→ 5-4 学習以外でテレビやゲームの画面を見る時間と体力との関連【中学校】

学習以外でテレビ、DVD、ゲーム機、スマートフォン、パソコン等の画面を視聴する時間の経年変化を見ると、令和5年度に比べ、男子では、視聴時間が5時間以上の割合は0.2ポイント減少したが、2時間以上5時間未満の割合が2.3ポイント増加した。女子では、視聴時間が5時間以上の割合は横ばい、2時間以上5時間未満の割合が2.7ポイント増加した。また、体力合計点を比較してみると、男女とも全く見ないを除き、視聴時間が3時間未満のグループの体力合計点は全国の平均値より高かった。

【テレビやゲームの画面を見る時間の経年変化】

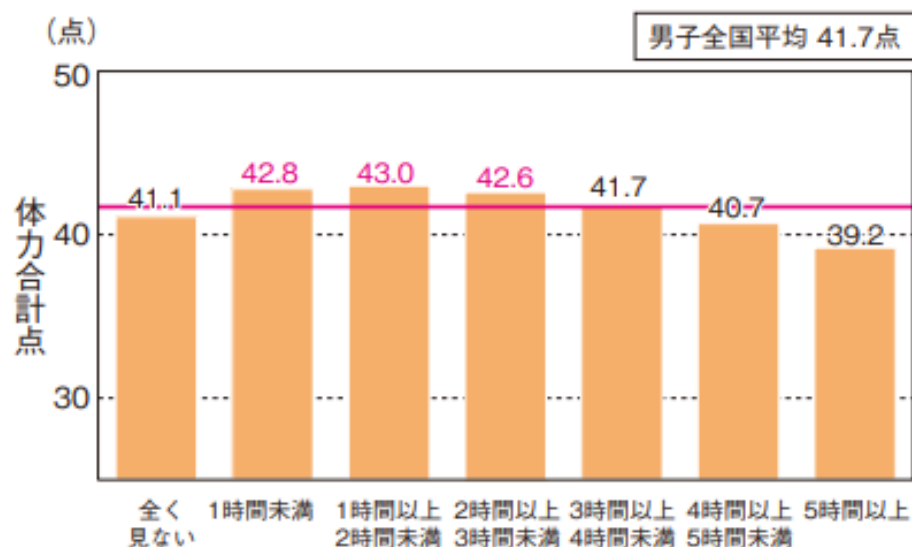


ゲーム等の画面を見る
時間が年々増加傾向

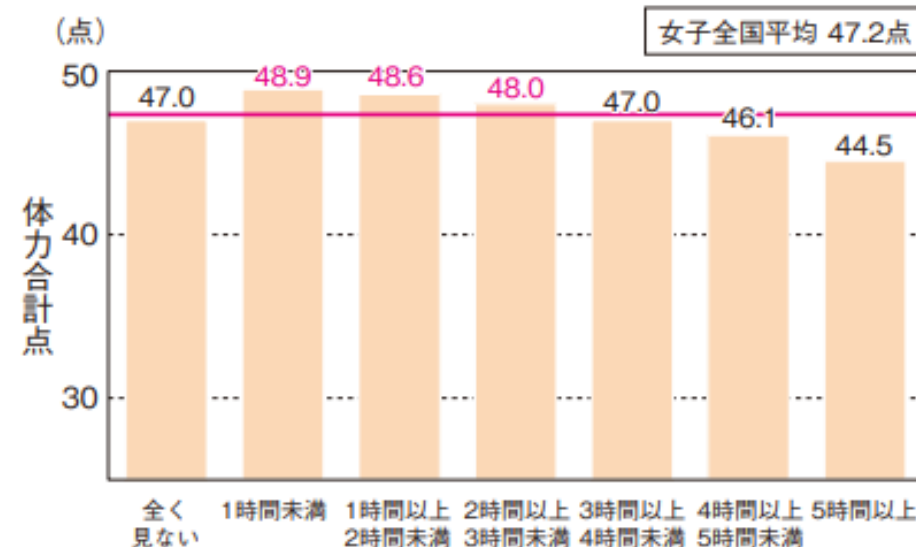
2 ゲームで気を付けること（ケース3 ゲーム依存）

〔テレビやゲームの画面を見る時間と体力合計点との関連〕

●男子



●女子



ゲーム等の画面を見る時間が長いほど、体力が低下傾向

2 ゲームで気を付けること（ケース3 ゲーム依存）

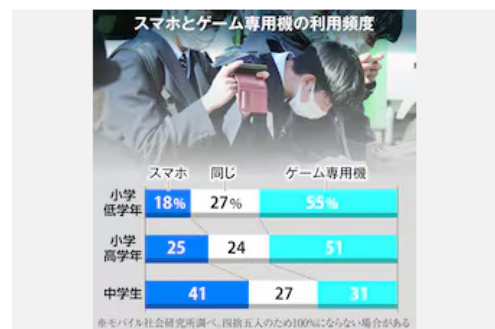
スマホゲームの利用 中学生で急増 約4割が毎日1～2時間以上プレー

2023/11/30 13:43

✕ ポスト ✕ 反応      記事を保存



西村 利也 経済 | 産業・ビジネス



今の小中学生はゲームを楽しむならば、スマートフォン派かゲーム専用機派か。NTTドコモの研究機関、モバイル社会研究所が公表した調査結果によると、小学生は主にニンテンドースイッチなどの専用機でゲームを遊び、中学生はスマホのゲームを中心にプレーしていることが分かった。スマホの所有率が学年が上がるごとに上昇していることに相関しており、スマホでソーシャルゲームなどにのめり込む中学生が増加傾向にある実態を映す。

中学生でスマホゲームにシフト

調査によると、普段からゲームを楽しむ小中学生のうち、スマホ（タブレット端末を含む）でのゲーム利用は小学生低学年で18%、高学年で25%、中学生で41%と、学年が上がるごとに上昇。逆に、ゲーム専用機の利用は小学生が低高学年ともに5割を超えるが、中学生になると3割へと下がった。スマホと専用機の両方を同じくらいの頻度で利

用しているのは、小中学生ともに2割台だった。

中学生約4割が毎日1～2時間以上プレー

スマホゲームの利用頻度の調査では、小学生では未利用（41%）を除くと、1日1回以下が22%で最多。次いで毎日30分が18%、毎日1時間が11%、毎日2時間以上が8%となった。

これが中学生になると、未利用（30%）を除き、毎日1時間が20%で最多。また、毎日2時間以上が16%も占め、実に中学生の4割近くがスマホゲームを毎日1～2時間以上プレーしている結果となった。プレー時間の増加を反映するように、最近はソーシャルゲームで保護者の許可なく過度な課金をしたことによるトラブル事案も増えており、国民生活センターが注意を呼び掛けている。

出典：産経新聞ホームページ 2023年11月30日

2 ゲームで気を付けること（ケース3 ゲーム依存）

// 自分または身近な人が依存かな？と感じたらまずチェックをしてみましょう。

インターネット依存度テスト（IAT：Internet Addiction Test）

インターネットゲーム障害（依存）スクーリングテスト（IGDT-10）

// 治療機関として

横須賀市にある独立行政法人国立病院機構 久里浜医療センターでは、全国に先駆けて2011年7月よりネット依存治療研究部門（TIAR）を開設し治療を開始しました。

セルフチェック(IGDT-10)	
ゲームをしていないとき、頻繁にゲームのことを考える	☐
ゲームができないときに、頻繁にソワソフしたり、イライラしたりする。	☐
過去1年間で、より頻繁に長い時間ゲームをしなけいばと思ったことがある。	☐
過去1年間で、ゲームの時間を減らそうとしたがうまくいかなかったことがある。	☐
過去1年間で、友人に会ったり、趣味や遊びをするよりもゲームを選んだことがある。	☐
睡眠不足や仕事・家族への影響など、問題が生じているのに、長時間ゲームをしたことがある。	☐
自分がどれくらいゲームしたのかを、家族や友人などに隠したり、嘘をついたことがある。	☐
無力感や罪の意識、不安感を晴らすためにゲームをしたことがある。	☐
ゲームのために人間関係を危うくしたり、失ったことがある。	☐
過去1年間でゲームのために勉強ができなかったことがある(成績が落ちた、集中できない)	☐

Kiráiy O et al.Addictive Behaviors,2017 訳:久里浜医療センター 改編

チェック項目が5点以上だった場合は、依存の可能性が高いので、まずは相談を！（※9個目と10個目の設問は、どちらか一方でも「はい」であれば、1点と数えます）

出典：神奈川県ホームページ 精神保健福祉センター

2 ゲームで気を付けること（ケース3 ゲーム依存）



地方独立行政法人神奈川県立病院機構
神奈川県立精神医療センター
Kanagawa Psychiatric Center

交通アクセス お問い合わせ 採用をご希望の方
当センターについて 外来のご案内 部門紹介

思春期ゲーム行動症（依存症）外来とは

ゲーム行動症（依存症）とは、インターネットゲームに費やす時間が次第に長くなり、食事や睡眠がおろそかになったり、そのことをずっと考え他の活動に対する興味を失ったりすることなど自分自身をコントロールできなくなる病気です。それにより、大事な仲間を失う、家族関係が悪くなる、学校や辺境・仕事などがおろそかになるなど健康や社会生活に支障が生じ、周囲の人が困るなどの状況になります。

思春期ゲーム行動症（依存症）外来は、ゲームがコントロールできずに困っている12歳～18歳（中学生から高校生の年齢）の方を対象とした専門外来です。背景にある発達特性や生活環境を評価しながら、ご家族とともに回復を目指します。

当院ではこのような症状に真摯に向き合い、悩みに寄り添い、治療を行ってまいりますので、何か困られている際はご相談いただけますと幸いです。

[児童思春期ゲーム行動症 家族セミナーの開催について](#)

予約・お問合せ窓口

予約制ですので、お電話で申し込みください。

（初診の診察は毎週水曜日9:00から行います）

初診予約時に心理検査日もご予約いただきます。

電話予約

045-822-0241（代表）

「思春期ゲーム行動症（依存症）外来受診の予約希望」とお伝えください。

神奈川県立精神医療センター福祉医療相談科

（平日午前9時00分～午前12時、午後1時～午後4時30分）

2 ゲームで気を付けること（ケース3 ゲーム依存）

「スマホゲームの時間が長すぎる」注意した母親に暴行か 男子中学生を現行犯逮捕 熊本



母親の髪を引っ張り顔を壁に押し付けたとして、中学生の男が現行犯逮捕されました。

2月20日午後0時20分ごろ、熊本市の集合住宅に住む女性から「息子から暴力を受けている」と110番通報がありました。

警察が駆け付けると、女性の顔にあざがあったことなどから、一緒にいた女性の息子^トを現行犯逮捕しました。

暴行の疑いで現行犯逮捕されたのは、熊本市に住む中学3年生の男（15）です。

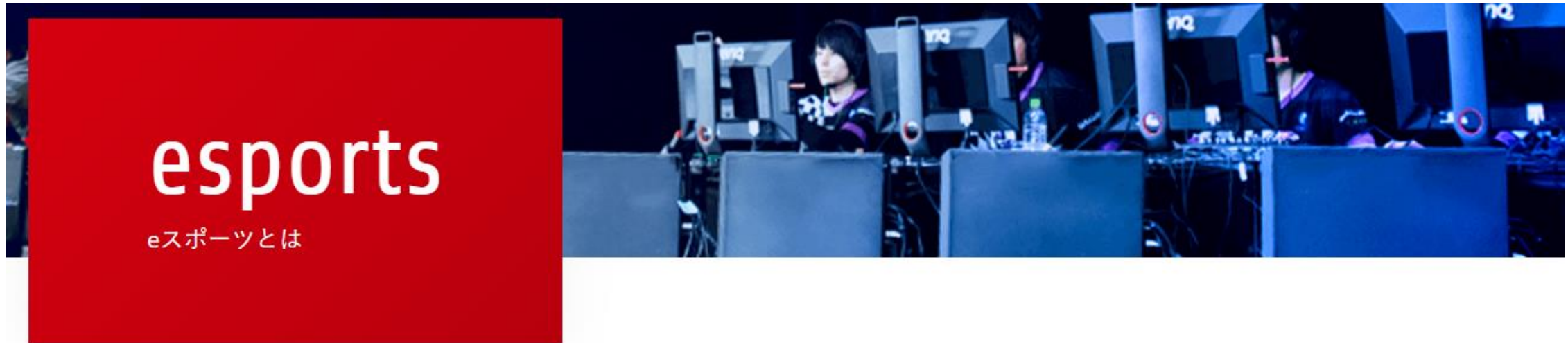
男は2月20日正午ごろ、熊本市の集合住宅の自宅で40代の母親の髪を引っ張ったり、顔を壁に押し付けたりした疑いが持たれています。

警察によりますと当時自宅にいたのはこの母子だけで、母親の顔には暴行によって起きたとみられるあざがありました。しかし命に別状はなく、母親は「病院には行かなくていい」と話しています。

警察にはこれまで母親から同様の相談はなく、男は警察の調べに対し「スマホゲームの時間が長すぎるとお母さんに注意されて逆上した。暴力を振るったのは間違いない」と容疑を認めているということです。

出典：TBSNEWS DIGホームページ 2025年2月20日

3 eスポーツ



eスポーツとは

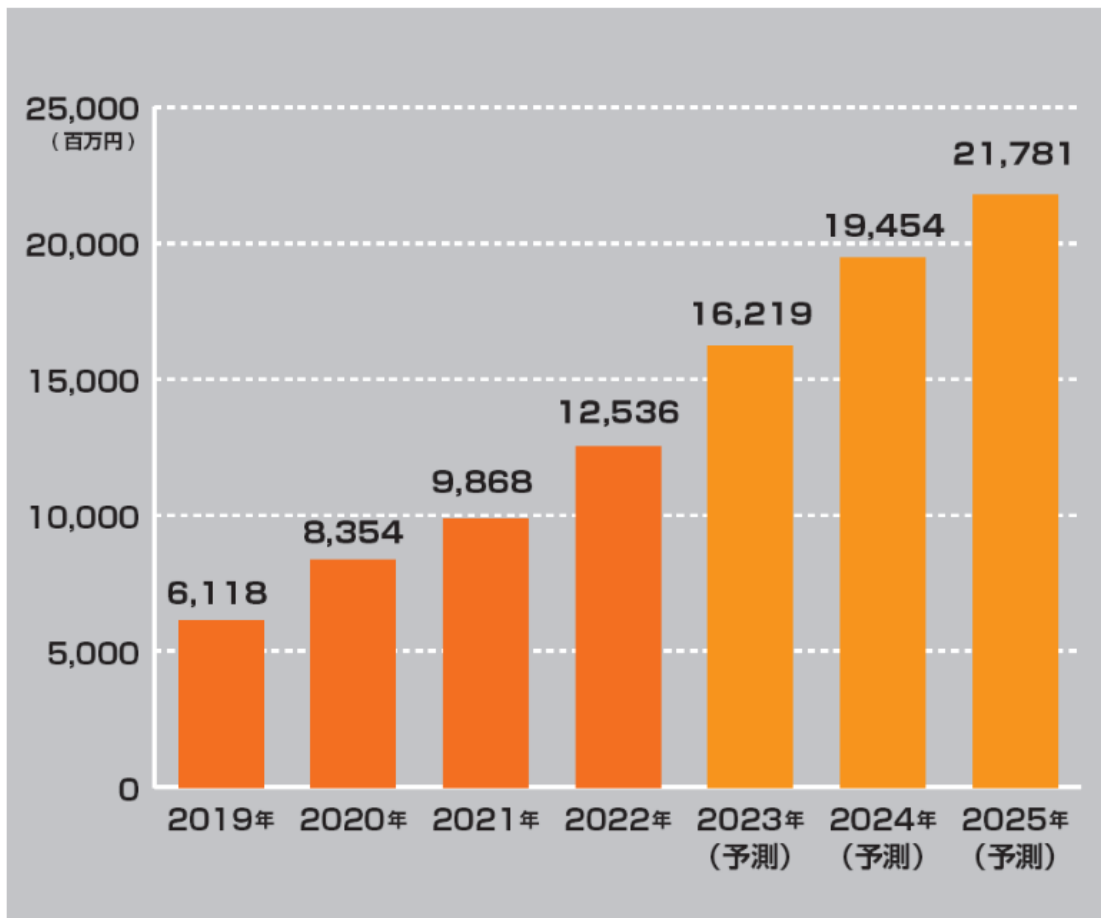
「eスポーツ(esports)」とは、「エレクトロニック・スポーツ」の略で、広義には、電子機器を用いて行う娯楽、競技、スポーツ全般を指す言葉であり、コンピュータゲーム、ビデオゲームを使った対戦をスポーツ競技として捉える際の名称。

3 eスポーツ

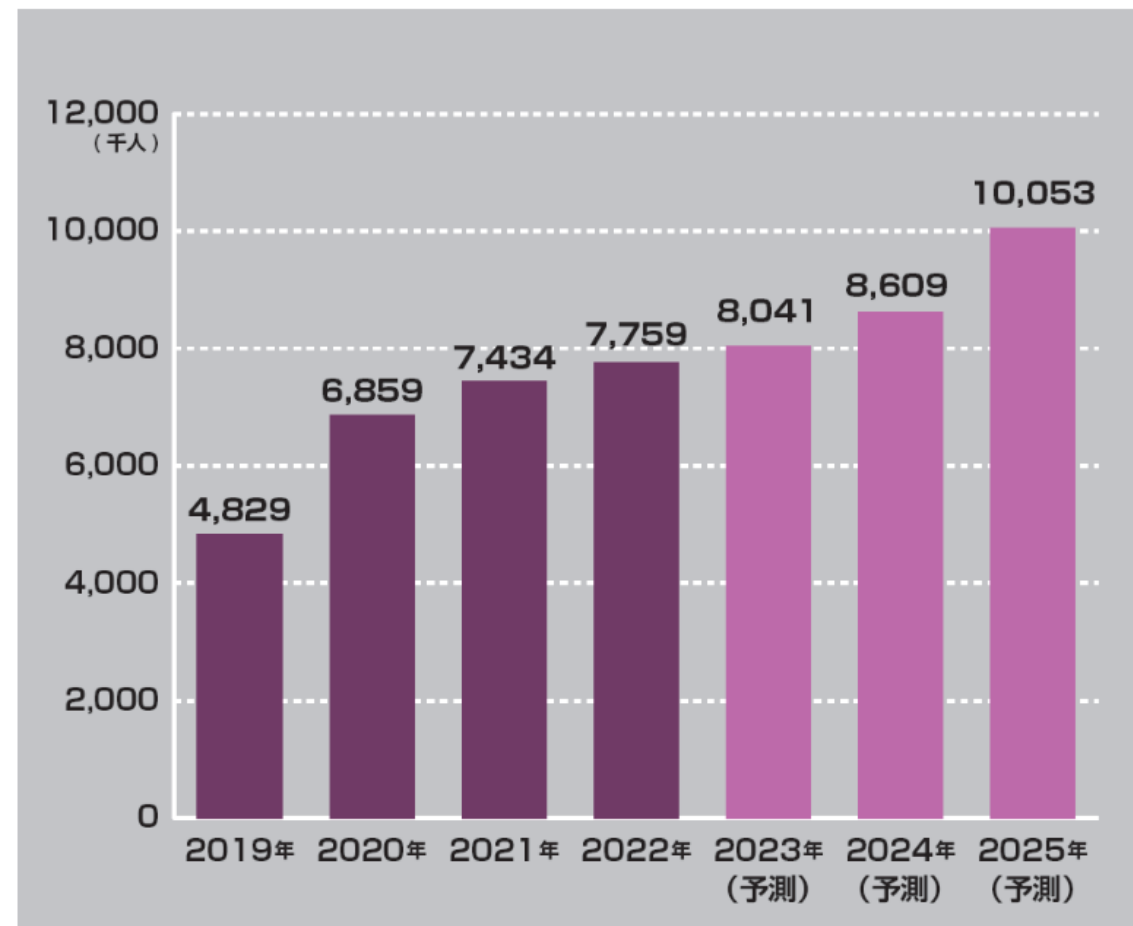
eスポーツ市場について

eスポーツ市場規模は200億円を超える
ファン数は1千万人を超えるとの予測も

2019～2025年eスポーツ市場規模推移



2019～2025年eスポーツファン数推移



3 eスポーツ

神奈川県、認知症予防にeスポーツ取り入れ 学会と連携し大会開催検討

eスポーツ

神奈川県議会

政治・行政 | 神奈川新聞 | 2024年2月26日(月) 05:30



神奈川県議会第1回定例会本会議の代表質問で黒岩祐治知事は、コンピューターゲームなどの腕を競う「eスポーツ」を認知症予防施策などに取り入れていく意向を表明した。

9月に横浜市で開催される日本認知症予防学会の学術集会で、同学会などと連携して「高齢者ら幅広い世代が参加できるeスポーツ大会の開催を検討する」と述べた。



(資料写真)

神奈川県がeスポーツを活用して
認知症の予防施策に取り組む

インターネット利用に関するルール

ルールを作るときのポイント

- Point1 ▶ 「ルールがトラブルから自分自身を守ってくれる」
ことをきちんと伝える
- Point2 ▶ お互いに納得できるよう、話し合って作る
- Point3 ▶ 子供が守れるルールを作る
- Point4 ▶ 具体的なルールを作る
- Point5 ▶ 守れなかったらどうするか決めておく
- Point6 ▶ トラブルがあったら保護者に相談するよう決めておく