

わたしは消費者

<http://www.shouhiseikatu.metro.tokyo.jp/kyouiku/shouhisha/>

- 子どもたちを取り巻くネット社会・・・1～4
- 平成23年度新作消費者教育教材の紹介・・・5～7
 - ・消費者教育読本Web版
高校生向け「放課後セッション!! (インターネット編)」
 - ・消費者教育DVD
高校生・若者向け「女子サッカー部員と男子マネージャー
が考えた食事戦略」
一般向け「明日のためのクレジット活用術～賢い大人の
カード利用術～」
- 平成24年度消費者問題教員講座の案内・・・8



東京都消費生活総合センター

〒162-0823 新宿区神楽河岸1-1

電話 03 (3235) 1157

No.

128

平成24年6月15日

発行

子どもたちを取り巻くネット社会

一般社団法人 EC ネットワーク 理事 原田 由里

高校生が2ヶ月で400万円、中学生が1ヶ月で170万円、小学生が1日で20万円・・・。

実際にあった、子どもによる、あるネットサービスの高額利用ですが、子どもたちはこれだけのお金をいったい何にどうやって使ったのでしょうか。

答えはケータイのオンラインゲームの有料サービスを親のクレジットカードを利用して支払った、というものです。たかがゲーム？それがどうしてこのような高額利用につながるのでしょうか。

この背景にはさまざまな問題がありますが、実はそれぞれの背景とそれに伴う問題点を丁寧に見っていくと、今、子どもたちを取り巻くネット社会が少しずつ見えてくるかと思えます。まずはオンラインゲームを例にとりながら、子どもたちのネット社会にある問題を検討していきたいと思えます。



(1) 子どもが使えるSNS

日ごろネットを利用する人なら、ユーザ登録していることが多いSNS（ソーシャルネットワーキングサービス）。SNSは人と人とのつながりを目的にしたコミュニティ型のサイトで、情報発信を基軸にブログ、アバター、プロフィール、メッセージ機能などがあり、主なSNSには、facebook、Twitter、GREE、mixi、mobage、アメーバピグなどがあります。

実はSNSは、もともと子どもが持つケータイでは有害コンテンツとしてフィルタリング対象となっており、フィルタリングのかかったケータイでは利用できないサービスのひとつです。

しかし、SNSを提供する大手サイトの中には、EMA（モバイルコンテンツ審査・運用監視機構）の認定を受けてフィルタリングから外されているところもあります。

EMAの目的は、例えばSNSを利用して、不特定多数の大人と出会う危険性や、犯罪等から子どもを守ることです。一方で、それ以外の、例えばサービスへの課金方法や、そのサービス内容などに関しては、もともと認定基準にはありません。また、フィルタリング規制は現時点ではケータイのみであり、PCやスマートフォンでは親が自主的にフィルタリングをかける必要があります。

SNSがEMAの認定を受けるためには、子どもの利用者が犯罪に巻き込まれないような管理体制や措置をサイト上で講じていることが必須条件となっています。特に会員同士のやり取りや書き込みは監視対象で、他の利用者に対する出会いや、わいせつ行為、嫌がらせ、暴言などの行為は、SNS上では全て規約違反とされています。

また、子どもとはいえ、ネット上で情報発信できる以上、他人への思いやりやマナーが必要となっています。マナーが守れないと、人を傷つけ自分も攻撃されるという、最終的には自分が悲しい思いをすることにつながることで、また、嫌がらせやストーカー等の被害に遭わないために、子どものうちは、誰が見ているか分からないSNS上では個人情報や顔写真は公開しないなどの知恵が必要です。



(2) 「無料」でも儲かるゲームの仕組み

今のオンラインゲームの主流は、ゲーム機やパソコンで遊ぶものではなく、ケータイやスマホ（スマートフォン）を利用してSNS上で提供されている、手軽なソーシャルゲームと呼ばれるサービスです。EMAの認定を受けているSNSが提供しているソーシャルゲームであれば、子どもにケータイやスマホを持たせたら、その利用にほとんど障害はないといっても良いでしょう。

ソーシャルゲームを提供しているSNSに登録すれば、誰でも無料ですぐにオンラインゲームを楽しむことができます。ゲーム専用機器やパッケージソフトを用意しなくても本格的なゲームがすぐに始められるので、ここ2、3年で急成長を遂げています。

ただ、ゲームの基本的な仕組みに、どれも大した差はありません。まずはゲームに必要なアイテム（カード）を入手したり強化するなどして、それを使って出てくる敵を倒すなどの課題をクリアし、ゲームを先に進めていきます。ただし、課題をクリアしないとゲームを先に進めることはできません。出てくる敵は、どんどん強くなりますので、仲間とチームを組んで戦ったり、勝つためには強いアイテムが必要になります。アイテム自体は、ゲームの途中で無料で入手することもできます。それを使って自分でアイテムを強化することもできますが、必ず限界があるため、最初から特に強いアイテムは、ゲーム上に有料で用意されています。

最初は面白いように先に進み、仲間も見つかりレベルがどんどん上がりますが、やがてレベルは上がりにくくなり敵も強くなるため、無料の範疇では限界が訪れます。また、海外のオンラインゲームに比べ、日本のオンラインゲームは、特にチームを作る内容のものがはやりといわれているのですが、毎日挨拶を交わす仲間に無断でゲームを離れにくく、また、ともに戦うチームの仲間が強くなれば、自分だけ弱いままではいられなくなっていきます。

ソーシャルゲームでは利用者をこのような状況に置くことで、登録は無料でもアイテム課金により収入を得ることで売り上げを伸ばしています。ゲームの主軸となる仕組みはほとんど同じですので、後はテーマをアイドルやアニメキャラなどに変えてあるだけです。



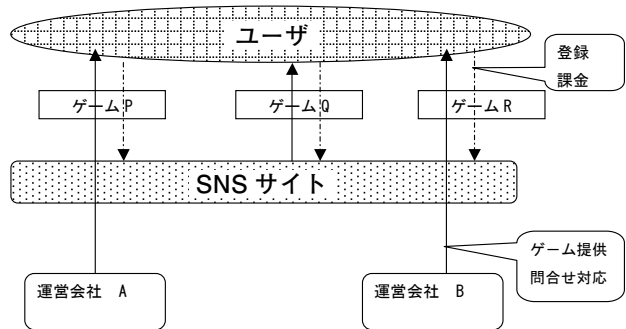
(3) ゲームの運営と仮想通貨

SNSに登録すると大体1,000タイトルものソーシャルゲームが楽しめます。それだけのゲームをSNSが全て運営しているわけではありません。各ゲームの開発や提供は、SNS自身で提供する場合と、外部運営会社が提供する場合があります。

一方、有料アイテムの購入は、SNSが発行するコ

インやポイントなどの仮想通貨をあらかじめ購入して、その仮想通貨を利用してアイテムを購入します。そのため、ソーシャルゲームの課金先は仮想通貨を発行するSNSとなります。

図（ソーシャルゲームの仕組み）



登録無料のソーシャルゲームは、ゲームのすべてが媒体に収められている家庭用ゲーム機のパッケージソフトと異なり、有料アイテムを後から購入させることで無限に課金し続けることが可能です。そのため、家庭用ゲーム機用のパッケージソフトを開発、提供していたメーカーも、どんどんソーシャルゲームの運営会社として参入してきています。

ゲームには、「運営会社情報」として連絡先などが表示されており、ゲームに関する問い合わせを受けていますが、ゲームの開発・運営会社には、これまでパッケージソフトを開発していた大手メーカーのほかに、ネット業界に多いベンチャー企業なども多く、アイテムが付与されないなどの問題発生時、会社の規模によりサポート体制に差が出るというトラブルも出てきています。問い合わせはすべてメール対応で、電話対応はしていないことがほとんどです。



(4) 課金方法の多様化

仮想通貨購入には、現在、主にキャリア課金、電子マネー、カード決済が利用できます。少し前までは、ケータイ会社が毎月の利用料とともに回収代行するキャリア課金しかありませんでした。

一方、ケータイの利用者は子どもでも、親が毎月の通信料金を支払っていたり、親名義のケータイを持たせていることも多く、ケータイ端末さえあればキャリア課金の手続きが可能のため、親の知らないうちに子どもがケータイを使って高額利用していて、請求書が届いたときに気がつくという問題が発生しました。

これは、当時のソーシャルゲームの広告やCMでは、「無料」という表現が多く使われていたため、

ゲームは無料と思い込んでいた親が、子どもにゲームの利用を安易に許可していたという背景もあります。現在のCMには、無料と言う表現はなくなり、「有料コンテンツがあります」という記載が出るようになっていますが、有料アイテムがCM上に出てくるなど、まだCM上の表現には誤解を招く部分があるかもしれません。ともかく広告上の「無料」には要注意です。

さて、キャリア課金の支払いは、もともとキャリア（ケータイ会社）側で月額利用上限額が定められているため、支払い能力のある成人の場合など、もっと利用したい、利用して欲しいという双方のニーズに合わなくなるという欠点がありました。そのため、電子マネーやカード決済が利用できるようになりました。

すると、親のカードを無断で利用する子どもが出てくるようになります。特にカード決済において、カード番号と有効期限、セキュリティコードの入力により決済するサイトでは、カードが手元にあれば決済に必要な情報がすべてそろうため、親のカードを見るだけで利用可能となり、何度も入力を繰り返すことで簡単に暗記できてしまいます。現金を扱わないため、子どもの金銭感覚もだんだん麻痺していきます。一方、親は「異常な使われ方をしている」というカード会社からの連絡や、店でカードが限度額いっぱい利用を断られたことにより、初めて実態を知るといったケースもあります。クレジットカードの取り扱いには家庭での指導が必要と考えます。

(5) ガチャ方式によるアイテム提供

最近のアイテムの入手方法はガチャ方式が多くなっています。ガチャはいわゆるクジのようなもので、何が出るかは事前に分かりません。出るアイテムには、ノーマル、レア、ダブルレア、スーパーレア、ダブルスーパーレアなどのランクがあり、ランクが高いほど強くなります。

毎日無料で引けるガチャもありますが、無料ではゲームを有利に進めるレア以上のアイテムはほとんど取得できません。レア以上の強いアイテムは、例えば1回300円など、お金がかかる有料のガチャを引くことで、ランダムに入手できるようになっています。そのため、強いアイテムやお目当てのアイテムを入手するためには、何度もガチャを引く必要があります。

更に、先日問題となり社会を騒がせた「コンプガチャ」と呼ばれるサービスは、特に射幸心を煽る手段として先日消費者庁から指摘を受けました。

「コンプガチャ」とは、期間内に有料ガチャを引いて特定のアイテムを集め、そのアイテムがすべて揃ったときに入手できる超レアなアイテムが用意さ

れているような仕組みのことで、その超レアアイテムを入手するために有料ガチャを引き続け、結果高額利用に繋がるといった問題が生じていました。消費者庁は、この「コンプガチャ」を、いわゆる絵合わせとして景品表示法で禁止している「二以上の種類の文字、絵、符号等を表示した符票のうち、異なる種類の符票の特定の組合せを提示させる方法を用いた懸賞による景品類の提供は、してはならない。」に該当する恐れがあると指摘しています。消費者庁の指摘を受けて、大手ゲーム会社は現在「コンプガチャ」の廃止を宣言していますが、1回いくらのガチャ自体は現時点でも特に景品表示法の指摘を受けておりません。今後もゲーム上の手法に注意していく必要があります。

(6) RMTと詐欺

RMT（リアル・マネー・トレード）とは、ゲームのアイテムや仮想通貨を現金で取引することを指します。どうしても欲しいアイテムを、持っている人から売ってもらうのです。アイテムを現金で取引することは、ゲーム上では完全な規約違反で、発覚次第、SNSから利用制限や強制退会措置を受けることになります。

ただし、利用者間の合意に基づくRMTが必ずしも法律的に問題があるとは言えません。事実、ネットオークションサイトやRMT専門サイト上では盛んに取引が行われていて、特に超レアアイテムとなると5～10万円以上の値がつきます。

そのため、アイテムの現金化を目的とする利用者が出てきたり、不正行為によりアイテムを複製し、それをオークション上で売り抜けるという問題も発生しました。子どもでも、持っている超レアアイテムを、オークションやRMTサイトでうまく転売することで、親から貰うお小遣いをはるかにしのぐ何十万円もの稼ぎを出していることもあります。

また、ガチャにより入手したアイテムの現金化を許せば、ガチャはパチンコや賭博と同じと指摘される可能性があります。ソーシャルゲームを知らない大人が、たかが子どもが遊ぶものと思って油断していると、既に子どもの利用が適切ではない環境になりつつある現状を見逃すことにもなりかねません。

もともとゲーム内であればユーザ間によるアイテム交換やプレゼントは禁止されているわけではありませんが、交換を約束してアイテムが盗まれるなどの被害も発生しています。

(7) SNSでのマナー意識

SNSでは、時には他の利用者の悪口を書いて強制退会処分となったり、SNS外の掲示板でさらに悪口合戦に発展することもあります。基本的に利用者間

のトラブルにはSNSは関与しませんが、仲間割れや誹謗中傷が起こることもあり、非対面のコミュニティではさらにエスカレートするなど、警察への相談が必要になることもあります。

強制退会措置を受けると、SNS上で利用していたコミュニティは利用できなくなり、持っていた仮想通貨も有料アイテム等もすべて没収されます。

特に、仮想通貨をチャージした直後に退会措置をとられる利用者の不信に繋がり、ゲームとは全く関係ない理由でゲーム上の仮想通貨やアイテムもすべて没収されるということへの理解が得られません。また、中には日々楽しく利用していたコミュニティやゲームの利用を突然奪われるのは、3度の食事が取れないよりも辛いことであり、うつ状態に陥るケースもあります。

SNS側でも、仮想通貨没収の可能性について少なくとも課金時に十分な説明や注意喚起が必要ですが、利用者の自制心や常識的な行動も求められます。

(8) 友人と家庭環境

普段、学生は、例えば学校へのケータイ持ち込みが禁止されていたり、放課後は友人とクラブ活動やスポーツをするなど遊ぶ機会も多いと思います。夜は親と一緒に食事をしたり、親の目の届くところでテレビを見たり、宿題をして夜早めに寝れば、必然的に一日に何時間もSNSに入り浸ること自体、難しいかもしれません。現実の友人ともつながっていれば、SNSでも年齢を偽って登録する必要もありません。EMAの認定を受けたSNSでは未成年者は大人と交流がもてないよう配慮されており、また、未成年者の仮想通貨購入に上限額が設定されていることもあります。

しかし、学校に行かず、昼夜逆転生活をしているような場合や、子どもの行動に関心を示さない家庭の子どもの中には、ゲームやSNSの利用に中毒症状を示していることもあります。また、SNSではサイトを通じてバーチャルな友人や仲間がたくさんできるような構成になっていますが、例えば面倒な制限なく大人とも知り合えることを目的に、登録時に生年月日を偽って成人として登録してしまうこともあります。

SNS登録時の年齢認証は一部を除き、基本的には生年月日の入力という利用者の自己申告に頼られています。成人と偽って登録し、利用限度額がなくなった状態で、ゲームに何時間ものめりこみ、どんどんゲームを進めるために仮想通貨を購入し続けることにより、子どもの高額利用につながっていくことがよくあります。特に冒頭のような月100万円前後の子どもの利用には、ケータイを取り上げると子ど

もが暴れる、引きこもり、学校や社会に対する親の理解がないなど、その裏に家庭環境の悪化が垣間見られることも多々あります。

子どもは大人よりゲームに長けていても契約に長けているわけではありません。高額利用などの問題が発生したら、最寄りの消費生活センターに相談してください。

(9) 業界における取り組み

未成年者の利用やRMTの問題化を受け、最近、特にソーシャルゲーム業界では健全化に向けた取り組みを自主的に行っています。例えば、大手6社による環境改善に向けた連絡協議会を立ち上げ、未成年者の月額利用限度額を年齢によって5千円や1万円に設定したり、課金時の表示の明確化などを行っています。また、特に問題性の高いコンプガチャにおいては、消費者庁の動きにより、大手のゲーム会社は素早く廃止の方向性を打ち出しています。

ただし、これらの自主的な取り組みは、ゲーム会社や関連会社が足並みを揃えないと効果を発揮しません。行政等における規制や指摘を受ける前に、業界としての自主的な利用環境向上への取り組みが今後も求められます。

(10) 最後に

今の10代は「デジタルネイティブ世代」と呼ばれ、生まれた頃からネットが当たり前のように存在し、ネットに触れる機会に恵まれている世代です。そのため、低年齢層の消費者トラブルの中でも、特にネット関連のトラブルの割合が多くなっています。

また、販売手段やサービス内容、支払手段の多様化により、ネットのトラブルは複雑化していく傾向にあり、業界が完全に成熟するまでの間に、これからもさまざまなトラブルが発生する可能性があります。

そこで、委員として参加した平成23年度に作成された東京都消費者教育読本Web版では、主に高校生を対象として、ネットショッピング、オークション、オンラインゲームなど、主にネットを安全に利用するための、さまざまな注意点が学習できるようになっています。疑似体験を中心に構成され、楽しみながらネット利用に必要な知識や法律が学べます。基礎的な注意点をしっかり学習することで、新しいネットトラブルにも対応できる応用力をつけることもできます。

今の子どもたちは、昔では考えられないような複雑な社会構造の中で生活しています。よき理解者の大人たちにしっかりと見守られながら、子どもたちのITリテラシーを向上させていくことが、何より大事ではないかと思われま

東京都消費生活総合センターからのお知らせ

平成 23 年度 新作消費者教育教材の紹介

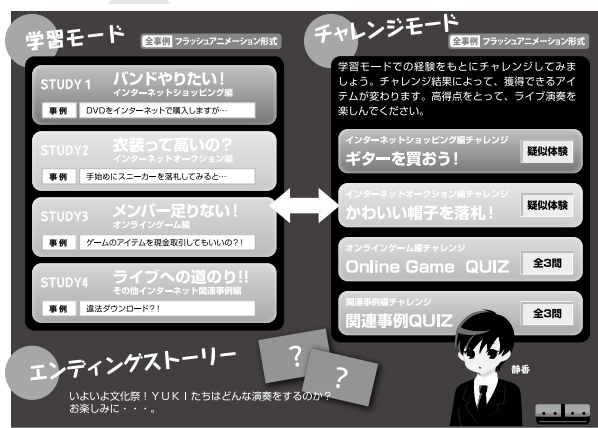
消費者教育読本 Web 版

高校生向け「放課後セッション！！（インターネット編）」

高校生向け Web 版消費者教育読本



便利で楽しいインターネットの世界。
でも、ちょっとした不注意がトラブルを起こします。
正しい使い方を楽しく学べる教材をつくりました。



< 指導書の内容 >

【契約編】 契約の成立、無効・取消し、解除 など

【インターネットショッピング、インターネットオークション】

取引における法規制 など

【オンラインゲーム】 オンラインゲームとは など

【その他インターネット関連事例】

著作物の適正な利用、肖像権、セキュリティ など

◆ アクセスはこちらです

<http://www.shouhiseikatu.metro.tokyo.jp/center/kyoiku/web/kou02/index.html>

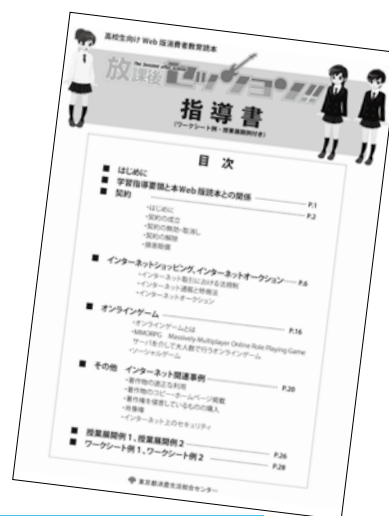
手軽で便利なインターネットは、今や高校生でも身近なアイテムとなっています。しかし、インターネット特有の匿名性、事業者の雲隠れや詐欺まがいの行為などの危険性を意識することが少ないため、学生の消費者トラブルが増加しています。

今回は高校生を対象に、その特性と身近な消費者トラブル事例を取り上げました。特にショッピングやオークションでは、リアルな疑似体験ができる実用的なものとしています。

高校生の関心が高い軽音楽バンドを基調に、Web版読本の学習モードとチャレンジモードのすべてを学習することでバンドの結成からライブ演奏が実現できます。特にチャレンジモードでは回答によって、獲得アイテムが変わるなど楽しみながら Web 版読本に取り組める仕掛けを設けました。

また、学校の授業でも読本を活用していただけるように、指導書（ワークシート例・授業展開例付き）を作成し、根拠となる法律の解説や関連事項を掲載しました。「高校生向け Web 版消費者教育読本」と併せて、ご活用ください。

※ P D F 版がダウンロードできます。



高校生・若者向け消費者教育DVD

女子サッカー部員と男子マネージャーが考えた食事戦略

何を・いつ・どれくらい食べるか？ は自分で決める

近年、若者の食生活の乱れが問題視されています。長く将来にわたって健康を維持するためには、10代のうちに望ましい食習慣を身につけることが大切です。

このDVDでは「スポーツ栄養」を切り口として、高校生や若者に向けて今必要な栄養の知識や、望ましい食事のあり方を解説しています。食を通して自立した消費者を育成するための一助としてご活用下さい。

(ストーリー)

近ごろ調子の上がらない女子サッカー部員・麻衣と、それを気遣うマネージャーの健太。そこに現れたナゾの人物の言葉をきっかけに、二人は食事を見直し始めて・・・。

スポーツ選手である麻衣への望ましい食生活の提案だけでなく、サプリメントの知識や、運動選手ではない健太のダイエットや体作りへの取り組みなど、自分たちで生活に合った栄養のとり方や食生活を考え、成長していくお話です。



【時間】 24 分
【監修】 筑波大学体育系運動栄養学 麻見直美
【出演】 岸谷結可 横田剛基
ダンテ・カーヴァー
【協力】 FC 東京

※本編を一括、または事例を選んで視聴できます。
※字幕有り・無しが選択できます。

取り扱った事例

- 食事のバランス — 五大栄養素とは、栄養摂取のバランス
- スポーツ選手の食事と間食 — 運動前後に食事や間食をとるタイミングとは
- 食事の記録 — 記録で自分の体調を知る、食べるものを選ぶとは
- サプリメントの役割
- ダイエットの考え方 など

10代から「何をどれくらい食べたら良いのか」考える力を養いましょう。

街中にコンビニエンスストアやファストフード店がたくさん並び、子供たちの周りには食べ物があふれています。中学生、高校生にもなると、自らお菓子を買ったり、友達と外食をする機会も増え、偏った食生活になることが懸念されます。

いまや当たり前のようにあるファストフードやインスタント食品を否定するだけではなく、上手に利用もしながら、栄養のバランスを考えるきっかけを作れる内容です。

運動、部活動に熱心に取り組む高校生を題材にしています。消費者教育の視点だけでなく、部活動の指導や保健体育、総合学習でもご活用ください。

本年度の消費者問題教員講座では、監修の栄養学の先生によるDVDを使用した講義を予定しています。

一般向け消費者教育 DVD

明日のためのクレジット活用法 ～賢い大人のカード利用術～

便利なクレジットカードだからこそ、正しい使い方を知っておくことが大切です

社会人になると誰もが一度は勧められるクレジットカード。海外でも使え、多くの現金を持ち歩かずにすむ、ポイントがつく、一定額の支払いで高い買い物もできる・・・と便利なことばかりのようですが、トラブルも多発しています。

社会に出る前に知っておきたい事例を集め、わかりやすく解説しています。

(ストーリー)

初めて作ったカードで使いすぎてしまう A 君。楽だからとリボ払いで買い物を続け、その残高に驚く B さん。現金が手に入ると思い、ショッピング枠を現金化して窮地に陥る C さんと D さん。便利なクレジットカードも、使い方次第でトラブルに・・・。

3 人のナビゲーターと一緒に、賢く上手に利用する方法を学びます。



【時間】 24 分

【監修】 消費生活評論家 岩田昭男

※一括、またはチャプターを選んで視聴できます。
※字幕の有り、無しを選べます。

取り扱った事例

■クレジットカードの仕組み

ショッピングとキャッシング、信用払いの意味

■リボルビング払い

月々一定額・一定率の支払いとその利率の仕組み

■クレジットカードの現金化

危険なカードの現金化の手口 買取屋方式・キャッシュバック方式

問い合わせ先

新作教材の内容及び DVD の複製申込みについて・・・

・東京都消費生活総合センター 学習推進係 03 - 3235 - 1157

DVD の貸出しについて・・・

・東京都消費生活総合センター 図書資料担当 03 - 3235 - 1179

・多摩消費生活センター 図書資料担当 042 - 522 - 5119

消費者問題教員講座

後援：東京都教育委員会、東京私立初等学校協会、東京私立中学高等学校協会

- 対 象 都内の小、中、高等学校、特別支援学校の教員、栄養士、部活動の指導にあたる先生など、教育現場で消費者教育を実践いただける方どなたでも
- 日 程 平成 24 年 7 月 26 日～ 31 日、8 月 1 日～ 24 日の期間中
全 16 講座（8 月 10 日～ 19 日を除きます）
- 会 場 飯田橋・立川の両会場で開催します

詳細は募集要項(チラシ)を
ご覧ください

●消費者教育の指導法と活用しやすい教材

『新』学習指導要領で重点項目となった消費者教育。どうすれば生徒が興味を持つのか？へのヒントが満載です！

●放射線医による「放射性物質の基礎知識」

●子どもたちに伝えるべき防災

東日本大震災以降、関心が高いテーマを組み込みました。学校での取り組み等も紹介します。わかりやすいと評判の講師が登板！

●学校での法教育

民事紛争解決の実践事例紹介

裁判員制度がスタートして 3 年！学校で起こりうる事件を事例に、弁護士が行う先進的な取り組みを紹介します。

●今コレ 若者相談の現場から

●知っておきたい！身近な製品で起こる事故

センターならではの講座！
学生・若者に多いトラブル事例を具体的に紹介します。

●ECO アクション

～地球市民になろう～

●学校で取り組みたい住教育

暮らしの中にある身近なことから環境の話に展開する手法を具体的に紹介！

●ケータイが変えた私たちの生活

～知っておきたい情報教育の基礎知識～

●Web 版講座「放課後セッション!!」

当センター作成 Web 版教育読本(インターネット編)を使用
日々進化するネット・ケータイは今や子供たちとは切り離せないアイテムです。昨年度関心の高かった講座を充実させました。

●「生きていくのにかかるお金」とは

～若者の自立支援のための実践から～

昨年度評判の高かった講師が再登板！

実験講座

●【食】身近な材料を利用した食品実験

4 種類の実験を用意します！

●【衣】繊維はこうして作られる

綿や絹、ポリエステルはどのようにして作られ、糸や生地となるか実験します。

●【住】放射線の話 ～基礎知識と測定の基本～

身近な放射線を測ってみましょう。

毎年人気のある食の講座はこの 2 本!

●日本の食糧自給率が低いと何が問題ですか

●10 代で身に付けたい食事戦略

センター作成 DVD 使用・受講者には DVD をお持ち帰りいただきます。

お申し込みは、電話 FAX・電子申請で <http://www.shouhiseikatu.metro.tokyo.jp/>

【問い合わせ先】東京都消費生活総合センター活動推進課学習推進係