

金融リテラシー・マップを用いた金融教育ゲームの検証と 金融リテラシーの内容を網羅したすごろく式金融教育ボードゲームの開発

The Verification of the Contents of Financial Literacy Learning Games based on the Financial Literacy Map and
the Development of a Sugoroku Game learning all the Contents of Financial Literacy

安全 19-0177 成松 慎

Shin NARIMATSU

指導教員：河野 和宏

According to Financial Services Agency in Japan, we need to learn about eight items of financial literacy: household management, life design, contract knowledge, finance and economics, insurance, loan and credit, investment, and utilization of others' opinions. We play five games to learn about financial literacy. We find that they do not include all items of financial literacy. In this work, we design a Sugoroku game for learning all about financial literacy while having fun. As experiment results, our game enables users to learn about household management, insurance, and utilization of others' opinions effectively.

Key Words: financial literacy education, financial literacy map, Sugoroku

1. はじめに

近年、社会が急速に発展する一方、若者世代を標的とした悪徳商法の増加や老後資金不足が社会問題となっている。そこで、自身の財産を守り、若いうちから資産運用を適切に行うために金融リテラシーの向上が必要とされ、学校においても金融リテラシー教育が拡充されつつある。

その一方、授業時間には限界があるため家庭での学びが求められている。また、家庭での学習を促すためには、金融リテラシーについて単に学べるだけでなく、自ら金融について学びたいと思えるよう、お金に関する関心・学習意欲を高めることができるツールが必要である。

そこで本研究では、家庭で楽しみながら金融リテラシーを身に付け、金融に関する学習意欲を向上させることができる教育ゲームの開発を目的とする。

なお、ゲームで学べる内容として、金融広報中央委員会が公表している「金融リテラシー・マップ」^[1]の8項目をすべて組み込んでいる。金融リテラシー・マップとは、「最低限身に付けるべき金融リテラシー」を、年齢層別に、体系的かつ具体的に記したものである。表1に示す、家計管理、人生設計、金融取引の基本としての素養、金融分野共通、保険商品、ローン・クレジット、資産形成商品、外部の治験の適切な活用、の8項目が示されている。筆者の既存製品を対象とした調査では、8項目すべてを学べる製品はなかったため、本研究ではすべて組み込むこととした。

表1 金融リテラシー・マップの8項目の概要。

項目名	概要
家計管理	習慣的に家計の収支を適切に管理し、現状の収入や支出を的確に把握する
人生設計	ライフプランを明確にし、必要な資金を計画的に確保する
金融取引の基本としての素養	契約時の基本姿勢や情報・相手の真偽判断を習慣化し、ネット取引の注意点を理解する
金融分野共通	金融経済の基礎知識や金融商品に関して適切に理解し、取引のコストを把握する
保険商品	人生で起きうるリスクを把握し、保険で代替したいリスクや補償内容を理解する
ローン・クレジット	ローンやクレジットの留意点を理解し、無謀な利用がないよう習慣化する
資産形成商品	資産形成におけるリスクとリターンの関係や長期運用・リスク分散の意味を理解する
外部の治験の適切な活用	金融商品の選択時やトラブルの発生時に他者に相談することの重要性を理解する

2. 金融リテラシーを学べるすごろくゲームの開発

開発したゲームは、人生ゲームをモチーフにしたすごろくゲームである。人生ゲームをモチーフにした理由は、ルールやシステムが有名で誰もが取り組みやすく、ライフイベントに沿ったお金の管理ができるからである。

基本ルールは、30歳から100歳までライフイベントにそったマスをもとに、ルーレットの出目に従って進み、全員がゴールした後の総資産を競うものである。進行はゲームマスター（GM）が行う。支払い手段はクレジットカードに統一した。理由は後述する。

マスは6種類ある。プラスマスとマイナスマスではお金

をもらえたり失ったりする。給料マスでは、給料の支給と、結婚やマイホームの購入などのライフイベントの選択、投資の開始や保険の加入を行う。クイズマスでは、金融リテラシーに関するクイズに答える。正解すると、サイコロが2倍になるなど、使うとゲームが有利になるスペシャルカードが貰える。被害マスでは、サイコロを2回振り、相談先である「弁護士」、「消費生活センター」、「自力」と、被害の負担額を決める。被害マスでは金融トラブルの事例と事後対応を学べるようになっている。保険マスは病気や事故など保険が関わるマスである。

特徴的な点として、家計管理の重要性を認識させるため、ゲーム開始前に家計管理ありのグループとなしのグループに分け、ゲームの途中でグループを交代するようにした点がある。具体的には、家計管理ありのグループには家計管理シートを配布し、お金の出入りや自身の資産を記録してもらおう。家計管理シートとは一般的な家計簿とほぼ同じである。家計管理なしのグループにはシートを配布せずにプレイしてもらおう。家計管理なしのグループのシートはGMが代筆する。支払いをクレジットカードに統一した理由は家計管理なしのグループが自身の財産を把握しづらいうようにするためである。なお、スペシャルカードの利用も、ゲーム性だけでなく、家計管理なしグループが資産を記憶することから気を逸らさせるという同じ目的がある。

人生設計は給料マスのライフイベントの選択、保険商品は保険マス、外部知見の適切な活用は被害マスから学べるようになっている。それ以外の項目は主にクイズマスから学べるようにしている。

3. 実験結果と考察

このゲームを3人×2回と4人×1回の計10人にプレイしてもらった後、アンケート調査を行った。アンケートでは、ゲーム性に関する質問と金融リテラシー8項目の理解度を5段階（1.:よく理解できた～5:まったく理解できなかった）で評価した。また、自由記述欄も設けた。

ゲーム性に関するアンケートの結果、平均値に関して、ゲームの楽しさが1.5とよい評価を得た。新しい知識の学習は2.3、知識の執着度は2.1となった。個別で見ると、もともと金融リテラシーの知識が乏しいと感じている人ほど新しい学びがあり、知識が身についたと感じる一方、知識が豊富な人の評価はどちらもよいとはいえなかった。

表2 金融リテラシー8項目の理解度の分布

	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧
1	7	0	1	2	2	0	0	5
2	3	5	7	3	7	4	4	5
3	0	4	2	4	1	4	6	0
4	0	1	0	1	0	2	0	0
5	0	0	0	0	0	0	0	0
Ave.1	1.3	2.3	2.0	2.7	1.7	2.7	2.3	1.7
Ave.2	1.5	3.0	2.0	1.5	1.8	3.0	2.8	1.3
Ave.3	1.0	2.3	2.3	3.3	2.3	2.7	2.7	1.7
Ave.all	1.3	2.6	2.1	2.4	1.9	2.8	2.6	1.5

自身との関連性は1.5、学習意欲は1.6と、よい評価を得た。個別にみると、金融リテラシーへの興味が低い人ほど自身との関連性と学習意欲が高くなる傾向にあった。

次に、金融リテラシー8項目の理解度に関する質問の結果の分布を表2に示す。なお、表2は①:家計管理、②:人生設計、③:金融取引の基本としての素養、④:金融分野共通、⑤:保険商品、⑥:ローン・クレジット、⑦:資産形成商品、⑧:外部知見の適切な活用、を表し、「Ave.1」は1回目の実験での平均値を、「Ave.all」は実験全体の平均値を表す。

表2より、家計管理と外部の知見の適切な活用はよく学ぶことができたといえる。保険商品は3回目の実験以外よく学ぶことができた。これは、家計管理のグループ分けや被害マス、保険マスの効果であると考えられる。一方、人生設計、ローン・クレジット、資産形成商品に関しては、本ゲームを通して十分に学べるとはいえなかった。個々のライフプランをうまく意識させたり、ローン・クレジット・投資の特徴をうまくゲームに反映させたりする必要がある。残り2項目に関しては、その項目に関するクイズが出るかで学べるかが変わるため、1度のプレイでは理解度に差が生じることがわかった。

自由記述欄からは、支持が多く理解までに時間がかかるなどゲームの進行の遅さに関する意見が見られた。

4. まとめ

本ゲームは楽しく金融リテラシーの知識や学習意欲を向上させることはできるが、8項目もれなく学べるとは言い難いという結果になった。ゲームのバランス調整も含め、8項目すべて学べるようにしていく必要がある。

参考文献

- [1] 金融庁:金融リテラシー・マップ,
<https://www.shiruporuto.jp/public/document/container/literacy/pdf/map.pdf> (2023年1月20日確認)