

借金の特徴を学ぶことが可能な金融教育ゲームの開発

Development of a Financial Education Game to Learn about Debt

安全 19-0112 佐山 友梨

Yuri SAYAMA

指導教員：河野 和宏

In recent years, the number of young people filing self-bankruptcy petitions has increased. One of the reasons is the lack of financial knowledge. Young people have little knowledge about finance or debt. They tend to get caught in illegal transactions such as SNS interpersonal loans or payroll factoring.

In this research, we develop a financial education game that enables young people to learn about debt while having fun. The foundation of the game is the game of life. Using our game, they can understand the cautions in revolving payments.

Key Words: *financial education, debt, financial knowledge*

1. はじめに

近年、多重債務に陥り自己破産の申し立ての件数が増加しているように、借金に悩む人々が散見されるようになった。この原因として、グレーゾーン金利に代表される制度問題や借り手の金融知識不足があげられる。前者は解決されたものの、後者の問題はいまだ根強く残っている。それゆえ、2022 年から高等学校で金融教育が実施されたように、人々の金融リテラシー習得が喫緊の課題となっている。

ここで、金融に関する内容は、特に若年層にはなじみがないことから理解しづらく、かつ前向きに学習しづらいという指摘がある。そこで、教育現場でも、ライフサイクルゲーム^[1]やマネープランゲーム^[2]などの、様々な金融教育ゲームが学習の入り口として用いられている。これらは、資産形成や契約、保険など、金融全般を扱うものとなっている。一方、近年問題となっている借金に特化した内容ではないため、リボ払いに代表される借金の仕組みや危険性を認識できない可能性が高い。また、金融全般を対象とすると、ルールが複雑かつ知識が身に付かないおそれもある。

そこで本研究では、金融の中でも借金にテーマを絞り、借金の知識がない若者にも、簡単なルールかつ短時間で楽しみながら学ぶことができる教育ゲームを開発する。

2. 借金を対象とした金融教育ゲームの開発

本研究で開発した教育ゲームは、人々の中で認知度が高い人生ゲーム^[3]のゲームデザインを参考にした。人生ゲームを参考にした理由は、①人生ゲームのルール自体に金

銭のやり取りが含まれており、金銭教育に最適である、②基本ルールを多くの人が知っており、ゲーム理解にかかる時間を少なくすることができる、③複数人で行うため、コミュニケーションが増え、集中力が途切れにくく、他の人の意見や方法を知ることにより学びを身につけられる、④テーマに合わせて内容を変化させやすい、などである。

以下に、本ゲームの特徴を、マップの作製、マスの内容、支払い方法、給料日、ルールの観点から説明する。

作成したマップを図 1 に示す。既存のマップはマス内容がわかるようになっているが、今回は見えないようにした。

マスの一例を図 2 に示す。既存の人生ゲームのようにドルを得る、失うという仕組みを変更せず、ほとんどのマスの内容をお金や借金にまつわる内容及び事例に変更した。また、マスの裏面には事例に対する補足説明をいれた。

支払い方法は、現金およびクレジットカードのリボ払いの 2 種類を用意した。現金が手元にない場合は、クレジットカードのリボ払いで支払うことになる。リボ払いの支払いは負債券という形で再現した。なお、ゲーム開始時は手元に現金がなく、最初のスタート付近のマスは必ず支払い（マイナス）のマスであるため、クレジットカードのリボ払いを利用しなければならない状況、つまり借金をしなければならない状況になるように設定にした。

給料に関しては、一律にした。本来、就職した職種に応じて給料が変化するが、ゲームの簡単さのため、本ゲームから職種の要素は省いた。

最後に、ゲームのルールと進行、勝利条件について述べ

る。ゲーム開始前に、プレイヤーには、クレジットカードのリボ払いシミュレーション⁴⁾を見せて、リボ払いのメリットのみを伝えるようにしている。ゲーム開始後、プレイヤーはルーレットの出目に従ってマスを進み、止まったマスの指示に従って行動する。仕組み上、最初に借金するものの、それ以降のマスはプラスの要素も含めることで、借金返済を体感してもらうように設けた。参加者がゴールすると、ゴールへ到着順に賞金が与えられる。そして、全員がゴールした後に、その賞金を含め、全財産を清算する。

ここで、所持している負債券は借金として金利が発生するという設定を明かし、金利を含めて計算する。これは実際に借金をした場合、利息が15%~20%かかるのを考慮している。負債券と現金を合わせて資産の合計が最も高かった人が勝者となる。

3. 実験結果と考察

3名×3回との計9名の被験者に、作成した金融教育ゲームをプレイし、評価してもらった。実験の様子については図3に示す。評価はアンケート形式で、①「ゲームの楽しさ」、②「ゲームの易しさ」、③「新たな学び」、④「自身との関係性」、⑤「借金についての認知」、⑥「自由記述欄」、「年齢、性別、借金の経験、ゲーム以前のリボ払いの知識」の10項目を5段階(5がプラスの結果)で尋ねた。

計3回の実験の評価結果の平均を見たところ、①「ゲームの楽しさ」は4.8、②「ゲームの易しさ」は4.9、③「新たな学び」は4.2、④「自身との関係性」は3.6、⑤「借金についての認知」は4.3であった。このことから簡単に楽しみながら学ぶという目的は達成されているといえる。また、人生ゲームのルールを被験者全員が把握していたため、説明時間を要することなく、スムーズな進行となり、所要時間は約20分ほどだった。さらに、何回もプレイしても、結果が変わることも確認された。本ゲームは、ゲーム性を残しつつ、学習効果も期待できるものとなったといえる。

自由記述からは、金利がどのくらいかかるか初めて知ったという意見や、金利が高いので借金をしないように努めようという意見があったことから、リボ払いの金利のシステムを負債券としてゲームに組み込むことで、借金の仕組みやその危険性を認識させることができた。

改善点として、④「自身との関係性」の平均評価は3.6と低く、より現実味ある内容を取り入れる必要がある。

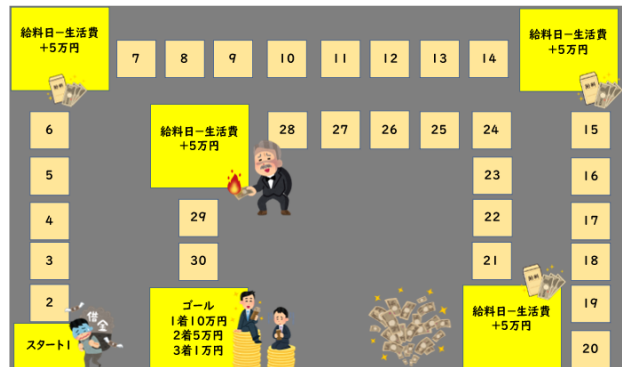


図1 作成したマップ。

13 家庭菜園が豊作 現金+5万円 	14 ギャンブルで大損 負債-10万円 	15 債務相談カード 任意整理で借金が半分に！金利ゼロに！ (負債券を半分戻す) 	16 フリマアプリで不用品が売れる 現金+5万円 	17 お金を借りたら間金だった。 現金+10万円 負債-20万円 	18 体調不良 1回休み
	借金をする原因の1つにギャンブルにお金を使い込み、大損しても借金を返さず…負のループ。	任意整理とは、借金が多額でない場合に、弁護士等が代理人となり債権者と和解決交渉をして利息を止めてもらう。返済計画に基づいて元金を返済していく。		ヤミ金融業者とは、登録を受けず、違法に貸金業を営む業者のこと。借金の返済に悩む人に、高金利な貸付を行ったり、保証料をだまし取ったりする手口あり。	

図2 作成したマスカードの一例。

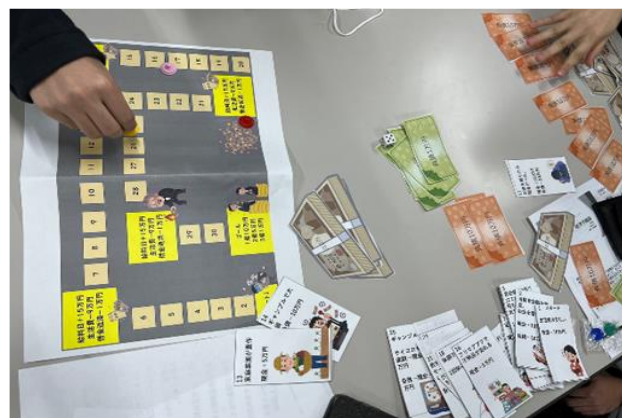


図3 実験の様子。

4. おわりに

本研究では、金融教育の普及、借金に関する知識の獲得、意識の改善を図るため、金融教育を楽しみながら学ぶ・学ぶきっかけを与える金融教育ゲームを開発した。実験の結果、楽しみながら短時間で学ぶ、当初の目的は達成できた。

参考文献

- [1] 第一生命：ライフサイクルゲーム、https://www.dai-ichi-life.co.jp/tips/lc_game/index.html (2023年1月11日確認)
- [2] 全国銀行協会：マネープランゲーム、<https://www.zenginkyo.or.jp/education/material/> (2023年1月11日確認)。
- [3] タカラトミー、人生ゲーム
[https://www.takaratomy.co.jp/products/jinsei/\(2022/01/17](https://www.takaratomy.co.jp/products/jinsei/(2022/01/17) 確認)
- [4] 楽天カード：ショッピングリボ払い返済シミュレーション、<https://www.rakuten-card.co.jp/adjustment/revo/simulation/20180910/> (2023年1月13日確認)