

キャッシュレス決済の特徴を学ぶことが可能な金銭教育ゲームの開発

Development of a Financial Education Game that Enables to Learn the Characteristics of Cashless Payment

安全 18-0272 八嶋 ころこ

Kokoro YASHIMA

指導教員：河野 和宏

In recent years, we have often paid with cashless payment as well as cash payment. Cashless payment methods include credit cards, QR codes, electronic money, etc. There are, however, few opportunities to learn the characteristics of cashless payments.

In this work, we design an analog game for learning the characteristics of cashless payment methods while having fun. Our game is based on “The Game of Life.” We utilize spreadsheet software in order to control incoming and outgoing expenses. As an experimental result, our game provides an opportunity to learn about the features, advantages, and disadvantages of cashless.

Key Words: *financial education, cashless payment, The Game of Life*

1. はじめに

海外と比較して日本はまだ十分とはいえないものの、QRコード決済も含め、日本でもキャッシュレス決済は日常的なものとなりつつある。インバウンド消費の拡大やインフラコストの削減という目的もあり、これから一層のキャッシュレス化の促進が期待されている。

一方、急速なキャッシュレス決済の普及は、日本人の金銭や金融への理解不足を露呈させることとなった。義務教育も含め、われわれが金銭・金融教育を受ける機会はそれほど多くない。これらは人生において一生涯必要とされる内容であることから、現代を生きていく中で、金銭・金融教育を受けるきっかけとなる環境を整える必要がある。

そこで本研究では、金銭教育に焦点をあて、楽しみながら学びを身につけられる、金銭教育を学ぶきっかけとなるツールを開発する。

2. 金銭・金融教育におけるゲームツールの有効性と課題

学校での教育時間は有限であり、必要な知識をすべて教えることはできない。生きていく上で必須となる金銭・金融教育も例外ではなく、限りあるわれわれの時間の中で、

金銭・金融に興味を持つきっかけとなるのが、われわれの日常にあるゲームである。「人生ゲーム」^[1]や「モノポリ」などが代表的であり、これらのゲームを通じて金銭・金融に興味を持ち、知識を身につけたという人も多い。

こうしたゲームを用いるメリットは、学習者の意欲向上につなげやすいこと、これからより深い教育を受けるき

かけになることがあげられる。一方で、「学習者がゲームに夢中になりすぎて、期待される学習活動が疎かになりやすい」というデメリットもある。これはゲームの持つ、学習意欲を高める特徴と表裏一体の関係にあるといえる。ゲームでの活動が、学習目的に直接結んでいる場合は問題ないが、学んでほしい内容とは直接関係しないゲームのストーリーやアクションに学習者が夢中になりすぎて、本来期待される学習が進まない状況に陥りやすいといえる。

3. 人生ゲームを利用した金銭教育ゲームの作成

本研究では人生ゲームを用いて、金銭教育ツール、特にキャッシュレス決済を学ぶゲームを作成することとした。人生ゲームとは、ルーレットを回して進む、すごろく型のボードゲームである。止まったマスのイベントの内容は、人生で起こるさまざまなイベントになっており、そうしたイベントをこなして金銭をより多く集めるゲームである。

人生ゲームを採用した主な理由は、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、金銭教育にうってつけである、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。

人生ゲームから変更した点は、マスのイベントの内容、支払い手段の設定、給料の一律化、商品札の作成である。



図 1 作成した各マスの一例（緑色：イベントマス，青色：マイナスマス，赤色：プラスマス）。

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U
1	銀行 (収入)	銀行残高			クレジット	残高	還元ポイント		チャージ金額	支払い合計	残高	コード決済	還元ポイント	チャージ金額	支払い合計	残高	電子マネー	還元ポイント			
2	100,000	169,700		43,000	5,000	○	1,000		3,000		600	2,000	○	400		3,000		1,000	2,500	○	500
3	20,000				1,000	○	200					1,000	○	200							
4	10,000				5,000	○	1,000														
5	5,000				2,000	○	400														
6	4,000				30,000	○	6,000														
7	100,000																				

図 2 作成した計算シート（黄色：クレジット決済，赤色：コード決済，緑色：電子マネー決済，青色：現金の引き出し）。

① マスのイベントの内容

作成したマスの一例を図 1 に示す。マスには従来のプラスの効果を書かれたマス（赤色）とマイナスの効果を書かれたマス（青色）に加え、イベントマス（緑色）を設定した。これらのマスの内容はキャッシュレスのメリット・デメリットを理解できるものに設定した。さらにイベントマスでは、全員参加の形式にすることで、必ずキャッシュレスの知識について触れられるように設定した。

② 支払い手段の設定

従来の現金に加え、キャッシュレス決済（クレジットカード，コード決済，電子マネー）を用いて支払いができる設定にした。また，支出の金額の数値を入力すると，総支出額，ポイント還元の計算，銀行の預貯金がわかるが，基本的にキャッシュレスを用いる人は金額を見ないという特性から，シートの色を変化させることで，数値を確認できるという仕組みの計算シートを，Excel を用いて作成した。作成したシートを図 2 に示す。

③ 給料の一律化

取得した金銭に多大な格差が生じれば，支払い手段時のメリット・デメリットがわかりづらくなるため，人生の中で支給される給料は一律化した。そのため，人生ゲームによくある職業というルールはないものとした。

④ 商品札の作成

キャッシュレス決済のポイント還元率が期間限定で変化するイベントマスを設けるため，商品札を作成した。これは，還元ポイントをそのマスイベント期間のみ変化させると計算シートがより複雑化してしまうため，商品札から一枚商品を引き出すことで，「ポイント還元率が高い期間のポイントで商品が無料で購入できた」という設定にした。

4. 実験の結果

3名×2回と4名の計10名の被験者に実験をしてもらったところ，ほとんどの被験者は楽しかったと評価した。また，普段，キャッシュレス決済を利用していない人ほど新たな学びを得ていた。普段からキャッシュレス決済を2つ以上利用している人は，新たな学びはないものの，キャッシュレスのメリット・デメリットを把握することができたと回答していた。以上より，学びもあり，そして楽しく，学びきっかけを与えることができたと考えられる。

5. おわりにかえて～今後の課題～

キャッシュレスの内容が少ない，Excel シートの仕組みが難しい，という課題があり，多くの改善が必要である。

参考文献

[1] タカラトミー: 人生ゲーム，
<https://www.takaratomy.co.jp/products/jinsei/> (2022/01/27 確認)