

身近な税金を活用した税金教育ゲームの開発

Development of a Tax Education Game Utilizing Familiar Taxes

安全 20-0264 村下 孔紀

Koki MURASHITA

指導教員：河野 和宏

In Japan, there are few opportunities for individuals to be aware of the tax amounts they are paying. Therefore, this study develops an educational game focused on raising awareness of taxes by making them more understandable and relatable. The competitive card game incorporates specific numerical values about familiar taxes. By making tax predictions in the game, players can better understand taxes. The experimental results indicate that the game effectively enhances understanding of taxes and increases interest in the subject.

Key Words: tax educational game, tax forecast, competitive card game

1. はじめに

税金とは、日本国憲法第 30 条において「国民は、法律の定めるところにより、納税の義務を負ふ」と明記されているものである。税理士ドットコム^[1]によると、日本のサラリーマンは税金に対する意識が低いとされている。理由として、源泉徴収制度により、給与が支払われる前に税金が天引きされ、年末調整が行われるため、自分が実際に支払っている税額について意識する機会が少ないという点が挙げられる。

税金に対する意識が低い場合、想像以上の出費に予定していた支払いが困難になるなど、個人の経済生活に多大な影響を及ぼす可能性がある。そのため、我々の日常で発生しうる税金を理解することは重要であるといえる。

そこで本研究では、税金についての意識を高めるために、わかりやすく、かつ身近な税金に焦点を当て、具体的な金額も取り入れた教育ゲームを開発する。

2. 身近な税金を活用した教育ゲームの開発

本研究で開発した教育ゲームは、ゲームマスター1名とプレイヤー2~4名で行う対戦型カードゲームである。本ゲームは、プレイヤーが税金を推測しながら行うゲームであり、使用するカードは「プロフィールカード」、「税金カード」、「アタックカード」の3種類で構成される。税金カードやアタックカードの効果は、各プレイヤーに配られたプロフィールカードに基づいて変動する。この設定により、プレイヤーは引いた税金カードや受けたアタックカード

を自身のプロフィールに照らし合わせ、発生する税金額を推定し、その推定が実際の金額とどれほど一致しているか、または大きく異なるかを体験することができ、税金の発生条件やその金額について学習することができる。

ゲームの進行方法は次の通りである。ゲームマスターはゲーム開始前に、ゲームマニュアルを熟読し、各税金の概要や計算方法、ゲームの進行手順を理解しておく。その後、ゲームマスターは各プレイヤーにプロフィールカードを配布し、その内容に基づいて各種税金を計算する。以上のことを行った上で、ゲームマスターは各プレイヤーが目指す金額を設定し、ゲームを開始する。ゲーム終了後、アタックカードの効果进行計算し、事前に計算した税金額にその効果を加算して最終金額を算出する。結果発表後、ゲームマニュアルに基づき、ゲームマスターは各種税金に関する解説を行う。

各プレイヤーは、ゲーム開始後に山札から5枚ずつ引き、その後は、ターンごとに、①山札からカードを1枚引き、その後手札から1枚捨てるか捨てないかを選択する、②手札にアタックカードがあれば使用するかどうかを選ぶ、③ターン終了かゲーム終了を宣言する、という手順を繰り返す。ゲーム終了を宣言したプレイヤー以外は、ダイスを回すかどうかを選ぶことができ、回すことを選んだプレイヤーは出目の数を計算金額に掛けることができる。

以下、本ゲームの各種カードの詳細を述べる。

(1) プロフィールカード

「プロフィールカード」は、プレイヤーが税金の発生要

件や金額を推定するために使用され、ゲームマスターが実際の金額を計算するためのカードである。例として図1に示す。プロフィールカードは、「所得」、「居住地域」、「年齢」、「住居」、「所持車両」、「年間消費」、「遺産」、「家族構成」から構成され、全部で6種類ある。各項目の設定理由については、後述の「税金カード」にて説明する。

(2) 税金カード

「税金カード」は、プレイヤーが手札として集めたり、捨てたりすることで発生する税金を決めるためのカードであり、身近な税金をテーマとしている。その中で、消費税を除く税金は直接税であり、支払う人と納税者が同一であるため身近と考えられる。一方、消費税は間接税であり、支払い者と納税者が異なるが、消費者が日常的に支払う税金として最も身近であるため、採用した。

例として図2(左)に示す。各税金について解説すると、「所得税」は「所得」に基づき、「相続税」は「家族構成」と「遺産」に基づき、「固定資産税」は「住んでいる家」に基づき、「住民税」は「所得」、「居住地域」、「年齢」に基づき、「自動車税」は「所持車両」に基づき、「消費税」は「年間消費」に基づいて計算される。各税金のカードの枚数は4枚ずつである。

(3) アタックカード

「アタックカード」は、対戦型カードゲームとしてゲームをより面白くするために設定されたカードである。例として図2(中央、右)に示す。プレイヤー全員のカードをシャッフルするカードやゲーム終了時に所持していると計算金額が10倍・100倍になるカードがあり、ゲームの偶然性・戦略性をあげる要素となっている。

また、商品の価格が設定された4種類のカード(家、山、車、ボート)は、ゲーム終了時に所持しているとその価格に応じた税金がかかるカードであり、相手に渡すことも最後まで自身で所持することもできる。かかる税金にも特徴があり、家カードは消費税と固定資産税がかかり、山カードには消費税はかからず固定資産税のみがかかるというひっかけがある。車カードは軽自動車、普通車、スポーツカーに分かれ、それぞれに税金が設定されており、ボートカードには消費税がかかる。

3. 実験結果と考察

実験は3名のグループを4組作り、計12名で実施した。

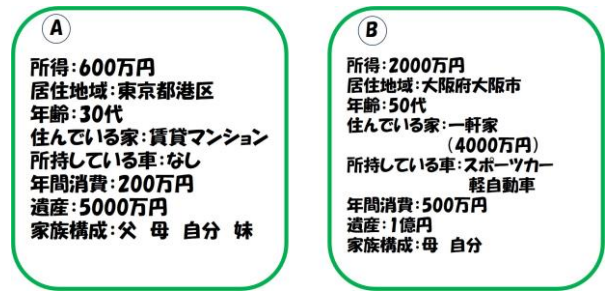


図1 プロフィールカードの一例



図2 税金カード(左)、アタックカード(中央、右)の一例

実験後、アンケートを実施し、(1)面白さ、(2)わかりやすさ、(3)税金への理解、(4)税金について知らなかったことの理解、の4項目を評価した。(1)～(4)については、①そうは思わない～⑤そう思う、の5段階評価とした。また、自由記述として(5)改善点、(6)年齢、(7)感想を求めた。

結果は、(1)4.67、(2)4.17、(3)4.00、(4)4.75となり、全体的に高い評価を得たため、税金に対する意識を向上させることができたと考えられる。しかし、わかりやすさと税金の理解については、他項目の評価と比べると低いため改善の余地がある。(5)では、「実際に計算をしてみたい」という回答があった。本実験では、ゲームを複雑化させないために計算は我々で行ったが、この回答は本ゲームの改善点を示すとともに、税金に対して興味を持たせることができたとも受け取れる。さらに、(7)からは、「予想と実際が全然違った」という回答が多く、税金に関する知識不足が示唆されたが、アンケートの結果は、高い評価であったため、本ゲームを通じて理解が深まったと考える。

4. おわりに

本研究では、身近な税金についての教育ゲームを開発した。アンケートの結果から、全体的に高い評価を得たため、税金に対する意識を向上させることはできたが、わかりやすさと税金についての理解は他の項目と比べて低いため、今後は、改善を重ね、さらによりよいゲームを目指す。

参考文献

- [1] 税理士ドットコム:なぜ日本の会社員は税金を意識しなかったのか 年末の還付で喜ぶ皮肉な現状”, https://www.zeiri4.com/c_1076/n_792/ (2025年1月19日確認)