

【敢闘賞】

盤上に描く未来

～若者たちの資産形成に向けた提案～

東京経済大学 経済学部 伊藤 隼人

” ” 塗師 和優

” ” 経営学部 八角 貴久

(提言の要約)

我が国では、少子高齢化に伴う公的年金制度の持続性への不安によって、国民それぞれが老後を見据え、資産形成をしていく必要性が高まっている。その資産形成の方法として推奨されているものが株式投資である。その象徴として、NISA(少額投資非課税制度)が実施され、多くの国民が投資に取り組める環境が整いつつある。しかし、この制度を利用しているほとんどが高齢者層中心であり、若者の投資は伸び悩んでいる。そこで、私たちは、この現状を引き起こしている要因の1つとして、学校段階での金融経済教育があるのではないかと考えた。

現状の学校段階における金融経済教育は、社会科・公民科及び家庭科で実施されている。しかし、これらのほとんどは学生にとって受動的な学習の場の提供であり、能動的に知識を活用できる場が少ないことが分かった。また、金融広報中央委員会の調査で約半数の国民が、自身のライフプランに関して具体的な認識を持っていないことも分かった。これは上記で述べた学校教育のあり方に1つの原因があるのではないかと私たちは考えた。

以上のことを踏まえ、私たちは、「ライフイベント」と「資産運用」を掛け合わせたボードゲームである“Good Life Game”を提案する。このゲームによって、人生における大きな支出額に備えた金融商品の運用をシミュレーションでき、学校段階における金融経済教育の課題を以下のように解消することが期待される。

(1)金融経済教育において能動的な学びの機会を提供し、生活設計に関して具体的な試行錯誤が可能となる。

(2)自分の「ライフイベント」を早い時期から認識し、老後までの支出額を加味しながら、結婚や住宅購入等の目的に合わせ、自身の金融知識を試すことができる。

このボードゲームの特徴としては、実際にサイコロを振ったり、盤上のコマを動かしたりする遊びを教育の手段として導入している点である。学校段階では金融商品と身近に接する機会が少ないため、これを通じて気軽に体験する機会を得ることができる。また、ゲームの内容は、「結婚」、「住宅・教育」、「老後」の「ライフイベント」で発生する支出を準備するために金融資産を模したカードを使って運用していくものとなっている。資産運用のメインとなる金融商品カード、経済状況や為替レートの情報を示したイベントカード、購入した金融商品の時価を表すマーケットカードがあり、これらを利用して、各「ライフイベント」の支出に備えた、資産運用について学ぶボードゲームとなっている。

私たちが提案する教育が普及することによって、学生自らが能動的に学ぶ機会が提供され、より良い人生を送ることができることを願っている。

1、はじめに

我が国では、少子高齢化に伴う公的年金制度の持続性への不安によって、国民それぞれが老後を見据え、資産形成をしていく必要性が高まっている。その資産形成の方法として推奨されているものの1つが株式投資である。その象徴としてNISA(少額投資非課税制度)が実施され、多くの国民が投資に取り組むことができる環境が整いつつある。しかし、この制度を利用しているほとんどが高齢者層中心であり、若者の株式投資は伸び悩んでいる(図1参照)。若者が株式投資を行わない原因の1つとして、金融知識の不足が挙げられる。そこで、私たちは、学校の授業過程における金融経済教育の現状と課題を抽出し、その課題の解消に向けた提言を行なう。

本稿の構成は2章で株式投資の促進に向けた動きについて述べ、3章では若者への金融経済教育の課題について述べる。そして、4章で提言とその特徴と詳細について述べ、5章でこの提案の実行上の課題を述べた後に6章で結びとする。

2、株式投資の促進に向けた動き

少子高齢化に伴う公的年金制度の持続性への不安によって、老後を見据えた資産形成に向けた動きが既に起きており、それが株式投資の促進である。具体的には、2014年1月より導入されているNISA(少額投資非課税制度)がその代表である。NISA総口座数は平成26年3月31日時点で650万件に上っているが、その利用者の年齢層は60歳代以上が中心で、それ以下の年代は少ない現状である。特に20歳代の利用は限られており(図1参照)、今後は、若者を中心にNISAの利用を促していく必要がある。

3、若者への金融経済教育の課題

3-1、学校段階における金融経済教育の現状と問題点

若者の株式投資促進の弊害の1つとして、金融知識の不足が挙げられる。以下では、若者の学習機会の中心である学校段階での金融経済教育について述べていく。

我が国の学校段階における金融経済教育は、主に社会科・公民科及び家庭科で実施されている。具体的な教育内容をみると、株式会社の仕組み、直接金融や間接金融などの金融の仕組みや働き、金融の自由化・国際化、金融環境の変化について教育が行われている。加えて、単に預貯金をするだけでなく、運用するという視点で金融商品を選択することの重要性や、運用にはリスクを伴うため、金融商品の特徴を理解した上で、目的や期間によって投資先を分けるこ

と等に関する記述もされている。

しかし、金融経済教育で得た知識は、将来の資産形成においてはじめて役立つものであるため、学生のうちは金融知識を活用する機会が少ない。そのため、多くの学生は授業過程で学びが完結してしまう。目的意識を持たずに学習しても、その知識をどのように活用するのかを理解することができずに、自分には関係のない話のように感じてしまう。従って、将来実際に資産形成を行う上で、学んだ金融知識を活用することができない問題が発生すると考えられる。

3-2、学校段階における従来の金融経済教育の結果

前節で述べた学校段階における金融経済教育の現状により、次のような問題が発生していると私たちは考えている。

金融広報中央委員会が2016年に行った全国の18歳から79歳の個人25,000人を対象とした「人生の3費用に関する認識調査」によると、必要額を認識していない人は4~5割、資金計画を策定していない人は5~6割、資金を確保していない人は7~8割であった（図2参照）。

この結果からアンケートに回答した約半数の国民は、自身のライフプランに関して具体的な認識を持っておらず、どの時期にどの位の支出が発生するのかを把握していないことが推測できる。

3-3、資産形成におけるライフイベントの認識の重要性

自身のライフプランに対して具体的な認識を持っていなければ、将来発生すると考えられる支出に対して、どのように対応すれば良いのかイメージを持つことが出来ない。そのため、「ライフイベント」の認識の重要性を把握することが必要である。

まず、老後の資産形成には、将来発生すると考えられる支出を早い段階からイメージする必要がある。将来の大きな支出として「ライフイベント」が挙げられる。日本FP協会によれば、「ライフイベント」として、「結婚」、「住宅購入」、「教育資金」、「老後資金」の4つが一般的とされており、どれも多額の資金を必要とする。

実際、自分の将来の「ライフイベント」を認識することによってはじめて、いつ、どの位の支出が待ち受けているのかを考えるきっかけとなり、どのくらい費用が発生して、どうしたらその費用を捻出できるかを具体的に考えることが出来る。そうすることで、前もって将来発生する費用に対して、早い段階から資産運用をすることで老後に対しての準備につながると考えられる。

4、提案

4-1、ボードゲームで金融経済教育

以上のことを踏まえ、私たちは、「ライフイベント」と「資産運用」を掛け合わせたボードゲームである“Good Life Game”を提案する。このゲームは、学校段階における金融経済教育の課題を以下のように解消することが期待される。

(1)金融経済教育において能動的な学びの機会を提供し、生活設計に関して具体的な試行錯誤が可能となる。

(2)自分の「ライフイベント」を早い時期から認識し、老後までの支出額を加味しながら、結婚や住宅購入等の目的に合わせ、自身の金融知識を試すことができる。

以下で、提案するゲームの特徴を詳しく述べていく。

4-2、提案の特徴

このゲームの特徴は、実際にサイコロを振ったり、盤上のコマを動かしたりする遊びを教育の手段として導入していることである。自分の「ライフイベント」に対する資産の確保という具体的な目的意識を持ちながら、身近に感じることの少ない株式や債券、外貨といった金融商品について触れる機会を提供する。

今回、ボードゲームを提案した理由としては以下の5点が挙げられる。まず1つ目として、学校段階では金融商品と身近に接する機会が少なく、気軽に体験する機会を通じて興味を持ってもらうきっかけとなる。2つ目として、ボードゲームは基本的に複数人で行う為、人との協調性や忍耐力といった社会に必要な能力を鍛えることができる。3つ目として、盤上で状況が変化していく為、考えの選択肢に幅が広がり、ゲームを進める上で複数の選択肢があることを学べる。4つ目として、目的を達成するために何をすればよいのかを逆算できる力が身につく。そして最後の5つ目として、参加者がそれぞれ持つ能力（判断力、想像力、記憶力、交渉力、計算力、パターン認識力、ユーモアなど）を発揮・育成できる点である。

4-3、Good Life Game 内で使用するものと性質

プレイ人数は3人から4人を想定しており、「結婚」、「住宅・教育」、「老後」の3ステージ分のボードとサイコロを準備する。加えて、以下で説明するカードを用意する。

まず、金融商品カードとして、日本円と米ドルに類似した現金カード、日本株式（東証1部上場銘柄、JASDAQ上場銘柄）、日本国債、米国株式（NASDAQ

上場銘柄、NYSE 上場銘柄)、米国債がある。リスクの異なる金融商品を自分で組み合わせ、自分にとっての最適なポートフォリオを組む実践の場として、ローリスク・ローリターンの債券とハイリスク・ハイリターンの株式を選別する目を養う。

次に、イベントカードとして、日米の経済状況を示したもののや為替レートの情報示した、円安(ドル高)、円高(ドル安)がある。これは、ゲーム内で保持している金融商品カードやマーケットカードに影響(景気と為替レート)を及ぼすカードとなっている。これは、社会情勢の不確実性を示したカードとなっており、ゲーム内の資産運用においては、これに注意してプレイを進めることが重要である。

最後に、マーケットカードとして、購入した金融商品の時価を表したものがあり、プレイヤーはこの情報を参照して、金融商品の売買を行なうことになる。

4-4、おおまかなゲームの流れ

このゲームの内容は、プレイヤーが各「ライフイベント」の大きな支出を乗り越えるために、複数の金融商品を効率よく運用し、資産を殖やしていくというものである。このため、各「ライフイベント」に応じた支出金額¹を設定して、その支出額を支払うことが目的となる。

金融商品カードに影響を及ぼすイベントカードも組み込まれており、常にマーケットカードやイベントカードに注目して自身に適した資産運用を行う力が求められる。また、リスクに関する考え方も学べるように、日本の金融商品以外に海外の金融商品が組み込まれている。日本の経済情勢のみに左右されない為にも、海外の金融商品の保有が必須となる。

各「ライフイベント」のクリア条件は、指定された周回数以内に「ライフイベント」で発生する費用を準備して支払うことである。さらに、次回の「ライフイベント」に向けて早い段階から資産を確保することや、資産に余裕がある場合に積極的な投資を行うことで「老後資産」の確保につながる。

このゲームの勝敗は、「老後ステージ」の最後の周回が終了した段階でプレイヤーが保有している金融資産を円換算した合計額で決定する。より多くの資産を残したプレイヤーが勝利となる。

5、提案の課題

この提案の課題として、就職、結婚、出産、住宅取得、退職といったライフスタイルが一般的であった以前とは異なり、ライフスタイルが多様化してきて

¹ 日本 FP 協会 HP「主なライフイベントにかかる費用の目安」を参照。

いる為、金融経済教育の推進にあたり、こういった点についても考慮していくことが挙げられる。

6、おわりに

私たちが提案する教育が普及することによって、学生自らが能動的に学ぶ機会が提供され、各ライフイベントの支出や金融商品の特徴を学ぶことが可能となる。また、ゲームという形で資産形成に向けた金融商品の運用の方法に触れ、学生が社会人になった際に、将来、投資に取り組める環境を有効活用できることが期待される。

今まで述べてきた通り、学校段階における金融経済教育は重要であり、早い段階から金融経済教育を行うことで、我が国全体の金融リテラシーの向上につながることも期待される。現在の学校段階における金融経済教育に加え、その知識を実践できる私たちの提案が、若者のこれからのよりよい人生のために大いに活用されれば幸いである。

<参考文献>

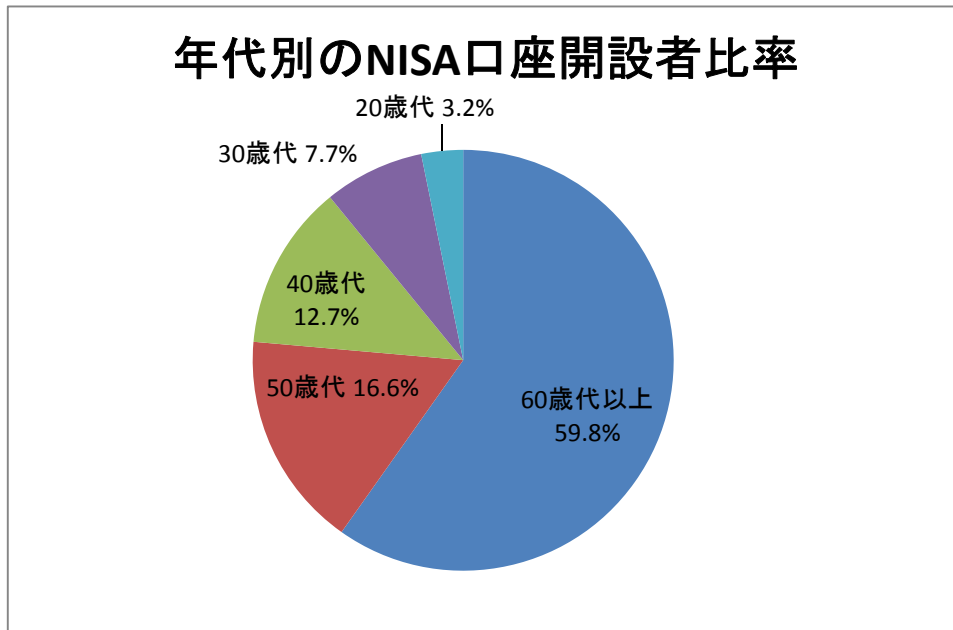
- ・ デヴィット・ピアンキ、訳関美和（2016）『お父さんが教える 13歳からの金融入門』
- ・ 栗原 久 他（2014）「海外における金融経済教育の調査・研究報告書」
- ・ 金融経済教育研究会(2013)「金融経済教育研究会報告書」
- ・ 稲垣恭子(2011)『教育文化を学ぶ人のために』
- ・ 金融広報中央委員会(2016)「金融リテラシー調査の結果」
- ・ 滋賀大学経済学部 金融資本市場研究会第2グループ(2014)「今後の必要な金融リテラシー」
- ・ 阿部圭司、小澤伸雄(2011)『ファイナンシャル・リテラシー 知っておきたい「お金」の知識の付き合い方』
- ・ 株式会社野村総合研究所 金融ITイノベーション事業本部 金融ITナビゲーション推進部(2015)「若者を中心とした個人による投資の現状とNISAの利用促進に向けた課題に関する調査」
- ・ 金融庁(2014)「NISA口座の利用状況等について」
- ・ (2016年9月23日) 日本経済新聞 夕刊「盤上に熱中、育つ思考力、授業や放課後、ゲーム活用 —協調・忍耐社会を勉強(学ぶ)—」
- ・ NIKKEI BUSINESS 6月号(2016)「繰り返す先送り 借金は孫にお任せ」

<参考 URL>

- ・ 厚生労働省 HP <<http://www.mhlw.go.jp/>>
- ・ 総務省 HP <<http://www.soumu.go.jp/>>
- ・ 金融庁 HP <<http://www.fsa.go.jp/>>
- ・ 日本 FP 協会 HP<<https://www.jafp.or.jp/>>

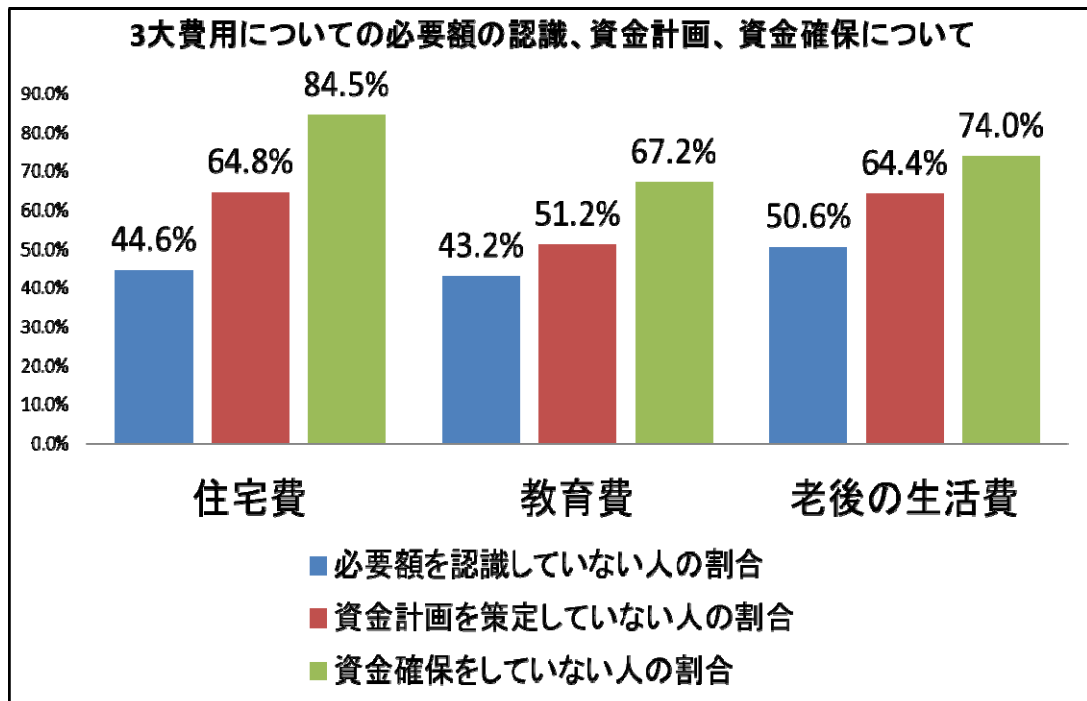
<参考資料>

(図 1)



出所：金融庁(2014)「NISA口座の利用状況等について」より筆者作成

(図 2)

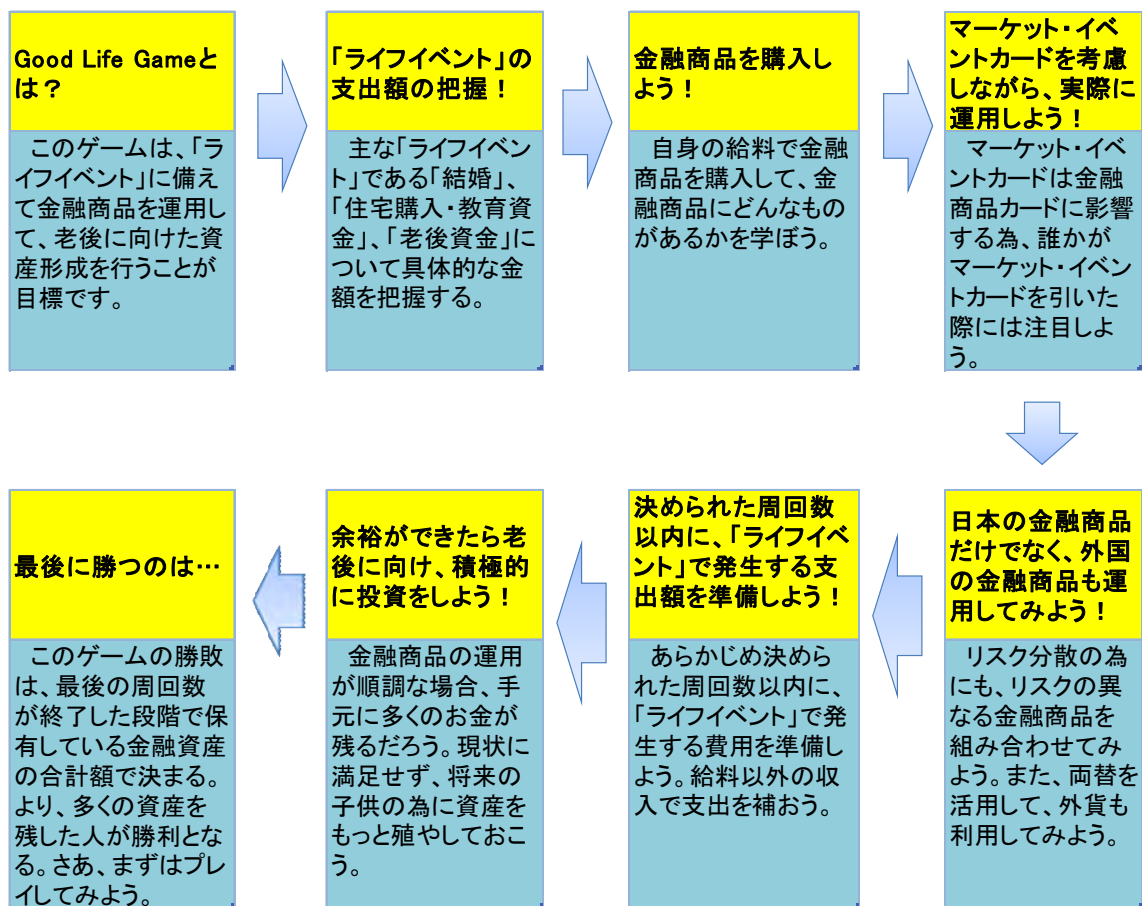


出所：金融広報中央委員会(2016)「金融リテラシー調査」の結果より筆者作成

<Good Life Game 説明書>

狙い：未来の「ライフイベント」をシミュレーションするゲームを通じて、「ライフイベント」に必要な資金について理解し、金融商品を効率よく運用することの重要性を認識する。生涯を見通した「ライフイベント」における支出に対して準備をするためにも、金融商品の積極的な運用について考え、実践することができる。

<内容>



☆初期設定 一覧

- ・給料を各プレイヤーに支給する銀行役を1人、金融商品の売買を仲介する証券会社役を1人決める。
- ・コマの進行方向として、スタートマスから時計回りでスタートする。
- ・各プレイヤーの最初の保有資産は、給料で支給される100円からスタートする。
- ・マーケットカードは、ゲーム開始時以下の価格でスタートする。(1)日本株式(東証一部上場銘柄:200円),(東証JASDAQ上場銘柄:100円)、(2)日本国債:50円、(3)米国株式(NYSE上場銘柄:2ドル),(NASDAQ上場銘柄:1ドル)、米国債:50セントの状態からゲームをスタートする。
- ・日本国債と米国債は、安全資産であるため運用すれば確実に50円・50セントの収益が手に入る仕組みとする。また、イベントカードの影響を受けないこととする。

<進行手順>

初めに、サイコロを1つとプレイする人数分のコマを各自準備する。進行手順は、以下の通りである。



☆各使用カードの必要枚数

- ・現金カード(日本円:50円×20枚、100円×20枚、200円×20枚、500円×20枚、1,000円×10枚)
- ・現金カード(セント・ドル:50セント×20枚、1ドル×20枚、2ドル×20枚、5ドル×20枚、10ドル×10枚)
- ・金融商品カード(各種5枚ずつ)
- ・マーケットカード(各種3枚ずつ)
- ・イベントカード(各種3枚ずつ)

<各カードの説明>

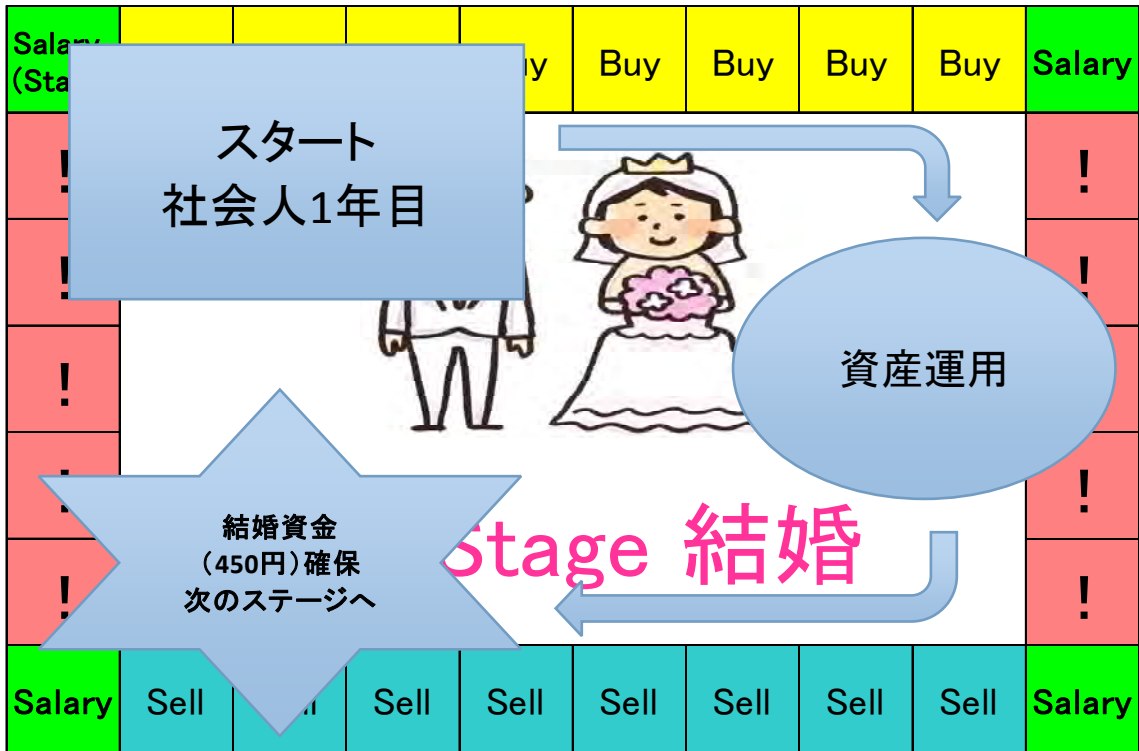
カード一覧	
<p>■現金カード</p> <p>以下、12種類を使用する。 日本円:50円、100円、200円、300円、500円、1,000円 外貨:50セント、1ドル、2ドル、3ドル、5ドル、10ドル</p>	<p>例)</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; background-color: #d9e1f2; padding: 10px; text-align: center;">100円</div> <div style="border: 1px solid black; background-color: #f4cccc; padding: 10px; text-align: center;">\$1</div> </div>
<p>■金融商品カード</p> <ul style="list-style-type: none"> ・日本株式(東証一部上場銘柄) (東証JASDAQ上場銘柄) ・日本国債 ・米国株式 (NYSE上場銘柄) (NASDAQ上場銘柄) ・米国債 <p>以上のような金融商品のリスク・リターンをコントロールすることが重要となる。</p>	<p>例)</p> <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="text-align: center;"> <p>資産別のリスクとリターン</p> </div> <div style="margin-left: 20px;"> </div> </div>
<p>■イベントカード</p> <ul style="list-style-type: none"> ・日本国内の経済状況を示したもの (好景気→日本株 +100円/不景気→日本株 -100円) ・米国国内の経済状況を示したもの (好景気→米国株 +1ドル/不景気→米国株 -1ドル) ・為替レートを示したものとして、 円安・ドル高/円高・ドル安 がある。 (円安・ドル高=1ドル150円/円高・ドル安=1ドル50円) <p>上記のように、日米の株式に影響を与えるカードとなっている。</p>	<p>例)</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>イベントカード 日本好景気</p> </div> <div style="border: 1px solid black; background-color: #fff9c4; padding: 10px; text-align: center;"> <p>イベント</p> </div> </div> <p style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> 表 裏 </p>
<p>■マーケットカード</p> <p>金融商品(株・債券)の時価を表したものである。なお、金融商品の価格の変動具合を容易に判断できるように、時価は各市場で3つに限定している。プレイヤーはこの情報を参照して、金融商品の売買を行なう。</p> <p>市場の種類は以下の4種。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・東証一部 ・東証JASDAQ ・NYSE(ニューヨーク証券取引所) ・NASDAQ 	<p>例: 東証一部の本ゲームにおけるマーケット変化</p> <div style="display: flex; justify-content: center; align-items: center; gap: 20px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;">東証一部 200円</div> <div style="font-size: 2em;">→</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;">東証一部 300円</div> <div style="font-size: 2em;">→</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;">東証一部 400円</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: center; align-items: center; gap: 20px; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;">東証一部 400円</div> <div style="font-size: 2em;">←</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;">東証一部 300円</div> <div style="font-size: 2em;">←</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;">東証一部 200円</div> </div>

<各ライフイベントのゲーム上での性質>

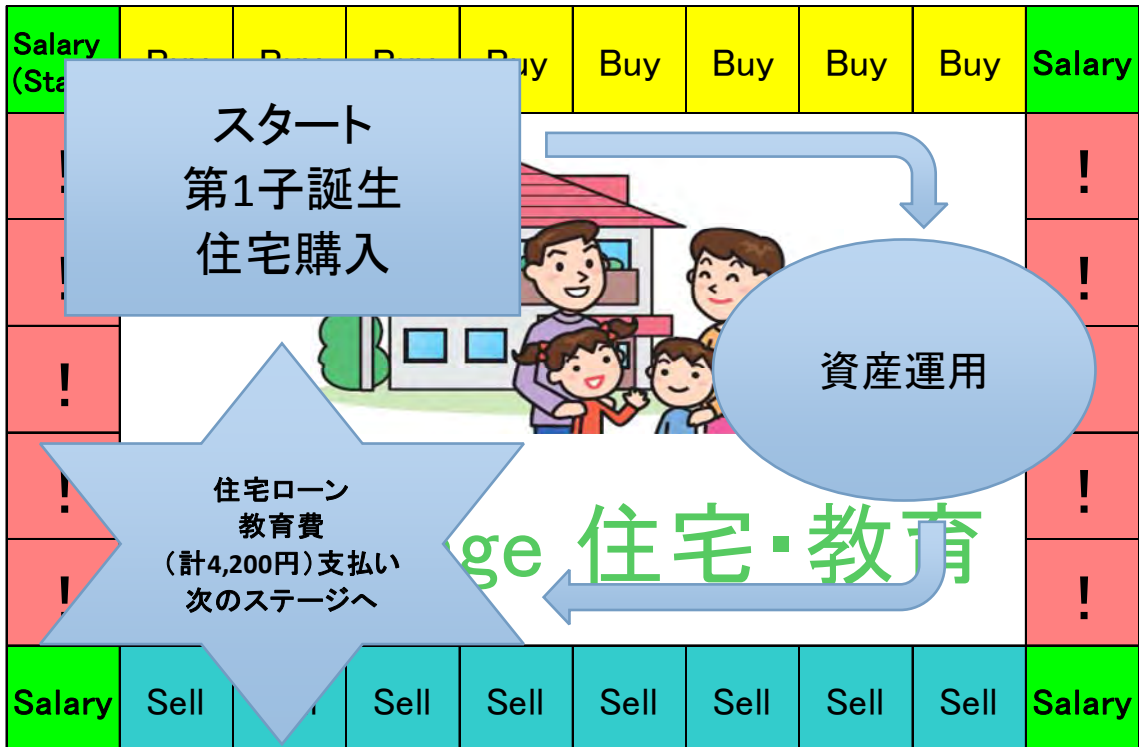
このゲームには全部で3つのステージがあり、各ステージで与えられたミッションつまり、目標額を資産運用でクリアしていくことが求められる。

ライフステージ 一覧	
■結婚ステージ	
～このステージの特徴～	
<ul style="list-style-type: none">・このステージでは、社会人1年目をスタートとする。収入の少ないなかで、効率よく資産運用を行い、目標額を達成することが求められる。また、このステージの1周は、10年の時間経過と同じであるものとし、プレイヤーは30代で結婚することとする。・支払う金額つまり、目標金額は450円(1周し終わった後に支払う)。 ※計算をしやすくするため、ゲーム全体の金額の位は下げている。・給与は100円とする。・目標額の支払いというクリア条件が達成できたら、余ったお金やこのステージで手に入れた金融商品を維持した状態で次のステージへ進む。・目標額が達成できなかったプレイヤーがいた場合、そのプレイヤーはGAME OVER となり、他の残ったプレイヤーの動きを観察してもらうこと、自身の反省点を探してもらうこととなる。	
■住宅・教育ステージ	
～このステージの特徴～	
<ul style="list-style-type: none">・このステージでは、住宅を購入し、第1子が誕生した時点を開始とする。また、ここでの3周を30年として、60代で全てのローンを返済し、教育費用も支払い終わるとする。・ここでの目標は、将来暮らしていく住宅の購入費や子どもへの教育費を資産運用で補うことである。・支払う目標金額は4200円(1周回ごとに1,400円を支払う。)・給与は300円とする。・目標額の支払いというクリア条件が達成できたら、余ったお金やこのステージで手に入れた金融商品を維持した状態で次のステージへ進む。・目標額が達成できなかったプレイヤーについては結婚ステージと同様である。	
■老後ステージ	
～このステージの特徴～	
<ul style="list-style-type: none">・このステージでは、定年退職した時点を開始とする。ここでの2周を20年として、この間、プレイヤーは今まで運用してきたお金と退職金を利用し、新たな人生の楽しみや親族のために、その資産を活用することになる。・このステージにおいて、目標金額はない。・今まで給与であった部分は年金に代わる。受給額は50円とする。・このステージでは盤上を2周回り、最も資産残高が多かったプレイヤーが勝利となる。	

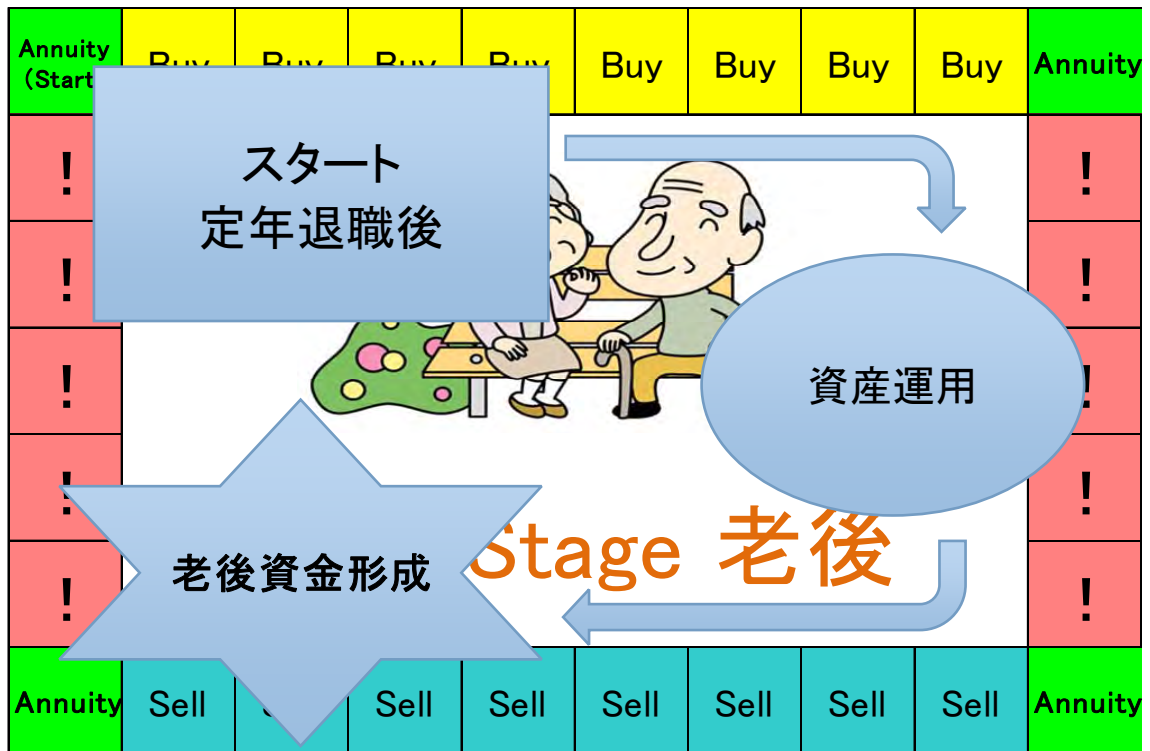
<結婚ステージの簡単な流れ>



<住宅・教育ステージの簡単な流れ>



< 老後ステージの簡単な流れ >



< 特別付録 >

次のページから、私たちが作成したボードゲームが添付されている。印刷することで、すぐにプレイすることができるようになっている。

Salary (Start)	Buy	Buy	Buy	Buy	Buy	Buy	Buy	Buy	Salary
!									!
!									!
!									!
!									!
!									!
Salary	Sell	Sell	Sell	Sell	Sell	Sell	Sell	Sell	Salary



1st Stage 結婚

Salary (Start)	Buy	Buy	Buy	Buy	Buy	Buy	Buy	Buy	Buy	Salary
!										!
!										!
!										!
!										!
!										!
Salary	Sell	Sell	Sell	Sell	Sell	Sell	Sell	Sell	Sell	Salary



2nd Stage 住宅·教育

イベントカード	米国債 (金融商品)
NASDAQ (マーケット)	日本国債 (金融商品)
NYSE (マーケット)	NASDAQ (金融商品)
JASDAQ (マーケット)	NYSE (金融商品)
東証一部 (マーケット)	JASDAQ (金融商品)
マーケットカード	東証一部 (金融商品)

■ マーケット
シート
各項目に指定
のカードを置
く。

<p>イベントカード 円安ドル高</p> 	<p>イベントカード 円高ドル安</p> 	<p>イベントカード 日本好景気</p> 	<p>イベントカード 日本不景気</p> 	<p>イベントカード 米国好景気</p> 	<p>イベントカード 米国不景気</p> 	<p>金融商品 東証一部</p> 	<p>金融商品 JASDAQ</p> 	<p>金融商品 NYSE</p> 	<p>金融商品 NASDAQ</p> 	<p>金融商品 日本国債</p> 	<p>金融商品 米国債</p> 
--	--	--	---	--	--	---	---	---	--	---	--

■ イベントカード
 一丁・金融商品
 カード

イベント	金融商品
イベント	金融商品
イベント	金融商品
イベント	金融商品
イベント	金融商品
イベント	金融商品

■ イベントカード・金融商品カード（裏面）
 イベントカード・金融商品カードの裏に貼り付ける。

東証一部 200円	東証一部 300円	東証一部 400円	JASDAQ 100円	JASDAQ 300円	JADAQ 500円
NYSE \$2	NYSE \$3	NYSE \$4	NASDAQ \$1	NASDAQ \$3	NASDAQ \$5

■ マーケットカード

マーケット	マーケット
マーケット	マーケット
マーケット	マーケット
マーケット	マーケット
マーケット	マーケット
マーケット	マーケット

■ マーケット
カード（裏面）
マーケット
カードの裏に
貼り付ける。

50円	100円	200円	300円	500円	1000円
50¢	\$1	\$2	\$3	\$5	\$10

■ 現金カード