

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 4年 伊藤隼人

東京経済大学 経済学部 4年 塗師和優

東京経済大学 経営学部 4年 八角貴久

# 目次

1. 要約
2. ライフプランに対する認識
3. 資産形成の代表的な手法 – 株式投資
4. 学校段階における金融経済教育の課題
5. 提案
6. 提案の実用性



# 1. 要約

老後を見据えた資産形成の必要性は高まっているが、  
ライフプランに対して具体的な認識を持っていない。



ライフプランに対して認識できない原因の一つとして、  
学校段階における金融経済教育に課題があると考えます。



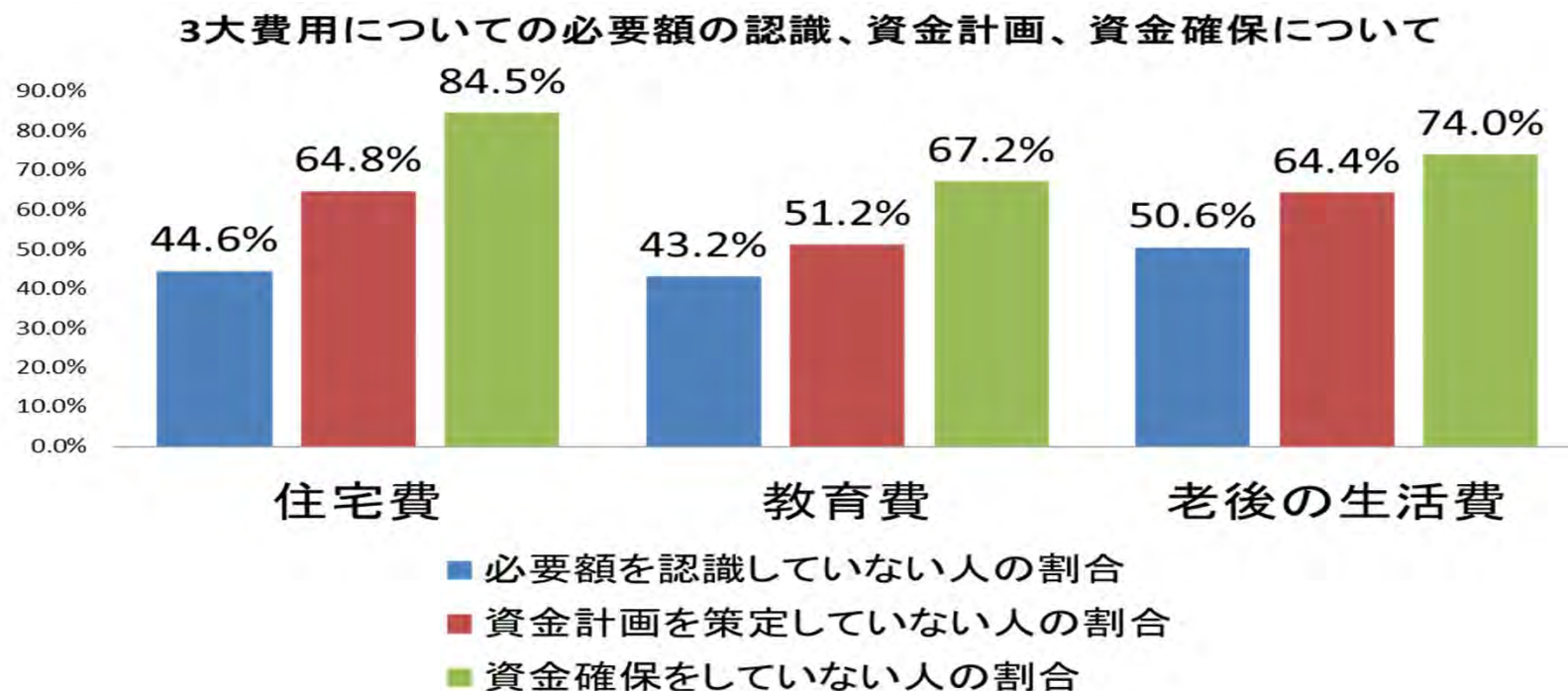
金融経済教育は**受動的**な学びが多く、座学で学んだ知識を  
アウトプットする機会が少ないという課題がある。



金融経済教育における課題を踏まえたうえで、  
新たな**能動的**な学習ツールを提案する。

## 2. ライフプランに対する認識

ライフプランに対して具体的な認識を持っていない！

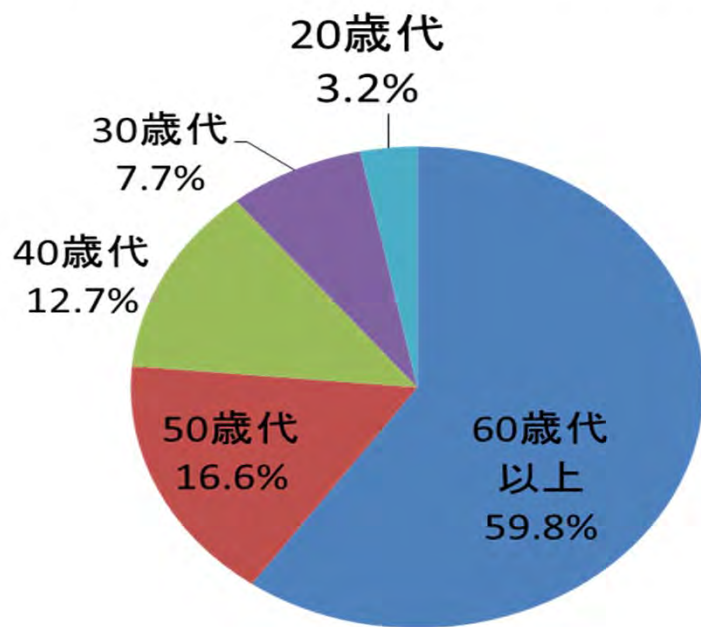


(出所)金融広報中央委員会(2016)「金融リテラシー調査」 調査対象:全国の18歳~79歳の個人25,000人

### 3. 資産形成の代表的な手法 - 株式投資

## 若者のNISA利用者は極僅か！

年代別のNISA口座開設者比率



- NISA利用者は60歳代以上が中心
- 20歳代の利用者は**3.2%**

原因は金融経済教育にあるのでは…



## 4. 学校段階における金融経済教育の課題

座学による**受動的**な学び



学んだ知識をアウトプットする機会がない



資産形成を行う上で、金融知識を活用できない

## 5. 提案

能動的かつ、ライフイベントを見据えた資産形成を  
学べる学習ツールが必要であると考えます！



そんな学習ツール  
あるのか？

私たちが  
作りました！

## 5. 提案

課題を解決するツールとは・・・

“デジタル”ではなく“アナログ”なものこそ重要!!!



スマホアプリ



フィンテック



最先端テクノロジー  
など・・・



# 5. 提案

金融教育特化型ボードゲーム

**“Good Life Game”** を

提案します！



## 5. 提案

ボードゲーム型の利点

能動的な学習の環境を実現！

友達との対話

自由度の高さ



知識を  
アウトプット

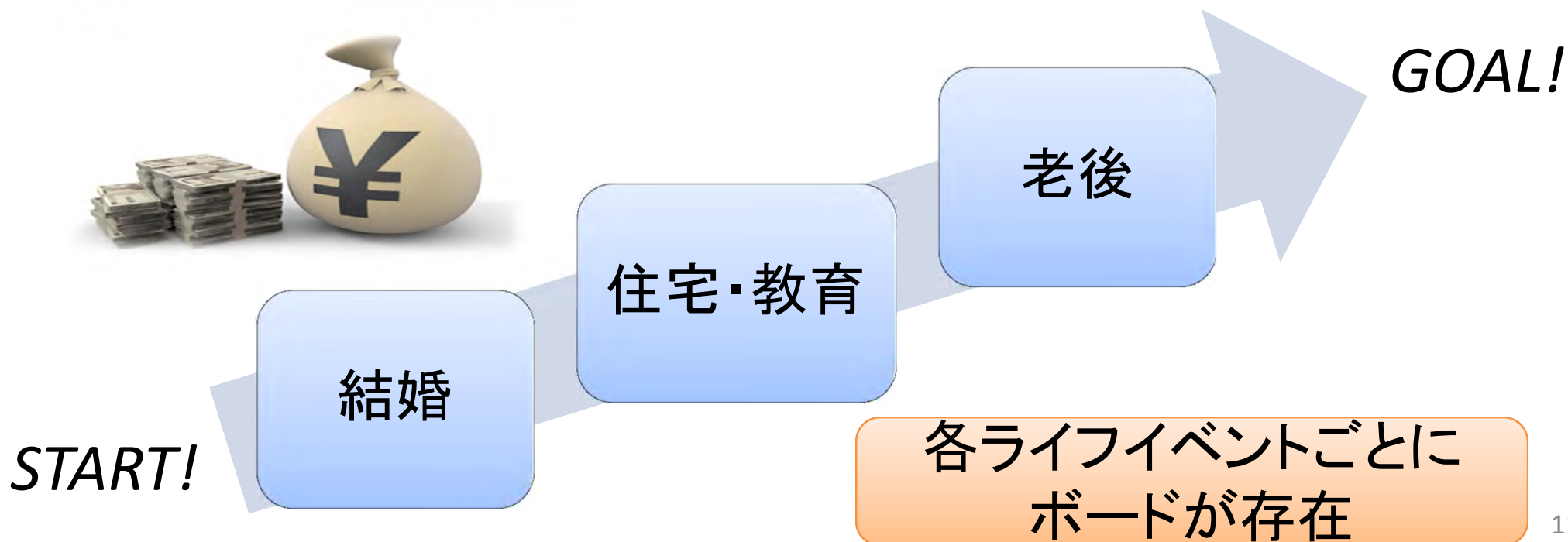
臨機応変な  
判断

遊びを通じた“知の交流”

## 5. 提案

### “Good Life Game”とは？

各ライフイベントの大きな支出を  
資産運用で乗り越えるゲーム



## 5. 提案

### “Good Life Game”の特徴

金融情勢を加味しながら資産運用を実践できる！

既存のボードゲーム

単純な現金の  
出し入れ



“Good Life Game”

目標額を意識した  
資産運用を実践

## 5. 提案

最も資金を殖やすことができたプレイヤーが勝利！

ゲームを勝ち抜くために意識すべきこと



各ライフイベントごとの  
必要額の認識



計画的な資産運用

# 5. 提案

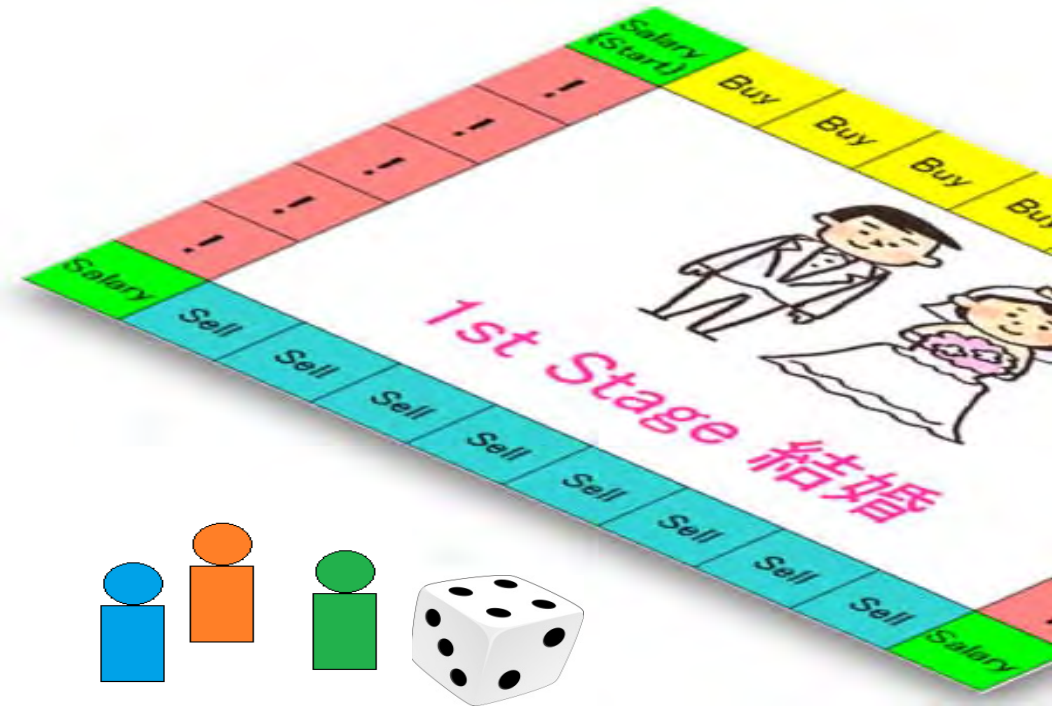
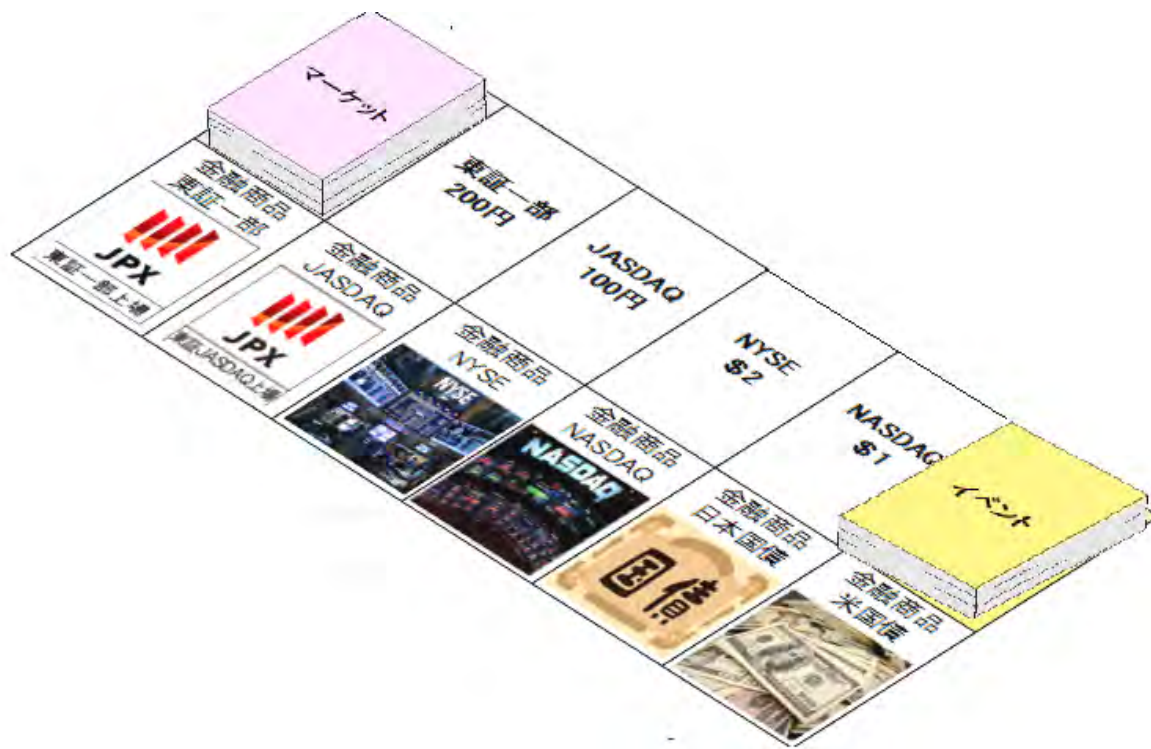
具体的なゲームの内容 ~結婚ステージの例~

シンプルなすごろく形式

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

# 5. 提案

## ゲームの初期設定



# 5. 提案

コマ

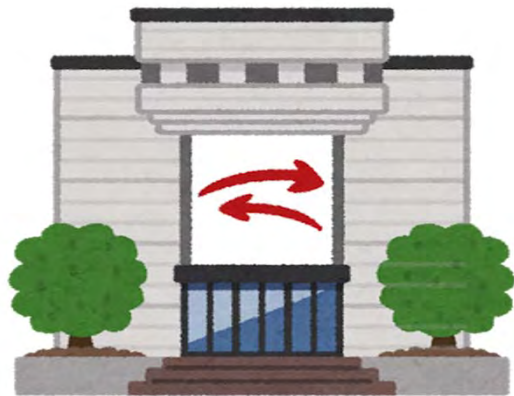
Salary	Buy	Buy	Buy	Buy	Buy	Buy	Buy	Buy	Salary
!									!
!									!
!									!
!									!
!									!
Salary	Sell	Sell	Sell	Sell	Sell	Sell	Sell	Sell	Salary



## 5. 提案

「Buyマス」とは？

自身のお金で金融商品を購入できるマスである。  
目標額達成のために、ここで金融商品を購入し、運用していくことになる。



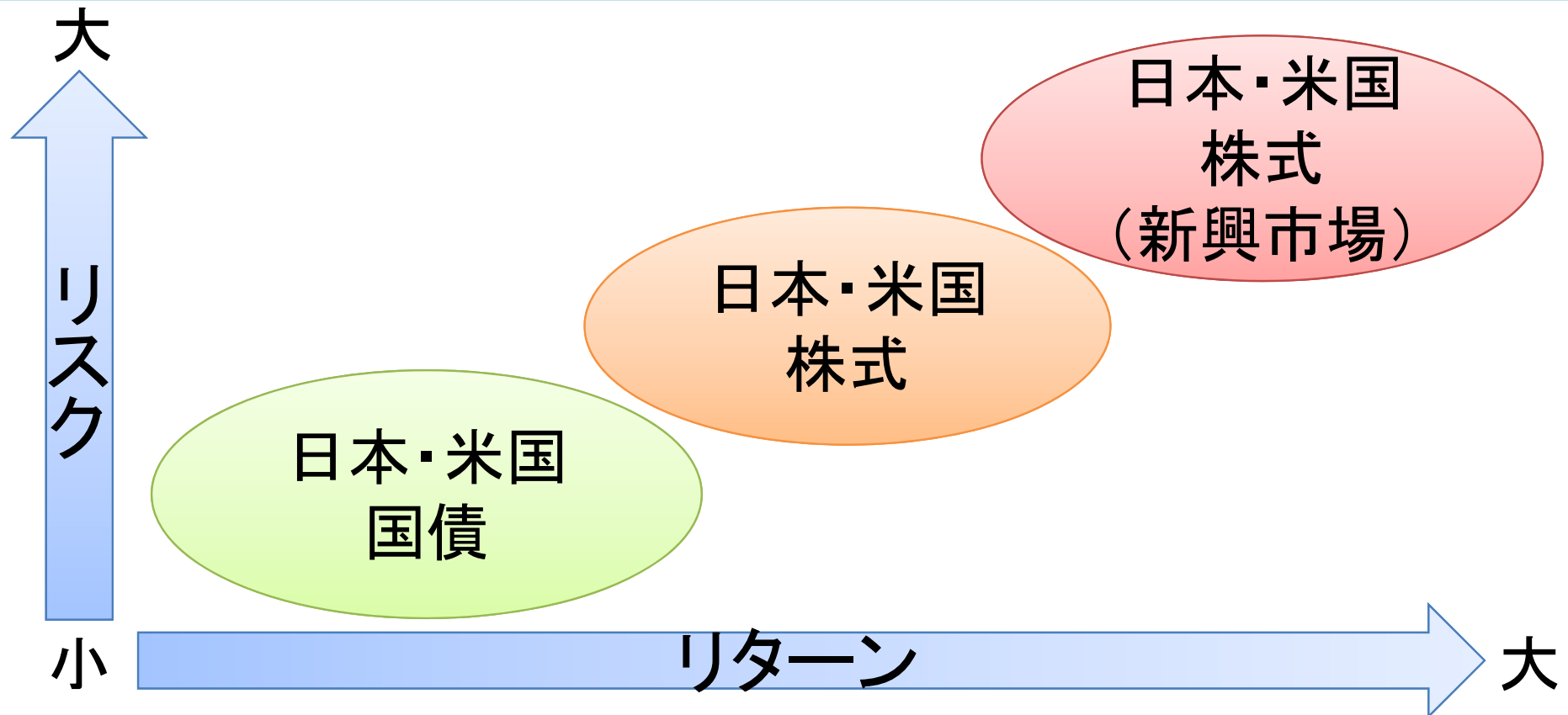
## 5. 提案

全6種の金融商品カード  
(日本株式、米国株式、日本国債、米国債)

金融商品 東証1部	金融商品 JASDAQ	金融商品 NYSE	金融商品 NASDAQ	金融商品 日本国債	金融商品 米国債
 JPX	 JPX				
東証一部上場	東証JASDAQ上場				

## 5. 提案

分散投資の要素には、  
リスク・リターンと海外投資の2つがある。



# 5. 提案



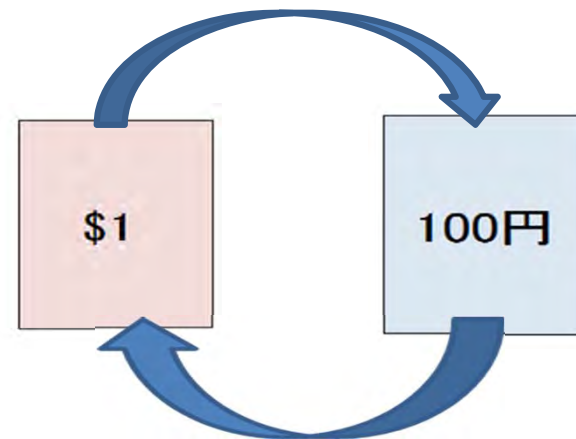
Salary (Start)	Buy	Buy	Buy	Buy	コマ	Buy	Buy	Buy	Salary
!									!
!									!
!									!
!									!
!									!
Salary	Sell	Sell	Sell	Sell	Sell	Sell	Sell	Sell	Salary



## 5. 提案

「Salaryマス」とは？

給料が受け取れるマスであり、通り過ぎたとしても受け取ることができる。また、日本円と外貨の両替もこのタイミングで行うことができる。



# 5. 提案

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

コマ

## 5. 提案

「“！”マス」とは？

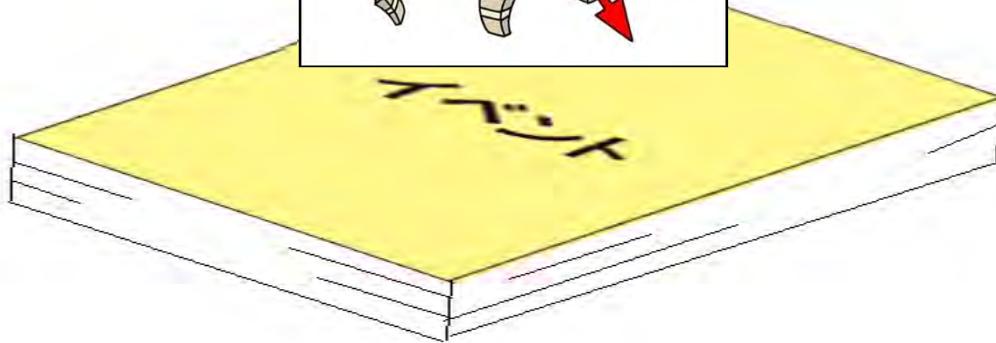
金融環境を決めるカード(マーケットカードとイベントカード)を引くマスである。各プレイヤーはこれらのカードの情報を加味して金融商品を売買する。



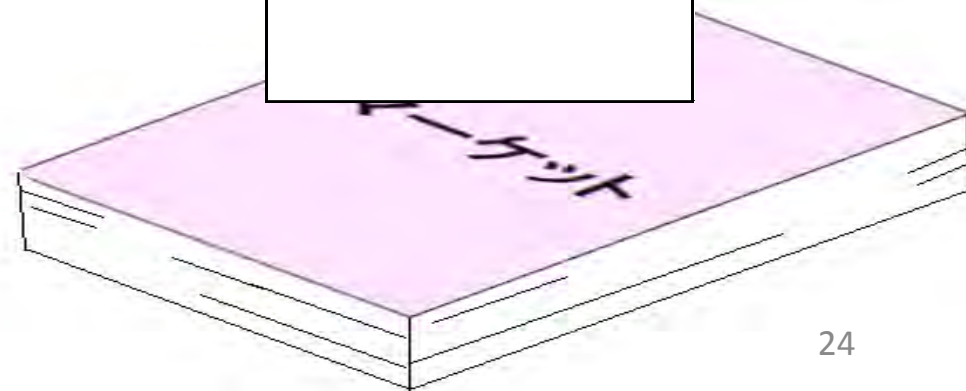
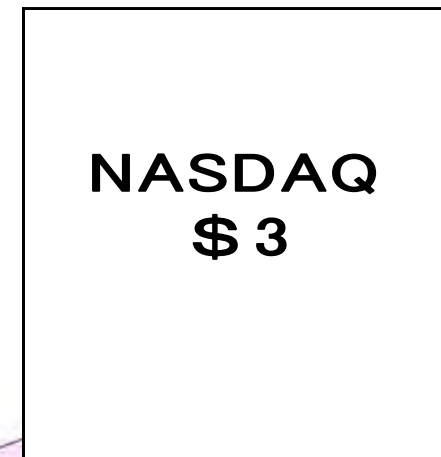
## 5. 提案

それぞれ引いたカードが、盤上の金融情勢となる。

マクロ要因



ミクロ要因





## 5. 提案

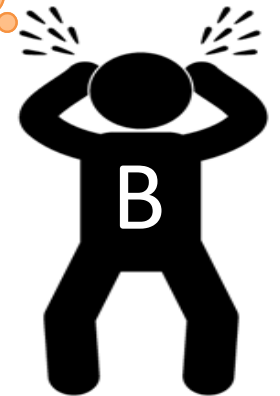
実際に経験することで学ぶことができる！

外国にも投資をしていた  
おかげで大きな損失は  
避けることができた！

日本株しか持っていない！  
外国株も買って  
おくべきだった！









<A君の保有銘柄>



<B君の保有銘柄>

## 5. 提案

全6種のイベントカード  
(円安・ドル高、円高・ドル安、日米の好・不景気)

イベントカード 円安ドル高	イベントカード 円高ドル安	イベントカード 日本好景気	イベントカード 日本不景気	イベントカード 米国好景気	イベントカード 米国不景気
					

# 5. 提案

新しくイベントカードを作成することも可能！

<p>イベントカード ～金融危機Ver～ リーマンショック</p> 	<p>イベントカード ～金融危機Ver～ IT革命</p> 	<p>イベントカード ～金融危機Ver～ 石油危機</p> 	<p>イベントカード ～金融危機Ver～ 東京オリンピック</p> 	<p>イベントカード ～金融危機Ver～ イギリス EU離脱</p> 	<p>イベントカード ～金融危機Ver～ サブプライムローン問題</p> 	<p>イベントカード ～金融危機Ver～ アベノミクス</p> 	<p>イベントカード ～金融危機Ver～ 高成長経済成長(バブル景気)</p> 	<p>イベントカード ～金融危機Ver～ トランプ・ショック</p> 
<p>イベントカード ～結婚Ver～ デート(食事)</p> 	<p>イベントカード ～結婚Ver～ デート(旅行)</p> 	<p>イベントカード ～結婚Ver～ 結婚披露</p> 	<p>イベントカード ～結婚Ver～ 飲み会ラッシュ</p> 	<p>イベントカード ～結婚Ver～ 自宅用PCを購入</p> 	<p>イベントカード ～結婚Ver～ 宝くじ当選</p> 	<p>イベントカード ～結婚Ver～ 勤続先から表彰を受ける</p> 	<p>イベントカード ～結婚Ver～ ボーナスが発生</p> 	<p>イベントカード ～結婚Ver～ ご祝儀を受け取る</p> 
<p>イベントカード ～住宅・教育Ver～ 自然災害による住宅破壊</p> 	<p>イベントカード ～住宅・教育Ver～ 電化製品購入</p> 	<p>イベントカード ～住宅・教育Ver～ 子供が部活動に参加</p> 	<p>イベントカード ～住宅・教育Ver～ 子供の塾費用</p> 	<p>イベントカード ～住宅・教育Ver～ 家族旅行</p> 	<p>イベントカード ～住宅・教育Ver～ 親戚の子供へお年玉</p> 	<p>イベントカード ～住宅・教育Ver～ 子供が給付型奨学金を要給</p> 	<p>イベントカード ～住宅・教育Ver～ 自家発電による電気売買取入</p> 	<p>イベントカード ～住宅・教育Ver～ 忘れていたダンス預金を発見</p> 
<p>イベントカード ～老後Ver～ 自宅の階段から転落して入院</p> 	<p>イベントカード ～老後Ver～ 送院費</p> 	<p>イベントカード ～老後Ver～ 健康の為、ジムへ通う</p> 	<p>イベントカード ～老後Ver～ 海外旅行</p> 	<p>イベントカード ～老後Ver～ 国内旅行</p> 	<p>イベントカード ～老後Ver～ 介護施設への入居費用</p> 	<p>イベントカード ～老後Ver～ 住宅の修繕費</p> 	<p>イベントカード ～老後Ver～ 子供からの仕送りを受けた</p> 	<p>イベントカード ～老後Ver～ ゲートボール大会で優勝</p> 

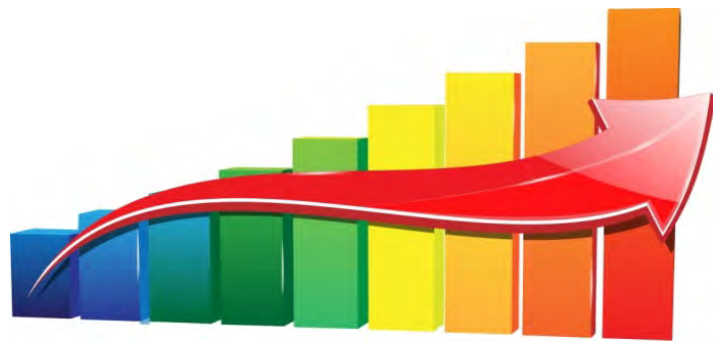
# 5. 提案

Salary (Start)	Buy	Buy	Buy	Buy	Buy	Buy	Buy	Buy	Salary
!									コマ
!	サイコロを振り、 6の目が出た！								給料を 受け取る
!	Sellマス とは？								
!									
!									
Salary	Sell	Sell	Sell	Sell	Sell	Sell	Sell	Sell	Salary

## 5. 提案

「Sellマス」とは？

Buyマスで購入した金融商品を売却することができるマスである。マーケットカードとイベントカードの情報を加味し、売却をするか否かを考えることになる。



## 5. 提案

ゲームの基本的流れ ~まとめ~

ライフイベントの必要額を意識しながら  
以下のサイクルを繰り返す

Buyマス

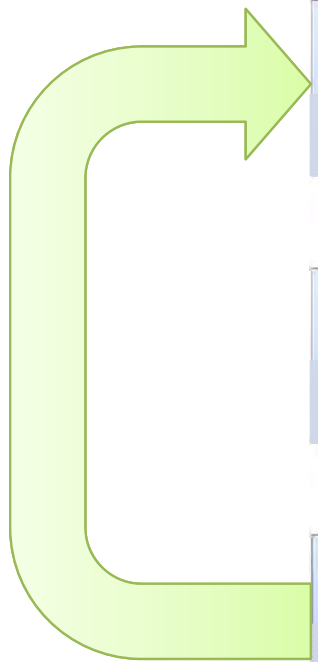
金融商品を購入

“！”マス

金融情勢の変化を確認

Sellマス

金融商品を売却



## 6. 提案の実用性

提案するゲームの位置づけ

学校授業の一環として取り入れる

従来の教育に加えて使用する



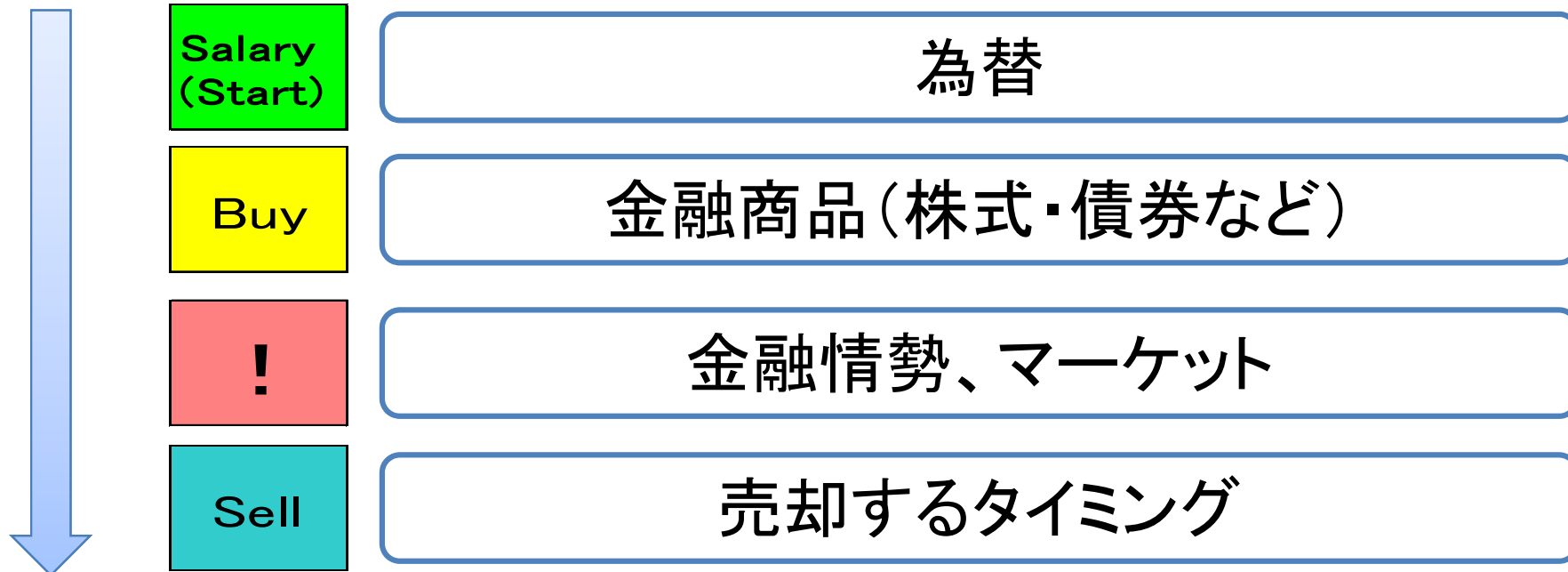
知識のインプット



知識のアウトプット

## 6. 提案の実用性

### 授業における指導者の説明手順



各マスごとに必要な情報を説明する



## 6. 提案の実用性

Web上で容易に手に入れることができる

The screenshot shows the Shiruporuto website interface. At the top, there is a navigation bar with the logo '知るぽると' (Shiruporuto) and the text '金融広報中央委員会 (事務局 日本銀行情報サービス局内)'. Below the logo, there is a search bar and links for 'Google® カスタム検索', 'サイトマップ', '新着情報配信メール', and 'English'. The main navigation bar includes categories like '金融と経済のしくみ', '暮らしのマネー情報', '教える・学ぶ', '暮らしのお役立ちツール', 'お知らせ・イベント', and '知るぽるとについて'. The main content area features a sidebar on the left with a list of links under the heading '教える・学ぶ', including 'クイズで学ぼう', 'ビデオで学ぼう', 'お金の知恵を学ぶリンク集', '読み物で学ぼう', 'セミナーで学ぼう', '家庭における金融・金銭教育', '学校における金融・金銭教育', '金融教育・消費者教育', and '過去の掲載記事'. The main content area displays a large banner for 'Shiruporuto Presents Good Life Game!' with the tagline '資産運用で人生を乗り切れ！'. Below the banner, there are three images of the game board and a red button labeled 'ゲームデータをダウンロード'. To the right of the game board images, there is a text block explaining the game: 'ボードゲーム上で金融商品を効率よく運用し、3つのライフイベントの多額の支出を乗り越えよう！友達と一緒に楽しく遊びながら、日ごろから学んだ金融知識を実践できます。これからの自分の輝く未来のためにレッツチャレンジ！'

# 最後に

本提案のまとめ

学校段階における金融経済教育は  
座学による**受動的**な学び



学んだ知識をアウトプットする機会がない



**能動的**な学習の機会としての  
**“Good Life Game”**

ご清聴ありがとうございました

# 参考文献


- デヴィット・ビアンキ、訳関美和「お父さんが教える 13歳からの金融入門」日本経済新聞出版社(2016)
- 栗原 久 他「海外における金融経済教育の調査・研究報告書」(2014)
- 金融経済教育研究会「金融経済教育研究会報告書」(2013)
- 稲垣恭子「教育文化を学ぶ人のために」世界思想社(2011)
- 金融広報中央委員会「金融リテラシー調査の結果」(2016)
- 滋賀大学経済学部 金融資本市場研究会第2グループ「今後の必要な金融リテラシー」(2014)
- 阿部圭司、小澤伸雄「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」同友館(2011)
- 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「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」(2015)
- 金融庁「NISA口座の利用状況等について」(2014)
- 日本経済新聞 2016年9月23日夕刊記事「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「繰り返す先送り 借金は孫にお任せ」(2016)

# 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/>>



# 補足資料

Salary (Start)	Buy	Buy	!	!	Sell	Sell	Buy	Buy	Salary
!	 <p>2nd Stage 住宅・教育</p>								!
Sell									Sell
!									!
Sell									Sell
!									!
Salary	Buy	Buy	Sell	Sell	!	!	Buy	Buy	Salary

# 補足資料

