

## 【奨励賞】

### ゲーミフィケーションを活用した金融・投資教育アプリの提言

岩崎学園情報科学専門学校	岩田 匡平
〃	中田 天
〃	猿谷 和人
〃	清水 敦

#### (要旨)

わが国の若年層は、他世代・他国対比、金融に対する興味・関心・理解度が低い。背景として、若年層の投資・金融商品などに関する学習機会が少ないことが挙げられる。

そこで我々は、ゲームのデザイン・技術を他分野に応用する「ゲーミフィケーション」の考え方を金融教育に活用し、楽しみながら金融について学べる「金融・投資教育アプリ」を提言する。

このアプリでは、金融リテラシーに関するクイズを通じてゲーム内通貨を獲得し、これを用いて擬似的に投資を行うことで「金融商品の特徴」や「金融・経済に関する知識」を習得することができる。我々が開発しているこのアプリが、体験教材として金融教育に活用されていけば、若年層が金融・経済に興味を持つ機会が生まれ、金融リテラシー向上に繋がると考えている。