

大学における実践的ファイナンス教育に関するノート

— 「基礎ゼミ」における「仮想生活ゲーム」実施結果報告書 —

大 倉 真 人
阿 萬 弘 行

Abstract

Purpose of this paper is to introduce our research results which are obtained from the game. A lot of universities in Japan submit many lectures for the students. There are many financial lectures such as “Monetary Economics”, “Portfolio Theory”, and “Insurance System”. But they do not necessarily lecture “how to spend your money” or “how much do you insure or save”, adequately. Thus, we practice the business game which was given by The Marine and Fire Insurance Association of Japan in our Basic Seminar (Kiso-Zemi) for our students to educate above problems. Furthermore, throughout this business game they can also educate the self-liability principle in the financial market.

Keywords: game, financial lectures, self-liability principle

第1章：自己責任原則

本論文は、長崎大学経済学部の授業において我々が実施した教材用ゲームの結果報告である。このゲームは、主に、家計の資産運用に関する「自己責任原則」を学ぶことを目的としたものである。近年、家計の資産運用における「自己責任原則」が徐々に浸透しつつある。自己責任原則とは文字通り、資産運用の方法について、投資家自身が自分で判断し、選択する、そして、運用結果について投資家自身が責任を負うことを指す。

これまで資産運用に関して、「護送船団方式」と評される政府による金融機関の監視・保護政策を通じて、家計も保護されていた。預貯金・保険・年金などの身近な資産運用などは、実質的に元本保証され、安全性が確保

されていた。しかし、近年、一般投資家あるいは家計の「自己責任原則」が問われる形で、保護対象であった金融商品が事前に約束した元本・収益を削減される事態が頻発している。その事例のいくつかを列挙しよう。たとえば、生命保険について、1997年には日産生命が経営破綻し、はじめて、生命保険の保険金額・年金額の削減が行われた。日産生命の契約者は、保険という金融商品の資産運用について、自己責任を負ったことになる。また、ヤオハン・ジャパンは、社債の債務不履行を起こし、戦後はじめて一般投資家が損害を被る事態となった。2002年4月からの定期性預金のペイオフ解禁では、元本・利子1000万円以上の定期性預金は保護の対象から除外された¹⁾。ペイオフ解禁後、破綻した銀行は未だ出現していないが、今後、銀行破綻によって、

預金者は自己責任で預金額の一部を損失として負担することになる。

以上のように、現在では、家計などの個人投資家といえども、自分の資産運用の結果に対する「自己責任原則」として、損失負担を強いられることが一般的となりつつある。こうした事態の背景には、大きな2つの流れがある。

第1は、金融自由化である。家計にとって最も身近な資産運用である銀行預金について見ると、1985年における「市場金利連動型預金」(MMC)導入を皮切りに、1993年には定期預金の金利自由化が実施され、1994年には流動性預金の金利自由化に伴う預金金利完全自由化が実現した²⁾。さらに、1996年には橋本内閣によって、いわゆる「日本版金融ビッグバン」が打ち出され、金融制度の抜本的改革が進められることになった³⁾。制度改革の内容は多岐に及ぶが、個人投資家に関連する項目については、たとえば、「証券総合口座」の導入によって、預金者は銀行預金口座だけでなく、証券総合口座によっても決済が行えるようになった。また、「自動車保険の料率自由化」によって、保険会社は多様な保険料率を設定できるようになった。さらに、銀行窓口での投資信託の販売自由化によって、銀行窓口でも投信の取引が行えるようになった。このような金融自由化の流れは、家計の資産運用手段を多様化し、選択の幅を広げることになった⁴⁾。ただし、資産運用手段の多様化は同時に、個々の家計に対する「自己責任原則」を伴う。選択した資産運用手段によって、万が一、損失を被ったとしても、政府や金融機関は損失補填を行うことはしない。あくまでも、判断・選択を行った家計にその責任が帰属するのである。

第2は、日本経済の構造が大きく変化している点である。経済成長の鈍化によって、従

来のように、政府による所得の再配分のみでは、十分な生活保障が得られない事態になりつつある。高成長期にある経済では、増加し続ける所得を、財政制度や規制政策を通じて政府が再分配することで、家計は安定したライフサイクルを実現することができた。しかし、経済の成熟化・少子高齢化の進展によって、経済成長が鈍化すれば、限られたパイをどのように分配するかという厳しい問題に直面せざるをえない。経済成長の鈍化によって、国民所得の伸びが低くなる一方、高齢化によって社会保障関連の費用は増加している。その結果、あらゆる国民各層に対して、政府が一律に経済的な保護を与える余力がなくなりつつある。政府は、社会保障制度改革として、公的年金制度における給付年齢の引き上げや、健康保険における患者負担の増加などを実施している。そして、政府に安定した生活を保障する役割を期待できないことから、個々の家計が自主的な努力を行うことで、安定したライフサイクルを設計しなければならない。

以上のような背景のもとで、現在、個々の家計は、自らの努力によって資産運用を行う必要に迫られている。当然、大学教育の場においても、実践的な資産運用の学習に対する要望は強い。大学で教えられる資産運用に関する標準的な経済学の枠組みでは、経済主体は、限られた予算制約のもとで、高い収益の獲得を目指すとともにリスク負担を緩和するべく、多様な金融商品から選択を行う。大学における経済学教育の現場で広く教えられるこの標準的モデルは、理解が容易な反面、必ずしも、将来学生が資産運用を実施することに対する啓蒙・訓練に結びつくものではない。現実の金融関連の授業では、もっぱら、金融制度・保険制度・年金制度などの理論的・制度的解説が主目的とされ、体験的学習

は軽視されてきた。そこで、我々は、教材用ゲームを用いることで、学生に家計支出の初歩について体験させた。そしてその体験を通じて、資産運用に関する自己責任原則を学ぶ機会を提供した。本稿は、このゲームの実施結果をまとめたものである。

本稿の構成は以下のとおりである。まず第2章では、今回使用したゲームの概要およびその具体的なゲーム実施方法について説明する。次に第3章では、ゲームの実施結果を示すとともに、参加した学生の意見および感想を紹介する。なお第4章はむすびである。

第2章：ゲームの具体的実施方法

ゲームは、長崎大学において2002年10月8、15、22日（いずれも火曜日）5時限目（16:10～17:40）における筆者（阿萬・大倉）が担当する「基礎ゼミ」受講生（阿萬ゼミ生5名、大倉ゼミ生11名、計16名）を対象に実施された⁵⁾。なお、各学生の属性等については稿末における（表1）に示すとおりである。

次にゲームの内容についてだが、（社）日本損害保険協会が開発した『仮想生活ゲームで学ぶ～家計支出と自己責任』というゲームキットを使用して行われた。このゲームキットは、（財）消費者教育支援センター主催の第3回消費者教育教材資料表彰（企業・業界団体編・実験実習部門）での優秀賞を受賞しており⁶⁾、実際、中学・高校を主として、生活リスクにかかる教育に少なくない貢献を果たしている⁷⁾。

このゲームは、架空の家庭における家計支出パターンについて考えることを通じて、家計支出の仕組みについて学習することを主たる目的としている。具体的には、①ある架空の家庭を想定した上で、決められた額の収入を、どの程度食費や教育費あるいは保険料に

充当するか、またどの程度を預貯金として保有しておくか、について選択させる。②「仮想生活ゲーム」を体験させる。③「仮想生活ゲーム」での結果を通じて、最初に選択した家計支出の見直し案について検討させる、というプロセスによって進められる。そして今回は、①を10/8に、②を10/15に実施した。そして、家計支出見直し案を10/15の宿題とした上で、各学生の家計支出見直し案の報告（すなわちプロセス③）を10/22に行った。なお各々のプロセスについて簡単に説明すれば、以下のようになる⁸⁾。

①「家計支出表」の作成

ある架空の家庭における「家計支出表」を作成してもらう。まず家族は、世帯主の父（45歳）、専業主婦の母（40歳）、子供2人（14歳、10歳）の4人（同居）によって構成されている。次に家族は世帯主の収入のみで生活しており、その額は月69万円であるとする。ただし住宅ローン12万円、税金等11万円の支出が不可避免的に発生することから、実際に家計支出選択上考慮される金額は、これらを差し引いた残額46万円のみである。そしてこの46万円を、食料、光熱・水道、被服及び履物、交通・通信、教育、教養・娯楽、預貯金、保険、その他の支出の9項目に振り分けてもらう。ただし、子供2人は公立学校に通っていると仮定されているが、さらなる教育投資として学習塾に通わせることも可能である（もちろん通わせなくても良い）。さらに保険として火災保険、地震保険、自動車保険、生命保険が存在している。ただし地震保険は火災保険の特約であることから、火災保険に加入しなければ地震保険に加入することはできない。また、収入の一部を預貯金として保有することも可能であるが、その額は保険料と合算して10万円までとする。

なおこのゲームは、2年間（24ヶ月）の生活

期間を経過した後、預貯金の残高がどれだけ残っているかを競い合うものとなっている。それゆえ単純に考えれば、できる限り支出を抑えて預貯金に充当することが望ましいようにも思える。しかしながら例えば、自動車事故に遭遇した場合、もし自動車保険に加入していなければ、加入している者よりも高額の出費に迫られることになるかもしれない。しかしながら逆に、全ての種類の保険に加入することは、結果として保険料のムダとなるかもしれない。従って、起こりうるイベントを明確に認識した上で適切な（ないしは適切であると思われるような）「家計支出表」を作成しなければならないことになる。

②「仮想生活ゲーム」の実施

①において作成してもらった「家計支出表」をもとにゲームを開始する。なお「ゲーム開始にあたって、最初の5年間は不意の支出もなく、順調に生活でき、預貯金も増えたと仮定する⁹⁾」。ゆえに各学生の初期所得は、「家計支出表」に示された預貯金額の60倍(5年分)となる。また1年経過後、「家計支出表」に示された預貯金額の12倍(1年分)が年間所得として加算される。

まず、学生を4つのグループに分け(16人であることから各グループ4人ずつ)、それぞれをグループA,B,C,Dと命名する。そしてグループAから順にトランプを引いていく。52枚のトランプには、日常生活で起こりうる様々なイベントが示されており、そのイベントに従って各学生の預貯金残高が増減する。なおトランプは、ゲーム期間の2年間(24ヶ月)にあわせて24回引かれる(ゆえに各グループ6回ずつトランプを引くことになる)。なお、1度引かれたトランプは再び山に戻さないものとする(ゆえに同じイベントが2回発生するということはないものとしている)。ただし、トランプに示されている各

イベントは全ての学生に対して適用されることは限らない。まずトランプであることから各カードにはマーク(スペード、ハート、ダイヤ、クラブ)が示されているが、各々のマークによって適用される学生の範囲が以下のように限定される。

- ・スペード：トランプを引いたグループのみに適用
- ・ハート：前にトランプを引いたグループに適用
- ・ダイヤ：全てのグループに適用
- ・クラブ：トランプを引いたグループ以外のグループに適用

また、たとえ「全てのグループに適用」であったとしても、ある特定項目の支出額が多いあるいは少ない学生のみ適用されるイベントが存在する。例えば「子供2人の勉強机を新しく買い換えるため30万円を支出した。」(ダイヤの5)は、「教育の支出が3万円以下の学生」のみに適用されるし、あるいは「子供2人がサマーキャンプに行き、50万円を支出した。」(ダイヤの8)は、「教養・娯楽の支出が3万円以下の学生」にのみ適用される。

③家計支出見直し案の検討

各学生5分をめぐり、家計支出見直し案を発表してもらおう。その際、「仮想生活ゲーム」実施前に作成した家計支出のうちどの点について改めればよいか(ないしは改める必要はないか)を中心に述べてもらおう。そして最後に、「仮想生活ゲーム」を体験しての感想を書いてもらおう。

第3章：ゲームの結果およびその検討

稿末における(表1)から(表3)は、ゲームの実施結果をまとめたものである。なお(表1)は各学生に作成してもらった「家計

支出表」を示している。ただし、表中における「火災」「地震」「自動車」「生命」の各欄には、もしそれらの種類の保険に加入していれば1を、加入していなければ0を記入している。また（表2）は、ゲーム1年目に起こった所得の増減を、（表3）は、ゲーム2年目に起こったそれを示している。なお、各学生の名前をアルファベットのAからPによって示しているが、これは最終順位順に名称付けたものである。さらに、各表における金額の単位は「万円」である。

そして前章で述べたように、ゲーム終了後、ゲーム実施前に作成してもらった「家計支出表」をどのように改めればよいかについての意見を述べてもらった¹⁰⁾。以下ではそれらのうちのいくつかについて紹介するとともに、簡単なコメントを付することにしたい¹¹⁾。

「出費について、避けられるもの、避けられないものの区別をつけ、避けられるものに関しては、確実に回避できる家計を組み立てるべきであり、それは可能だと私は考える。」（学生C）

コメント：損失の回避を最重要視するという意味では、経済学で言うところのリスク回避度が高い学生だと考えられる。今回のゲーム体験を通じて、学生が、自分のリスクに対する態度を改めて認識する良い機会になったものと思われる。

「今回の場合のみを考えると、自動車保険と生命保険に加入する必要はなかった。しかし、もしも交通事故にあうと出費が大きいので、もしもう一度このゲームをしたとしても、自動車保険には入ってしまうと思う。」（学生E）

コメント：上記叙述で述べられているように、今回のゲーム結果だけを鑑みれば、自動車保険への加入は望ましくない、言い換えれば、自動車保険料は「冗費」である、と言え

るかもしれない。しかしながら今回のゲームの結果は、ランダムにトランプを24回引いてもらったことによって生じた1つの結果に過ぎず、それゆえ引かれるトランプが異なれば、当然に異なった結果が導かれる。言ってみれば、どのような結果が起こるかについてはゲームを実施しない限り不明であり、このことから鑑みれば、上記叙述のような考えにも一定の合理性があると評価できる。

「貯蓄の重要性をとっても感じたが、貯蓄を増やすために保険に加入することを避けるのは、いざというときにかえって多くの支出をしないとけないことになるかもしれない。貯蓄を増やし、なおかつ、生活を豊かにすることは難しいと思った。」（学生G）

コメント：経済問題は、多くの場合、何らかのトレードオフ関係を有している。そしてこのトレードオフ関係の存在が、問題解決を難しいものとする。この学生も、本ゲームから、保険加入によるリスク回避と、それによる貯蓄の減少というキーポイントを理解した。トレードオフ関係に関する認識が深まったことにより、次のより進んだ学習段階として、トレードオフ関係がある場合の最適意思決定問題を学ぶための準備ができたと言える。

「保険を、火災・地震だけに入る。なぜなら、火災・地震は自分が引き起こすときよりも、他人が引き起こすときが多いから。」（学生I）

コメント：極力、自分自身の注意によって、リスクを回避し、保険加入の必要性を避けるという視点である。事故回避のために注意深く自動車運転したり、病気にならないように日々の健康に気をつけたりするための労力は、人によって様々であることから、この労力をさほど負担に感じない人は、保険に入る

必要性が低いという点は重要である。

「この仮想生活ゲームをやってみて思ったことは、将来のためにお金を貯えておいた方がいいという事です。先には何があるかわかりません。」(学生 N)

コメント：この記述は、ある意味「当たり前のこと」を述べているだけのように見える。確かに自明な事実を述べているのだが、当該学生 N の場合、いくつかの場面で多額の支出に迫られており（(表 2)および(表 3)を参照）、そこから「多額の支出が生じる可能性が高いので、もっとお金を保有しておかなければならない」という認識を新たにしたのかもしれない。特に「将来何が起こるかわからない」という不安から、消費を減らして貯蓄をするという思考は、今の日本経済における「消費の冷え込み現象」に合致したものであると言えるのかもしれない。

「ゲーム設定において保険と預貯金で10万円限度なのでその2つのバランスが難しいと思いました。」(学生 O)

コメント：前章で述べたように、保険料支出と預貯金額の合計は10万円以下でなければならない。それゆえ多くの種類の保険に加入した場合、預貯金額はその分少なくならざるを得ない。保険も預貯金もリスクをマネージする手段の1つである。しかし保険はリスク移転のための手段である一方、他方において預貯金はリスク保有のための手段であり、そのマネージメントの手法に少なからず違いが見られる。それゆえ上記叙述中にある「保険と預貯金とのバランス」は、「どのような手法を組み合わせることでリスクをマネージするか」という問題に直結していると評価できる。

さらに、家計支出の見直し案について発表してもらった後、3回の授業（「仮想生活ゲーム」を実施した授業）に関する包括的感想として「仮想生活ゲームを体験しての感想」を記述してもらった。以下では、先ほど同様、それらのうちのいくつかを取りあげた上で、簡単なコメントを付していく。

「今回のゲームは、もう少し現実味があった方がいいように感じた。実際に自動車事故を起こすと、しかもそれが人身事故だった場合のリスクは大きく、必ず自動車保険に入るだろうと思われる。」(学生 A)

コメント：この叙述の中で最も興味深かったのは、「人身事故だった場合のリスク」について考えた点である。今回のゲームでは、全ての損害額があらかじめ定められており、それゆえに自動車事故についても、それが人身事故か物損事故かを問わず、定額の所得が減少するに過ぎない。しかしながら、現実における人身事故にかかる損害賠償額については、その人身事故の程度によって大きく異なり、時には数億円の損害額が認定されることもある¹²⁾。言ってみれば、自動車事故には「損害発生額の不確実性」が少なからず内在しているのであるが、今回のゲームにおいて、この点は考慮されていない。

「概ね、面白く家計支出を考える足掛かりになったと思う。事故や不意の支出がやたらと多いので、閉口する場面もあった。しかし、支出について学ぶ際のきっかけとしてならば、十分有効であると思う。」(学生 B)

コメント：本ゲームは、あくまでも、一定の予算制約のもとで、家計支出の配分のありかたを学ぶことが趣旨である。したがって、ゲーム中のイベントの多くは支出項目である。予算を増やす、つまり、収入を増やすこ

とは、また別の経済的問題であることを学生に認識してもらうことが必要であろう。

「実際社会に放り出されたら（住む場所にもよりますが仮に長崎として）、長崎は地震が少ない（あっても小さい）ので、火災と自動車と生命保険には入ると思います。」（学生 F）

コメント：長崎という土地柄を反映した面白い感想である。たしかに、地震多発地域や大規模な地震が過去に起こった地域と比べれば、地震に対するリスクの認識は希薄になると考えられる。リスク認識のあり方が、個人の経験に大きく依存する1つの例である。

「これから社会人になってからは保険の問題も重なり、家計をやりくりしていく事がますます難しくなるのだと感じました。」（学生 H）

コメント：「仮想生活ゲーム」によって期待できる学習効果の1つとして、「貯蓄と消費とのバランスを考えた生活設計をする能力を育てる」ことがあげられる¹³⁾。今回ゲームに参加した学生は2年生であり、約2年後には社会人として独立した家計を形成する可能性が非常に高い。そのとき、自身の収入を所与としたとき、どの程度のお金をどのような項目に充当するか、という意思決定が不可避免的に発生することは言うまでもないだろう。それゆえ、今回のゲームによって上で示したような感想を持たせたことは、このゲームが金融に関する教育を行う上で有用であることに対する証左であると考えられる。

「生命保険を家族を1単位とするのではなく個人単位にしたり、貯蓄の制限を無くしたり、ゲームの幅をもっと広げてほしいと思う。」（学生 I）

コメント：この叙述は、生命保険の加入方法にかかるゲーム上の問題点を指摘しているという意味において貴重なものである。前章

で述べたように、今回のゲームでは父母および2人の子供という4人家族を想定している。しかしながら、生命保険に加入するか否かという段階において、「誰を被保険者とする生命保険なのか？」についての説明は全くない。世帯主である父親を被保険者とした終身保険なのか、あるいは夫婦を被保険者とした夫婦連生保険なのか、それとも子供を被保険者としたこども保険なのか、この点について不明であることから、「誰にかかるリスクをカバーするのか」が不明である。さらにこれに関連して、今回のゲームには「誰が（生命）保険を購入するか？」についての意思決定が欠落している。現実には、世帯主である父親だけが保険に加入するという選択肢もあるだろうし、全員が保険に加入するという選択肢もありうる。しかしながら、この点についてもゲーム上ほとんど考慮されていない。

「3回目の授業でのみんなの感想(報告)を聞くのが興味深かったです。リスクに対する考え方は人それぞれであり、またゲームと実際の生活におけるリスク管理の考え方も違うものだと感じました。」（学生 J）

コメント：ゲームを行った上で、参加学生各自に事後的な点検作業を行わせることも重要であるが、他人のゲーム体験談を聞くこともまた有意義である。なぜなら、保険はリスクに対処する経済的仕組みであるが、個々の家計の直面するリスクが様々に異なるために、要望される保険種類も多様化することを学生が理解しやすくなるからである。

「今持っているお金をどう割り当てるかを考えるのはとてもおもしろかったです。実際、私はできるだけ預金に回そうと考えているので、その考えが、このゲームにも響きました。よく「今、使わないで、そんなに貯めてどうするのか」と聞かれ

るけれど、私には私の計画があって、今、使う要素があまりないのに無駄使いをするのは好きではないです。」(学生L)

コメント：おそらく学生生活では、お金の配分に関して、必要になれば使う、買いたから買う、という場当たりの行動が珍しくないものと予想される。たまたま、ある月の途中でモノを買いすぎてお金が足りなくなれば、親から追加的な援助を受けたり、アルバイトを増やしたりなどの方法によって、事後的な調整を行うことになる。一方で、ゲームでは、限られた資金をいかにして、事前に消費や貯蓄に配分するかという問題の基本を疑似体験できるという効果がある。

「カードを引いていると、そのパターンは52通りだけど、実際の生活では数えきれないパターンがあるという事を思わせられました。」(学生M)

コメント：上記の叙述は、ゲームそのものに関する感想ではないかもしれない。しかしながら、上で述べられていることは、以下の意味において、非常に興味深い。それは、今回のゲームにおいて、52枚のカードの内容が書かれている表をあらかじめ配布したことに関連する¹⁴⁾。なぜなら、あらかじめカードの内容を示した表が配布されていることは、「起こりうる事象に関する不確実性」の非存在を意味しているからである。換言すれば、ゲームではあらかじめ決められている52種類の事象のみが生起するのであり、「予期しない事象」が起こることはありえない。しかしながら実際には、無数の事象が存在しており、それゆえに全く事前に予期できない(ないしは予期することが極めて困難な)事象が発生することがありうる。そして無視できないのは、一般に「大事故」や「大惨事」といわれる損害の少なくない数が、いわゆる「予

期できなかった事象」であるという事実である¹⁵⁾。

第4章：むすびにかえて

以上、本稿では、長崎大学経済学部の「基礎ゼミ」において行った「仮想生活ゲーム」の結果をまとめた。冒頭で述べたように、金融市場の自由化等などの現実的背景を鑑みれば、大学教育の場において、資産運用の実際を疑似体験できる機会を学生に提供することの重要性は、今後増加していくと思われる。ゼミナールという性格上、ゲームの体験者は少人数の限られた学生のみであったことから、ここで報告された結果は限定的なものであるのかもしれない。しかしながら同時に、類似の疑似体験ゲームの実行に際して、本稿でまとめた結果が、少しでも参考になれば幸いと考えている。日本においては、ゲーム形式の授業形態は、必ずしも一般的ではないかもしれない。しかしこのようなゲームの実施結果が広く公開され、それが教育のための材料として広範に利用されることによって、大学教育の内容は、自己責任原則にもとづいた資産運用の経験的理解を深めるという社会的要請により合致したものとなっていくと期待できる。

言うまでもなく、今回実施した「仮想生活ゲーム」は、もとより完全なものではない。実際に体験した学生が述べるように、「収入に対して損失が多すぎる」「巨額の損失機会が頻発する」など現実離れた設定もある。しかしながら、そうした問題点があるにしても、なお、学部教育の初期段階に比較的簡単に楽しみやすいゲームを実施することによって、家計の資産運用を体験させることの教育効果は大きいと確信している。

注

- 1) 決済性預金のペイオフについては、2003年4月をもって解禁される予定であったが、現在、その実施は流動的な状況となっている。
- 2) 酒井・鹿野(2000)第2章参照。
- 3) 鹿野(2001)52ページ参照。
- 4) 確定拠出型年金制度の導入も、「自己責任原則」に基づく資産運用の好例である。
- 5) 「基礎ゼミ」は、2年生を対象に実施されるゼミ形式の科目であり、カリキュラム上選択科目として位置づけられている。なお「基礎ゼミ」は、「3年次の専門ゼミへの橋渡しとして位置づけられ、学生の論理的思考能力を涵養することを目的とする。授業方法としては、ディベート(Debate)、マネジメントゲーム(Management Game)等、この目的に適応すると思われる方法が用いられる」(『長崎大学経済学部平成14年度シラバス(授業計画):昼間コース』167ページ)。
- 6) 以下のホームページを参照。
http://www.consumer-education.jp/nice/project/c-cont/c_c03.PDF
- 7) なお同キットは、以下のホームページから無料でダウンロード可能である。また同ホームページからキット一式の申込(無料)をすることもできる(ただしキットそのものの申込は、授業での実践を希望する学校教員のみ可能である)。
http://www.sonpo.or.jp/cgi-bin/page_view.cgi
- 8) より詳細な説明については、キットにおける解説(以下「ゲーム実施要綱」と呼ぶ)を参照。なおこのキットは、主として中学・高校での利用を想定していることから、1クラスの人数などの制約により、グループでの参加を前提としている。しかしながら我々の場合は、学生の人数が相対的に少数(16名)であったことから、各個人でゲームに参加してもらう方式を採用した。なおこのような変更は、ゲームそのものの有用性等を失わせるものではないことを断っておく。
- 9) 「ゲーム実施要綱」4ページ。
- 10) 正確には、「家計支出表2」として、「仮想生活ゲーム」を体験した結果、よりより家計支出とするためには、自分たちで考えた家計支出をどのように見直せばよいか?」について考えてもらっている。なお配布した「家計支出表2」には「自分たち」と印刷されているが、脚注8で述べたように、今回のゲームにおいては、「個人戦」形式を採用したことから、「自分たち」は「自分」と読み替えてもらっている。
- 11) ただし以下における学生の意見の引用は、全文引用の場合もあれば、部分引用の場合もある。また学生の意見の紹介は、単に名称のアルファベット順に行ったに過ぎず、重要性の程度によって順序づけたものではないことを断っておく。
- 12) 『損害保険ファクトブック2002』における「交通事故賠償に関する主な高額判決例」(86ページ)によれば、人身事故において2億円を超える総損害額が認定された判例は、少なくとも20件存在している。
- 13) 「ゲーム実施要綱」2ページを参照。
- 14) 具体的には、キットにおける「仮想生活ゲームのカード内容一覧表」をあらかじめ配布した。なお「ゲーム実施要綱」(5ページ)においても、同表の配布が指示されている。
- 15) その顕著な例の1つとして、地震をあげることができる。実際、1995年に「阪神・淡路大震災」が起こるまで、多くの人は地震というリスクの発生をさほど予期していなかったように思われる。その証拠に、地震発生前(1996年3月末)における地震保険の全国平均加入率は7.0%であったが、その後加入率は上昇傾向を続け、2002年3月末現在の全国平均加入率は16.2%となっている(日本損害保険協会ホームページ(http://www.sonpo.or.jp/cgi-bin/page_view.cgi)参照)。

参 考 文 献

- 鹿野嘉昭 (2001)「日本の金融制度」東洋経済新報社
 酒井良清・鹿野嘉昭 (2000)「金融システム」有斐閣

表1：ゲーム参加者の属性および家計支出表の各数値

名前	性別	専 攻	グループ	食料	光熱	被服	交通	教育	教養	預貯金	保険	火災	地震	自動車	生命	その他
A	男	経営・会計コース	B	9	2	2	5	5	4	8.5	1.5	1	1	0	0	9
B	女	経済分析と政策コース	A	9	2	2	5	5	4	5.5	4.5	1	1	0	1	9
C	男	経済分析と政策コース	D	6	10	2	4	1	2	6	3	1	1	1	0	12
D	男	経済分析と政策コース	A	9	2	2	5	5	4	4.5	5.5	1	1	1	1	9
E	男	経済と法コース	D	9	2	2	5	5	4	4.5	5.5	1	1	1	1	9
F	男	経済・経営情報コース	D	9	4	3	5	5	4	4.5	5.5	1	1	1	1	6
G	女	ファイナンスコース	B	8	2	3	5	3	4	6	3	1	1	1	0	12
H	男	経済と法コース	B	9	2	2	5	3	4	4.5	5.5	1	1	1	1	11
I	男	経営・会計コース	B	9	2	5	5	5	4	4.5	5.5	1	1	1	1	6
J	女	ファイナンスコース	A	9	2	2	5	5	4	5.5	4.5	1	0	1	1	9
K	男	ファイナンスコース	D	9	2	2	5	5	4	5.5	4.5	1	0	1	1	9
L	女	経営・会計コース	A	9	2	3	5	1	4	5	4	0	0	1	1	13
M	男	経済分析と政策コース	C	9	2	2	5	5	4	4.5	5.5	1	1	1	1	9
N	男	ファイナンスコース	C	9	2	3	5	3	5	7	2	1	0	1	0	10
O	男	経済と法コース	C	9	3	4	5	1	4	3.5	5.5	1	1	1	1	11
P	女	経済分析と政策コース	C	7	2	2	3	1	4	5.5	4.5	1	0	1	1	17

表2：ゲームの実施結果（1年目）

名前	初期所得	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	終了残高	中間順位
A	510	0	-30	-100	0	0	-50	-30	-10	0	0	-75	-50	165	1
B	330	0	-30	-100	0	-60	-50	-30	-10	0	0	-75	-50	-75	4
C	360	0	-30	-100	0	-60	-50	-30	0	0	-30	-75	0	-15	2
D	270	0	-30	-100	0	-60	-50	-30	-10	0	0	-75	-50	-135	9
E	270	0	-30	-100	0	-60	-50	-30	-10	0	0	-75	0	-85	5
F	270	0	-30	-100	0	-60	-50	-30	-10	0	0	-75	0	-85	5
G	360	0	-30	-100	0	-60	-50	-30	0	0	-30	-75	-50	-65	3
H	270	0	-30	-100	0	-60	-50	-30	0	0	0	-75	-50	-125	7
I	270	0	-30	-100	0	-60	-50	-30	-10	0	0	-75	-50	-135	9
J	330	0	-30	-100	0	-60	-300	-30	-10	0	0	-100	-50	-350	14
K	330	0	-30	-100	0	-60	-300	-30	-10	0	0	-100	0	-300	13
L	300	0	-30	-100	0	-60	-300	-30	0	-80	0	-100	-50	-450	16
M	270	0	-30	-100	-20	-60	-50	0	-10	0	0	-75	-50	-125	7
N	420	0	-30	-100	-20	0	-300	0	0	0	0	-100	-50	-180	12
O	210	0	-30	-100	-20	-60	-50	0	0	0	0	-75	-50	-175	11
P	330	0	-30	-100	-20	-60	-300	0	0	0	-30	-100	-50	-360	15

表3：ゲームの実施結果（2年目）

名前	開始残高	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	最終残高	最終順位
A	267	-500	0	0	0	0	0	0	100	-40	0	-50	-200	-423	1
B	-9	-500	0	0	0	0	0	0	0	-40	0	0	0	-549	2
C	57	-500	0	0	0	0	100	0	0	-40	30	0	-200	-553	3
D	-81	-500	0	0	0	0	0	0	0	-40	0	0	0	-621	4
E	-31	-500	0	0	0	0	100	0	0	-40	30	0	-200	-641	5
F	-31	-500	0	0	0	0	100	0	0	-40	30	0	-200	-641	5
G	7	-500	0	0	0	0	0	0	100	-40	0	-50	-200	-683	7
H	-71	-500	0	0	0	0	0	0	100	-40	0	-50	-200	-761	8
I	-81	-500	0	0	0	0	0	0	100	-40	0	-50	-200	-771	9
J	-284	-500	0	0	0	0	0	0	0	-40	0	0	0	-824	10
K	-234	-500	0	0	0	0	100	0	0	-40	30	0	-200	-844	11
L	-390	-500	0	0	0	0	0	0	0	-40	0	0	0	-930	12
M	-71	-500	0	-400	0	0	0	-30	0	-40	0	0	-200	-1241	13
N	-96	-500	0	-400	0	0	0	-30	0	-40	0	0	-200	-1266	14
O	-133	-500	0	-400	0	0	0	-30	0	-40	0	0	-200	-1303	15
P	-294	-500	0	-400	0	0	0	-30	0	-40	0	0	-200	-1464	16