



大分大学経済学部社会イノベーション学科 「サービス現場のフィールドワーク 2023」プレゼン大会 提案内容と結果等について

プレゼン大会 2023.12.12 、結果発表 2023.12.19

大分の金融リテラシーを向上させることで「ウェルビーイング (Well-being)」を実現する提案

学生たちの提案

- グループ 1: ゲーム形式でライフプランニング (東京海上グループ賞)
- グループ 2: 投資を大学生に浸透させよう
- グループ 3: 未来へのすごろく! ライフサイズプランニング (優秀賞)
- グループ 4: 金融すごろく (ベストグループ賞)
- グループ 5: 絶対全国民が受けたい授業 (最優秀賞)
- グループ 6: 支出の見える化
- グループ 7: 未来のための金融リテラシー (優秀賞)

本内容に関するお問合せ等は、経済学部社会イノベーション学科 渡邊博子までお願いします

watanabe-hr@oita-u.ac.jp



グループ1 「ゲーム形式でライフプランニング」 (東京海上グループ賞)

大村、池田、夏目、武次、矢野、松永

概要: ライフプランニングで有名な「人生ゲーム」を改良し、金融やウェルビーイングとともに大分の要素も追加したあらたなゲームを考案。また、幸福度という点を入れて資産との2軸で評価する。幸福度は各種資料より設定し、年代ごとにライフイベントを入れ込み、まずは大分の企業(実在するもの)に就職することから始まる。身近でリアルな感じでプレイできるのが特徴。

プレゼンスライドからの抜粋

提案に至った背景

講義を受けて、ライフプランニングの重要性を痛感!

ゲームなら楽しく学べるのでは?

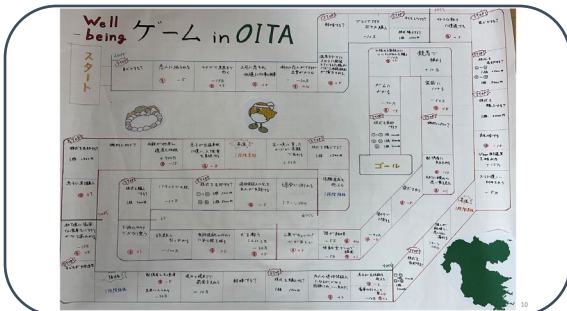
金融リテラシーやウェルビーイング要素も兼ね備えた
ゲーム形式でライフプランニングを考えよう!!



ゲームの概要

- ①大分の企業に就職
- ②株式の売買マス**多数**
- ③各種費用等(年金、維持費、耐久年数など)
もリアルに再現
- ④三つの要素(家、車、進路)
- ⑤資産と幸福度の二軸

提案までのプロセス



模造紙上に作成したゲーム

ゲームに必要な条件設定

デモプレイ

	1人目	2人目	3人目
就職先	●●●●	▲▲▲▲	◆◆◆◆
配偶者	○ 共働き	× なし	○ 共働き
子供の有無	× いない	× いない	○ 1人(全公立)
家	賃貸	賃貸	30代でマンション購入
車 (耐久年数 約10年)	普通車(新車) × 5回	普通車(新車) × 4回 軽自動車(新車) × 1回 スポーツカー(新車) × 1回	普通車(新車) × 3回 スポーツカー(新車) × 3回
最終幸福度	+ 83	+ 63	+ 185
最終残高	7,303万円	4,784万円	-5,051万円

シミュレーションによる幸福度や最終残高

審査員からのコメント(抜粋)

- ・ゲームの構成が非常に練り込まれて素晴らしい。お金だけでなく、ウェルビーイングそのものにスポットを当てており、他チームと一線を画す。アナログでの提案が面白かった。
- ・幸福度を数値化したところ、大分の企業を例にリアルさを強く感じる。また、ゲームにすることで、「お金について話す」ことを苦手としている国民性にもアプローチしている。

学生相互のコメント(抜粋)

- ・すぐろくの内容に金融だけでなく、大分をからめてくことによって大分県民にとって身近なゲームになると感じた。また、幸福度という今までにない要素を取り入れることで同じすぐろくでも新鮮味を感じる。
- ・幸福度も入っていて、お金が貯まればいいで終わらないところが良い。
- ・資産と幸福度の最終的なスコアについての勝者を話し合う点も面白い。



グループ2 「投資を大学生に浸透させよう」

岡村、江田(竜)、井上、竹山、波多野、森友

概要: 大学生向けに投資のきっかけづくりや投資に関する負のイメージの払拭を行うプラン。大学生は比較的自由にお金を使えるにもかかわらず、投資などの教育をこれまで受けたことがなかった。ライフプランニングを考えていくうえでも、知識の収集とシミュレーションをしっかりと行い自分に合った投資をすることが大事である。グループ内で実際に投資を体験したことも紹介。

プレゼンスライドからの抜粋

アンケート結果







これまで資産形成について学習した経験はありますか？

- 特に情報収集・学習したことがない 44.4%
- 自ら必要性を感じてウェブ等で学習したことがある 17.8%
- 自ら必要性を感じて知人等に教えてもらったことがある 13.3%
- 他者からの勧めで知人等に教えてもらったことがある 11.1%

資産形成についてのアンケート

アンケート結果

投資をしない理由

- 一位 難しそう  
- 二位 始めるきっかけがない  
- 三位 資金がない  

結果からの読み取り

投資をしてみても・・・

- ・大幅な変動はないが、増減している
- ・チェックするのが楽しい
- ・ポイント増減の理由を考えるようになった
- ・ポイント以外の他の投資にも興味をもった

投資を通じて、社会の状況・経済上のやりとりに関心を持つようになった！

小規模投資を実際に行った結果から

まとめ

- ・投資を始めることは難しいことではない
- ・投資＝リスク、ギャンブルではない
- ・資金が少なくても始められる

うまく活用して未来の自分へ投資をしてみませんか？ 

大学生に投資をしてもらうために

審査員からのコメント(抜粋)

- ・アンケートをしっかり分析している。実践に基づくものとなっている。
- ・パチンコでギャンブル性を体感されていることがおもしろい観点でした。投資という難しいテーマをととても分かりやすくプレゼンされていたと思います。
- ・投資のきっかけとして手軽に始められるゲームという着想は良い。

学生相互のコメント(抜粋)

- ・投資に対する興味と実践のギャップをアンケートによって明らかにしていた点良かった。
- ・発表の仕方に関して、参加者に疑問を投げかけた上で、アンケート結果の提示につなげるという構成が良いと思った。
- ・投資は、私も興味を持っているが、始める勇気がないので、この話で簡単に始めることができそうと思った。



グループ3 「未来へのすごろく!ライフサイズプランニング」 (優秀賞)

今井、荻本、江田(慎)、河野(愁)、谷川、八丁

概要:大学生を対象に、金融リテラシーを学ぶというよりも、ライフサイズ=等身大という意味の身体を使ったゲーム(すごろく)を通して、自然と身につくことを目標とする。具体的には、業種に応じた生涯年収をプレイヤーに渡してスタート。マス目を大学の敷地内に設置し、自身が動くことでリアル感のあるゲームとなる。学園祭や地域でのイベントとして開催していきたい。

プレゼンスライドからの抜粋

私たちが感じた課題

- 1.学生の半数が金融リテラシーに興味がない
- 2.金融リテラシーについてのイベントがあっても簡易的に学べる場ではないと自らは行かない
- 3.講義形式よりもゲームで楽しく学びたい

どうすれば学生が金融リテラシーに興味を持つのか、

<アイデアについての提案>

気づいたら金融リテラシーを学んでいた、というようなイベントを作りたい

→ライフプランニングをもとにした人生ゲーム

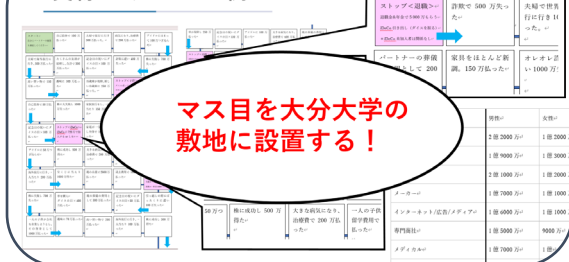


「ライフサイズプランニング」

大学生の課題

自然に学ぶことができるという目標

<実際のゲームの例>



実際のゲーム内容

<今後の展望と課題>



【今後】

- ・学祭でイベントブースとして出店
- 最終的には地域のイベントにも!?

【課題】

- ・実際の開催に向けた具体的な構成作り
- ・小規模の敷地での開催の検討

イベント開催に向けた課題

審査員からのコメント(抜粋)

- ・学びが行動とつながっており、実際に自分達で実施しているところ。複利を考え、参加者へ伝える工夫をしている。あとは参加者をどう集めるかが課題かと思います。
- ・仮説検証型のアンケートが良い。検討のプロセスが秀逸だと思う。
- ・論理的に資料が作成されている。

学生相互のコメント(抜粋)

- ・ライフプランの大切さを体を使い、リアルに学ぶことで、記憶に残りやすいと感じた。ライフサイズプランニングを提案するために、既存の商品がないか調べ、差別化を図っている点が素晴らしいと感じた。
- ・学内で簡易的なら金融教育を受けてみたい人が多いというアンケート結果からゲームを作っているのが面白く、自分もしてみたいと思った。



グループ4 「金融すごろく」 (ベストグループ賞)

植田、甲斐、小綱、田原、原田、横山

概要:大分県内の高校生を対象として、「すごろく」形式のゲームアプリによる金融教育を行う。地場の金融機関や高校に訪問し、金融リテラシーの現状も調査。実際にパソコン画面での「金融すごろく」の実演も行う。実現に向けては、アプリ配信やプロモーションの必要性、開発費の算出や内容の改善などが検討課題だと考えている。

プレゼンスライドからの抜粋

3. 詳細説明

- 対象：大分県の高校生
- 内容：すごろく形式のゲーム
- 使用機械：文部科学省配布の一人一台パソコン
- 時間：金融教育の時間
- ニーズ：高校における金融教育の負担軽減
金融機関が教育を実施できていない場所

大分県：設置率
100%
保護者負担なし
R5年現在

詳細な設定内容

先行事例との比較

新金融経済ボードゲーム
『WISDOM』

4班『すごろく』

<p>【強み】</p> <ul style="list-style-type: none"> 本格的なボードゲーム デザイン性が高い <p>【弱み】</p> <ul style="list-style-type: none"> 価格が高い(税込7,800円) 事前の準備 プレイ時間90分 	<p>【強み】</p> <ul style="list-style-type: none"> 具体的で身近な内容 主体的に取り組むことが出来る 準備コストと時間削減 <p>【弱み】</p> <ul style="list-style-type: none"> アプリの制作 学校のパソコンに導入可能か
---	---

既存ゲームとの比較

創出効果

- 高校生が主体的に学ぶ姿勢へ変化
→座学よりも知識の定着に繋がる
- 金融リテラシーの向上
→大分の金融リテラシー調査の順位の上昇
- 進路選択に貢献
→自身の将来をイメージしながら学習できる

高校生を想定した成果

展望

- アプリの配信に向けて行動する
- プロモーション方法を充実させる
- 開発・維持費用の算出(約600万)
- 小中学生向けの内容も制作する
- 実際に使ってもらい改良する
- アンケートや共同企画の実施

残された課題とその対応

審査員からのコメント(抜粋)

- 高校生へのアプローチの理由がしっかりしており、特に、ゲームの内容まで見せていただき、イメージがわかりました。課題も明確であり、よく考えられています。
- 幅広く調査ができている。既存の教材に比べ提案の長所・短所が整理されている。ウェルビーイングの提案があるとよりよかった。

学生相互のコメント(抜粋)

- 学生だけでなく、教員のことまで考えられている。高校での金融教育が負担になっていることはフィールドワークをしたからこそ次につながると思った。強みと弱みをはっきりと出されており、わかりやすい。「金融すごろく」の実践技術がすごいし、何がしたいのかわかりやすい。
- 信頼性の高いエビデンスを取得していて、説得力があった。

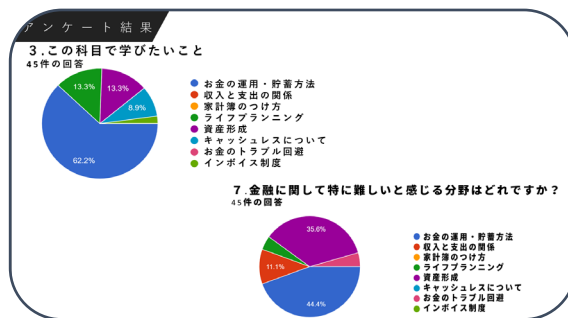
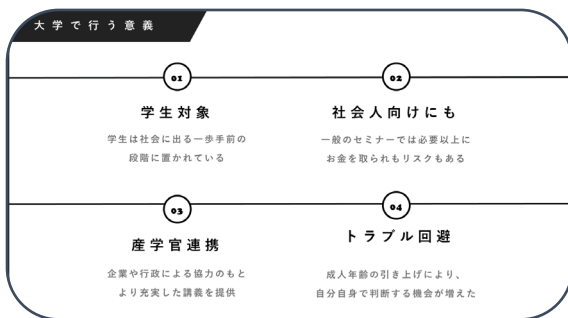


グループ5 「絶対全国民が受けたい授業」 (最優秀賞)

上村、後藤、中瀬、河野(朱)、藤村、渡邊

概要:大分大学の中で一般の人も受講できる金融リテラシーの授業を開講。外部講師の講義、グループワークなども実施する。学びに関するアンケート調査も実施し、その結果、お金の運用について知りたい、資産形成が難しいという回答が多かった。「家計管理」「生活設計」「金融知識等」「外部知見の適切な活用」という4つの項目を中心にシラバスも作成した。

プレゼンスライドからの抜粋



授業の目的を明確化

アンケートによるニーズ把握



身につけるべき4分野

実際に作成したシラバス

審査員からのコメント(抜粋)

- とにかくシラバスまで踏み込んで考えられた深さが素晴らしい!チーム内で色々な意見が出た中で、大学生という立場で最大限できることを考えられたのだと感動!!すぐやりたい。
- 課題を分解できている。検定合格のゴールも明確にできている。実現可能性が高い。ただ、「絶対」がどこか知りたかった。

学生相互のコメント(抜粋)

- なぜ大学で行うのかという理由もしっかり明確化されていた。また、実際にシラバスも作られていて、非常に実現可能性があると感じた。
- 発表資料が見やすく、内容が明確に入ってきた。最後に、検定の合格というわかりやすい形があるため、授業に対してのモチベーションも高く、実現性が高いなと思った。



グループ6 「支出の見える化」

大塚、釘宮(み)、佐藤、中屋敷、平井

概要: 大学生を対象に、その多くが取り入れている大学生協の公式 LINE を活用して、1ヶ月の支出の見える化を行う。事前のアンケート調査から、貯金ができている人とできていない人の差が明確になり、貯金できていない人は、ある分だけのお金を使ってしまふ、どのくらい支出しているのかわかっていないという特徴が判明したことから、LINE 上でのイメージ画像もあり。

プレゼンスライドからの抜粋

アンケートから考えたこと

貯金できている人とできていない人に大きな差が生まれている。
➡ このギャップを埋めることはできないか。

お金をある分だけ使ってしまう。
➡ どのくらい支出しているのか管理できていないのではないか。



具体的な例



大学生協LINEにシステムを取り入れる
→ 1人でも多くの人に使ってもらう

わざわざアプリをダウンロードしてもらわずに、多くの人に参加している生協公式LINEにこの機能があれば、使い始めやすいのではないか。

アンケートによる課題の洗い出し



アルバイト代金、食費、衣類、光熱費なども入力。数ヶ月先の旅行など、大きな出費の予定があれば、毎月何円貯金すれば良いか計算してくれる。

→ 今月残り何円自由に使えるか分かる!

大学生をターゲットとした設定

やってほしいこと (提案)

- ・公式LINEアカウントの作成
- ・管理システム作成 (週1回のリマインド)
- ・登録者に合ったサービス・情報の提供



LINEを活用したサービス

実現する上で必要なこと

審査員からのコメント(抜粋)

- ・アンケートに仮説を立てて実施。使いやすさをしっかり考察している。
- ・懸念点の洗い出しと解決策の提示は良い。最終提案事項の詳細がもっと詰まっていると良い。
- ・対話形式で家計簿がつけられることは斬新。先行事例も調査ができています。ラインの裏で動くプログラムの具体的な構造に踏み込んでほしい。

学生相互のコメント(抜粋)

- ・アンケートを取っていることが素晴らしい。生協のシステムに組み込むのは効果的だと感じた。企業に対する要望という項目が面白かった。リマインドは大学生にぴったり。
- ・スライドが非常に見やすかった。提案の背景と提案が結びついているため理解しやすかった。



グループ7 「未来のための金融リテラシー」 (優秀賞)

釘宮(ゆ)、竹下、中山、東、大庭

概要:金融リテラシーは小さい頃から学ぶことで向上するのではという仮説から、小学生向けにゲーム感覚を取り入れた金融授業を、すでに金融教育推進に携わっている別府市職員にも相談しながら考案。実際に、2つの小学校で授業を行ったが、積極的に参加してくれたうえ、子供たちの思考プロセスなどを学んだ。課題は、教育の継続性や運営主体の確保などである。

プレゼンスライドからの抜粋

提案内容：小学生向けのゲームを授業で実施

1. 小学生に問題を解いてもらう

→ 同じ値段のもの同士を線で結ぶワーク

モノは学校にあるモノと自分たちの身近にあるモノ
(小学生にわかりやすくするため)

2. モノの値段と価値について説明する

→ 今回は学校のモノがなぜ高いのかについて



提案の対象と問題の内容

実際に作成した問題とその解答

FW2. 12月4・5日
亀川小学校、石垣小学校
→小学4・5年生を対象
に授業を実施

！ 日目

子供たちの活発な発言
が多く、授業に積極的に
参加してくれていた。



実際に実施した授業の様子

今後実現に向けた方針

残った問題点の解決のためには？

1. 授業や連携の上での運営主体となる学生や社会人などの有志の募集
2. 県や教育委員会と連携し、新たなアクティブな金融教育を希望する学校の校長や教頭と協議
3. 取り組みを進めつつ候補地への活動を発信する

実現に向けての課題とその対応

審査員からのコメント(抜粋)

- ・実際に小学校まで出向いて、授業にチャレンジしてくれたことに感心。オンライン授業で同時配信するという方法もあるかもしれません。
- ・小学校で実際にゲームを行った企画力と行動力が素晴らしいです。学校にあるものには値段が付いていないので、日常の物をつなげることで関心が高まると感じました。

学生相互のコメント(抜粋)

- ・フィールドワークの本気を感じた。小学生に対して、お金の勉強をさせ、未来に備えていた。私が小学生の時にこういう授業を受けてみたいと思った。
- ・提案の対象をかなり年齢の低い層にしており、金融教育の長期化が図れ、より高度な教育を実施できるのではないかと感じた。