



アクティビティと保険教育

稲 葉 浩 幸

概要 アクティビティとは、米国の経済教育において主流となっている体験型の学習活動のことであり、学生が主体となり活動・参加することによって、楽しみながら学ぶことを目的とする。近年、わが国においても学校における金融教育の重要性が指摘される中で、このアクティビティに対する関心も少しずつではあるが高まりつつある。そこで、本稿では、保険やリスクに関するアクティビティを紹介するとともに、その有効性について分析する。特に『ペリルズ・オブ・ライフ』『エコプラントゲーム』『ライフサイクルゲーム』の3つのゲームを採り上げ、そのルールおよび特徴、改善点を示し、学生の興味や理解を深める上で効果的な役割を果たすアクティビティについて考察する。

Abstract Activity is the education by the experienced type study currently performed in the U.S. And it aims at learning while a student actually works. While the importance of the financial education in school is pointed out also in Japan in recent years, the concern about activity is also increasing. Then, in this paper, while introducing the activity about insurance or risk, it analyzes about the effect. Especially the activity that plays an effective role when deepening a student's interest and an understanding is considered by taking up three games, "Perils of Life", "Eco-plant Game", and "Life Cycle Game" showing the rules and the features, and improving points.

キーワード アクティビティ, 金融教育, 保険とリスクマネジメント, 『仮想生活ゲーム』
原稿受理日 2004年9月30日

I はじめに

「金融教育の重要性は、算数などに並ぶべきものである。しかし、金融に対する理解力は十分に達していない⁽¹⁾」。2002年2月、米国上院銀行委員会において、グリーンズパンFRB議長はこのように述べている。米国では20世紀前半からジュニアアチーブメントなどのNPO団体が主導的役割を果たしながら、金融や投資に関する教育を積極的に行ってきた。学校教育においても、義務教育の段階から各州ごとに「経済」に関するカリキュラムを採用し、小学校のうちから経済の基本的概念の学習を採りいれている。例えば、経済教育をより効果的・効率的に行うために、小学校から高等学校までの「経済学習のスタンダード」として、「自分と家族が消費するサービスを絵に描く」「作り方を習わずに新聞紙で帽子を作った場合と、習ってから作った場合とでは、制作時間や品質がどう違うかについて比較する」「市議会のロールプレイを行い、予算をどのように支出すべきか決定する」といった体験型の学習方法を積極的に導入している⁽²⁾。

近年、わが国においても学校における金融教育の重要性がクローズアップされており、国や公的機関では金融庁、金融広報中央委員会などが金融教育推進に向けてイニシアティブを執っているほか、民間における活動としては株式教育ゲームや日経ストックリーグなどが挙げられる。

保険分野の教育についての議論も盛んになっているが、特に学校教育に限っていえば、保険やリスクに関する学習の機会はほとんどないのが現状である。保険研究所(2002b)によると、「学校教育では小・中学校からの金融教育については、学習指導要領の中で金融教育の機会を設ける事が出来るとしているものの、実際の教育現場では金融に関する学習が余り行われていない。生・損保の保険教育も同様であり、高校の商業科で一部行われているにすぎない。生・損保については、今や国民皆保険時代に当たり、小・中の初等教育から何らかの形で学習する機会を持つ必要があるのではないか。特にバイクの保険等は若年層にも大いに関係してくることから、保険教育は現実味を帯びている。保険は金融自由化の中で、いち早く自由化され、破綻会社も相次ぎ、業界再編もすすむなど大きく変化している。このような中で、将来に向けてより良い保険普及を図っていくのに、保険

(1) 平岡(2003) p.1を参照。

(2) 「経済学習のスタンダード」の詳細については、National Council on Economic Education(1997)を参照。

教育の重要性は増している」⁽³⁾とある。自動車・バイクの保険については、高等学校の保健科目の教科書の交通安全という項目で一部確認できるが、検定済の教科書全てに記載があるわけではなく、また自賠責保険と任意保険についての説明がある教科書は全体の半数に過ぎない⁽⁴⁾。

また、羽田（2002）では「一般に我々はさまざまなリスクの海の中で生活しているといえる。保険で担保する数値化できるリスクだけでなく、前記の分類で指摘したような各種のリスクについて、より多くの人々が知識と理解を持ち、適切な判断と行動をするようになれば、災害や損害を軽減できることは確実である。その意味で教育は最も基本的な必要条件であり、折りしも学際化が叫ばれている中で、学問や教育の伝統的な区分を離れた総合的な対処が望まれる」⁽⁵⁾とし、高等学校におけるリスクに関する教育の不備を指摘している。このように既存の学習指導要領に基づく学校教育では、教科単元が主流となり、それ以外の学習は敬遠されがちである。

これは米国の消費者教育事情においても同様に見られる傾向であり、その対策として、米国では融合学習が採りいれられている。融合学習とは、例えば数学の時間に方程式を学習する際に、毎年の金利の計算をさせる方程式を使用したり、英語の時間の小説が大恐慌時代の話を取り扱っている場合、なぜ株価が暴落したのか、またそのとき株を運用していた消費者にはどのような影響があったのか、といった内容を採り入れることである⁽⁶⁾。

わが国においても保険やリスクに関わる学校教育の重要性は高まっているが、米国のように「経済学習のスタンダード」が示されていない現状では、現行の学習指導要領に基づく教科単元に、そうした学習を組み込むことはかなり根気の要る作業となるだろう。

こうした中で、2001年に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』は、リスクや保険についてゲームをしながら学ぶことが出来る画期的な教材といえる。このゲームキットは、主に中学校および高等学校向けの授業用教材として作成されたものであり、2001年に消費者教育支援センターが主催した「第3回消費者教育教材資料表彰（企業対象）」の実験・実習部門で優秀賞を受賞している。その内容は、日常生活で起こり得るさまざまな事故や災害等をくぐり抜けながら、2年間家庭の経済生活を維持できるかを競う体験型のトランプゲームであり、このゲームを通じて、

- ① 家計についての関心を高め、支出項目並びに家計の経済的機能について考察する

(3) 保険研究所（2002b）p. 2。

(4) 稲葉（2002）p. 51 を参照。

(5) 羽田（2002）pp. 165-166。

(6) 融合学習については、消費者教育支援センター（2001）p. 55 を参照。

② 家庭生活を営むうえでの意思決定とそれに伴う自己責任の必要性・重要性について
認識させる

ことを目的にしている⁽⁷⁾。

日本損害保険協会より発行されている『高校教育資料』には、実際にこのゲームキットを使用した先生からの実践報告が掲載されているが、例えば「家計の仕組みを理解し、個人消費活動を家庭経済全般に広げ、生活に付随し、あるいは突発的に起こるリスクに気づきながら、長期的にシミュレーション化できるという点で『仮想生活ゲーム』は非常に効果的であり、今後の授業にもさらに活用をすすめていきたい⁽⁸⁾」というように、改善すべき箇所はあるものの、概ね家計における経済活動の初歩的な学習において、このゲームの有効性を評価しているケースが多い。各学校に配布したゲーム数はすでに1,000キットを超えているほか、現在改良を加えながら CD-ROM 版を制作中とのことである。

このようにゲームなどを通じて学生が主体となって実際に活動したり、体験することによって学習する方法をアクティビティという。本稿では、保険やリスクに関する教育の材料として、このアクティビティについての紹介および分析を試みるものである。紙幅等の都合上、ここではアクティビティとして米国の損害保険業界を中心に設立された保険教育財団 (Insurance Education Foundation : 以下、IEF) が作成した『Perils of Life Simulation Game』(以下、『ペリルズ・オブ・ライフ』) とわが国の環境省によって作成された『エコプラントゲーム』、第一生命保険相互会社が開発した『ライフサイクルゲーム』の3種類の教材を採り上げることにする。

II 保険・リスクのアクティビティ

1 ゲームの概略

最初に、『ペリルズ・オブ・ライフ』『エコプラントゲーム』『ライフサイクルゲーム』の3つのゲームのルールおよび内容について概観する。なお、『ペリルズ・オブ・ライフ』『エコプラントゲーム』については、それぞれ IEF、環境省のホームページから無料でダウンロードできる。また、『ライフサイクルゲーム』については第一生命のホームページにて購入可能である⁽⁹⁾。

(7) 『仮想生活ゲーム』に関するより詳細な説明については、以下のホームページを参照。

http://www.sonpo.or.jp/business/library/public/book_seikatsugame.html

(8) 大矢 (2004) p. 13。

(1) 『ペリルズ・オブ・ライフ』

このゲームの目的は、ライフシミュレーション上発生するリスクに対して、金銭的に支払いを維持しながら、且つ楽しみながら、家計をマネジメントすることである。

具体的なルールとしては次のようになる⁽⁹⁾。

〔ゲーム開始前のインストラクション〕

まず、各プレイヤーはサイコロを3回振ることによってホームオーナーかレンターか、シングルか既婚か、子供がいるのかいないのかを、それぞれ決定する。(表1参照)

表1 プレイヤーの設定

1	ホームオーナー	偶数	レンター	奇数
2	シングル	偶数	既婚	奇数
3	子供あり	偶数	子供なし	奇数

〔出典〕 <http://www.ief.org/materials/lessons/rules%20of%20perils.pdf> より作成

こうして決定された各プレイヤーの設定はゲームを通して継続して維持される。

全てのプレイヤーの収入は300ドルであり、ゲーム開始時に最初の給与として受け取る。また、全プレイヤーは自動車を1台所有している。

〔ゲームの開始〕

ゲームの進行はサイコロを振り、ゲームボード(図1)を進むことによって決定される。

図1において示されているように、ボード上にはインシュアランスオプション(オート、ヘルス、ホームオーナー・レンター、ライフ)スペースが各3マス、ペイロール・プレミアムスペースが4マス、ペリルススペースが25マス、トランスファーペリルススペースが5マス、チョイススペースが11マスある。その他に、ゴージャックスリースペースとゴージャクツスペースがそれぞれ2マスずつある。以上計61マスによってゲームボードは構成され

(9) 『ペリルズ・オブ・ライフ』『エコプラントゲーム』『ライフサイクルゲーム』は、それぞれ以下のホームページにて入手可能である。

http://www.ief.org/materials/lessons/lp_perils.htm

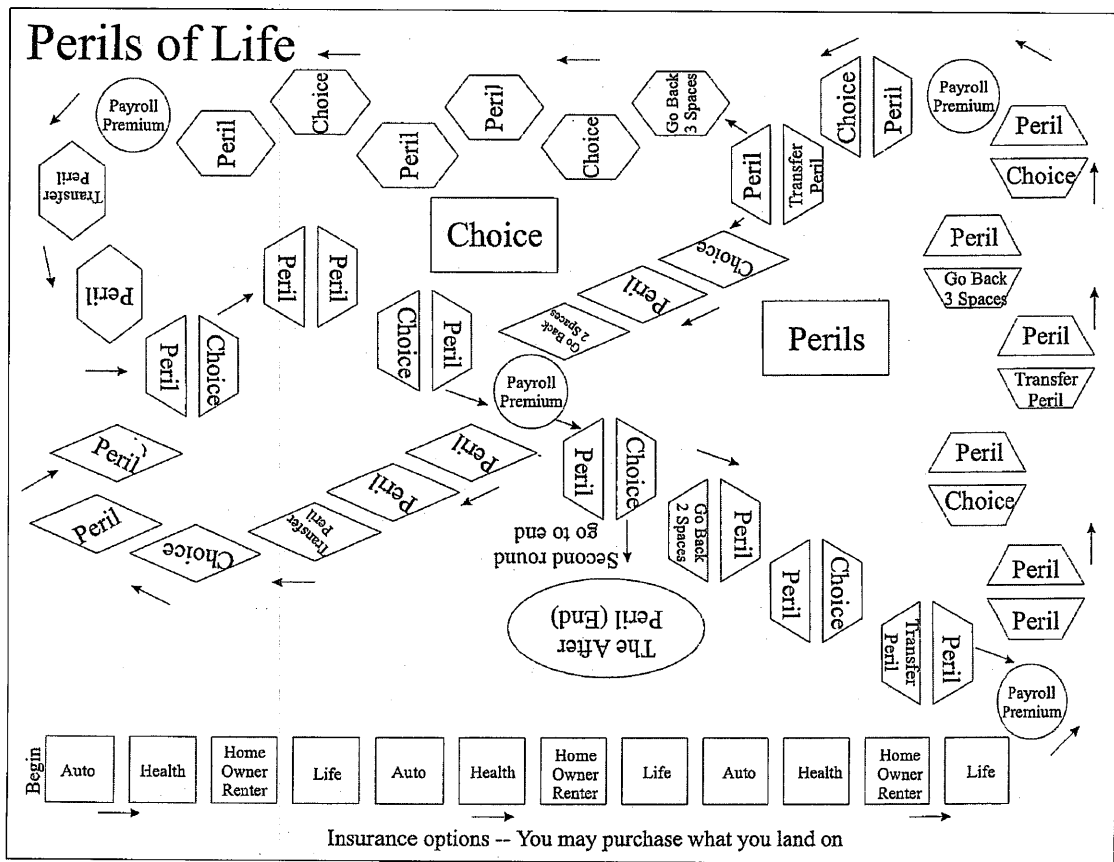
<http://www.env.go.jp/chemi/communication/1-6.html>

http://www.dai-ichi-life.co.jp/lc_game/index.html

(10) 『ペリルズ・オブ・ライフ』のルール解説については、以下のホームページを参照。

<http://www.ief.org/materials/lessons/rules%20of%20perils.pdf>

ている。



[出典] <http://www.ief.org/materials/lessons/perils.pdf>

図1 『ペリルズ・オブ・ライフ』ゲームボード

次にそれぞれのスペースについて説明する。

○インシュアランスオプション

インシュアランスオプションは、最初の12マスにおいて提供される。プレイヤーはサイコロを振り、いずれかのマスに止まったとき、その保険を購入するかどうかの選択を行うことができる。全ての保険は、保険金額100ドル、保険料5ドル、10ドルのディダクティブルに設定され、ディダクティブルはペリルが発生し、ペリルカードで提示された保険を所有していた場合のみ支払われる。保険料の支払いは、保険の購入時とペイロール・プレミアムスペースを通過した時に発生する。また、プレイヤーは保険を購入した際にポリシーカードを受け取る。ポリシーカードには、オート、ライフ、ヘルス、ホームオーナーの4つがあり、各プレイヤーの保有枚数に制限はない。従って、保険を多く購入すればするほど、より多くのカバーが可能となる。

○ペイロール・プレミアムスペース

プレイヤーはペイロール・プレミアムスペースを通過する際、毎回300ドルの給与を受け取る。また、所有しているポリシーカード1枚につき5ドルの保険料を支払わなければならない。例えば、もしあるプレイヤーが3枚の保険証券を持っているならば、支払う保険料は合計で15ドルとなる。

○ペリルスペース

プレイヤーがペリルスペースに止まった時には、ペリルカードを引かなければならない。

それぞれのペリルカードにはプレイヤーにとって何らかの金銭的な負担が生じるような状況が示されている。(表2参照)

ここで、もしプレイヤーがそのペリルカードに対応した適切な保険を購入していれば、10ドルのディダクティブを支払うことで、残額はその保険によってカバーすることも可能である。一方、もし適切な保険を購入していなければ、プレイヤーは全ての債務を支払わなければならない。

表2 ペリルカード

損失の状況	支払い額
ヨセミテでのキャンプ中にへびに噛まれた	\$ 50
横断歩道で歩行者と衝突した	\$ 200
カーニバルのコーンドッグで食中毒になった	\$ 100
空港で祖母のダイヤモンドリングを置き忘れた	\$ 200
火災によってキッチンが焼失した	\$ 200 (ホームオーナーの場合)
	\$ 100 (レンターの場)
ブレーキ故障で、テレフォンポールに衝突した	\$ 300
ローラーブレイディングで足首を骨折した	\$ 100
自宅からステレオが盗まれた	\$ 100

[出典] <http://www.ief.org/materials/lessons/perilbacks.pdf> より作成

○トランスファーペリルスペース

プレイヤーがトランスファーペリルスペースに止まると、そのプレイヤーは他の任意のプレイヤーにペリルカードを引かせることができる。指定されたプレイヤーは、ペリル

カードに対する金銭的な負担をしなければならないが、もし適切な保険を購入しているならば、保険を使用し、ペリルによって発生した支払いに対処することも可能である。

○チョイススペース

プレイヤーはチョイススペースに止まると、チョイスカードを引くことができる。チョイスカードには、オート、ライフ、ヘルス、ホームオーナーの4つのいずれかの保険が示されており、プレイヤーはカードに書かれた保険を購入することが可能である。プレイヤーが購入できる保険金額に制限はない。保険を購入する場合は、5ドルの保険料を支払い、ポリシーカードを受け取る。その後、チョイスカードは元の位置へ戻される。

[ゲームの終了]

このゲームは、全てのプレイヤーがゲームボードを2周した時点で終了する。2回ボードを周ると、そのプレイヤーはアフターペリルスペースへと進まなければならない。プレイヤーがアフターペリルスペースへ到着すると、プレイヤーの人生も終わりとなる。ここで、もし生命保険を購入していれば、プレイヤーの家族はその給付を受け取ることができる。また、もし生命保険を購入していなければ、保険給付は受けられない。全プレイヤーは所有している現金と全ての保険証券を合計し、最終的に最も多くの資産（現金と保険証券）を持っているプレイヤーが勝者となる。

(2) 『エコプラントゲーム』

このゲームの目的は、工場長の役割を持った各チームが「生産活動」と「環境対策」を行いながら、公害や事故、訴訟等のリスクへの対応を考慮してできるだけ多くの利益を得ることを目的とするゲームである。各チームの構成は3～4人とし、6チーム程度で行う。また、各チームの記録やカードを管理する進行係を必要とする。

具体的なルールとしては次のようになる⁽¹⁾。

[ゲームの開始]

各チームはゲーム開始当初に1,000万円の資金を持ってスタートする。ゲームは12ラウンド行われ、チームはそれぞれ1ラウンド（1カ月）ごとに行動する。また、各チームには月の初めに100万円が与えられる。

(1) 『エコプラントゲーム』のルール解説は環境省（2002）を参照。

○振り分けカード

1 ラウンドごとに、各チームは月初めに与えられた100万円の資金を生産活動と環境対策とに配分しなければならない。その際には10万円単位で振り分けを行い、その内容を「振り分けカード」（図2）に記入し、記録係に提出する。振り分ける方法は、例えば「生産」に70万円、「環境対策」に30万円というように、その合計が100万円であるならばどのような組み合わせでもかまわない。

チーム名 ()	
生産	0 万円
環境対策	0 万円

[出典] 環境省 (2002) p. 20

図2 振りわけカード

○イベントカード

生産活動と環境対策に資金を割り当てたならば、次に、各チームはそれぞれイベントカードを引く。このイベントカードによって、ひと月の利益や損失の額がチームごとに決定される。

表3にはイベントカードの具体的な内容が示されている。イベントカードは全部で9種類あり、例えば、「生産」に70万円、「環境対策」に30万円割り当てていた場合に、「製品がヒットした」カードを引けば、その月は、70万円×5=350万円の利益となる。

表3 イベントカード

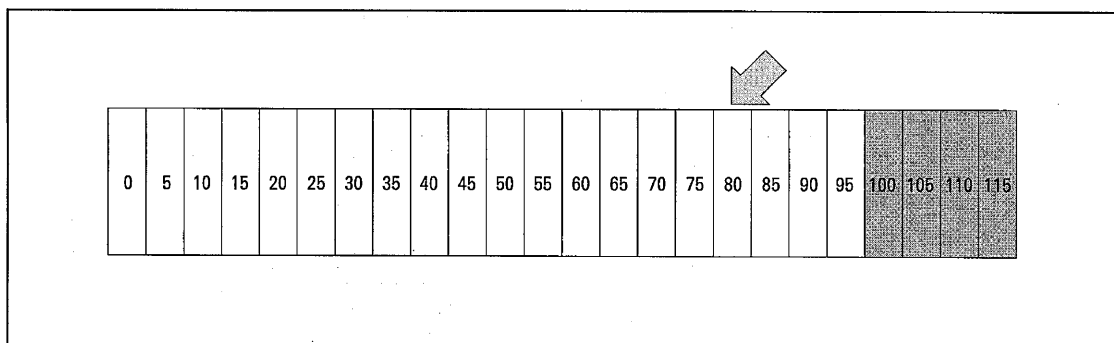
イベント内容	損益結果
残業してがんばった	生産金額×2倍のもうけ
製品がヒットした	生産金額×5倍のもうけ
好景気になった	生産金額×3倍のもうけ
消費者から支持された	環境対策金額×3倍のもうけ
製品がテレビで紹介された	生産金額×4倍のもうけ
製品はヒットしたけれど…	生産金額×2倍のもうけ 環境負荷は2倍
不景気になった	生産金額×1倍のもうけ
事故が起こった	300万円の損
訴えられた	200万円の損

[出典] 環境省 (2002) p. 18 より作成

このように、生産金額によって利益が発生するカードは6種類、環境対策金額によって利益が発生するカードは1種類である。また、「事故が起こった」「訴えられた」カードを引くと、「生産」「環境対策」の金額に関係なく、それぞれ300万円、200万円の損失が発生する。ただし、この「事故」と「訴訟」については、それぞれ事前に「保険カード」、「弁護士カード」を購入しておくことで、その損失をゼロにすることができる。「保険カード」「弁護士カード」は、その月のイベントカードを引く前ならいつでも100万円で購入することができる。この2つのカードは使用しない限りはいつまでも所持することができるが、1度使用すると失効し、返却しなければならない。ただし、必要と思えばまた購入できる。

○「環境負荷」と公害の発生

このようにして各チームはそれぞれ生産活動と環境対策を行っていくが、このゲームにおいて生産にはもう1つの意味がある。それは、生産するごとに環境への悪影響が生じることである。この悪影響についてゲーム中では「環境負荷」と呼ぶ。生産活動は各チームそれぞれの利益に繋がる一方で、「環境負荷」を増大させることにもなる。この「環境負荷」は、毎月全てのチームの生産活動資金を10万円＝1ポイントとして換算して累積されていき、全チームの「環境負荷」を合計した値は「環境負荷ポイント目盛り」(図3)に示される。



[出典] 環境省 (2002) p. 14

図3 「環境負荷ポイント目盛り」

そして、全てのチームの環境負荷ポイントの合計が100を超えると、公害が発生する。その場合、環境対策費の合計が低い3チームが公害対策費として罰金を支払わなければならない。その金額は、最も低いチームが600万円、次に低いチームが400万円、3番目のチームが200万円である。これらの3チームが対策費用を負担すると、環境負荷は再びゼロに

戻る。ちなみに、ここでは6チーム程度を想定していることから、公害が発生する環境負荷ポイントを100ポイントとしている。おおよその目安として、3～4カ月に1回くらい公害が発生する計算となる。

〔ゲームの終了〕

こうした一連の作業を繰り返して行い、12カ月を終了した時点で、最も多くの利益を上げているチームが勝ちとなる。

(3) 『ライフサイクルゲーム』

このゲームの目的は、ライフサイクルや人生の様々なリスクに関する知識や対応、生命保険や契約への理解を身につけることであり、ゲームの勝敗は最終目的ではない。

具体的なルールとしては次のようになる⁽¹²⁾。

〔ゲームの開始〕

プレイヤーは3～5人とする。ゲーム開始時に、各プレイヤーは「ライフサイクルマネー」1,000万円を持ってスタートする。ゲームの進行はプレイヤーが順にサイコロを振り、ゲームシート上（図4）にコマを進めることによって決定される。

図4において示されているように、ゲームシートは20代から60代までのライフステージごとに分かれており、各ステージの節目にあるストップマスは、通過せずに必ず止まらなければならない。この他、ゲームシートにはイベントマスが26マス、アクションカードマスが4マス用意されている。

○生命保険へ加入

20代、30代、40代、50代のストップマスでは、それぞれ各年代に応じた生命保険に加入することができるが、あくまで任意である。保険に加入すると、保険証券を受け取る。保険料は20代が200万円、30代が300万円となっており、保険でカバーされる期間は加入した年代限りである。ただし、例えば20代で生命保険に加入していたプレイヤーが30代でも保険に加入するというように、引き続き保険を更新する場合には、保険料が通常より100万円少ない200万円となる。各年代の保険期間中に給付金等の支払いがない場合、お祝い金として100万円が支払われる。

(12) 『ライフサイクルゲーム』のルール解説は第一生命（2004）を参照。

また、30代のイベントの中にある「第一子誕生 保険料100万円でこどもの保険に加入する」のマスに止まると、プレイヤーはこども保険に加入しなければならない。

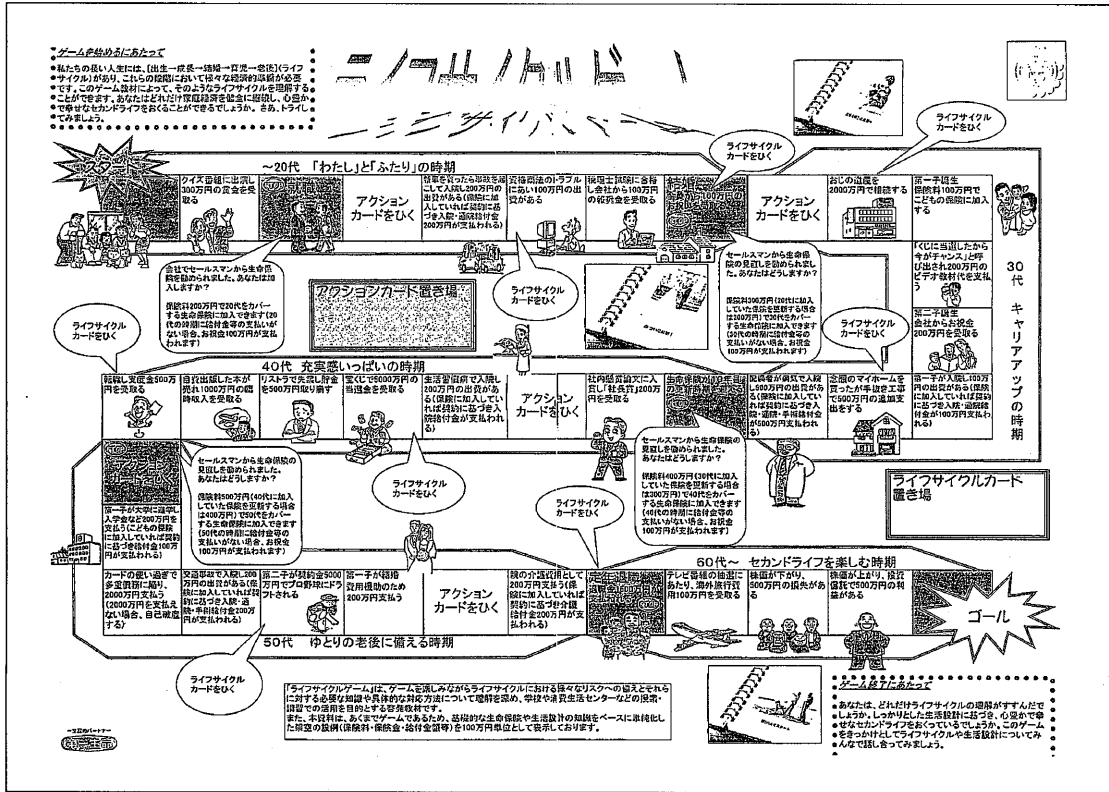


図4 『ライフサイクルゲーム』ゲームシート

○イベントマス

イベントマスには、「宝くじで5,000万円の当選金を受け取る」「株価が上がり、投資信託で500万円の利益がある」といった臨時収入が得られるマス、「リストラで失業し貯金を500万円取り崩す」「資格商法のトラブルにあり100万円の出費がある」といった臨時支出を被るマス、「第一子が入院し100万円の出費がある（保険に加入していれば契約に基づき入院・通院給付金が100万円支払われる）」「親の介護費用として200万円支払う（保険に加入していれば契約に基づき介護給付金200万円が支払われる）」といった生命保険に加入していることによって損失がカバーされるマス等がある。

○ライフサイクルカード

止まったマスに「ライフサイクルカードをひく」という指示があった場合、プレイヤー

アクティビティと保険教育（稲葉）

はカードを1枚引かなければならない。ライフサイクルカードには、「3つ進む」「1つ戻る」といったマス上の進退のほか、「ライフサイクルまめ知識」として、ライフステージの様々なリスク、ライフイベントにかかる資金、生命保険に関する知識などが記されており、カードを引いたプレイヤーはカードの内容を読み上げて、指示に従う。（表4参照）

表4 「ライフサイクルまめ知識」の例

生命保険に関する知識	ライフサイクルにおける知識
生命保険の契約の際に事実と異なる告知をした場合、「告知義務違反」として契約解除されることがあります。	交通事故の負傷者の4人に1人は20代の人です。（警察庁平成14年「交通事故の発生状況」）
生命保険のセールスマン（生命保険募集人）に保険契約締結の代理権はありません。	子供が結婚する場合の親の平均援助額は200万円を超えています。（結婚情報誌「ゼクシィ」調べ）
保険契約に納得がいけない場合、申込者、契約者は申込日または第1回保険料領収日のいずれか遅い日から8日以内であればクーリング・オフ（契約の解除）ができます。	マイホームの購入費用は首都圏の場合、平均3,500万円を超えています。（住宅金融公庫平成12年「公庫融資住宅利用者調査」）
生命保険の解約には契約者本人が自署した解約請求書の提出が必要です。	35歳の男性が85歳まで生きる確率は2.9人に1人です。（厚生労働省平成13年「簡易生命表」）
自動更新する生命保険は更新の際の健康診断が必要ありません。	3大生活習慣病（成人病）とは、がん、心疾患、脳血管障害のことです。

[出典] ライフサイクルカードより作成

○アクションカード

止まったマスに「アクションカードをひく」という指示があった場合、プレイヤーはカードを1枚引くことができる。カードの種類は「FPに相談する」「消費生活センターに相談する」「自己責任で対処する」の3種類であり、カードによってその有効性が異なっている。（表5参照）

カードを使用できるのは1枚につき1回限りで、1度提示したカードは回収される。

〔ゲームの終了〕

全てのプレイヤーがゴールしたらゲームは終了する。ゴールした時点で「ライフサイクルマネー」が最も多いプレイヤーが勝ちとなる。なお、途中で「ライフサイクルマネー」

表5 アクションカード

カードの種類	カードの効能
FPに相談する	止まったマスに「ライフサイクルマネー」が減る指示があった場合でも、カードを提示すれば減らない。また、「ライフサイクルマネー」が増える指示があった場合、指示された金額の2倍増える。
消費生活センターに相談する	止まったマスに「ライフサイクルマネー」が減る指示があった場合でも、カードを提示すれば減らない。
自己責任で対処する	自己責任で対処するため、特にアクションは必要ない。

[出典] 第一生命 (2004) pp. 2-4 より作成

がなくなったプレイヤーはその時点でゲームを終了し、最下位となる。

2 ゲームの特徴

(1) 『ペリルズ・オブ・ライフ』

『ペリルズ・オブ・ライフ』は、生活の状況やペリルをカバーする保険と関連したリスクマネジメントの意思決定を学生に体感させることを目的に、IEFが米国のハイスクールの先生らとともに作成したゲームであり、ビジネス入門、消費者数学、消費者経済学、キャリア、マネジメント、ドライバー教育などのコースに適しているという。そして、ゲームの終了後は、このアクティビティから学んだことを学生に書かせ、それらを日々の保険の授業におけるイントロダクションとして使用する。また、評価はゲームをプレイしている際の参加度、ゲーム後のディスカッションにおける発言をもとに行う⁽¹³⁾。

実際、ゲームの内容をみると、まずボード上にはインシュアランスオプションスペースとチョイススペースの保険を購入できるスペースが23マスあり、それに対してペリルスペース、トランスファーペリルスペースといったペリルカードを引くスペースが30マスある。なお、ペリルカードはディダクティブルを除き、全て保険によってカバーされる内容となっている。(表2参照)

つまり、プレイヤーは全61マスのうち53マスにおいて、保険の購入と金銭的損失に対する対処を繰り返す。この一連のアクションにより、プレイヤーは、ペリルカードの損失状況に対応する保険を提示することで、それぞれの保険の有効性を理解するとともに、保険の購入に関する意思決定を通して、将来起こり得る金銭的損失をカバーするためのリスク

(13) これらの内容については、以下のホームページを参照。

<http://www.ief.org/materials/lessons/Perils%20of%20Life%20Simulation%20Game.pdf>

アクティビティと保険教育（稲葉）

マネジメントについて学ぶことになる。他の要素をあまり採りいれず、シンプルな構成にしたことにより、ゲームの目的が非常にわかりやすいものとなっている。

また、保険料の支払いが給料日ごとにあること、ゲーム開始前のプレイヤーの設定にあるホームオーナー・レンター、シングル・既婚などの項目が保険金の支払いに影響すること、保険金が支払われる時にディダクティブが適用されることなども、このゲームの特徴といえる。

改善点としては、ゲーム終了時、資産として現金にオート、ヘルス、ホームオーナーの保険証券を加えることは、例えば「保険を購入して、使用する機会がなくても損しない」「取り敢えず保険を購入しておいたほうが得だ」という考えに流れがちとなる可能性がある。ペリルに備えるための保険であり、使用しなければ金銭的価値はないとしたほうが、ゲーム中のインシュアランスオプション、チョイススペースにおける保険購入の意思決定の際にもプレイヤーごとの違いが見られるようになるのではないだろうか。

(2) 『エコプラントゲーム』

『エコプラントゲーム』は、ゲームを通して、環境や化学物質についての関心を高めることを目的に、学校の教材用として環境省が作成したものである。ゲームの終了後には、「ゲームの振り返り」⁽⁴⁾ というレポートが用意されている。

表6 『エコプラントゲーム』終了後の振り返り

質 問	0～4	5～7	8～10
1. ゲームは楽しかったですか (10点満点)	0	1	17
2. あなたはゲームにどのくらい熱中できましたか (10点満点)	0	2	16
3. チームの結果に満足ですか (10点満点)	1	10	7
4. ゲームをやってみてわかったこと	生産活動と環境対策のバランスが難しい 他のチームが気になる、チームの協力が大切		
5. ゲームをやってみて疑問に思ったこと	毎月の収入100万円はどこから？ 保険カード等は月々の支払いはないの？		
6. ゲームをどのようにしたら、もっとおもしろくなるでしょうか	保険カードは月払いにしたほうが現実的だ 社員に支払う給料なども振り分ける カード（イベント）の項目をもっと増やす 環境対策の高いチームに報奨金を出す		

(4) 環境省 (2002) p. 23 を参照。

このレポートの内容に関しては、2003年10月に筆者が大阪府立芥川高等学校で出張講義を行った際の結果を表6に示した。

このゲームの特色は、100万円の資金の振り分けを各チームごとに意思決定できるところである。生産活動と環境対策の資金配分には、他のチームとの駆け引き、公害発生システム、イベントカードなどが絡み、パターン化できない面白さがあり、こうした点がゲームに対する評価の高さにつながっていると考えられる。(表6参照)

リスクマネジメントの観点からみると、イベントカードの中の「事故が起こった」「訴えられた」のカード、また公害発生に伴う対策費としての「罰金」がリスクとして挙げられる。これらのリスクに如何に対処していくかを各チームは考えなければならない。2つのイベントカードに対しては、それぞれ「保険カード」「弁護士カード」を購入することでカバー出来るため、その効果がシンプルで分かりやすいが、公害発生リスクにはチームの経営方針が反映されるため、ローリスク・ローリターンを求めるチームとハイリスク・ハイリターンを求めるチームとでは、必然的にリスクへの対処方法も異なる。

改善点としては、表6にもあるように、毎月の収入100万円について疑問に思う学生が多いことである。ゲーム中の資金管理をシンプルにするという点では良いが、やはり出所不明な収入というシステムでは現実味に乏しい。各チームの資産から毎月100万円を生産と環境対策に充てるようにした方が、プレイする側にとっても理解しやすく、またゲームの充実度も更に高まるのではないだろうか。

(3) 『ライフサイクルゲーム』

『ライフサイクルゲーム』は、生徒や学生をはじめ、家庭でも気軽に利用できるよう一般の消費者を対象とし、ゲームを通して消費者として生活設計を考えるきっかけとなることを目的に、第一生命が作成したものである。

消費者教育支援センターにより2003年度に実施された「第4回消費者教育教材資料表彰(企業対象)」の実験・実習部門で優秀賞を受賞した。学校の教材としては、高等学校の「家庭総合」「家庭基礎」「生活技術」「現代社会」「政治・経済」また「総合的な学習の時間」などでの利用が可能とある。

サイコロを振り、出た目だけコマを進めながら、20代から60代までのライフサイクルをプレイするこのゲームは、まさに「保険版人生ゲーム」といえる。ゲームシートはイラスト入りでカラフルに仕上げられ、保険についてあまり知識のない人でも、ボードゲームとして楽しめるよう配慮されている。

ゲーム中に登場する保険には2種類ある。各年代の始めに加入することができる生命保険と、第一子誕生のマスに止まったプレイヤーが加入するこどもの保険である。まず生命保険についてみると、その特徴として、それぞれの年代をカバーする定期保険、保険期間満了に伴う更新の手続き、無事故給付金としてのお祝金の支払いといったことが挙げられる。生命保険契約により損害がカバーされるケースを見ると、ボード上の全6マスのうち、5マスが本人または家族の入院・通院における給付金の支払いによるものである。残りの1マスは親の介護による給付金の支払いである。こどもの保険が適用されるケースは、第一子が大学に入学した際に支払われる給付金のみであり、第二子誕生のマスでは加入できない。どちらの保険にしても、ゲームとしての要素を加味しながら、現実の保険契約に基づく内容を上手く採りいれており、こだわりが感じられる。

また、アクションカードの「FPに相談する」と「消費生活センターに相談する」のカードは、金融商品等に関するアドバイスを求めたり、生活における契約や金融に関するトラブルに遭遇した際の対処方法として画期的である。実際の生活においても、その相談先としてFPや消費生活センターといった専門家・行政機関を利用すれば、有益な情報が得られるだろう。

改善点としては、ライフサイクルカードとアクションカードの「自己責任で対処する」の2つのカードの活用法についてである。ライフサイクルカードに書かれている「まめ知識」の内容は、多種多様にわたって興味深いのだが、ゲーム上の効果としてはコマの進退についての指示だけである。また、「自己責任で対処する」カードは、引いても引かなくても特にゲームにおける支障はなく、アクションカードを引けるマス自体が少ないだけに、かなり無駄に感じられる。これら2つのカードをもっとゲームの流れの中で有効に活用できれば、その内容や効果についての理解がさらに深まるのではないだろうか。

III 結びにかえて

以上、『ペリルズ・オブ・ライフ』『エコプラントゲーム』『ライフサイクルゲーム』の3つのアクティビティについてその内容と特徴を見てきたわけであるが、わが国においては、このようにリスクや保険を楽しみながら学べるゲームはまだ数えるほどしかないのが現状である。これまでわが国では、大倉・阿萬（2003）においても指摘されているように、「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」⁽⁵⁾る傾向にあった。しかしながら、近年

の金融自由化に伴い、様々な選択において消費者の自己責任が問われ始めた現在、学校における金融教育もより実生活に即した内容へと変化する必要がある。その1つとして、アクティビティの活用を推進したい。インディアナ大学・パデュー大学インディアナポリス校のロバート・ハリス教授は、授業におけるアクティビティについて次のように述べている⁽¹⁵⁾。

限られた授業時間内で、効果的に学生に教えるために、アクティビティを計画し教材を作成します。教材作成の目標は2つあります。まず経済知識をつけさせること、そして同時に経済に対して興味関心を喚起することです。経済について余り関心のない人に1時間15分を週2日間、15週間続けて私が教え込めば、期末テストに備えるための勉強は頭に入るかもしれませんが、経済学は大嫌いになるかもしれません。学生参加型学習を推進することによって、学生の方も楽しんで学ぶことができるという利点があります。この変化は幼稚園から高校までのレベルにおいてというだけではなく、大学でも変化が見られます。

アクティビティを活用した授業にもいくつかの欠点はある。第1にゲームをプレイするには時間がかかることである。言葉や文字だけで説明すればわずかな時間で済むところを、実際に学生に参加・体験させることによって、より多くの時間が必要となる。また、第2にゲームという側面から、本来の主旨よりも勝敗にこだわるという結果も生じる。しかしながら、ゲームをプレイするからには「勝ちたい」「負けたくない」という心理は誰しも当然持っている。その心理を活かし、では「勝つためにはどうするのか」、また「負けた原因は何なのか」という分析をさせることこそが、アクティビティを使用する上での利点と考える。

2004年4月、シティグループが消費者教育センターと協力して新たな金融教育を展開するという発表が行われた。その取組みの1つに、中学生を対象にした金融教育教材の開発がある。具体的には「中学生が、お金の役割や金融の仕組み、消費者としての選択と責任について、楽しみながら体験的に学べるゲーム形式の教材を開発する」⁽¹⁷⁾という。

こうした実践的な取組みが今後さらに活発化し、アクティビティの有効性に対する認知

(15) 大倉・阿萬 (2003) pp. 70-71。

(16) 消費者教育支援センター (2001) p. 124。

(17) 消費者教育支援センター (2004) p. 24。

度が高まれば、学校教育における保険やリスクを含めた金融教育全般の導入の大切な足がかりとなるだろう。そのためには、国および公的機関、企業や民間団体、学校などの相互協力が不可欠である。

参 考 文 献

- 第一生命（2004）『ライフサイクルゲーム 指導の手引き』第一生命保険相互会社。
- 羽田幸善（2002）「自然災害リスクと高等学校教育における課題（序論）」『保険学雑誌』第579号日本保険学会。
- 平岡久夫（2003）「米国、英国における経済・金融教育」『お金について学ぶセミナー 2003 —大阪—
《プログラム・資料》』日本ファイナンシャル・プランナーズ協会。
- 保険研究所（2002a）『インシュアランス』損保版第3995号保険研究所。
- 保険研究所（2002b）『インシュアランス』生保版第4017号保険研究所。
- 稲葉浩幸（2002）「高等学校における保険教育の現状と課題」『保険学雑誌』第577号日本保険学会。
- 環境省（2002）『エコプラントゲームテキスト』環境省。
- National Council on Economic Education (1997), *Voluntary National Content Standards in Economics*, New York, National Council on Economic Education. (消費者教育支援センター『スタンダード20』翻訳研究会訳 (2000)『経済学習のスタンダード20—21世紀のアメリカ経済教育—』消費者教育支援センター)
- 日本損害保険協会（2002）「座談会 学校現場における消費者教育の重要性—金融・保険に関する教育を中心として—」『高校教育資料』NO. 221 日本損害保険協会。
- 野々山隆幸（2002）「我が国の小・中・高等学校における生命保険教育の実態と課題」『簡易保険文化財団年報 資料編 No. 12』簡易保険文化財団。
- 大倉真人・阿萬弘行（2003）「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—」『長崎大学経済学部研究年報』第19巻長崎大学経済学部研究委員会。
- 大矢和代（2004）「私の指導計画案『仮想生活ゲーム』実践報告」『高校教育資料』NO. 227 日本損害保険協会。
- 生命保険文化センター（1996）『高等学校（日本、主要国）における生命保険教育の現状—調査報告書—』生命保険文化センター。
- 柴田忠男（2002）「生命保険の教え方—大学教育技法の改善を目指して—」『保険学雑誌』第579号日本保険学会。
- 消費者教育支援センター（2001）『消費者・経済教育のニューフロンティア』消費者教育支援センター。
- 消費者教育支援センター（2004）『消費者教育研究』No. 104 消費者教育支援センター。