

平成15年度「株式学習ゲーム」の実施状況と 参加校からのアンケート調査結果について

社団法人 証券広報センター

1. 実施状況

(1) 参加校数・参加生徒数など

日本証券業協会、(株)東京証券取引所、(社)証券広報センターの3団体では、中学・高校生を主対象に、株式の模擬売買を通じて現実の生きた経済や市場の動きを身近に感じながら経済の仕組みなどについて体験的に学習してもらう目的で、「株式学習ゲーム」を実施している。平成15年度(春季と秋季の2期間合計)の参加校数は1,231校、参加生徒数は64,574名となり、平成8年度に正式に開始して以来、初めて前年度よりも減少した。

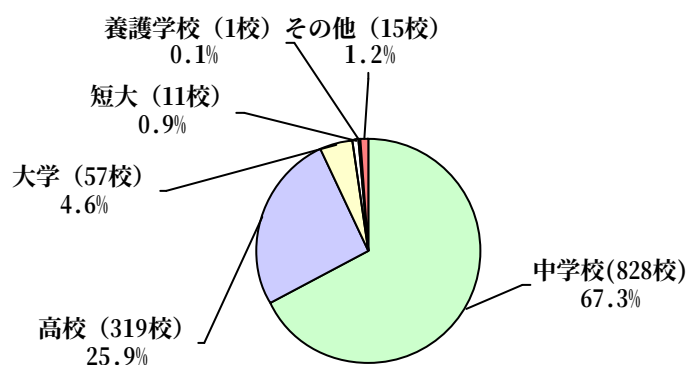
参加校の内訳は、例年同様、中学校が828校(67.3%)と約3分の2を占め、次いで高校319校(25.9%)、大学57校(4.6%)、その他の学校等が27校であった。春季、秋季別の参加校数は、秋季が全体の64.5%を占め、例年とほぼ同じ傾向が続いた。

また、平成14年度から本格的に導入したインターネット方式による参加比率は42.9%(全参加校1,231校のうち528校)となり、平成14年度の34.0%より増加した。

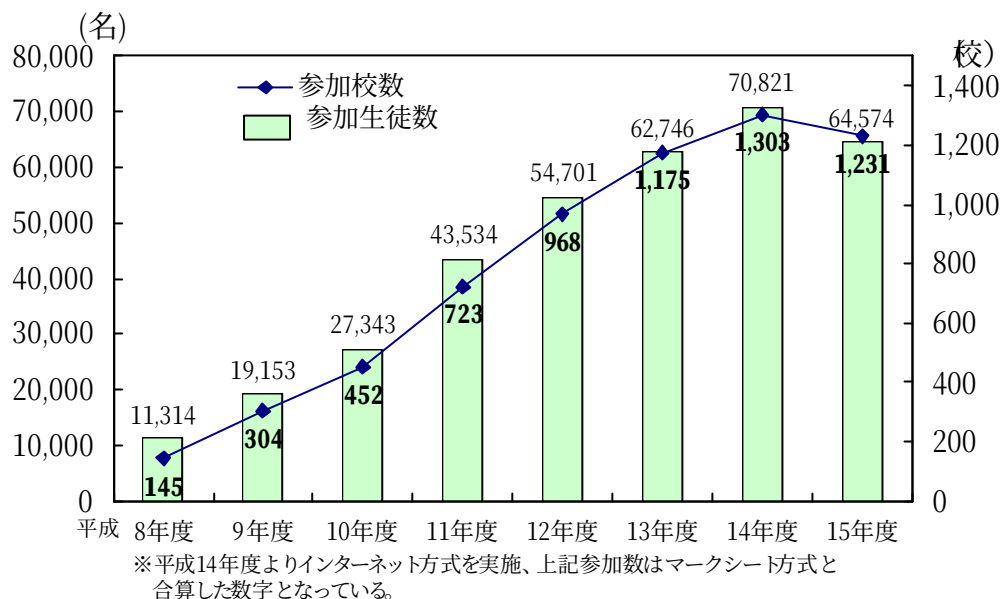
(第1表) 参加校数・参加生徒数(春季・秋季)

実施期間(平成15年)	参加方式	参加校数(校)	参加生徒数(名)
春季 (4月7日～7月11日)	マークシート方式	259	12,488
	インターネット方式	178	6,856
秋季 (9月1日～12月19日)	マークシート方式	444	27,583
	インターネット方式	350	17,647
年間合計	マークシート方式	703	40,071
	インターネット方式	528	24,503
総合計	(両方式計)	1,231	64,574

(第1図) 参加校(1,231校)の内訳



(第2図) 参加校数・参加生徒数の推移



(2) 成績結果

株式学習ゲームへの参加にあたっては、売買に伴う諸費用を考慮しないAコースと、売買に伴う諸費用(手数料、税金)を加味して計算するBコースのいずれかを選択することになっている。そこで、平成15年度の春季、秋季を合わせた参加生徒のパフォーマンス(当初の仮想所持金は1,000万円)について、コース別にみたのが下表である(1チームは平均2.5名で編成されている)。

Aコースを選択した922校では18,208チーム中11,156チーム(79.2%)が、またBコースを選択した309校では7,425チーム中4,300チーム(57.9%)が、当初の仮想所持金1,000万円を上回る結果となった。

ゲームの実施期間中、株式市場は堅調または底堅く推移したことから、模擬売買終了時の資金合計額が1,000万円を上回ったチームは、前年度に比べて大幅に増加した(平成14年度は、全コース合計で17.7%のチームしか1,000万円を上回ることができなかった)。

(第2表) コース別のパフォーマンス

区 分		参加校数 (校)	参加チーム数 (チーム)	うち、当初の仮想所持金 1,000万円を上回ったチーム (チーム数, %)	
春季 (4/7～7/11)	Aコース(コストなし)	329	5,520	4,372	79.2
	Bコース(コストあり)	108	2,285	1,761	77.1
	小 計	437	7,805	6,133	78.6
秋季 (9/1～12/19)	Aコース(コストなし)	593	12,688	6,784	53.5
	Bコース(コストあり)	201	5,140	2,539	49.4
	小 計	794	17,828	9,323	52.3
合計	Aコース(コストなし)	922	18,208	11,156	61.3
	Bコース(コストあり)	309	7,425	4,300	57.9
	合 計	1,231	25,633	15,456	60.3

(参考) ゲーム実施期間中のTOPIXの推移

実施期間（平成 15 年）		TOPIX	各期の騰落率	通期の騰落率
春季	4 月 7 日	810.58	16.7%	24.4%
	7 月 11 日	945.78		
秋季	9 月 1 日	1,027.01	-1.8%	
	12 月 19 日	1,008.61		

(参考) 売買の傾向

平成 15 年度 (春季・秋季合計) において、売買頻度の高かった銘柄は、1 位ソニー (9,276 回)、2 位トヨタ自動車 (7,674 回)、3 位NTTドコモ (7,288 回)、4 位阪神電気鉄道 (5,757 回)、5 位ドン・キホーテ (5,093 回) であった。以下、6 位セブン-イレブン・ジャパン (4,523 回)、7 位コカ・コーラ セントラル ジャパン (4,393 回)、8 位任天堂 (4,368 回)、9 位日産自動車 (4,162 回)、10 位ダイエー (4,121 回) となっている。例年どおり、企業のTVの商業やプロ野球の試合結果などを通じて、生徒にとって身近な銘柄の人気の高かった。

(注) 売買回数は、買いと売りで 2 回と数えている。

2. アンケート調査結果

毎年、株式学習ゲームの終了後、参加したすべての学校の先生に対してアンケート調査を実施している。平成 15 年度は、そのうち 423 校（中学校 287 校、高校 115 校、大学その他 21 校）から回答を得た。

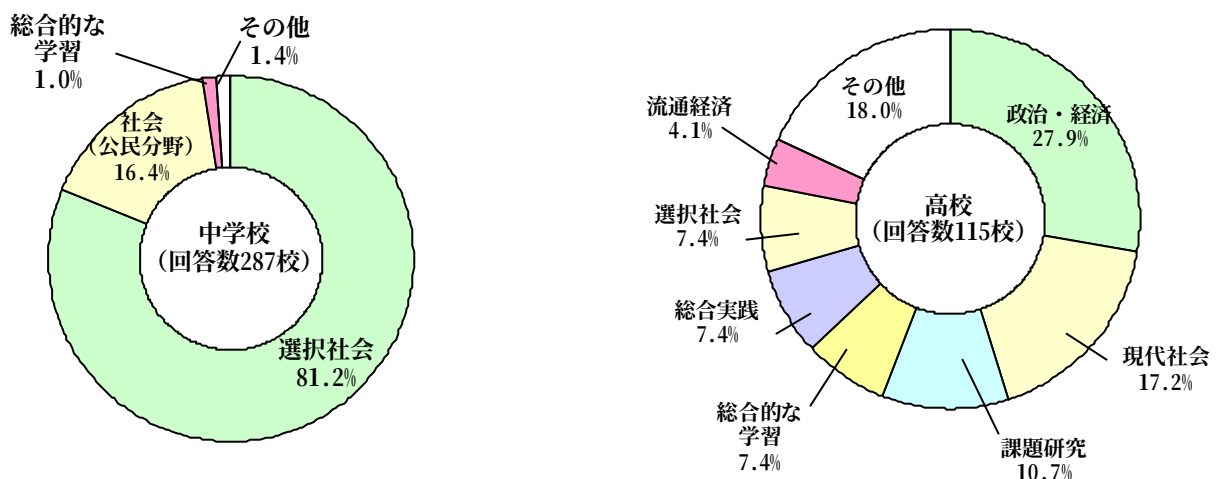
アンケート調査への回答内容等の詳細については次のとおりである。

（1）実施した授業科目について（複数回答）

実施した授業科目について尋ねたところ、中学校（287 校）では、「選択社会」81.2%（238 校）、「社会（公民分野）」16.4%（48 校）などが多かった。

一方、高校（115 校）では、「政治・経済」の授業での実施が 27.9%（34 校）と最も多く、次いで「現代社会」17.2%（21 校）、「課題研究」10.7%（13 校）、「総合的な学習の時間」、「総合実践」、「選択社会」がともに 7.4%（9 校）などであった。

（第 3 図）株式学習ゲームを実施した授業科目



（2）ゲームの難易度について

ゲームの難易度については「ちょうどよかった」と答えた学校が 355 校（83.9%）と最も多かったが、「難しかった」と答えた学校も中学校を中心に 40 校（9.5%）あった。難しかった理由としては、「ゲーム自体は取り組みやすいが、株価変動の要因を探るのは難しい」、「慣れるまで、ある程度の時間が必要」などが挙げられている。

（3）生徒の取り組み姿勢について（複数回答）

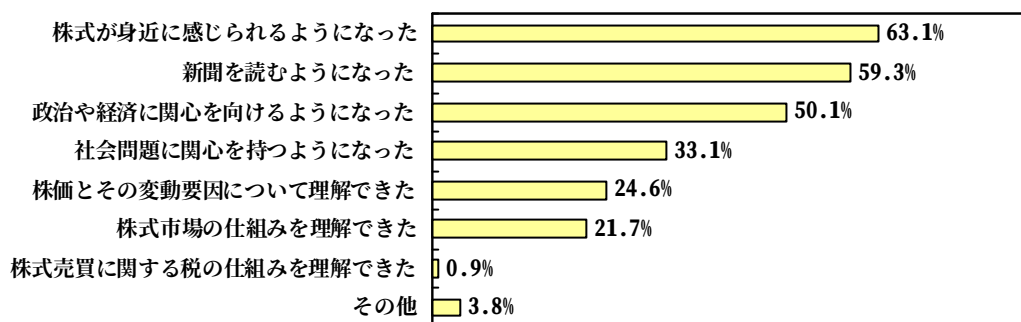
生徒の取り組み姿勢について先生方に質問したところ、最も多かった回答は「大体は関心を持って取り組んでいた」の 202 校（47.8%）であった。以下、「興味・関心を持って積極的に取り組んだ」147 校（34.8%）、「順位が上昇することで積極的に取り組むようになった」47 校（11.1%）、「回を重ねるごとに理解を示した」29 校（6.9%）などの順であった。

(4) 学習効果について（複数回答）

株式学習ゲームを実施した先生方に、ゲームに参加することで、どのような学習効果があったかについて質問したところ、「株式が身近に感じられるようになった」が 267 校（63.1%）と最も多く、例年第 1 位を占めていた「新聞を読むようになった」251 校（59.3%）を上回った。続いて、「政治や経済に関心を向けるようになった」212 校（50.1%）となり、先生方がこのゲームを導入するにあたり、当初期待したとおりの学習効果が得られていることがうかがえる。そのほかでは、「社会問題に関心を持つようになった」140 校（33.1%）、「株価とその変動要因について理解できた」104 校（24.6%）、株式市場の仕組みを理解できた」92 校（21.7%）、などの回答が多かった。

さらには、「進路を考えるきっかけになった生徒もいたようだ」、「金銭について考えるようになった」といった意見も寄せられた。

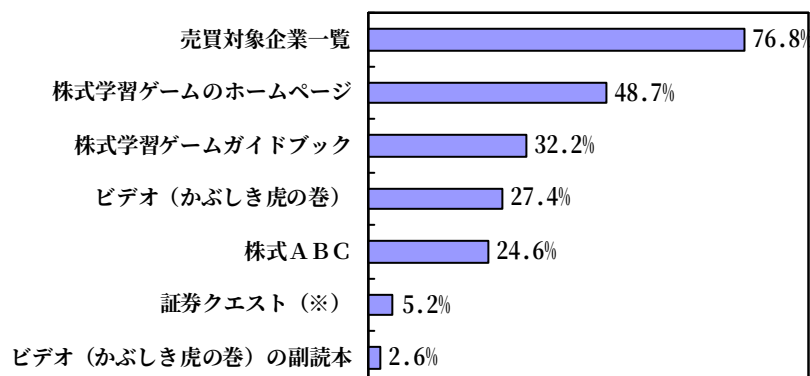
（第 4 図）株式学習ゲームによる学習効果



(5) 主催団体が用意した教材でよく利用したもの（複数回答）

当ゲームに関する教材でよく利用したものとしては、売買対象となっている 300 銘柄のデータを「会社四季報」から抜粋・編集した「売買対象企業一覧」が最も多く 325 校（76.8%）、次に多かったのは、「株式学習ゲームのホームページ」206 校（48.7%）であった。

（第 5 図）株式学習ゲームでよく利用した教材



※「証券クエスト」は、証券知識普及プロジェクト（日本証券業協会、東京証券取引所、東証取引参加者協会、投資信託協会、証券広報センターなどで推進）が開設している中学・高校生を主対象とする証券界の教育ウェブサイト（インターネットホームページ）で、株式学習ゲームの副教材として活用することができる。また、サイト内には先生方

の専用コーナーである「職員室」を設置し、株式学習ゲームに参加した先生から寄せられたレポートなども掲載している。そのほか、「掲示板」なども用意されており、教育関係者の交流の場として活用してもらいたいと考えている。

（６）そのほか教材として利用したもの

このアンケート調査では、主催者団体側で用意した教材以外に学校側で利用した資料を、自由に記入してもらった。それによると、「インターネットを利用した」という学校が 52 校で、前年度（33 校）より大幅に増加した。これに、「新聞記事の抜粋（株価の変動要因に関するもの）」が 45 校、「会社四季報」が 6 校などが続いた。

そのほかの参考資料としては、「高校生のための経済学習」（証券広報センター）、「株のことがわかる本」（アスカ）、「経済のしくみ」（日本文芸社）、「高校生のためのファイナンス入門」「経済は連想ゲームだ！」（ともに金融広報中央委員会）、市販の情報誌などが挙げられた。さらには、経済についてのテレビ番組（NHK「プロジェクトX」、NHK「週刊こどもニュース」等）を録画して、生徒に見せたという学校もあった。

（７）今後の参加予定について

今後の参加予定について尋ねたところ、今後も「参加するつもり」と答えた学校が 363 校（93.1%）で、前年度（93.1%）同様に大多数を占めた。

今後も参加予定の学校からは、「株式に興味を持たせ、社会の動向に注目させたい」、「生徒の事前学習を十分できる体制をとりたい」といった抱負が寄せられた。

一方、「参加しない」と回答した学校は 15 校（3.5%）で、理由としては「学校を転任するから」、「学校のインターネット環境が整っていないから」といった理由が寄せられた。

参考：以下は、アンケート調査と併せて、参加校の先生方に株式学習ゲームについて自由な意見や感想等を述べていただいたものの概要。

A. 先生から見た生徒の反応、感想等（自由意見：423 校中 215 校より回答）

1. 全体的な感想

先生から見た生徒の反応等で、全体的な感想としては、「世の中の動きを見て、買う会社を選んだ」、「身近なところから経済の初歩を学ぶことができた」、「株価の動きに驚かされた」、「これから社会に出るために、知っていて損のないことだった」などが寄せられ、株式学習ゲームを通じて、株式の売買だけではなく経済全体のことについても興味を持った様子が見える。

（第 i 表）先生から見た生徒の反応等

感 想	全回答数(校)	学校別 回答内訳		
		中学	高校	大学 その他
楽しく取り組むことができた。	8 3	63	18	2
結果や順位が返ってくるのが楽しかった。	2 5	18	7	0
もっとやりたかった（期間が短かった）。	2 1	10	11	0
いい体験ができた。	1 7	8	4	5
苦労した。難しかった。	7	7	0	0
みんなと協力してできた。	4	6	1	0
実際に株取引をしているようだった。	2	1	1	0

2. 株式について

株式についての生徒の反応は、株式学習ゲームによって、株式投資をゲーム感覚でとらえられてしまうのではないかと懸念もあったが、実際に参加した生徒からは「体験的に学習できたことにより、実際にやるにはリスクが大きいと感じた」、「本当のお金だったらと思うと、こわくなったときがあった」、「ゲームがこんなに難しいのに、本当にお金を使って株式投資をしているなんてすごい」といった意見が寄せられ、生徒たちが単なるゲーム感覚で参加しているのではなく、真剣に取り組んでいる状況が見える。

一方で、「(株式は) 無縁なものだと思っていたが、案外身近であることが分かった」、「これからも株価の動きに注目したい」、「予測したように市場は動かない」、「将来、一度は株式を買ってみたい」、「一気に儲けようとしたが失敗した。社会の流れを読むことが大事だ」といった感想も生徒から寄せられており、株式への理解が深まっていく状況もみられる。

また、実施期間中の株式市場が堅調または底堅かったこともあり、「将来、実際に株式投資をしたい」という感想が、「将来、株式投資はしない」という感想を上回っている（平成 14 年度は、「将来、株式投資はしない（32 校）」という感想が、「将来、実際に株式投資をしたい（18 校）」を大幅に上回っていた）。

(第ii表) 株式についての生徒の反応

感 想	全回答数(校)	学校別 回答内訳		
		中学	高校	大学 その他
株式が身近に感じられた、おもしろかった	4 5	26	16	3
利益を上げるのは難しい	2 5	21	4	0
株価の予測は難しい	2 2	19	3	0
将来、実際に株式投資をしてみたい	1 6	8	8	0
難しかった	1 6	9	5	2
将来、株式投資はしない	1 1	7	3	1
いろいろな情報が必要だと感じた	1 0	7	3	0

B. 先生から寄せられた意見、感想等 (自由意見：423 校中 223 校より回答)

1. 授業に取り入れた効果など

先生方から寄せられた感想では、学習効果があったという内容のものが最も多かった。当ゲームは、現実に近い形で行えるため、体験的な学習という面でも生徒にとって関心を持ってもらいやすい授業になったようだ。

一方、現実社会と証券市場の関連を実感させることや、株式の売買の仕方などを指導するのは難しい面もあったように見受けられる。一方で、「株価の動きのみに関心が行ってしまった」、「参加時間が短かったため、やや投機的に思われたので、今後は長期間で参加したい」という感想も寄せられた。

(授業に取り入れたことによる効果など)

・経済への興味・関心を引き出すのに役立った	2 4 校
・生徒が意欲的だった	1 4 校
・楽しみながら学習できた	1 1 校
・有意義な授業にできた	8 校
・教師自身もいい勉強になった	4 校
・生徒に好評だった	2 校

(今後の課題点など)

・指導が難しかった	1 2 校
・授業時間、回数不足	8 校
・生徒の興味を持続していくのが難しい	2 校
・株価の上下だけでなく、広く経済や社会の動きまで調べようという発展性がなかった	1 校

2. 教材について

教師向けの指導書(3校)や、株式に関するコラムやミニ知識をまとめたゲームニュースのようなもの(2校)が欲しいといった意見が寄せられた。

3. インターネット方式について

インターネット方式に関する意見として多かったのが、「パスワードが複雑」、「パスワードの入力に時間を取られ、授業に支障をきたす」といった、パスワードの簡略化を希望す

る内容が10校から寄せられた。また、校内のインターネット接続の規制により、何らかの支障をきたした学校が8校あった（例えば、ゲームという言葉で規制がかかり、接続できない等）。

一方で、インターネット方式の導入により「マークシート方式に比べ、ミスが少なくなりスムーズに進められた」、「記録が残るため、評価に役立った」、「結果が早く見られるようになった」という意見も寄せられた。

今年度より導入した「先生専用パスワードによる取引結果出力の簡略化」については、便利になった（4校）という感想があった。

4. ゲームの内容等について

ゲームの内容等について最も多く寄せられた意見は、「実施期間を延長してほしい」（17校）という要望で、現在は実施していない3学期にも実施してほしいという要望も14校から寄せられた。さらに、「対象銘柄を増やしてほしい」（12校）、「他校と情報交換をしたい、導入事例を知りたい」（12校）、「上位チームの売買内容や秘訣を聞いてみたい」（2校）といった意見もあった。

◆今後の株式学習ゲームについて

主催3団体では、先生方から寄せられた意見等を参考にし、3学期（1～2月）まで実施期間を延長することやできるだけ多くの学校で閲覧できるようなホームページの仕様変更、申込手順の簡略化等に着手し、より多くの学校が参加できる体制を引き続き整備している。

なお、平成16年度の実施期間は、春季は4月12日（月）から7月16日（金）、秋季は9月6日（月）から12月17日（金）までとなっている。また、教員向けの説明会は平成15年3月30日（火）に東京（東京証券取引所）、4月2日（金）に仙台（仙台商工会議所）で行うほか、夏期、冬期休暇の期間中にも各地で開催する予定である。