

平成16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

日本証券業協会
株式会社 東京証券取引所

「株式学習ゲーム」は、中学・高校生を主な対象に、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ことを目的として、平成8年度より正式に開始し、日本証券業協会、東京証券取引所、(社)証券広報センターの3団体で実施してきた。(注：平成17年4月1日付で、(社)証券広報センターが日本証券業協会に機能統合されたことにより、平成17年度からは2団体で実施することとなった。)

1. 実施状況

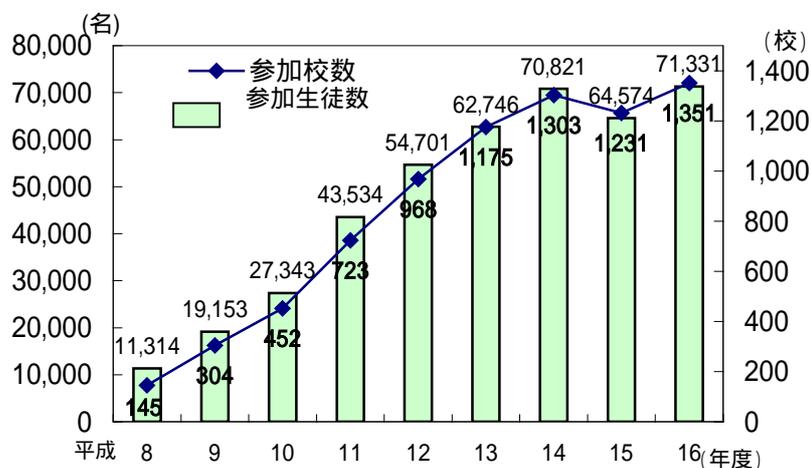
(1) 参加校数・参加生徒数など

平成16年度は、従来の春季、秋季に加えて、初めて冬季(3学期)にも実施した。その結果、3期間の合計参加校数は1,351校、参加生徒数は71,331名となり、平成8年度に正式に開始して以来、ともに最多となった。

(第1表) 参加校数・参加生徒数(春季・秋季・冬季)

実施期間	参加方式	参加校数(校)	参加生徒数(名)
春季 (平成16年4月12日～7月16日)	マークシート方式	220	10,566
	インターネット方式	213	7,426
	(両方式計)	433	17,992
秋季 (平成16年9月6日～12月17日)	マークシート方式	295	18,512
	インターネット方式	313	15,565
	(両方式計)	608	34,077
冬季 (平成17年1月11日～2月28日)	マークシート方式	127	10,433
	インターネット方式	183	8,829
	(両方式計)	310	19,262
年間合計	マークシート方式	642	39,511
	インターネット方式	709	31,820
総合計	(両方式合計)	1,351	71,331

(第1図) 参加校数・参加生徒数の推移

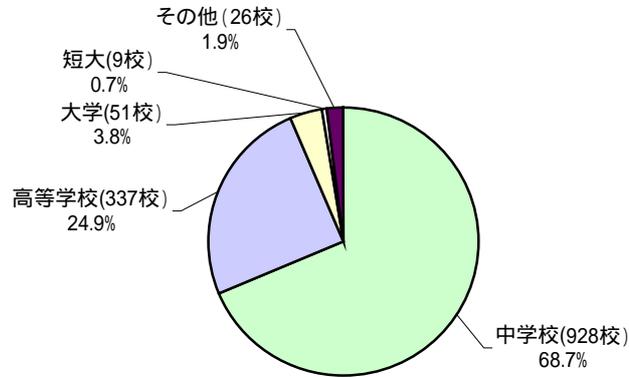


平成14年度よりマークシート・インターネットの2方式で実施、
上記は2方式の合算した数字となっている。

参加校の内訳は、中学校が 928 校（68.7%）と例年同様、約 3 分の 2 を占め、次いで高等学校 337 校（24.9%）、大学 51 校（3.8%）、その他の学校等が 35 校だった。期間別の参加校数は、秋季が全体の 45.0%を占めた。

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 52.5%（全参加校 1,351 校のうち 709 校）となり、平成 14 年度に同方式を導入して以来、初めて過半となった。

（第 2 図）参加校（1,351 校）の内訳



（ 2 ）投資成果

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。平成 16 年度の参加生徒の投資成果（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第 2 表である（1 チームは平均 2～3 名で編成されている）。

3 期間の全体でみた場合、A コースを選択した 972 校では 19,636 チーム中 8,907 チーム(45.4%)が、また B コースを選択した 379 校では 12,437 チーム中 5,115 チーム(41.1%)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、株式市況は総じて軟調に推移したことから（次ページの「ゲーム実施期間中の T O P I X の推移」参照）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 40%台にとどまった。

（第 2 表）コース別の投資成果

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, %)	
				チーム数	%
春季 (4/12～7/16)	Aコース(コストなし)	309	5,013	2,436	48.6
	Bコース(コストあり)	124	2,988	1,197	40.1
	小 計	433	8,001	3,633	45.4
秋季 (9/6～12/17)	Aコース(コストなし)	439	9,395	4,096	43.6
	Bコース(コストあり)	169	5,643	2,161	38.3
	小 計	608	15,038	6,257	41.6
冬季 (1/11～2/28)	Aコース(コストなし)	224	5,228	2,375	45.4
	Bコース(コストあり)	86	3,806	1,757	46.2
	小 計	310	9,034	4,132	45.7
合計	Aコース(コストなし)	972	19,636	8,907	45.4
	Bコース(コストあり)	379	12,437	5,115	41.1
	合 計	1,351	32,073	14,022	43.7

(参考) ゲーム実施期間中のTOPIXの推移

実施期間		TOPIX	期間中の騰落率	通期の騰落率
春季	平成 16 年 4 月 12 日	1,206.57	-4.6%	-2.4%
	" 7 月 16 日	1,151.16		
秋季	平成 16 年 9 月 6 日	1,143.04	-2.8%	
	" 12 月 17 日	1,111.35		
冬季	平成 17 年 1 月 11 日	1,157.30	1.7%	
	" 2 月 28 日	1,177.41		

(参考) 売買の傾向

平成 16 年度 (3 期間合計) において、売買頻度の高かった銘柄は、1 位ソニー (6,836 回)、2 位トヨタ自動車 (5,966 回)、3 位任天堂 (5,333 回)、4 位スクウェア・エニックス (4,367 回)、5 位NTTドコモ (3,651 回) であった。以下、6 位コカ・コーラ セントラル ジャパン (3,495 回)、7 位ドンキホーテ (3,407 回)、8 位KDDI (3,220 回)、9 位フジテレビジョン (3,137 回)、10 位アサヒビール (3,101 回) などの順だった。例年どおり、TVコマーシャルでおなじみの企業や携帯電話会社、ゲーム関連企業など、生徒にとって身近な銘柄の人気が高かった。

(注) 売買回数は、買い注文と売り注文で 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、参加した学校の先生方を対象にアンケート調査を実施している。平成16年度は、424校（中学校275校、高等学校124校、大学その他25校）から回答を得た。

回答内容等の詳細については、以下のとおりである。

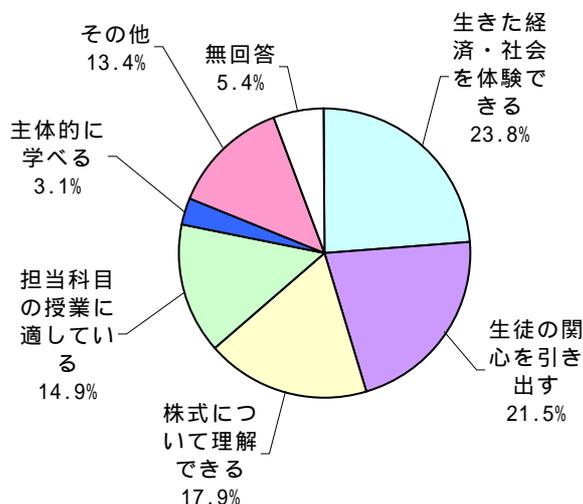
(1) 株式学習ゲームを教材として導入した理由について

株式学習ゲームを導入した理由について尋ねたところ、「生きた経済や社会を体験できるから」という回答が23.8%（101校）と最も多かった。教科書だけでは分からない、実際の経済や社会の動きを体験させたいと考えている先生が多いようだ。

次いで、「生徒の経済や社会への関心を引き出すため」21.5%（91校）、「株式について理解できる」17.9%（76校）、「担当科目の授業に適しているため」14.9%（63校）などが挙げられた。

そのほかでは、「金融教育の必要性を感じたため」、「今後の人生における資産運用の選択肢を広げる意識付けのため」、「教科書とは違った視点から、企業や社会を見るようになってほしいから」といった理由も寄せられた。

(第3図) 教材として導入した理由

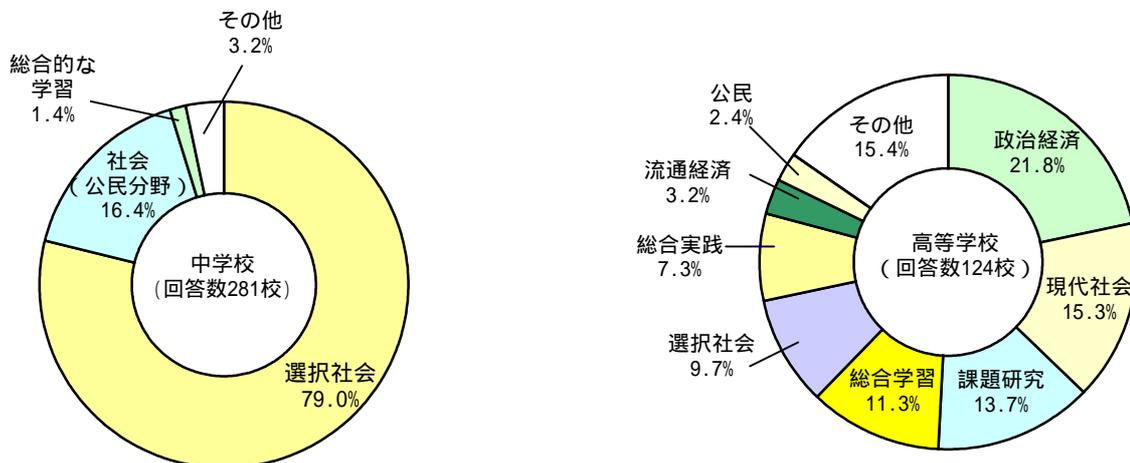


(2) 実施した授業科目について

実施した授業科目について尋ねたところ、中学校（281校）では、「選択社会」79.0%（222校）、「社会（公民分野）」16.4%（46校）などが多かった。

一方、高等学校（124校）では、「政治・経済」の授業での実施が21.8%（27校）と最も多く、これに「現代社会」15.3%（19校）、「課題研究」13.7%（17校）、「総合的な学習の時間」11.3%（14校）、「選択社会」9.7%（12校）、「総合実践」7.3%（9校）などが続いた。

(第4図) 株式学習ゲームを実施した授業科目



回答のあった275校のうち、6校より2科目での回答が寄せられたため、回答数は281校としている。

(3) ゲームの難易度について

ゲームの難易度について尋ねたところ、「ちょうどよかった」と回答した学校が353校（83.3%）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30校（7.1%）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、銘柄選択や売買する理由等を理解させるのが難しい」、「最初は全く分からないことばかりで特に難しかった」などが挙げられた。

(4) 生徒の取り組み姿勢について(複数回答)

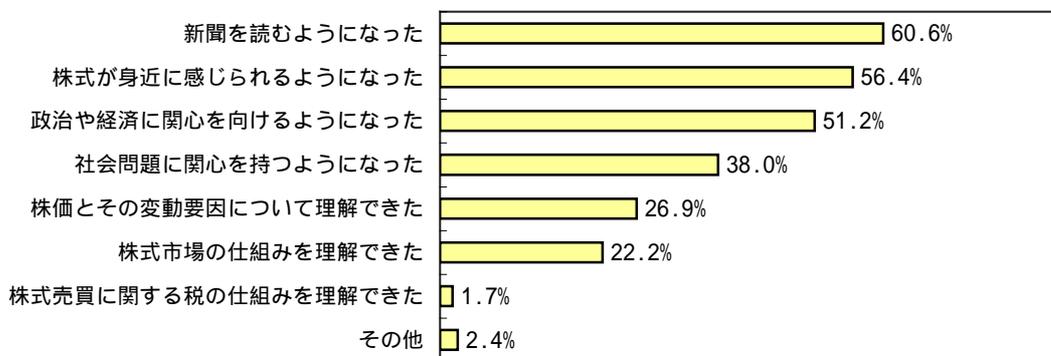
生徒の取り組み姿勢について尋ねたところ、最も多かった回答は「大体は関心を持って取り組んでいた」が210校(49.5%)であった。以下、「興味・関心を持って積極的に取り組んだ」136校(32.1%)、「順位が上昇することで積極的に取り組むようになった」40校(9.4%)、「回を重ねるごとに理解を示した」33校(7.8%)などの順であった。

(5) 学習効果について(複数回答)

株式学習ゲームを授業に導入して、どのような学習効果があったかについて尋ねたところ、「新聞(株式欄、政治・経済面、社会面)を読むようになった」の回答が257校(60.6%)と最も多かった。これに、「株式が身近に感じられるようになった」が239校(56.4%)、「政治や経済に関心を向けるようになった」217校(51.2%)が続いた。そのほかでは、「社会問題に関心を持つようになった」161校(38.0%)、「株価とその変動要因について理解できた」114校(26.9%)、「株式市場の仕組みを理解できた」94校(22.2%)などの回答が多かった。

さらには、「株価の変動による影響などを感じた」、「父親との会話が増えた」、「ライブドアとニッポン放送の報道について生徒達と議論ができた」といった回答も寄せられた。

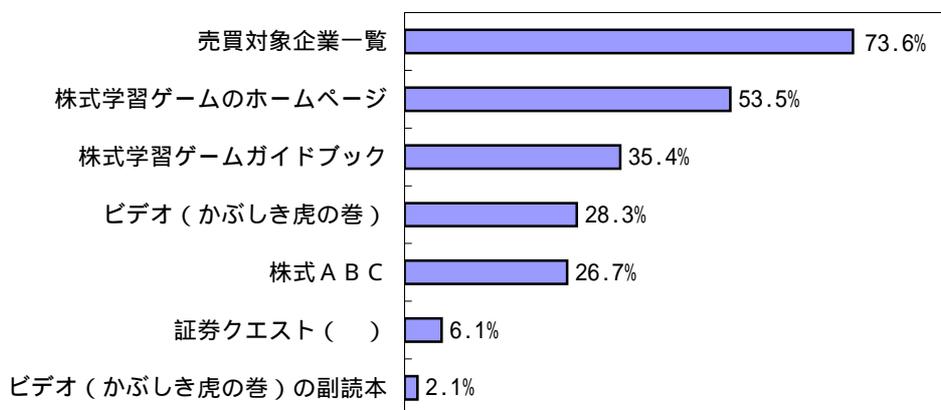
(第5図) 株式学習ゲームによる学習効果



(6) 主催者が用意した教材でよく利用したもの(複数回答)

よく利用した教材について尋ねたところ、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、312校(73.6%)。次に多かったのは、「株式学習ゲームのホームページ」227校(53.5%)であった。

(第6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、投資信託協会などで推進)が開設している中学・高校生を主な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)であり、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を掲載しているほか、「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もご活用いただくためのサイトでもある。

(7) その他教材として利用したもの

主催者が用意した教材以外に先生が独自に利用した資料について尋ねたところ、「新聞(記事の抜粋も含む)」という学校が127校で、前年度(45校)より大幅に増加した。これに、「インターネット(金融関連サイト、各企業)のサイトなど」53校、「会社四季報・会社情報」14校などが続いた。

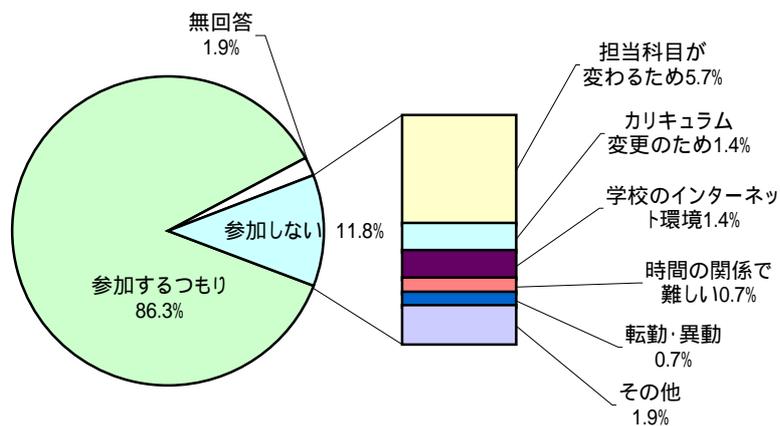
そのほかの参考資料としては、「日本経済を支える株式会社制度と証券市場」(証券広報センター)、「経済のことが面白いほどよくわかる本」(中経出版)、「初めての人の株入門」(西東社)、「伝蔵のこころざし」(近代セールス社)、「チャート関連の本などが挙げられた。また、経済や株式についてのテレビ番組(NHK「プロジェクトX」・「経済羅針盤」、ライブドアなど話題の会社のニュース等)を録画して、生徒に見せたという学校もあった。

(8) 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」と回答した学校が365校(86.3%)に及んだ。「参加するつもり」と回答した学校からは、「株式に興味を持たせ、社会の動向に注目させたい」、「また利用したい。西武鉄道株の報道を生徒は身近に考えたりしているので、もっと政治や経済などの社会問題について良く考えるようにさせたい」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50校(11.8%)であり、その理由としては「担当科目が変わるため」24校(5.7%)、「カリキュラム変更のため」と「学校のインターネット環境が整っていないから」がともに6校(1.4%)などであった。

(第7図) 今後の参加予定について



参考：以下は、アンケート調査と併せて、参加校の先生方から出していただいた株式学習ゲームについての意見や感想等の概要である。

A．先生から見た生徒の反応、感想等（自由記入：424校中203校より回答を得た）

1．全体的な感想

先生方から見た生徒の反応についての全体的な感想としては、「経済活動が常に動いていることが実感できた」、「世の中の出来事と株価が連動するところが面白い」、「授業で学んだ事柄を実際の経済と結び付けて考えることができた」などの回答が寄せられ、生徒は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られる。

（第 表）先生から見た生徒の反応等

感 想（原文を要約後、区分）	回答数(校)	学校別 回答内訳		
		中学	高校	大学 その他
新聞やニュースに関心を持つようになった	57	38	18	1
楽しく取り組むことができた	52	38	8	6
結果や順位が出るのが楽しみだった	20	17	2	1
もっとやりたかった（またやってみたい）	14	8	5	1
いい体験ができた	12	5	6	1
ゲームを通じて親との会話が増えたとのことだった	9	4	3	2
みんなと協力してできた	4	3	0	1
実際に株式の取引をしているようだった	4	4	0	0
苦労した・難しかった	2	2	0	0

2．株式について

株式についての生徒の反応は、先生方は当初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「株式への投資はリスクが伴うものであることを実感した」、「株式投資は簡単には儲からないものだと感じた」、「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」、「ゲームだからいいけど、本当のお金を使うとしたら少し怖い」といった感想が寄せられ、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様子が見られる。

一方で、「株価の動きには波があり、日々の新聞を読む必要があることが分かった」、「株式の取引には知識が必要で、勉強してからやらないといけない」、「無知だった株式に対する知識が多少身についた。資金ができたならやってみたい」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きた状況もみられる。

（第 表）株式についての生徒の反応

感 想（原文を要約後、区分）	回答数(校)	学校別 回答内訳		
		中学	高校	大学 その他
株式などの仕組みが理解できた	52	31	17	4
株式が身近に感じられた、おもしろかった	47	30	13	4
難しかった	29	16	11	2
利益を上げるのは難しい	11	10	1	0
将来、実際に株式投資をしてみたい	11	8	3	0
株式投資には知識や情報が必要	10	3	4	3
株価の予測は難しい	9	6	2	1
将来、株式投資はしない	8	6	1	1

B．先生から寄せられた感想等（自由記入：423 校中 223 校より回答を得た）

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、「生徒に意欲や関心を持たせることができた」というような内容の回答が多かった。当ゲームは現実の株価の動きを身近に感じられるため、体験的な学習という面で生徒にとって関心を持ってもらいやすい授業になっているようだ。

一方、現実社会と証券市場の関連を実感させることや、銘柄選択など株式売買についての指導面は難しい点もあったようだ。また、「授業時間数（授業時数）が不足して指導が難しかった」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）

・生徒が意欲的だった	10 校
・経済への興味・関心を引き出すのに役立った	5 校
・教師自身もいい勉強になった	5 校
・有意義な授業ができた	5 校

（今後の課題点など）

・指導が難しかった	7 校
・授業時数、回数不足	3 校

2．教材について

教材に関する要望としては、ゲームの手順を解説したビデオや 1～2 回で行える短期型の株式学習ゲームのほか、ワークブックや評価問題など授業として組み立てやすい教材があるとよ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、「パスワードが複雑」、「パスワードの入力に時間を取られてしまう」といった、パスワードの簡略化を希望する意見が 31 校と多かった。また、「校内のインターネット接続の規制により、何らかの支障が生じた」（例えば、パスワードが認証されず画面が表示されないなど）という回答を寄せた学校が 30 校あった。

一方で、インターネット方式の導入により「分かりやすくなった」、「取引結果が早く見られるようになった」など、利便性の向上を評価する回答も 16 校から寄せられた。

4．ゲームの内容等について

ゲームの内容等については、「インターネット方式の取引時間を延長してほしい」という要望が最も多く、18 校から寄せられた（現在の取引時間は午前 8 時 30 分から午後 4 時 30 分までとなっている）。

また、「対象銘柄を増やしてほしい」（7 校）、「株式学習ゲームの授業への導入事例を知りたい」（5 校）、「上位チームの売買内容を聞いてみたい」（2 校）といった意見もあった。

以上