

平成17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、日本証券業協会、東京証券取引所が学校向けに提供している教材である。平成8年度の正式開始以来、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が、平成17年度からは日本証券業協会^{*}と東京証券取引所の2団体で実施している。

※平成17年4月1日、日本証券業協会と旧(社)証券広報センターは機能統合した。

1. 実施状況

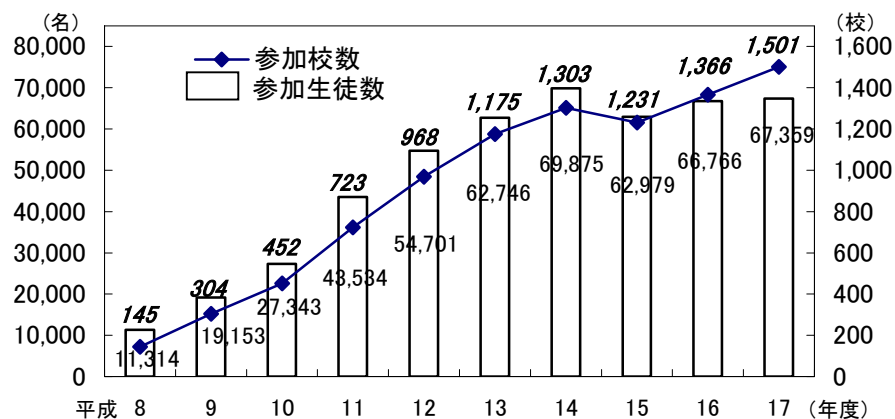
(1) 参加校数・参加生徒数など

平成17年度は、春季、秋季、冬季の3期間での実施移行後2年目となったが、3期間の合計参加校数は1,501校となり、過去最多となった。

(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17年4月11日～7月15日)	マークシート方式	171	7,418
	インターネット方式	246	9,419
	(両方式計)	417	16,837
秋季 (平成17年9月5日～12月16日)	マークシート方式	257	8,708
	インターネット方式	407	23,490
	(両方式計)	664	32,198
冬季 (平成18年1月10日～3月3日)	マークシート方式	147	6,838
	インターネット方式	273	11,486
	(両方式計)	420	18,324
年間合計	マークシート方式	575	22,964
	インターネット方式	926	44,395
総合計	(両方式合計)	1,501	67,359

(第1図) 参加校数・参加生徒数の推移



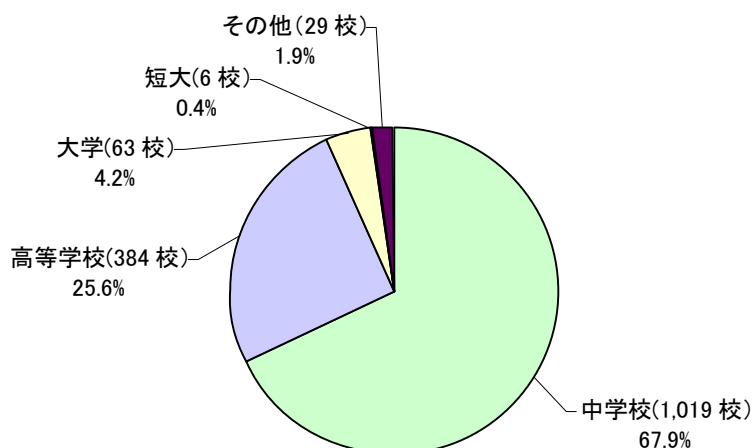
※1 平成14年度以降はインターネット方式が併行導入されたため、従来方式のマークシート方式と合算した数字となっている。

※2 複数学期にまたがって参加した学校の集計方法について見直しを行った結果、平成14年度以降の数字が一部修正となった。

参加校（1,501校）の内訳は、中学校が67.9%（1,019校）と、例年同様約3分の2を占め、次いで高等学校25.6%（384校）、大学4.2%（63校）、その他の学校等が2.3%（35校）だった。期間別の参加校数は、秋季が全体の44.2%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61.7%（全参加校1,501校のうち926校）となり、昨年度に続き過半となった。

（第2図）参加校（1,501校）の内訳



（2）売買の傾向

平成17年度（3期間合計）において、売買回数の多かった銘柄は、1位ソニー（6,543回）、2位トヨタ自動車（6,509回）、3位任天堂（4,378回）、4位ソフトバンク（4,065回）、5位コカ・コーラ セントラル ジャパン（3,716回）であった。以下、6位日本たばこ産業（3,693回）、7位KDDI（3,588回）、8位ヤフー（3,576回）、9位NTTドコモ（3,532回）、10位アサヒビール（3,420回）などの順だった。例年同様、ゲーム関連会社や携帯電話会社などのほか、知名度が高い会社や世界で注目されている優良会社などの売買回数が多かった。

（第2表）売買回数の多い銘柄一覧（過去3年分）

（単位：回）

	平成15年度		平成16年度		平成17年度	
1位	ソニー	9,276	ソニー	6,836	ソニー	6,543
2位	トヨタ自動車	7,674	トヨタ自動車	5,966	トヨタ自動車	6,509
3位	NTTドコモ	7,288	任天堂	5,333	任天堂	4,378
4位	阪神電気鉄道	5,757	スクウェア・エニックス	4,367	ソフトバンク	4,065
5位	ドン・キホーテ	5,093	NTTドコモ	3,651	コカ・コーラ セントラル ジャパン	3,716
6位	セブン・イレブン・ジャパン	4,523	コカ・コーラ セントラル ジャパン	3,495	日本たばこ産業	3,693
7位	コカ・コーラ セントラル ジャパン	4,393	ドン・キホーテ	3,407	KDDI	3,588
8位	任天堂	4,368	KDDI	3,220	ヤフー	3,576
9位	日産自動車	4,162	フジテレビジョン	3,137	NTTドコモ	3,532
10位	ダイエー	4,121	アサヒビール	3,101	アサヒビール	3,420

（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

主催者側では、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 17 年度は、309 校（中学校 200 校、高等学校 83 校、大学その他 26 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。

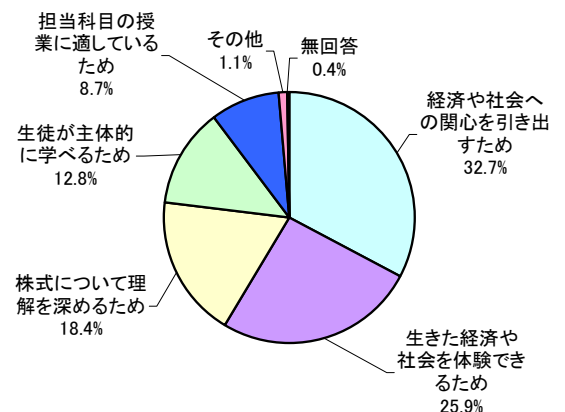
（１）株式学習ゲームを教材として導入した理由について（複数回答）

株式学習ゲームを導入した理由について尋ねたところ、「経済や社会への関心を引き出すため」という回答が 32.7%（240 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て生徒の興味・関心を引き出そうと考えている先生が多いようだ。

次いで、「生きた経済や社会を体験できるため」25.9%（190 校）、「株式について理解を深めるため」18.4%（135 校）、「生徒が主体的に学べるため」12.8%（94 校）、「担当科目の授業に適しているため」8.7%（64 校）などが挙げられた。

そのほかでは、「企業について関心を持つようになるから」、「生徒に自己決定、自己責任の体験をさせるため」といった理由も寄せられた。

（第 3 図）教材として取り上げた理由

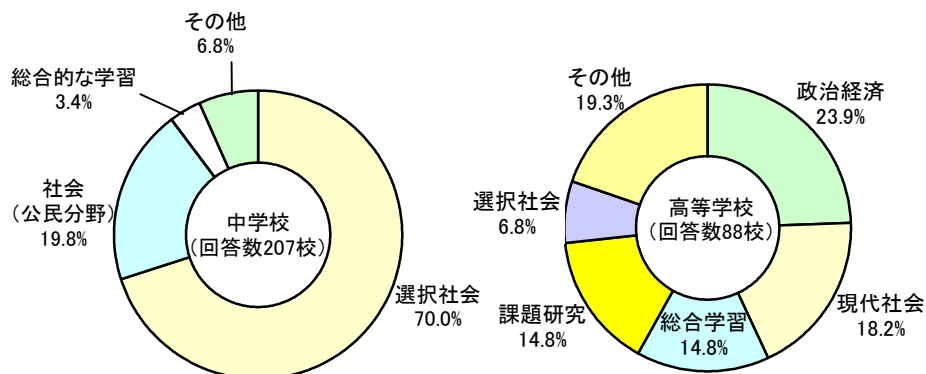


（２）実施した授業科目について

実施した授業科目について尋ねたところ、中学校（207 校※）では、「選択社会」70.0%（145 校）、「社会（公民分野）」19.8%（45 校）などが多かった。

一方、高等学校（88 校※）では、「政治・経済」の授業での実施が 23.9%（21 校）と最も多く、これに「現代社会」18.2%（16 校）、「総合的な学習の時間」14.8%（13 校）、「課題研究」14.8%（13 校）、「選択社会」6.8%（6 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



※200校のうち、7校より複数科目の回答あり。

※83校のうち、5校より複数科目の回答あり。

（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 250 校（80.9%）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 30 校（9.7%）あった。

難しかった理由としては、「新聞の株価欄が見づらい、分かりづらい」、「初め何を買ったらよいか、何を売ったらよいかなど迷うことがあった」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）

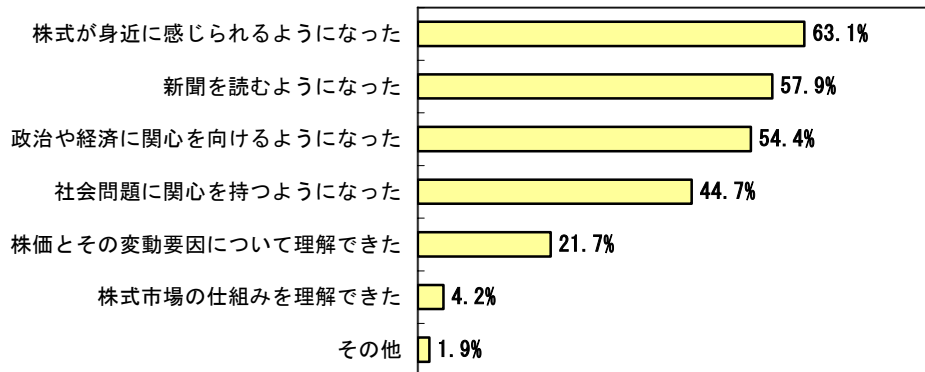
生徒の取り組み姿勢について尋ねたところ、最も多かった回答は「大体は関心を持って取り組んでいた」が 149 校（48.2%）であった。以下、「興味・関心を持って積極的に取り組んだ」109 校（35.3%）、「回を重ねるごとに理解を示した」50 校（16.2%）、「つまらないと感じていた生徒もいた」29 校（9.4%）などの順であった。

（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、「株式が身近に感じられるようになった」の回答が63.1%（195校）と最も多く、これに、「新聞（株式欄、政治・経済面、社会面）を読むようになった」が57.9%（179校）、「政治や経済に関心を向けるようになった」54.4%（168校）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」44.7%（138校）、「株価とその変動要因について理解できた」21.7%（93校）、「株式市場の仕組みを理解できた」4.2%（67校）、などの回答が多かった。

さらには、「企業に対する関心が高まった」、「自己決定、自己責任に対する認識が深まった」、「親と株式についての話をするようになった」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）事務局が用意した以外で利用した教材

主催者側が用意した教材以外に先生方が独自に利用した資料について尋ねたところ、「新聞（記事の抜粋を含む）」が103校、これに、「インターネット（金融関連、各企業）のサイトなど」29校、「会社四季報・会社情報」10校などが続いた。

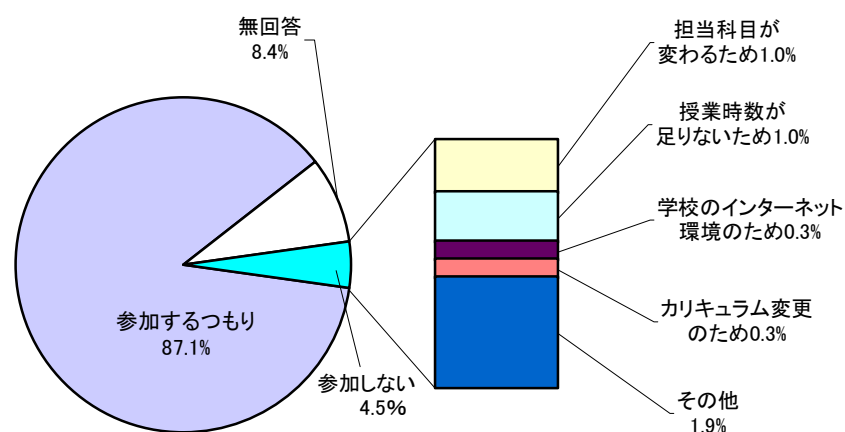
そのほかの参考資料としては、「株式投資の基礎知識」（証券教育広報センター）、東証教員向けメールマガジン「授業で使える株式ニュース」、「子どもに聞かせる『お金と株』のはなし」（実業之日本社）、「高校生のためのファイナンス入門」（金融広報中央委員会）、チャート関連の本、経済雑誌などが挙げられた。また、経済や株式についてのテレビ番組（「世の中なんでも経済学」など）を録画して、生徒に見せたという学校や東京証券取引所の見学を行った学校もあった。

（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」と回答した学校が87.1%（269校）に及んだ。「参加するつもり」と回答した学校からは、「生徒がいきいきと学習に取り組んでおり大変活気のある授業でした」、「株式運用という生徒たちの生活からは縁遠い行為も、実は株式市場に象徴される景気の波が自分たちの暮らしに連動していることを感じて欲しくて始めました。運用の成果に一喜一憂しながらも生徒たちは楽しんでいました」といった感想が寄せられた。

一方、「参加しない」と回答した学校は4.5%（14校）あり、その理由は「担当科目が変わるため」と「授業時数が足りないため」などであった。

（第6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：309 校中 157 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、例えば、「経済や社会の変化に敏感になった」、「株式学習ゲームを通して、新聞に目を通すようになり、企業の名前もたくさん知ることができたので良かった」、「チームで話ができ主体的に取り組むことができ、次第にニュースに関心を持てるようになり、ライブドアショックや量的緩和といったニュースと株価の連動が実感できたようです」などの回答が寄せられ、生徒は株式学習ゲームを通じて、単に模擬売買だけではなく、経済・社会・企業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（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	39	13	5
楽しく取り組むことができた	28	13	9	6
もっとやりたかった（またやってみたい）	15	6	8	1
よい体験ができた	11	6	5	0
結果や順位が出るのが楽しみだった	9	8	1	0
実際に株式の取引をしているようだった	8	6	2	0
みんなと協力してできた	7	3	3	1
ゲームを通じて親との会話が増えたもよう	7	6	1	0
苦労した・難しかった	5	3	2	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「今、株式がブームらしいけど、個人投資はとてリスクがあり、もっと勉強が必要だと思った」、「株式で儲けるのは楽ではないことがわかり、そして株式とは奥が深いと思いました」、「大きく損をしてしまうこともあり、将来株式は買わないと思った」、「この 3 ヶ月で、株式についてよく知ることができてよかったです。でも、自分のお金で本当に株式を買うのはさすがに怖くて無理そうです」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える。

一方で、「もっと社会情勢について、ニュースや新聞などについて学ぶ必要性も感じた」、「株価が動く理由として、気候、政治、人気、CMなど会社の業績以外のことがあるということが分かった」、「千株からしか買えないところもあって、お金がないと株式投資はできないんだなと感じた。」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 ii 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
株式が身近に感じられた、おもしろかった	42	30	8	4
株式などの仕組みが理解できた	37	29	5	3
株式投資は難しかった	25	18	6	1
将来、実際に株式投資をしてみたい	12	8	4	0
株式投資で利益を上げるのは難しい	8	4	4	0
将来、株式投資はしない	8	6	1	1
株式投資には知識や情報が必要	5	2	1	2
株価の予測は難しい	4	3	1	0

B. 先生から寄せられた感想等（自由記入：309 校中 224 校より回答を得た）

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、「ゲームから入ると生徒達が自然に経済や社会に興味を持ち、色々調べるようになった」というような内容の回答が多かった。株式学習ゲームで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、「現在の授業時間数（授業時数）では、カリキュラムの面で厳しかった」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）

・経済への興味・関心を引き出すのに役立った	31 校
・生徒が意欲的だった	10 校
・楽しみながら学習できた	9 校
・教師自身もいい勉強になった	4 校
・有意義な授業ができた	2 校

（今後の課題点など）

・授業時数、回数不足	11 校
・指導が難しかった	4 校
・生徒の興味を持続させるのが難しかった	3 校
・元手が 1,000 万円では現実味に欠けてしまう	2 校

以上