

第19回金融教育に関する実践報告コンクール

優秀賞

行動経済学の知見を用いた 金融教育の教材開発と授業提案

～資産運用カードゲームを活用した授業計画～

北海道・札幌市立大学デザイン学部 4年 小泉 未来

北海道・札幌市立大学デザイン学部 准教授 小林 重人

知るぽると

www.shiruporuto.jp

© 金融広報中央委員会 2022

1. はじめに

金融庁(2016)が公表した「金融レポート」によると、1995年～2015年の20年間で米国人の家計金融資産は3倍に増えている一方、日本人は1.5倍と金融資産の増加率に大きな差が認められる¹⁾。米国人は証券や土地などの資産を所有・運用して所得を得ることも家計の金融資産を増やす手段として積極的に取りいれているが日本人は、「万一に備えて貯金をしておくべき」と運用に対して消極的な人が多い。日本証券業協会(2018)が行った「証券投資に関する全国調査」によると、証券投資に関する教育を受けたことがある人の割合は約2割で残りの約8割は受けていないと回答している²⁾ことから、日本人が証券投資に消極的なのは国内で金融教育が普及していないことがその理由のひとつとして考えられる。

近年では金融教育の重要性に対する認識が高まりつつあり、令和4年度から高校生を対象に金融教育が必修化された。しかし、現状の金融教育はまだ金融に関する知識の教授が主となっていることから、現行の方法では得られた知識を活かした投資行動まで及ばない可能性が高い。Kaiser & Menkhoff(2020)も現状の金融教育プログラムは金融知識の獲得に対して大きく寄与するが、実際の投資行動への影響はごく小さいことを指摘している³⁾。

それを改善するための方法として、人間の経済行動を心理・感情的側面から分析する「行動経済学」の知見を金融教育に導入することで、投資行動の改善を期待する動きが海外で見られる(金融庁金融研究センター 2016)⁴⁾。

しかし、日本ではお金や経済活動に触れることができるようなゲームアプリやボードゲームが開発される一方で、行動経済学の知見が導入された金融教育の教材に乏しい。また自らの体験からゲームアプリは学生が気軽に取り組める利点がある反面、個人での学習にとどまってしまう、金融知識を高めるには適切であるが、投資行動や金融に関する議論を促すには不向きであることに気づいた。

2. 本報告の目的

本報告では行動経済学の知見を踏まえた金融活動を実践的かつ他者と議論しながら学べる授業計画について提案する。そのための方法として、行動経済学の知見が導入されたカードゲームを考案・制作し、ゲームにおける意思決定についてゲーム後に振り返って議論できる授業計画を立案した。ゲームという手法を取ることで、行動経済学の学習や将来のライフプランへの取り組みに対する心理的ハードルを下げ、高校生であっても楽しみながら、かつ実践的に学習することが可能となっている。

表1(資料6)に示したものは、行動経済学で知られている行動バイアスの中でも日常生活で多く登場するものである。人々はこれらの行動バイアスによって、非合理的な選択をしてしまうことがあり、金融行動を例にとると、望ましい商品選択や適切な損切りができないことがある。そのような行動バイアスに起因した金融行動を人間が選択してしまうことを体験してもらおうべく、表1で示した行動バイアスがゲーム内で生じるようにゲームデザインをした。

3. ゲームの概要

制作したカードゲームのタイトルは「スマートリッチ!～行動経済学で学ぶ資産運用～」とし、行動経済学を学ぶことで合理的(スマート)に、資産を増やす(リッチ)ことをシミュレーションできることから命名した。このゲームは、労働や積み立てを行い、家、車、株を購入しながら資産を形成していき、最終的に資産が最も多かったものが勝ちというルールとなっている。4～6人での使用を想定しており、所要時間は1ゲーム30分程度となっている。

ゲームの流れは資料2で示した4つの行動を全プレイヤーが行うことを1ターンとし、合計6ターン終了した後の資産の合計で最終的な勝敗を決定する。以下は4つの行動とゲームに仕掛けた行動バイアスの説明である。(資料2の「ゲームの流れ」)

①アクションを決める

参加者全員が以下の選択肢からひとつアクションを選ぶ。

- 働く…給料として15万円もらえる。
- つみたての開始…毎ターン自分で決めた一定額を積み立てる。
- つみたての解約…つみたて口座にあった全額の80%が払い戻される。
- 株の購入…株を所有していると資産となり、イベントカードによっては配当が得られることもある一方で、損失が発生する可能性もある。
- 株の売却…不要となった株を売却することができ、全額返金される。
- 車を購入する…車を所持していると資産になる上、交通費が軽減されるということで毎ターン3万円がもらえる。

○家を購入する…家を所持していると資産になる上、家賃を払う必要がなくなる。

- ・アイス屋さんの株 25%の確率で利益が得られる。 50%の確率で何も起こらない。
- ・ゲーム会社の株 25%の確率で損失をする。 50%の確率で何も起こらない。

それぞれの株券にはこのような内容の情報が記されているが、正確にはどちらも25%の確率で利益を得られて25%の確率で損失をし、50%の確率で何も起こらないものとなっている。これは情報の焦点を変えて伝えることで一方の株をより魅力的に見せるフレーミング効果を取り入れた仕掛けである。(資料1のc)

②イベントカードを引く

10種類のイベントカード(資料1のb)から1枚引く。イベントカードには特定のカードを保有している人がお金を得られたり、失ったりする指示が書かれている。

イベントカードの内容によってお金が失われるリスクを考えながら行動しなければいけないため、状況判断力が養われる。

③ローン・家賃・積み立ての支払いをする

- ・家を購入していない人は家賃5万円を支払う。
- ・ローン支払いで家や車を購入している人はその額を支払う。
- ・積み立てを行っている人は最初に設定した額を支払う。

ローンの支払い方法に関して時間選好を導入した仕掛けがある。(資料2)

- ・住宅ローン1 14万円×3ターン
- ・住宅ローン2 9万円×5ターン

家を買う際に2種類の支払いローンがあり、住宅ローン2は支払い回数と支払額が多いものの住宅ローン1に比べ1回の支払い額が少ないことで魅力的に見えてしまい、そちらを選択してしまうという仕掛け。

車は一括支払いが可能だが、こちらもローン支払いのほうが小さい金額で分割して払えることから魅力的に見え、最終的な支払額が多くてもローン支払いを選択してしまうという仕掛け。

④利息をもらう

積み立てを行っている人は、積み立て総額に合わせて利息をもらうことができる。

つみたてをコツコツしていくことで将来的には多額の資産が作られていく、時間選好が取り入れられた仕掛けとなっている。

制作したゲームのバランスに問題がないか、仕掛けた行動バイアスに対してプレイヤーが意図した通りの選択を取るか、の2点を明らかにすることを目的とし、2022年9月17日に本学で開催されたオープンキャンパスにおいて、主に高校生を対象として検証を行った(資料5-写真1、2)。検証結果からゲームバランスに関しては問題がなく、ゲーム内の仕掛けに対しても意図した通りの行動バイアスにのっとりた選択をしていることが確認できた。また高校生はアクションを選ぶ際にも(資料2の①)積極的に資産を運用するような行動を取る様子やゲーム内に仕掛けた行動バイアスに対して興味を持つ様子も見せていた。

4. 高校生を対象とした授業計画

次に制作したカードゲームを活用した金融教育の授業計画を提案する(指導計画書参照)。対象は高校生1-3年生とし、2コマ分(100分)で授業を実施する。学習の目標は、(Ⅰ)行動経済学の知見をもとに作られたゲームを通して、経済活動において適切な行動選択をする力を養うこと、(Ⅱ)経済活動を進める上で人間の持つ非合理的なバイアスについてゲーム体験を

通じて、理解してもらうこと、(Ⅲ)ゲームにおける行動戦略を練ることを通して、実際に自分の将来のライフプランを考えるきっかけを作ることの3つである。

ゲームをプレイした後は学習指導案における学習目標の達成と学習評価のために、資料3と4のシートを用いて学生個人での振り返りと、ゲームを一緒にプレイしたグループ全体の振り返りをしてもらう。個人ではゲーム中での自分の行動や感情の変化について振り返ってもらい、ゲームのプレイ中に自分でしくみについて考えて判断できているか、自分の行動を分析できているのかを確認する。グループではこのゲームにおける適切な戦略について考えてもらった後で、もう一度考案した戦略にもとづいてプレイしてもらう。それによって振り返りを通じて学んだ行動バイアスを踏まえた合理的な意思決定やプランニングを実践することができる。

グループの学生は同じゲームを一緒に体験しているが、選択した行動や状況の捉え方は学生個人によって異なっていることが想定される。金融行動の異同が個人のどのような認知によって生じているのかを理解するためには、グループ全体による振り返りは不可欠である。

5. カードゲームの振り返り内容(資料3、4)

振り返りはゲームだけで遊んで完結するのではなく、自分自身の行動や感情の変化を振り返りゲーム内での行動経済学を取り入れた仕掛けについても知ることで行動バイアスへの理解を深めることを狙いとしている。

まず、振り返りシート①(資料3)は半分に折りたたんだ状態で配布する。左面はゲーム中の自分の行動や感情の変化を問う項目になっており、書き込みをしてからプリントを開き、右面を見もらう。右面はゲーム内での仕掛けと関係する行動バイアスをすべて解説している。また解説は左面の項目と対応しているため、自分が行動バイアスによってどのような選択をしてしまったかを確認できるようになっている。

個人の振り返り後には、「自分が選択した行動がゲームの結果にどう影響したのか」をテーマにグループで意見交換をし、さらに金融活動における行動バイアスへの理解を深めていく。

学習到達度を測るための振り返りシート②(資料4)では、自分自身の思考の癖や計画通りに行動ができたのか問うことで「ゲーム終了後に自身の行動を振り返り分析できているかどうか」、次のゲームの戦略を立てさせることで「ディスカッションでゲーム内における選択のリスクを把握して行動戦略を立てられているかどうか」、ゲーム内での仕掛け以外の日常にある行動バイアスを考えさせることで「行動バイアスに関して理解できているかどうか」の3点を確認できるようになっている。

6. まとめと今後の展望

これまでの取り組みでは、文献調査からゲームの考案と制作を行い、複数回の検証によってゲームの実用性も確認することができた。しかし、現時点では授業計画の提案にとどまっていることから、本ゲームを授業で実践することによる学習効果については確認することができていない。そこで今後は先述した授業計画に従って、実際に高校1年生を対象に2コマ分の授業を実施することで、本カードゲームを活用した金融教育の効果検証を行う予定である。

本報告では、高校生を対象とした授業計画の提案を行ったが、制作したカードゲームそのものは中学生であっても十分に内容を理解してプレイすることが可能となっている。ゆえに、本ゲームを中学校での授業や家庭での金融学習などで使用できるように改良することで、さらに早い段階から子どもたちが行動経済学に触れる機会をつくることができると考えられる。引き続きそのためのカードゲームと授業計画の改訂を実施していきたい。

注1)金融庁「平成28事務年度金融レポート」

URL <https://www.fsa.go.jp/news/29/20171025.html>

閲覧日 2022年4月16日

注2)日本証券業協会「平成30年度 証券投資に関する全国調査(個人調査)」

URL https://www.jsda.or.jp/shiryoshitsu/toukei/data/research_h30.html

閲覧日 2022年4月17日

注3)Kaiser, T. & Menkhoff, L. (2020) Financial education in schools: a meta-analysis of experimental studies. *Economics of Education Review*, 78, 101930.

注4)金融庁金融研究センター「行動経済学の金融経済教育への応用」

URL <https://www.fsa.go.jp/frtc/seika/discussion/2015/03.pdf>

閲覧日 2022年4月26日

<参考文献>

金融広報中央委員会「金融リテラシー調査2022年調査結果」

URL https://www.shiruporuto.jp/public/document/container/literacy_chosa/2022/?fbclid=IwAR36O5fcFJoJWcA2K7hMETEtMeh3eyKp98IeROQlcdXFT7mxUkwalPR70Q

閲覧日 2022年7月21日

指導計画書

資産運用カードゲーム「スマートリッチ！」による金融教育
学習指導案

1. 実施学年

高校1～3年生

2. 単元の目標

- I. 行動経済学の知見をもとに作られたゲームを通して、経済活動において適切な行動選択をする力を養う。
- II. 経済活動を進める上で人間の持つ非合理的なバイアスについてゲーム体験を通じて、理解してもらう。
- III. ゲームにおける行動戦略を練ることを通して、実際に自分の将来のライフプランを考えるきっかけを作る。

3. 学習の評価

振り返りシートやグループディスカッションの内容から下記3点について評価する。

- ・ゲームのプレイ中に自分でしくみについて考えて判断し、意思決定できている。
- ・ゲーム終了後に自身の行動を振り返り、分析できている。
- ・ディスカッションでゲーム内でのリスクやデメリットを把握して行動戦略を立てられている。

4. 展開の特色

- ・行動経済学の知見を導入したゲーム内容と振り返りシートによって、人間の非合理的バイアスについて理解することができる。
- ・ゲームという手法を取ることで行動経済学の学習や将来のライフプランへの取り組みに対する心理的ハードルを下げ、高校生であっても楽しみながら、かつ実践的に学習することが可能となっている。

5. その他

事前に、資産運用やライフプランに関する基本的な授業を行ってから取り組むものとする。

本時の展開(50分×2コマの場合)

○1コマ目

時間(分)	学習内容	学習活動	金融教育の視点	指導上の留意点	その他
5	今までの授業を振り返る。	資産運用、経済活動にはどんなことがあったか思い出す。	自分が将来、ライフプランを立てて資産を運用したり、なにかをローンで購入する機会があることに気付く。	<ul style="list-style-type: none"> ・経済活動の具体例をあげて今までの学習を思い出させる。 ・ライフプランや資産運用に触れ、ゲームでの積極的な行動を促す。 	
5	ゲームルールを理解する。	ルールの説明を聞く。	<ul style="list-style-type: none"> ・ルールシートの①アクションのように経済活動には選択肢があることを理解する。 ・経済活動には②イベントカードのようにリスクがあることを理解する。 	ルールシートに沿って説明し、①アクションのそれぞれの選択肢のメリット・デメリットを理解してもらう。	ルールシート参照
30	ゲームで様々な経済活動を体験してみる。	労働や投資、物の購入など、将来実際に行う経済活動をゲームを通して体験してみる。	<ul style="list-style-type: none"> ・投資にはリスクがあることを体験する。 ・ローン支払いと一括払いの違いを理解する。 ・ゲーム内でお金に関する意思決定をしてみる。 	ゲーム内では自分で判断し行動をするように促す。	ゲームの配布

時間(分)	学習内容	学習活動	金融教育の視点	指導上の留意点	その他
3	振り返りシートに記入する。	自分がゲームでどのような選択をしていたか振り返る。	自分の行動を振り返り、その経済行動が適切なものだったのか考える。	ゲーム内での自分の判断がどのように資産の増減に影響したかを考えさせる。	振り返りシートの配布
7	振り返りシートをもとに周りとの意見交換をする。	<ul style="list-style-type: none"> 自分たちの非合理的な思考の癖を発見する。 自分がどんな思考の癖を持っているのか周りとは話しながら比べてみる。 	周りの人と自分たちの行動を振り返り、人間の非合理的な行動バイアスに気づき理解する。	<ul style="list-style-type: none"> 「生徒それぞれが選択した行動の違いとゲーム結果」をテーマに周りの人と意見交換をしてもらう。 振り返りシートを見ながらゲーム内の仕掛け、行動バイアス（時間選好、フレーミング効果、損失回避、競争思考）について説明する。 	次の時間にもう一度ゲームをすることを説明する。

○2コマ目

時間(分)	学習内容	学習活動	金融教育の視点	指導上の留意点	その他
10	グループでゲームの振り返りをする。その後シートの記入。	グループ全員で、最初のゲーム結果や仕掛けについて振り返り、どうしたら資産をより安全に効率的に増やせるのかを話し合う。	<ul style="list-style-type: none"> 経済活動におけるリスクや人の思考の癖について考える。 1コマ目で説明された行動バイアスについて考える。 	どれだけ資産を増やせるかだけでなく、リスクを回避して安全に資産を増やすことが大切だと理解させる。	振り返りシート②の配布
25	戦略を練った上でもう一度同じゲームをする。	ゲームをする。	先程のゲームにおける自分の課題を解決できるような行動を試みる。	1コマ目に学んだ行動バイアスや、自分の性格を意識するように促す。	
10	振り返りシート②に記入する。	計画通りにゲーム内で行動できたかどうか振り返る。	計画通りに行動できたか、できなかった場合は何が原因か考える。	1コマ目に説明した行動バイアスを意識できたか問かける。	振り返りシート②の最後の質問は持ち帰って後日回収も可。
5	まとめ	人の思考の癖を理解した上で、自分たちも日常の中の経済活動において意思決定をしなければならないことを理解する。	計画を立てたり、自分の性格を理解した上で意思決定をすることの大切さに気付く。	<ul style="list-style-type: none"> 日常の中にも様々な行動バイアスが潜んでいることを説明する。 適切な意思決定の大切さを理解してもらう。 自分の将来のライフプランについて考えてみるように促す。 	

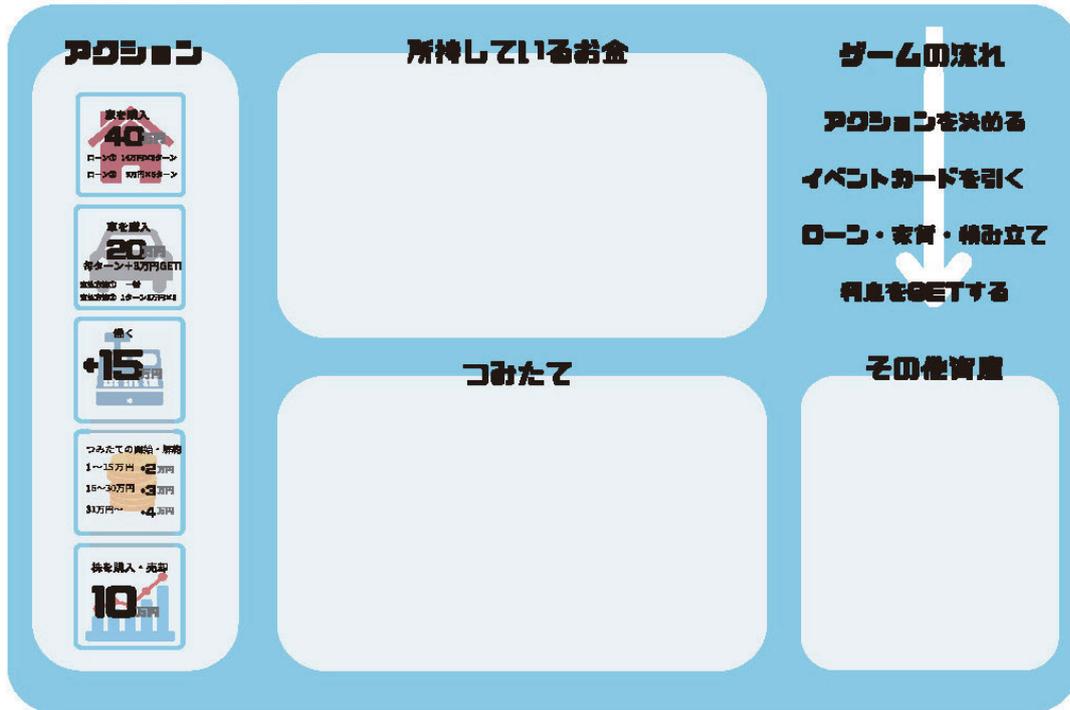
本時の展開(50分×1コマの場合)

1コマのみの実施でも、「単元の目標」における、I・IIを満たす学習を行うことが可能となっている。

時間(分)	学習内容	学習活動	金融教育の視点	指導上の留意点	その他
5	今までの授業を振り返る。	経済活動にはどんなことがあったか思い出す。	自分が将来ライフプランを立てて資産を運用したり、ローンで物を購入する機会があることに気付く。	<ul style="list-style-type: none"> 経済活動の具体例をあげて今までの学習を思い出させる。 ライフプランや資産運用に触れ、この後に実施するゲームでの積極的な行動を促す。 	
5	ゲームルールを理解する。	ルールの説明を聞く。	<ul style="list-style-type: none"> ルールシートの①アクションのように経済活動には選択が求められることを理解する。 経済活動には②イベントカードのようにリスクがあることを理解する。 	ルールシートに沿って説明し、①アクションのそれぞれの選択肢のメリット・デメリットを理解してもらう。	ルールシート参照
30	ゲームで資産運用を体験してみる。	労働や投資、物の購入など、将来実際に行う経済活動をゲームを通して体験してみる。	<ul style="list-style-type: none"> 投資にはリスクがあることを体験する。 ローン支払いと一括払いの違いを理解する。 ゲーム内でお金に関する意思決定を試みる。 	ゲーム内では自分で判断し行動をするように促す。	ゲームの配布
3	振り返りシートに記入する。	自分がゲームでどのような選択をしていたか振り返る。	自分の行動を振り返り、その選択が適切なものだったのか考える。	ゲーム内での自分の選択がどのように資産の増減に影響したかを考えさせる。	振り返りシートの配布
7	振り返りシートをもとに周りとの意見交換をし、まとめる。	<ul style="list-style-type: none"> 自分たちの非合理的な思考の癖を発見する。 自分がどんな思考の癖を持っているのか周りとは話しながら比べてみる。 	周りの人と自分たちの行動を振り返り、人間の非合理的な行動バイアスに気付き理解する。	<ul style="list-style-type: none"> 「生徒それぞれが選択した行動の違いとゲーム結果」をテーマに周りの人と意見交換をしてもらう。 振り返りシートを見ながらゲーム内の仕掛け(時間選好、フレーミング効果、損失回避、競争思考)について説明する。 	

資料1

a. フィールドシート



b. イベントカード



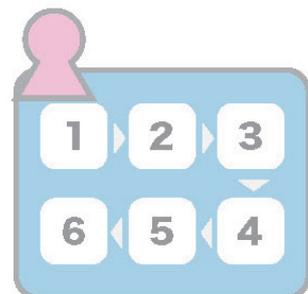
c. 株券



d. 家・車カード



e. コマ



f. お金



資料2

スマートリッチ！

～行動経済学で学ぶ資産運用～

どんなゲーム??



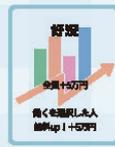
働いたり つみたて をして現金を増やそう



そして…



を購入して立派な資産家を目指すゲーム！



毎ターンチェンジするイベントカードで逆転もあるかも!!

何が学べるの？

実は普段みんなが行っている経済活動の中には、人間の非合理的な行動のパターンがあって、適切な行動をとってとても難しいです！



ショッピング



ローンで購入する



投資

ゲームで体験してみることでどんな行動のパターンがあるのか、自分はどんな行動の癖があるのか分かっていきます！

ルール

- スタートの手持ちは1人につき **30万円**
- 1ゲーム6ターン
- 手持ちのお金がマイナスになるとゲームオーバー…
- 毎ターン家賃として **5万円** を払う
- 最終的な資産が多い人が勝ち!

ゲームの流れ

①順番に1人ずつアクションを決める



②グループ全体で1枚イベントカードを引く



③ローン・家賃の支払い



④利息を貰う



6ターン

最終的な資産を計算する

①アクションを選ぶ



働く … 給料をもらえる +15万円



つみたてを始める … 毎月自分で決めた額をつみたてる
+つみたて額に合わせてボーナスGET

つみたてを解約する … つみたて口座にあった全額の80%が払い戻される



株を買う … イベントカードによっては配当GET! 損失の可能性も…

株を売却する … 10万円が払い戻される



車を買う … 交通費を節約! 毎ターン+3万円 最終的な資産になる



家を買う … 家賃を払わなくて済む! 最終的な資産になる

これらの中からアクションをひとつ選ぶ!

②イベントカードを引く

10種類のイベントカードをシャッフルしグループで1枚選ぶ。

引いたあとは山に戻さずよける。

その後全員がイベントカードに従ってお金をもらうか、支払う。

<p>平和な1ヶ月</p> <p>全員+1万円</p>	<p>新しいゲーム機が発売開始</p> <p>ゲーム会社の株 +10万円</p>	<p>猛暑</p> <p>暑い日は アイスを食べ遊ぶ アイス屋さんの株 +10万円</p>	<p>好景</p> <p>全員+5万円 働くを選じた人 株up! +5万円</p>	<p>大雪</p> <p>事故が増えた 車を所持している人 -3万円</p>
<p>感染症が流行</p> <p>不要不急の外出は自粛 アイス屋さんの株 -5万円 ゲーム会社の株+5万円</p>	<p>旅行キャンペーン開始</p> <p>みんながおかけする アイス屋さんの株 +5万円 ゲーム会社の株 -5万円</p>	<p>大災害</p> <p>家を所持している人 修理代-5万円</p>	<p>消費税増税</p> <p>全員出費が増加 -5万円</p>	<p>つみたて利息up</p> <p>つみたてをしている人 +3万円</p>

③ローンや家賃の支払い

家を所持していない人

家賃として毎ターン **5万円** を支払う

家や車をローンで購入した人はそのローンを支払う

住宅ローン①
14万円×3ターン

住宅ローン②
9万円×5ターン

自動車ローン
5万円×5ターン

つみたてをしている人は最初に設定した定額を支払う

④利息をもらう

つみたてをしている人はつみたて総額に合わせて利息をもらえる

1~15万円	...	2万円
16~30万円	...	3万円
31万円~	...	4万円

最終的な資産

手持ちのお金 + つみたて + **株** + **車** + **家**
10万円 20万円 40万円

これらの全額を合計する。

おわり

おわったらみんなで振り返りシートに取り組もう！

振り返りシート

点線で折り、右面は書き終ってから開こう！

01. 家や車を購入したときの支払い方法は？
 ・一括支払い
 ・ローン支払い
 ・購入していない
 理由 ()
 理由 ()

02. つみたてはしましたか？
 ・はい 毎月の積立額 () 最終的な積立額 ()
 ・していない

03. 株は購入しましたか？
 ・はい 株の種類 () 理由 ()
 ・いいえ
 複数買った場合は最初に買った株を記入

04. 株を売却しましたか？
 ・はい 理由 ()
 ・いいえ

05. 自分の手持ち額を他人と見比べましたか？
 ・はい
 ・いいえ
 その時の感情・・・やる気
 0 10

06. お金に関する感情について
 ・5万円を得たときの感情を記入してください
 ① 嬉しい 0 10
 ・5万円を失ったときの感情を記入してください
 ② 悲しい 0 10

行動バイアスって？

人間の思考の癖や、規則性のある不合理な行動のこと！
 このゲームにも行動バイアスに関係する仕掛けがあつて...
 それを知っていると賢く日常を過ごせるよ！

時間選好性

目先のメリット > 将来的なメリット

住宅ローン①
 14万円×3ターン...42万円
 住宅ローン②
 9万円×5ターン...45万円

一括支払い
 20万円
 自動車ローン
 5万円×5ターン...25万円

小さい額をゆっくり払うほうが楽だけど最終的な額を比べてみると...？
 つみたては大きい額で長い期間をかけたほうが収益率が高い...
 今大変なことを頑張って続けたらいいことがあるってこと！

フレーミング効果

同じ意味を持つ情報でも、焦点の当て方によって片方かとても魅力的に見えること

ゲーム会社10株
 200円で株主になる
 2500円で株主になる
 5000円で株主になる

同じ株主
 100円
 ゲーム会社さん10株
 2500円で株主になる
 2500円で株主になる
 5000円で株主になる

競争性

他人と比較をしないとやる気が出やすい

争奪心が高い人は、相手に勝つことばかり考えてしまったり人と比べたりしてしまうことがある。

損失回避性

・損失したときの痛み > 利益に対する喜び
 そこから無意識に損失を避けるような行動をする...

損失によってイライラした人
 危険愛好的・・・
 リスクが高い選択肢を選びやすい
 損失によって焦った人
 危険回避的・・・
 リスクを避けて安全な方を選ぶ

人は自分が所有しているものを手放すことも嫌がる
 イベントカードによってはもう利益が出ないことがわかる

苦痛
 喜び
 損失
 利益

資料4

スマートリッチ！ 振り返りシート②

組 番 氏名 _____

★ 振り返りシート①を参考にして、2回目のゲーム前に書き込もう！

(1) 自分はどんな思考の癖や性格を持っているだろう？

(2) 2回目のゲーム戦略を立てよう

▲ 2回目のゲームが終わったら書き込もう！

(3) 計画通りに進みましたか？

- ・はい
- ・いいえ… 計画通りに進められなかったのはどうしてだと思いますか？

()

(4) 日常生活ではどんなところに行動バイアスが潜んでいるだろう？
書いてみよう！（イラスト可）

資料5



写真1. オープンキャンパスでの様子 (2022.09.17)



写真2. プレイ中の様子

資料6

表1. ゲームに導入する行動バイアス

損失回避性	利益から得られる満足より同額の損失から得られる苦痛の方が大きいことから、損失を利益より大きく評価する人間心理のこと
時間選好	将来のある額の利得よりも現在の同額の利得の方をより好むような選好のこと
フレーミング効果	同じ意味を持つ情報であっても、焦点の当て方によって、人はまったく別の意思決定を行うという認知バイアスのこと