

# 2019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  
東京証券取引所

「株式学習ゲーム」は、中学生・高校生・大学生を主な対象として、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、経済の動きや社会の仕組みなどについて体験的に学習するプログラムとして、1996年度から日本証券業協会、東京証券取引所が学校向けに提供している教材である。

## 1. 実施状況

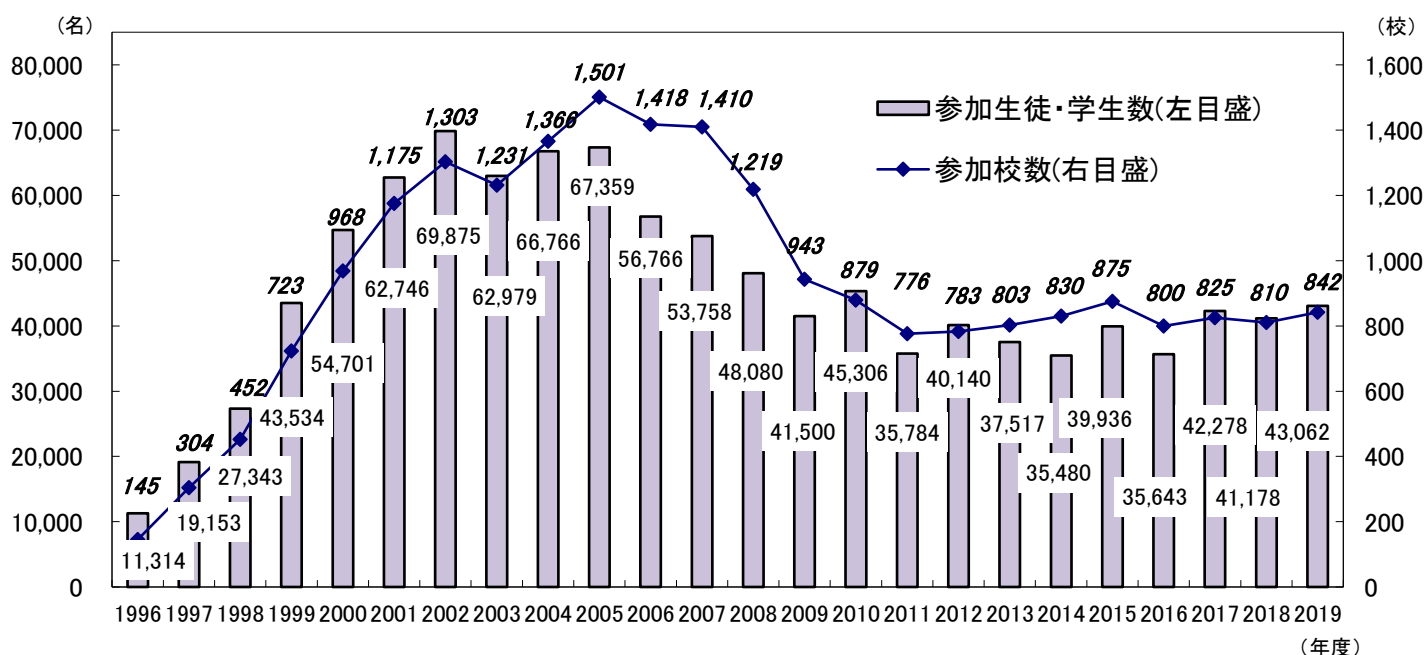
### (1) 参加校数及び参加生徒・学生数など

2019年度の合計参加校数は前年度(810校)から増加し、全国で842校となった。参加人数についても前年度(41,178名)から増加し、43,062名となっている。

(第1表) 参加校数及び参加生徒・学生数(春季・秋季・冬季別)

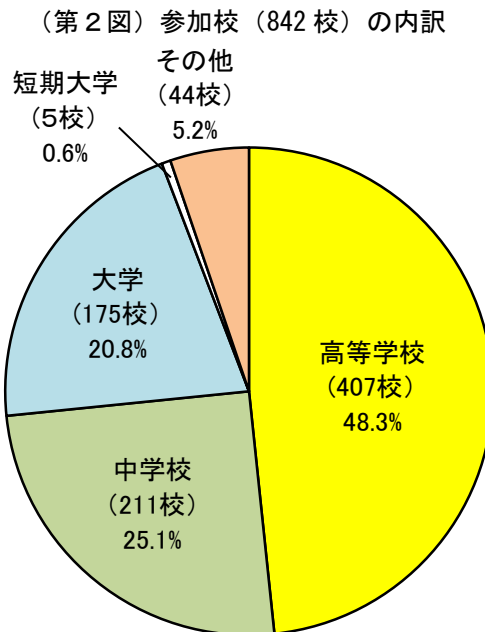
実施期間	参加校数(校)	参加生徒・学生数(名)
春季 (2019年4月8日～8月9日)	193	10,729
秋季 (2019年8月19日～12月20日)	373	20,775
冬季 (2020年1月6日～2月28日)	276	11,558
総合計	842	43,062

(第1図) 参加校数及び参加生徒・学生数の推移



参加校（842校）の内訳は、高等学校48.3%（407校）と最も多く、次いで中学校が25.1%（211校）、大学20.8%（175校）、短期大学0.6%（5校）、その他の学校等が5.2%（44校）であった。

前年度と比べて、中学校が28校増加した。また、実施期間別の参加校数の内訳は、春季22.9%（193校）、秋季44.3%（373校）、冬季32.8%（276校）となっている。



## (2) 売買の傾向

2019年度において、売買回数の最も多かった上位10社は、過去3年連続して1位の任天堂をはじめ、例年同様、子供たちに身近なゲーム、スマホ、テーマパーク、SNS関係の銘柄が中心となっている。

(第2表) 売買回数の多い銘柄一覧（過去3年分）

順位	2017年度	2018年度	2019年度
1位	任天堂	任天堂	任天堂
2位	ソフトバンクグループ	ソフトバンクグループ	ソニー
3位	ソニー	ソニー	トヨタ自動車
4位	トヨタ自動車	トヨタ自動車	オリエンタルランド
5位	オリエンタルランド	オリエンタルランド	ソフトバンクグループ
6位	セブン&アイ・ホールディングス	コカ・コーラBJH	楽天
7位	LINE	楽天	LINE
8位	楽天	LINE	セブン&アイ・ホールディングス
9位	森永製菓	セブン&アイ・ホールディングス	資生堂
10位	タカラトミー	資生堂	JAL

※売買対象となる銘柄は、東京証券取引所に上場している銘柄の中より生徒・学生が自身で選択することはできるが、利便性を考え、過去の実績などをもとに東京証券取引所第一部上場銘柄の中から300銘柄をピックアップした副教材を併せて配布している。

## 2. アンケート調査結果

毎年、株式学習ゲームの終了後、参加した学校の教員を対象にアンケート調査を実施している。

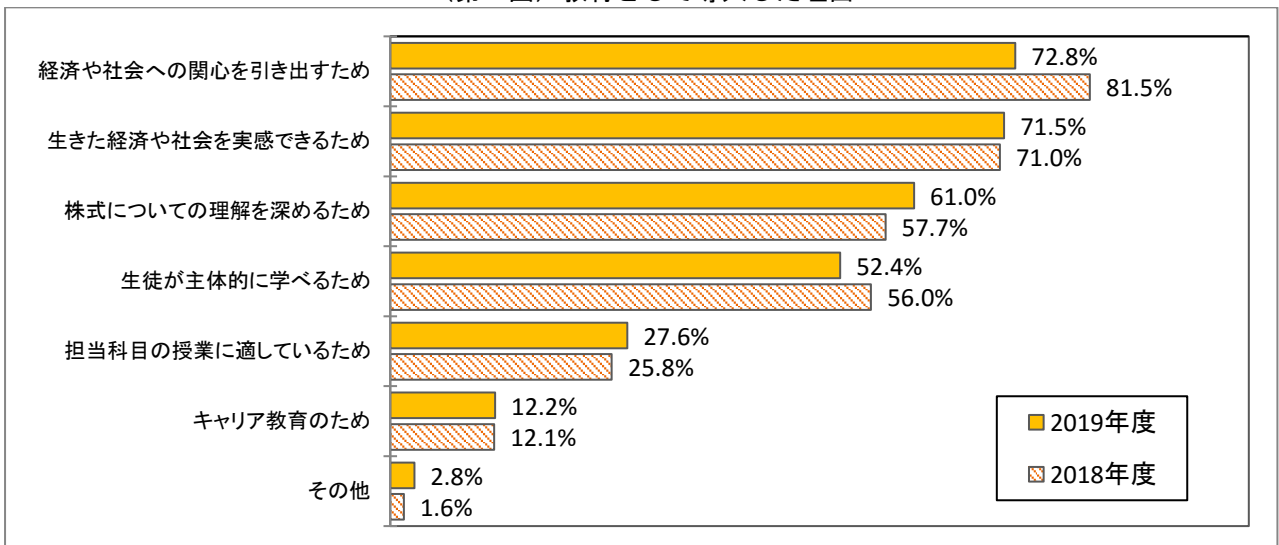
2019年度は246校（中学校75校、高等学校129校、大学その他42校）から回答を得た。回答内容等の詳細は、以下のとおりである。

### （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）

本教材を導入した理由については、前年度と同様「経済や社会への関心を引き出すため」という回答が72.8%（179校）と最も多かった。

次いで、「生きた経済や社会を実感できるため」71.5%（176校）、「株式についての理解を深めるため」61.0%（150校）の順となっている。その他のなかには、「会社や業種についての理解を深めるため」、「生きていくために重要な「お金」について学ぶ機会となるため」、「会計、財務諸表分析で学んだ知識を実践で活かすため」といった回答もあった。

（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（複数回答）

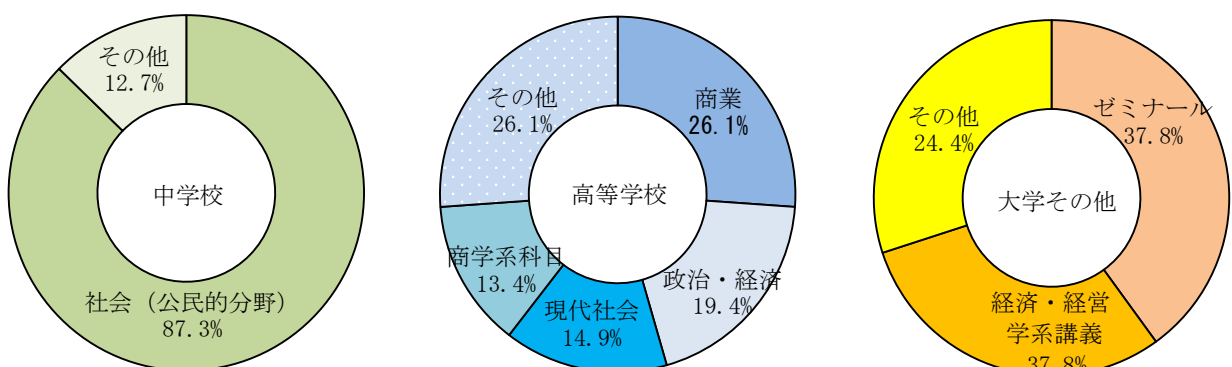
実施した授業科目については、中学校では、ほとんどが「社会（公民的分野）」87.3%（69校）で実施していた。

一方、高等学校では、「商業」の授業での実施が26.1%（35校）と最も多く、次いで、「政治・経済」が19.4%（26校）、「現代社会」が14.9%（20校）となった。その他のなかには、「総合的な学習の時間」での実施も見られた。

大学その他では、「ゼミナール」、「経済・経営学系講義※」における実施が、それぞれ37.8%（17校）を占めた。

※「経済・経営学系講義」には「証券・金融論」「経済学」「経営学」等を含む。

（第4図）株式学習ゲームを実施した授業科目

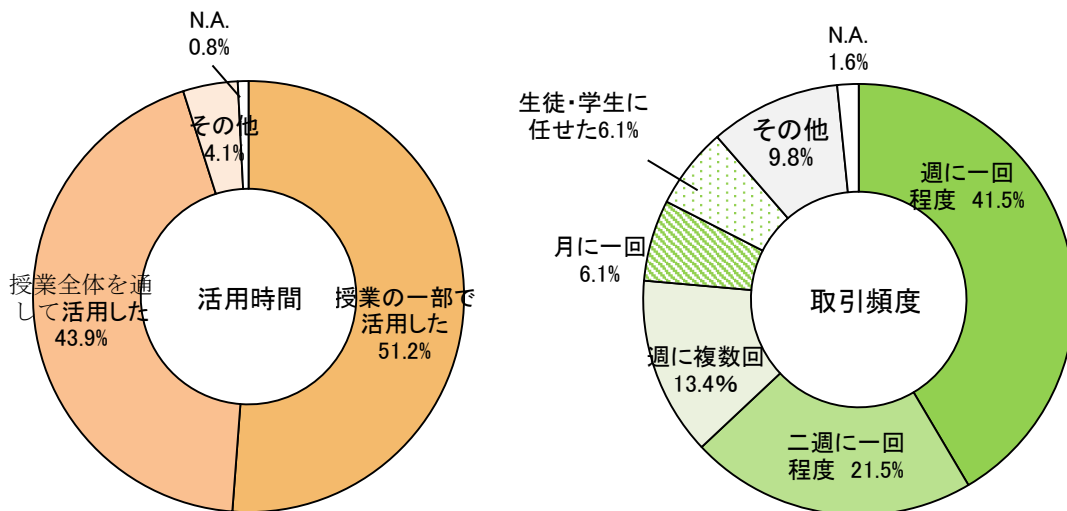


### (3) 株式学習ゲームの活用時間と取引頻度について

一回の授業時間のうち、本教材をどの程度活用したかについては、「授業時間のうち一部で活用した」という学校が最も多く 51.2% (126 校)、次いで「授業全体を通して活用した」との回答が 43.9% (108 校) となった。その他の回答として「教員のみで試験導入した」、「夏休み課題とした」などがあつた。

また、取引頻度については、「週に一回程度」が 41.5% (102 校) と最も多く、次いで「二週間に一回程度」が 21.5% (53 校)、「週に複数回」が 13.4% (33 校)、「月に一回程度」6.1% (15 校) となったほか、「生徒・学生に任せた」という学校も 6.1% (15 校) あつた。

(第5図) 株式学習ゲームの活用時間と取引頻度



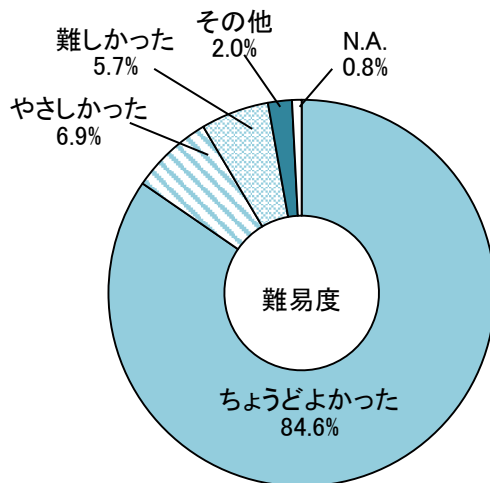
### (4) 株式学習ゲームの難易度について

本教材の難易度については、「ちょうどよかった」と回答した学校が 84.6% (208 校) と最も多かったが、「難しかった」と答えた学校も 5.7% (14 校) あつた。

「難しかった」と答えた学校の内訳は中学校 3 校、高等学校 7 校、大学 4 校であり、具体的な理由として「会社に関する様々なデータを読み取ることが難しかった」、「専門用語をより噛み砕き説明する必要がある」といったことが挙げられた。

一方、「やさしかった」と回答した学校も 6.9% (17 校) あつた。

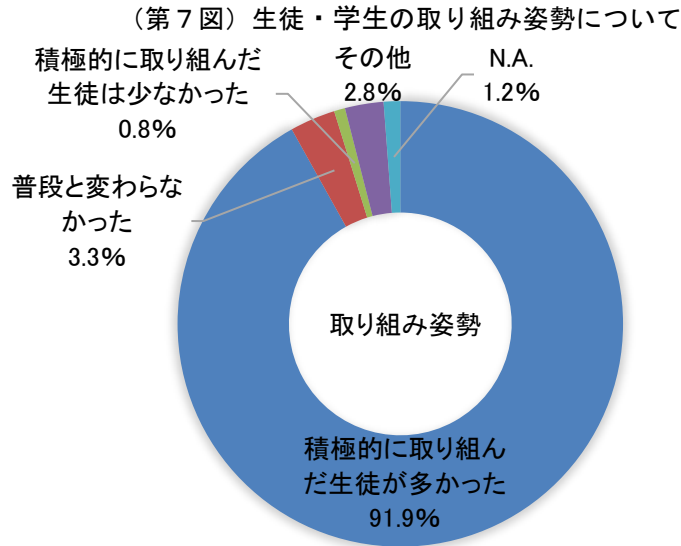
(第6図) 株式学習ゲームの難易度について



### (5) 生徒・学生の取り組み姿勢について

生徒・学生の取り組み姿勢については、「積極的に取り組んだ生徒が多かった」が最も多く 91.9% (226 校) であった。一方、「普段と変わらなかった」は 3.3% (8 校)、「積極的に取り組んだ生徒は少なかった」は 0.8% (2 校) と極めて少なかった。

「積極的に取り組んだ生徒が多かった」理由としては、「身の周りにある企業の価値をはじめとして、社会の動きに目が向いたから」、「ゲーム形式で順位を競うというのが興味を刺激されたようだったから」といったことが挙げられた。

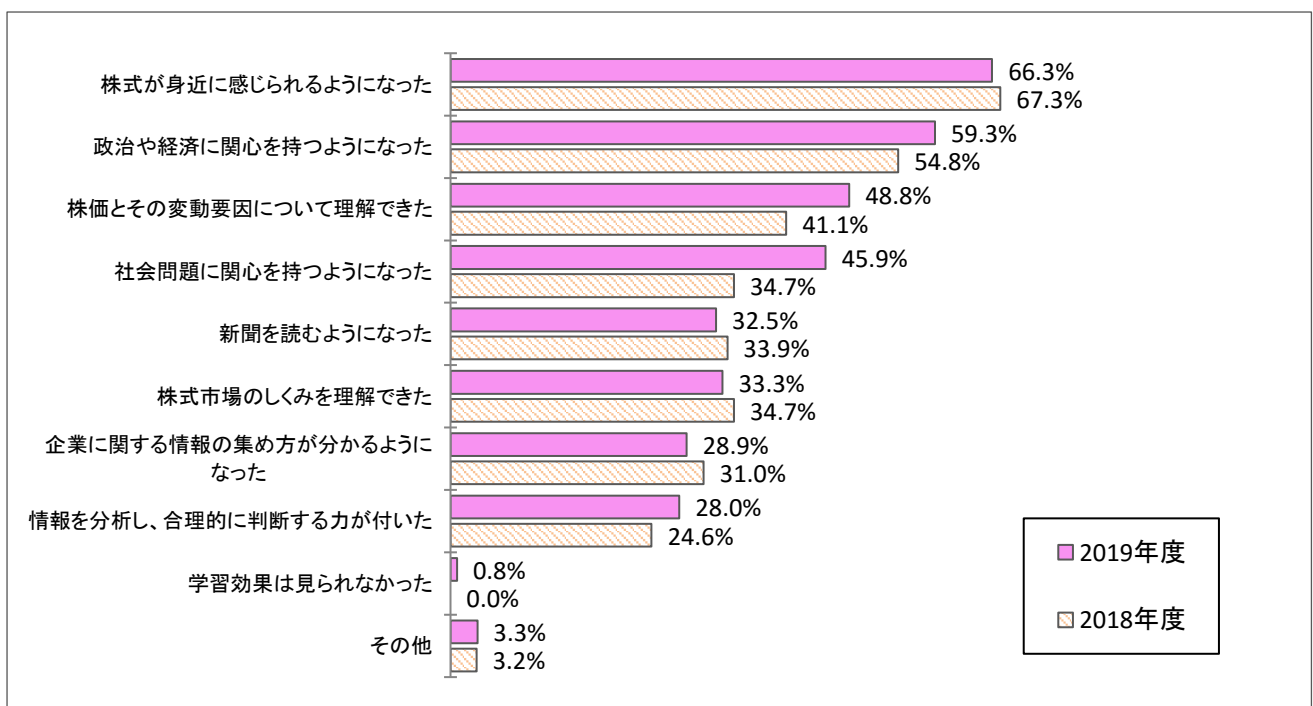


### (6) 株式学習ゲームによる学習効果について (複数回答)

本教材を授業に導入して、どのような学習効果があったかについては、「株式が身近に感じられるようになった」66.3% (163 校) が最も多く、以下、「政治や経済に関心を持つようになった」59.3% (146 校)、「株価とその変動要因について理解できた」48.8% (120 校) と続いた。

その他には、「ある現象についてお互いが話し合い、結論を出すというプロセスを体験できた」、「社会的責任投資やSDGs、エシカル消費などを主題として投資先を考える姿勢がみられた」、「グラフの読み取り力が鍛えられた」といった回答も寄せられた。

(第8図) 株式学習ゲームによる学習効果について



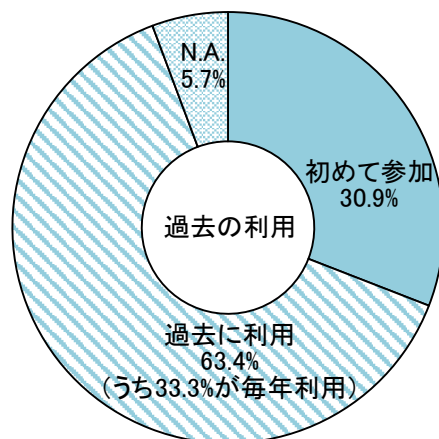
### (7) 提供教材以外に利用した教材等について(複数回答)

本教材を使った授業を進める上で、独自に利用した資料等については、「新聞」が86校、「自作のプリント」が81校、「ウェブサイト」が51校、「雑誌・書籍」が23校であった。

### (8) 株式学習ゲームの利用について

本教材の利用について尋ねたところ、「初めて参加した」が30.9%(76校)、「過去に利用したことがある」が63.4%(156校)(うち33.3%(82校)が毎年利用している)であった。

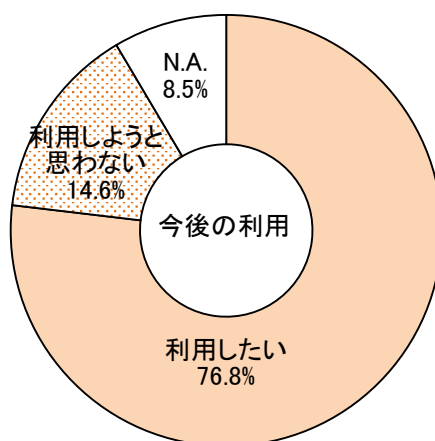
(第9図) 株式学習ゲームの利用年数について



### (9) 今後の参加予定について

本教材の今後の利用予定については、「利用したい」と回答した学校が76.8%(189校)に及んだ。一方、「利用しようとは思わない」と回答した学校は14.6%(36校)あり、その理由のほとんどは、退職や異動等で担当が外れるためであった。

(第10図) 今後の参加予定について



## 参考：株式学習ゲームについての意見・感想等の概要

### I. 生徒・学生の反応、感想等（自由記入：246校中104校より回答を得た）

株式学習ゲームに対する生徒・学生の反応について、全体的な感想としては、「今までよりも新聞を読んだり、ニュースを見たりするようになった」など、経済や社会に対して関心の度合いが高まったという感想が寄せられた。また、「社会・経済の動きと株価が密接に関係していることが分かった」、「将来の就職活動に向けて、証券会社に興味を持った」などの回答が寄せられた。

一方、「株式投資は難しいと思った」、「予想（分析）する難しさを知った」という感想もあった。

（以下、主な感想等【一部抜粋・修正】）

- ・株式投資について興味のなかった学生が興味を持てるようになった。
- ・株価の変動する要因が多様だと感じた。
- ・ニュースや株価の変動を生活の中で見るのが身に付いてきた。
- ・幅広く情報を集めることの大切さを学んだ。
- ・初めての株式投資体験は新鮮でよかった。
- ・社会問題や経済に関心を持つようになった。
- ・座学中心の講義よりもおもしろかった。
- ・取引結果が順位として表示されるのが好評だった。上位を目指す＝株価が上昇するであろう会社を選択する、というように、記事を読む視点が明確であったことがよかった。将来の就職活動に際し、証券会社に興味をもつ学生もいた。
- ・新聞を見るようになった。
- ・株式投資はただの金もうけではないと実感した。

（第 i 表）

教員から見た全体的な生徒・学生の反応、感想等（原文を要約後、区分） ※複数回答	回答数(校)
新聞やニュースに関心を持つようになった	32
社会の変化と株価の連動を感じることができた	25
株式（投資）が身近に感じられるようになった	14
将来実際に株式投資をしたいと思った	14
株式の仕組みが分かった	7
リアリティがあって面白かった	4
株式投資は銘柄選びなどが難しかった	2
就職活動に役立つと感じた	1
わかりやすかった	1

## II. 教員の授業での工夫やアレンジなど (自由記入：246 校中 100 校より回答を得た)

工夫している点やアレンジしている点については、「実際の新聞を活用し社会の出来事などを紹介するようにした」、「プリントを作成し、知識の確認と振り返りをした」、「株式の売買の理由や社会の動向について意見をまとめ発表する機会を設けた」という意見が多かった。また、売買結果を記録させたり、選定理由を記入させる学校も多くあった。そのほか、生徒・学生の興味・関心を高めるため、定期的に印刷して学年の掲示板にランキングとして掲示した学校もあった。

(以下、主な工夫等【一部抜粋・修正】)

- ・ 株式市場の動きや、個別ニュース、経済ニュースと株価の動きを解説した。
- ・ プリントを作り、なぜその株を売買したかに焦点をあてた。
- ・ 株価変動の背景にある企業活動について、記事を手がかりとして、評価レポート（400 字）を提出させた。
- ・ 最後の結果を EXCEL でしっかりとまとめ、プレゼンテーションをさせた。
- ・ 生徒のスマホで入力させた。
- ・ 個人、グループごとに企業分析や投資戦略の発表をさせた。
- ・ 証券会社のアプリを使い、チャートの説明や会社の株価を見せた。
- ・ 「一日社長！」と題し、授業の最初の 5 分間、自分が投資した会社の紹介や課題についてプレゼンテーションさせた。
- ・ 競争的な意識も必要かと思ったので、毎回、他のグループのチーム一覧表を配布した。

(第 ii 表)

工夫している点・アレンジしている点等 (原文を要約後、区分) ※複数回答	回答数 (校)
オリジナルのプリント等を使用した	15
時事問題 (新聞、テレビのニュース、インターネット等) を取り上げた	12
企業研究 (CSR・ニュース・企業見学等) を行わせた	11
取引しやすい環境作りを行った	11
プレゼンテーションを行わせた	10
売買結果を記録させた	7
購入の条件を追加した (分散投資を行う等)	6
レポートの提出を求めた	6
取引結果や順位を掲示した	5
売買理由を明確にさせた	4
パワーポイントを活用した	2
スマートフォンやタブレット等を活用した	2
株式や株式会社に関する講義を行った	1

以 上