

「金融教育を考える」第7回小論文コンクール

優秀賞

仮想取引体験授業の
有効性と問題点

—行動経済学的な視点から—

東京都・上智大学経済学部教授 川西 諭

知るぽると

www.shiruporuto.jp

金融広報中央委員会

1 従来のファイナンス教育が抱える2つの問題点

「金融教育は、子どもたちの未来に必要な力を授けます。」私が本コンクールへの応募を決意したのは、このコピーに強い共感を覚えたからです。

しかし、10年前の私は当時のファイナンス教育に強い疑念を持ち、「学生の役に立っていないのではないかと悩んでいました。ファイナンスという学問には難解な専門用語や数学的分析が多く、授業を理解できない学生が少なくありませんでした。苦勞して授業の内容が理解できた学生たちも、学んだことを実生活の中でほとんど活用できていないことが当時の学術研究で指摘されていました。老後への貯蓄やその運用方法の決め方がファイナンスを学んでいない人と大差ないことがわかったのです。そしてファイナンスを教える者として最も嘆かわしいことは、ファイナンスを学んだエリートたちがサブプライム問題のような金融危機を引き起こし、しかも他の多くの人たちと同じようにその危機に翻弄されてしまったことです。

「なぜこのような嘆かわしい結果になってしまっているのだろうか？」ファイナンス教育を担う人間の一人として、私はこれまでこの問題を真剣に考えてきました。

その結果、こうした現状は従来のファイナンス教育の2つの問題点に原因があるという結論に達しました。

第1の問題点は、ファイナンス教育で扱う問題が学生たちにとって「身近な問題」でないことです。学生たちは株式投資をしたこともなければ、お金の貸し借りも、企業の財務部門で働いた経験もありません。所得もないので老後のための貯蓄を考えたこともほとんどないのです。そういう学生たちに資産運用や資金調達の話をして、なかなか話に入れません。ただでさえ問題との距離がある話なのに従来のファイナンスの授業では理論と現実の関連性はあまり説明せずに、抽象的な理論の話を叩き込もうとしていました。具体的なイメージがわからないから理解に時間がかかり、理解できても現実とかけ離れた「学問の世界だけの話」として理解されてしまう。これでは学んだことが実生活で活かされないのも無理はありません。とりわけ数理ファイナンスや金融工学と呼ばれる分野ではこの傾向が強いように思われます。(これは日本だけの話ではなく、世界中の多くの大学で同じような授業が行われていると思われます。)

もう一つの問題点はこれまでのファイナンス教育が完璧な金融市場の説明に終始してしまってきたことです。最適な投資や貯蓄ができる完璧な人たちだけが取引する市場で、価格がどのように決まり、どのように動くのか。このような考察が金融市場を理解する上で必要なのは良く理解しています。しかし、実際のマーケットでは人は頻繁に間違いをしますし、市場価格はしばしば異常な高騰や暴落を繰り返します。そのことを知らないために、せっかくファイナンス教育を受けてもそれを実生活や業務に活かせず、教育を受けていない人と同じような失敗をしてしまうと考えられるのです。

近年の行動経済学研究によって、なぜ人が金融取引で失敗をするのか、その理由が明らかになってきました。それは、ファイナンスに関する思考や判断が人間が最も苦手とする2つの要素を含んでいるからです。

ファイナンスの取引とは現在と将来のお金のやり取りです。投資、貯蓄、借入れ、どんな金融取引をとっても現在の取引は将来のお金のやり取りにつながります。こうした金融取引を適切に行うためには「将来」のことを考えなければなりません。これが人間が最も不得意とする第1の要素です。私たちは無意識のうちに現在のことを最優先して考えています。ふだん私たちが行動するとき、将来のことなどほとんど頭にありません。だから「給料日前にお金がなくて困った」という経験を多くの人が経験します。もちろん、そういう苦い経験が毎月のように繰り返されれば、我々は次第に同じ失敗をしなくなります。しかし、月末の金欠には悩まなくなっても、老後のために貯蓄ができるようにはなりません。老後のための貯蓄は人生の中で一度しかできません。失敗したことに気づいたときにはもう手遅れなのです。このため貯蓄不足は日本だけでなく多くの国が抱える深刻な問題となっています。

さらに厄介なことに「将来」のことには不確実性があるのが普通です。企業の投資の結果、将来の物価水準、株価、為替レートなどは現在の時点では確実にはわかりません。そういう不確実性も人間が苦手な要素です。不確実性によって人間の思考や判断は簡単に狂わされてしまうのです。たとえば、歪みのないコインを投げるとき「表と裏どちらが出ると思う？」と聞かれたら「どちらも同じ」と多くの人が答えます。しかし、5回続けて表が出たら、答えは変わってきます。「次も表が出やすいのではないかと考えたり、逆に「そろそろ裏が出るだろう」なんてことを平気で言います。冷静に考えれば「どちらも同じ」であることは言うまでもありません。コインでもそんな有り様ですから、株価の変動を冷静に予想するなんて簡単なことではないのです。

素人が間違った判断をするとしても、ファイナンスの授業で正しい判断を学べば失敗をすることはなくなるだろうと思われる方もいるかもしれませんが。正しい判断を知ることは確かに重要なことです。しかし、それだけでは不十分です。肥満に悩む人に正しい食事を教えるだけでダイエットができるでしょうか。禁煙できずに悩む人に「タバコは体に良くない」という

だけで禁煙できるでしょうか。正しい交通ルールを教えるだけで交通事故が予防できるでしょうか。答えはいずれもNOでしょう。なぜ食べ過ぎてしまうのか、なぜタバコがやめられないのか、どういう状況で事故が起こるのか。つまり、人がどういう失敗をする傾向があるのか、それを知ることがとても重要なのです。お金に関する教育でも自分がどういう過ちを犯す危険があるかを学ぶことがとても重要なことだと考えるべきでしょう。

頻繁に過ちを犯す私たちが市場で取引をしているのですから、市場の価格が異常な変動をしても何ら不思議なことではありません。市場価格が常に正常だとすれば、いつ売買しても大差ありませんが、市場価格が正常でないとなればタイミングが大事になります。割高なときに買ってはいけないし、割安なときには売らない方がいいのです。そういう相場観を持った人たちの取引は市場価格を正常な水準に近づけるので、投資家たちが資産価値を適正に評価して株や土地などを売買していたら、バブルは起こらないはずなのです。東京市場のバブルが崩壊した後も世界中のいたるところでバブルとその崩壊が繰り返されているのは、市場参加者の相場観に問題があるからではないかと私は考えています。こうした現状を正していくことも金融教育の役割であるはずで

2 仮想取引体験で授業が変わる(資料1参照)

以上のような問題点を克服する教育方法として私が注目したのが仮想取引体験授業です。

仮想取引体験とは、学生たちにお金の借り手や貸し手、あるいは株式市場の売り手や買い手などの役割を与えて、仮想的に取引をしてもらうものです。上手な取引をすれば利益や得点が高くなるようなルールになっていて、学生たちはゲーム感覚でファイナンスの知識を学びます。

「金融取引の経験がないのであれば、仮想的にそれを体験させればよい」と考えたわけですが、実際にやってみるとその効果が想像以上に高いことに驚かされます。

私はファイナンスだけでなく、経済学の授業でも仮想取引体験を取り入れています。次のような際立った変化が起きました。まず、学生たちの態度が積極的になり、教室の雰囲気が変わりました。あのお通夜のような教室が遠足に行くバスの中のようなワクワク感に満ちた空間に変わりました。試験の直前にしか質問をしない学生たちが、実験の説明になると盛んに質問をするようになったのです。

なぜこのような変化が起こるのでしょうか。その答えは「ゲーム感覚」にあると私は考えています。「子供がTVゲームばかりして困る」と嘆いている皆さんは「ゲーム」というと悪いイメージしかないかもしれませんが、見方を変えるとゲームには子供たちを夢中にさせる力があると考えられることもできます。そもそもなぜ子供たちはそこまでゲームに熱中するのでしょうか。この問いに関して、あるゲームのクリエイターは「売れるゲーム」には次のような共通点があると分析していました。

- ・売れるゲームには明確なわかりやすい目標がある。
- ・その目標をクリアするには、多くの道があり、子供たちはそれを自由に選んで目標を達成しようとする。
- ・目標を達成すると褒められたり、自己肯定感を感じることができる。
- ・適度に難しく、易しすぎない。
- ・失敗をしても何度でも再チャレンジができる。

なるほど、子供たちはゲームの中で主人公になることができ、(現実の中では必ずしも味わえていない)充実感をゲームの中で感じられるから、その快感を求めてゲームに夢中になっていくらしいのです。

これらの共通要素をよく見ると、必ずしも対象がTVゲームでなくてもよいことがわかります。つまり、子供たちには何かに夢中になる本能が備わっていて、それを上手に利用すればTVゲーム以外のことにも夢中にさせることが可能なのです。

仮想取引体験が学生の積極的な参加を引き出したのも、それが学生たちの熱中本能に火を付けたからだと考えられます。仮想取引には利益や得点という明確な目標がありますが、どのように取引をするべきかは一切指示を与えません。学生たちが自由に考えて、取引を決めます。学生の中には友人と利益や得点を競うなどして自分なりの目標を作って楽しんでいる人もいます。口頭でのコミュニケーションが少なくなった現代の学生たちには、他の学生と交渉をして取引をすることも新鮮な経験のようです。学生たちは自分の問題として真剣に答えを探そうとするのです。

ルールがわからなければゲームでいい成績を残すことはできませんから、ルールについても真剣に理解しようとしています。成り行き注文と指値注文の違いは何か。5%の金利で8万円を貸すと一体いくら返してもらえるのか。何も考えずに板書を写すだけだった学生たちが、真剣に考えるようになるのです。

そして、仮想取引体験では学生は失敗をしてもいい。これがとても大事です。どう行動するべきかは教えていませんので、学生たちは自分で答えを見つけなければなりません。どうすればいいかわからない人も試行錯誤をして答えを見つけようとして。その過程では失敗をしてもいいという認識があるから学生たちは積極的に試行錯誤に挑戦できます。

失敗しそうな人にアドバイスを与えるなどすれば、学生たちが失敗をしないようにできるかもしれませんが、むしろ仮想取引体験では学生に失敗をさせた方がよいと思います。仮想取引での失敗から自分の悪い癖や間違った認識に気づき、それを正すことができれば、実際の金融取引での失敗を避けることができるでしょう。日本の学生はとにかく授業の中で失敗して恥をかくことを嫌いますが、授業は成長する場なので、授業の中では大いに失敗をして、その失敗から多くのことを学べるようにしたいものです。

3 教室内でバブルを起こす

仮想取引体験教材の具体的なイメージを理解していただくために、昨年度作成した仮想株式市場の教材を紹介します。

基になっているのはノーベル経済学賞を受賞したバーノン・スミス氏の経済実験で、学生たちは次のような仮想株式取引します。この株式は合計8回の配当をその所有者にもたらしてくれますが、各回にいくら配当がもたらされるかはサイコロによって決まります。各回の配当の期待値は1,000円なので、最初の時点での株式の価値はリスクの問題を無視すれば8,000円ということになります。その後、サイコロによって決まった配当が支払われるたびに配当のもらえる回数が減るので株式の価値は約1,000円ずつ下がり、最後の配当を支払ったら株式には何の価値もなくなってしまいます。そういう設定です。

このような株式を学生たちが取引するのですが、学生たちには配当の決め方や最終的に株式が価値を失うことは説明しますが、株式がどれぐらいの価値を持つかについては一切何も伝えません。学生たちはそれを自分たちで考えて、株の売買をします。

体験授業の第1の目的は株式市場での売買のルールと利益の決め方を学ぶことです。学生たちにはあらかじめ仮想的に現金と株式が割り振られ、株式の売買によって獲得した最終的な手持ち現金で勝敗が決まる設定です。

株式市場はまず取引時間外の注文を出すことから始まります。最初の1分間にいざ出された注文はいわゆるイタヨセ方式で処理されて、需要(買い)と供給(売り)が一致する価格で取引されます。その価格より安い売値と高い買値の注文を出した人は取引ができて、それ以外の注文は値段順に売りと買いそれぞれに机の上に並べられます。そこから、3分間の取引時間が始まります。取引をしたい人は、机の上の注文を見てザラバ方式で取引をします。3分が経過すると取引は終了し、最初の株式の所有者が決まります。サイコロを振って最初の配当が決まると、学生はそれぞれに所有する株式数とそれに応じた配当収入を含めた現金残高を計算し自分の記録用紙に記入します。これで最初の取引ラウンドが終了します。これと同じことが残り7回繰り返されて、最終的な現金残高が決まるという流れです。

株式市場における取引の仕組みを理解することも重要ですが、この実験のもう一つの狙いはバブルを理解することです。これまでの実験で最初のデモンストレーションでの取引例を工夫することで、教室内にバブルを起こせることがわかってきました。

最初のイタヨセで決まる株価が低いと、頭のいい学生たちは競って株を買おうとするので株価が徐々に上がっていきま。すると株の価値が良くわかっていない学生たちは株の値段はどんどん上がるものなのだと勘違いして、株価をさらに押し上げます。理論的には株価はどんどん下がらなければならないのに、逆にどんどん上昇し、理論的には正当化できない水準まで高騰してしまいます。バーノン・スミスが実験で示したように、バブルは極めて単純な環境でも再現できるのです。

この体験授業を通じて、学生たちは「上昇トレンドがいつまでも続く」という思い込みがいかに安易で危険であるかを学び、そして高い価値を持つと思っていた資産が暴落するときの心理的動揺を疑似的に体験できます。学生たちにはこの授業での教訓を忘れずに、実際の資産運用では冷静に資産評価をしてほしいと説いています。

4 仮想取引体験授業の3つの課題

ここまでは仮想取引体験授業のプラスの側面だけを述べてきましたが、実際に実施してみると課題も見えてきます。私の認識している課題は3つです。

第1の課題は「面白い授業で終わらないこと」です。どんな授業でもゲームの要素を取り入れれば、学生はそれなりに積極的になり、一見すると授業としては成功しているように見えます。消極的な学生の姿に悩んでいた私はまさにそうでした。

そのために肝心の「その体験から何を学ぶべきか」の議論を忘れてしまうのです。授業の目的を明確にして、できれば仮想取引体験にかける時間と同じぐらいの時間を解説やディスカッションに費やす必要があるのではないかと考えています。

第2の課題は準備です。自らの授業目的に合わせて仮想取引体験教材を作るとなると、かなりの時間と労力が必要です。学習目的に照らして、難しすぎず簡単すぎないゲームにしなければ授業はうまくいきません。それには学生の知識や能力をある程度把握していなければなりません。また、良いゲームには良いルールが必要です。明確で公正なルールがなければゲームから正しい教訓を学ぶことができないのです。さらに、理解を助けるためのインストラクションや取引を明確にするための記録用紙、サイコロなど色々な準備が必要です。そういう意味で「面白そうだから、来週やってみよう」というわけにはいかないのです。

私の場合は、上智大学から教育イノベーション・プログラムという教育支援(資料2、3参照)を受けて、大学院生アルバイトに教材作成を手伝ってもらい、実際に学生を使った教材の試行テストを行うことができました。大変ありがたい支援と感謝しています。他大学の状況はよく存じませんが、研究への支援に比べて、教育への支援は少ないように感じています。教育支援が受けられないと独自の教材作成は困難です。独自の教材を作成しようとする意欲的な教員が支援を受けられる仕組みが必要だと感じます。

第3の課題は「学生に間違っただけの教訓を学ばせないこと」です。バブルの教材の例のように金融取引の体験教材には不確実な要素があります。このため、本来はあまり良い取引ではないのに運良く大儲けする人が出てきます。そういう運のいい人は勘違いをして「自分は金融取引が得意なのだ」という間違っただけの教訓を学んでしまう危険があるのです。

このような勘違いが頻繁に起こることも行動経済学の研究でよく知られています。私たちは偶然の成功を「自分の実力」と思いこみ、必然の失敗を「運が悪かった」と都合よく解釈する傾向があるのです。こうした傾向によって自信過剰になった投資家は「自分の実力」を過信するあまり過剰でリスクな取引をしてしまい、結果として平均的な投資家と比べて投資のパフォーマンスが低いことが知られています。一日中株価変動のチャートと睨めっこして売買を繰り返すデイトレーダーたちは、儲けと損を繰り返しますが、儲けは実力、損は不運と思っているので、平均してパフォーマンスが悪いことに気がつかないのです。これはまさにパチンコや競馬が上手だと勘違いして、ギャンブルがやめられない人たちと同じ症状です。仮想株式取引は株式市場のギャンブル中毒者を育ててしまう危険があることを我々教員は常に意識していなければならないと思います。

そのような勘違いを防ぐためには利益の結果を冷静に分析する「振り返り」の時間を持つことが有効だと思います。良い結果が幸運によるものなのか、適切な判断によるものなのかを自己分析するのです。それは結果が悪かった場合にも重要です。運悪く利益が低かった学生が「自分は株式投資に向いていないらしい」などと勘違いしてしまったら、体験授業は失敗と言わざるを得ません。どんな結果であっても、それを冷静に振り返り、どのように取引をするべきだったのか、何に気をつけなければならないのかを学生が自分のこととして真剣に考え、答えが見つけれられるような教材を使うべきだと思います。

体験教材として学生にとっても人気があるのが、実際のリアルタイムの株式相場を使った株式売買の疑似体験です。これを教材として利用する場合、教員はこの第3の課題に特に注意しなければならないでしょう。相場が実際のものであれば短期的な取引で大きな利益をあげた学生にその結果が単なる偶然である(可能性が高い)ことを悟らせるのは容易なことではないからです。教員が作った仮想市場なら「振り返らせる」ことができますが、現実の相場変動は我々研究者でさえも未だその仕組みを解明できていないので、どうして利益があげられたのかを「振り返らせる」ことがとても難しいのです。

以上のような課題を克服しつつ、学生にとって本当に役に立つ力が身に付くような教材を開発し、また役に立つ授業が提供できるようにこれからも邁進していきたいと思っています。

資料1 教育イノベーション・プログラムの紹介

①上智大学通信 第355号3ページ

(3) 2010年(平成22年)6月25日

上智大学通信

第355号

六月二日に、FD(フ
アカルティ・ディベロッ
プメント)活動の一環と
して、「二〇〇九年度上
智大学教育イノベーショ

教育イノベーションプログラム

2009年度の成果を報告

※上智大学教育イノベーション・プログラム…上智大学創立百周年記念事業「個性が際立つ教育研究の進展(『上智の精神』の発揚)の一環として、二〇〇九年度に開始。上智らしい教育を推進し、教育内容や方法の改善向上によって教育の質を高めるなど、教育の活性化や発展に寄与するための取り組みを推奨するもの。本プログラムの経費として、二〇一〇年度は二千四百万円が充てられる。

ン・プログラム(※)成
果報告会が開催された。
昨年度採択された課題の
うち、十件について報告
があり、全件の成果報告
書が約四十人の参加者に
配付された。

報告の中で、「『キリ
スト教人間学』に関する
基礎文献の刊行および同
科目群の周知(申請代
表:瀬本正之/神学部)
は、教育理念に係る導入
教育として全学共通科目
「キリスト教人間学」の
テキストを発行したこ



取り組みと成果を報告

と、「日本語・日本文化
学習のための支援プロジ
エクトの創生」(申請代
表:横山恭子/総合人間
科学部)は、既存の「外
国人留学生ハンドブック」
を補つものとして、

「留学生支援のためのサ
バイバルマニュアル」を
発行し、国際交流センタ
ーで配付していること
等、刊行物の紹介があっ
た。
また、二〇〇九年度秋
学期に新設された神学部
開講科目「ボランティア
演習」によるサービ
ス・ラーニングや、二〇一
〇年度から全学共通科目へ
新規に組み込まれたCL
IL(クリル:英語で語
学以外の科目を教える教
育方法)による科目「ア

(別表) 2010年度教育イノベーション・プログラム (22件)

	所属	申請者	プログラム内容
継続	神学部	山岡三治	神学部科目「ボランティア演習」(2009年度新設)によるサービ ス・ラーニング
新規	文学部	澤田 肇	外国語学習支援のための環境構築 -CALLソフトウェア の評価と整備
継続	総合人間科学部	横山恭子	日本語・日本文化学習のための支援プロジェクトの創生
新規	経済学部	鬼頭 宏	全学的な環境教育の体系化
新規	経済学部	ジョン・ジョセフ ブテンカラム	国際化分野の人材養成のための教育プログラム/Global Development Study
新規	経済学部	竹田陽介	初年次生向けのミクロ・マクロ経済学および計量経済学の 理解を助ける数学の教育のための教材および学習支援プ ログラムの開発
継続	経済学部	川西 諭	学生が教室で仮想的経済取引実験に参加する体験型授業 教材の作成とその活用
新規	経済学部	網倉久永	クラス討論用ケース教材の開発・映像化およびティーチン グ・ノート開発の支援
継続	経済学部	山田幸三	経済学部における教育国際化と重点教育の支援
新規	外国語学部	新倉真矢子	ドイツ語初習学習者のためのサポート体制の構築 -ドイツ語学科「基礎ドイツ語」の学習環境の整備
新規	外国語学部	上野俊彦	「ヨーロッパ研究専門分野」のカリキュラム改革と外国語教 育体制の強化
継続	外国語学部	渡部良典	内容言語統一型英語教育プログラム(CLIL)の開発-上智 大学学生向け英語養成プログラムの実践および効果の測定
新規	国際教養学部	林 道郎	ヴィジュアル・スタディーズのための基本データベース作成
新規	国際教養学部	小柳かおる	大学院における日本語教育学プログラムの試験的導入
継続	国際教養学部	岡田仁孝	NGO スキルコース
新規	国際教養学部	高橋由利子	中国語履修者サポート体制の構築-Chinese Language Assistant Desk の設立
新規	理工学部	嚙道佳明	国際機関との連携による共生未来のあり方を探る教育プ ログラムの開発
新規	理工学部	臼杵豊展	世界観に立つ理工系学生への実践的英語教育の新しい試み
新規	一般外国語教育 センター	吉田研作	チューター制導入による学生の外国語能力向上プラン
継続	上智短期大学	高野敏樹	建学の精神を反映した内容重視および自己発信型の必修 英語プログラム
新規	上智短期大学	森下 園	Women for Others, with Others 育成のための短 期大学の導入教育 - テキスト開発とFD活動
継続	上智社会福祉専 門学校	三浦虎彦	認知症家族ネットワークへの参加を通じた学生の介護実践 能力向上プログラム

カデミック・イングリッ
シュ・II)も本プログ
ラムの成果であり、同科
目の開講に至る経緯や課
題が発表された。

十件の報告を受け、F
D委員会委員長の矢島基
美学務担当副学長は、「イ
ノベーション・プログラ
ムが始まったことを機
に、授業方法の改善、教
材作成、新規科目の導入
などが積極的に行われた
ことは大いに評価すべき
である。より一層魅力あ
る大学にするため、可能
な限り教育支援を継続し
ていきたい」と話した。
二〇一〇年度に採択
(新規・継続)された課
題は別表の通り。

資料2 教育イノベーション・プログラムの紹介

②上智大学経済学部オリジナルページにおける紹介 <http://econ-web.cc.sophia.ac.jp/program/2009/02.html>

教育イノベーション・プログラム

・2009年度教育イノベーション・プログラム

学生が教室で仮想的経済取引実験に参加する体験型授業教材の作成とその活用

申請代表者 川西諭

近年の教育研究は、従来の講義スタイルの授業を補完する体験型授業の有効性を証明してきました。経済学の分野では、もともと米国において研究目的で行われてきた教室における仮想取引実験が、実は高い教育効果を持つことが知られるようになりました。受講生の学問に対する興味を刺激し、より現実的な問題として経済学を理解させる効果を持ち、しかも取引実験を行う授業は高い学生評価を受けたのです。これにより教育目的での仮想取引実験の作成と活用が米国で盛んになされるようになりました。こうした試みは米国における多くの大学の初年度教育に活用されるに至っています。

しかし、日本では教育目的での仮想取引実験の活用はそれほど進んでいません。これはそもそも日本語の教材が存在していないことが原因となっています。

本プログラムでは、経済学で学ぶ経済問題や経済現象を体験を通じて学ぶことを目的として、多様な市場取引（交換、契約、雇用、お金の貸し借り、オークションなど）を教室に再現し、学生に与えられたルールの下で取引を実際に行わせるための教材を作成しています。

本プログラムは教員4名と大学院生6名の10名のメンバーで活動をしています。

2009年12月現在、作成中の実験教材は下記の6つです。

- ・仮想株式市場における投資実験
- ・分散化投資の体験実験
- ・囚人のジレンマゲームの体験実験
- ・公共迷惑施設（NIMBY）の立地場所決定に関する実験
- ・逆選択市場の実験
- ・需要の価格弾力性に関する実験

10月には「仮想株式市場における投資実験」の試行教材を作り、学生を募って試行テストを行いました。試行テストでは参加者の予想外の行動に取引が混乱するなど多くの課題が浮かび上がり、現在問題点克服のための修正を行っています。多くの課題が見つかった半面、参加者の感想は概ね好評で、「株式市場での取引の仕組みがよくわかった」や「いくらで売買すればよくわからず考えさせられた」など期待する教育効果もうかがえる内容でした。今後実験がスムーズに進むように改良を加えていい教材に仕上げたいと考えています。



資料3 仮想取引体験授業の講義概要

講義概要 / Course description (2010/09/24 現在)

● 科目基礎情報 / Course information

開講元学部 / Faculty	経済学部 / FACULTY OF ECONOMICS
開講元学科 / Department	
登録コード / Registration Code	EEC62902
期間 / Period	2010年度 / Academic Year 秋学期 / AUTUMN
曜限 / Period	火/Tue 4
科目名 / Course title	ALS(アクティブ・ラーニング・セミナー) / ACTIVE LEARNING SEMINAR
教員表示名	川西 諭
主担当教員名 / Instructor	川西 諭 / KAWANISHI SATOSHI
単位数 / Credits	2
更新日 / Date of renewal	2010/03/09

● 講義概要情報 / Course description

科目サブタイトル / Subtitle of this course	仮想取引実験で学ぶ経済の仕組みと経済現象
講義概要 / Course description	本講義では、仮想的な経済状況を教室の中に創り出し、学生が売り手や買い手、消費者や企業、などの立場に立って、与えられたルールの下で経済取引を体験しながら、経済の仕組みと経済現象を理解していきます。 自ら考えて思考錯誤をしながらゲーム感覚で楽しく学ぶことが第一のステップで、次のステップとして学んだことを整理して、理論を掴んでいくことが第二のステップ。最後に学んだことをどのように活用、応用できるかについて考えられるようになるのが最終目標です。
他学部受講可否 / Other departments' students	可 / Yes
評価基準・割合 / Evaluation	出席状況 / Attendance (25.0%) 授業参加 / Class participation (25.0%) レポート / Report (50.0%) その他 / Others(in detail) : 実験が成立しなくなるので、無断欠席は原則認められない。 2回無断欠席した者は評価の対象から除外する。 同じ理由から、正当な理由のない遅刻も原則認められない。 遅刻に対しても厳しく対処する。
テキスト / Textbook	自由記述 / Free Text : 特に使用しない。
参考書 / Readings	自由記述 / Free Text : 適宜紹介する。

● 講義スケジュール / Schedule

授業計画 / Class schedule	1. イントロダクション アイス・ブレイキング
	2. 魚市場の実験
	3. 魚市場の実験に関するディスカッション 理論のまとめ 感想と応用に関するレポート課題
	4. 中古車市場の実験
	5. 中古車市場の実験に関するディスカッション 理論のまとめ 感想と応用に関するレポート課題
	6. お金の貸し借りの実験
	7. お金の貸し借りの実験に関するディスカッション 理論のまとめ 感想と応用に関するレポート課題
	8. オークションの実験 感想と応用に関するレポート課題
	9. 寄付に関する実験
	10. 寄付に関する実験に関するディスカッション 理論のまとめ 感想と応用に関するレポート課題
	11. 株式市場の実験
	12. 株式市場の実験に関するディスカッション 理論のまとめ 感想と応用に関するレポート課題
	13. チームワークの実験
	14. チームワークの実験に関するディスカッション 理論のまとめ 感想と応用に関するレポート課題
	15. 授業全体に関するディスカッション 授業評価 学習の自己評価