

ゲームで育てる「自立した消費者」の実践

①問題設定と研究課題

・消費者教育とは、自立した消費者（騙されない消費者・自分で考える消費者）の育成を目指して行われるもの。

・なぜ、消費者教育が必要か

消費者トラブルが増えているから（消費者庁）

企業のマーケティング活動に対する修正・改善につながるから（小木、2023）

→よりよい社会に発展するために必要

検討内容：消費者教育における今後の課題

検討方法：消費者教育コンテンツの作成・使用・アンケート

消費者教育教材（授業で使う小道具・無料）の分類↓

②消費者教育教材の調査

幼児期 小学生期 中学生期 高校生期 成人期

冊子教材 173
 配布教材 20
 オンライン教材 151
 映像教材 117
 指導書 16
 授業で使う小道具 37
 (有料14 無料23)

ゲーム性 ↑
 高
 ↓
 低

			なんでやろう？食品 ロスカードゲーム		
		めざせ六十二万 石！伊達なものしり 武将ゲーム			
		食品ロス削減環境 学習プログラム			
			だれでもカルタ@～ 持続可能な社会編 ～		
					消費生活かるた
				生活設計・マネープ ランゲーム	
			消費者教育教材「買 い物の仕組み」と 「消費者の役割」		
		SDGs買い物ゲーム			
	かみしばい「どっち がよいこ？Vol.2」 ぬりえ「よいこのぬり えVol.2」				
		人・地球にやさしい 消費者になろう！ ～契約って何？～			
	消費者教育教材「買 い物を考えよ う！！」				
					若者向け消費者被害 防止啓発動画 消費者教育授業用 教材

中学・高校生期向け
 ×
 ゲーム性の高い
 消費者教育コンテンツを
 作る！

授業で使う小道具・無料
について調査→

③作成した消費者コンテンツ

～消費者トラブルマスターに俺はなる～

ルール

- ・ すごろく形式でポイントを競うゲームです。
- ・ 1人当たり10回転し、最終的なポイント数で勝敗を決める個人戦です。
- ・ コース内に“クイズマス”があり、そのマスに止まると消費者生活に関するクイズを解かなければいけません。
- ・ 問題は、1～5ポイントに配点されており、正解すれば+、不正解の場合-ポイントになります。
- ・ スタート時は、各自10ポイントからスタートします。
- ・ 正規のルートとは別にデンジャージョーンがあり、特定の条件下で発動されます。

概要

- ・ ゲーム時間 1人当たり10周 10分～15分程度
- ・ 対象人数 4、5人
- ・ ライフステージ 高校生から

ゲームの強み

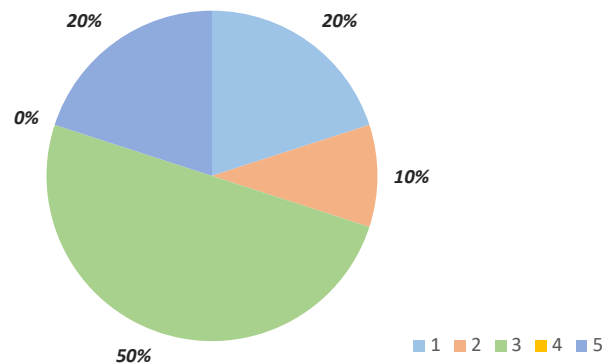
- ・ 消費者生活を送る上での基礎知識から意外な落とし穴までをゲームを通じて知り、学ぶことができる。
- ・ 学んだ内容を実生活に応用させることができる。
- ・ 人生ゲームのような高いゲーム性があり、楽しみながらグループワークとして学びを深めることができる。
- ・ 一発逆転の要素がある為、ゲームの展開が読みづらく飽きさせないように工夫している。



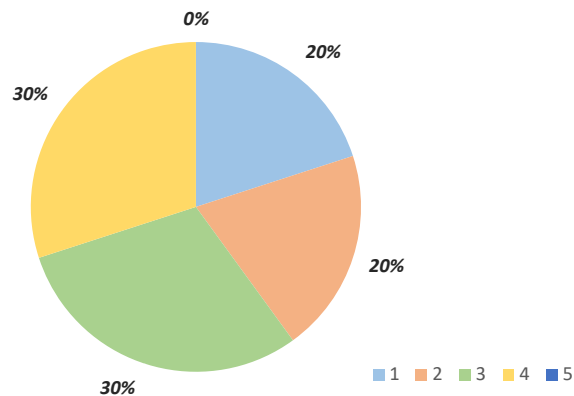
④アンケート結果

星の数 1：悪い 2：まあ悪い 3：悪くはない 4：まあ良い 5：良い

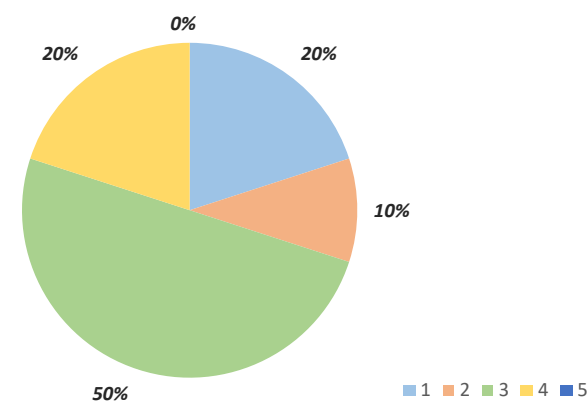
実際にやってみて楽しかったか



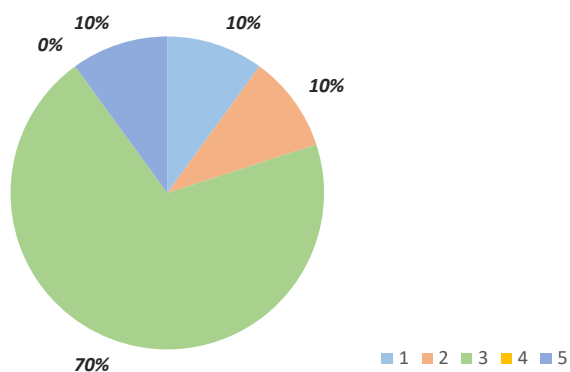
新しい知識をゲットできたか



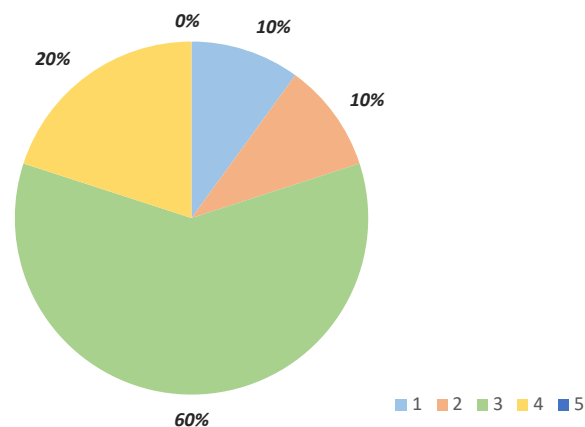
消費者教育の扉を開くことができたか



自分の目線で、ゲームの難易度はどうだったか



中高生目線で、ゲームの難易度はどうだったか



意見

1. クイズ一つ一つが難しかった
2. ポイントの付け方が難しかった。問題の答えが難しい。
3. 答えの選択肢の答え方を描いた方がいい
4. クイズが難しすぎるし完全に1人のゲームだったからあまり楽しくなかった
5. 一般常識から専門分野の特化した問題と様々あり楽しめた

教材製作を通じて

学んだこと

- ・モノづくりの一連のプロセスを経験したこと
- ・消費者教育の進め方には地域差があること
- ・高いゲーム性と優れた教材の“良いところ取り”は難しい
- ・より良いものを作る上では、第三者の意見も重要
- ・作り手も学びを深めながら、教材づくりができたこと

課題

- ・同じ熱量を持って取り組む難しさ
- ・作り手の教材への知識の乏しさ
- ・トライ&エラーして改善する時間と余裕
- ・もっと多くの人からのフィードバック
- ・全員が同じ方向に矢印を向けることの重要性

参考文献

- ・小木紀親（2023）「マーケティングと消費者問題の関係性と消費者教育の必要性—消費者問題の解決手段としての企業における消費者教育のあり方—」『東京経学会誌』第318号
- ・消費者庁「消費者教育ポータルサイト」<https://www.kportal.caa.go.jp/>
- ・消費者庁「消費者意識基本調査」https://www.caa.go.jp/policies/policy/consumer_research/research_report/survey_002