

ゲームで学ぶ!ライフイベント・リスク・消費者被害 「ライフサイクルゲーム～生涯設計のススメ～」

—第一生命の消費者教育・金融保険教育支援活動—

第一生命保険株式会社 カスタマーファースト推進部 消費者志向推進室 室長 藤脇智恵子

人生100年時代、ライフイベントをゲームで学ぶ!「ライフサイクルゲーム～生涯設計のススメ～」は、楽しみながら人生の疑似体験をすることで、金融や消費者トラブルについて必要な知識を学ぶことができる教材です。ゲームを通じた消費者教育、金融保険教育支援活動について第一生命保険株式会社の藤脇智恵子氏にお話を伺いました。

◆活動の目的

次世代社会の担い手に対する消費者教育・金融保険教育支援

◆特色

すごろく形式のゲームを楽しみながら、結婚・住宅購入等のライフイベント、病気・ケガ等のリスク、振り込め詐欺や架空請求等の消費者被害事例、人生を疑似体験することができ、「お金の大切さ」、「将来に備えることの重要性」、「消費者被害にあわないための必要な知識」などを学べる教材です。

◆教材「ライフサイクルゲーム～生涯設計のススメ～」の概要

- 主な対象は小学生・中学生・高校生・大学生などの学生、若手社会人などで、3～5名のグループに分かれて、すごろく形式でライフサイクルを進み、ゴールを目指します。
- 2004年に初代版を開発、消費者関連法の改正や消費者被害の多様化、消費者教育推進法施行に合わせ、2012年に「ライフサイクルゲームⅡ」として改訂、成年年齢の引き下げや「学習指導要領」の改訂、消費者被害も様々な様相を呈している等、社会情勢の動向を受け、さらに内容を大幅に見直し、2022年4月に「ライフサイクルゲームⅢ」として改訂しました。さらに、2023年3月より、パソコン等を活用したオンライン授業など昨今の教育環境の変化に対応したオンライン版ゲームの提供を開始しました。
- これまで本ゲームの主な対象者は若年層でしたが、今回の改訂でシニア版を増設したことによ

り、対象者を高齢者へも拡大し、高齢者の消費者被害防止に向けた啓発としても活用いただける内容としました。

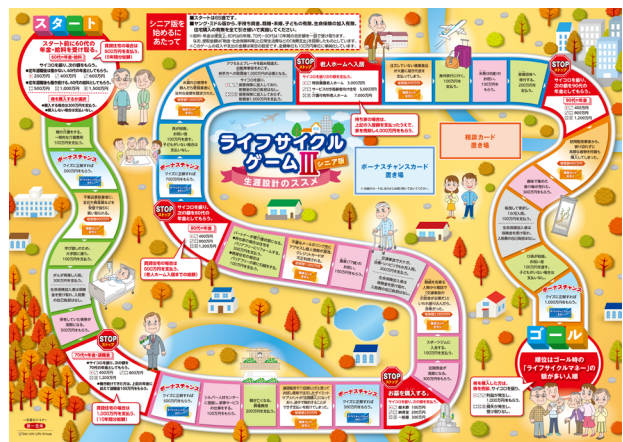
【主な改訂点】

- ・ 人生100年時代に対応し、65歳～100歳のシニア版を増設
- ・ 成年年齢の引き下げに関するクイズや、最新の消費者被害事例を追加
- ・ 新学習指導要領の導入に伴い、株式、投資信託など「資産形成」の内容を追加
- ・ ライフスタイルの多様化に対応し、結婚、子どもの有無、住宅購入などを選択制に変更

ライフサイクルゲームのゲーム盤

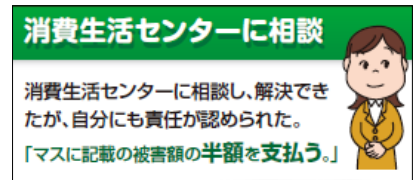
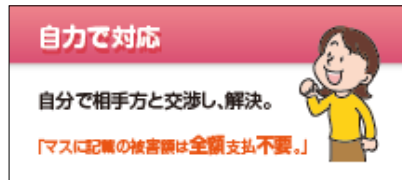
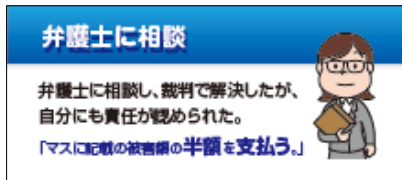


(表面) ヤング・ミドル版



(裏面) シニア版

消費者被害のマスに止まった際に引く「相談カード」



消費者被害の相談先を具体的に学べる (全7種類)

「ボーナスチャンス」のマスに止まった際に引く「ボーナスチャンスカード」



法律、契約、消費者被害対応、環境、衣食住、金融経済、生命保険など、消費者として必要な知識をクイズ形式で学べる（全60問）

◆活動内容

【教材提供】

- 本教材は当社のホームページ等を通じて注文でき、無償で提供しています。
- 全国の学校や自治体・民間企業等に2012年度からの累計で約44,000セットを無償提供しており、高校を中心に小学校から大学、消費生活センター、民間企業等で幅広く活用されています。

【社員による出張授業・研修の実施】

- 社員による出張授業・研修も無料で実施しています。出張授業・研修では、前半にゲームを実施、後半に消費者被害事例や人生における大きな出費等についての講義を行っており、2012年度からの累計で約1,300回、約41,000名に受講いただいています。

特に2022年度は成年年齢の引き下げや高校の家庭科に「資産形成」が追加されたこともあり、ゲーム注文数、出張授業・研修回数とも例年以上に多く、学校だけでなく親子教室、民間企業や官公庁の若手社会人向け、高齢者、教員にも実施する等、活用の方がさらに広がっています。

ライフサイクルゲームを活用した出張授業・研修の展開例

授業・研修（50分の場合）

ゲーム実施（35分）

- ・研修の趣旨・ゲームルールなどの説明
- ・3～4名に分かれてゲームを実施
（※ヤング・ミドル版のみ実施）

講義（15分）

- ・○×クイズでゲーム内容の復習
- ・消費者被害事例と必要な備えを学ぶ
- ・人生のリスクと備えを学ぶ
- ・ライフイベント表から生涯設計を考える



授業・研修（100分の場合）

ゲーム実施（50分）

- ・研修の趣旨・ゲームルールなどの説明
- ・3～4名に分かれてゲームを実施
（※ヤング・ミドル版 + シニア版実施）

講義（50分）

- ・○×クイズでゲーム内容の復習
- ・消費者被害事例と必要な備えを学ぶ
- ・人生のリスクと備えを学ぶ
- ・ライフイベント表から生涯設計を考える
- ・将来の人生設計に役立つ「ライフイベント表」の作成

出張授業・研修のレジュメ（一部抜粋）

【若者に多い消費者被害事例】

2. 若者に多い消費者被害

【事例①】「定期購入」のトラブル

通信販売で「1回限り」だと思ってお試し価格で注文したダイエットサプリメントが「定期購入（こうにゅう）」になっており、途中で解約することができず、支払いを続けてしまった。

健康食品、化粧品、飲料等の購入で、「定期購入」のトラブルが増加しています。



【被害にあわないためのポイント】

- ✓ 購入する前に契約内容や返品・解約の条件についての表示をしっかり確認しましょう。低価格を強調する広告は特に注意しましょう。
- ✓ 購入する場合は、広告の記載内容や最終確認画面を印刷したり、スクリーンショットなどの機能を用いて保存しておきましょう。

※通信販売はクーリング・オフができません。ショップ独自に返品の可否や条件についてのルール（利用規約）が定められており、「注文後は返品できません」と記載されていれば、返品は困難です。

ます」という広告を見て申込（こうにゅう）したが、業者と連

活商法や
しています。



言やSNSの情報を安易に

- ✓ 副業・アルバイトにあたって「手数料」「登録料」を請求されたら要注意です！友人・知人から勧誘されても、必要がないと思う契約ははっきりと断りましょう。

【成年年齢の引き下げについて】

＜参考＞「成年年齢の引き下げ」とは？

- ◆民法の改正により、2022年4月1日から成年年齢が引き下げられ、今後は18歳の誕生日を迎えた日に成人になります！

18歳で成人になると、親（親権者）の同意なく、 ひとりで契約ができるようになります

ローンで組んで高い買い物をする
(借金ができる)



スマホの購入や機種変更、
キャリア変更も自由にできる



自分名義のクレジットカードを作る



ひとり暮らしの部屋を借りる



できないこと

公営ギャンブル
(競輪・競馬など)



と等ができるよ
されています。
合、契約を取り
降は18歳以



降に契約したものについては取消しができなくなります。

- 自分ひとりで決められることも増えますが、責任を負うのも自分自身になりますので十分に注意しましょう。

◆受講者の感想（学生）

- ・お金や保険の大切さを知ることができた。計画的にお金を使っていきたい。
- ・ゲーム形式の授業でとても盛り上がり、楽しく学ぶことができた。またやりたい。
- ・将来のことを考えて行動できる大人になりたい。日頃から備えが必要だとわかった。
- ・子どもの進学費用にとってもお金がかかることがわかった。両親が、自分たち子どものために多くのお金を払ってくれていることに改めて気づき、感謝の気持ちでいっぱいになった。

体育館にて6クラス合同で実施した出張授業の様子



◆受講者の感想（教員）

- ・以前、授業で話した内容についてゲームを通して体感できて生徒たちがいきいきとしていた。
- ・子どもたちがとても楽しそうにゲームに取り組んでいた。教科書だけではピンとこなかったことへの反応もあり好評だった。
- ・旧版も使っていたが、改訂版で増設されたシニア版がとても良い。学生は老後の生活をイメージすることが難しいので学習教材としてとても有効だった。
- ・この分野の学習は教えることに苦戦していたが、このゲームを使用することで、iDeCoや投資信託などのワードを知り、金融教育の入口としても有効だった。

◆今後の展開について

当社では、これからも豊かな次世代社会の創造に向け、積極的に活動を展開し、消費者教育・金融保険教育の推進に寄与していきたいと考えています。今後も受講者が興味を持って楽しんで学んでいただけるよう、また、一方通行の講義にならないよう利用者の感想や意見を取り入れ、出張・授業のレジュメ等をより改善していきます。