

2024年4月8日 全8頁

諸外国における ICT を活用した金融経済教育の動向

日本でも取り組みは盛んだが、さらに参考にできる海外事例も

金融調査部 研究員 瀬戸 佑基
主任研究員 金本 悠希

[要約]

- 「国民の安定的な資産形成の支援に関する施策の総合的な推進に関する基本的な方針」において「金融経済教育を受けたと認識している人の割合」を20%まで引き上げる、という目標が設定され、より効率的・効果的な金融経済教育の提供が必要となった。「GIGAスクール構想」の下、学校におけるICT環境が急速に整いつつあることを考え合わせると、金融経済教育にICTをより一層活用すべきと考えられる。
- 諸外国において提供されているICTを活用した教育コンテンツには、公的機関や民間金融機関が教材や記事・コラムを作成・配信したり、金融関連のシミュレーション・ツールを提供したりする例が多い。また、日本においても同様の取り組みは数多く行われている。民間金融機関が提供するものだけでなく、公的機関や業界団体が作成する例もあり、学校や職場などに金融経済教育を提供する際にも活用できる。
- 他方、今後は金融経済教育に対して消極的な層へのアプローチを強化する必要があるほか、英国のマネー・ペンション・サービス (MaPS: the Money and Pensions Service) による取り組みなどを参考に、成人向けの、より実践的なコンテンツを作成することを考えてもよいだろう。

1. ICT を活用した金融経済教育の重要性が高まる

2024年3月に閣議決定された「[国民の安定的な資産形成の支援に関する施策の総合的な推進に関する基本的な方針](#)」において、「令和10年度末を目途に『金融経済教育を受けたと認識している人の割合』が米国並みの20%となることを目指す」という数値目標が明記された。この数値目標は、金本・森・瀬戸（2024）¹が指摘している通り、現状に鑑みるとハードルの高い目標であるといえる。人的リソースが限られる中で金融経済教育を提供するにあたり、より効率的・効果的な手法を模索する必要性が高まっている。

他方、学校に目を向けると、1人1台端末と、高速大容量の通信ネットワークを一体的に整備

¹ 金本悠希・森駿介・瀬戸佑基「[安定的資産形成の支援に関する基本方針](#)」（2024年3月26日、大和総研レポート）

する²「GIGA スクール構想」の下で、ICT 環境は急速に整った。人的リソースの不足、物的リソースの充実という両面から、ICT の活用がより注目されているといえる。本レポートでは、諸外国や日本の事例を紹介し、ICT を活用した金融経済教育の今後の方向性について検討したい。

2. ICT を活用した金融経済教育のメリットと課題

経済協力開発機構（以下、「OECD」）は 2021 年に、ICT を活用した金融経済教育の提供についてそのメリットと課題、また各国金融当局や中央銀行などによる実際の提供事例についてまとめたレポートを公表した³。レポート内で挙げられたメリットと課題を整理したものが**図表 1**だ。

ICT の活用によるメリットとして、金融経済教育の受講者にとっては、教育を受けやすくなるなどといった点が、教育を提供する公的機関にとっては、地理的・時間的な制約からの解放や、利用状況のモニタリングが容易である点などが挙げられている。他方、課題として、デジタル・スキルやデジタル・インフラが必要になる点、また教育の提供方法によっては受講者の自発性が必要となる点が指摘されている。

図表 1 ICT の活用によるメリットと課題

	受講者に対するもの	教育を提供する公的機関に対するもの
メリット	<ul style="list-style-type: none"> ・教育を受けやすくなる ・アプリ等を通じ、家計管理等のスキルを強化できる ・パーソナルな目標設定等を通じて、行動に移すインセンティブが与えられる 	<ul style="list-style-type: none"> ・地理的・時間的な制約なしに、教育の提供対象を拡大できる ・教育の提供コストを低減でき、内容を容易に見直すことができる ・金融教育の教材等の利用状況をリアルタイムでモニタリングできる ・データ収集・データ分析が行いやすい
課題	<ul style="list-style-type: none"> ・デジタル・スキルやデジタル・インフラが必要 ・取り組む際に、自発性が必要 	<ul style="list-style-type: none"> ・コンテンツをデジタル形式・オンライン形式に変更することが必要 ・（教育の受け手に自発性が要求されるため）対象者をやる気にさせる方法を見つけることが必要 ・デジタル・スキルが欠けている者に対処することが必要 ・個人情報保護に留意することが必要

（出所）OECD “Digital Delivery of Financial Education: Design and Practice”より大和総研作成

併せて上記レポートでは、各国の金融当局や中央銀行などが取り組んでいる例として、公式 Web サイト上で中央銀行の業務や金融商品について解説したり、各種シミュレーション・ツールや教材・クイズ・ゲームなどのコンテンツを提供したりする例が紹介されている。

² 文部科学省リーフレット「[GIGA スクール構想の実現へ](#)」より

³ OECD “[Digital Delivery of Financial Education: Design and Practice](#)”（2021 年 1 月）

3. ICT 活用のパターンは、教材やゲーム、シミュレーション・ツールなど多様

諸外国や日本においては、ICT を活用した金融経済教育として様々な取り組みが行われている。各取り組みは厳密に分類できるわけではないが、あえて大きく分類すると、「教材（ゲームやクイズを含む）を作成・提供する例」、「記事やコラムを作成して公開する例」、「シミュレーション・ツールを提供する例」が多いといえる。

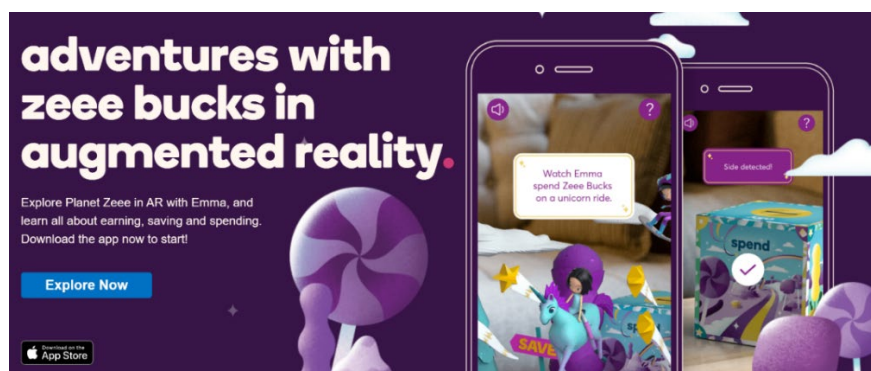
(1)教材：ビデオ・アニメーション、AR 技術を取り入れた教材や投資体験ゲームも

ICT を活用して、金融経済教育に関する教材を作成する例、また金融や経済に関する要素を取り込んだゲーム・クイズなどを作成する例は数多く、その対象や難易度も様々だ。

例えば PwC は小学生～高校生を対象とした金融経済教育プログラムである“Earn Your Future® Digital Classroom”を提供している。これはビデオやアニメーション、双方向の対話型コンテンツなどを含む金融経済教育コンテンツで、教育担当者（Educator）向けの解説資料も充実しているなど、いわば「王道」の教材といえる。

他方、ゲーム形式で知識を身につけるものとしては、例えば自動車金融事業などを展開する Ally Financial によるコンテンツが挙げられる。同社は、電子ブックでのレクチャーやクイズなどのコンテンツに加え、スマートフォン向けに AR（拡張現実）技術⁴を用いたアプリ（**図表 2**）を作成しているほか、人気ゲーム“Minecraft”をベースにしたゲーム教材を提供している。

図表 2 AR 技術を用いた教材の紹介ページ



（注）iPhone、iPad 向けのアプリ。AR 技術を用いて、架空の惑星「Zee」を旅しながら、「稼ぐこと」、「支出」、「貯蓄」などについて学ぶ、という内容。

（出所）Ally Financial “Adventures with Zee Bucks” 紹介ページより引用

上記以外にも、金融経済教育用の教材を作成・公表する例は非常に多く、冊子形式のもの、ゲーム形式のもの、プレゼンテーション形式のものなど、その形式も多岐にわたる。

また、金融や経済に関する知識を学ぶだけでなく、実際に投資のプロセスを体感する投資体験ゲームも提供されている。代表的なものとして米国の SIFMA 財団が提供する“The Stock Market

⁴ ゴーグルなどの AR デバイスを介して、現実空間上に合成画像や動画を重ね合わせる技術（大和総研 WOR(L)D「[拡張現実 \(AR\)](#)」より）

Game”（SMG）が挙げられる⁵。初めに支給される仮想の10万ドルを株式などに投資するゲームで、適切にポートフォリオを管理することの重要性などを学ぶことができる。

なお、同様の取り組みとして、日本においても日本証券業協会と東京証券取引所（東証）が「株式学習ゲーム」を作成している。SMGを基に作成されており、初めに仮想の所持金が支給され、それを元手として東証上場企業の株式を模擬的に売買する形式だ。購入した株式は現実の株価に連動して値動きするため、経済・株式市場の動向を体験することができる。

(2) 記事やコラム：取り組みの数では突出して多い印象

教材の作成と類似した取り組みとして、特定のトピックなどについて解説する記事やコラムを執筆・公表する例は国内外を問わず非常に多い。

例えばMorgan Stanleyは“Financial Literacy for Any Stage of Your Life”と題したコラムを提供している。コラムは“Financial Literacy Basics”や“Enhance Your Money Management Skills”など4分野に関して提供され、それぞれ緊急時に備えた貯蓄の方法、大学生向けのクレジット（借金）についてのアドバイスなど、関連するコラムが集約されている。

同社のコラムの特徴として、一部のみではあるものの、テキスト形式だけでなく、ポッドキャスト形式でSpotifyなどの外部メディア向けに配信されている記事がある点が挙げられる。お金に関する相談とそれに対するファイナンシャル・アドバイザーの回答からなるストーリー仕立てのポッドキャストとなっており、実感がわきやすい内容となっている。

(3) シミュレーション・ツール：内容・対象・精度は様々

金融関連のシミュレーション・ツール、診断ツールを提供する例も多い。シミュレーション・ツールについては、借入金の返済シミュレーションや、ライフプラン・シミュレーションなど、いくつかの項目を入力することでシミュレーション結果が図表で示されるタイプのものが多い。

(ア) 海外の民間金融機関が提供するツールの例

Visaが運営する“Practical Money Skills”では、金融・経済関連のコラムや教材に加え、多数のシミュレーション・ツールが公開されている。最大の特徴は、提供するツールの多様さだ。支払期間や金利などを入力すると、月々の支払額やそのうちの利息の額などを表示する住宅ローンの支払いがシミュレーションされるツール（**図表3**）や、日々のランチの状況を入力すると、週・月・年あたりにかかるランチ代がシミュレーションされるツールなど、幅広いツールを提供している。

⁵ 詳細は藤原翼「[ゲーム教材は学校の金融経済教育における有効な手段となるか](#)」（2023年8月1日、大和総研レポート）を参照。

図表3 “Practical Money Skills”における住宅ローン支払いシミュレーション



(出所) Visa “Practical Money Skills”内、“Financial Calculators”より引用（吹き出しは筆者）

厳密にはシミュレーション・ツールとは異なるものの、ファイナンシャル・ウェルネス（個人の金融面での幸福）を測定するスコアを開発・活用する動きも見られる。森・石橋（2023）⁶によると、諸外国において、従業員向けにファイナンシャル・ウェルネスの改善に取り組む企業が増えており、これに関連して金融機関がファイナンシャル・ウェルネスを重視した職域サービスを提供する動きがある。支出や貯蓄、借入の状況などを評価する質問に答えると、ファイナンシャル・ウェルネスに関するスコアが算出され、このスコアに応じて必要なアドバイスや支援の内容を照会できるようなサービスなども提供されている。このスコアは、金融リテラシーの向上のためだけでなく、金融機関がサービスを提案するためにも活用されているといえる。

(イ) 英国のマネー・ペンション・サービス（MaPS）が提供するツール

英国の金融経済教育の推進機関であるマネー・ペンション・サービス（MaPS：the Money and Pensions Service）は金融ポータルサイト（MoneyHelper）を運営しており、人生の様々なステージに有用なお金に関する情報や、生活費、お金のトラブル、年金・退職時の所得など、家計の様々な分野について多数のシミュレーション・ツールなどを提供している（図表4参照）。

図表4 MoneyHelperに掲載されている主なツール

分野	主なツール
公的給付制度	・ 利用可能な公的給付金の候補を表示
生活費	・ 生活費に関するアドバイスをまとめたレポートを自動作成 ・ 予算策定をし、課題をまとめたレポートを自動作成 ・ ローンの返済にかかる時間と支払利息額を計算
家族のケア（出産、介護等）	・ 出産にまつわるお金に関するイベントを、時系列に沿って表示 ・ 離婚の際の、分割する資産（貯蓄、住宅、年金等）の額を計算

⁶ 森駿介・石橋未来「[資産所得倍増プラン実現に向けた海外の職域ビジネスからの示唆](#)」（2023年4月18日、大和総研レポート）

住宅	・住宅ローンの毎月返済額や、住宅購入に係る税額を計算
お金のトラブル	・様々な生活費で何を優先すべきか提案
年金・退職時の所得	・年金額や、退職時の所得の目標額を見積もる
貯蓄	・一定の金額を貯めるのに必要な期間を計算
就労	・失業手当を見積もる

(出所) MoneyHelper ウェブサイトを基に大和総研作成

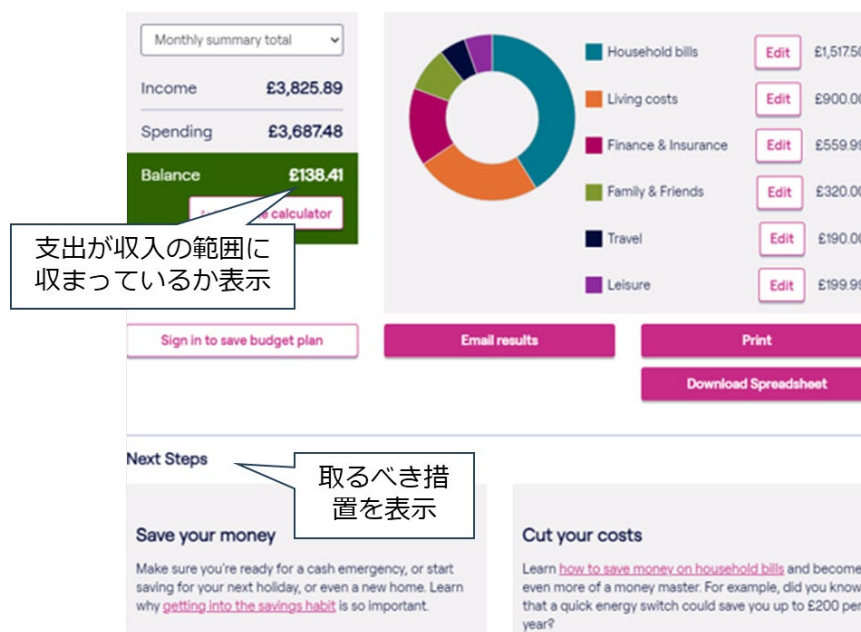
ツールの中には入力条件を基にアドバイスをまとめたレポートを作成し、関連サイトへのリンクを表示するものもあり、単にシミュレーション結果を表示するだけでなく、利用者に対して改善に向けた行動につなげるよう促す工夫がなされている。

①予算策定ツール “Budget Planner”

MaPS の予算策定ツールは、詳細な収入・支出項目の金額を基に、支出が収入に収まっているかを計算するとともに、対策として取るべき措置を表示する（**図表 5**）。主な入力項目として、収入項目は、給付金や年金を含む収入額がある。一方、支出項目としては、生活費関連（家賃・水道光熱費・食費等）、金融関連（ローン返済・貯蓄・投資等）、養育費関連、交際費関連、旅行費用関連、レジャー費用関連等、細かく分類されている。

支出の内訳が円グラフで示されるとともに、支出が収入の範囲に収まっているかや、対策として取るべき措置が表示される。例えば、貯蓄を増やすべき、生活費を節約すべきといった簡単なアドバイスとともに、そのアドバイスに関連する具体的な内容を記載したページのリンクが表示される。

図表 5 MaPS の予算策定ツール



(出所) MoneyHelper “Budget Planner”より引用（吹き出しは筆者）

②家計管理レポート作成ツール “Money Midlife MOT”

MaPS の家計管理レポート作成ツールは、生活費の支払いが順調か、予算を策定しそれを守っているか等の質問への回答を基に、家計管理に関するアドバイスをまとめたレポートを自動作成するツールである（**図表 6**）。

レポートでは、重点的に取り組むべき分野、さらに強化すべき分野、継続すべき分野のそれぞれについて、簡単なアドバイスと、対策として取るべき措置について関連ページのリンクが表示される。例えば、回答結果を基に重点的に取り組むべき分野として「想定外の支出に対処すること」が挙げられ、保険の加入等に関するページのリンクが表示されるといった具合である。

図表 6 MaPS の家計管理レポート作成ツール

(主な質問)

- ✓ 生活費の支払いは順調か
- ✓ 予算を策定し、それを守っているか
- ✓ 所得を増やす方法を検討しているか
- ✓ 特定の分野の生活費を減らす方法を検討しているか
- ✓ 緊急時の資金を確保しているか
- ✓ 保険に加入しているか
- ✓ 年金受給資格を有しているか
- ✓ 退職後の資金について計画しているか

**家計管理に関する
アドバイスをまとめたレポート**



(出所) MoneyHelper “Money Midlife MOT”より大和総研作成（右側囲み部分は引用、吹き出しは筆者）

(ウ) 日本の業界団体などが提供するツールの例

シミュレーション・ツールは、日本でも数多く提供されている。例えば、公益財団法人生命保険文化センターが提供する「e-ライフプランニング」では、生年月日や配偶者・子どもの有無、その他の必要な事項を入力すると、収支・資産表やライフプランのシミュレーション、また就業不能時や失業時などのリスクに関するシミュレーションを行うことができる。このシミュレーション・ツールでは、公的年金制度の改正に伴い、年金額の更新、受給開始年齢を75歳まで選択できるようにするなど、制度変更へのきめ細やかな対応がなされている点が特徴的だ。

他方、金融経済教育のための教材として、単純化したシミュレーション・ツールを提供する例もある。例えば金融庁は「高校授業副教材」として、「資産形成」、「借金」、「家計管理」、「ライフプラン」についての4つのシミュレーション・ツールを公開している。このうち家計の月々の収支を計算する「家計管理シミュレーター」においては、各支出項目を数値で入力させるのではなく5択で回答させることで、高校生にとっても利用がしやすいように工夫されている。

4. 日本でも取り組みは盛んである一方、さらに参考にできる海外事例も

諸外国における取り組みの例を見ると、学校などにおけるレクチャー用の教材から、投資を体験できるゲーム、一般消費者が興味関心に応じてアクセスできるコラムに至るまで、多様なコンテンツが提供されている。このような取り組みは日本においても行われており、学校の授業やセミナーなどの場において活用する余地は大きい。

シミュレーション・ツールのみに限っても、授業時間内でも簡単にシミュレーションができるように工夫されたものから、実際の国内の年金制度を反映した精緻なツールまで、幅広い用途のツールが提供されており、取り組みは充実しているといえる。

ただ、英国の MaPS が提供するツールからは、さらに学ぶことができる点が多い。カバー範囲の幅広さ、シミュレーションの精緻さ、またアドバイス機能の充実度合いなどがそれである。「金融経済教育を受けたと認識している人の割合が 20%」という目標の達成のために、日本でも社会人向けの実践的なコンテンツの充実が求められるため、この点に優れた MaPS の取り組みが大いに参考となる。

また、日本でも ICT を活用した教材、ツール等が充実しつつあることから、今後はこれらの教材、ツール等をいかに活用していくか、という点も課題となろう。OECD が指摘するように、ICT の活用で時間的・地理的な制約なしに教育を提供することができる点は大きなメリットである一方、取り組みには自発性が必要となる。一般の消費者がシミュレーション・ツールなどを自発的に活用するように、効果的な啓発を行う必要がある。また、学校現場においてこれらのツールを活用して効果的な金融経済教育が行われるか否かは、教員の興味関心や問題意識に左右されるため、教員の積極性次第で、生徒の金融リテラシーに格差が生じる可能性もある。金融・経済関連の情報を積極的に取得する層以外へのアプローチを強化する必要もあるだろう。