

2025年 7月 12日

活動報告書（4月～6月）

プロジェクト名:ヒストリートレーダー

作成者:牧原優太

1. 4月～6月の目標

ヒストリートレーダーのボードゲーム作成に着手。

金融教育の未成熟を解決するために必要なゲームの要素を考える。

内容を自分たちで考えたうえでゼミの夏合宿でプレゼンし、フィードバックをもらう。

2. 活動内容とその成果

＊イベント別、チーム別、月別などカテゴリごとに分かりやすく分け、自由に記述してください。画像添付可。

◆ボードゲーム作成

当初はアプリ開発から始める予定であったが、ハードルが高いことと先生の勧めもあり、まずはボードゲームを作ってそれをアプリ化していく形へと変更。日本の金融教育の未成熟さを解決すること、金融教育の一步目のハードルを下げるという目標はそのままに、ボードゲームの作成に取り掛かった。

いったんゲームとして成立させるところまでは進めることができたが、課題点は多く、現在の形が大きく変わる可能性はあるような内容になった。そのため今後はクローバー祭までの完成を目標に具体的な内容を詰めていくことになる。

◆ボードゲーム体験

ボードゲーム作成にあたって、既存の金融に関するボードゲームをいくつか実際にプレイし、比較をしながら、どの点が課題で、どの点が良いのかということを話し合いながら、自分たちのボードゲーム作成に生かしていった。



◆外部連携

当初の予定にはなかったが、この研究を進めていくうえで、実際学校に出張授業という形で金融教育を行っている「金融教育の未来を創る会」という企業連合会を見つけた。連絡をしたところ、私たちの活動にも賛同していただき、連携していただくことになった。

二回のミーティングを経て自分たちの活動についての課題や、ボードゲームに関してのフィードバックをいただき、ボードゲームの作成を進める助けとなっていた。

◆ゼミ合宿

ゼミ合宿の場で様々なゲストの方に自分たちの活動内容と現在の進捗を発表し、多くのフィードバックをいただいた。詳しくは今後の活動予定の項目で記載する。

3. 今後の活動予定

ゼミ合宿にて大きく以下の2点、指摘いただいたためそこに対しての活動をしていく。

- ・金融教育の一步目の定義をはっきりさせる
- ・ボードゲームのエンタメ性向上のために、投資の面白さの本質を知る

一つ目に関してはまずはゴールをしっかりと設定すること。金融教育の未成熟さの解決、金融教育の一步目を踏み出しやすくするというのは具体的にどうなれば達成なのか、そこをチームで考え、ボードゲーム作成の指標にする。

二つ目に関しては証券会社や、プロのトレーダーの方へのヒヤリングを行い、投資をするときに実際どのような部分に着目しているのか、そこを細かく自分たちが勉強した上で、簡単にわかりやすく本質の面白さをボードゲームに取り入れるにはどのようにすれば良いかを考えていく。