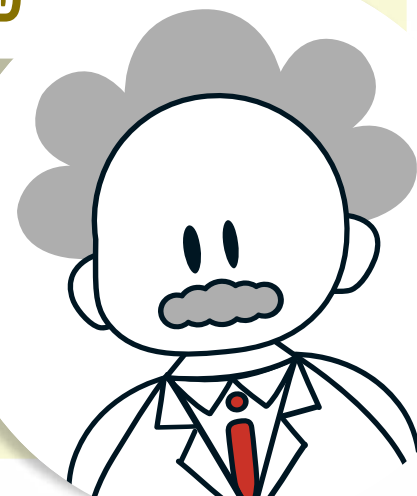
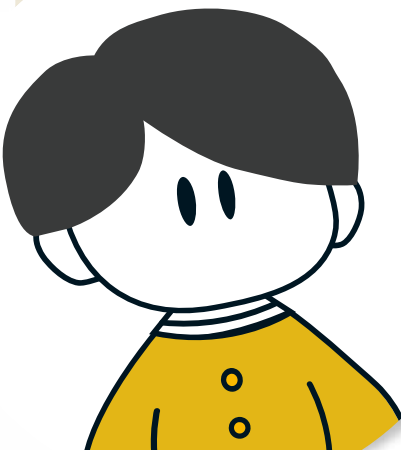




資産運用 デザインゲーム

授業教材用マニュアル 教師用 ver 1.0

授業教材としてのゲームのポイント解説



第1章 はじめに

- 01 資産運用デザインゲーム開発背景
- 02 新学習指導要領
- 03 学習現場と本サービスの関係

第2章 開始前に必要なこと

- 01 授業で使用する際の注意
- 02 老後資金2000万円を目標にしよう
- 03 生活に必要な収入・支出の把握

第3章 ゲーム体験

- 01 ゲーム内の進行
- 02 ゲームの進行～冒頭～
- 03 ゲームの進行～資産計画～
- 04 ゲームの進行～実績経過～
- 05 ゲームの進行～ライフイベント～
- 06 ゲームの進行～ソーシャルイベント～
- 07 ゲームの進行～資産結果～

第4章 ゲーム体験後のまとめ

- 01 振り返りレポートの確認
- 02 投資と投機の違い
- 03 投資のポイント
- 04 投資のポイント～長期運用～
- 05 投資のポイント～分散投資～
- 06 投資のポイント～積立投資～
- 07 職業の選択
- 08 収入・支出の分類
- 09 効率的な資産形成
- 10 可処分所得と収入例
- 11 社会保険
- 12 所得税と住民税
- 13 大きな支出と生活のリスク
- 14 金融商品～預金・債券・株式～
- 15 金融商品～保険～

はじめに

資産運用デザインゲームの開発背景を新学習指導要領に沿って説明します

1-01.資産運用デザインゲーム開発背景

第1章 はじめに



ナビナビ資産運用デザインゲーム（以下、本サービス）は、2022年の4月1日から施行された高等学校家庭科の学習指導要領にある「家計の構造、家計管理について理解」「生涯を見通した生活における経済の管理や計画の重要性」を支援するかたちを目指し、疑似的な体験を通して学習の質を高めていただくことを目的としています。そのため、株式会社エイチームグループ傘下にある株式会社エイチームフィナジーと金融コンサルティングを主体とするきわみアセットマネジメント株式会社が共同開発し、オープンサービスとして提供しています。

本マニュアルは、教育現場に従事されている高等学校家庭科教諭などに向けて、現役のファイナンシャルプランナー監修の下、制作しております。資産管理や家計管理の基本的な考え方から詳細な用語まで幅広く、学習効率向上にお役立てください。

本マニュアルの目的・ターゲット

主目的	高等学校家庭科における 教育現場への家計管理・資産形成の理解促進
その他目的	教育現場以外での家計や資産の形成・管理の基本的な理解
ターゲット	高等学校など教育現場に立つ先生/資産形成・資産管理の基本理解を目的とする者

1-02.新学習指導要領

第1章 はじめに



下記の学習指導要領をふまえ本サービスを開発しております。本サービスは収入と支出の関係性、推測することが難しいライフイベントやソーシャルイベント（社会情勢などのイベント）などを盛り込み、ライフシミュレーションを体験していきます。学生には触れることが少ない、現金貯蓄・保険・株式・債券などの金融商品を駆使し、さまざまなリスクに備えた資産運用を体験していただけます。

高等学校家庭科の新学習指導要領の中で、生涯を見通した生活における家計管理・計画の重要性が追加されています。

(ア)家計の構造や生活における経済と社会との関わり、家計管理について理解すること。

家計の構造や生活における経済と社会との関わりについては、可処分所得や非消費支出の分析など具体的な事例を通して、家計の構造を理解するとともに、家庭経済と国民経済との関わりなど経済循環における家計の位置付けとその役割の重要性について理解できるようにする。

家計管理については、収支バランスの重要性とともに、リスク管理も踏まえた家計管理の基本について理解できるようにする。その際、生涯を見通した経済計画を立てるには、教育資金、住宅取得、老後の備えの他にも、事故や病気、失業などリスクへの対応が必要であることを取り上げ、預貯金・民間保険・株式・債券・投資信託等の基本的な金融商品の特徴（メリット、デメリット）、資産形成の視点にも触れるようにする。

出典：文部科学省ホームページ 高等学校学習指導要領（平成30年告示）解説 家庭編（一）生活における経済の計画ア(7)

(イ)生涯を見通した生活における経済の管理や計画の重要性について、ライフステージや社会保障制度などに関連付けて考察すること。

生涯を見通した生活における経済の管理や計画の重要性については、各ライフステージの特徴と課題、家族構成や収入・支出の変化、生涯の賃金や働き方、社会保障制度などに関連付けながら考えることができるようにする。また、将来を見通して、事故や病気、失業、災害などの不可避的なリスクや、年金生活へのリスクに備えた経済的準備としての資金計画を具体的な事例を通して考察できるようにする。指導に当たっては、例えば、給与明細を教材に、可処分所得や非消費支出など家計の構造や収支のバランスについて扱った上で、高校卒業後の進路や職業も含めた生活設計に基づいて、具体的にシミュレーションすることなどが考えられる。また、家計管理や生涯を見通した経済計画を考察する際に、例えば、ライフステージに応じた住生活や適切な住居の計画において、住宅ローンに関する費用と関連付けるなどの指導の工夫も考えられる。

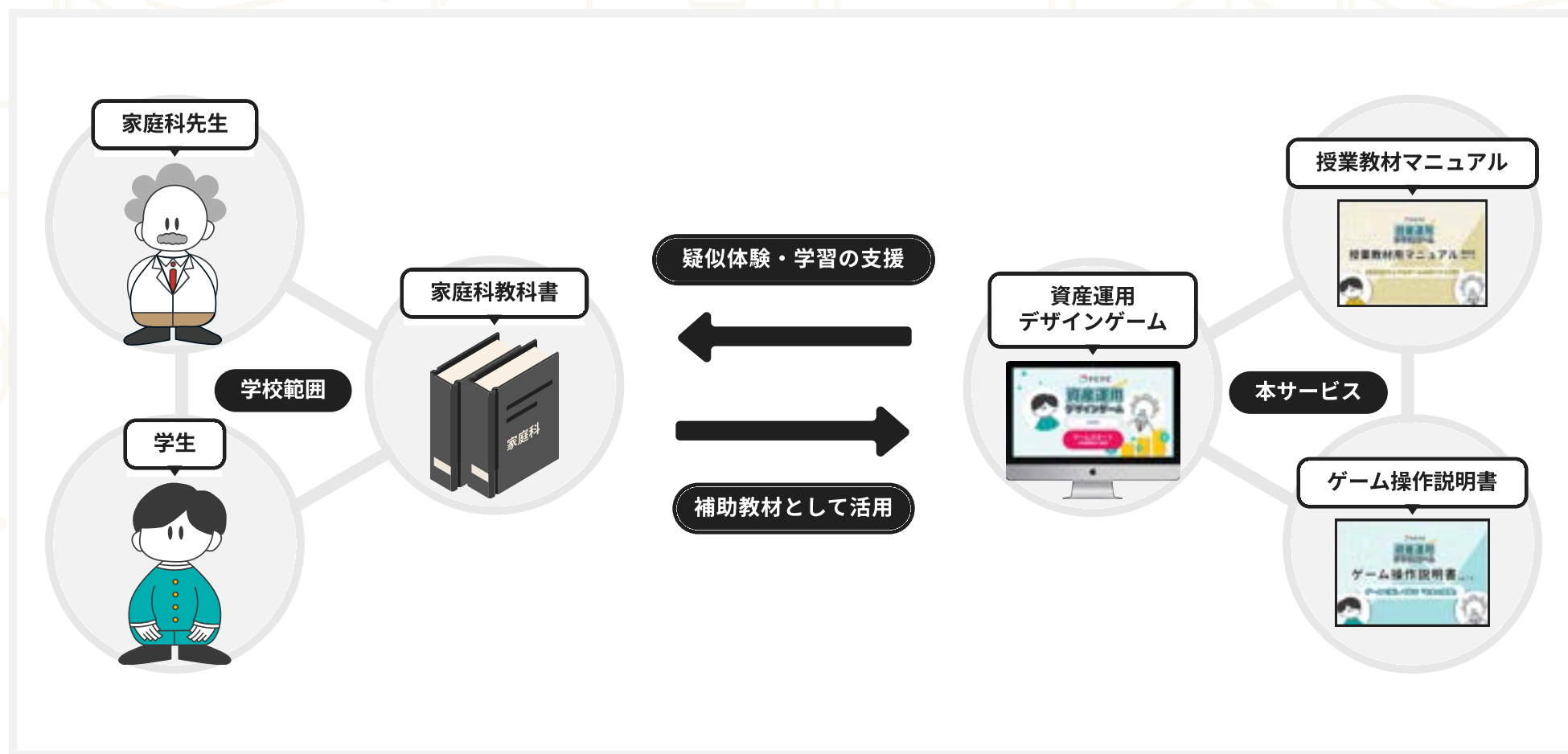
出典：文部科学省ホームページ 高等学校学習指導要領（平成30年告示）解説 家庭編（一）生活における経済の計画ア(1)

1-03.学習現場と本サービスの関係

第1章 はじめに



授業で本ゲームを使用する場合は、本冊子の「教師用のマニュアル」と「ゲーム操作説明書」の2つの資料を合わせてご活用ください。



開始前に必要なこと

資産運用デザインゲームを授業で使用する際のコツと目標を確認しましょう

2-01.授業で使用する際の注意

第2章 開始前に必要なこと



本ゲームを授業内で活用する学校が増えてきておりますが、主に授業2コマ分（計80分～90分）の時間を確保して頂いています。これは、ゲームの体験を通して得た気づきであったり、学びのポイントをその場にいる先生と生徒とで共有する時間をとっていただいていることで、2コマを推奨させていただいております。（ゲーム終了後、振り返りレポートPDFをダウンロードできます。）

とある学校での例



導入/ゲーム開始前 (15分)

ライフプランニング・資産運用についての基本と本ゲームについての説明をしていただきます。



ゲーム体験 (50分)

実際にゲームを体験していただきます。
ゲーム進行に戸惑う生徒さんの補助をしていただきます。



まとめ (20分)

振り返りレポートを参考に収支・資産運用を振り返ります。
学習の時間を設けます。

本マニュアルの目的・ターゲット

グループ人数 3~5人を1グループ1台のパソコンでゲームを開始

必要なもの インターネットに接続できるパソコン、サイコロ

ゲームURL <https://game.navinavi-hoken.com/>

2-02.老後資金2000万円を目標にしよう

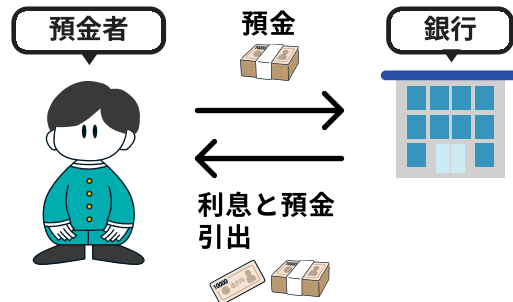
第2章 開始前に必要なこと



本ゲームでは、老後資金2000万円を目標にゲームを進行していただきます。年収から毎年の貯蓄する金額を設定し、預金や株式・債券によって資産を形成していきます。

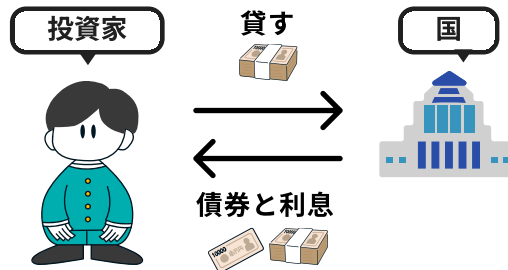
2000万円という目標は、夫婦の老後資金として公的年金だけでは約2000万円不足するという2019年の金融庁による試算報告書に基づくものです。このことを老後2000万円問題といいます。社会情勢の変化や安定した老後生活を考えると、2000万円は一つの目安となります。

預金の仕組み



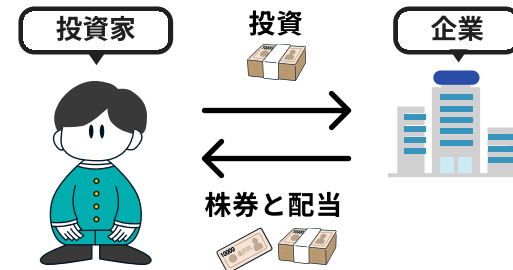
銀行などの金融機関が取り扱う金融商品です。元本の返還を条件に、金銭の保管を委託することをいいます。預金は金融機関側からすれば債務であり、預金者側からは金融機関に対して支払請求することで預金を引き出せます。

債券の仕組み



国などが投資家から資金を借り入れるために発行する有価証券を債券といいます。債券には期日（満期）が定められており満期となると、額面金額が投資者に払い戻されます。投資家は、発行体に対してお金を貸す代わりに利子を受け取ります。

株式の仕組み



企業が事業運営の資金を集めるために発行する証明書を株券といい、この株券を保有するものを株主といいます。株主会社の業績によって配当が受けられます。また株主は持っている株を売却する権利があり、購入時と売却時の差益によって損益資産を得ます。

2-03.生活に必要な収入・支出の把握

第2章 開始前に必要なこと



社会人になると将来の結婚や住居購入の資金、子供の養育費などで貯蓄を考える必要がでてきます。しかし、食費や衣類などの日々の生活費も必要になります。つまり、生活に必要なものを購入しながら、将来の欲しいモノ・したいコトに向けてお金を貯蓄していかなければなりません。

そのため、**就労などで得られる収入と生活費・貯蓄のバランス**が重要となります。決まった収入から日々の生活をやりくりし、今後のさまざまなライフプランの資金や不測の事態への備えを準備することを**家計管理**といいます。また、家族構成や収入状況・将来の計画などを把握し未来の収支状況をイメージすることを**ライフシミュレーション**といいます。

生活上の消費支出



食費・衣類費
約4万円/月・人



住居費・賃貸費
約6万円



社会保険料・税金
約4~10万円



通信費・光熱費
約2~3万円

交際費
娯楽・教養費
約3~5万円

将来に必要な支出



就職活動費
約14万円



住宅購入費
約3494万円



結婚費
約469万円



老後生活費・介護費
約40万円/月



出産・養育費
約1054万円



医療費
約60万円

ゲーム体験

資産運用デザインゲームの進行フローを確認しましょう。

3-01.ゲーム内の進行

第3章 ゲーム体験



ゲームの進行をスムーズにするため、本ゲーム内で使用している用語や大まかなゲーム進行の構成を解説します。



本ゲームは25歳から定年退職の65歳までを想定して、決められた職業の収入から生活と資金運用を行います。65歳までに資産額2000万円を目標に、節目節目（25歳/30歳/35歳/40歳/50歳/60歳/）の計6回で資金計画の見直しがあります。また節目節目でイベント発生があります。

3-02.ゲームの進行～冒頭～

第3章 ゲーム体験



冒頭では、老後2000万円問題に触れながら、ゲームの主人公の初期設定を行っていきます。

01 名前の入力

授業ではグループで進行すると効率的です。グループ名を入力し、どの生徒がどのグループがいるのかを決めておくことで、どのグループの振り返りレポートなのかを確認しやすくなります。



02 職業の選択

職業には、スポーツ選手・会社員・パン屋・フリーター・医者・販売員の計6種類から選択できます。選択すると、それぞれの職業の初期詳細（税金や保険料、退職金の有無、貯蓄割合など）が確認できます。



03 初期資産の確定

数字の書かれたカードを選択します。02.職業の選択で確認できる初期資産の内容とカードの数字を掛けた数字が初期資産となります。サイコロを使って決定すると良いでしょう。



3-03.ゲームの進行～実績経過～

第3章 ゲーム体験



25歳から定年退職の65歳までを想定して、5年後（40歳・50歳の時は10年後）の資産計画を行っていきます。この資産計画ダッシュボードは25歳・30歳・35歳・40歳・50歳・60歳の計6回の資産計画の見直しがあります。

01 資産運用の入力

資産運用入力画面では、貯蓄割合、保険の加入、投資先を選択できます。

貯蓄割合： 現在の収入から貯蓄する割合を計5回の資産計画で変更できます。貯蓄割合は都度上下1%変更できます。（特定のイベントが発生した場合は変更上下が変動します。）

例）可処分所得500万円・貯蓄割合10%の時（保険加入なし）

500万（可処分所得）×0.1（貯蓄割合）=50万（1年間の貯蓄額）

保険の加入： 可処分所得から毎年10万円の支払で保険に加入することができます。運用計画見直しの時期に加入の有無が選択でき、加入している期間はイベントによつての損失があった場合、保障が受けられることがあります。

投資先選択： 預金・国内債券・外国債券・国内株式・海外株式の5種類から投資先を選択できます。債券や投資は利子・利回りがマイナスになる時があります。



投資先ヒント

預金：毎年、預金額に対して金利が加算
国内債券：毎年、投資額に対して利子が加算
外国債券：毎年、投資額に対して利子が加算
国内株式：毎年、投資額に対して利回りが加算
外国株式：毎年、投資額に対して利回りが加算

3-04.ゲームの進行～実績経過～

第3章 ゲーム体験



同一画面の右側のボタンで資産運用の実績を表で見ることができます。25歳～30歳・30歳～35歳・35歳～40歳・40歳～50歳・50歳～60歳の資産運用の各項目実績を見ることができます。

02 資産運用の実績

資産運用の各年齢は三角矢印で戻って確認することができます。

構成比：資産別の構成比です。

評価額：得られた運用利率を全て含んだ資産別の合計金額です。

前期比：前の期間と比べた時の資産別の増加・減少の金額です。



03 資産運用のグラフ

実績下のグラフは各年の総資産額（棒グラフ）と預金だけで運用した場合（折れ線グラフ）の比較です。マウスカーソルをグラフ上部に持っていくと、各年の推移が確認できます。

3-05.ゲームの進行～ライフイベント～

第3章 ゲーム体験



資産入力が完了した後、ライフイベントが発生します。ライフイベントは2種類あります。

01 ライフイベントA

1~6のカードを選択し、昇進・自動車の購入などのライフイベントが発生します。サイコロがある場合はサイコロを振ってランダムに決めて頂くのも良いです。



02 ライフイベントB

複数枚あるカードの中から1枚選択し、結婚や休職などのライフイベントがランダムに出現します。



03 ライフイベントの結果

ライフイベントにはさまざまなイベントがあります。転職によって収入の増減があったり、結婚式費用の支払いなどがあったりとさまざまです。



3-06.ゲームの進行～ソーシャルイベント～

第3章 ゲーム体験



ライフイベント終了後は、社会情勢が変化するソーシャルイベントが発生します。

01 ソーシャルイベント

必ず、資産を見直すタイミングで1回発生します。



02 ソーシャルイベントの結果

大手証券会社の倒産や、新政権誕生などのさまざまなイベントが発生します。そのイベントにあった資産計画を行ってください。

支払い等ができない時

イベントによっては予期していない出費が出てくる場合があります。支払いがどうしても難しい場合は、預金であればマイナスを許容して支払うことが可能です。

3-07.ゲームの進行～資産結果～

第3章 ゲーム体験



資産計画、各種イベントを65歳まで行い、最終の総資産運用の結果が表示されます。

01 資産結果

資産運用結果に多じてS～Cの4段階の評価が出てきます。総資産の合計や運用実績により、いかに資産を効率的に資産を形成できたかも評価の対象となっています。



02 振り返りレポート

スタート時の25歳からゴールの65歳までの資産形成の推移が1年毎に確認できます。国内債券・外国債券や国内株式・外国株式については実際の過去のデータが使用されています。



ゲーム体験後のまとめ

資産運用デザインゲームの体験後に必要なこと・重要なポイントを確認しましょう。

4-01.振り返りレポートの確認

第4章 ゲーム体験後のまとめ



ゲーム終了後、これまでの資産運用の経緯を確認できる振り返りシートを用意しています。PDFダウンロードが可能なため印刷やデータ保存ができます。課題提出物としても活用できます。

振り返りレポートでは、金融商品種類別の資産運用結果、イベントごとの臨時収支、生活費、貯蓄割合から算出された貯蓄額などを確認ができます。また、ゲーム上で設定している金融商品の利率も確認することができます。この推移データは実際に過去のデータに基づく利率データを参考にしています。

▼ 基本情報																	
本人の年別		25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
ライフイベント			投資計画見直し				投資計画見直し ライフイベント発生 独立 大手証券会社の転職					投資計画見直し ライフイベント発生 結婚 子育て 豪華な結婚式					投資計画見直し ライフイベント発生 離婚 震災
収入	収入	700	714	728	742	756	773	792	810	828	846	864	882	900	918	936	954
	↳ 収入増減	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	可処分所得	531	539	548	557	566	576	586	596	606	616	626	636	646	656	666	676
貯蓄	年間貯蓄割合	11%	11%	11%	11%	11%	12%	12%	12%	12%	12%	12%	12%	12%	12%	12%	15%
	年間貯蓄目標額	58	59	60	61	62	69	127	130	132	134	136	138	141	143	146	185
	↳ 保険料	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
	累積貯蓄額	200	259	319	380	442	511	638	768	900	1034	1170	1308	1449	1592	1738	1923
生活費等（支出予算）		473	480	488	496	504	507	539	554	570	586	604	620	637	655	673	684

▼ ゲームプレイ結果のキャッシュフロー																	
本人の年別		25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
金融資産	金融資産合計	200	248	297	347	398	454	515	589	667	747	830	916	1005	1098	1196	2004
	↳ 現金	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200
	↳ 国内債券	0	48	97	147	198	254	315	382	455	534	618	706	798	894	994	78
	↳ 外国債券	0	0	0	0	0	0	115	237	325	446	655	796	933	1089	1264	824
	↳ 国内株式	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	126	266	431	573	832
	↳ 外国株式	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
特別な収支	イベント収支	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	-200	0	0	0	0	-1002
	↳ イベント収入	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	↳ イベント支出	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	-200	0	0	0	0	-1002
年間収支		58	59	60	61	62	69	127	130	132	134	-64	138	141	143	146	-817

4-02.投資と投機の違い

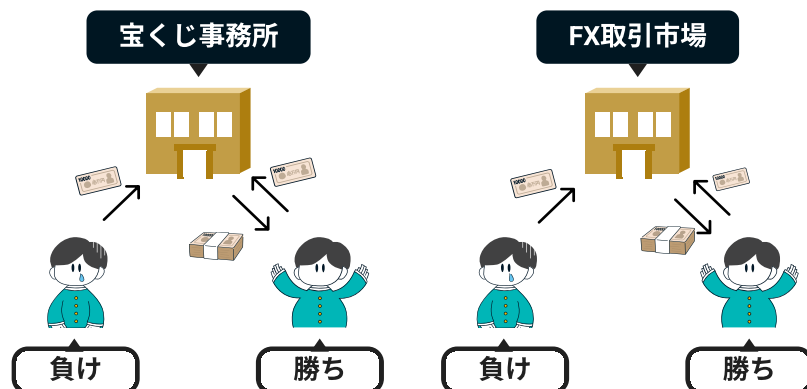


投資は投機（ギャンブル）と同じと思われるかもしれませんが、両方に共通することとしてどちらにもリスクがありますが、投資と投機には決定的な違いがあります。

投機の場合、誰かが利益を得たときに、その他の誰かが損益を被る仕組みの上で成り立っています。

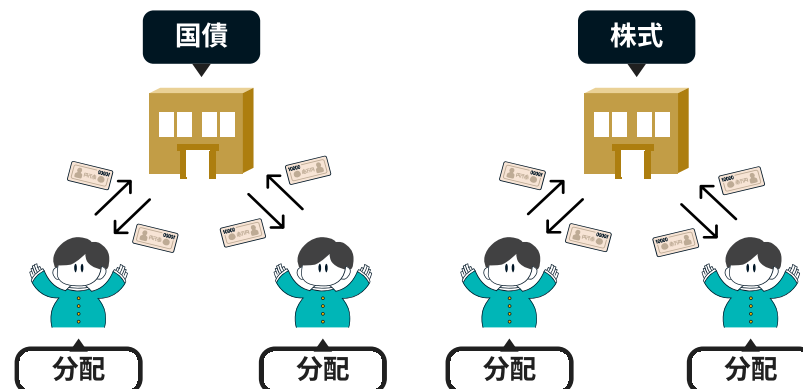
投資の場合、国や企業に対して投資家の資金を提供し、集めた資金を資本として経済活動を行います。経済活動で生まれた利益や損益を投資額に合わせて分配される仕組みが投資です。つまり、投資先で利益も損益が発生した場合、投資額によって利益も損益も分配されるため、リスクが大幅に小さくなっています。

投機



期待する方へ個人資産を投機
一方が利益を得た場合、もう一方は損をする仕組み

投資



投資家として資金を提供/国や会社が集めた資金を活用し経済活動
資本が増えると提供した全員に投資額にあった利益を分配

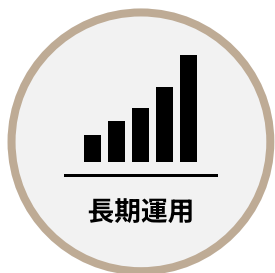
4-03.投資のポイント

第4章 ゲーム体験後のまとめ



投資にはリスクがありますが、投機よりもリスクが少ないことを述べました。ここからは投資のリスクをできるだけ小さくし、賢く資産形成する3つのポイントがあります。

投資の3つのポイント



長期運用

ポイント

複利を活かして運用ができる。リスクコントロールできる。



分散投資

ポイント

1つの銘柄で資産運用がうまくいかなかった場合に備えられる。



積立投資

ポイント

少額からでも投資ができる。買うタイミングを分散できる。

4-04.投資のポイント～長期運用～

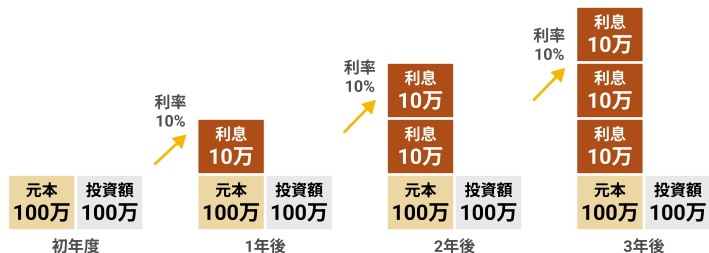
第4章 ゲーム体験後のまとめ



長期運用する大きなメリットの一つに複利があります。複利とは、運用で得た利息を当初の元本にプラスして再び投資することです。長期的に運用することで利息がふくらんでいきます。

複利とは対照的に単利があります。単利は、当初の元本の金額のままで運用する方法です。

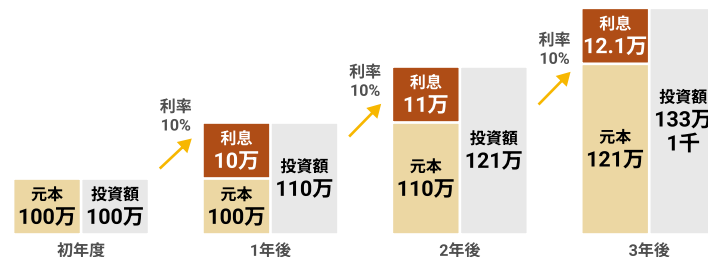
単利(毎年の利率が10%の場合)



運用する元本が変化しないため、一定分の利子が毎年増える。

10年経過した場合
合計200万円

複利(毎年の利率が10%の場合)



運用する元本が毎年増えるため、利子も比例して毎年増える。

10年経過した場合
合計259万3740円

単利と複利では
長期運用で差が
大きくなる。

長期保有で
差はどんどん
大きくなる

4-05.投資のポイント～分散投資～

第4章 ゲーム体験後のまとめ



分散して投資をしておくことでリスクをより小さくすることが可能になります。以下の図は、過去の金融商品の値動き推移です。リーマンショックがあった2008年では大きく株式の値が下落しました。しかし、以降株式については盛り返しがあり、大きく株式の値が上昇しています。こうした大きな乱高下の影響を受けにくい方法として分散（株式・債券などの幅広く備える）投資があります。

過去の債券・株式・資産分散での値動き推移（昨年対比）

	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020
1位	国内株式 22%	外国株式 10%	国内株式 44%	外国株式 22%	外国債券 6%	国内債券 3%	外国株式 29%	国内債券 2%	国内債券 2%	外国株式 30%	国内株式 48%	外国株式 24%	国内株式 12%	外国株式 4%	国内株式 22%	国内債券 0%	外国株式 33%	外国株式 10%
2位	外国株式 13%	国内株式 9%	外国株式 24%	外国債券 9%	外国株式 5%	外国債券 -14%	資産分散 10%	国内株式 -1%	外国債券 0%	国内株式 21%	外国株式 48%	外国債券 17%	外国債券 5%	国内債券 2%	外国株式 18%	外国債券 -4%	国内株式 19%	国内株式 8%
3位	資産分散 9%	外国債券 8%	資産分散 20%	資産分散 8%	国内債券 2%	資産分散 -26%	国内株式 5%	外国株式 -3%	資産分散 -7%	外国債券 19%	資産分散 30%	資産分散 14%	資産分散 2%	国内株式 2%	資産分散 11%	資産分散 -8%	資産分散 15%	資産分散 6%
4位	外国債券 4%	資産分散 7%	外国債券 10%	国内株式 3%	資産分散 0%	国内株式 -38%	外国債券 4%	資産分散 -4%	外国株式 -11%	資産分散 18%	外国債券 22%	国内株式 10%	国内債券 1%	資産分散 1%	外国債券 5%	外国株式 -12%	外国債券 7%	外国債券 5%
5位	国内債券 -1%	国内債券 1%	国内債券 0%	国内債券 0%	国内株式 -11%	外国株式 -53%	国内債券 1%	外国債券 -13%	国内株式 -19%	国内債券 1%	国内債券 2%	国内債券 4%	外国株式 0%	外国債券 -4%	国内債券 0%	国内株式 -17%	国内債券 1%	国内債券 -1%

出典：三菱UFJアセットマネジメント（株）のAPIから取得したデータを元に作成

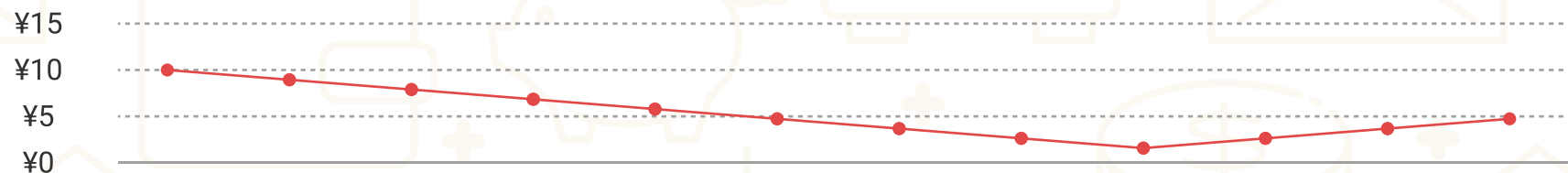
4-06.投資のポイント～積立投資～

第4章 ゲーム体験後のまとめ



積立投資の方法の一つとしてドル・コスト平均法があります。ドル・コスト平均法とは一定の期間・一定の金額で買い付けていく手法です。株式や投資信託は価格の変動があるため、購入口数が時期によって変化します。そこで、金額を一定にする買い付けをすることで「下がった時にたくさん買う」「上がった時には少なく買う」を実践することができ、平均購入価格を抑えることができます。

株価の推移とドルコスト平均法の例



	1月	2月	3月	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月
購入価格	¥10,000	¥10,000	¥10,000	¥10,000	¥10,000	¥10,000	¥10,000	¥10,000	¥10,000	¥10,000	¥10,000	¥10,000
価格/一口	¥10	¥9	¥8	¥7	¥6	¥5	¥4	¥3	¥2	¥3	¥4	¥5
購入口数	1,000口	1,111口	1,250口	1,429口	1,667口	2,000口	2,500口	3,333口	5,000口	3,333口	2,500口	2,000口
平均購入単価	¥10	¥9.5	¥9.5	¥9.5	¥9.5	¥9.5	¥9.5	¥9.5	¥9.5	¥9.5	¥9.5	¥9.5
累計株数	1,000口	2,111口	3,361口	4,790口	6,457口	8,457口	10,957口	14,290口	19,290口	22,623口	25,123口	27,123口
保有株の価値	¥10,000	¥18,999	¥26,888	¥33,530	¥38,742	¥42,285	¥43,828	¥42,873	¥38,580	¥67,869	¥100,492	¥135,615

出典：金融庁ウェブサイト「投資の基本」(<https://www.fsa.go.jp/policy/nisa2/knowledge/basic/index.html>)より

上記のような株価の推移では1月から9月まで株価が下落し続け、12月に半値まで盛り返しました。株価は購入当初より半値になってしまいましたが12月の最終保有株の価値は135,615円となり、累計購入価格120,000円から差し引くと、15,615円プラスとなります。これは、1口あたりの価値が下落していた1月から9月の間で多くの口数を購入できたことによるものです。

4-07.職業の選択

第4章 ゲーム体験後のまとめ



収入がなければ貯蓄や投資をすることは難しくなります。また、日々の生活をしていく上で収入は欠かせません。生活上の消費支出・必要な支出をイメージしながら収入について詳しく理解することが重要になります。

会社員



会社員
年収 500万円
(40歳までは毎年3%上昇)

DETAIL

税金・保険料	所得税：13万円(収入の4%) 住民税：24万円(収入の4%) 社会保険料：70万円(収入の14%) 可処分所得：393万円(収入の78%) *上記の所得税、住民税、社会保険料は概算した数値となります。
独立する場合	経営者になり収入は1.5倍になる。退職金はなし。
退職	最終収入の2倍の退職金として受け取る。
スタート時の貯蓄割合	10%

選択画面へ戻る

この職業に決定する

4-08.収入・支出の分類

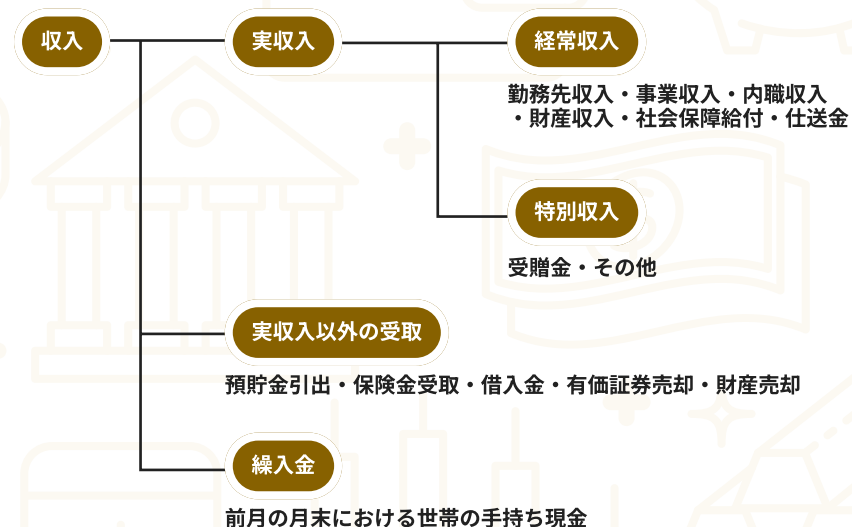
第4章 ゲーム体験後のまとめ



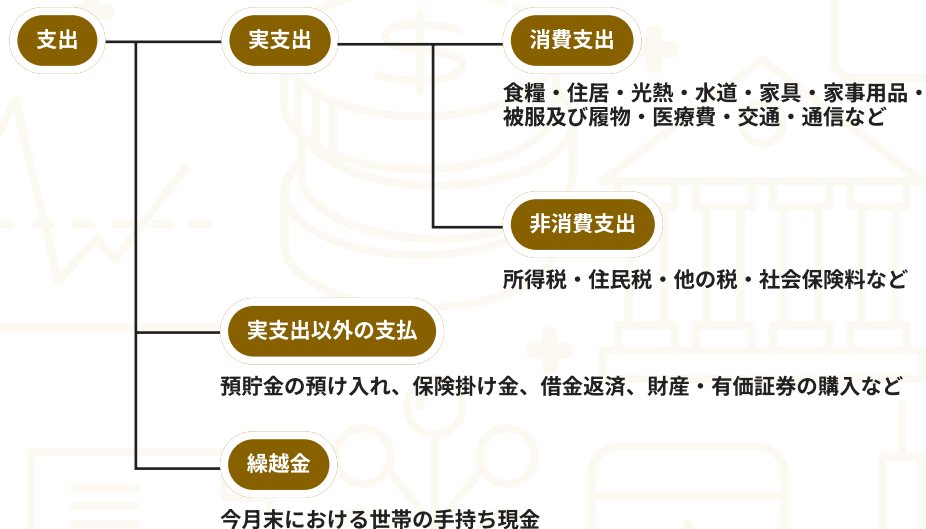
収入には実収入、実収入以外の受取、繰入金の3つに分類され、実収入には、経常収入と特別収入に分類できます。本ゲームにおいては、職業につくことで収入を得られ、この場合は経常収入に分類されます。また、特定のイベントでは、臨時収入として特別収入が発生することもあります。

支出には実支出、実支出以外の支払、繰越金に3つに分類され、実支出には食費や住居費などの消費支出と非消費支出に分類されます。

収入の種類



支出の種類



4-09.効率的な資産形成

第4章 ゲーム体験後のまとめ



本ゲームでは、可処分所得から事前に貯蓄分（実支出以外）の支払いをし、余った分が生活費（消費支出）として支払われます。所得から貯蓄する分を最初に引くことで、生活費が明確になります。余った分だけを貯蓄するのは、計画的な貯蓄にならない可能性が高いです。

先に貯蓄額を引いておく方法

可処分所得

手取りで20万円
稼いだぞ!!



将来の貯蓄

将来のために3万円
貯蓄しよう!



生活費

残りの17万円で生
活しよう



4-10.可処分所得と収入例

第4章 ゲーム体験後のまとめ



本ゲームでは職業に就くことで収入を得ることができます。この収入は前項でいう経常収入に分類されます。ただこの収入全てが家庭生活に使える訳ではなく、収入に応じた社会保険料や所得税・住民税を支払わなければなりません。このような社会保険料や住民税などを非消費支出といい、その支出をした際に残った収入が可処分所得です。可処分所得は実際に家庭に入る手取りの収入を指します。

可処分所得



勤め先収入（経常収入）

可処分所得

税金や保険料

社会保険料や所得税や住民税は世帯所得によって支払う金額が変わってきます。所得は収入から必要経費を差し引いた額です。必要経費の例として、通勤手当があり勤め先ではさまざまな手当があります。

勤め先収入の例



勤め先収入（経常収入）

基本給

手当

手当には通勤手当、深夜勤務手当、資格手当、賞与など

通勤に必要な交通費は就労に必要な経費となるので、社会保険料や税金の対象になりません。ただ、深夜勤務手当などは経費ではないため、社会保険料や税金の対象になります。

4-11. 社会保険

第4章 ゲーム体験後のまとめ



勤め先収入から差し引かれるものとして社会保険料があります。社会保険は健康保険、年金保険、介護保険、雇用保険、労災保険の5つの保険の総称をさしますが、労災保険は事業主が全額負担するため世帯家庭の負担はありません。健康保険、年金保険、介護保険、雇用保険が勤め先収入から引かれます。社会保険料を支払うことで、それぞれの公的保障を受けることができます。収入所得がない未成年の子どもたちは、収入所得のある配偶者に扶養という形で、同質の保障を受けることができます。



健康保険：健康保険は被保険者と事業主が保険料を負担しあって病気やけが、出産や死亡といった事態に備える公的な医療保険制度。通常かかる医療費の負担を軽減できます。

雇用保険：労働者の生活及び雇用の安定と就職の促進のために、失業された方や教育訓練を受けられる方に対して、失業中の収入を一定期間保障する保険制度。

介護保険：介護が必要な方に介護サービスを受けられる制度。40歳になると介護保険の加入が義務付けられ、保険料を支払います。介護が必要な時に1割～3割程度の自己負担で介護サービスが受けられます。

年金保険：日本国内に居住している20歳以上60歳未満の方は、国民年金の被保険者（加入者）となり、老後の年金が受け取れたり、万が一の障害や遺族を保障する公的年金制度。国民年金・厚生年金・共済年金とがあります。

労災保険：業務上の事由又は通勤による労働者の負傷・疾病・障害又は死亡に対して労働者やその遺族のために、必要な保険給付を行う制度。全額が事業主負担のため、収入から差し引かれることはありません。

4-12.所得税と住民税

第4章 ゲーム体験後のまとめ



所得税や住民税は所得の金額によっては税金が課されます。所得税とは、現年の1月1日から12月31日までの1年間に生じた全ての所得に対して課される税です。住民税は、その年の1月1日現在で居住している都道府県民税と市町村民税を合わせて住民税といい、こちらも前年の所得に対して課税されます。



勤め先収入（経常収入）			
可処分所得			税金や保険料
社会保険		税金	
		所得税	住民税

所得税：所得税の算出については（所得－所得控除）×税率が実際の所得税額となります。所得控除とは、ある一定の要件に当てはまる場合に所得の合計から一定額を差し引くことができる仕組みをいいます。収入の中には賞与などの課税対象の手当や、通勤手当などの非課税の項目要件があり、全ての収入額に対して所得税がかかるわけではありません。税率については、課税される所得金額によって、所得税率が変わります。このことを累進課税といいます。

住民税：住民税の算出については複雑ですが、こちらも、一定の要件に当てはまる場合に所得の合計から一定額を差し引く所得控除があります。住民税の所得控除項目については生命保険料控除や地震保険料控除などたくさんの項目があります。また、課税対象の所得額から規定の税率が課されます。ただ、住民税が算出された後に、税額控除もあります。税額控除は算出された税額から一定の金額を控除するものです。寄附金税額控除（なじみのあるもので、ふるさと納税）、住宅借入金等特別税額控除などがあります。その後、均等割の加算があり住民税額が確定となります。均等割とは、お住まいの地域によって異なります。令和6年から森林環境税が加算されます。

4-13.大きな支出と生活のリスク

第4章 ゲーム体験後のまとめ



結婚式や出産などの大きな支出、休職や療養など生活上の予期しないリスクは時に起こり得るものです。またコロナウィルス蔓延などの社会的な変調によって、家庭内の生活が大きく変化することもあります。そういった事態に備えて、計画的な貯蓄やリスク低減・回避に備えた方法を取り入れておく必要があります。

そのため、銀行、証券会社、保険会社など金融機関が提供する各種金融商品を上手く活用するや、行政サービスを活用することなども手段の一つとして知っておく必要があります。金融商品やサービスを上手く活用することで、不測の事態にも対応することができるともあります。

ただし、金融商品はリターンも大きくなることもある反面リスクを伴うこと、行政サービスでカバーできないこともありますので、日々の経済や社会状況を敏感にキャッチアップしていくことが重要になります。



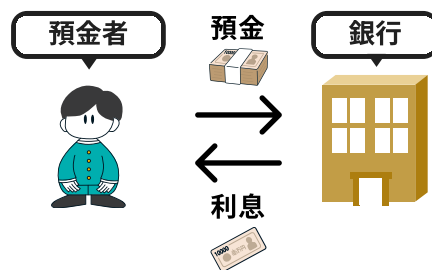
4-14. 金融商品～預金・債券・株式～

第4章 ゲーム体験後のまとめ



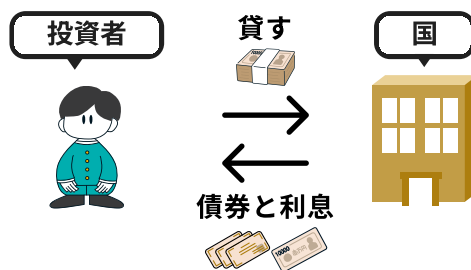
金融市場で取引される商品やサービスのことを指し、代表的なものとして、預金・債券・株式・保険などがあります。預金・債券・株式は、買い手と売り手の間で取引されます。企業や公的機関が資金調達を目的に金融商品として発行し、投資家は資産を運用する手段として利用しています。

預金の仕組み



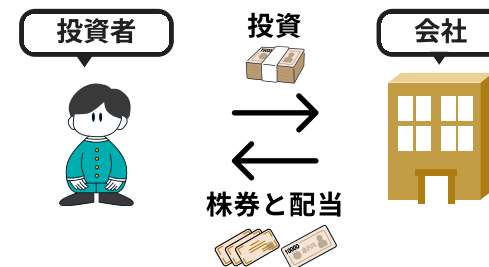
銀行の金融機関が取り扱っている金融商品です。預けるお金を元本といい、元本返還を条件に金銭の保管を委託することをいいます。預金は金融機関側からすれば債務であり、預金者側からは金融機関に対して支払請求することで預金を引き出します。

債券の仕組み



国や企業などが資金を借り入れるために発行する有価証券を債券といいます。債券には満期が定められており、満期となると額面金額が投資者に払い戻されます。投資者は、発行体に対してお金を貸す代わりに利子をもらいます。

株式の仕組み



企業が事業運営の資金を集めるために発行する証明書(株式)を購入し、会社の業績によって配当が受けられます。会社の経営に参加する権利が得られたり、持っている株を売却する権利があり、購入時と売却時の差益によっても資産を増やすことができます。

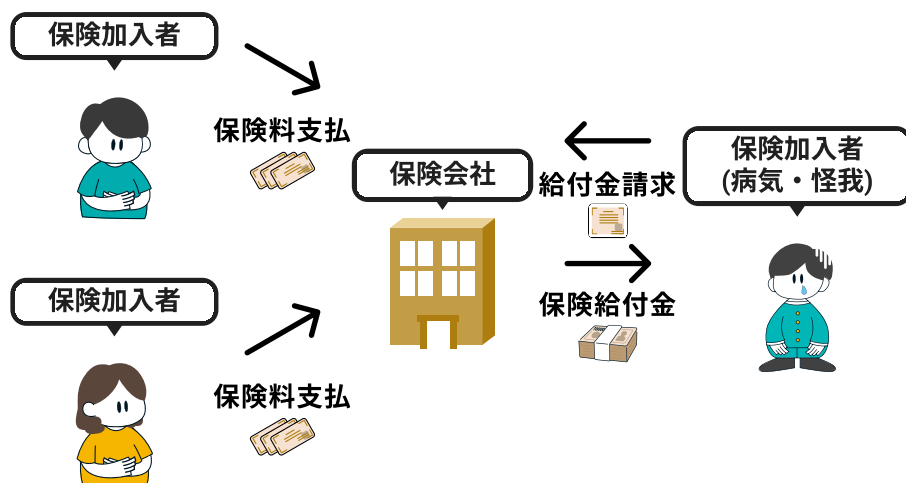
4-15. 金融商品～保険～

第4章 ゲーム体験後のまとめ



保険とは、財産上の損失に備えて多数の者が金銭を出し合い、その資金によって事故が発生した者に金銭を給付するための制度です。その仕組みを相互扶助といいます。人（保険加入者）が保険料を支払い、保険会社は、その保険料を元に保険金を支払う仕組みです。国民健康保険などの公的保険や病気の怪我・損害などに備える保険として企業が提供する民間保険とあります。

相互扶助の関係



保険の種類



生命保険：病気やケガ、介護、死亡などで起こる経済的なリスクに備えることができます。具体的には病気やけがで入院や手術した際の治療費に備える医療保険や遺された家族の生活費に備える死亡保険などがあります。



損害保険：自分や相手、モノに対して起きた損害や損失の経済的なリスクに備えることができます。自動車保険や火災保険が一般的ですが生命保険のように病気やケガを補償する保険やペット保険などもあります。

