



「賢者のポートフォリオ」の大学教材としての有効性調査 ～金融機関の若手社員研修などにも有用との示唆

2021年7月15日
あせまねライフ株式会社

概要

株式投資体験アプリ「賢者のポートフォリオ」は、今年度前期、7つの大学の3つの講座、7つのゼミで演習教材としてご利用いただきました。本資料は、その教育効果を確認するために実施したアンケートの結果をまとめたものです。

本調査により、大学の経済学部や商学部向けの演習教材としての「賢者のポートフォリオ」の有効性が明らかになりました。

しかし、本調査の結果は、大学教育だけにとどまらず、ゲーム感覚で株式投資を学ぶこの演習方式が、十分な金融リテラシーを身に付けることを職業的に必要とする金融機関の若手社員研修などにも有用であることも示唆しています。

以下は、本調査の結果概要です。

アンケート調査にご協力いただいたのは、青山学院大学経済学部の「ファイナンス論基礎（白須洋子教授）」、関西学院大学商学部の「商学演習（岡村秀夫教授）」、明治大学商学部の「三和ゼミ（三和裕美子教授）」の受講生です。演習参加者328名に調査フォームをお送りし、96名から回答を得ました。

- 今回の課題の前に、株式投資の経験・知識を持っていましたか？
 <= 「ほとんど知らなかった」と「あまり知らなかった」を合わせると87.5%でした。
- 今回の課題の満足度を教えてください
 <= 全体について：「満足」と「やや満足」を合わせると85.5%に達します。
 理由：演習のレベルが「適切(86.5%)」、「課題が興味深く、面白かった(79.2%)」

「非常に取り組みやすく、ゲーム感覚で投資についても学べたので、良かった」、「今まで全く興味がなかった投資を比較的楽しくゲーム感覚で学ぶことができた」、「全く投資の知識がなかったため、ゲームを通して語句などの知識や社会状況に応じた株の選び方を学ぶことができた」、「投資との接点がなかったが、新鮮さと手軽さを感じつつ楽しむことができた」といった回答者のコメントから、今まで馴染みの薄かった株式投資をゲーム形式で楽しく学べたことが高い満足度に

繋がったことがうかがえます。

「課題のおもしろさ／興味深さ」について記載してもらったところ、「何度もプレイすることで有効な指標を見極めたり、逆に今までと違う指標を使って成功または失敗したりと、トライアンドエラーを繰り返すことにも楽しさがあった」、「投資の指標をゲームしながら学べて、自分もこれから株を本気で投資してみようという気持ちになった」、「実際に株式投資をしてみたくなくなるくらいに興味を持つことができた」、「この課題を通じて少し投資について理解することが出来て、会社も分析することができた。前よりも確実に興味を持ち始めた」、「面白いがとても大変」といったコメントをいただきました。

➤ **このアプリの課題を通じて、金融経済環境と株式投資に関する知識が深まったと思いませんか？**

＜＝「大いに思う」と「ある程度思う」を合わせると、90.6%に達しました。

「他の授業や講義を聞いたときに、このアプリで得た金融や株式の知識と照らし合わせて考える機会が多くなったと感じる」、「過去のデータから、いくつかの指標を自分自身で解析し考えることができた」、「失敗しても、このような状況ではこのような企業に投資すると良いなどアドバイスが書いてあり、同じような状況で思い出すことができれば現実で投資してもうまくいくのではと思った」、「以前は全く知識がなかったので、それなりに知識を深めることができた」、「高得点を取るためには細かい用語も理解する必要があったため、自然と学びが深まった」などのコメントがありました。

また、「投資にある程度の知識あり」とした受講生においても「投資指標に関する知識」や「金融経済環境の変化と業種との関係に関する知識」が深まったとする回答などが多く、一定の投資知識を有する者にとってもその知識レベルを高めるのに有用なアプリであると認識していただけたようです。

➤ **このアプリの課題を通じて、株式投資に関する興味が湧きましたか？**

＜＝「大いに湧いた」と回答した方は 26.0%、「ある程度湧いた」と回答した方は 61.5%で、合計 87.5%の方に株式投資への意欲を刺激する効果が認められました。

「もともと興味があったため、このゲームがきっかけになると感じた」、「適度な難易度で確実に投資の基礎について学ぶことが出来た」、「アプリを通して、実際に株式投資に興味を持った」、「今回学んでみて、明らかに知識量は増えたと思うので、実際活用してみたいなと思った」、「ゲームとしてやっていて楽しかったし、課題をやる上で株式投資について調べて面白いと感じた」といったコメントがありました。

※「賢者のポートフォリオ」とは

あせまねライフ株式会社（以下、「当社」）が開発した株式投資体験アプリで、「期間 1～5 年の投資成果を瞬時に確認できる」機能を最大の特長としています。

「賢者のポートフォリオ」は以下のようなプレイを行うアプリです。

・バブル景気の最中に始まり、アベノミクス景気の終焉で幕を閉じた平成時代の中から、各回の投資期間がランダムに注出されます。

- ・アプリに登場する銘柄は700銘柄以上。プレイの都度12銘柄がランダムに登場します。
- ・画面に表示される対象投資期間の経済状況や主な出来事を踏まえ、各銘柄の簡単な説明、業種、PER や配当利回りなどの12の投資指標の状況などの情報を頼りに5銘柄を選びます。
- ・当時の現実の株式市場データに基づき計測された投資パフォーマンスをすぐに確認できます。

アプリ全体は当該のパフォーマンスをサイコロの目の代わりとした双六ゲーム仕立てとなっています。

5つの館を舞台にそれぞれ18回のプレイを行い、ゴールド、シルバーなどのメダルを集めて、「見習い修行中」のステータスから「上級賢者」までのステップアップを目指します。

ゲームを楽しむ中で金融経済や株式投資の知識やスキルを自然と身に付けることのできるアプリです。

以下をご参照ください。

<https://youtu.be/C1gfVqi6JUs>

<https://am-life.co.jp/introduct-kpf/>

※「賢者のポートフォリオ」の利用実績

「賢者のポートフォリオ」はこれまでに以下の大学のゼミや講義の演習教材として採用され、これまでに約1,000名の学生が当該の演習を受講しました。

青山学院大学	金沢星稜大学	関西大学
関西学院大学	日本大学	文教大学
明治大学	立教大学	早稲田大学

2021年度は、6月末現在、上記の大学のゼミや講義で、1日単位の体験演習を11件、1週間超の課題演習を25件実施してきました。

【会社概要】

社名：あせまねライフ株式会社

(英語社名：Asset Management Life, Inc.)

住所：〒221-0811

神奈川県横浜市神奈川区斎藤分町4番15号

URL：<https://am-life.co.jp/>

事業内容：インターネット等の通信ネットワーク及び電子技術を利用した金融情報・投資教育関連情報及びその提供ツールの企画、設計、開発、運用及び提供

設立：2018年3月8日

資本金：606万円

代表者：

代表取締役社長 宮井博

代表取締役 小原沢則之

【お問い合わせ先】

あせまねライフ株式会社

担当：宮井 博

E-mail：info@am-life.co.jp

【別紙】

I. アンケート調査の内容

1. アンケート調査の方法

(1)本調査について

株式投資体験アプリ「賢者のポートフォリオ」は、2021年度、これまでに7つの大学の3つの講座、7つのゼミで演習教材として利用されました。

このアプリは、過去の実データを使って、金融経済市場の変化が企業業績に及ぼす影響を中長期の株式投資を通して体験的に学習する、今までにない全く新しい投資教育アプリです。しかも、双六仕立てのゲーム形式で構成されているので、ゲームを楽しむうちに自然と投資に関する知識が修得できる仕掛けになっています。コロナ禍でリモート授業が中心の大学授業の中で、受講生がいつでもどこからでもサイトにアクセスして興味を持って楽しく学習できる演習教材として、このアプリを大学に提供しました。

本調査は、その学習効果を確認することを目的に実施したものです。

(2)調査対象と方法

2021年度前期に「賢者のポートフォリオ」を演習教材として利用していただいた大学のうち、青山学院大学経済学部のファイナンス論基礎（白須洋子教授）、関西学院大学商学部の商学演習（岡村秀夫教授）、明治大学商学部の三和ゼミ（三和裕美子教授）の授業では、ほぼ同内容の課題演習を実施しました。

本資料は、当該演習に取り組んだ受講生のご協力を得て以下のアンケート調査を行い、その結果をまとめたものです。

- ・アンケート対象者：同授業で演習に参加した受講生 328名
- ・アンケート期間：課題終了後の2021年6月10日～7月5日
- ・アンケート回答者：96名（回答率：28.9%）

(3)課題演習の概要

今回アンケートを実施した受講者の演習課題は次のようなものでした。

- ・「賢者のポートフォリオ」の舞台である5つの館のうち3つを演習期間（1～2週間）内に一館ずつ踏破して行く演習です。
- ・授業時間外に各館における銘柄選択にチャレンジし、課題の館を1回乃至2回クリアすることを必須とします。
- ・それぞれの課題の館をクリアした際の最高得点に基づいて順位を決定します
- ・当社は、受講生には演習の進め方の案内や途中経過の順位などをメールで知らせ、また担当教員の方には受講生全員の演習の達成具合（チャレンジ回数、クリア回数、平均得点など）をエクセルのデータとして送付することで演習をサポートしました。

- ・各館の演習で受講生が学ぶことは以下のとおりです。

「青の館」：各業種の代表銘柄から円安・円高、原油安・原油高、株高・株安が大幅に進んだ経済状況下において相対的に優位となるであろう銘柄を選択する行為により、経済環境の変化が企業業績に

もたらす影響がその業種特性に応じて異なることを学びます。

「黄の館」：「黄の館」でも円安・円高、原油安・原油高、株高・株安が大幅に進んだ経済状況下において相対的に優位であろう銘柄を選択しますが、各プレイで選択の候補となるのはすべて同じ業種に属する銘柄です。

株式を選択する上で参考となる投資指標について学ぶのが、この館のテーマです。

「黒の館」：「好況」、「市況悪化」、「バブル」、「バブル崩壊」、「市場ショック」、「市況改善」といった経済環境下での銘柄選びがテーマです。

経済のダイナミズムに敏感な企業と業績が相対的に安定して推移する企業の違いを理解すると同時に、リスクの大きな銘柄と小さな銘柄の見分け方なども学びます。

2. アンケート調査の結果

【回答者】

受講生（青・黄・黒の館を1回以上クリアした方）332名のうち96名から回答（回答率28.9%）を得ました。

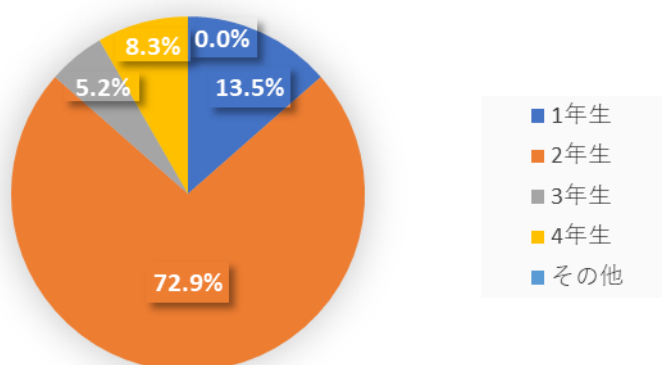
回答者は非回答者に比べてチャレンジ回数、クリア回数、平均得点のいずれについても平均値が高く、課題に積極的に取り組んだ受講生からの意見が反映されているものと考えられます。

【属性】

Q2 あなたの学年を教えてください

「1年生」が13.5%、「2年生」が72.9%で、両学年が大部分を占めました。

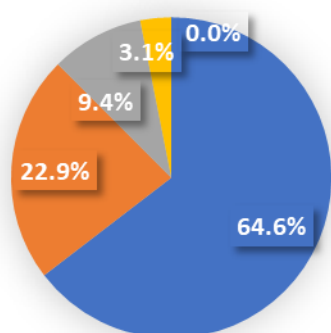
96件の回答



Q3 今回の課題の前に、株式投資の経験・知識を持っていましたか？

株式投資について「ほとんど知らなかった」は64.6%、「あまり知らなかった」は22.9%、合わせると87.5%でした。一方、「一般的な知識は持っていた」は9.4%でした。

96件の回答

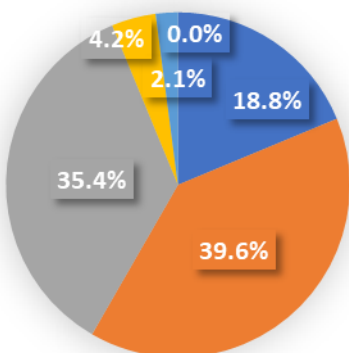


- ほとんど知らなかった
- あまり知らなかった
- 投資の経験はないが、一般的な知識は持っていた
- 投資の経験があり、一通りの実務知識を持っていた
- 他の授業やサークルで勉強していたので、かなりの知識があった

Q4 今回の課題前に、個別の株式への投資にどのくらい興味を持ってましたか？

個別株式への投資に「興味がある」は75.0%、「投資の経験がある」は6.3%でした。一方、「興味はなく投資をする気もなかった」は18.8%でした。

96件の回答

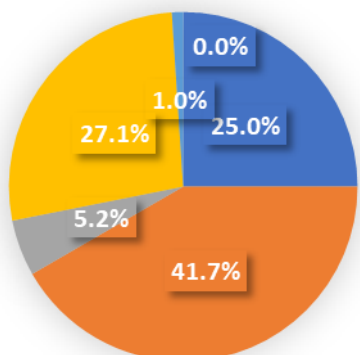


- 興味はなく、投資をする気もなかった
- 興味はあるが、投資は考えていなかった
- 興味があり、機会があれば投資を始めたいと考えていた
- 既に投資をしていた
- 以前投資をしていた
- その他

Q5 今回の課題に使った主な利用機器を教えてください

「PC」の利用者が41.7%で最も多く、次いで「スマホとPCを併用」した方が27.1%いました。

96件の回答



- スマホ
- PC
- タブレット
- スマホとPCを併用
- タブレットとPCを併用
- その他 (自由記入)

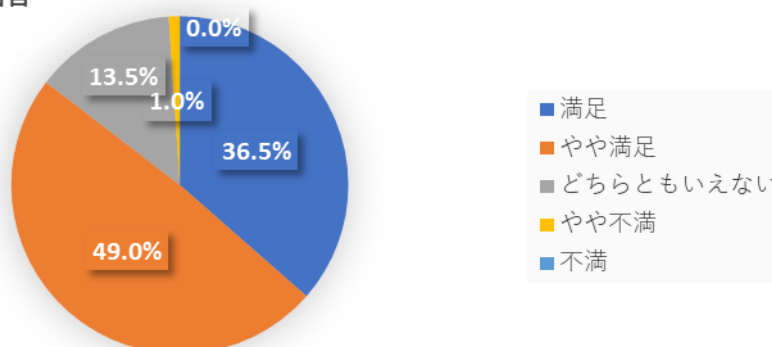
【満足度】

Q6 今回の課題の満足度を教えてください

Q6-1 全体について

今回の課題に対する満足度は「満足」と「やや満足」を合わせると 85.5%でした。

96件の回答



満足度について、その理由を記載してもらったところ、71 件の回答がありました。

「楽しく学べた」、「面白かった」という意見と、「知識が得られた」、「理解できるようになった」という意見が共に約 20%ありました。

以下は、多かった回答項目についての代表的なコメントです。

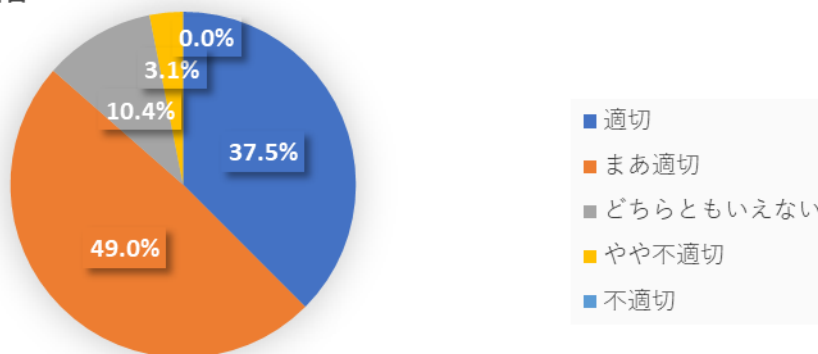
今まで馴染みの薄かった株式投資がゲームを通して手軽に楽しく学べたことで、知識や理解が広がり、高い満足度につながったものと思われます。

満足	非常に取り組みやすく、ゲーム感覚で投資についても学べたので、良かったです。
満足	今まで全く興味がなかった投資を比較的楽しくゲーム感覚で学ぶことができたから。
やや満足	全く投資の知識がなかったため、ゲームを通して語句などの知識や社会状況に応じた株の選び方を学ぶことができたからです。
やや満足	投資との接点がなかったのですが、新鮮さと手軽さを感じつつ楽しむことができた。
どちらともいえない	私にとっては難しい内容であり、思うようにスコアを伸ばすことができなかったため。

Q6-2 課題のレベルの適切さ

レベルを「適切 (37.5%)」と「まあ適切 (49.0%)」とした回答が合計で 86.5%に達しました。

96件の回答



課題レベルの適切さについて、その理由を記載してもらったところ、63 件の回答がありました。以下は、多かった回答項目についての代表的なコメントです。

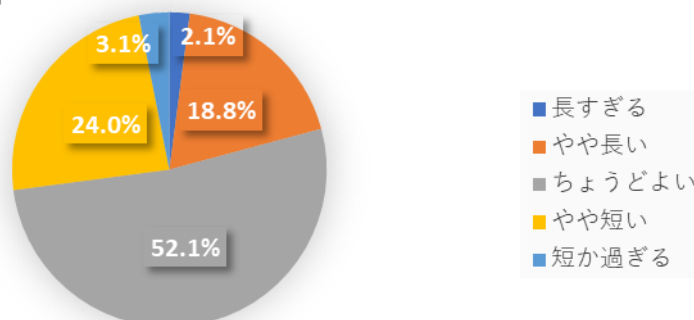
「青の館」から「黄の館」、「黒の館」に進むにつれて段階的に知識が修得できる構成になっており、多くの人がその段階に応じて知識が身に付いたと感じたことが示唆されます。

適切	ゲーム内のヒントを見て、繰り返し挑戦すれば初心者の自分でも点数を取れたから。
適切	館を進むごとに少しずつ知識がついていき、進むほどにそれが活かされたのでやりがいがありました。
まあ適切	投資についての知識がほとんどない状態でもできたから。
まあ適切	投資についてあまり知識がなくても、少しずつ理解することが出来ましたし、ヒントや会社等の説明もついていて、初めての人にもレベルを合わせているなど思いました。
どちらともいえない	難しいと感じたステージもあったから

Q6-3 それぞれの館における課題期間の長さ

「ちょうどよい」が 52.1%、「やや長い」が 18.8%、「やや短い」が 24.0%で課題期間の長さはほぼ適切だったようです。

96件の回答



課題期間の長さについて、その理由を記載してもらったところ、59 件の回答がありました。以下は、多かった回答項目についての代表的なコメントです。

ちょうどよい	しっかり余裕をもって課題を進められる長さだったから。
--------	----------------------------

ちょうどよい	それなりに考えられる時間があったから。
やや長い	意外と2~3日でクリアできたからです。
やや長い	やろうと思えばすぐにクリアできる、且つ緊急事態宣言中でずっと自宅にいるため、もっと短めの設定でも良かったと思った。
やや短い	黒の館の内容が難しいのに、課題期間が短かったから
やや短い	課題が難しいと感じた時があったから。

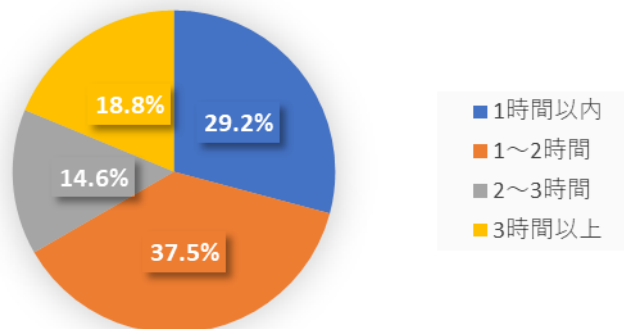
Q6-4 今回の課題にチャレンジした合計の時間を教えてください

「青の館」では「1~2時間」が37.5%で最も多く、次いで「1時間以内」が29.2%、「3時間以上」が18.8%でした。一方、「黄の館」では「1時間以内」は18.8%に減って、「2~3時間」が21.9%、「3時間以上」が20.8%に増えました。「黒の館」では、「1時間以内」は11.6%にさらに減り、「2~3時間」が25.3%、「3時間以上」が25.3%に増えました。

「青の館」から「黄の館」、「黒の館」へと段階的に学習内容のレベルが上がるので、それに応じて演習への取り組み時間も増加しているものと思われます。

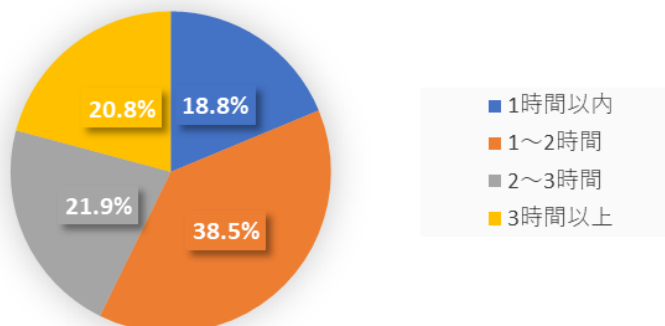
Q6-4-1 青の館

96件の回答



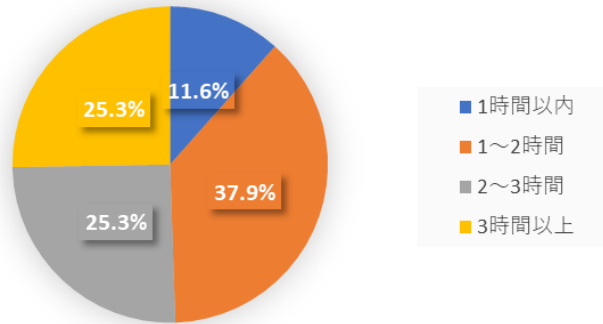
Q6-4-2 黄の館

96件の回答



Q6-4-3 黒の館

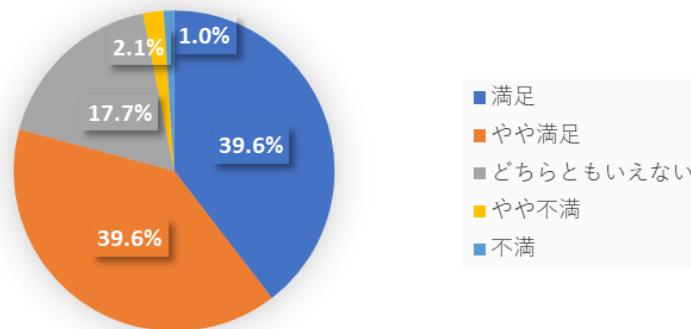
95件の回答



Q6-5 課題のおもしろさ／興味深さ

課題のおもしろさ／興味深さについては、「満足 (39.6%)」と「やや満足 (39.6%)」を合計すると79.2%に達しました。

96件の回答



課題のおもしろさ／興味深さについて、記載してもらったところ、55件の回答がありました。

以下は、多かった回答項目についての代表的なコメントです。

ゲーム形式で試行錯誤しながら有効な投資指標を見つけ出すところに興味や楽しさを感じる方がいることから、知的ゲームとして受け入れられていることが示唆されました。

満足	何度もプレイすることで有効な指標を見極めたり、逆に今までと違う指標を使って成功または失敗したりと、トライアンドエラーを繰り返すことにも楽しさがあったため。
満足	投資の指標をゲームしながら学べて、自分もこれから株を本気で投資してみようという気持ちになりました。
やや満足	実際に株式投資をしてみたくなるくらいに興味を持つことができました。
やや満足	この課題を通じて少し投資について理解することが出来て、会社も分析することが出来ました。前よりも確実に興味を持ち始めたと思います。
どちらともいえない	面白いがとても大変

Q7 このアプリを使って「いいな」と感じたところを教えてください (61件の回答)

以下は、代表的なコメントです。

分からないところを分かることができるようなヒントだったり、知識の宝庫があった。
用語や投資のヒントが事細かに書かれていて知識をたくさん学べたと思います
経済用語や投資用語を多く学べた。
投資の結果をすぐに知ることができ、フィードバックされるのがよかった。
実際の損失が出なくて、思い切った判断ができるところです。

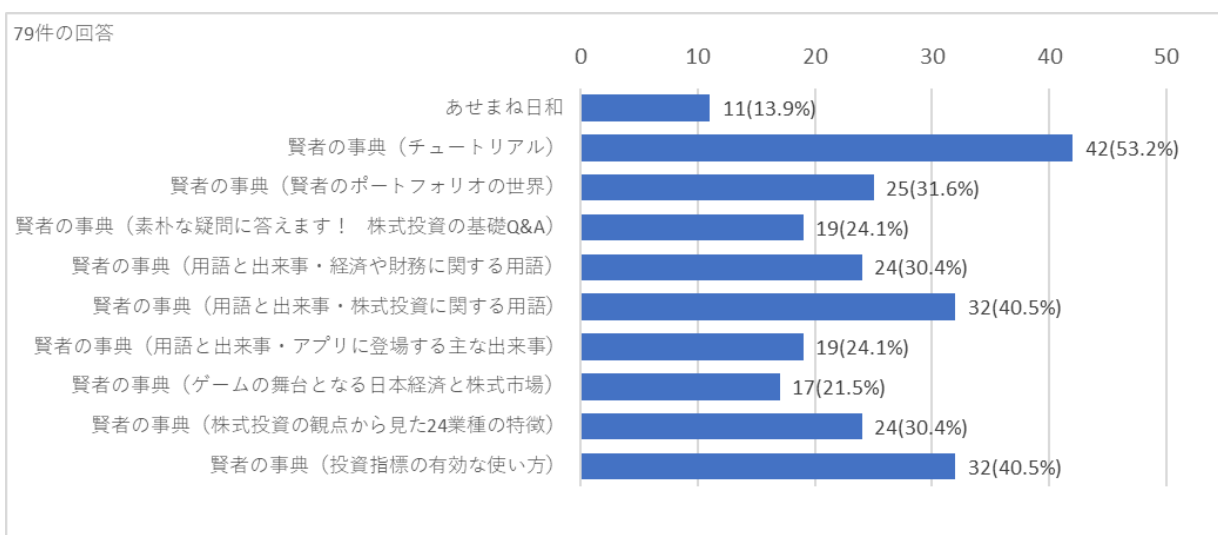
Q8 このアプリを使って「出来が悪い」と感じたところを教えてください (59 件の回答)

以下は代表的なコメントです。

途中で止まってしまったり、得点発表の際に、いきなり途切れて切れてしまうことがありました。
ステージの数が多くて一回館をクリアしようとするのに時間がかかり疲れてしまうので、もう少しステージを区切っても良いかなと感じました。またタブが一回一回出てしまうので戻るのも大変でした。
最初のレベルから情報量が多く、どこを見ていいかわからなかった。
会社の情報を見る時に一斉に見れるようにして、比較できたほうがよかった。
少々運要素が強い面もあったところです。

Q9 アプリには株式投資に関する様々な情報がありますが、参考にした情報を教えてください (複数選択可) (79 件の回答)

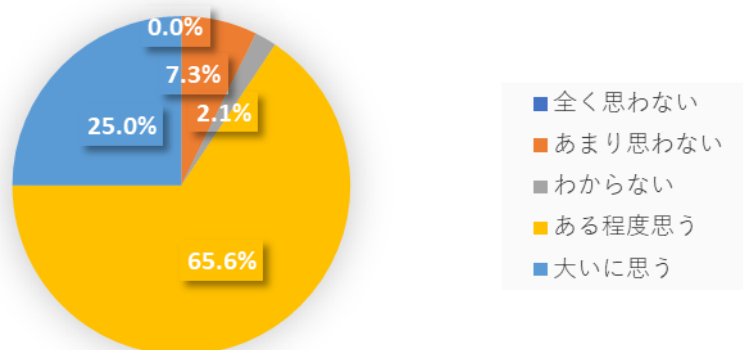
「賢者の事典 (チュートリアル)」が 53.2%で最も高く、次いで「賢者の事典 (用語と出来事・株式投資に関する用語)」と「賢者の事典 (投資指の有効な使い方)」が同率で 40.5%でした。



Q10 このアプリの課題を通じて、金融経済環境と株式投資に関する知識が深まったと思われましたか?

「大いに思う」と回答した方は 25.0%、「ある程度思う」と回答した方は 65.6%で、合計すると 90.6%という高い数値になりました。

96件の回答



上記の理由について、記載してもらったところ、52件の回答がありました。

以下は、多かった回答項目についての代表的なコメントです。

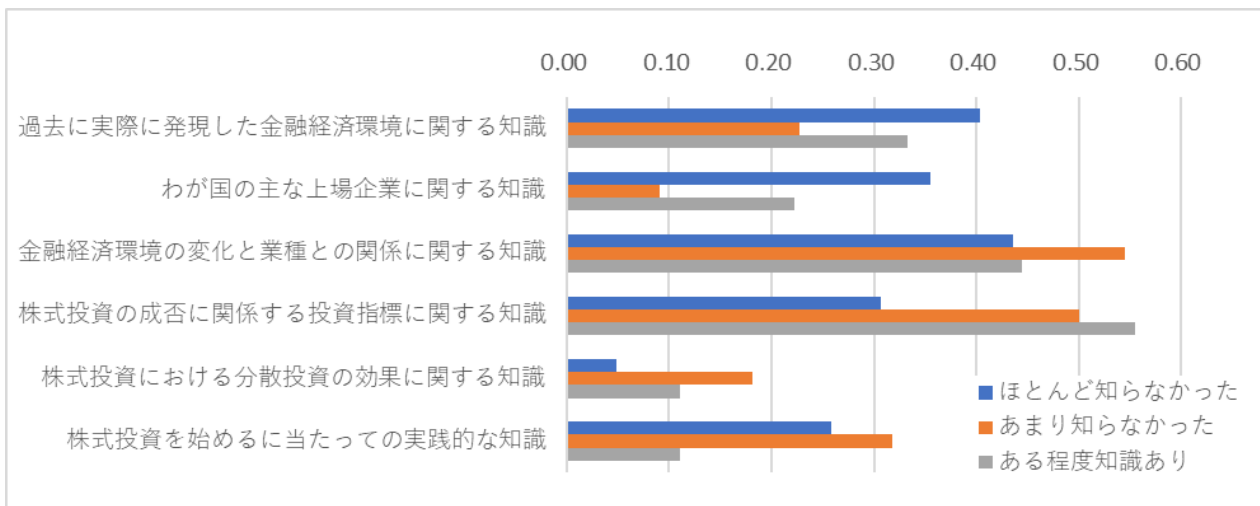
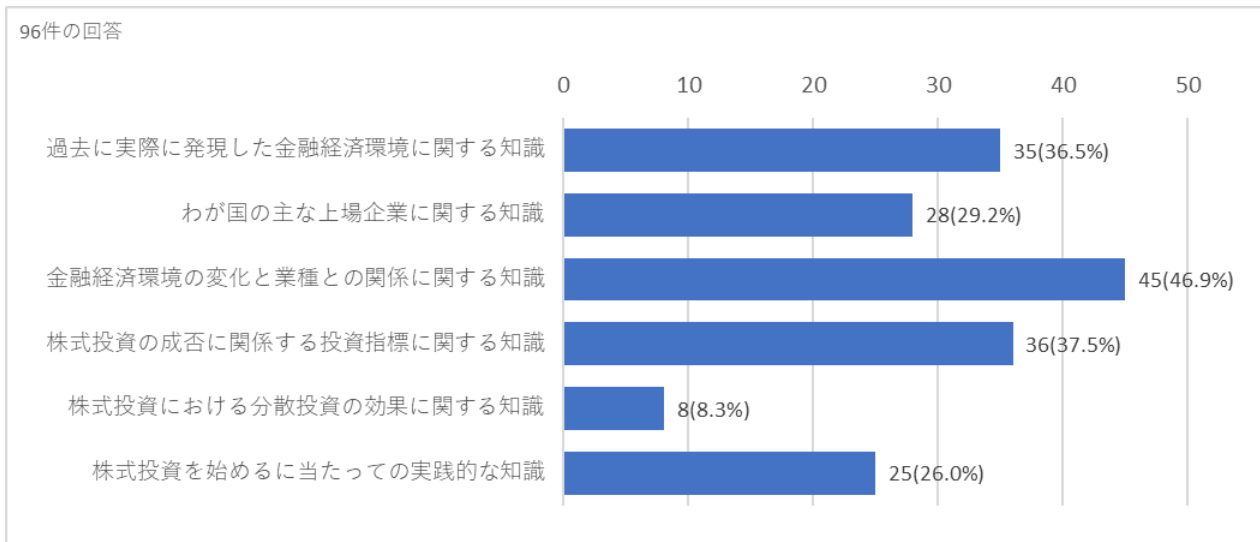
特に実際のデータに裏付けられた知識や情報を体験的に繰り返し学ぶことで、思考力が刺激され、応用力のある知識につながられる可能性が示唆されました。

大いに思う	他の授業や講義を聞いたときに、このアプリで得た金融や株式の知識と照らし合わせて考える機会が多くなったと感じるため。
大いに思う	過去のデータから、いくつかの指標を自分自身で解析し考えることができたから。
大いに思う	失敗しても、このような状況ではこのような企業に投資すると良いなどアドバイスが書いてあり、同じような状況で思い出すことができれば現実で投資してもうまくいくのではと思いました。
ある程度思う	円高円安などの感覚を知れるのはいいと思う。
ある程度思う	以前は全く知識がなかったので、それなりに知識を深めることができたため
ある程度思う	高得点を取るためには細かい用語も理解する必要があったため、自然と学びは深まりました。

Q11 このアプリの課題を通じて、知識が深まったと思う内容を教えて下さい（複数選択可）

「金融経済環境の変化と業種との関係に関する知識」を挙げた方が46.9%、「株式投資の成否に係る投資指標に関する知識」を挙げた方が37.5%、「過去に実際に発現した金融経済環境に関する知識」を挙げた人が36.5%でした。

また、知識レベルに違いによって、深まった知識が異なることから、様々な知識レベルに応じた学習機会を提供できていることが示唆されました。



上記の理由をお書きください（46 件の回答）

以下は代表的なコメントです。

適度な難易度で確実に投資の基礎について学ぶことが出来たから。

実際に投資する会社を選び結果を見れる形だったので、実践に近い形で学ぶことができたと思う

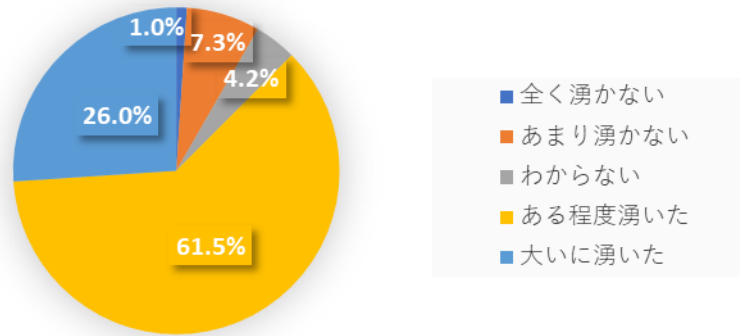
プレイする中で何度も出てくる企業や経済環境、指標も何度も観たので、覚えることが出来たからです。

業種による経済から受ける影響の違いについて、あまり考えたことがなかったため、このアプリを通じて理解が深まったと思うから。

Q12 このアプリの課題を通じて、株式投資に関する興味が湧きましたか？

「大いに湧いた」と回答した方は 26.0%、「ある程度湧いた」と回答した方は 61.5%で、合計 87.5%の方に株式投資への意欲を刺激する効果が認められました。

96件の回答



上記の理由をお書きください (45 件の回答)

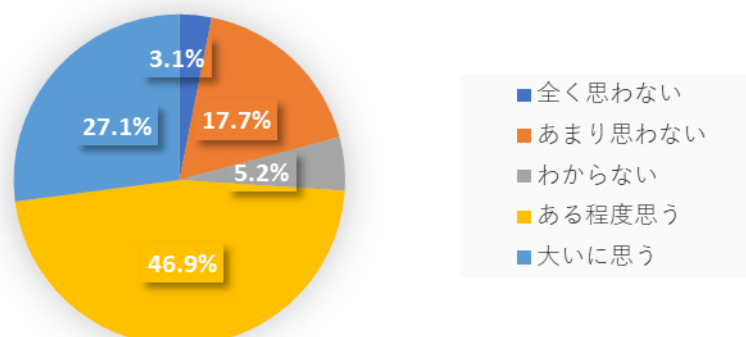
以下は、多かった回答項目についての代表的なコメントです。

大いに湧いた	もともと興味があったため、このゲームがきっかけになると感じた。
大いに湧いた	株式投資に興味があったが、実際どのようなものか漠然としたイメージだったから
大いに湧いた	適度な難易度で確実に投資の基礎について学ぶことが出来たから。
ある程度湧いた	アプリを通して、実際に株式投資に興味を持った。
ある程度湧いた	今回学んでみて、明らかに知識量は増えたと思うので、実際活用してみたいなど思いました。
ある程度湧いた	ゲームとしてやっていて楽しかったし、課題をやる上で株式投資について調べて面白いと感じたから

Q13 このアプリの課題を通じて、実際に株式投資を行ってみたいと思いませんか？

「大いに思う」と回答した方は 27.1%、「ある程度思う」と回答した方は 46.9%で、合計すると 74.0%に達しました。

96件の回答



上記の理由をお書きください (36 件の回答)

以下は、多かった回答項目についての代表的なコメントです。

特に、今回の演習で株式投資を身近に感じる事ができたことで、今まで感じていたハードルが下がり、投資を行ってみたいと感じる方が多かったと思われます。

大いに思う	賢者のポートフォリオで得た知識を生かせそうだから。
大いに思う	実体験を通してその現実味を感じたいと思った。
大いに思う	まだ十分に理解できたとは思えないが、以前よりも株式投資に関する実践的な知識を得られたため、今後株式投資に挑戦してみたいと思ったから。
ある程度思う	リスクを考えてしまう性格ではあるが一方で実際にデモンストレーション的な意味合いでこのアプリに触れることで面白さも学ぶことができたため。
ある程度思う	実践的に学ぶことができた反面、この課題を通じて自分ができるのか不安にもなった
ある程度思う	実際に、株式を選択することに近いことをできたため
あまり思わない	ゲームだからこそ投資はできるが、実際にやるとなると手が出づらい。
あまり思わない	現実では実際にお金をリスクに晒してすることなので保守的な自分はやってみたいとは思わなかった。

Q14 今回の課題について、感想を自由にお書き下さい (50 件の回答)

今回の演習について好意的なコメントが多く、特に、「楽しみなから学べた!」というのは、今回のアプリを使った演習が今後の大学等における実体経済学習への有効性を示していると思われま

(※ニックネームは回答者の連番に置き換えています)。

ニックネーム	満足度	50 件の回答
4	やや満足	こうして課題として触れることで本来であれば自ら触れることがなかったかも知れない株式投資について学ぶことができ、とても有意義な時間になったと考えます。ありがとうございました。
7	やや満足	今回の課題で得た知識を利用して、今後の学習や投資をする機会に活かしていきたいと思う。
9	やや満足	投資に関しては、ゼロからのスタートでしたが、実践的な知識がついたと思います。ありがとうございました。
10	満足	最初の頃は機械的に進めていた部分もあったけど、徐々にどうしたらもっと高得点をとれるかを考えながら選択するようになった。黒の館の時はゴールドメダルがなかなか取れなくて6ゲーム連続で遊んだりするほど夢中になった。株式投資に今までよりも興味を持つことが出来た。
12	満足	最初は難しいかなと思っていましたが、勿論難しかったです、難しいなりにヒントだったり知識が蓄えられるデータがあったりして分かりやすかったですし、興味を持ってました。楽しかったです。
15	満足	投資に関していつかやってみたいという興味はあったのですが、実際どう知識を学んだら良いかやどのように投資するのが普通なのかわからずにいました。今回の課題をしてみて、楽しみなからゲームの一環でさまざまな知識を学べてとても私にとって有益でした。近々初めてみたいと感じました。ありがとうございました!
16	満足	ご厚意でプレイさせてもらっている分際で厚かましいようではあるが、黒の館以降に関しても課題としてプレイし、受講者内でどの程度の成績かを知れたらいいなと感じた。
18	やや満足	必要な情報をもっとメモすればよかったと思った。
19	やや満足	難しいかったが、基礎的な考え方などを学べてよかった。もし機会があれば投資などしたいと考えており、そのための良い予行練習になりました
20	やや満足	充実した時間を過ごせた。
26	どちらともいえない	今まで投資について触れてこなかったが、今回の課題を通して理解を深めることができた。
27	どちらともいえない	時間がかかった。
32	やや満足	楽しみなから友達とゲーム感覚で投資についての勉強出来ました。順位も発表されていたので闘争心から頑張れた気がします。全く投資について知らなかったのも、非常に学ぶことも多くあり、用語や社会状況に応じた株の選び方など自分なりに見つけることが出来ました。
38	やや満足	面白かった。

40	やや満足	各館で特性が変わるため、最後まで飽きが来ることはなかった。ただ、ゲームの性質上、繰り返し館を攻略していくことに意味があると思うので、特に黒の館についてだが、もう少し課題期間は長くあってほしかった。また、攻略のヒントは各ステージに関連することをそれぞれで見ることができたが、例えば館クリア後の画面で、その館のすべての攻略のヒントをまとめたものを見れるとよかったと思う。(しかし、もしかしたら、このようなことはできたのかもしれない)しかし、全体的にはクオリティが高く、とても楽しむことができた。将来、投資に興味を持ったら、この「賢者のポートフォリオ」で学んだことを思い出してみたい。
43	やや満足	株について学ぶことができてよかったです。
44	やや満足	初めての株式投資体験でしたが、非常に分かりやすく楽しく進めることができました。
45	やや満足	とても楽しかったです
46	やや満足	特になし
47	やや満足	楽しかった
49	やや満足	すごく楽しく学べました
51	満足	アプリを利用することで、楽しく学ぶことができました。用語の解説やアドバイスを読むこともできてわかりやすかったです。また、何回も同じ館に挑戦すると、自分の知識がついてきたことを強く実感できてやりがいもありました。
52	満足	今まで興味がなかった株式投資について触れる機会になったことが自分の中で大きかった。実際に株式投資をやるつもりはあまりないが、知識として得るものがあったと思う。
53	満足	ゲーム感覚で身近ではなかった株式について手軽に勉強できたし、なにより実際のデータに基づいていて、その情報量の豊富さに驚きました。とてもよくできた素晴らしいゲームだと思います。
54	満足	ゲーム感覚で投資を学べて楽しかったです。
56	満足	楽しくできました。ありがとうございました。
57	満足	長く続くオンライン授業の中で、手軽かつ自主的に取り組める楽しい課題でした。同じような学習方法があるのであれば、様々な分野でもやってみたいです。 貴重な体験をありがとうございました！
58	満足	すごく楽しみながら学ぶことができてよかったです！！
59	満足	始める時よりも株式投資の難しさや投資に必要な知識などを学ぶことができました。
61	満足	ゲームとしてもとてもおもしろかったし、非常にいいゲームだと感じた
64	満足	しっかりとやり込む時間は無かったのですが、実践的な演習をすることができ、株式投資に関する知識を深めることができてよかったです。
65	満足	とても楽しく、有意義な課題でした。
66	満足	とても楽しい課題でした。他の授業もこういうアプリやゲームを利用した課題になればすぐにでも始めたくなるのになあ、と思います。
71	満足	全問と同じく
72	満足	あまりお金をかけずやってみたいです。
73	やや満足	お金を増やしたいと思ったから。
74	満足	実際にお金を動かすにはまだ自信はないが、興味が湧いたので行ってみたいと感じた。
75	満足	今回のゲームで得た知識を実際にかかしたいと思ったから
76	満足	投資やお金に関することは冷静に考えて実行していかなければならないと感じている。そのため、今すぐ投資をしたいとはまだ思っていないため。
77	やや満足	もう少し知識をつけてからでも良いと思うから。
80	どちらともいえない	一度は経験してみたいから。
84	やや満足	面白いとは思いますが、まだまだ難しく知識が浅いと考えたから。
85	やや満足	ありがとうございました
86	やや満足	得た知識を実践に活かせるよう頑張ります。
90	やや満足	自分の持ち金をかけてゲーム内で資産運用してどのくらいリターンを得たかなど現実味をより持たせると面白かったと思う。
91	やや満足	特になし
92	やや満足	今まで投資をやってみたかったのですが、今回の賢者のポートフォリオを通して、実際にやってみる意欲が湧きました。

93	満足	貴重な体験ができました。ありがとうございました。
94	満足	日本人があまりなじみのない金融に関するいい教材になったと思った。これでもっと金融リテラシーなどが義務教育の中に組み込まれていくことが大切であると考えた。
95	満足	ありがとうございました。