

ゲーミフィケーションを用いた租税授業の開発 —「目指せ！パーフェクト納税者」の実践から—

中村 綾李

千葉大学教育学部附属中学校非常勤講師

税金は、国民生活や経済社会と密接に関係するものであり私たちの暮らしを大きく支えている。また、様々な公共サービスを提供する活動の財源にもなっており、税制度は国民にとって大切なものである。次世代を担う子どもたちが、税金について正しい知識と理解を持ち、国の在り方を納税者として考えることができるようにすることが必要である。

租税教育の充実に向け、学校だけではなく多くの団体が租税教育事業に取り組んでいるが課題もある。中学校社会科の授業における租税教育では、学習指導要領の内容を子どもたちが十分に理解をし、納税者としての自覚を持てるような授業がなされていないのではないだろうか。

本稿は、納税と生活における行動との繋がりを題材とした、ゲーミフィケーションの考えを用いた「目指せ！パーフェクト納税者」という教材を作成し、租税教育における教材としての有効性と課題について明らかにした。

キーワード：租税教育、租税の授業、ゲーミフィケーション、社会科、中学校

1. 問題の所在

1.1. 租税教育の必要性

税金は、国民生活や経済社会と密接に関係するものであり私たちの暮らしを大きく支えている。また、様々な公共サービスを提供する活動の財源にもなっており、税制度は国民にとって大切なものである。次世代を担う子どもたちが、税金について正しい知識と理解を持ち、国の在り方を納税者として考えることができるようにすることが必要である。

税金の問題として、一番身近なものは消費税の問題だろう。2019年には消費税が8%から10%に引き上げされることが予定されている。このような日本の経済や財政状況に応じた税率の変動や見直しによる改正は、毎年行われている。そのため、子どもたちが学んだ税制度と、中学校卒業後、税金を納めるようになる時には税制度が変わっている可能性がある。しかし、子どもたちに細かい部分まで学習をさせなくて良いのかというとそうではない。なぜならどんなに税制度が変わったとしても、税制度の大まかな仕組みや税制度の在り方が変わるわけではないからである。学校現場に求められている租税教育は、子どもたちが、用語理解だけではなく租税の仕組みや意義、特徴を理解し、変わる税制度を国や社会の

在り方から納税者として考えることができることである。

1.2. 今までの租税教育

租税教育の充実に向け、学校だけではなく多くの機関が租税教育事業に取り組んでいる。国税庁では、「税についての作文¹⁾」を実施したり、租税教育の事例集やビデオ教材を学校の授業でも使用できるように提供をしたりしている。そのため、複雑化する租税制度や知識を子どもたちにわかりやすいように工夫された教材を使って授業ができることが可能となっている。また、税務署では税務広報広聴官が実際に学校に行き授業をする租税教室を実施している。

さらに、日本税理士会連合会でも、税理士が学校で授業を行う租税教室や副読本をはじめとする教材の作成などに取り組んでいる²⁾。

このように、学校以外の様々なところで租税教育の充実が図られている。教育機関だけでなく、税を専門とする機関が学校と連携することにより、子どもたちが税制度について関心を持てるような努力がされている。

しかし、外部者をゲストとして呼ぶ授業には課題がある。外部のゲストによる租税教育は時間が確保できないことや児童・生徒の実態に合わないなど毎年租税教室を実施することが困難な場合がある。そのため、租税教室を継続して行うことができないことから、学年によって差が出てきてしまう。だから、ゲストによる租税教室だけでなく社会科の授業での租税に関する授業は必要である。

Ayari NAKAMURA: Development of Lesson on Taxation Using Gamification-From "Pursuing" Aiming! Perfect Taxpayers-"
Part-time Lecturer at Junior High School Affiliated to Chiba University

1.3. 中学校社会科での租税に関する授業

「中学校学習指導要領解説」では、租税に関する内容を「イ 国民の生活と政府の役割」の中で述べている。「租税の意義と役割」について、「統計資料などを有効に活用しながら租税の大まかな仕組みやその特徴にも触れ、国民生活に大きな影響力をもつ財政を支える租税の意義や税制度の在り方について考えさせることを意味している。³⁾」としている。次に、「国民の納税の義務」について、「国民が納税の義務を果たすことの大切さを理解させるとともに、税の負担者として租税の使いみちなどについて理解と関心を深めさせるなど納税者としての自覚を養うことが重要である。⁴⁾」としている。

つまり、「租税の意義と役割」として子どもたちに理解させなければならないのは、「大まかな租税の仕組みと特徴」、「租税の意義と在り方」である。また、「国民の納税の義務」として、「納税義務の大切さを理解すること」、「納税者としての自覚を持たせること」を重視して授業を行わなければならない。

多くの社会科の授業では、「租税のしくみや特徴」と「財政を支える租税の意義」で租税に関する授業が行われている。国税庁が出している事例集を用いて考えたい。この事例集⁵⁾では、中学校社会科として租税に関する授業をした事例が記されている。

この事例集において、事例1では「税の意義や役割、基本的な税の仕組みを学ぶことに重点を置いた授業例⁶⁾」として、税の役割、税の必要性、税の仕組みや種類、選挙と税を取り扱った授業が行われている。税金が使われている施設やDVDを視聴することによって税金は公共サービスの大事な財源になっていることや税金によってよりよい生活ができ、社会を作っていることを学ばせている。また、会社員の1日の生活ではどのような税金があり、関わりがあるのかを知ることで仕組みなどを学ぶことができる。選挙と税では、税の使いみちや集め方は国会が決めている。だから、その国会で決める人たちを決める選挙に行くことが大切であるということを理解することができる授業である。

事例集における事例2は、「外国の事例を参考に、消防など公共サービスの費用を賄う税の役割を考える授業例⁷⁾」である。アメリカのテネシー州で起きた実話を例に、国民の生命を守るためのサービスに税金は使われており、みんなで負担していることを子供達に理解させることができる。また、身近な生活と税の関わりでは生徒の生活から税金との関わりに気づくことで、税金は生活に欠かせないものであるということ学ぶことができる。

事例1と2の授業では、教師によって与えられた問題などを子どもが考えることにより、税のしくみと役割、税と生活の関わりなどを子どもたちが理解できるよう

になっている。しかし、このような授業は教師が立てた筋道で子どもたちが考え、求めている解答にたどり着くことが多い。そのため、一見課題解決学習により税制度を理解しているように思えるが、教師が身につけさせた力をつけるまでにとどまり、自分たちが税制度について学ぶべきなのかを子どもたちが理解しているとは言えない。それを理解することができなければ、子どもたちに「納税者の自覚」を持たせることはできないだろう。

事例集において、事例3では、納税するシミュレーションを通して、子どもたちに「租税の使い道」を学習することができる。子どもたちは納税をすることによって公共サービスの在り方を理解することはできるが、「納税の義務の大切さ」や「納税者の自覚」を十分に理解できる内容とは言えない。

以上から、子どもたちが「税制の在り方」と「国民の納税の義務」を学ぶ授業はできていないと考える。「税制の在り方」、「国民の納税義務」を理解し、今後変わりゆく税制に子どもたちが課題を見つけ、納税者として臨機応変に考え判断できることを目指す必要がある。

2. ゲーミフィケーションの活用

租税教育では、税制度を理解するために多くの知識を学ばなければならない。そのため、税に関する授業は知識理解に重きを置くので、教師が用語等について説明している時間が長い授業になりがちである。このような教師の説明が多い授業では、子どもたちの知識を豊かにすることはできるが、学んだ知識や用語を実際の社会におけるお金の流れや生活などと関連させて、年々変わる租税制度を生活の中で使えるようにする力が身につけているとは言いにくい。また、必修の社会科では、インプットした知識をアウトプットする場がテスト等しかなく、多くの知識を社会や生活の中でアウトプットできる練習のような場がない。つまり、何が実際の社会で起きている問題で子どもたちはどの知識を使えば解決できるのかを考えることができる租税に関する授業はできていない。子どもたちの知識と税制度とをリアリティを持って関連させていく教材は、中学校社会科の授業を改善するために必要なのではないだろうか。

そこで、ゲーミフィケーションの考えを活用することを考えた。小林(2013)は「日常生活にある様々なものをゲーム化させていく行為をゲーミフィケーションと呼ぶ⁸⁾」と述べている。つまり、ゲーミフィケーションとは、元はゲームではない課題解決などの過程をゲームデザインの技術やメカニズムを利用することによってゲーム化することである。

ゲーミフィケーションの考えを取り入れた授業は多くされており、研究が進められている。藤川(2016)

は、

学習者が強い動機をもち、授業で課されている課題をやりすごすことをせず、高い集中力を発揮して取り組む時間を大幅に増やすことができれば、授業は飛躍的に改善されると言える。このような授業の改善にはゲーミフィケーションの考え方が寄与すると考えられる。⁹

と述べている。租税に関する授業は用語が難しいため、説明に多くの時間が取られる。だから、説明に偏る授業になると、授業での子どもたちの課題に取り組む時間が少なくなり、授業に対して受け身になってしまう。そのため、租税に対して強い動機を持って学習に取り組んでいるとは言えない。このような租税に関する授業の改善には、ゲーミフィケーションの考えを取り入れることが合っているのではないだろうか。ゲーミフィケーションを取り入れることにより、今までの授業ではできなかった租税の学習ができるようになることが期待できる。

ゲーミフィケーションの考えを取り入れた租税に関する授業はあまりなされていない。

3. 研究の目的と方法

本研究の目的は中学校社会科において租税に関連したゲーミフィケーションを用いた授業を開発し、中学校で実践することで作成した授業の有効性と課題を明らかにすることである。

研究は以下の方法で行う。

- ① 租税と私たちの生活を繋げる授業を構成し作成する。
- ② 租税と私たちの生活を繋げる授業の教材としてゲーミフィケーションの考えを用いたゲーム活動を取り入れる。
- ③ 授業中の生徒の様子・事後アンケートを中心に引き上げ、授業の考察を行い作成した授業の有効性と課題について検討する。

4. 授業の開発

4.1. 授業実践校と選択教科について

本授業は、千葉大学教育学部附属中学校の3年生用選択教科にて2017年度後期に開講された選択社会科の全10時間のカリキュラム中、3時間で実践した。

千葉大学教育学部附属中学校では、2・3年生が履修する授業の中に選択教科という授業がある。これは週1時間で設置されており、複数ある講座から子どもたちが希望する教科を選択し受講する。

2017年度後期選択社会科の受講者は2名であった。本研究では選択社会科で実践した授業のみの結果である。受講者が2名という特殊な授業のため、子ども達が作ったストーリーの作り方や結果の差異による検証ができない。そのため、必修の社会における租税の学習としては、本研究の有効性と課題は一般化できない。

4.2. 授業で取り扱う内容について

今回の授業では、納税について扱うことにした。生徒たちにとって身近にある税金は限られたものしかなく、どのような場合に税金を納める義務が発生するのか知らないことが多い。また、自分が数多くの税金を納めるようになって、納税をしているという自覚をせず納めていることや、支払いの中に含まれており知らぬまま税金を納めているということがある。そこで、子どもたちが興味を持ち、税金と生活を繋げる内容として納税を取り上げることにした。

4.3. ゲーミフィケーションを用いた教材開発

納税と生活を題材とした「目指せ！パーフェクト納税者」という教材を作成した。これは「1人の人物がどのような人生を送れば数多くの税金を納めることができるのか」という人生のストーリーを考えるゲームである。

主人公は、23歳、独身からスタートし、与えられた税金の種類とどのような場合に納税の義務が発生するのが書かれたリスト(図1)(図2)(図3)を頼りに全ての種類の税を納めることができるストーリーを完成させることを目指す。また、ポイント制とし、納税した税金の種類によりポイントを獲得することができる。制限時間内に多くのポイントを獲得したストーリーを作った方の勝利である。

ポイントの獲得の仕方は2種類である。まず1つ目は国税と地方税をそれぞれ納税すると獲得することができる。国税は2ポイント、地方税には1ポイントである。どの税金が国税なのか地方税なのかはリストを見ればわかるようになっている。2つ目は所得課税、資産課税、消費課税をそれぞれ納税すると獲得することができる。子どもたちには、それぞれどのような課税なのか概要だけを伝え、どの税がそれぞれ当てはまるのかを予想しながらストーリーを考える。所得課税には3ポイント、資産課税には2ポイント、消費課税には1ポイントとした。

ストーリーの作り方は23歳、独身以降は自由とした。しかし、リアリティを持たせるため現実と同じように納税の義務の発生時期や、地方によって納税の違いがあるものに関しては明確に作ることをルールとした。ストーリーに整合性がない場合や曖昧な場合は減点対象として0.5ポイントとした。

<税金の種類リスト>

★国税★

- ・ 所得税：個人の1年間の所得（もうけ）にかかる
- ・ 復興特別所得税：東日本大震災から復興に必要な財源の確保の為、平成25年から平成49年まで所得税額に2.1%を上乗せする形で納める
- ・ 法人税：会社や協同組合などの所得（もうけ）にかかる
- ・ 地方法人税：会社や協同組合などの所得（もうけ）にかかる
- ・ 登録免許税：登記、登録、特許等指定及び技能証明について課せられる
- ・ 相続税：亡くなった人から財産を相続した時にかかる
- ・ 贈与税：個人から財産をもらった時にかかる
- ・ 消費税：商品を買った時や、サービスの提供を受けた時にかかる
- ・ 酒税：清酒、ビール、ウイスキーなどを製造場から出荷した時にかかる
- ・ 揮発油税：自動車のガソリンなどを製造場から出荷した時にかかる
- ・ 地方揮発油税：自動車のガソリンなどを製造場から出荷した時に揮発油税とともにかかる
- ・ 石油石炭税：原油、天然ガス、石炭などを国内で採取した時、外国から輸入した時にかかる
- ・ 石油ガス税：LPGガスを自動車用の石油ガス容器に充てんした時にかかる
- ・ たばこ税：たばこを製造場から出荷した時にかかる
- ・ たばこ特別税：たばこを製造場から出荷した時にたばこ税とともにかかる
- ・ 関税：輸入品を国内に持ち込んだ時にかかる

図1 実際に授業で使った税金の種類リスト1頁目

- ・ 鉱区税：地下の埋蔵鉱物を探掘する権利（鉱業権）に対してかかる
- ・ 道府県たばこ税：たばこの製造者などが、小売販売業者に売渡し時にたばこの本数に応じてかかる
- ・ 市町村たばこ税：たばこの製造者などが、小売販売業者に売渡し時にたばこの本数に応じて道府県たばこ税とともにかかる
- ・ ゴルフ場利用税：ゴルフ場を利用した時にかかる
- ・ 軽油取引税：元売業者などから軽油の取引をした容量に応じてかかる
- ・ 入湯税：温泉（鉱泉浴場）に入浴した時にかかる
- ・ 都市計画税：都市計画区域内の土地・建物にかかる
- ・ 水利地益税：水利事業等によって特に利益を受ける土地又は家屋に対してかかる
- ・ 国民健康保険税：被保険者の属する世帯の主体主に対しかかる
- ・ 狩猟税：狩猟者登録をする時にかかる
- ・ 鉱産税：鉱物の探掘・運搬等の事業活動に対しかかる

図3 実際に授業で使った税金の種類リスト3頁目

- ・ 印紙税：各種の契約書、領収書などのような経済取引を行った時に作成される文書にかかる
- ・ 自動車重量税：新車購入と車検の際に車両の重量等に応じてかかる
- ・ 航空機燃料税：国内線の航空機の燃料などにかかる
- ・ 電源開発促進税：電力会社が販売する電気に対してかかる
- ・ とん税：開港に入港した外国貿易船舶に対し、その船舶の純トン数に応じてかかる
- ・ 特別とん税：開港に入港した外国貿易船舶に対し、その船舶の純トン数に応じてとん税とともにかかる

★地方税★

- ・ 道府県民税：個人の住所または居所、法人の事務所などに対してかかる
- ・ 市町村民税：個人の住所または居所、法人の事務所などに対して道府県民税とともにかかる
- ・ 事業税：個人、法人が事業を営んでいる場合、利益（所得）にかかる
- ・ 事業所税：大都市地域に所在する事業所等に対してかかる
- ・ 自動車税：自動車（軽自動車を除く）を所有に対してかかる
- ・ 自動車取得税：自動車を取得した時にかかる
- ・ 不動産取得税：土地や建物を取得した時にかかる
- ・ 固定資産税：土地や家屋、事業に使う機械などを所有している時にかかる
- ・ 軽自動車税：軽自動車や原動機付自転車などを所有している時にかかる
- ・ 地方消費税：商品を買った時や、サービスの提供を受けた時に消費税とともにかかる

図2 実際に授業で使った税金の種類リスト2頁目

以上のことを子どもたちには以下のようにルールとして提示した。

- ・ スタートは23歳、独身
（その他の条件はそれぞれ進めながら決めて良い）
- ・ 国税…2ポイント、地方税…1ポイント（リスト分けのポイント）
- ・ 所得課税…3ポイント、資産課税…2ポイント、消費課税…1ポイント
- ・ 現実的に正しく納税されていない（納税義務が発生する時期が違うなど）、具体的な設定が必要な場合に設定がされていない場合などは0.5ポイント減点

ストーリーの整合性や正しい納税がされているかどうかは、税務署の方をゲストとし判定してもらう。またゲストが疑問に思ったことは発表の時に質問し子どもたちが答えられたらポイントを獲得できるようにした。

4.4. 授業の全体と展開

授業には千葉東税務署の税務広報公聴官をゲストとし、専門的な知識の解説を入れることにした。そうすることにより、生徒に関心を持たせながら、社会科の授業の内容以上のことができ、活動を活発化させることができるのではないかと考えた。各時間の主な生徒の活動と授業の内容について、表1から表3に示す。

表 1 1 時間目の授業内容

時間	学習活動と学習内容
10分	①自己紹介 ②クイズ形式で税金について知る ・クイズにより税金に関して興味を持たせる
35分	③税の意義と役割を理解する ・「税金は必要だ」とよく言われるがなぜ税金は必要なのだろうかを考える。 ・税金がないとなぜ困るのかを治療費から考え、税金が自分たちの生活のために使われていることを理解する。 ・具体的に税金が使われているものと使われている税額から、多くの税金が身の回りで使われていることを理解する。 ④税の国際比較をグラフから税金による生活の違いを読み取る ・税率が高い国と低い国ではどのような違いがあるのか考える ・税金により豊かで暮らしやすい生活をしていることを理解する ⑤確定申告の模擬体験 ・税金は公平な負担になるようにいくつか種類があることを理解する。 ・源泉徴収票から所得によってどれほど所得税が変わるのかを確定申告をして確かめる。 ・それぞれの年収と所得税を比較し、年収による負担の差が出ないように公平な負担になっていることを理解する。
5分	⑥本時のまとめ ⑦次回の予告

表 2 2 時間目の授業内容

時間	学習活動と学習内容
10分	①前回の復習
35分	②日本では多くの税の種類があることを理解する。 ③日本の税収の内訳のグラフからどの税が多く納められているのかを理解する ・所得税、法人税、消費税で約半分を占めていることを読み取る ④教育を受けるためにかかる費用や、学校は税金で賄われていることを理解する ⑤「1人の人物がどのような人生を送れば数多くの税金を納めることができるのか」を考える。

	・約 50 種類の税金を納めるためにはどのような人生設計を作れば多くの税金を納めることができるか考えてみる
5分	⑥次回の予告

表 3 3 時間目の授業内容

時間	学習活動と学習内容
15分	①前回の活動の続き
35分	②作ったものを発表する ③これからの財政について考える 日本の財政問題は今後どのような課題が出てくるのかを考える。 ④今後の税金について考える ・これから導入される新しい税金も踏まえてどう向き合っていかなければならないのかを考える。
5分	⑤3回分のまとめ ⑥ゲストからの講評

5. 1. 1 時間目の授業の様子と考察

1 時間目では、税金がどれだけ身近なものであるのか、税金により私たちの暮らしはより豊かになっていることを理解させることを目標とした。

選択社会科は授業によって授業者が変わるため、最初は緊張等から発言があまりないのではないかと考え、導入では、生徒が発言しやすいようにクイズの選択は 3 択にした。また、生徒があまり知らないような税金の基礎的な知識問題ではなく、雑学のような内容にすることによって、新たな発見や知識を楽しみながら税金に関心が持てるよう工夫をした。

そうした結果、クイズに積極的に参加する姿が見られた。また、クイズの答えと答えに関連することをゲストから解説してもらう形式は生徒の関心を引き出す事ができた。生徒からは社会科で習った知識とクイズに関することを関連させた質問が出るなど、受け身になることなく、生徒の意欲的な姿を見る事ができた。

また、予想以上に生徒たちからの質問があったので時間を多く取りすぎてしまった。この時期は必修の社会科でも経済学習の中で税金について学んでいる頃であったため、社会科の内容と関連させた資料や解説も作成しておくとともに効果的であったと考えられる。

生徒に「税金をなぜ納めなければならないのか」という問いを出した結果、「財政を安定させるため」という答えが予想通り返ってきた。社会科の授業では歳入を安定化させるためと学ぶ事が多い。そのため、税金に対して生活との関連性が持たず、「納めるもの」ではなく「払うもの」とあるというイメージを持ちやすくなるのでは

ないかと考えた。そのため、ゴミの処理費用や信号機、消防車の費用など、中学生の生活でも身の回りにあるような税金で賄われているものを取り上げることによって、税金はより良い生活を送るために必要なものであると理解させることができた。

確定申告の模擬体験については残り時間がわずかだったため、確定申告についての説明と筆者のパソコンを使い確定申告の仕方の手順を示しながら、年収 600 万円の場合どれだけの所得税を納めなければならないのか具体的な税額を示すのみとなった。

授業全体の導入として、生徒が考えやすいようそれぞれの内容にクイズを多く取り入れたため、当初予想していた以上に意欲的に授業に取り組む姿を見る事ができた。また、言葉だけでなく具体的な数字を提示することは、生徒たちの関心を引き出すためにも必要である事が改めてわかった。

5.2. 2 時間目の授業の様子と考察

2 時間目では、1 時間目に行う事ができなかった確定申告の模擬体験から始めた。生徒が 2 人のため、生徒のタブレットと筆者のパソコンも使い 3 つの年収による所得税の差を比較する予定であったが、機材トラブルにより生徒 1 人は筆者のパソコンを使う事になった。機材トラブルを予測してもう 1 台用意しておく必要があった。

生徒はそれぞれ年収 300 万円と 1200 万円の場合の確定申告をして所得税を出す事ができた。また、還付金の額も確定申告の体験の途中で表示される。そのため、確定申告をすることで所得税の過不足を精算するという役割を理解する事ができていた。年収 300 万円と 1200 万円を比較し、年収が 4 倍だが所得税は約 25 倍になるということに生徒たちは驚いていた様子であった。確定申告を行うことにより、累進課税がどのような税の仕組みなのかを理解する事ができていたため、この模擬体験は所得税を理解するにあたって活用できる事がわかった。

租税について、現在の国の財政を理解することはゲーミフィケーションを用いた次の活動に必要なことであると考えた。一般的には、多く税金を納めるという意識より、あまり税金を納めずにするにはどうしたらいいかと考えてしまう。しかし、現在の国の財政も問題を子どもたちに理解させることで、税金を納めることの必要さや大切さに気づき、次の活動の原動力になったと思われる。

次に、「目指せ！パーフェクト納税者」のゲーム活動を行なった。今回は生徒が 2 人だったので中学生チームと、大学生と大学院生チームで競わせることにした。協働で行える活動にしたことにより、手が止まる様子も

なく、意見を出し合いながら活動に取り組んでいた。1 つの税金を納めるためにはどうすべきかを考えることはその税金への理解にもなる。どの税金を納めれば多くのポイントを獲得することができるか、数多く税金を納めるためにはどのようなストーリーを作れば効率が良いかを考える事ができていた。

配布したワークシートの欄がわかりにくかったことにより、1 つの行為で 1 つの税金を納めるという認識になってしまい、ワークシートによる混乱で意図している活動にならない時間があった。

5.3. 3 時間目の授業の様子と考察

3 時間目は、2 時間目の活動の続きからであった。生徒たちは前回と同様、意見を出し合いながら取り組む事ができていた。多くのポイントが取れるように、一度作成したストーリーをもう一度見直し、作り直している様子が見られ、2 時間目より合理的かつ効率よく考える事ができていた。同時期に納めることができるものに気づいていなかったところから、視野の狭さもうかがえた。

得点開示はまず、リストで分けている国税と地方税から始めた。この時点では、中学生チームが大学生・院生チームより上であった。次に所得課税等の加点を加えることにした。この加点はそれぞれには伝えていない分類の仕方であったので、ゲームに面白みを出す事を狙いとしていた。しかし、活動の中ではあまり意識していなかった様子だった。所得課税等についての説明はルールを説明した際に伝えたが意識して考えるまでには至らなかった。口頭だけでなく、どの税金がこの分類の仕方ではされるのかを意識しながら考えるには、資料で用意する必要があったと考えられる。

発表は、大学生・院生チーム、中学生チームの順に行なった。作ったプランを発表しつつ、内容について検討した。設定が甘いところや、ゲストが出す質問に答える事ができなかった場合などはルールに則って減点をした。

中学生チームは、まず 23 歳の時点で会社を営んでいるとし、事業についてはたばこを製造し販売する会社とした。会社を営み利益を出すことで法人税を納める義務を負う。また、事業についてたばこを製造、販売することでたばこ税を納めることができるため効率よくポイントを獲得できるように組み立てた。この時点では納税したとせず、1 年後に法人税等を納めるようにするなど慎重にストーリーを組み立てていた。次に、軽自動車と普通自動車の購入により自動車税等、入湯税やゴルフ利用税、関税、狩猟税など趣味を利用してそれぞれポイントを獲得した。その後、新しいたばこの商品を作り特許を取得し登録免許税、友人の死去と遺言により相続税、父から土地を譲り受けたことによる贈与税、土地購

入による固定資産税など多くの種類の税金を納めることができるストーリーを細かく考えることができていた。

減点は、国民健康保険税は地方自治体によるがどこに住んでいるかが設定されていなかったこと、所得税は個人の収入によるものであるが、会社の利益と一緒に納めるものと勘違いしていたことであった。また、たばこの出荷まで考えられていたが道府県たばこ税や市町村たばこ税を入れていない勿体無いミスも見られた。

発表し、ゲストが発表したことに対してすぐ講評することで何がよかったのか、何が間違っていたのかをすぐに振り返ることができた。工夫したことを評価されるのはもちろん、複雑な税金の仕組みの中で自分たちは何ができていなかったのか、見落としていたことなどを気づいたり、理解したりすることができていた。また、発表することで全体を見直す事や、他のグループの発表を聞き自分たちのプランでは納める事ができなかった税金についても学ぶことができる機会を作ることができる。結果は中学生チームの勝利であった。

今回は 2 チームであったが、発表の時間が長くなってしまい、最後のまとめをしっかりと行う事ができなかったのは改善すべき点である。スムーズに得点開示から発表までできるようにさらなる教材の工夫が必要である事が課題として残った。

5.4. アンケートの考察

授業後に、受講した生徒 2 名にアンケートを実施した。ここでは、ゲーミフィケーションの考えを用いた教材での授業により子どもたちが授業を受ける前と授業を受けた後で租税に対する考えがどのように変化したか、教材により学習を深めることができたか、教材の有効性についてアンケートから考察する。

受講者 2 名からは「この授業を受けて租税に対する考え方や見方は変わりましたか」という質問に肯定的な答えを得ることができた。具体的には、「消費税以外にも身近にあることがわかった。」「税金は納めるもので生活に役立っている。」というのがあげられた。

以上のことから、租税は年齢とは関係なく自分たちの身の回りにあるものであり、生活に役立っていることがわかったというのは、「税制の在り方」の理解に繋がったと考えられる。

また、「活動で学習を深めることができましたか」という質問にも肯定的な答えを得ることができた。具体的には、「たばこ税など買う時に税金を納めているのではなく製造する時に納めることを学ぶことができた。」「行動に対してどのような税金がかかるのかがわかった。」というのがあげられた。

このような回答からゲームにより間接税を負担する

ことと納税することの違いについて気づくことができたというように租税の仕組みについても学ばせることができることがわかった。

このことからゲーミフィケーションを用いた租税教育の教材は子どもたちが租税の学習の理解を深めることができたと言える。また、生活と納税について関連させた教材により、実際の生活と税金との関わりから生活の中における税金の役割や身近なものであるということを学ばせることができた。

6. 今後の課題

本研究の目的は中学校社会科においてゲーミフィケーションを用いた租税に関する教材を開発し、中学校で実践することで作成した教材の有効性と課題を明らかにすることであった。

ゲーミフィケーションを用いた教材は、生徒にとって税金に対する興味を持つ機会となっただけでなく、租税の学習への動機づけにもなった。また、リアリティあるゲームの中で必要な情報や知識を使い、解決させることによって、現在における税制に対する理解に繋げることができた。

しかし、今回の教材では「納税の義務を果たす大切さ」の理解が十分とは言えなかった。この理解ができなければ、納税者としての自覚を持たせることができたとは言えない。「税制の在り方」を理解する上で納税者としての自覚は必要なものである。

今後の課題は、今回のような少人数制の授業だけでなく、生徒数が多い場合にも対応できるようにすることである。グループ数が多くなった場合の活動の進め方、発表の内容や仕方についても今後考察していきたい

¹ 国税庁 HP 「税の学習コーナー 税の作文」

<https://www.nta.go.jp/shiraberu/ippanjoho/gakushu/sakubu/index.htm> (2018年2月15日確認)

² 日本税理士会連合会

<http://www.nichizeiren.or.jp/taxaccount/education/>

³ 文部科学省, 2008, p.107

⁴ 文部科学省, 2008, pp107-108

⁵ 租税教育推進関係省庁等協議会 (2015) 「租税教育の事例集 (中学生版)」

⁶ 同上

⁷ 同上

⁸ 小林勝平「ゲームからゲーミフィケーションへ-新しいリアリティの構築-」同志社社会学研究、17号、p31

⁹ 藤川大祐 (2016) 「ゲーミフィケーションを活用した『学びこむ』授業の開発」千葉大学教育学部研究紀要、第64巻、p.144

引用文献

国税庁 HP 「税の学習コーナー」

<https://www.nta.go.jp/shiraberu/ippanjoho/gakushu/index.htm> (2018年2月15日確認)

-
- 小林勝平「ゲームからゲーミフィケーションへ-新しいリアリティの構築-」同志社社会学研究、17号、pp.31-49
租税教育推進関係省庁等協議会(2015)「租税教育の事例集(中学生版)」
<https://www.nta.go.jp/shiraberu/ippanjoho/gakushu/kyozai/jireishu/pdf/junior.pdf> (2016年2月15日確認)
日本税理士会連合会 HP「租税教育」
<http://www.nichizeiren.or.jp/taxaccount/education/>
(2018年2月15日確認)
- 藤川大祐(2016)「ゲーミフィケーションを活用した『学びこむ』授業の開発」千葉大学教育学部研究紀要、第64巻、pp.143-149
文部科学省(2008)「中学校学習指導要領解説社会編」、日本文教出版

謝辞

本研究での教材は、千葉東税務署の方のご協力をいただいたことで無事実践まで至ることができました。お忙しい中、打ち合わせの時間を頂いたこと、授業に来てくださったこと、大変感謝しております。ありがとうございました。