

## 【NEWS RELEASE】

2024年3月12日

各位

株式会社三井住友フィナンシャルグループ  
SMBCコンシューマーファイナンス株式会社  
株式会社三井住友銀行

**金融経済教育教材「クエスト・オブ・ファイナンス～勇者の武器はお金の知識～」を公開**

株式会社三井住友フィナンシャルグループ（執行役社長 グループ CEO：中島 達、以下、三井住友フィナンシャルグループ）とSMBCコンシューマーファイナンス株式会社（代表取締役 社長：金子 良平、以下、SMBCコンシューマーファイナンス）、株式会社三井住友銀行（頭取 CEO：福留 朗裕）は、金融経済教育活動の推進を企図し、“お金について初めて学ぶ児童・生徒・学生”への普及啓発ツールとして、パソコン用ソフト「Minecraft Education」を利用し、「お金にまつわる体験」ができる仮想空間「クエスト・オブ・ファイナンス～勇者の武器はお金の知識～」(以下、当ゲーム教材)を次のとおり公開いたしましたので、ご案内いたします。



※MinecraftはMicrosoft社の商標です。また、本データはMicrosoft社及びMinecraft開発社のMojang Studiosの承認を得ているものではなく、公式として提供するものではありません。

## 1. 当ゲーム教材の概要

名称	クエスト・オブ・ファイナンス ～勇者の武器はお金の知識～
対象	教育機関（先生が授業でご使用いただけます）
操作環境	Minecraft Educationを使用できる端末が必要です。 Minecraft Educationの使用については諸条件がございますのでMinecraft公式サイト等でご確認ください。
ダウンロード方法	SMBCコンシューマーファイナンスのホームページから学校名等の情報をご入力いただくことでダウンロードが可能です。Minecraft Educationがインストールされたパソコンにて、ダウンロードしたファイル（.mcworld形式）をイン

	ポートすることでプレイ可能です。詳しくは以下ホームページをご覧ください。 <a href="https://www.promise-plaza.com/qof/">https://www.promise-plaza.com/qof/</a> ※当ゲーム教材のダウンロードに関して直接費用をいただくことはありません。
--	---

## 2. 活用シーン

金融教育の「学びの入り口」として、授業等で活用いただくことを想定しています。

授業では、①事前説明→②当ゲーム教材（30分）→③振り返りの流れで活用いただき、①事前説明から③振り返りまで50分以内で実施できる内容で制作しています。

授業ガイド、事前説明や振り返り時に使用できる資料等は、上記ホームページへ掲載しています。

## 3. 学習テーマ

「お金の増やし方」「お金にまつわる仕組み」「お金のトラブル」等をテーマとしたクエスト（問題）を解決していくことで、当ゲーム教材内で疑似体験しながら“お金”に関する知識を学ぶことができます。

## 4. 目的・効果

当ゲーム教材の振り返り等を通じて、ゲーム内のみならず実際の日常生活においてもお金の知識（金融教育）の必要性を感じていただき、より良い暮らしを実現するために必要な金融知識を学ぶ動機付けとなることが期待されます。

## 5. 開発体制

### ○ワールド制作・企画

- ・株式会社 SCRAP
- ・株式会社 5Blocks

### ○監修

- ・正頭 英和 氏
- ・タツナミ シュウイチ 氏
- ・SMB C コンシューマーファイナンス

SMB Cグループは、誰もがお金に対する正しい知識を身に付け、安心して暮らせる社会を目指し、引き続きグループ各社が有する知識やノウハウを活かした様々な金融経済教育活動を幅広い世代に向けて提供してまいります。

以 上