

# ビジネスゲームを使ったアクティブ・ラーニングによる会計教育の実践事例

Case Study on Accounting Education by Active Learning Using Business Games  
Toshiya Murakami

平井 孝道 (日本公認会計士協会準会員)

※本稿は査読済み論文です (2018年3月●日決定)。

**要約** 私は、現在の会計離れの1つの要因として、試験勉強偏重や帳簿記入から始まる会計教育の問題点も挙げられるのではないかと考えており、その対策として、学生や社会人に簿記・会計の重要性や魅力を伝える1つのツールとしてビジネスゲームを使ったアクティブ・ラーニングを開発した。ビジネスゲーム自体は、スゴロク形式のボードゲームであり、ルールは単純であるため、高校生レベルでも学ぶことが可能である。ここでは、このビジネスゲームを使って、どのように学生や社会人に対して簿記・会計を教えているのか、その実践事例をご紹介します。

**キーワード** 学生の会計離れ、試験偏重の会計教育、アクティブ・ラーニング、ビジネスゲームを使った会計教育

## I はじめに

簿記・会計を学ぶものにとって、最初の入り口でつまづく人が多いというのが私の感覚である。

その理由は、やはり「難解さ」にあるように思われる。ビジネスパーソンで簿記・会計の重要性をその仕事を通して痛感しているという者も多いが、学生の頃にその難しいという思い込みから、敬遠する者もまた多いと思われる。これは非常にもったいない話であり、学生時代に会計学の基礎を身につけておけば、社会人になってからの勉強も大きく違ったものになるに違いない、というのが私の個人的感想である。確かに、このような点を改善すべく、ビジネスゲームを使った会計教育には多数の先行研究が

あり、その学習効果の検証も報告されている。そこで、本論においては、先行研究も踏まえつつも、実務家としての立場から、会計教育に携わる者が自己の会計教育の実践、学習方法による学習効果の検証と研究の参考事例になればとの思いから、私自身が考案した「ビジネスゲーム M-CASS」を使った簿記・会計教育の特徴とその実践事例についてご紹介したいと思う。

本論の実践事例が会計教育の実践者及び研究者の参考例の1つになれば幸いである。

## II 会計離れに対する懸念

### 1 簿記・会計の必要性に関する認識の違い

企業会計は、「航空機のcockpitにおける計器盤」に例えられるように、ビジネスに従事する者にとっては、程度の差こそあれ、必須

の知識と言っても過言ではない。そして、そのことをビジネスパーソンは痛感しているようで、週刊ダイヤモンド「会計&ファイナンス」特集（6/10号）において、「純利益1兆円企業の共通項 それは会計&ファイナンスだった！」とする記事や「簿記も仕訳もいりません！財務3表超絶簡単理解」といった記事の特集が生まれ、週刊誌では異例の2度の重版をかけ、大きな反響があったとのことである。よって、企業会計の重要性は社会に出た人間には認識されていると考えられる。しかし、学業の方では学生の会計離れ、そしてそのことを表すかのような簿記検定試験の受験者数の減少ということが昨今、懸念されている。ただし、社会人には重要性は認識されていると思われることから、需要の掘り起こしは十分可能であると思われる。よって、企業会計の重要性や興味をいかに学生の段階からもってもらえるのか、簿記・会計教育における創意工夫が必要になると考える。

## 2 会計離れに対する方策

会計離れを象徴するものとして、資格試験の受験者数の減少が挙げられる。日本商工会議所及び各地商工会議所主催簿記検定試験（以下、日商簿記検定試験）のべ受験者は、2005年度に1級37,908名、2級195,095名、3級322,300名から、2015年度に1級20,907名、2級208,743名、3級332,010名と、2級3級の受験者は増加しているものの、1級の受験者数の減少は著しい。また、公認会計士試験においても、平成29年度では、願書提出者数11,032名であり、昨年の10,256名から776名が増加しているものの、2010年度には25,648名であったことを考えると、今だ2010年度の半分以下まで減少している。その理由には人口減少などの様々な要因があり、今後の分析を待たれるところであるが、私個人の意見としては、人

工知能（AI）の進展により、会計業務や税務業務などが、今後なくなる仕事としてマスコミ報道により取り上げられている影響も一因としてあるのではないかと考えている。また、そのことを補完するかのように、現在の会計教育の主なゴールは、受験予備校に代表されるように、日商簿記検定試験や公認会計士試験などに合格することであり、そこでは、企業会計における計算方法とその理論を理解し、実際のビジネスでいかに活かすかということよりも、いかに問題に対する解法をマスターし、いかに点数を取るのか、ということが中心である。このような試験勉強に偏重している側面があることも一因ではないかと思われる。つまり、このような試験勉強偏重であるため、簿記・会計の学習は「問題集を解くこと」「正解を素早く導き出すこと」ということが主であり、これでは、そもそも簿記・会計の学習に興味をまったく持たないという人や、自分は経営者や経営管理者を目指しており、経理担当者を目指しているのではないから、簿記・会計の学習は不要だとする人もあらわれるものと考ええる。

しかし、現実に大学で教えられている会計学では、簿記の知識を前提に、会計理論などの講義が行われ、簿記における計算に対して、会計理論が加わることで、知識に深さが増し、本当の意味で企業会計を理解できるカリキュラムになっている。しかし、上述のように、入り口の「簿記」の段階で、会計離れを起こしてしまい、本当に必要な会計理論をしっかりと学ばないまま、簿記・会計の学習から離れていく人が多少なりともいるのではないであろうか。

そこで、その学習の「入り口」の段階で対策を立てることで「会計離れ」に対して抑制することができるものと考ええる。その方策とは、資格試験のような「試験勉強偏重」の簿記・会計学習ではなく、ビジネスゲームを使った、アクティブ・ラーニングによる簿記・会計学習である。

### Ⅲ 当ビジネスゲームの特徴

#### 1 経営シミュレーションゲーム「戦略MG」と比較した当ビジネスゲームの特徴

会計学に関するアクティブ・ラーニングとして、経営シミュレーションゲームを取り入れた先行事例・研究はすでにあるが、その経営シミュレーションゲームの例として「戦略MG」が挙げられる。

この「戦略MG」と当ビジネスゲームの大きな違いは、当ビジネスゲームは双六をベースとしており、ルールが単純で、高校生でも学ぶことが可能という点である。サイコロを振って、駒を進めて会計帳簿に記帳していただくのルールであるため、簿記・会計学習の入り口として、初学者など、幅広い層を対象者とすることができ、初学者でもビジネスゲームを通して「決算書を作れる」「決算書を読める」「決算書を活かせる」ということを学べる点に特徴がある。また、テキストや講義などで得たインプット知識を、ビジネスゲームを使ってアウトプットすることで、体感的に理解を深めることが可能であると考ええる。

この点、当ビジネスゲームを使ったアウトプットによる学習効果の定性的・定量的な測定については、さらなる検証が必要であるが、本論では、会計教育の実践者及び研究者の参考実践例の1つとして報告させていただいていることから、この点に関するデータが不足しており、今後の課題とする。

#### 2 ゲームを使った「決算書を作れる」「決算書を読める」「決算書を活かせる」という学習について

##### (1) 「決算書を作れる」ということについて

当ビジネスゲームでは、ボードゲームによって、チームを組んで会社経営をやってもらう。

その際、取引が行われたら、自分たちで会計帳簿をつけ、決算整理を行い、決算書を作るということまでやってもらう。このことで、簿記一巡の流れや会計帳簿記帳の流れを体感的に理解でき、決算書がどのようにして作られるのかを理解することができる。

##### (2) 「決算書を読める」ということについて

当ビジネスゲームでは、ゲーム内において固定資産を購入することができ、そのことで会社の業績を向上させたりすることができる設計となっている。このことで、例えば、固定資産の購入により、どのような会計処理が行われ、最終的に決算書において、どのような金額があがってくるのか、その金額は何を意味するのかということが、自分たちで意思決定を通して、よく理解できるのではないかと考える。

通常の簿記の問題のように所与で与えられた取引や金額ではなく、経営戦略を練って、自分で判断して固定資産を購入し、その結果としての決算数値、経営分析指標をみることになるという点で、大きな教育効果が期待できると考えている。

##### (3) 「決算書を活かせる」ということについて

当ビジネスゲームでは、決算書を作成した後は、自分たちで経営分析までおこなってもらおう。例えば、「総資産利益率」を算定してもらったら、さらに、ゲーム中でワークを行い、「総資産利益率はどのようにすれば上がるのか？」ということチーム内で考えてもらう。このように、決算書を使った経営分析指標から、経営戦略を考えるということをやってもらい、さらにその戦略立案が、ゲームの最終結果にどのような影響を及ぼしたのか、ということまで自分たちで体験することで、「決算書を活かす」ということを理解してもらおう。また、ビジネスゲーム内にワークショップを取り

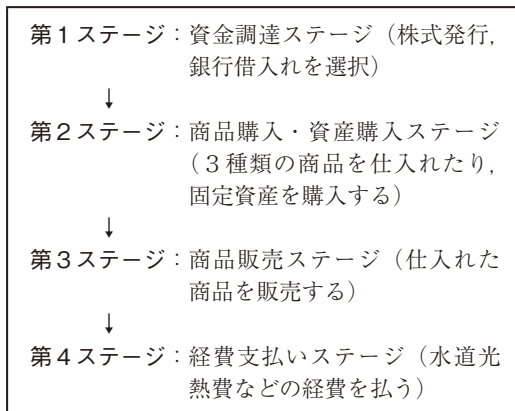
入れて、チーム内で意見を交わす、ということをやってもらっており、チーム内での議論により、「自分たちで考える」という教育ができるように配慮している。

## IV ビジネスゲームの具体的な内容

### 1 ゲームで使用するボードの内容について

ビジネスゲームで仕様するボードは、スゴロク形式のボードゲームとなっており、ルール自体は非常に単純明快である。ゲームには一枚のボードを使い、そのボードは、下記「4つのステージ」から構成されている。

【図表1】ビジネスゲームにおけるボードの内容



上記の4つのステージは、会社の一連の経営活動となっており、そのマスをサイコロを振って、駒を動かしていくだけである。このようにして、ゲーム内で会社経営をやっていただくという内容になっている。

### 2 チーム（1チーム3人）で協力し、業績を競う

ゲームでは、3人1チームでチームを組んでもらい、マス目に書かれている取引を「会計帳簿」に簿記を使って記録してもらっている。なお、ゲームを面白くするため、チーム内

で「CEO、CFO、CPA」といった感じで役割に分かれてもらったりしておこなっている。ここでの狙いは、「お互い協力すること」である。例えば、チーム内で会計帳簿の記帳担当を分担したり、相互に金額のチェックをしたり、会計処理についてお互いに教えあうことを狙いつている。なお、ゲーム終了後の業績発表において、CFO担当者には決算数値と経営分析指標の発表を、CEOには経営の総括を発表してもらうということで役割に役割分担を与えてゲームを行っている。

### 3 ビジネスゲームで使われる「簿記」と作成される「決算書」について

ビジネスゲームでは、多くの方々に簿記・会計に興味を持ってもらい、その重要性を認識していただくことを狙いつているため、まったくの初心者から学習経験者まで幅広い人々が参加できるように、下記【図表2】のようにレベル分けをし、ステップアップ方式で学べるようにしている。

## V ビジネスゲームの実践事例

### 1 熊本県立熊本商業高校簿記部での実践例について

参加者は、簿記部の1年生から2年生の生徒であり、冬休みの部活時間を使って行った。興味深いのは、生徒たちが会計帳簿の記帳方法などを自分たちで調べて記帳していたこと。また、チームで役割分担をすることから、生徒の意外な得意分野も見つかり、簿記部顧問の教諭が生徒の能力発見の1つのツールとしてもなりうるとの見解を示したことである。

### 2 福岡市スタートアップカフェでの実践例について

福岡市が展開する、起業家等育成のためのイ

〔図表2〕 ビジネスゲームのレベル分けと学習する内容

<p>初級編</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・対象者：初学者（簿記・会計の未学習者）</li> <li>・単式簿記（一式と呼んでいる）で会計帳簿を記録</li> <li>・使用する勘定は「資産・負債・純資産」のみ、さらに現金主義会計により行う</li> <li>・会計帳簿は、「主要簿」のみで明細はメモ帳に記録してもらう</li> <li>・作成する財務諸表は「貸借対照表」のみ</li> </ul> <p>&lt;学習する内容&gt;</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>①まったくの初学者には5つの勘定を使つての複式簿記は難しいため、3つの勘定を使うことで、簿記の原理を理解してもらう。</li> <li>②会計帳簿は「主要簿」のみとし、取引の明細（3種類の商品の受払記録など）に関してはあえて、自分たちでメモをしてもらう。これにより、補助簿の存在の意義を体感で理解してもらうことを狙いとしている。</li> <li>③初学者向けであるため、ビジネスゲームの事前準備として、3つの勘定を使った簿記による仕訳の方法と帳簿記入の方法について説明している。</li> <li>④3つの勘定のみで仕訳をするため、作成される財務諸表は「貸借対照表」のみとなる。設立時の純資産の金額と設立後の純資産の金額との差額で利益を計算（財産法）してもらう。</li> <li>⑤貸借対照表を使い、自己資本比率などの安全性の分析、総資産利益率などの収益性の分析を行ってもらう。このとき、参加者に「売上はいくらか」「コストはどれくらいか」という質問を投げかけ、「貸借対照表」のみでは収益性の分析に限界があることを理解してもらい、複式簿記の有用性への理解へと繋げる。</li> </ol>
<p>中級編</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・対象者：簿記検定3級レベルの既習者</li> <li>・複式簿記（二式と呼んでいる）で会計帳簿を記録</li> <li>・使用する勘定は「資産・負債・純資産・収益・費用」の5つ</li> <li>・会計帳簿は、「主要簿」に加えて「補助簿」にも記録してもらう</li> <li>・作成する財務諸表は「貸借対照表」「損益計算書」の2つ</li> </ul> <p>&lt;学習する内容&gt;</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>①単式（一式）簿記から複式（二式）簿記へと移行するため、収益・費用の意味などを簿記の原理から理解できるように配慮している。</li> <li>②会計帳簿は「主要簿」に加え「商品有高帳」などの「補助簿」にも記入してもらう。このことで、補助簿の意義を理解してもらう。</li> <li>③初級編の現金主義会計から、中級編では、発生主義会計へと移行する。このことで、減価償却や利息費用の見越しを通じて「決算整理」や「期間損益計算」の概念について理解してもらう。</li> <li>④作成される財務諸表は「貸借対照表」と「損益計算書」となる。 ここまでで、プレイヤーがゲーム内で判断した結果（固定資産の購入など）が、どのように会計帳簿に記帳され、財務諸表に計上されるのかを体感的に理解してもらう。</li> <li>⑤貸借対照表を使い、自己資本比率などの安全性の分析を行うほか、損益計算書を使い、総資産利益率や自己資本利益率、売上高利益率などの収益性の分析を行ってもらう。このことで、「損益計算書」と「貸借対照表」を使った収益性分析について理解してもらい、2つの財務諸表の有用性を通して「複式簿記」の有用性について理解してもらう。</li> <li>⑥資金調達ステージにおいて自己資本を使うのか、それとも他人資本を使うのかをプレイヤーに判断してもらうことにより、自己資本利益率にどのような影響を及ぼすのかをゲームを通して、体感的に理解してもらう。</li> </ol>



<p>上級編</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・対象者：簿記検定2級レベルの既習者</li> <li>・掛取引の導入</li> <li>・企業買収を導入し、相手チームを買収できるようにしている</li> <li>・作成する財務諸表は「貸借対照表」「損益計算書」に加え「キャッシュ・フロー計算書」さらに「連結貸借対照表」「連結損益計算書」「連結キャッシュ・フロー計算書」</li> </ul> <p>&lt;学習する内容&gt;</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>①掛取引を導入することで、キャッシュ・フロー計算書の作成方法を理解してもらう。</li> <li>②企業買収を導入することで、グループ経営やシナジー効果といった経営戦略面だけでなく、その結果としての連結財務諸表の作成方法について理解してもらう。</li> <li>③財務3表を使うことで、自己資本比率や自己資本利益率、売上高利益率といった安全性や収益性だけでなく、キャッシュ・フロー分析までやってもらう。</li> <li>④総資産利益率や自己資本利益率の問題点を紹介し、経済的付加価値について算定してもらい、これらを併せて業績評価を行ってもらう。このことにより、資本コストという概念や資金調達手段による財務戦略、最適資本構成の問題まで理解してもらう。</li> </ol>
------------	--

[図表3] 商業高校の高校生が体験している様子



ンキュベーション施設で開催した。参加者は、社会人と大学生であり。社会人では、経営者、金融機関関係者、県庁職員といった方々が参加され、さらにタイ人、ベトナム人、マレーシア人、台湾人といった外国人も参加した。

平成29年3月3日に同施設にて初級編を実施し、参加者12名に対し、4時間程度のビジネスゲームを体験することで、どの程度理解できたのかをアンケートにて集計したところ、未学習者が12人中3人（割合25%）、簿記3程度程度の学習者が12人中5人（割合42%）という知識レベルの中、十分理解できたと回答した人が12人中7人（割合58%）、ある程度学べたと回答した人が12人中5人（割合42%）と

[図表4] 社会人が体験している様子



いう結果となっている。まだまだ、集計者数の母集団が少なく、データの収集も統計学に沿った科学的なものではないため、学習効果を示す学術上の根拠としては薄弱であるが、一つの参考例として提示した。

## Ⅵ 終わりに

本論では、ビジネスゲームを使ったアクティブ・ラーニングの実践事例について報告させていただいた。このビジネスゲームを使うことによる最大な学びは、今まで「決算書の作り方」「決算書を読み方」「決算書の活かし方」というビジネスにおいて必須の知識を、3つバラバ

ラに学習するのではなく、セットで、しかも、ゲームを使って楽しく学ぶという点にある。

さらに、このビジネスゲームでは、簿記・会計のみならず、そこから派生して①法人税や消費税などの仕組みと申告書作成について、②公認会計士による会計監査の仕組みと内部統制の概念の理解といったことも学ぶことができ、学習内容の派生が望める非常に汎用性の高い教材であると考えている。

そして、このビジネスゲームを使ったアクティブ・ラーニングの最大の目的は、「一人でも多くの人に企業会計の重要性を認識してもらい、興味を持ってもらうこと」である。私は公認会計士試験に合格し、自分でも簿記を教えるようになって痛感したことがある。それは、「自分はなんて大学においてもったいないことをしていたのか」ということである。大学生時代に簿記や会計学は学んだものの、その知識の脆弱さ、意識の低さから、大学の先生方の会計学に関する深くて熱い講義をしっかりと理解することができなかったのだ。その原因は、言うまでもなく自分自身にあるが、公認会計士試験に合格するレベルのことを学んで、初めて、大学の先生方の云わんとすることが理解できたのである。

そして、このことは資格試験偏重の簿記・会計学習により、より多くの大学生や社会人に

起きている弊害ではないかと考えるように至ったのである。本来、会計学というものは非常に理論的で、かつ世界的な学問であり、そして、ビジネスを行ううえでも必須のものである。しかし、数字さえ合えば良いとする資格試験に偏重していれば、学ぶものは会計学の理論に到達する前に、試験合格により学びをやめてしまう。また、簿記を原理で理解するといったことや、会計理論の思考法が構築されていなければ、大学における講義を十分に習得することは難しい。だが、簿記の初学者に大学の先生方が下りてきて簿記の原理や会計帳簿の記帳から教えていくのであれば、限りある講義時間において、それは大きな機会損失を生むものと考えられる。そこで、簿記を学ぶ入り口として、会計学への入り口として、私はこのビジネスゲームの考え方は活かせるのではないかと考えている。本論で紹介したビジネスゲームのゲームルールや教育実践事例が、会計教育の実践者及び研究者の参考例の1つになれば幸いである。

#### 【参考文献】

株式会社ダイヤモンド社. 2017.『週間ダイヤモンド』(6月号):目次7項  
週間ダイヤモンドフェイスブック  
<https://www.facebook.com/diamond.sha.pr/posts/347063972411797>