

モノポリーで学ぶ簿記会計の意義

——簿記会計のアクティブラーニング実践とその含意——

工 藤 栄一郎

I 背景と問題

近年、初等教育から高等教育にいたる多くの教育課程において「学修」の転換が声高に主張されている。大学に関しては、中教審から、2008年に「学士課程教育の構築に向けて」が、そして2012年には「新たな未来を築くための大学教育の質的転換に向けて（答申）」が相次いで公表された。後者においては、教育の質的転換が必要な背景について、「我が国においては、… 社会の仕組みが大きく変容し、これまでの価値観が根本的に見直されつつある。… このような時代に生き、社会に貢献していくには、想定外の事態に遭遇したときに、そこに存在する問題を発見し、それを解決するための道筋を見定める能力が求められる」と述べ、大学教育の現状について「生涯にわたって学び続ける力、主体的に考える力を持った人材は、学生からみて受動的な教育の場では育成することができない」と問題視している。そこで、「従来のような知識の伝達・注入を中心とした授業から、教員と学生が意思疎通を図りつつ、一緒になって切磋琢磨し、相互に刺激を与えながら知的に成長する場を創り、学生が主体的に問題を発見し解を見いだしていく能動的学修（アクティブ・ラーニング）への転換が必要である」（中央教育審議会2012、9頁）と提言したのである¹⁾。

これをきっかけとして、多くの大学においては「学修」の改革作業、たとえば、「アクティブ・ラーニング」や「反転授業」などについての研究が盛んとなり、その導入に関する組織的な検討などがすすめられているよう

である。

さて、それでは簿記会計の学びの現状とはいったいどのようになっているのであろうか。「能動的学修」をどのように定義するかによるが、基本的には、教室空間において教師が一方的に簿記会計の技術とその論理を教え、学生はそれを受動的に聞き、時間的に可能であれば、授業内において練習問題を解答する²⁾ことで理解を深めるといふ姿が一般的であると思われる。あくまでもイメージとしてではあるが、このような簿記会計の学びにはともすれば消極的な印象がともなっているようである。長年にわたり、簿記会計教育・簿記会計学習の問題点を明らかにしその解決策を模索する研究が多く重ねられてきている³⁾のは、このような消極的イメージをともなう困難性の緩和ないしは打開を見出そうとしている証左と理解することができるだろう。

また、偶然ではあるが、簿記会計に対しては知識の新しい活用の仕方も求められている。いわゆる「原則主義」に対応可能な簿記会計力の養成である。会計専門家には、自らの倫理観、専門性、国際性にもとづいて会計上の判断をすることが求められるようになるというのである。具体的には、

-
- 1) 「2012年答申」の提言内容については是非の議論は当然あるだろう。しかし、筆者は、この答申の提言内容を積極的に支持する立場もまた否認する立場もとってはいない。ここでの関心は、学習者が簿記会計に広くまたより深い関心を有するような教育の可能性を見出そうとするものであり、そのために有効となる多様な教育のあり方を検討しようとしているのである。したがって、伝統的な簿記会計の教育または学習がどのように形成されてきて、またその特徴がいかなるものであるかを確認し、さらにそれに有効に加味される新しい教育のアプローチを紹介しさらに開発することを企図している。
 - 2) 学習者が練習問題等を解答することをもって「能動的学修」とする解釈もあるようだが、筆者はかならずしもそのように受けとめていない。簿記会計の「新しい学び」とは、これまでには存在しなかったかあるいは一般には認知されてこなかった取り組みを展望するものである。
 - 3) たとえば、日本簿記学会では、教育研究部会にかぎっても、1991-91年度に「わが国における大学・短期大学の簿記教育の実態と問題点」、1994-95年度に「大学・短期大学における簿記教育内容と教授法の研究」、2001-02年度「簿記教育における実験的アプローチの有効性」、それに2012-13年度「大学における簿記教育の問題点の整理と対策案の提示」といった多くの研修プロジェクトが組織されてきた事実をあげることができる。

何が問題となっているかを分析する能力、問題解決のための代替案を導き出す能力、それら代替案のうち最適なものを評価する能力である。これまでの簿記会計の教育ではこれらに対応することが困難だとして、教育改善を検討し提案する多くの研究がなされてきている。

ところで、いうまでもないことだが、簿記会計は、「取引」として認識された人や組織が実際に行った経済的活動を対象として記録を行う行為である。つまり、簿記会計はその対象である経済的活動があってはじめて存在する実践である。つまり、簿記会計を実践するにあたっては、記録者は、自分が行った取引の内容を十分に認識しそして理解する必要がある。

ところが、通常の簿記会計の学習空間においては、取引はあらかじめ例示され準備されていることが多い。しかし、学習者のなかには、このように提示されている取引について、その内容を具体的にイメージできない者が少なくない場合もある。それは手形での決済取引や特殊商品売買取引のような高度な処理をとともう複雑な取引だけではなく、通常の商品の売買取引ですら具体的にその内容をうまく頭の中で理解できない者がいるということである。また、そもそも、実際の経済的活動は文章表現されたものではなく、人や組織の営みそのものである。それを言語表現して可視化することが簿記会計の営みなのである。

そして当然ながら、簿記会計の学習の場で行われるのは簿記会計実践の学習であって、取引の実践についての直接的な実践学習が行われることはほとんどない。

本来、簿記会計の主体は、経済的活動である取引の実践主体と同一であり、自らの経験を記録していくことで、そのことを情報化してそして蓄積していくのである（工藤 2015）。したがって、簿記会計の意義を自覚するには、取引である経済的活動を実践したうえで、その記録計算作業を行うことが理想的である。それはつまり、取引の実践と簿記会計の実践とを同期させた演習形式による学習である。

そこで、この学習の実現を図るために、擬似的な取引を実践しながら簿記会計記録を行う演習として、もっともポピュラーなボードゲームである、

モノポリー (Monopoly) を用いた学習を取り入れることとした。この学習の目的を端的に表現すると、「ボードゲームを用いて実際に取引を実践し、その実践の簿記会計記録を行うことで、簿記会計の意義と重要性に気づき、さらには、合理的な記録様式の知覚を導く」ことである。また副次的にはあるが、期待される効果として、学習者が主体的かつ相互に考え学び合う姿勢を誘発するということも含まれている。

Ⅱ 「モノポリー」の概要

この学習で使用したボードゲームは、1935年にアメリカ合衆国で一般発売された「モノポリー」⁴⁾である。このゲームは、複数のプレイヤーそれぞれがサイコロ2つを振り、出た目の数の分だけマス目を進んでいくものである。マス目は全部で40あり、その内容は、土地や会社などが28、「共同基金カード」と「チャンスカード」と呼ばれるカードを引く箇所がそれぞれ3箇所ずつの6、その他、「所得税」や「物品税」など一定の金額を支払わなければならない箇所、それに「GO」と称されるスタート地点、などからなっている⁵⁾。

4) モノポリーについてはいくつかの文献があるが、ここではとりあえず訳書がある Orbanes (2013) を紹介しておく。

5) モノポリーにはいくつもの種類 (バージョン) があるが、ここで記述しているのは「アトランティックシティ版」というもっとも標準的なものについてである。

図1 モノポリーのボード（「アトランティックシティ版」）



とまったマス目が土地や会社などの場合は、指示されている一定の金額を支払って購入することができる（例えば「バージニア通り」の場合はその購入対価は\$160である）。

図2 バージニア通りの購入



最も重要な財産は土地である。所有している土地のマス目に他のプレイヤーがとまった場合、「レンタル料」を受け取る。例えば、「バージニア通り」を所有しているとして、このマス目にだれかとまった場合、\$12を受け取ることができる。

図3 「バージニア通り」の権利書と受け取る「レンタル料」の額

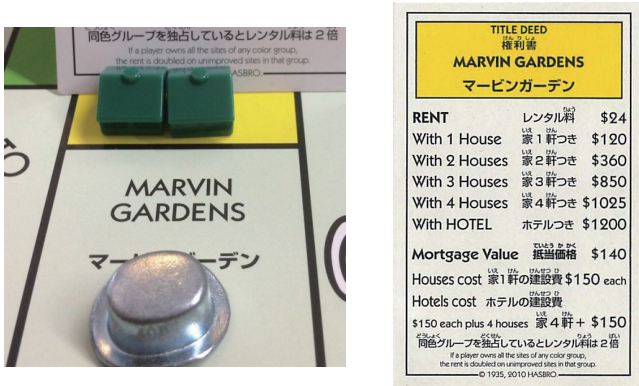
TITLE DEED 権利書		
VIRGINIA AVENUE バージニア通り		
RENT	レンタル料	\$12
With 1 House	家1軒つき	\$60
With 2 Houses	家2軒つき	\$180
With 3 Houses	家3軒つき	\$500
With 4 Houses	家4軒つき	\$700
With HOTEL	ホテルつき	\$900
Mortgage Value	抵当価格	\$80
Houses cost	家1軒の建設費	\$100 each
Hotels cost	ホテルの建設費	
\$100 each plus 4 houses	家4軒+	\$100
同色グループを独占しているとレンタル料は2倍 If a player owns all the sites of any color-group, the rent is doubled on unimproved sites in that group.		
© 1935, 2010 HASBRO		

モノポリーは、その名称が示すとおり、財産の独占を目指すことでより高額の収入を得ることができるルールを持つゲームである。例えば、土地はいくつかの色によって分類されており、同じ色の土地をすべて（2箇所か3箇所）所有すると、そこから得られるレンタル料が2倍と高額になる。

さらに、所有している土地に「建設費」を支払って「家」を建設すると、そこにとまった他のプレイヤーからさらに高額のレンタル料を受け取ることができる⁶⁾。例えば、所有している「マービンガーデン」の土地に家を2軒建設していたとすると、そのマス目にとまった他のプレイヤーから\$360のレンタル料を受け取ることができるのである。たんに土地だけを所有していただけではレンタル料は\$24でしかないので、格段に高額のレンタル料収入を得るために家を建設することがプレイヤーにとっては重要となる。

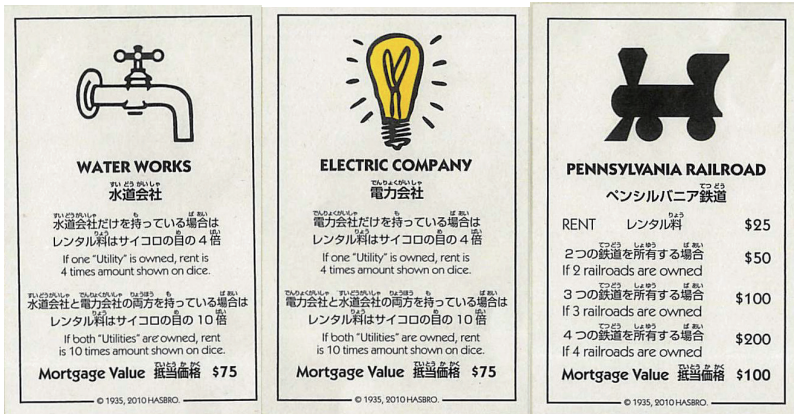
6) モノポリーのルールでは、「家」はいつでも建設することができる。ひとつの土地に4軒までの家を建てることができるが、それ以上になると「ホテル」を建設することができる。

図4 マービンガーデンに家を2軒所有



土地や家のほかに、「鉄道会社」や「水道会社」などの財産を購入し所有することもできる。これらも同様に、他のプレイヤーが当該マス目にとまった場合には「レンタル料」を受け取ることができる。

図5 「会社」の権利書



そのほか、該当するマス目にとまって「共同基金カード」を引いた場合、

その内容は、「銀行より \$200 受け取る」「遺産 \$100 受け取る」「治療費 \$50 支払う」「教育費 \$100 支払う」など、現金の授受を指示されるものが多い。「チャンスカード」に記述されている内容は、マスを指示された場所まで移動する機会が多いが、なかには「銀行より \$○○受け取る」とか「各プレイヤーに \$50 支払う」など金銭の授受を指示されているものも含まれている。

このように、モノポリーでは土地や建物などの購入やそれらからのレンタル料の受け取りおよび支払いなどの経済的活動を擬似的に実践することができる。

Ⅲ 簿記会計学習への適用

モノポリーでの取引を対象にして、これを会計記録すなわち簿記会計の演習に適用しようとする試みは、アメリカ合衆国をはじめとして、散見される⁷⁾。それは、高等学校などの中等教育課程から MBA など大学院レベルまで、非常に多様で広範な水準における簿記会計学習においてである。本稿では、まったくの初学者（簿記会計の知識がまったくない学習者）から複式簿記会計の手続きについてはひととおりの理解ができていることを前提とした学習者まで、いくつかの段階に分けて、学習の適用事例について紹介していく。

1 授業の進め方

通常モノポリーを楽しむには、ひとつのボードにつき 4 名程度のプレイヤーを配置するのが適当とされているが、ここでは、簿記会計の学習への適用なので、ゲームの内容である経済的活動を記録していくことに主眼がある。つまり、取引の実践と簿記会計の実践をともに行うので、プレーヤ

7) モノポリーを使った教育実践の紹介や考察については多くの論文が公表されているが、たとえば、Tanner and Lindquest (1998) を参照のこと。

ー1人あたりの作業量が通常のモノポリーを行う場合に比べて多くなるので、4人あるいはそれ以下の人数でゲームを実践すると、ゲームの回転が速くなり、簿記会計記録を行う際にミスの発生が高くなる。そこで、ひとつのボードにつき、5～6名程度のプレイヤーを配置するのが望ましい。

また、この学習の規模についてであるが、それはボード台数による。最小では1台のボードで実行可能であり、20台ほどのボードを準備して100名超で授業を行うことももちろん可能である。ファシリテーター役を務める教師の管理可能な規模であればもっと多くの学習参加者があってもかまわない。

この学習に必要な時間は、1人のプレイヤーが記録すべき取引の数による。加えて、求めている簿記会計の水準にもよる。詳しくは後述するが、どのような目標をもって簿記会計を実践するのかについては様々な指示を出すことが可能であり、それによって記録の様式が異なり簿記会計手続の質的な相違が生じてくる。それはゲーム中の簿記会計作業のみならず、ゲーム終了後、つまり、取引終了後の種々の「まとめ」（いわゆる決算を含む場合もある）の作業の量による。もっとも単純な目標をもってこの学習を行う場合は大学の授業時間でいえば1コマ（90分）でも可能であるが、可能であれば2～3コマ（180～270分）分を確保するとより効果的な学習が実現するだろう。なお、記録される取引数は1人のプレイヤーあたり15以上あるとよい。20～30ほどの記録すべき取引数が実践されるには1コマの授業時間では不足するだろう。

重要なことは、モノポリーを使用して取引を実践しその簿記会計記録を行う時間と、その記録を基礎に与えた課題に取り組む時間との割合を適切に按分した授業進行の計画をたてておくことである。

ところで、通常のルールでは、プレイヤーのほかに、金銭の授受のみを行う「銀行係」を1人配置することになっているが、この授業では「銀行係」を置かず、プレイヤー間で直接金銭のやりとりを行っていく。その理由は、この授業の目的が正確な簿記会計を実践することにあるので、すべての学習参加者が取引を実践しそれを簿記会計していくことが必要だからである。

また、このほかにも各ボード内で適宜「ローカル・ルール」⁸⁾を設定しながらゲームを進行していくことを容認するということをあらかじめ指示しておく。また、ファシリテーターは、ルールに関して各ボードから問い合わせがあった場合には適切にアドバイスを与える。ただし、簿記会計に関する質問に関しては、ファシリテーターの解答を即座に与えることは避け、学習者（たち）に考えさせるように導くことが肝要である。

2 具体的な適用例

(1) 初学者を対象に

ここでは、簿記会計に対する知識をまったく有していない者を学習者の対象とした場合を例示する。

指示する目標は「手もと現金と記録上の現金の一致」である。モノポリーでの取引の多くは現金の授受をとまなう。その現金収支を正確に記録することを唯一の課題として与えるのである。そのための記録についてはとくに様式などを指示することなく、「自分がやったこと（「できごと」と表現）を自由に記録しなさい」と説明し、次のような用紙（図6）を配布する。

なお、手もとの現金については、ゲームの途中で金額のカウントがしにくいように、封筒を配布しておき、ゲーム中は常時その中に入れておくように指示しておく。

8) たとえば、同範疇（つまり独占状態にある）の土地に家を建設する場合、通常のルールでは、すべての土地に同じ数の家を建てなければならないと定められているがこの制約をなくすとか、あるプレイヤーが支払わなければならない金額に対して、手持ちの現金と所有している財産すべてを抵当に入れても金額が不足する場合は、他のプレイヤーから借り入れることができさらにその場合の金利をどう定めるかなどなどについては、当事者間の同意によって柔軟に対応してもよいなど。

図6 初学者用の記録様式(1)

* どのような内容であったかを記録します。自由に書いてください。

番号	できごとの内容
1	
2	
3	
4	
~	

この水準の目標のもとでは、学習者の記録結果はじつにさまざまな状態になることが少なくない。現金の出入りを記録するよう目標を与えているにもかかわらず、記録内容に金額情報が欠落していたりする学習者もあれば、自分が行った取引結果を次のように合理的に記録している者もいる。

図7 合理的な記録の例

- ・ ××通りを買う (-) 140 ドル
- ・ 利息を受け取る (+) 50 ドル

この記録には、現金がいくら出入りしたかについての情報だけでなく、その原因・結果となった事象が記録されている。

もっとも、この段階での学習者の記録として多いのは、たんに、現金の収支のみの金額情報しか記載しないものである。

そこで、現金収支をもたらすこととなった原因あるいは結果を「出来事の内容」として認識し、それを記録に残すように明確に指示して学習を進めることも有効である。

図8 初学者用の記録様式(2)

会計記録(2)

- * 以下のポイントに気をつけて内容を記録して下さい。
- * 現金の「入」(+)と「出」(△)を記録します。
- * そのときどきの現金の「残高」を記録しておきます。

番号	できごとの内容	現金出納 入「+」出「△」	現金残高
1	ゲームの始まりにあたっての資金	+1,500	1,500
2			
3			

この段階での簿記会計の学習の目標は、実際の現金と記録上の現金との有高を一致させることであるので、最後にその確認を行う。記録すべき取引の数によるが、20程度の記録であっても、これまでの経験からすると、ほとんどの学習者は実際有高と記録上の現金の有高が一致することはない⁹⁾。この不一致の原因としては、実際の取引において現金授受が正確に行われなかった(つまり受け渡した金額に間違いがあった)ことも考えられるが、簿記会計記録上のミスによるものであったことも想像される。実際のところ、不一致の原因を探るために、学習者がなんども記録を見直していくうちに、一致していなかった金額が徐々に小さくなり、ついには実際と記録とが一致する(あるいはそれに近くなる)こともあるからである。

このような状況の下で、ファシリテーターである教師は、振り返りとして、学習者に対して簿記会計記録のひとつの意義を強調する。それは簿記会計による正確な記録の意義である。経済的活動である取引は、それ自体が煩雑である。例えば、ある土地を購入できるマス目にとまった場合、まずそ

9) ここではこの学習の事例を簿記会計の初学者としてはいるが、これまでモノポリーを利用したこの演習には高度な簿記会計知識を有する簿記会計の教師やあるいは豊富な実務経験を有する会計専門職の参加者もあった。たいへん興味深いことに、熟達した彼らでさえ、その多くが、記録上の現金と実際の有高とが一致しないという経験をしたのである。

の土地を購入（あるいは建物を建設）するかしないかを意思決定しなければならない。それには、手もとに支払うに十分な現金を持っているかどうか、それを支払ったあとに取引が継続できるかどうか、あるいはその土地（あるいは建物）が将来もたらす収入がどれくらい予測できるかなど、複雑な要素からの判断を含む場合もあるだろう。その上での意思決定に引き続き、実際の現金の支払いが行われるのである。このような複雑な意思決定とその結果自分が執り行った実際の行動を記憶だけを頼りに再生することが現実にはかなり困難であることを、この簿記会計記録の演習を通じて学習者は経験的に理解できる。

ところで、この水準での簿記会計記録の演習でも、いくつかの追加的な課題を与えることで、さらに上位の簿記会計の意義の理解へ誘導することができる。

ひとつの例としては、所有している個別の財産項目に関する情報の抽出である。上掲の「初学者用の記録様式（2）」（図8）では、現金出納の原因もしくは結果が記録されているので、論理的には、そこから、ゲーム終了時点で所有している財産のリストを作成することができるはずである。加えて、購入した際に支払った現金額すなわち取得原価の情報を求める。

図9 所有する財産のリスト

2 あなたの財産は？（いくらで買った土地や建物を所有していますか）

財産の内容（土地や会社名は固有名詞で。家を建てている場合は軒数）	いくらで買いましたか	備考

この追加された課題によって、今後、簿記会計記録を行う際に、所有す

る財産の管理に適合的な記録のあり方を示唆する。つまり、個別の財産ごとの記録単位である「勘定」の利用を予兆させるのである。

ほかに、自分が所有する個別の財産がそれぞれいくらのレンタル料を獲得したのかという収入原因の識別や、他のプレーヤーが所有する財産に対して支払ったレンタル料に関する情報なども、上掲の簿記会計記録から導出することが可能となるはずである。

図 10 収入源泉と支出原因に関する情報

3 他人が所有する土地や建物にいくらレンタル料を支払いましたか？		4 あなたの所有する土地や建あるいは会社はいくらレンタル料などを獲得しましたか？	
どこに	いくら	どこから	いくら

つまり、現金収支とその原因・結果という単純な記録が、自らが行った経済的活動に関する情報再生と追加的な情報産出が可能となるということを理解させることが可能となり、素朴な簿記会計記録でさえ有用性が高いという認識を与えるのである。

(2) 複式記入への展開

次に示すのは、複式簿記会計一巡の手続についての知識を持っている学習者を前提とした場合の適用事例である。

モノポリーで記録の対象となるのは、すべて、現金によって決済となる取引である。つまり、現金収入とその原因（または結果）、現金支出とその結果（または原因）であるから、この特性を利用して、容易に複式記入への展開と導いていく。その意味で、貸借仕訳への導入が必要な水準における学習者にとっては当然有効であることは理解されるだろう。しかし前記のように、ここで対象としている学習者を複式簿記会計の基本的な知識を有しているとしているので、このような素朴な貸借複式記入だけを学習課題とするのは適切ではないとうつつるかもしれないが、その後の処理手続に

については一定以上の複式簿記会計知識が必要となる。

ここではこの演習の参加者に配布する記録用紙として、「仕訳帳」と「元帳」を準備する。以下の仕訳帳に示されているように、貸借複記の基礎として、現金収支を起点として考えるように示唆している。

図 11 仕訳帳と元帳の用紙

仕 訳 帳 (どのような取引をおこなったかについての記録)

番号	現金の入り	金 額	その原因・結果	金 額
	(その原因・結果)	(金 額)	(現金の出)	(金 額)
1	現 金	1,500	資 本 金	1,500
2				
3				

総勘定元帳 (財産の種類別の記録)

現			金		
増 加			減 少		
番号	相手勘定(摘要)	金額	番号	相手勘定(摘要)	金額

また、「現金勘定」についてはあらかじめ勘定科目を付したものを準備して配布するが、他の勘定については、学習者（簿記会計記録者）が任意に開設できるように勘定科目名は空欄にしたものを配布する。取引のなかで生じる財産の変動に関してどのように勘定を開設するかは、簿記会計記録者にとって、その記録目的に従うべきである。記録者が明確な目的を有し、合目的な記録の仕組みを構築することの必要性と有用性を認識させるため

図 13 試算表の作成

決算準備手続き（記録の正確性の確認）

借方項目	金額	貸方項目	金額

初心者向けの簿記会計記録の課題であった現金有高の実際と記録の一致の場合と同様に、ここで貸借が一致する学習者は多くない。ゲームすなわち取引の実践に重点が置かれ、その結果、簿記会計記録がおざなりになることが貸借不一致の最大の要因と思われる。仕訳帳だけの記録をして該当する元帳の勘定への転記を一括して行うことで転記漏れが生じる可能性が高くなったり、記録された文字が乱雑になって判読困難になったりなど、状況は様々である。

貸借一致を確認することで記録の正確性がある程度担保されないと、利益計算などの次のステップに進むことはできないが、このハードルを越えることは容易ではない。そこで仕訳記録と勘定転記をなんども確認し、自分が行った取引つまり経済的活動に関する記録の不備に関する記憶を呼び起こしながら補完していく作業を繰り返すこととなる。

正確な記録の重要性を認識させることが、この演習の現実的な終点となることが多いが、もっと時間をかけてこのアクティビティができる場合には、利益計算のプロセスに進む。

複式簿記会計による利益計算の構造は、名目勘定と实在勘定との2つの系統における2重計算が特性である。つまり、総勘定元帳の勘定を名目勘定と实在勘定とに分類する必要がある。この作業が、とりわけ初級段階の簿記会計の通常の授業では、意識されて実施されることは少ない。手続き

に沿っていうなら、決算操作の第1ステップとして、収益および費用の諸勘定を損益勘定に振り替るわけであるが、(決算整理手続としての原価配分の作業が終了したあとの)元帳諸勘定は、収益または費用の勘定は所与のものとしてされていることが多く(あるいは覚えさせられていることが多く)、どの勘定を損益勘定に振り替えるべきかを学習者自身が判断する状況になることはほとんどない。ところがこの演習においては、例えば、共同基金カードのなかに「クリスマス基金の満期により\$100受け取る」というものがある。クリスマス基金がどういったものかについての説明はない。この場合、【借方】は【現金(資産)の増加】であるが、【貸方】に記録された勘定をどのように属性づけるかは記録者の判断によって異なる。これを純財産の増加とみなして損益に影響しない取引とみるのか、それとも、収益の発生として損益の増加要素とみるのかである。著者の過去におけるファシリターとしての経験では、合理的な説明ができればいずれでもよい、と示唆したことがある(だが決して「解答」を与えることはない)。また、同種の問題としてもっとも多く問い合わせられるのは、ボードを1周するごとに「GO」のマス目を通ると「銀行から\$150受け取る」という取引がある。この場合の【貸方】の勘定をどう判断するかについてである。【資本金の増加】とするか【何らかの収益】とするかはやはり記録者の判断の合理性にかかっているとしか説明を与えない。

いずれにしても、まず損益勘定を新たに開設し、そこで純利益を確定する。当初資本に純利益の金額を振り替えたのちに、残高勘定(または繰越試算表)を作成して、複式簿記会計の手続きは終了する。ここで最終的な簿記会計の記録と会計計算の正確性が確認されることとなる。

図 14 損益勘定と残高勘定の作成

損			益			残			高		
番号	相手勘定(摘要)	金額	番号	相手勘定(摘要)	金額	番号	相手勘定(摘要)	金額	番号	相手勘定(摘要)	金額

だが繰り返しになるが、ここまで到達できる演習は2～3コマの時間では困難である。

Ⅳ まとめ：簿記会計学習に照らしたインプリケーション

以上、モノポリーを使用した簿記会計の意義を理解させるための学習について述べてきた。学習としては、簿記会計のみを実践するのではなく、記録の対象となる取引をまず実践し、両者を同期させていくことにその特徴がある。

ゲームそのものが実際の経済的活動を擬似したものであるので、取引の実践にのみ意識が傾き、簿記会計の記録をおざなりにしてしまいがちになることを多くの学習者は実感する。しかし、経済的活動の過程と結果を可視化するには簿記会計の記録がなくてはならないわけで、その重要性について経験を通じて体感することとなる。簿記会計記録があってはじめて、自分が行った過去の活動を知覚することができるのである。記録 (record) とは心 (cor) をふたたび呼び起こすこと (re-) という意味である¹²⁾。

また、簿記会計の実践は記録者の判断の余地があるということ認識させることにも役立つ。覚える簿記会計から、考える簿記会計への展開可能性である。どのような記録を行えば目的適格的になるのか、その前に、そもそもどのような目的で簿記会計記録を実践するのかという根本的な問題についても考える機会を与えることができる。具体的には、経営管理の目的に役立つにはどのように勘定を開設すればいいかなどである。また、利

12) 記録の意義については工藤 (2015) を参照のこと。

益とはなんであるのか、について考察する機会も提供できる。

この学習では、あらかじめ「正解」が準備され学習者はその正解に到達することが求められている通常の簿記会計の学習の場では提供する可能性の少ない、簿記会計の柔軟性にふれることができる。その意味でも、モノポリーをうまく活用した簿記会計の学習は有効性が高いだろう。

【参考文献】

工藤栄一郎 (2015) 『会計記録の研究』 中央経済社。

中央教育審議会大学分科会制度・教育部会 (2008) 「学士課程教育の構築に向けて (審議のまとめ)」。

中央教育審議会 (2012) 「新たな未来を築くための大学教育の質的転換に向けて～生涯学び続け、主体的に考える力を育成する大学へ～ (答申)」。

Orbanes, P. E. (2013) *Monopoly, Money, and You*, McGraw Hill (邦訳『投資とお金の大事なことはモノポリーに学べ!』日本実業出版社)。

Tanner, Margaret M. and Tim M. Lindquist (1998) “Using MONOPOLY and Teams-Games-Tournaments in accounting education: a cooperative learning teaching resource,” *Accounting Education*, 7(2), pp.139-162.

*本論文は JSPS 科研費 15KO3810 の助成を受けたものです。