

会計教育の経験学習と社会人基礎力

山 本 貴 之

要 旨

本稿は、会計教育に経験学習を取り入れる効果を検証するため、レゴ会計ゲームを実践し、学習意欲への影響と会計教育における社会人基礎力の向上を分析したものである。管理会計の基礎知識を、座学で事前に説明したうえでゲームを実施した結果、スムーズな理解と参加が可能となった。実施後のアンケートでは、83%の学生が会計への興味を示し、「つまらない」から「面白い」への意識変容が確認された。また、役割分担やチーム内のコミュニケーションが成果に影響し、社会人基礎力のうち「主体性」「働きかけ力」「実行力」の向上も見られた。一方で、「課題発見力」「創造力」には限界があった。これらの結果から、経験学習は学習意欲の向上に有効であり、「会計離れ」の防止やソフトスキル育成に寄与する可能性が示唆された。

キーワード：会計教育、経験学習、レゴ会計ゲーム、社会人基礎力

1. はじめに

近年のコンピュータテクノロジーの急速な発展は、会計業務の性質を根本的に変化させている。AIによる自動化の進展に伴い、従来の会計教育で重視されてきた知識の暗記や計算スキルの意義は相対的に低下している。他方で、大学を中心とする会計教育は依然として暗記型学習に依拠しており、学習者の会計に対する関心を低下させ、「会計離れ」を招いていると菅原（2021）は指摘している。「会計離れ」について、川野（2018）は、オックスフォード大学のマイケルオズボーン氏が発表した「雇用の未来——コンピュータ化によって仕事は失われるのか」による論文で、AIが99%の確率で税務申告代行者の仕事を奪い、98%の確率で簿記、会計、監査担当員、94%の確率で経理担当者、監査人の仕事を奪うと予想した。これが、マスコミやインターネットを

通じて学生にも伝わり、仕事がなくなる会計を勉強しても意味がないと考える学生が増えたと述べている。

また、福山（2024）は、簿記教育は会計学学習への入り口の役割を果たすと同時に、発展的な財務会計・管理会計などの会計科目の発展・応用に対する興味を持たせる役割を担うため、簿記教育において興味をなくす事態は好ましくないと述べている。

この問題に対し、日本公認会計士協会は2020年に「会計リテラシー・マップ」を作成し会計基礎教育の必要性を示した。文部科学省も2021年の中学校学習指導要領解説（社会編）、2022年度の高専学校学習指導要領解説（公民編）において初めて「会計」を取り入れている。

従来の会計教育では、問題を指示通りに完了させること、丸暗記、1つしかない解答を導き出すことが強調されることから、浅い学習アプローチといえる。また、大学を卒業する時点で新たなスキルや能力を修得する必要がある。これは、急激な環境変化により大学で学ぶ内容と社会からのニーズにギャップが生じ始めているためである。ここでいう社会が求めるスキルや能力とは、大学での会計教育で最も重視される技術的な知識や正確な計算スキルではなく、自動化やAIでも対応が難しいジェネリック・スキル（社会人基礎力とも呼ばれる）を備えた人材の育成であると菅原（2021）は指摘している。

社会人基礎力は2006年に経済産業省が提唱した概念であり、「前に踏み出す力」「考え抜く力」「チームで働く力」の3つの能力と12の能力要素から構成される。その後、人生100年時代を背景に2018年には改訂され、あらゆるライフステージで発揮されるべき力として再定義された。中山（2024）は年齢人口の減少や超高齢社会の進行を考慮すると、社会人基礎力の育成は教育現場における重要な課題であると述べている。

そこで、会計教育における学習動機を高める要因を明らかにし、簿記会計の基本理論を効果的に理解させる指導法として、経験学習教材である「レゴ会計ゲーム」を開発し実践する。レゴ会計ゲームは、参加者が会計に対する本質的な関心を高め、実際のビジネス環境での会計の重要性や役立ちを理解することが目的である。今回は、ゲーミフィケーションを取り入れることで、会計に興味関心を持ってもらい「会計離れ」が減少するかを調査する。

また、グループ学習を通じて社会人基礎力である「主体性、実行力、発信力、計画力」の能力要素の動向について調査する。ソフトスキルである社会人基礎力と学習動機との関連性の検証を統計的手法（t検定）や質的分析（テキストマイニング）を用いて明らかにする。以上のように、会計教育に経験学習を導入することによって、学習意欲の向上と「会計離れ」の是正を図り、さらに社会人基礎力の育成可能性を検討することを目的とする。

2. 方 法

2-1 対 象

レゴ会計ゲームを実践した対象は、2022年度に入学した学生で、1回目は23チーム98名、2回目は11チーム22名の学生である。経営学部学生は、1年次に「会計入門」の受講経験があり、全経簿記検定3級程度の学習を全員学習済みであるが、管理会計である「限界利益」や「損益分岐点」について学習している学生は少数である。

2-2 座学授業

会計ゲームを実施するにあたり、以下の会計用語について説明した。「変動費」「固定費」「準変動費」「準固定費」である。「変動費」とは、仕事量で変化する費用であり、売上（生産量・販売量）に比例して増減する経費のことである。具体的には、原材料や販売手数料、外注費などがある。「固定費」とは、仕事量にかかわらず一定である費用であり、生産量や販売量の増減にかかわらず一定にかかる経費のことである。具体的には、地代家賃や広告宣伝費、正社員の給料などがある。「準変動費」とは、操業がゼロであっても一定額が発生し、その後、操業度の上昇に応じて比例的に増加するものである。具体的には、水道光熱費であり、基本料金と使用量に応じてかかる従量料金からなる。最後に、「準固定費」とは、ある範囲内の操業度の変化では固定的であるが、その範囲を超えると増加し、再び固定化するものである。次に、限界利益と損益分岐点について説明した。

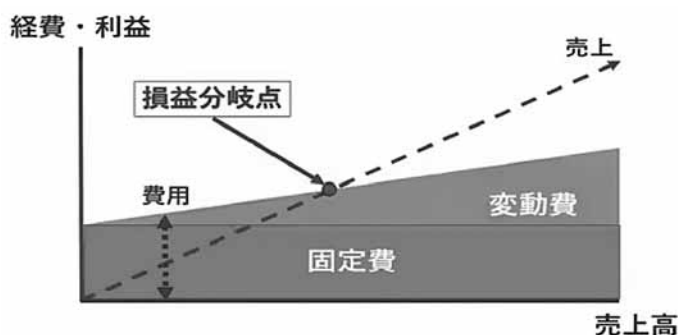
(1) 限界利益

限界利益とは、売上高から変動費を差し引いて算出し、製品やサービスを販売して直接得られる利益である。限界利益が高ければ高いほど事業の収益性が高いと判断できる。

例えば、売上高1,000円（1個100円×10個）に対して、変動費が400円の場合は限界利益が600円となり、固定費が300円ならば利益は300円となる。さらに、変動費を200円とした場合に限界利益と利益がいくらになるか学生へ質問した。利益が500円となり、結果限界利益が高いほど収益性が高いと判断できることを説明した。

(2) 損益分岐点

損益分岐点とは売上高と費用の額がまったく同じ金額になることである。損益分岐点を上回る売上げがあれば利益となり、下回ると損失となる。いわゆる赤字となる。



図表1 変動費・固定費と損益分岐点の関係

上記図表1では、先ほどの①限界利益の説明で使用した数値を用いて、最低何個売れば良いのか？を質問した。売上が5個の場合に売上高500円－費用500円（変動費200円＋固定費300円）＝0円で損益分岐点になると説明した。次に、売上高1,000円（10個売上）の場合は、売上高1,000円－費用700円（変動費400円＋固定費300円）＝300円が利益となり、先ほど①で説明した結果と同じになる説明を行い、最後に売上高300円（3個売上）の場合は、売上高300円－費用420円（変動費120円＋固定費300円）＝－120円の損失となることを、黒板を使い説明した。

ここでは、現在会計教育で行われている黒板とプリントによる座学形式の授業を行った。座学形式による授業を経験学習前に行うことで座学形式と経験学習との違いを明確にすることも狙いである。

また、限界利益と損益分岐点は、管理会計の学習をしていない学生でも抵抗なく取り組める内容であり、事前に学習することで、レゴ会計ゲームがスムーズに導入することができた。

2-3 レゴ会計ゲームの手順

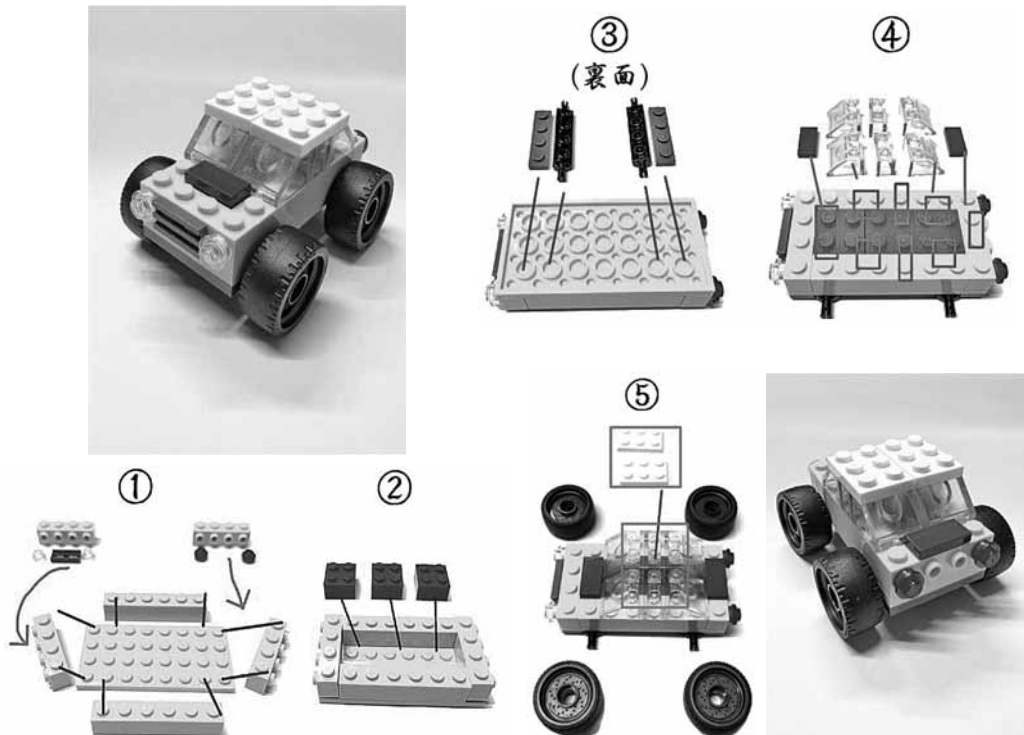
始めにチーム分けを行い、1チームあたり4・5名とした。これは、大人数で行うと一部の参加者のみで進行する恐れがあることと、作業はテーブルを囲い実践するため、メンバーで話し合える最適な人数である。次に、各チーム内での役職（下記）について説明し、当人たちの立候補により決定してもらった。

- ・工場長 1名（ゲームのリーダー役としてチームをまとめる）
- ・経理 1名（終了後、変動損益計算書を作成する）
- ・部品管理 1名（開始前と終了後のレゴの数を管理する）
- ・タイムキーパー 1名（作業中における進行状況を管理する）
- ・工場従業員 1名（作業中、熟練工を目指し取り組む）

今回、役職を決めて実施することで責任感を持たせた。なお、作業は全員で取り組むように伝えた。

チームの目標は、何台のミニカーを製作できるかではなく、変動費や固定費を意識して、より多くの利益を生み出すことができるか？であることを強調した。これは、ゲーミフィケーションを取り入れながら、単にレゴで遊ぶレクリエーションではなく、会計を意識して取り組むよう促すためである。

次に、スクリーンに仕様書（図表 2）を映し、作業手順に沿って、1 台分のミニカーを製作して見せた。説明では、間違えやすい組立箇所や実際のピースの大きさをしっかり確認してもらった。これは、事前に調査をした際に、仕様書だけを渡して実践を始めてしまうと、個人個人が作る作業に没頭してしまい、今回の目的であるチームによる共同作業がまったくできなかったためである。



図表 2 ミニカーを製作するための仕様書

ルールとして注意事項を以下の通り設定した。

1. 1 台のミニカーを製作するために必要なピースは 35 ピースとする。今回は、顧客からの

注文であり、完成したものは条件を満たせば必ず買い取ってもらえるため、注文通りの35ピースとする。

2. 完成したミニカーの1台あたりの売上高は8,000円（売価）とする。ただし、完成後、部品が違う場合は完成品と認めない。
3. ピースは、最大5台分を材料として各チームに配布する。ただし、車両原価は、3台目までは1台あたり2,500円とし、4台目と5台目の車両原価は、1台あたり2,000円とする。これは、材料は大量に購入することで単価を下げられるからである。
4. 制限時間は5分であり、超過することはできない。また、組立時間は3分30秒ならば3分とし、3分31秒ならば4分として計算する。
5. 人件費は、一人あたり1分につき130円で計算する。正社員に対する給料は固定費であるが、今回は、組立時間に応じて人件費を計上するため、変動費として扱うことにする。
6. 固定費は、工場の地代や設備費等として年間13,250円とする。

以上について説明し、別紙（図表3）を各チームに配布した。

ル　ー　ル	
1. ミニカー	1台あたり 35ピース使用
2. ミニカー	1台あたりの売上高 8,000円（売価） 完成後、部品が違う場合は完成品と認めない
3. 部品	3台目まで 2,500円/1台 4台目以降 2,000円/1台
4. 組立時間	最大5分 例えば 3分30秒の場合 3分 3分31秒の場合 4分
5. 人件費	1人につき1分あたり 130円
6. 工場の地代や設備費等	年間 13,250円

図表3 レゴ会計ゲームのルール表

次に、レゴ会計ゲームを始めるにあたり、社会人基礎力について説明した。社会人基礎力は、今後皆さんが職場や地域社会で多様な人々と仕事をしていくために必要となる基礎的な力であることを伝え、今回は、「主体性」である自分の役割を理解して積極的に取り組むことや「実行力」である粘り強く取り組むこと、そして、「計画力」である段取りを立てて取り組むことなどを意識して取り組むように促した。その後、工場長に部品ケース（5台分のレゴ）、仕様書、部品一

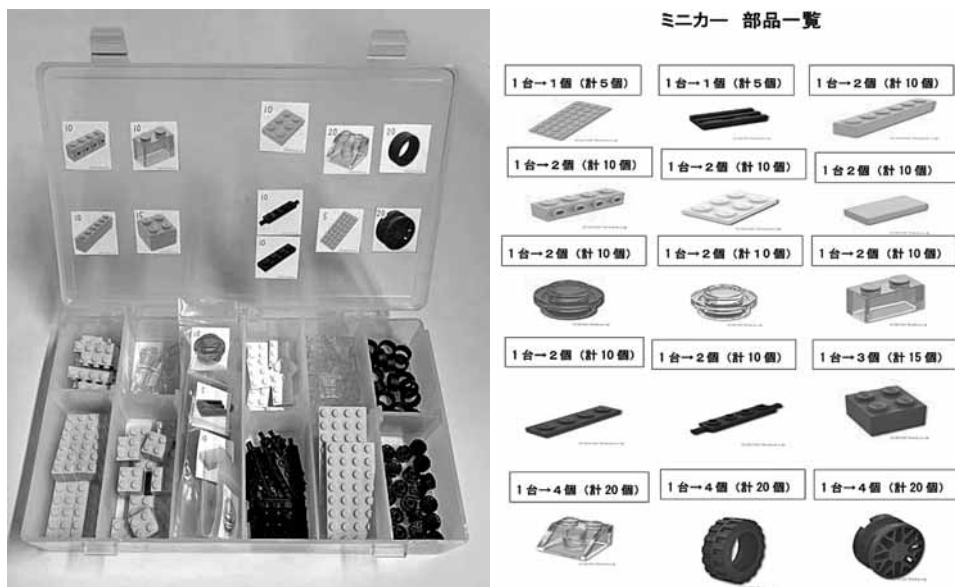
覧，ルール表，タオルを渡した。タオルは，レゴのピースが小さいため紛失を防ぐために用意した。

最後に，テーブルを囲みチームごとに5分間の作業計画を実施する。作戦計画では，実際にレゴピースを手に取り部品を確認するチームや作業手順の役割分担をするチーム，簡単な自己紹介からコミュニケーションをとるチームなどさまざまであった。また，こちらで示した組立手順は，一例であり例えばタイヤとホイールを組立てる担当者を決めるなど，チームごとにアイデアを出し合い検討するように伝えた。

2-4 レゴ会計ゲームの実践

開始にあたり，条件を合わせるため部品ケース（図表4）のふたを閉めていることを確認し，スタートの合図は筆者が行った。なお，ゲーム中の時間管理は，各チームのタイムキーパーが行う。そのため，タイムキーパーにはスマートフォンを用意してもらい，ストップウォッチ機能を利用した。図表5は，レゴ会計ゲーム中の作業風景である。

制限時間5分間の作業時間終了後，各チームの完成品を筆者が確認した。その際，部品の間違



図表4 ミニカーの部品一覧



図表5 レゴ会計ゲーム中の作業風景

えがあった場合は完成品とは認めていない。図表6は、各チームが製作したミニカーの集合写真である。

その後、経理担当者に変動損益計算書（図表7）を作成してもらう。変動費のうち①材料費（車両原価）は完成した台数により異なる点と、②人件費はチームごとに完成した時間やチーム人数により異なるため、経理担当者を中心に間違えのないよう全員で確認をしてもらった。また、部品管理者を中心に製作したミニカーを分解し、部品一覧を参考に部品が一つも無くなっていないか確認の上、部品ケースの決められた場所に戻してもらった。これにより、仕事での備品管理の大切さや次に使用する際の準備の大切さなど意識してもらうことも狙いである。



図表 6 チームごとに製作したミニカー

レゴ会計ゲーム

経理担当

変動損益計算書

(単位：円)

I 売上高

売上高 @¥8,000 × 台 =

II 変動費

① 材料費 (車両原価)

3 台目まで @¥2,500 × 台 =

4 台目以上 @¥2,000 × 台 =

② 人件費 (全員の延べ時間)

1 人 1 分 @¥130 × 分 =

III 固定費

13,250

経常利益 (I - II - III)

図表 7 変動損益計算書

2-5 レゴ会計ゲーム 2回目

レゴ会計ゲームの2回目を、11チーム22名を対象に実践した。製作する条件のうち、チームの人数を4～5名から2名に変更した。これは、一度経験したことで制限時間内に多くのチームが5台を製作でき、チームごとの結果に差が生じないことが予測されたためである。それ以外の条件は全て同じで実施した。

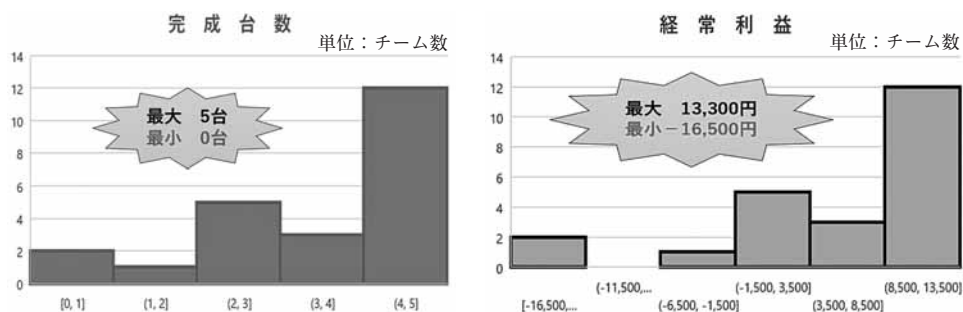
開始前の作戦会議では、1回目に対して何を改善すべきか、より効率的に組み立てる方法、より利益を生み出すにはどうすれば良いかなど、各チームで意見が飛び交っていた。

3. 結 果

レゴ会計ゲームの実践結果と各アンケート調査による結果は次の通りである。

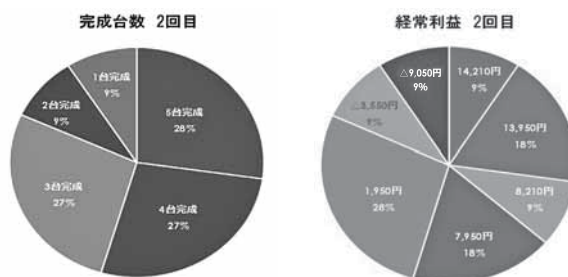
3-1 レゴ会計ゲームの実践結果

1回目は、23チーム98名の学生が参加した。筆者が事前に予測した数値は、1チーム4～5名で5分間、3台製作することとした。その条件を損益分岐点（利益0円）と考え、その他の販売単価、固定費、人件費などを設定した。その中で、5台全て完成したチームが12チーム（52%）、4台完成したチームが3チーム（13%）と予想を上回る結果となった。また、今回は単にレゴによる製作が目的ではなく、経験学習を通じて会計教育を意識させるため、いくらの経常利益を生むことができるかが目的である。5分間で5台完成した場合、4人チームの経常利益は12,650円、5人チームの経常利益は12,000円になる目標に対して、その数値を上回るチームが4チームあった。これらのチームを観察していたところ、事前の作業計画で具体的な作業分担など活発な意見が飛び交っていた。また、チームのメンバーが初対面であり名前も知らない者同士のチームでは、作業計画での会話も乏しく、1台も完成出来なかったチームがあった。（図表8）



図表8 レゴ会計ゲーム1回目の実践結果

2 回目は、11 チーム中 5 台完成 3 チーム (28%)、4 台完成 3 チーム (27%)、3 台完成 3 チーム (27%)、2 台と 1 台がそれぞれ 1 チーム (9%) ずつであった。1 回目は 4~5 人で実施しても 5 台完成するチームは 52%であったが、2 人で 5 台完成するチームが 3 チームあったことは驚かされた。これは、ゲーミフィケーションを取り入れたことが大きい。また、人件費に関わる組立て時間や材料費を考え、例えば、4 台までの完成で終了させるチームなど、会計教育も十分に取り入れられた結果である。(図表 9)



図表 9 レゴ会計ゲーム 2 回目の実践結果

3-2 レゴ会計ゲームの実践による会計のイメージに関するアンケート結果

レゴ会計ゲームの実践前と実践後における会計に対するイメージを尋ねた。(図表 10) 実践前のどちらともいえない、難しいから、とても簡単、簡単へとイメージが変わった結果となった。分析にあたっては、学習前後での平均値を比較し、対応のある t-検定 (片側検定) を行い $p < 0.05$ をもって統計的に有意とした。(図表 11)

	単位：人				
	5 とても簡単	4 簡単	3 どちらともいえない	2 難しい	1 とても難しい
実践前	5	13	15	5	1
実践後	15	20	4	0	0

図表 10 レゴ会計ゲームの実践による会計のイメージ

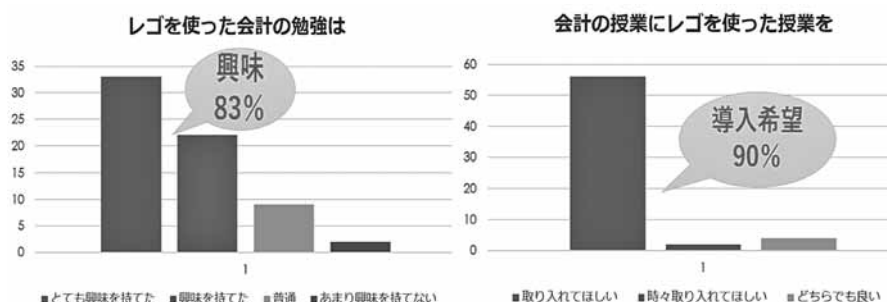
	事前	事後
平均	2.897436	3.25641
分散	0.831309	1.037787
観測数	39	39
ピアソン相関	0.085723	
仮説平均との差異	0	
自由度	38	
t	-1.71442	
P(T ≤ t) 片側	0.047299	
t 境界値 片側	1.685954	
P(T ≤ t) 両側	0.094599	
t 境界値 両側	2.024394	

図表 11 t-検定 (片側検定) 結果

3-3 レゴ会計ゲームの印象と今後の導入に関するアンケート結果

レゴ会計ゲームを実践した印象と今後の導入についてアンケート調査を行った。レゴを使った会計の勉強について尋ねたところ、会計に「とても興味を持てた」50%、「興味を持てた」33%、「普通」14%、「あまり興味を持ってない」3%であった。座学授業のみを受講している学生の調査では、興味が「とてもある」、「ある」が合計で59%であったが、経験学習におけるレゴを使った会計の勉強は、83%の学生が興味を持てたと回答があった。

次に、会計の授業にレゴを使った授業を取り入れるべきか尋ねたところ、「取り入れてほしい」85%、「時々取り入れてほしい」5%、「どちらでも良い」10%であった。90%の学生から取り入れるべきという意見であった。(図表12)



図表 12 レゴ会計ゲームの印象と今後の導入

3-4 社会人基礎力に関するアンケート結果

レゴ会計ゲームを実践したことで社会人基礎力の向上が図れたか12の能力要素ごとにアンケート調査を行った。(図表13)

前に踏み出す力への取組みについて

単位：人

レゴ会計ゲームに参加し社会人基礎力への取組みについて教えてください。	よく出来た	出来た	どちらとも いえない	出来 なかった	全然出来 なかった
①主体性 → 自分の役割を理解して積極的に取組んだ。	19	19	1	0	0
	49%	49%	2%	0%	0%
②働きかけ力 → メンバーに声を掛け取組んだ。	14	20	4	1	0
	36%	51%	10%	3%	0%
③実行力 → より多く利益を生み出すために粘り強く取組んだ。	17	17	3	2	0
	44%	44%	8%	4%	0%

考え抜く力への取組みについて

レゴ会計ゲームに参加し社会人基礎力への取組みについて教えてください。	よく出来た	出来た	どちらとも いえない	出来 なかった	全然出来 なかった
④課題発見力 → ゲーム中より良い方法を発見し提案した。	12	15	6	6	0
	31%	39%	15%	15%	0%
⑤計画力 → 作業計画時、段取りを立てて取組んだ。	14	19	4	2	0
	36%	49%	10%	5%	0%
⑥創造力 → 新しい価値を生み出した。	13	15	3	8	0
	33%	38%	8%	21%	0%

チームで働く力への取組みについて

レゴ会計ゲームに参加し社会人基礎力への取組みについて教えてください。	よく出来た	出来た	どちらとも いえない	出来 なかった	全然出来 なかった
⑦発信力 → 自分の意見を分かりやすく伝えられた。	13	16	18	2	0
	33%	41%	21%	5%	0%
⑧傾聴力 → 他人の意見を丁寧に聴くことができた。	22	12	5	0	0
	56%	31%	13%	0%	0%
⑨柔軟性 → メンバーの意見の違いを理解するようにした。	17	20	2	0	0
	44%	51%	5%	0%	0%
⑩情報把握力 → 自分の果たすべき役割を理解して取組めた。	21	16	2	0	0
	54%	41%	5%	0%	0%
⑪規律性 → ルールを守り取組んだ。	22	16	1	0	0
	56%	41%	3%	0%	0%
⑫ストレスコントロール力 → 成長の機会とポジティブにとらえ取組んだ。	21	16	1	1	0
	54%	41%	3%	3%	0%

図表 13 社会人基礎力の能力要素ごとのアンケート

3-5 自由記述によるアンケート結果と分析

レゴ会計ゲームに対する自由記述により感想である。(図表 14)

この結果を共起ネットワーク(図表 15)によりテキストマイニング分析を行った。まず、「会計」「授業」「レゴ」を中心としたネットワークを形成していることから、授業でレゴ会計ゲームを実践したことを反映している。

次に、右上のネットワーク「簿記」「難しい」「理解」から簿記の内容を難しいと感じていたが、レゴ会計ゲームに実際に取り組むことで、内容を理解することが出来たといった変化が見られると読み取れる。これは、「座学授業では少し難しかったところでもレゴ会計ゲームを使うことで分かりやすく簡単に理解することができた」「座学授業をした後に、レゴ会計ゲームを実際に体験することで、座学授業で学んだ用語などがとても自然に覚えることが出来ました」といった回答を反映している。左下のネットワークは、「新鮮」「機会」「仕組み」などのネットワークでは、

実践的に学ぶことができました。レゴ会計ゲームは、チームワークとコミュニケーション能力が自然と育まれる楽しい学習体験ができた。

小さい頃レゴで遊ぶことがあったので親しみやすく、楽しみながら勉強できとても良かった。グループワークもできるからコミュニケーションもとれ、協調性も生まれると感じた。

ゲーム感覚で会計を学ぶことが出来るのはとてもいいことだと考えました。これは、初学者も理解できそうだと感じました。

体験型授業によってより分かりやすく学ぶことができました。

会計にレゴを使った取り組みにすることで楽しみながら学ぶことができました。

レゴ会計ゲームを通してグループで計画的にできたとし、会計の勉強もできて楽しかった。実践してみて分かりやすかった。

座学授業では体験できない模擬的なゲームで、会計の初学者などに向いているのかなと感じた。

座学授業の説明が分かりやすく、レゴ会計ゲームに活用できた。また、レゴ会計ゲームの様な周りの人達と協力するゲームをすることで、計画性や協調性の大切さを学ぶことができました。このような授業は楽しいと思った。

座学授業だけでは、関心がない人は楽しく学ぶことはできないと思うけど、グループになってチーム力を築きコミュニケーション力を磨けるのはとてもありがたい授業だと感じるし、見やすくなったと思った。

普段の授業とは違う感じで新鮮で楽しかったです。機会があれば似たような授業をまた受けたいと感じました。

レゴ会計ゲームのような授業は中々ないため、印象に残るものだった。よい機会だった。

新しい感覚で面白かった。

効率よくやるための工夫を考えたり、初めて組む人と協力し合うことがレゴ会計ゲームで大事だと思った。

今回の授業は、座学授業で会計についておおまかな内容について知ることができて良かった。レゴを使って実際に工業簿記の内容を学べた気がしてとてもわかりやすくて良かったです。

レクリエーションのようなものかなと考えていたら、グループワークとしてとても勉強になるものだった。とても面白かったです。

個々の役割の中で、予想外のシチュエーションが起きた時、作業効率が下がることその場合の利益が大幅に減少することがわかった。

座学授業をした後に、レゴ会計ゲームで実際に体験することで座学で学んだ用語などがとても自然に覚えることが出来ました。また、とても楽しみながら学習できたので良かったです。

会計用語についての説明は大変分かりやすかった。どのようにレゴ会計ゲームをやるかは間違っていないかと思うが、割り当てる人員ミスが発生した為、それぞれの能力の把握も重要であると考えた。

物を作る売る為には、どのくらいの予算でどのくらい作れば黒字になるのかを考えることは、マネジメントをする力において必要なことであると改めて感じました。体験型でやることでより分かりやすく学ぶことができました。

座学授業では少し難しかったところでも、レゴ会計ゲームを使うことでわかりやすく簡単に理解することができた。

座学授業は、既に日商 2 級を取得しているため、CVP 分析の話は良く理解出来た。実際にレゴを使って作業することで、工員さんの立場や工場長の立場が良く分かった。

原価計算は主に工場で使われている会計なので、このような取組は大切だと思った。

座学授業で学んだことを実際にレゴ会計ゲームでやった事で何と何に時間がかかるのかよく分かりました。

レゴ会計ゲームはとても面白く為になった。

会計の授業で、このような経験学習形式の学習を行うのは初めてでしたが、とても頭に残るよい授業形態だと感じました。また、機会があれば授業を受けたいです。

レゴ会計ゲームとは最初は意味があるのかなと思ったが、いざやってみると会話も弾み作り終えた後の計算など、利益を生むために取り組めて仕組みがわかりやすいと思った。

会計や簿記の授業はとても難しいと思っていたが、しっかり理解し、ゲームなどで考えることでより分かりやすくなると感じた。

正直、レゴ会計ゲームについては会計要素があったのは、経理のみだと感じましたが、会計に対するモチベーションやイメージをあるいは苦手意識を改善するよい機会になると思いました。

今まで会計の授業は座学だけ受けてきたので、グループワークをしながら会計の授業をできたのはすごく新鮮で楽しかったです。

座学授業を行うことでレゴ会計ゲームがより面白いものとなりました。会計の事を考えるのでただ作だけのレゴゲームにならずによかったです。

私は、会計などの計算がとても苦手だったけど、図や表などを用いてとても分かりやすかったです。レゴを使用して実践的に会計を学べてとても楽しかったです。

皆とどのようにして早く組み立てるかなどを考えて意見を出し合えることができ、時間内に 5 台を余裕をもって組み立てることができてとても楽しかった。

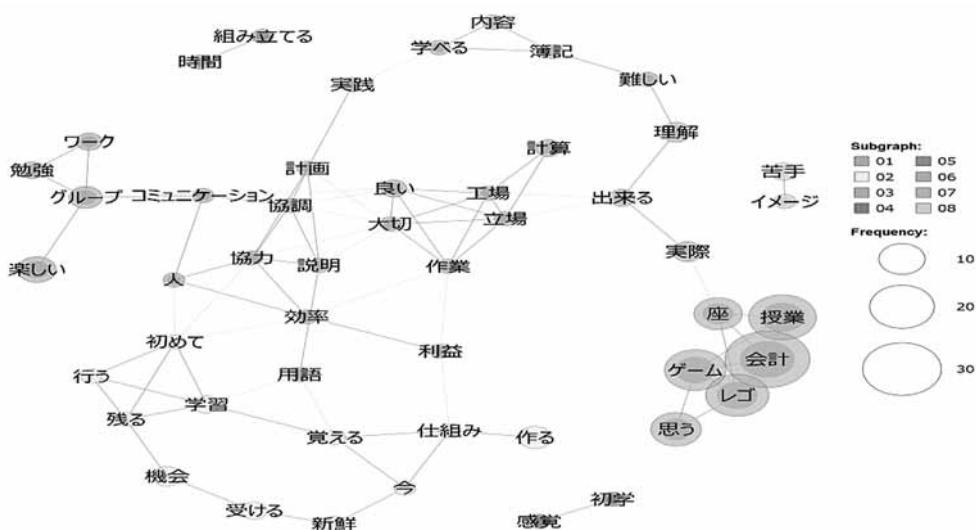
今まで会計を学ぶ時にレゴ会計ゲームのような事はなかったとても面白かったです。自分達で作ったものを会計で使うことによって、会計の仕組みも覚えやすいのではないかと思います。

会計に興味ももてた。

とても分かりやすく会計への苦手イメージが無くなりました。

図表 14 レゴ会計ゲームの感想

会計教育に経験学習を行ったことに対して、「普段の授業とは違う感じで新鮮で楽しかった。機会があればまた受けたい」「利益を生み出すために取り組めて仕組みが分かりやすいと思った」といった回答を反映している。左にある「グループ」「楽しい」「コミュニケーション」「計画」などのネットワークでは、社会人基礎力の「前に踏み出す力」である主体性、働きかけ力、「考え抜く力」である計画力、そして「チームで働く力」である発信力、傾聴力、柔軟性など目標に向けて協力し合えたことで社会人基礎力の向上が図れたと考えられる。これらは、「レゴ会計ゲームの様な周りの人達と協力するゲームをすることで、計画性や協調性の大切さを学ぶことができ楽しかった」「レゴを通してグループで計画的にできたし、会計の勉強もできて楽しかった。実践してみて分かりやすかった」といった回答を反映している内容であった。



図表 15 レゴ会計ゲームの共起ネットワーク

4. 考 察

本研究は、会計教育において座学中心の学習形態が学生の「会計離れ」を助長し、社会的ニーズとの乖離を生んでいるという課題に対して、経験学習を取り入れることの有効性を検討したものである。その実践としてレゴ会計ゲームを導入し、会計に対する学生のイメージ変化と社会人基礎力の向上について分析を行った。

まず、会計に対する印象の変化に関して、アンケート結果から「難しい」「つまらない」といった否定的イメージが軽減され、「面白い」「楽しい」といった肯定的イメージへの転換が一定程度確認された。しかしながら、t検定における両側検定の結果ではその変化が偶然によるものであ

る可能性を排除できず、統計的に有意な差があったとは言えない。したがって、レゴ会計ゲームが学生のイメージに有意な影響を与えたと結論付けるのは難しい。これは、今回の対象者が、全員会計（簿記）の学習を経験した者であり、会計に対する既存のイメージも影響していると考えられる。レゴ会計ゲームが会計イメージの改善に決定的な効果を持つと結論づけることはできないが、少なくとも座学では得にくい学習意欲の喚起には一定の役割を果たすと考えられる。

次に、レゴ会計ゲームの実践後、学生の会計に対する興味関心が大幅に増加した。座学だけの授業と比較して、経験学習を取り入れた授業では、83%の学生が会計に興味を持てたと回答している。また、テキストマイニング分析の結果からも、授業に対する記述が「前向きな言葉」へと変化していた。従来の座学中心の会計教育では、暗記や計算スキルに重点が置かれていたが、経験学習の導入によって会計を実社会的な文脈で理解する機会が増し、理論の理解と学習意欲の双方を高める効果があったと考えられる。経験学習であるレゴ会計ゲームを取り入れることで、会計離れが減少する可能性が示唆された。

また、レゴ会計ゲームの実践過程においては、チーム内の役割分担やコミュニケーションが成果に直結していた。役割分担を行ったことで、自分の役割を意識してゲームに取り組む姿勢が見られた。多くの利益を生み出したチームを観察すると、コミュニケーションが取れているチームが多く、計画した作業が早く終わった場合、他のメンバーに声を掛けて新たな作業に取り組む姿が見られた。

コミュニケーションを苦手とする学生でも、レゴが得意で他のメンバーから一目を置かれる学生がおり、それが自信につながったようである。

逆に、損失の結果となったチームでは、作業計画時、会話が少なく自分の役割を理解していない学生や、自分の作業が終了すると手が止まっている姿が見られた。

これらの結果から、現時点でコミュニケーション能力が高い学生は、他のメンバーへの情報伝達や意思疎通ができています。社会人基礎力のいくつかの能力要素を身につけている学生とそうでない学生の違いが結果に影響を与えている可能性が示唆され、改めて社会人基礎力の必要性を実感した。

さらに、複数回の実践を通じて学生が改善点を議論し、他チームに積極的に質問するなど、自律的な学習行動が観察された点は注目に値する。このような学習行動は、ディビット・コルプが提唱した経験学習モデルにおける理論的枠組みと整合的である。コルプの経験学習モデルでは、具体的経験、省察的観察、抽象的概念化、能動の実験という4つの学習過程が循環的に統合されることによって学習が深化すると説明する理論である。本実践において学生は、活動を通じた具体的な経験を踏まえ、省察を行い、改善的を概念化した上で次の実践に反映させており、この循環が自律的な学習行動を促進したと考えられる。

社会人基礎力の向上に関しては、特に「前に踏み出す力」である主体性、働きかけ力、実行力の向上が顕著に見られた。また、「働きかけ力」が向上したことは、担当した作業が終了した後に、他のメンバーに声を掛け取り組めたからだと考えられる。自由記述のテキストマイニング結果からも、協調性や計画性に関する肯定的な言及が多く見られ、経験学習が社会人基礎力の涵養に資することが裏付けられた。

一方で、能力要素のうち、「課題発見力」や「創造力」は、会計教育の基本として会計のルールを学習するなど定型的なルール学習に重きを置くことと関連しており、新たな課題発見などを向上させることは難しいことが判明した。

今後はより探索的・創造的な学習課題を組み込む必要があると考えられる。また、「規律性」であるルールや約束を守ることについては、低い結果であった。これは、講義で身につける要素ではなく、日常生活の中で意識することによって身につけられる要素と考えられる。経験学習が、ソフトスキルである社会人基礎力の育成に寄与する可能性が示唆された。

5. ま と め

以上の結果から、本研究の目的で掲げた「会計離れ」の抑制と学習動機の向上に対し、経験学習の導入は有効なアプローチであることが確認された。さらに、簿記会計の基本理論の理解を助けるだけでなく、社会人基礎力の向上にも資する教育的効果が示された。

したがって、今後の会計教育においては、座学と経験学習を適切に組み合わせたカリキュラムの開発が必要である。もっとも、本研究は調査が限られた回数と小規模サンプルに基づくものであり、長期的な効果の検証は行われていないという課題が残る。今後は、会計初学者を対象に学習初期から経験学習を導入し、学習意欲や理解度に及ぼす影響を追跡的に調査することが望まれる。

さらに、会計知識の習得に加え、環境変化への適応力や他者理解に基づく協働力、目標達成に向けた実行力などを涵養することが、社会人としての基盤形成に不可欠である。そのため、特に「主体性」「働きかけ力」「実行力」、および「計画力」といった能力要素を重視した教育デザインを検討し、今後の会計教育の方向性を具体化していく必要がある。

参考文献

- 大対香奈子・堀田美保・本岡寛子・直井愛里（2018）,「大学生の社会人基礎力測定尺度の開発」近畿大学総合社会学部『近畿大学総合社会学部紀要』第7巻1号, pp.51-59。
川野克典（2018）,「原価計算・管理会計教育の現状と将来」日本原価計算研究学会『原価計算研究』第42

巻第1号, pp. 34-44。

工藤栄一郎 (2017), 「モノポリーで学ぶ簿記会計の意義」 西南学院大学学術研究所『西南学院大学商学論集』第64巻第1・2号, pp. 1-20。

潮清孝 (2014), 「ペーパータワーを用いた会計教育の取り組みとその効果」 日本会計教育学会『会計教育研究』第2巻第1号, pp. 22-31。

菅原智 (2021), 『会計のイメージを変える』 中央経済社。

中原淳 (2013), 「経験学習の理論的系譜と研究動向」 労働政策研究・研修機構『日本労働研究雑誌』第639号, pp. 4-14。

中山一馬 (2024), 「社会人基礎力のこれまでと今後」 社会人基礎力協議会『社会人基礎力研究機関誌』10周年記念号, pp. 4-7。

長谷川美千留 (2018), 「簿記会計教育に関する一考察」 八戸学院大学『八戸学院大学紀要』第57号, pp. 21-30。

福山倫基 (2024), 「簿記初学者が持つ認知的不協和とその低減に関する考察」 日本教育会計学会『会計教育研究』第12号, pp. 28-36。

増子敦仁 (2006), 「わが国における会計教育の現況と課題」 日本簿記学会『経営論集』第67号, pp. 115-132。

Experiential Learning in Accounting Education and Fundamental Social Competencies

Takashi Yamamoto

Abstract

This paper examines the effects of incorporating experiential learning into accounting education by implementing the lego accounting game and analyzing its impact on students' learning motivation and the development of fundamental social skills required in professional life. After providing students with preliminary lectures on the basics of management accounting, the game was conducted, which enabled smooth understanding and active participation. According to post-activity surveys, 83% of students expressed interest in accounting, demonstrating a shift in perception from "boring" to "interesting." Moreover, role-sharing and team communication were found to influence outcomes, leading to improvements in the core social competencies of initiative, influencing ability, and execution skills. On the other hand, there were limitations in the enhancement of problem-finding and creativity. These findings suggest that experiential learning effectively enhances learning motivation and may contribute to preventing "accounting disengagement" while fostering soft skills development.

Keywords: Accounting Education, Experiential Learning, lego accounting game, Fundamental Social Competencies