

〔論 説〕

学生の興味・関心を高めることを目的とした初年次教育用教材の開発

酒山荒山川中	井本川内崎村	志恭敏真知	延裕彦理已晃	小林三田村	直雄七香真	人智佑重里唯拓
--------	--------	-------	--------	-------	-------	---------

1. 研究の背景

大学教育改革が叫ばれる近年において初年次教育の重要性はますます高まっている。諸大学における初年次教育では、大学での学びに必要な文章力、要約力、表現力、さらにはその学部における基礎知識などの習得を目的とするのが一般的である。

また、営業利益や粗利、投資、抵当などのいわゆる「ビジネス用語」は一般的に、社会人として働き、生活していく上でその理解を定着させていくものであると言えるが、社会科学系の大学生として、早い段階で体感的に身につけさせることは重要であろう。さらに社会で働く上では協同活動能力、すなわちどのような相手ともうまくやっていくための技能を身につけておくことも重要である。商学科、経済学科、経営学科の三学科を擁し、それら学科の横断的な学びを推進する商経学部においては、このような能力を養成することも、初年次教育の役割のひとつであると言える。

このような教育を効果的に行うためには、学生の興味関心を惹かせた上で、主体的に考えて行動させる形の授業を行う必要がある。しかし、そのような授業を限られた時間内で効率よく実施するためには、学生からの様々な質問や、不意のトラブルに対しての適切な対処法を熟知しておかなければならず、特に新規で授業を担当する教員にとっては困難を伴う。そのため、どのような教材を利用する場合でも、指導者用の資料を適切に準備する必要がある。

本学商経学部の初年次教育科目である「研究基礎」においては、学生間のコミュニケーションを取らせること、ならびに「商売」に対する学生の興味関心を高めることを目的として、以前より、一部の教員間で世界的に有名なボードゲーム「モノポリー」が活用されていた。モノポリーは、ボード上に存在する土地（不動産）を独占することを目的としたゲームであり、双六のようにサイコロを振ってコマを進め、止まったマスに対応する土地を購入したり、建物を建てたりすることができる。他のプレイヤーがその土地に止まった場合、その土地や建物の利用料として「お金（ゲーム内通貨）」を徴収することができる。他のプレイヤーと「交渉」を行うことにより、いつでも自由に土地の売買を行って良いという点が特徴であり、勝利するためには戦略を立てた上で、積極的にコミュニケーション

を取る必要がある。

モノポリーの教育活用については、例えば朝日新聞(2014)において「論理的思考力だけでなく、社会性を高める教材としても有用だとして、導入する学校が増えている」と述べられている。当記事には、小学校と中学校での実施例が掲載されており、担当した教諭は「目的を達成するため、筋道を立てて考える力がつく。自分がどうやったかを、周りに伝えることも大切な勉強だ」と述べている。また私立成城高校が公民科の授業で活用している事例がEduLog(2016)に紹介されている。さらに起業家でもあり教育者でもあるロバート・キヨサキ(2013)は、モノポリーについて「ゲームをすることにより、繰り返し学ぶプロセスを通して、頭脳面だけでなく感情面——実際のところこちらの方が大事だ——でも自分を再教育した。ゲームは最高の教材だと思っている」(p.285)と述べている。

モノポリーの教育効果について詳細に述べている書籍としては、オルベーンズ(2013)『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)や林(2017)『モノポリーで学ぶビジネスの基礎』(中央経済社)などがある。モノポリーの販売元であるパークブラザーズの元副社長であるオルベーンズは、書籍の中で「モノポリーで培うことのできるスキルは、日々のお金の意思決定にも応用できる。応用できる分野は次の5つだ」とし、それは「1. 収入支出の管理, 2. 資産の管理, 3. 負債の管理, 4. 信用力(債務返済のための余力)の維持, 5. 効果的な取引」(pp.14-16)と述べている。また、長崎大学で経済学を教える林は、書籍の中で次のように述べている。

モノポリーの接合面として専門科目とそのスタッフが充実しているのは社会科学系の大学である。〈中略〉関連する専門知識を、個人であるいはグループで、さらに深めるには、折しもクラスでのアクティブラーニングが推奨されている社会科学系の大学がベストである。(p.125)

以上を踏まえ、本学においても、モノポリーを活用することで、ビジネスの知識の修得と論理的思考力の養成をねらいとした教育ができないだろうかとあらためて考えた。

本稿の著者の1人である酒井は、本研究の予備研究として2016年度に、以下の目的で研究基礎において「モノポリー」を協同学習で実施している。

1. 協同での学習に慣れる。
2. ビジネス用語を学習する。
3. 概念を言語化し、文章化することに慣れる。

その結果、学生からの「簿記のことがわかった」「結構誰とでも話せるようになった」「交渉力について理解できた」といったコメントで、その効果が明らかになってきた。またそのクラスには外国人留学生がおり、モノポリーの授業以外では、言語の問題で日本人学生となかなか交じり合わなかったが、モノポリーの授業では、日本人学生と対等に交渉することができていた。

また、同じく本稿の著者の1人である小林は、本学商経学部のリメディアル教育の一環である「アカデミック・リテラシー」の授業のために、ビジネス関連の用語を集約した冊子を作成して学生に配付することを着想したが、用語の選定が困難であることや具体的な活用方法の見当がつかないなどの理由で頓挫した。しかし、研究基礎でモノポリーを活用

する中で、そこから学ぶことのできるものを教材としてまとめることで、前述したような初年次教育の役割を果たすことができるのではないかと考えた。

## 2. 研究の目的

本研究の目的は、以下の目標を達成するための、モノポリーを活用した初年次教育の教材を検討、開発することである。この際、運用に不慣れな教員でも実施できることを意識し、マニュアルなどの準備も併せて行うものとする。

1. 協同学習を軌道に乗せる
2. 協同学習を通じてコミュニケーション力や交渉力を養成する
3. 交渉、投資、戦略などの金融関係の知識を身につけさせる
4. 論理的にもの考えることに慣れさせる
5. 発表力を養成する

## 3. 研究の方法

本学商経学部において2017年度「研究基礎」を担当する教員数名に協力を依頼し、次のような調査や情報交換を行った。

1. モノポリーを活用した授業を行う。実施概要については資料1（本稿末に記載）述べる
2. 終了後、資料2（本稿末に記載）の調査紙を配付し、学生に回答させる
3. 可能であれば、モノポリー実施前後で知識や意識の変容を調査する
4. SNS（Facebook）を活用して、実施に関する情報を教員同士で交換する

調査紙調査によって得られたデータは統計分析を実施したほか、自由記述については、コメントに出現する名詞、サ変名詞、動詞、形容詞の共起ネットワークによって示す。また前後調査では、t検定を使用する。使用ソフトは、KH-CODER3a、SPSS24.0jである。

## 4. 結果

### (1) 調査 A

資料1の調査紙によるアンケートを「研究基礎」の8クラスで実施した。すべてのクラスの回答をまとめて集計した結果を以下に示す。回答者数は計201名であるが、一部の設問について未回答の者がおり、設問により回答数が異なる。5段階リッカートで行った設問1、設問3、設問5および複数選択の設問7はその度数をそれぞれ表として示す。また自由記述である設問2、設問4、設問6については名詞、サ変名詞、動詞、形容詞に関する共起ネットワークをそれぞれ図として示す。

表1 設問1「モノポリーをやってみてどうでしたか?」の回答 (N=201)

	度数	パーセント		度数	パーセント
良くなかった	1名	0.5	よかった	97名	48.3
あまりよくなかった	3名	1.5	とてもよかった	70名	34.8
なんとも言えない	30名	15.0	合計	201名	100.0

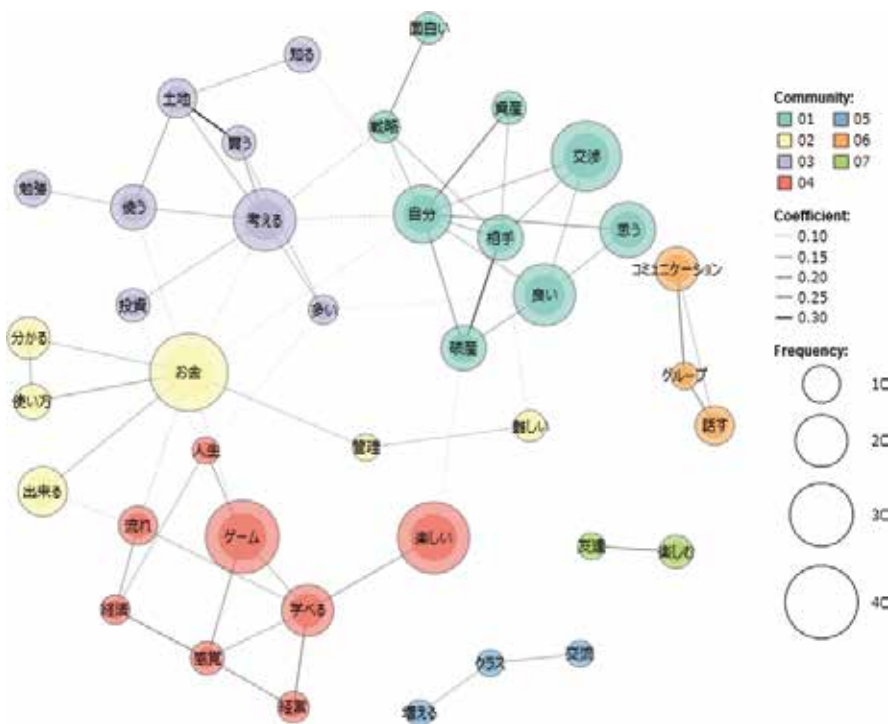


図1 設問2「どのような点がよかった(よくなかった)か、自由に記述してください」に対する回答に見られた共起ネットワーク

表2 設問3「モノポリーは友達作りに役に立つと思いますか?」の回答 (N=200)

	度数	パーセント		度数	パーセント
まったく役に立たない	4名	2.0	役に立つ	76名	38.0
あまり役に立たない	11名	5.5	とても役に立つ	49名	24.5
なんとも言えない	61名	30.5	合計	200名	100.0

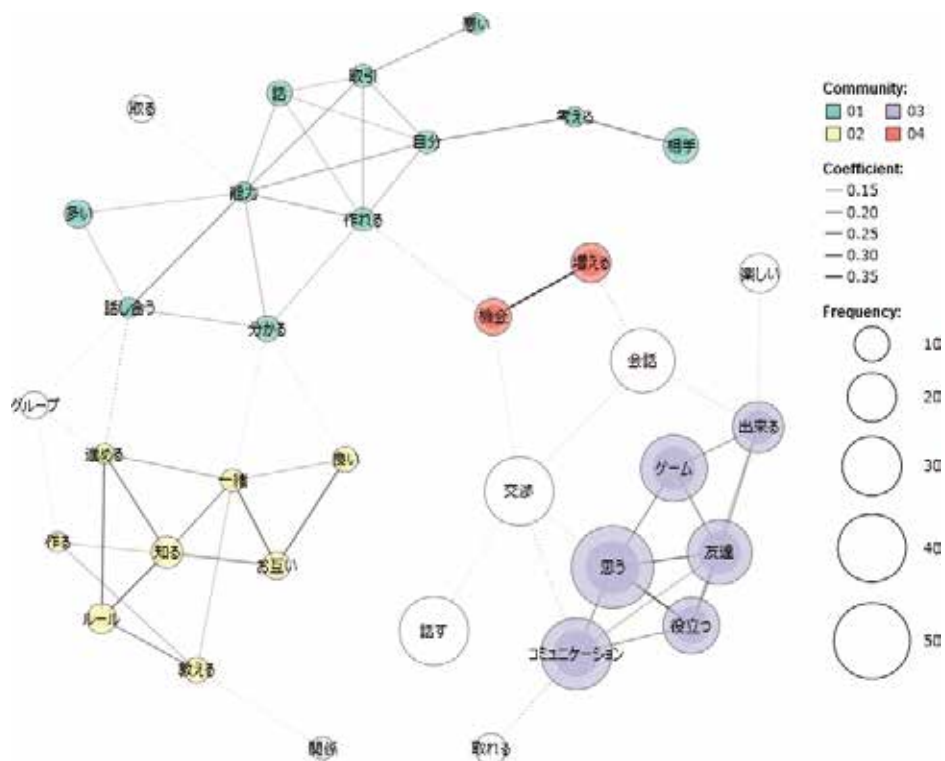


図2 設問4「どのような点が友達作りに役に立ったか、具体的に記述してください」に対する回答に見られた共起ネットワーク

表3 設問5「モノポリーを体験したことが、今後商経学部で学ぶ上で役に立つと思いますか？」への回答 (N=197)

	度数	パーセント		度数	パーセント
まったく役に立たなそう	4名	2.0	役に立ちそう	101名	51.3
あまり役に立たない	8名	4.1	とても役に立ちそう	27名	13.7
なんとも言えない	61名	31.0	合計	197名	100.0

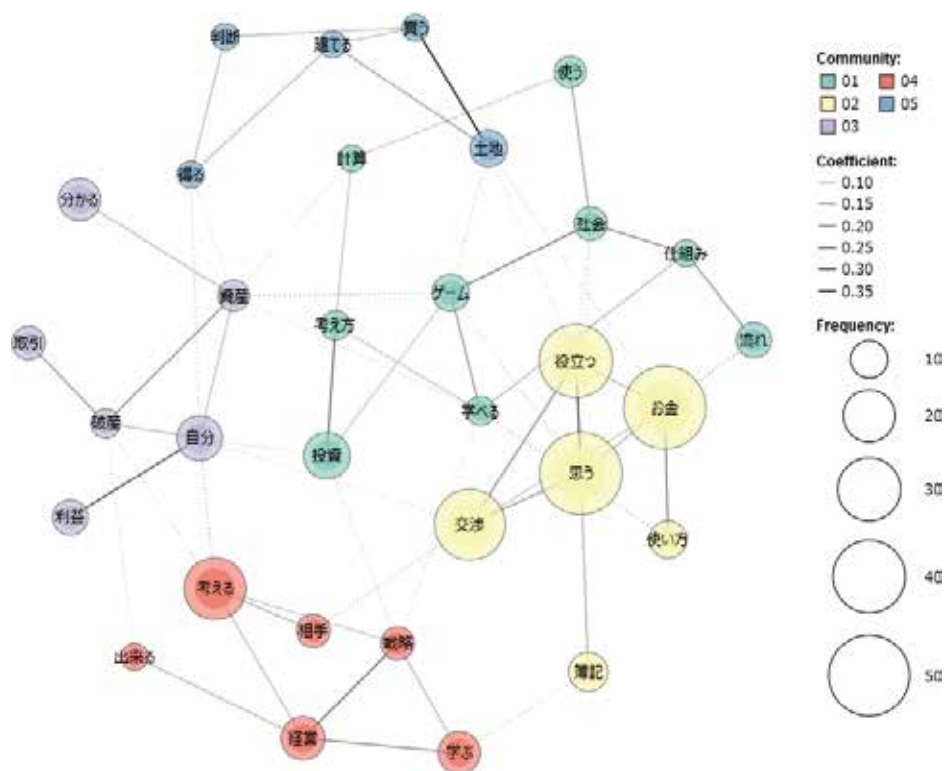


図3 設問6「どのような点が役に立ちそうか、具体的に記述してください」に対する回答に見られた共起ネットワーク

表4 設問7「モノポリーを通じて身についたと思うものを選択してください（複数選択可）」の回答 (N=201)

	度数	%		度数	%
投資の考え方	107名	53.2	収益と費用の考え方	80名	39.8
インフレ/デフレの概念	26名	12.9	戦略を考えることの重要性	106名	52.7
お金についての感覚	125名	62.2	意思決定の難しさ	68名	33.8
交渉の大切さ	164名	81.6	貸借対照表の意味	15名	7.5
逆境に立たされたときの心理	66名	32.8	損益計算書の意味	28名	13.9
資産についての考え方	88名	43.8	体験を通じて学ぶことの面白さ	96名	47.8

## (2) 調査B

次に、モノポリー実施前後での知識や意識の変容について調査した結果を示す。この調査は、川崎のクラスでのみ行った。川崎は「研究基礎」において、モノポリーを数週間かけて行い、その実施前および実施後に次のような調査紙用紙により調査を行った。回答数は両アンケートに回答した22名である。

**【回答方法】**

「知識」と「意識」についてそれぞれ4段階リッカートにより回答。

**【知識の項目】**

- ① 所有者    ② 所有権    ③ 権利書    ④ 競売    ⑤ 入札価格    ⑥ 抵当  
⑦ 公共会社    ⑧ 物品税    ⑨ 所得税    ⑩ 資産の贈与

**【選択肢】**

1. まったく理解していない    2. あまり理解していない  
3. だいたい理解している    4. 十分理解している

**【意識の項目】**

- ⑪ 初対面の人に自分から気軽に話しかけることができる  
⑫ 顔見知りの人に自分の頼みごとをするのは苦手ではない  
⑬ 顔見知りの人に自分の思いを伝えるのは苦手ではない  
⑭ 顔見知りの人が集まっている中で自分の主張を通すことは苦手ではない  
⑮ 顔見知りの人からの頼みごとをNOと言える

**【選択肢】**

1. まったく当てはまらない    2. あまり当てはまらない  
3. まあまあ当てはまる    4. とても当てはまる

表5に結果を示す。実施前と実施後において有意差の見られた回答項目は次の通りである。

- ① 所有者 ( $p<0.05$ )    ② 所有権 ( $p\leq 0.05$ )    ③ 権利書 ( $p<0.01$ )  
⑧ 物品税 ( $p<0.01$ )    ⑨ 所得税 ( $p<0.01$ )  
⑪ 初対面の人に自分から話しかけることができる ( $p<0.05$ )  
⑭ 自分の主張を通すことは苦手ではない ( $p<0.05$ )

表5 知識と意識の変容調査結果 (N=22)

	対応サンプルの差		t 値	有意確率 (両側)	
	平均値	SD			平均値の標準誤差
① 所有者 (前後)	-.409	.854	.182	-2.247	.036
② 所有権 (前後)	-.318	.716	.153	-2.084	.050
③ 権利書 (前後)	-.591	.908	.194	-3.052	.006
④ 競売 (前後)	-.091	.921	.196	-.463	.648
⑤ 入札価格 (前後)	-.182	.958	.204	-.890	.383
⑥ 抵当 (前後)	-.227	1.066	.227	-1.000	.329
⑦ 公共会社 (前後)	-.227	.922	.197	-1.156	.261
⑧ 物品税 (前後)	-.636	.727	.155	-4.107	.001
⑨ 所得税 (前後)	-.727	1.032	.220	-3.306	.003
⑩ 資産の贈与 (前後)	.091	.921	.196	.463	.648
⑪ 初対面の人に自分から気軽に話しかけることができる (前後)	-.318	.646	.138	-2.309	.031
⑫ 顔見知りの人に自分の頼みごとをするのは苦手ではない (前後)	-.182	.795	.169	-1.073	.296
⑬ 顔見知りの人に自分の思いを伝えるのは苦手ではない (前後)	.045	.844	.180	.253	.803
⑭ 顔見知りの人が集まっている中で自分の主張を通すことは苦手ではない(前後)	-.409	.796	.170	-2.409	.025
⑮ 顔見知りの人からの頼みごとをNOと言える (前後)	.136	.941	.201	.680	.504

## 5. 調査より得られる知見, 考察

本章では調査結果より得られる知見, および第2章に記した本研究の目的に対する寄与について述べる。

目的1「協同学習を軌道に乗せること」を達成するためには, 本来は娯楽である「モノポリー」を, 学生自身が教材として捉えた上で前向きに取り組む意識を持たせること, さらに協同する相手に対して積極的にコミュニケーションを取る意識を持たせることが必要となる。これは調査Aの設問1において, 83.1%の回答者がモノポリーの実施を肯定的に捉えていること, また調査Bにおいて「初対面の人に自分から話しかけることができる」について実施前後で有意差が見られたことから, ある程度の意識付けができたものと捉えることができる。

また調査Aの設問2について, その共起ネットワークを観察すると, 「自分と相手を意識して交渉する対人意識」「お金を管理する意識」「土地などに対する投資意識」「経営や経済をゲームで学ぶ意識」といった意識の形成を読み取ることができる。その代表的な回答について以下に示す。



「周りに話しかけやすく、会話をしやすかった」  
「クラスの色々な人達としゃべれて、みんなと仲良くなれたと思う」  
「自分の資産とお金が今どれだけあるかを知って、相手との取引に出るのか大切」  
「資産の競売のところがいいと思う」  
「お金の管理の難しさを知った」  
「お金のまわしかたやどのように貯めていけばいいのかなどを理解した」  
「先のことを考え、他の人と取引などをして、お金の管理などをするとこころ」  
「その土地の価値をしっかりと知っておかなければならない」  
「ビジネスを身近に感じられた」  
「自分の判断が後々自身を苦しませることを知った」  
「遊び感覚で経営のことを学べて、楽しかったし、普段かかわりがありすぎない人とも一緒にできたところが良かった」

目的2「協同学習を通じてコミュニケーション力や交渉力を養成すること」については、調査Aの設問3において、62.5%の回答者が「モノポリーは友達づくりに役立つ」と前向きに回答していること、また調査Bにおいて「自分の主張を通すことは苦手ではない」について実施前後で有意差が見られたことから、ある程度の効果がみられたと言える。

また調査Aの設問4について、その共起ネットワークを観察すると、「コミュニケーションをとりながらゲームを進め友達になる意識」「話し合いで取引をして能力を作る意識」「ルールなど教えあい、お互いを知り合う意識」といった意識の形成を読み取ることができ。その代表的な回答について以下に示す。

「ゲームをしながらコミュニケーションを取るの自然と話すことができるのと自分から声をかけて取引を行わないと勝負に勝てないのでコミュニケーション能力を上げる良いきっかけになったし、友達も作れた」  
「話の進め方が成長した。相手のことを考えながら、交渉を進める交渉力を身に付ける」  
「コミュニケーション能力が向上すると感じました」  
「交渉などをして、いろんな人と話せた」  
「交渉をするときなどに話したことがない人と会話することができる点」  
「かけ引きをする際に会話が成り立ちないといけいけないので、自然で話すことができ、お互いを知ることの出来るゲーム、一緒に笑ったりするので自然に友達になるので役立つと思った」  
「人見知りの人でもこれでなら打ち解けられると思う」  
「ゲームを一緒に進めていく上でルールの確認で話したり、ゲームをしている姿がゲームをしていないときは違って、より相手のことを知ることが出来る点」

目的3「交渉、投資、戦略などの金融関係の知識を身につけさせること」については、調査Aの設問5において、65.0%の回答者が「モノポリーを体験したことが、今後商経学部で学ぶ上で役に立つ」と肯定的に捉えていること、同設問7において、特に「投資の考え方」「戦略を考えることの重要性」「お金についての感覚」「交渉の大切さ」が身に付

いたと回答した者が多いこと、さらに調査Bの知識に関する項目において「所有者」「所有権」「権利書」「物品税」「所得税」について実施前後で有意差が見られたことから、言葉の意味を自覚させるという意味では効果があったと言える(ただし知識の正確性については評価を行っていないため、正しく身についたかどうかは不明である)。

また調査Aの設問6について、その共起ネットワークを観察すると、「お金や交渉に関して役立つという意識」「経営や戦略を考えることを学ぶ意識」「ゲームを通して社会の仕組みを学べる意識」「資産、利益、取引と自分が関係する意識」「土地を買ったり建物を建てたりする判断の意識」といった意識の形成を読み取ることができる。その代表的な回答について以下に示す。

「資産の運用や貸借対照表をゲームではあるが実際に使って書きこんだりと授業とリンクしている部分が多々あり、これからの授業や仕事などにも生きてきそうだと思うので、そこは役に立ちそうだ」

「私がどのような道へ進むのかまだ決まっていなかったのでなんとも言えませんが、モノポリーで培ったコミュニケーション力や交渉力が役立つことを信じて進んで行きたいです」

「土地などの交渉をゲームでやったり、お金の計算をしたりして、社会に役立つ事柄を養うことができた」

「ものの価値を見る力、相手の動きなどをよむ力」

「タイミングを見逃さないで行動できるかが将来実察の市場でも役に立つと思いました」

「お金の回し方相手との交渉、土地の価値などをこのゲームを通じてよく理解できる事です」

「先のことを考えながら、毎回行動をしてかなくてはならないのでそのような点を意識していくことは大学生活にも役立ってくると思う」

「支出、収入などの記入が簿記に似ていたから」

「今後の立ち回りを考えるのと一緒に今後の生活をどう組立ててすごしていくかを考えられる脳になる点」

「自分に資金と投資をする先の会社からの利益などを見比べながらゲームを進めていかなければいけないことが、社会全体を見渡すことにつながると思った」

「こうやって商売などがいくんど仕組みを少し知れたこと」

「簿記で学ぶ帳簿のつけ方が役立つと思います。現金出納帳を書く練習になった」

「株などのマクロ経済を基礎的な部分を、ゲームを通じて感じ取れた気がする」

目的4「論理的にものを考えることに慣れさせること」については、調査Aの設問2、設問4、設問6の回答において、モノポリーの実施を通じて何かしらを「考えた」と記述されているものを示す。

「後の展開を考えていつ家を建てるかなど、お金の使いかたを考えられたことが良かった」

「自分の考えでお金のこと、他人と交渉などをする事で今後のために役に立つ」

「計画性がないとすぐ破産するので考えながらプレイできる楽しさを知ることできるテクが良い点」

「お金の計算戦略など考えてゲームを進めるのか面白い」

「投資のことを考えながらできてよかった」  
「ここを独占したらどうなるかなど沢山考えた」  
「自分で資本資産を管理し、相手をいかに追込んでいくかを考えることで数歩先読んで行動する力を付けるきっかけになったと思う」  
「コミュニケーションでは自分が優位になるためにはどうすればいいのか考えられる」  
「自分の利益をどうすれば最大にするかを考える事」  
「相手の考えや、先のことを考えてやっていくところが役に立っていくと思う」  
「出資を考えるとこころ」  
「どういう場合にうまく交渉できで、どう得できるかを考えられる」  
「経営を考えているとき」  
「買売の仕方など。お金や土地の取引が商売や会社とかで役に立ちそう。経営戦略を自分で考えることができる」

目的5「発表力を養成すること」についてはその事例を別途報告する予定であるが、次節で紹介する授業実践例から、ゲーム前後の適切なタスクが、根拠に基づいて自分の考えを発表する力を養成するのに役立つことが示唆される。

## 6. SNS (Facebook) を活用した教員同士の情報交換

本研究における取り組みの一環として、2017年度「研究基礎」を担当している教員間で情報交換を行うために Facebook 上に専用のグループを作成した。実施期間中、各自の取り組みの紹介や授業での学生からの反応などを中心として、様々な情報交換が行われた。以下、投稿された内容の内、モノポリーの実施方法について触れたものについて、その一部を紹介する（注釈などの内容に関係ない部分は省略した）。

まず三田村が投稿した「モノポリー後のディスカッション事例について:交渉のテクニック」について以下に引用する。

毎年、研究基礎や研究 IA でモノポリーを行った後には、関連した幾つかのお題でディスカッションを行っています。先日の研究 IA では、「交渉のテクニック」について議論しました。まずは個人個人にレポート用紙を与えて考えさせ、その後、各グループで意見交換、さらにクラス全体で各人の意見を発表させました。

この課題の主な目的は、①いろいろな局面について場合分けをして自分の意見を整理させること、②買いたい人は安く買いたい、売りたい人は高く売りたいという市場の基本原則を体感させることの2点です。

このほかに、折り合いがつかなければ交渉は決裂することもある、どうしても交渉を成立させたければどこかで折り合いをつける必要もある（プレミアム（のれん）といった発想）なども学んでほしいですし、他の人が思いつかないような斬新なテ

クニックを生み出してほしいとも伝えています。

今年も斬新なテクニックを披露してくれた学生さんがいたので、いくつか紹介します。

(その1) 相手が欲しがっていて、自分はいらない権利書は、交渉のネタとして使う。しかし、そのまま交渉のテーブルに乗せるのではなく、必ず抵当に入れておカネを借りてから、交渉の材料にする。そうすることで交渉前に必ず資金調達ができる、また、相手は借金を肩代わりした状態なので、交渉して手に入れた権利書をすぐには使えず、借金を返済してから使うことになる。もしキャッシュが不足していれば、その分、家が建ったりするのに時間がかかる。また、抵当に入っているカードを本当に欲しい人はそれなりの価格をつけてくれるので、結果的に高く売れると思う。

(その2) (斬新ではないですが重要な視点ということで) とにかくカードを高く売るために、そのカードの価値をしっかりと相手に伝えるようにする。どのくらい止まりやすい土地なのかとか、収益率が高い土地なのかを丁寧に説明できるかどうかカギ。

この投稿に対して3名の教員が次のようなコメントを書いた。「その1はとくにすごいですね。才能を感じます (藤原)」「面白いですね。その1の発想ができる先輩がいるんだと、一年生に教えてあげたいくらいです (小林)」「ほくも最初はそうおもって、紹介しようかなと思いましたが、この様なことを自分たちで考え付くようにできないだろうかと今考えています (酒井)」。これらを受けて三田村は次のような補足を投稿した。

確かに面白いアイデアがありましたが、もちろん、それ以外は、①一般的なアイデア、②斬新ではあるけど事実誤認があるアイデアがほとんどでした。その際、①一般的なアイデアの場合は、少しでも教員がフォローして、もっと面白そうなアイデアになるようにヒントを与えたいですし、②事実誤認のあるアイデアは、ただ否定してしまうのではなく、これも本当に斬新なアイデアにならないか、一緒に考えたいといつも頭を悩ませています。即興で対応できるものはその場でフォローしますが、それが難しければ、提出されたレポートにコメントしてあげたりしています。

次に、藤原が投稿した「モノポリーを使ったグループワークの実践」を以下に引用する。

先週の研究基礎ではモノポリー初戦の振り返りを行いましたので、共有させていただきます。

グループワークの目的は、次週のチーム対抗戦 (各チームの1位同士・2位同士…のグループを作ってモノポリー) の準備ということでモノポリーのルールを確認

し、どうすれば勝てるのかをグループで考察し、チームのメンバーの底上げをすることでした。また、ブレインストーミングなどグループでアイデアを出し、まとめる方法を身につけてほしいという意図もありました。

(学生には)「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)から物件の取得コストなどの表を配布しました。(本当は自分で計算してほしいのですが、時間的な関係で割愛)

1. 意図, 2. ブレインストーミングの説明, 3. ブレインストーミングによるグループワーク, 4. まとめ(各自自チームでつくったシートの写真をとり提出)という流れで行いました。

2. については、学会等で質問することの心理的な敷居を下げるような簡単な質問で口火を切ってくれる人物の素晴らしさを説明し、できるだけ意見が出るよう誘導。(その結果、前日に神社にお参りする・ちゃんと朝食を食べてくる・目立たないコマを選ぶ…といったアイデアなども多数含まれております。個人的には確かにそうだよねとは思いますが)

また、他人の意見を否定したりダメ出しすることを有能さを示す手段だと考えている学生が過去にいたため、それはしないようにということも説明。

3. を行う際にゲーム一式を渡す。(イメージしやすいように)

ブレインストーミングが一巡しつつある頃に各チームを回って進捗を確認、黒板にフィードバックとして問いを書き、全体の足並みを揃える…ということをやっております。

今年はたまたまコミットメントが高い研究基礎を担当しているので、意見も多く出て90分間弱でまとめまで終わったのではないかと思います。

一方、モノポリーを教育にどう活かすかという観点について、林(2017)は、日本に実感を伴って学ぶビジネス教育体系が整備されていないことを次のように述べている。

英和辞典または英英辞典を引いてみると、businessにはおおむね4つの意味がある。すなわち、仕事・取引、販売・事業、企業、それに景気である。関連する用語を引いてみると、おおよそどれもがこれら4つのいずれかと結びついている。英語圏にはbusinessという題名の教科書が存在する。その目次や索引を見ればわかるように、やはり4つの領域が網羅されている。これに対して、日本語でそれに相当するものは、筆者が調べた限りでは、見当たらない。高等学校までに習う検定教科書では、社会、家庭、商業などに内容が分散しており、体系的なものは存在しない。したがって、義

務教育から高校までに business を体系的に学習する機会はないと言っても過言ではない。〈中略〉ところが、普通科の高校から経済・経営・商学系の学部へ進学すると、いやおうなしに、business の知識を前提とする専門科目群から成るカリキュラムに直面する。実感を伴うことが難しい内容を詰め込まれ、試験が済めばその多くを忘れてしまうような、簿記や現代経済学といった「正解のある」技術的な演習に明け暮れる。〈中略〉実感のある実務体験には限界もある。たとえば、不動産売買、企業、倒産などは簡単に体験できるものではない。〈中略〉我が国の現在の学校制度のもと、英国などにみられるギャップ・イヤー制度の導入を期待して、たとえそれが実現したとしても、数年から数十年後のことであろう。同様に、体系的な business 教育のカリキュラムが高等学校までに構築されることも、期待しがたい。モノポリーを正式なルールに基づいて繰り返し体験することは、そういった閉塞感を突破する手段の一つであるように思われる。

この意見は、商経学部の教育方法に大きな示唆を与える。これを踏まえて「モノポリー後のディスカッション事例」について、三田村が投稿した内容を以下に引用する。

毎年必ず行っているディスカッションのテーマがあります。それは、「いくらの現金を手元に確保しておくべきか？」です。特に研究 IA では、金融のゼミで2年生にもう一度モノポリーをやらせる主な理由はこのテーマと向き合ってほしいからだと説明しています。つまり、モノポリー演習のゼミでの主眼はここだと思っています（研究基礎はもっと別の目的でモノポリーをやっています）。

このディスカッションの目的は、①いろいろな局面について場合分けをして自分の意見を整理させること、②流動資産と固定資産の違いを体感してもらうこと（現金は利益を生まない、不動産は利益を生むけどすぐに現金化することが難しい）、③根拠を考えて自分の意見を展開できるようにすること、などです。

このディスカッションのテーマも、モノポリーにおけるいろいろな局面で考え方が変わってくると思います。ゲームの序盤、中盤、終盤、または、相手が家を建て始める前・後など、いろいろな局面で保有すべき額は変わってくるでしょう。このあたりをどんな軸で整理できるかをみています。

そして、このテーマで議論すると、毎年、具体的な金額をとりあえず出してくる学生がけっこういます。例えば、「ゲームの最初は500ドルくらい、家が建ち始めたら1000ドルくらいは手元に置いておきたい」といった意見です。そういう場合に、なぜ500ドルなの？なぜ1000ドルなの？と問いかけて、自分なりの根拠を考えてもらうようにしています。すると、「一周まわってGOまでに戻るのは、途中で平均して400ドルくらい取られそうだから、500ドル手元に確保したい。とりあえずGOに戻れば200ドル増えるし、その間にレンタル料収入も期待できるだろうから」などといった、もっともらしい理由をつけるようになります。こういう自分の意見をいう時には根拠とセットで、ということディスカッションの中で強調しています。

また、経済学的な側面でいうと、このテーマは「流動資産 vs 固定資産」という

企業経営における最も重要な課題です。研究基礎の授業ではそれほど深入りしませんが、研究 IA では日本の企業の内部留保問題などにもふれながら、けっこう詳しく説明しています。

さらに、学生の意見の中から、「ゲームの序盤はレンタル料たくさんとられる心配がないので、手元の現金は少しだけにしてなるべく多く投資する、ゲームの中盤もある程度現金は残すけど、家建てたりするのに積極的に投資、でも、ゲームの終盤になったら多額のおカネを使って交渉でカードを手に入れたりといった無駄遣いはせず、リスクに備えてしっかり現金を確保しておきたい」といった感じの意見が出たら、以下のような話をするようにしています（この種の意見が出なければ無理して話すことはないのですが、ほとんど毎回話す機会があります）。

この現金保有の問題は、現在の日本で起きている金融経済教育の問題と密接に関係しています。モノポリーのゲームを自分の人生に例えると、ゲームの序盤は自分が若い時、そして中盤以降は、年をとってからの自分に置き換えて考えることができます。もし上記のような現金保有のルールが望ましければ、それを私たちの人生にあてはめた時、若い時は積極的に投資をし、年をとったらいざという時のおカネを手元に確保しておく必要があります。

しかし、現在の日本では、若い人たちは将来が不安だからと一生懸命貯金をしています。つまり現金をたくさん保有しようとしています。一方、年とった人は、時間や資産に余裕ができたのか、株式投資とかに積極的だったりします（おじいちゃんが株にハマっているとか）。これって、逆じゃないですか？本当は、若い人こそできるだけいろいろなことに投資すべきだし、年取ったら、むしろ病気などいざという時のために手元に現金をしっかり確保すべきです。

これは金融経済教育を通じて本来学ばなければならない一番の点で、金融教育が進んでいる米国や英国では、こうした発想の下で、若者による投資が積極的であり、また高齢者はいざという時のための流動資産をしっかり確保するようにしています。

さらに、「投資」というと、株式とか不動産とかをイメージする人が多いですが、それだけが「投資」ではありません。確かに、金融資産に関していえば、現金や預金の形で保有するのではなく、株式・債券・投資信託・保険などの方法でさまざまな資産を形成することが大切です。ただ、それだけではなく、「自分への投資」なんていうのも大切です。高校卒業した時に就職せず、奨学金を借りてまで大学に進学したという人もいるでしょう。たくさんおカネ借りて、将来が不安でしようがないと思う人もいるはずですが、その決断は決して間違っていないと思います。モノポリーで考えたら、おカネを借りてまで大学に進学して自分をもっと成長させようとする学生さんの行動は、最適投資戦略です。そういう意識をもって若いうちにいろいろなことにチャレンジしてもらいたいです。

こんなことを話すきっかけに、このテーマでのディスカッションを毎年行っています。ただ、話す内容は、ディスカッションで飛び出す学生さんの意見に合わせて、いろいろ臨機応変に対応するようにしています。

この投稿に藤原は「ホントにモノポリーは商経学部向けのゲームですね」とコメントし

た。林の主張するように実感を伴ったビジネス教育ができにくい教育現状があるならば、商経学部で、モノポリーをつかったビジネス教育を体系的にまとめていくのが、今後の我々の課題であると考ええる。

## 7. おわりに

本稿では、モノポリーを活用した初年次教育の教材について、本学商経学部 2017 年度「研究基礎」で実施を行い、その学生アンケートによって得られた結果および知見の報告、さらに SNS(Facebook)を活用した教員同士の情報交換とそこでの報告事項の紹介を行った。なお本研究は平成 29 年度千葉商科大学学術研究助成による成果の一部である。

### 〔引用文献〕

- 林徹 (2017) : 『モノポリーで学ぶビジネスの基礎』, 中央経済社。  
オルベーンズ (2013) : 『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。  
朝日新聞 (2014) : 「ボードゲーム教室進出 持ち込み×→人気教材へ 論理的思考身につく・社会性高める」, 1月14日付。  
EduLog (2016) : 「授業から:モノポリー (公民科)」(<http://www.edulog.jp/seijo/archives/3961>), 5月4日引用。  
ロバートキヨサキ (2013) : 『改訂版 金持ち父さんのキャッシュフロー・クワドラント: 経済的自由があなたのものになる』, 筑摩書房。

(2018.9.20 受稿, 2018.11.2 受理)



## 資料 1 実施概要と資料

本資料では 2017 年度「研究基礎」におけるモノポリーの実施概要と教材の紹介を行う。慣れないプレイヤーたちがモノポリーを 1 回実施する（勝者が 1 人決まるまでゲームを行う）のに必要な時間は約 90 分から 120 分である。1 コマ 90 分の授業で実施するため、次のような 4 コマ利用した実施を標準とした。

1 コマ目	事前説明と「お試し実施」
2～3 コマ目	「本番実施」
4 コマ目	事後説明

冒頭で述べた通り、本学「研究基礎」の授業では、以前より一部の教員間で「モノポリー」が活用されていた。その運用のために小林が作成したパワーポイントの資料が共有されており、2017 年度「研究基礎」の実施にあたり、この実施の形に合わせて改善を行った。

1 コマ目の「お試し実施」においては、教員がルールを説明するための詳細なスライド資料を準備した。しかし実際は、教員が詳細な説明を丁寧に行うよりも、そのスライド資料を印刷したものを学生に配付した上で、目的と概要のみを説明し、「マニュアルを読みながら、グループ内で相談し、手を動かしながらルールを理解しなさい」と指示する方が、自主的な活動を促すことができる。ただしルールを勘違いし、そのルールで実施し続ける場合があるため、「本番実施」の前に「間違いやすいルール」について改めて確認させる必要がある。この「間違いやすいルール」についてまとめた資料を別途作成した。

「本番実施」では、グループごと改めて最初から「モノポリー」を行わせる。教員は基本的に学生からの質問に対応すれば良い。2 コマ目の時間内で終了するグループはまず存在しないため、ゲームの進行状況を 3 コマ目に引継ぐためのワークシートも資料として作成した。

4 コマ目の事後説明においては、次のようなスライド資料を作成した。

- ① モノポリーと通貨供給量
- ② 投資効率
- ③ モノポリーと心理
- ④ モノポリーと簿記

④については、「本番実施」時に各学生が「金銭の出入り」を記録するためのワークシートも作成しており、事後説明の際にこれを活用することで、実践をもって簿記の基本を学ぶことができる。しかし、そのワークシートに記述しながらのモノポリーの実施は、特に慣れない内は困難を伴うため、4 コマ以上、さらに実施する場合のオプション的な教材として用いることを想定している。

また、実施後のレポートとして、次のような課題を設定した。

- ⑤ モノポリーの実施内容を、序盤、中盤、終盤の 3 つに分け、それぞれ何が起きたかを整理し、その中で「説明しないと状況が伝わらない重要な出来事」をまず整理せよ。次にそれを踏まえてレポートとして文章化せよ。序盤、中盤、終盤のそれぞれ 1 段落、全

- 部で3段落の文章とし、箇条書きは不可とする。接続詞を意識して文章化すること
- ⑥ モノポリーのプレイ中に自分や他のプレイヤーが取った戦略をまず書きだしてみよ。それを踏まえて、社会や人生についての自分の考えを自由に記述せよ

⑤については、「業務として自分が行ったことを、その現場にいなかった上司に対して、わかりやすく報告することを想定して行うこと」と指示することで、文章力、要約力、表現力といった技術が社会人として必要であること、そしてそれらを大学の学びを通じて身につける必要があることを意識させることができる。また⑥を通じて、モノポリーの演習が、今後、社会で働き、生活する上でどのように関連するかを考えさせ、さらには本学部で学ぶ内容の意味を漠然と意識させることができる。

## 資料2 調査紙

モノポリー実施についてのアンケート

※本アンケートは商経学部の教育に関する研究にのみ利用し、回答内容は研究基礎の成績評価には一切関係しません。素直な回答をお願いします。

クラス担当教員 \_\_\_\_\_

学籍番号 \_\_\_\_\_ 名前 \_\_\_\_\_

設問1 モノポリーをやってみてどうでしたか？

1. とてもよかった    2. よかった    3. なんともいえない  
4. あまりよくなかった    5. よくなかった

回答 \_\_\_\_\_

設問2 どのような点がよかった（よくなかった）か、自由に記述してください

設問3 モノポリーは友達作りに役に立つと思いますか

1. とても役に立つ    2. 役に立つ    3. なんともいえない  
4. 役に立たない    5. まったく役に立たない

回答 \_\_\_\_\_

設問4 どのような点が友達作りに役に立ったか、具体的に記述してください

設問5 モノポリーを体験したことが、今後、商経学部で学ぼうえて、役に立つと思いますか？

1. とても役に立ちそう    2. 役に立ちそう    3. なんともいえない  
4. 役に立たなそう    5. まったく役に立たなそう

回答 \_\_\_\_\_

設問6 どのような点が役に立ちそうか、具体的に記述してください

設問7 モノポリーを通じて身についたと思うものを選択してください（複数選択可）

- 投資の考え方
- インフレーション／デフレーションの概念
- お金についての感覚
- 交渉の大切さ
- 逆境に立たされたときの心理
- 資産についての考え方（現金だけが資産ではないこと）
- 収益と費用の考え方
- 戦略を考えることの重要性
- 意思決定の難しさ
- 貸借対照表の意味
- 損益計算書の意味
- 体験（遊び）を通じて学ぶことの面白さ

設問8 その他、モノポリーの演習について思ったことを、自由に記述してください

ご回答、ありがとうございました。

## 〔抄 録〕

大学教育改革が叫ばれる近年において初年次教育の重要性はますます高まっている。商学科，経済学科，経営学科の三学科を擁し，横断的な学びを推進する本学商経学部においては，いわゆる「ビジネス用語」の定着や，協同活動能力を養成することも，初年次教育の役割のひとつであるといえる。このような教育を効果的に行うために，世界的に有名なボードゲーム「モノポリー」を活用した初年次教育の教材を検討，開発することを目的とし，調査や情報交換を行った。調査は，本学商経学部の初年次教育科目である「研究基礎」を担当する教員数名に協力を依頼し，モノポリーによる教育の実践を行った上で，調査紙調査によって得られたデータの統計分析を実施した。さらに自由記述について共起ネットワークによって示した上で考察した。また本研究における取り組みの一環として，2017年度「研究基礎」を担当している教員間で情報交換を行うために作成した Facebook 上に専用のグループで行われた様々な情報交換で本研究の目的や発展に即したものを掲載した。なお本研究は平成 29 年度千葉商科大学学術研究助成による成果の一部である。