

日本簿記学会第 38 回関西部会 報告要旨

第 1 報告 オンラインゲーム型簿記教材の活用と改善

園 弘子 (九州産業大学)
砂口 洋毅 (九州産業大学)
許 霽 (福山大学)
関下 弘樹 (福山大学)
長濱 照美 (福山大学)

本報告の目的の一つは簿記会計教材として開発したオンライン型ゲームのプロトタイプ紹介とその効果報告である。もう一つの目的はゲーム教材を含め IT 教材を共同開発し活用してく手法として、ゲームのユニット展開とそれを用いた「講義+IT 教材」パッケージでの試行状況の報告である。

アクティブ・ラーニングという概念が中央教育審議会でも高等教育に用いられて以降、能動的学修への注目は高い。またコロナ感染防止対策として遠隔授業、対面と遠隔の組合せによるハイブリッド型授業等が一般化し、学生の学習主体性を刺激し教育効果向上を図る工夫が特に意識されている。能動的学修にゲームが有用という指摘がある(藤川、2017)。教育活動や企業活動のようなゲーム以外のものをゲームとしてデザインすることを一般に「ゲーミフィケーション」と呼ぶ。報告者チームはこのゲーミフィケーションに着目し、2021 年にオンラインゲーム型簿記会計教材を開発した。プロトタイプでは開発者間の授業目標や教育内容の相違を踏まえ、全ての簿記学習の共通部分を対象に作成した。この教材を用いたことで自主学習の促進等一定の効果が、学生アンケートなどから確認できた。一方でコンテンツ未整備など改善点もあった。改善検討では、教材としての質を上げる上で教育目標によりコミットした内容にする必要が指摘された。しかし授業目標を技能修得教育、具体的には検定合格におくケースもあれば、将来の社会人としての会計素養という意味で教養簿記網羅を含めるケース、また高学年での会計学履修を想定した理解を重視するケースもある。目標の異なりは担当者の考えというだけではなく、それ以外の状況によることも多く、必ずしも擦り合わせられるものではない。一方でオンラインゲーム型教材開発ではその範囲や作業量から個人でこれを進めることに限界がある。故にオンライン型ゲーム開発では共同作業を試み、プロトタイプは各簿記授業の共通部分を対象とした。しかしそれは個別の授業現場で教材としての不十分さともなった。そこで体系的教材へと改善していく上で、開発者間での授業目標相違とその関係性を再検討しゲーム教材のユニットとしての整理を試みた。開発者メンバーは各自の講義とこのユニットから自身の授業目標にあった事項を抽出組み合わせパッケージ化し授業を組み立てる方法をそれぞれに試みることにした。ここでは改訂版としてのユニット展開についても報告する。

第2 報告 オンライン授業における簿記初学者に対する小テストへの一提案 ～企業の会計担当者の会計的思考を考慮に入れて～

岸川公紀(中村学園大学短期大学部)

本報告は、簿記の初学者に対して実施するテストについて、いままでと違った形式、内容を提案することを目的としている。

情報通信技術(Information and Communication Technology: 以下 ICT)の進展により、学生の学習方法や教育方法は、従来の講義形式の教授法から大きく変化してきている。そして、現在のコロナ禍により、その流れはより加速したといえる。簿記会計の教育の分野でもその教授法として、eラーニングの実施やオンライン授業における教育の効果について報告がなされている。そして、ICTの進展は、すなわちインターネットとコンピュータの技術の進展だともいえる。すなわち、ICTにおいて実施される授業は、インターネットやコンピュータの技術や機器の性能といった環境に影響されていることも事実である。

そして、その授業の中で、学生の知識・技術の定着の程度を測るため、あるいは学生の成績評価のため、といった様々な効果をえるために小テストを実施している。この小テストの効果については、さまざまな先駆者が研究をし、公表をしていることも周知のとおりである。

さて、簿記会計を講義形式で実施をする場合、ペーパーによるテストを実施している。その目的については、前述したが、講義の効果を知るためには、テストの実施は不可欠のものであろう。そして、現在のようなオンライン授業を実施する場合、ネット上でのテストを実施せざるを得ない。ところが、これまで実施してきたペーパーのテスト形式をそのままネット上で実施する場合、コンピュータの特性から、相性がわるいため、工夫をせざるを得ない。その一例が日本商工会議所の簿記検定におけるネット試験であろう。

ここで、簿記の初学者にとって、最初の難関と考えられるのが、企業の経済活動(取引)を仕訳(会計文)に変換(翻訳)する作業だと思われる。また、この仕訳の問題をペーパーで実施してきた形式で、ネット上で作成しようとしても工夫が必要となる。

そこで、これまでに実施してきた形式でなく、仕訳を作成する過程をペーパーあるいは、ネット上で解答する形式で作成したいと考えた。すなわち、企業の取引を仕訳に変換する際に、仕訳という結果だけを求めるのではなく、仕訳の作成過程を問うテスト問題を学生に実施したいと考えたのである。

なお、仕訳の作成過程を考察するために、企業の会計担当者が、どのようにして取引から仕訳を導き出すのかという会計的思考を考察する必要がある。そこで、企業の会計担当者の会計的思考をもとに論理を展開している先駆者を手がかりとして、取引から仕訳を作成する過程を考察し、問題の内容としたい。そして、この小テストがネット上でどのように実施されるのかの具体例を示すとともに、小テストを実施した際に得られるメリット、デメリットについても言及したいと考えている。

第3 報告 棚卸資産の期末評価の簿記処理～洗替法と切放法～

田代 樹彦(名城大学)

本報告の目的は、企業会計基準第9号「棚卸資産の評価に関する会計基準」(以下、単に、「基準」という。)に基づき、通常の販売目的で保有する棚卸資産の期末評価にあたり、いわゆる低価法¹を適用する際の「簿記処理」について再検討することを目的としている。

周知のように、「基準」によれば、会社法や『企業会計原則』では任意適用であった低価法を強制的に適用する²。また、会社法や会計諸基準では明確に定められていなかった洗替法と切放法の両方法による会計処理を明示している。

低価法については、例えば平敷[1990]によれば、非合理的基準説(例外基準説)、合理的基準説(原価主義説)、修正原価主義説、折衷説としてその本質観の検討が行われている。本報告では、低価法をこれらの本質観に照らして検討するのではなく、収益性が低下した棚卸資産について、取得原価主義の下で回収可能性を反映させるための会計処理という「基準」の考えを前提にしている。しかし、簿記を新田[2019]による財表簿記、日記帳簿記、管理簿記を識別し、1つの取引に関して想定し得る仕訳の意味を考えるならば、適用指針等において示されている設例における仕訳の多くは、財表簿記にとどまっている³。すなわち、誘導法によって作成される財務諸表上の金額を求めるものであり、他の機能を果たすために行われる期中の仕訳を意識したものではない。

そこで、本報告では、棚卸資産の期末評価の簿記処理について、単に決算における処理だけではなく、「基準」では明確にされていない期中処理等に与える影響等を再考する。

<主要参考文献>

企業会計基準委員会「棚卸資産の評価に関する会計基準」(2019年最終改正)

平敷慶武[1990]『動的低価基準』森山書店

新田忠誓[2019]「帳簿組織と簿記(帳簿)の目的 一日記帳(取引記入)簿記;財務諸表作成簿記;個別管理簿記」原俊雄編著『簿記と帳簿組織の機能－歴史的・国際的視点から』中央経済社、136-144頁。

*参考文献一覧を含め、当日詳細な資料を配付します。

¹ 基準の規定本文においてはこの低価法という用語を用いていないが、結論の背景においては従来の処理を説明するために低価法が用いられているため、本報告では低価法で統一する。

² より正確に言えば、会社計算規則第5条では、期末の時価が取得原価よりも著しく低い場合には期末における時価で評価すると定められており、いわゆる強制低価法が適用される。

³ 「基準」に関する適用指針は公表されておらず、参考として示された計算例は、保有損益相当額の算定例であって、簿記処理は示されていない。