

【研究ノート】

教室におけるモノポリー（MONOPOLY®）の活用

林 徹

Abstract

This paper shows how students learn fundamental business skills effectively and efficiently in the classroom using the boardgame MONOPOLY®: long range vision or strategy, price bargaining, storytelling, communicating, stock and flow, fund-raising by mortgaging, and so on. Based on both large classes consisted of 15 times @90min. during three months, and small classes of just one time @80-100min. delivered especially at high school, we have found it relevant not to render the official rule rigidly but to let them exercise games without perfect knowledge about it. In fact, the CD software for Windows® helps tutors give students basic skills of the game itself and some business foundations around the game as well as the official rule.

Keywords: skills for business, exercising games, the official rule, imperfect knowledge, MONOPOLY®

1 はじめに

何を、どこまで、どう伝えればよいか。

受講者は、年齢も、背景も、習熟速度も、実に多様である。進学校出身者もいれば、商業などの実業科出身者もいる。都市部の生徒もいれば、公共の交通機関が行き届いていない離島等の生徒もいる。経営者の子もいれば、勤労者の子もいる。

他方で、共通点もある。たいていの受講者は、ルール説明もマニュアルもないまま、あるいは中途半端にわかった状態のままであっても、ゲーム進行をつかさどることができる。もっとも、その事実はゲーム・ソフトのプログラム完成度が高いことの裏返しでもある。加えて、好むと好まざるとにかかわらず、すべての受講者は、早晩、資本主義社会のなかで生きていかなければならない（瀧本，2015）。将来、どんな職業に就こうとも、自らの生計を営む一方で、納税の義務を負う。こうした厳しい現実はずべての受講者に共通する。

年々、徐々に改善を重ねていくなかで、クラスの運営方法とその効果の間に一定の関係が見出される。本稿では、その発見事実の一部を紹介する。

ここ数年間、高校生1年生から大学2年生程度までを主な対象として、モノポリー（Windows

版)による対戦を通じたアクティブラーニングのクラスを実践している。大学によっては、簿記の仕訳の演習用にモノポリーを活用する例(Tanner and Lindquist, 1998; 工藤, 2017)もみられる。

これに対してわれわれのクラスにおいては、モノポリーのエッセンスである交渉(吉川, 2014)と資産取引、すなわち経営意思決定(林, 2019)を重視している。具体的には、2019年度においては、経営概論(第2クォーター)、全学モジュールⅡ(第3クォーター)、全学教養自由選択科目(3日間の集中講義)、高大連携事業(出前講義)、である。クォーター科目は2コマ連続の計7回(14コマ)であるのに対して、出前講義は約80分(から長くても100分程度)の1コマである。10コマ以上のゆったりとしたクラスもあれば、1コマで勝負するクラスもあるのである。よって、その方法も目的も異ならざるをえない。

10コマ以上のクラスなら、講義と対戦を交互に繰り返すことで、ゲームそのものの奥深さとともに、現実との異同についても、じっくりと伝えることができる。これに対して出前講義においては、相手先の校長先生、教頭先生、事務スタッフのみなさんはもとより、とりわけ担当教諭の先生方による全面的な協力が不可欠である。大学側の地域教育支援センターとの間の日程等の調整とともに、相手先の行き届いた準備なくしては、わずか1コマで一定の効果をあげるなど、とうてい不可能である。

以下では、第1にクラスの実践方法を、第2にクラス別の学習効果を、それぞれ具体的に紹介する。

2 実践

(1) クォーター科目

第1に、経営概論について紹介する。

これは、2コマ連続の計7週にわたって、ほとんど全員学部1年生を対象として実施されるクラスである。このゲームの経験者は約270人のうち5%もいるかどうかである。桃太郎鉄道

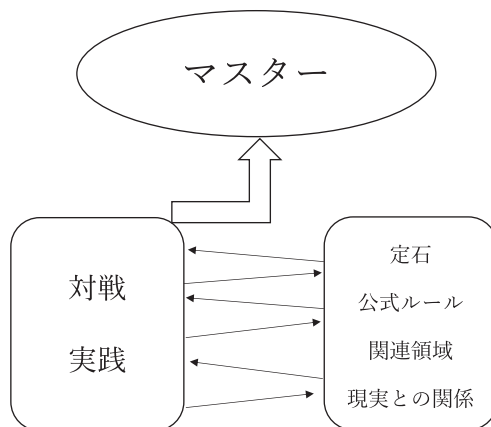


図1-1 クォーター科目または集中講義科目のケース

など、類似の他のボードゲーム経験者は少なくないが、逆に言えばそれだけクラスでこのゲームを取り扱う価値があると言える。

はじめに、このゲームの意義などをかんとんに紹介した後、デモンストレーションを披露する。幸い、Windows版には短縮モードがプログラムされている。これを利用して、互いに異なる性格のロボット（コンピュータ）相手3人を用意し、初期状態において4枚の権利証（Title Deeds）がランダムに配布された設定で開始する。ただし、受講者のなかから希望者に協力を求めて人間同士でデモンストレーションをすることも可能である。

右回りで、低価から順に高価へと並ぶ土地マス、チャンスと共同基金のマスと各カードの構成、公共事業（鉄道、電気、水道）マス、こうしたボードの全体を、全員でいっしょにスクリーン上で確認しながら、個々のプレイヤーの一手一手を、逐次、解説していく。

ロボットから取引のオファーもあれば、こちらからロボットへオファーすることもある。そのため、不等価交換のイメージは具体的かつ鮮明である。個々の資産の組み合わせの理由を解説することも、場面によって一様でないにもかかわらず、容易である。

やがて、あるカラーの土地が独占される。それらの土地へカーソルをあてれば、レントが2倍になることがわかる。その状態のまま、そのうちのいずれか1つに抵当を設定する。もういちどカーソルをあてて、レント2倍が維持されていること（重要なルールの1つ）を確認する。こんどは抵当を解除して家をどんどん建てる。それにつれてレントが高騰していく。こうした動きにより、展開を左右する重要なルールを視覚的に伝えられる。

この段階で、たいいていの受講者はこのゲームの本質が見えてくる。それは、レバレッジ（槓子の原理）であり、選択と集中であり、全体的な戦略である。同時に、貸借平均の原理、キャッシュ・フロー、資産のポジショニングについても、何となくのレベルではあるが、感じ取ることできる。

しかし、普通科高校出身者が圧倒的に大多数であり、簿記を学ぶ前の段階でもある。よって、比喩などを用いたていねいな解説が求められる。であるからこそ、ボード上での動きを通じて「感じ取らせる」ことが大いに役立つのである。

また、刑事施設（Jail）に収容される3つのルート、滞在中の経済活動、そこから出るか出ないかの選択、積極的に出るための方法、などをごくかんとんに説明する。このルールは複雑であるため、あえて「いろいろある」と指摘するにとどめておく。所得税マス（旧ルール）についても同様に深入りしないように配慮する。ひとたび興味を持てば、学習者は自らルールを調べるし、プレイヤー同士で教えあうようになるので、問題ない。

その後、サイコロの出目運に応じて互いの戦略が繰り広げられ、やがて破産に直面してゲームから離脱するプレイヤーが現れる。最終的な勝者はまだ決していないが、ここで切り上げる。デモンストレーションとしては十分である。

対戦前において、対戦相手たるプレイヤーと銀行系の全員に対して、また、順次去っていく敗者に対しても、逐一、互いに礼を述べさせる。これなくしては、楽しいはずのクラスが台無しになってしまうからである。したがって、繰り返し注意を促している。

次に、受講者同士で対戦させる。

受講生全員に対戦表（付録3-1、3-2）を交付したうえで、ランダムに対戦相手を組ませ、銀

行係（または兼任）を含めて4～5人で随時開始させる。短縮ルールである権利証4枚の状態から開始することを推奨している。というのは、クラスの目的の1つ、交渉や取引のためのコミュニケーションに十分な時間を割くべきであるし、また実際、交渉が長引いたり決裂したりすることも少なくないからである。また、できるだけ総当たり戦になるように、対戦を重ねさせる。

教室を巡回しながら、対戦中にルールや動きで不明なことや質問があれば、その場で随時、説明する。その後、クラス全体に対しても同じ説明を繰り返す。

2～3回、あまりよくかわっていない状態のままに対戦させる。その後、あらためて公式ルール（Hasbro社発行による英語版PDF）を、講義の形で、とりわけ抵当に関するルールなどを、重要順に、少しずつ確認してゆく。多くを一度に説明するのは混乱を招くだけであるし、聴く側が飽きてしまうからである。講義後、ふたたび、受講者同士で異なる相手と対戦させる。

徐々に馴れてくると、テーブルのあちこちで喜怒哀楽の大声が響きわたるようになる。たいていはサイコロの出目運による。思い通りに運べる者もいれば、煮え湯を飲まされる者もいる。その雰囲気たるや、活力ある市場経済の縮図そのものである。というのは、どの受講者も、その対戦から多くの教訓を得て、それを糧として、次の別の対戦に挑むことができるからである。果てしなく続く、それが経営意思決定である。

講義をするときは、スクリーンに、独自のPPTスライド講義資料、現実の不動産登記簿のサンプル、地盤サポートマップ（用途地域、学区、浸水想定区域、土砂災害危険箇所、地震の発生確率、などがまとめられている民間による総合WEBサイト）、などの資料を見せる。こうして、講義と対戦の実践を、交互に進めていく。

そのような進め方は、ちょうど運転免許の取得に必要な知識と技能を交互に習得してゆくプロセスと似ている。たとえば、何メートル手前で、何秒前に、交通の状況に応じて、といった規則の内容を逐一記憶しているかどうかと、それを的確に実車で技能において表現できるかどうかは、別の話である。というのは、表現ができていないとき、技能試験官は、容赦なく逐一減点してゆくからである。

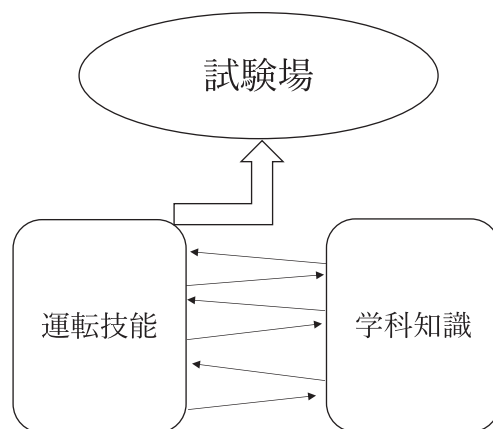


図1-2 運転免許取得に向けての教習・学習の流れ

常人であれば、一度たりともミスを犯すことなく合格レベルの運転技能を習得することなどありえない。何度も失敗を繰り返し、必要な指導を指導員から授かり、あるいは独習により、不断の練習を積み重ねることによって、知識と技能の両方を徐々に身に付けてゆけるのである。果てしなく続く、それが無事故完走への道である。

第2に、全学モジュールⅡないし全学教養自由選択科目について紹介する。

基本的には経営概論と同じ要領で進めている。自由選択科目ではゲームに関心のある学生が集うので問題ない。これに対して、全学モジュールⅡクラスの受講者には経済学部学生はひとりもいない。主として、薬、水産、教育、それに多文化社会の学生が対象である。専門分野を問わず、学部2年生の第3クォーターともなれば、時間割の大半を専門科目が占めている。そればかりではない。第1希望のテーマに割り当てられなかった不本意な受講生が大半なのである。なお、2019年度は9人であったため付録（自己分析結果一覧）を割愛している。

関心のない受講者に関心を持たせることは容易ではない。とはいえ、クラス担当者としては、それだけいっそうやりがいがある。そういうときこそ、原点に帰る必要がある。

古今東西、すべてのプレイヤーは、みな同じプロセスを経て、そのルールや楽しさを学んでいったものと推察される。その原点に立ち、ゲームをクラスで取り上げる理由、意義、過去の成果、をかたんに披露する。そのうえで、とにかく対戦を実践させる。

習うより慣れよ、論より証拠、である。事実、受講者はクラスに対する関心を徐々に高めていく。というのは、ほどなくテーブルから歓声が聞こえてくるからである。

(2) 出前講義

正味80分程度の一回勝負である。

クォーター科目と同じようにはできない。そうかといって80分の中途半端な講義では、高校生の興味を掻き立てることは容易ではない。いったい、1時間そこそこで、何を、どこまで、どう伝えるか。

この仕事は教員としての自身への挑戦でもあった(付録4)。経済学部カリキュラムの紹介、商学・経営学・経済学の異同、入試の仕組みの説明、あるいは専門分野に関する従来型の出前講義と比べると、まったく異なる性格のものである。

しかし、手がかりがないわけではない。担当教諭の先生は、数多あるクラスラボ・メニューをご覧になり、このクラスを選んでくださっている。この事実は重い。担当の先生は少なくとも期待を寄せ、少なからず興味を持っておられる。であれば、甘えてはならないが、こちらが乞えば、きっとご協力を得られるに相違ない。

自身の乏しい経験からではあるが、着手前にわかっていることがある。高等学校の生徒会行事であれ、大学祭の模擬店出店であれ、その「当日」は瞬間に過ぎ去っていく。そのような短期決戦こそ、長い期間の事前準備がすべてである。とはいえ、高等学校の先生方が御多忙であることにも配慮する必要がある。

こうして、当日の1ヶ月前から、直接、担当の先生と断続的に Email や電話で十分に連絡をとり、当日の教室での進行イメージを擦り合わせていくのである。

まず、ハード面である。当日使用予定の PC すべてが Windows 7 以上対応かどうか、長時

間電源が入っていないことが珍しくないためにそれらすべてが Windows 更新済みかどうか、めいめい CD ソフトをドライブで読み取ってインストールできるかどうか、テーブルを生徒 4～5 人が囲んで着席できるように机・椅子の配置が可能かどうか、を確認する。

次に、ソフト面である。タカラ社（ただし、2020年現在、販売権を持っていない）によって作成されている日本語版の公式ルール（ルビつき）を少なくとも 2 週間前までにお届けする。受講予定者全員に対して、事前または当日に、そのコピーの配布を依頼する。

ただし、その際、高校での予習・復習・試験勉強ないし部活動を優先するべきであり、生徒は必ずしも日本語版ルールを読まなくてもよい旨、ていねいにお伝える。

というのは、ゲームに関心があって、事前に目を通しておきたいという意欲的な生徒がそのクラスに 1 人でもいれば、そのテーブルはもとよりクラス全体を盛り上げてくれるからであり、ひいては当日の効果が飛躍的に増すと期待されるからである。

著作権の関係から、当日、クラス内での貸し出し用 CD ソフトを必要なだけ持参する。インストールのチェック用に、事前に CD 1 枚を送付している。驚くべきことに、当日、担当の先生がご自身で試しに数度プレイなさっているとお聞きすることが少なくない。このクラスラボに対する期待と情熱が窺い知れる。

当日のクラスでは、予想通り、ほとんどすべての生徒が日本語版のルールに目を通していない。ルールが当日に配布されるケースもある。しかし、予習不足はむしろ歓迎である。というのも、クラスの効果を爆発的なものとするには、知識ゼロ、経験ゼロの状態が理想的であるからにはほかならない。

とはいえ、まったく無知では手の着けようもないので、以下のように進める。

まず、グループ分けされている各テーブルから代表者（場合によっては副代表者との 2 人ず

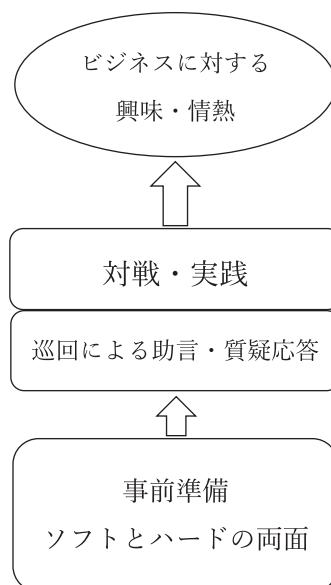


図2 クラスラボ（80分程度）のケース

つ)を集めて、細かなルールを省き、プレイヤーの氏名入力・コマ選定、ルール設定から、破産までの大雑把な流れを、ディスプレイ上のボードを指し示しながら10分以内で説明する。このとき、スクリーンがあればクラス全体に向けて流れを説明する。

次に、テーブルごとに銀行係(または兼任)を決めて、挨拶を交わさせて、とにかく、めいめい開始させる。

開始後、テーブルを巡回し、ひとつひとつ、ディスプレイのボードで戦況を確認し、次の一手とその理由を助言する。質問があればその場で随時回答していく。

すると、不思議なことに、生徒たちは、どこをどうすれば何ができるかを、予備知識がないのにもかかわらず、テーブルの内外でしゃべりながら、互いにディスプレイ上のアイコンを指さしながら、了解しはじめるのである。

こうした場面は、高校・学年を問わず、共通して観察される。これとは対照的に、参観の先生方は教室の片隅で日本語版ルールをじっくりと熟読なさっているお姿が目立つ。

「土地って買わないといけないの?」「オークションって何?」「高い値をつけたやつが買えるんだよ。」「あー、またジェイルだよー。」

当初はまったく無知であったところに、ある色の土地を独占することが勝負の分かれ目であるということを知っている生徒が、交換の仕方を質問してくる。

「トレード?ああ、これか、はぁ、わかった、やってみます。」

このような流れで、生徒たちが、短時間にどんどん学習していくさまが手に取るようにわかる。たいていは、サイコロの出目に応じてテーブルが熱くなり始めたころ、予定の終了時刻になる。狙い通りである。

しかし、やりっ放しでは仕事にならない。残り10分程度で、お借りした名簿で生徒を指名し、たとえば、次のような質問をランダムに投げかける。

「このクラスを通して借金(抵当)に対するイメージはどう変わりましたか。」

「土地や公共事業の取引値はどのようにして決まりましたか。」

「ゲームをみんなで楽しむのに、何がもっとも大切であると感じましたか。」

「いまのあなたにとっていちばん大切な資産は何ですか。」

「いまのあなたの資産は、どうすると、10年~20年後、どうなりますか。」

「銀行係とプレイヤー、どちらが楽しいですか。」

いずれの問いにも正解はない。しかし、正味60分程度のゲームを通じて「考える」訓練はできている。あえて紹介を控えるが、感受性も個性もとても豊かな生徒たちによる率直な回答、感想、それに満面の笑みは、このクラスラボのハイライトである。このひとときこそがこの仕事に対するプライスレスな報酬である(付録1,2を参照)。

3 効果

以下では、対戦表の裏に設けた質問(事前と事後)に対して実際に受講者が回答した内容を、クラスの学習効果を測るための資料(付録3-3, 3-4を参照)として紹介する。

(1) 借金に対する考え

事前では、「たとえ少額でもしてはならない。」「するべきでない。」「悪いこと。」「イコール人生破綻。」「したことがないからわからない。」このようなネガティブな先入観に基づいた内容が90%以上を占めている。

事後では、「必要ならばして悪いものではない。」「将来、確実に収益が見込めるならしたほうがよい。」「状況とタイミング次第ではしてもよい。」こういった中立的な回答が80%程度である一方で、「ある程度現金をつねに保持しておかないと破産するリスクが高まる。」「バランスが大切。」といった回答も5%程度ある。

要するに、投資または資産運用のために負債の活用を検討するか、負債を抱え過ぎずにある程度の現金を保持する必要がある、投資にはタイミングとバランスが大切である、といった記述から、ゲーム対戦という実践による一定の学習効果を読み取ることができる。

しかしながら、「変化なし。」「現実ではしないほうがよい。」といったネガティブな内容も10%程度ある。根強い先入観が影響しているのかもしれない。

(2) 交渉と取引に対する考え

事前では、「自己の利益しか考えていなかった。」「交渉も取引もほとんどその機会も経験も



図3 事前事後自己分析

なかった。」「考えることすらなかった。」といった回答が90%以上である。他方で、「身近な仲間とのカード交換」などで経験のある者は5%程度である。

事後では、「相手の利益を考えるようになった。」「相手の利益を考えて提案すればスムーズに取引がまとまる。」「待つだけでなく積極的に相手に交渉をするようになった。」といった回答が90%以上である。

(3) コミュニケーション

事前では、「苦手。」「得意でない。」「積極的にはしない。」「知らない人とはしゃべらない。」といった性格によるものが90%程度である一方で、「もともと得意である。」「気がねなくできる。」「年齢や性別と関係なくだれとでも会話できる。」といったものも10%程度ある。

事後では、「異なる学部の人に積極的に話せるようになった。」「対戦や交渉を持ち掛けるだけでなく、世間話もできるようになった。」といった前向きで肯定的な回答が90%以上を占めている。他方で、「コミュニケーションがこのゲームのすべてであると言ってよい。」といった冷静な分析を吐露しているものもみられる。

(4) 長期的な見立て

事前では、「目先のことしか考えていなかった。」「持つことの意味が分からず、積極的に土地を買わなかった。」「ルールがわからず、せっかく定価で買えるのに、オークションに出してしまっていた。」「現金が多いことがよいことだと思っていた。」というように、もともとルールが不明であることも相俟って、次の展開、その次の展開を考えることができていない回答が90%程度である。

これに対して、「受験で計画的に考えることに馴れている。」「部活動で長期的な見立ては得意である。」「ケジメをつけることがもともと得意である。」といった回答は10%程度である。

事後では、「将来、高く売れる可能性を見込んで、積極的に土地を買うようになった。」「将来の交換材料として、必要になるかもしれない土地を買っておく。」「公共事業が意外に堅い収益を生む。」「展開をみながら現金と他の資産のバランスをとることが大切。」といった具体的な回答が90%程度みられる。

他方で、「変化なし。」「いつも長い目で考えている。」という回答も10%程度みられる。

4 おわりに

わが国の教育において、金融ないし経営リテラシーの教育が乏しいと人口に膾炙される。そのなかで、一方的な講義ではなく、実践的で楽しくその重要性を体感できる方法の1つとしてモノポリーは有効である。そのばあい、紙製のボードをクラスで用いることは、たとえば記帳練習がその目的であればよいかもしれない。しかし、交渉と経営意思決定を目的とするばあいは、時間的・空間的な制約から、必ずしも妥当でない。

1コマ80分程度のごく短時間でゲームを活用する場合、体系的なリテラシーの習得を目標として掲げるべきではない。そうではなくて、ビジネスに対する関心を刺激し、興味を持たせれ

ばそれで十分である。

というのは、実際、金融や経営のリテラシーは、必ずしも大学に進学することなく身につけることができるからである。事実、著名な創業者・経営者の大半は、中卒、高卒、高校中退、大学中退などが中心であり、ビジネス・スクールも大学も出ていない。複式簿記も法律も英語も、実務で活用する範囲内であれば、進学しなければ身につけられないというわけではない。これに対して、興味、関心、意欲は、実践(対戦)によって否応なしに高められる。なぜなら、対戦を通じたゲームは、人間同士のコミュニケーション、交渉、取引において、必然的に感情移入を伴うからである。それこそが、1コマのクラスラボでゲームを取り扱うことの大きな理由の1つである。

他方、90分15コマのクラスでは、ちょうど自動車学校(教習所)がそうであるのと同じように、定石や公式ルールなどの講義(座学)と、受講生同士の対戦(実践)を交互に施すことで、その体系的な学習効果を高められると思われる。

自己分析結果の一覧(付録3-3, 3-4)を一瞥すればわかるように、事前では、投資や経営に対する意識は総じて薄い。とりわけ、「見知らぬ人とのコミュニケーションは不安。」「取引・交渉の経験は乏しい。」「自己利益中心で取引の交渉に臨む。」「借金は危険なこと。」「貯蓄第一。」「目の前の現金が重要。」といった回答群から読み取れる。

これに対して「積極的にコミュニケーションをとるようになった。」「双方の利益を考えるようになった。」「投資に借金は欠かせない。」「現金と他の資産のバランスと長期的なビジョンが大切であるとわかった。」といった回答群から、事後では、最低限の金融ないし経営リテラシーを身につけたか、少なくともそれらに関する刺激を受けていることがわかる。

Windows版は2008年版以降、これまでにバージョンアップがなく、旧ボードと旧ルールのままである。他方で、紙媒体のものでは様々なバージョンのものが流通している。しかし、Koury (2012) が指摘しているように、いたずらにローカル・ルールを適用するのではなく、世界共通のクラシック版と公式ルールをそのまま用いることが、学習効果の向上に資するものと思われる。

参考文献

地盤サポートマップ(一般用)(2020年1月5日閲覧)

<https://supportmap.jp/#13/35.6939/139.7918>

林徹(2019)『モノポリーで学ぶビジネスの基礎(第2版)』中央経済社。

工藤栄一郎(2017)「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

実践とその理論」『西南学院大学商学論集』第64巻第1・2号, pp. 1-20.

Koury, Ken (2012) *Monopoly Strategy: How to Win the World's Most Popular Board Game*, Lulu. com.

長崎大学地域教育総合支援センター

高大連携事業 形態D テーマ別講義(クラスラボ)(2020年1月9日閲覧)

<http://www.chiikiedc.nagasaki-u.ac.jp/business/cooperation.php>

瀧本哲史(2015)『戦略がすべて』新潮社。

Tanner, Margaret M. and Lindquist, Tim M. (1998)

"TEACHING RESOURCE: Using MONOPOLY and Teams-Games-Tournaments in accounting

education: A cooperative learning teaching resource," *Accounting Education*, Vol. 7, No. 2, pp.139-162.

登記情報提供サービス（2020年1月5日閲覧）

<https://www1.touki.or.jp/>

吉川英一郎（2014）「ボードゲーム"MONOPOLY"による交渉体験教育の可能性」
『帝塚山法学』第26号, pp. 15-44.

付録1 平戸高等学校, クラスラボ感想文など, 2018年9月21日実施

付録2 猶興館高等学校, クラスラボ感想文, 2019年6月25日実施

付録3-1 対戦表

付録3-2 事前・事後自己分析表

付録3-3 2019年度集中講義「全学教養自由選択科目」自己分析結果一覧

付録3-4 2019年度「経営概論」自己分析結果一覧

付録4 県内学校教育支援登録票（クラスラボ案内）2019年度版

付録1 平戸高等学校, クラスラボ, 2018年9月21日

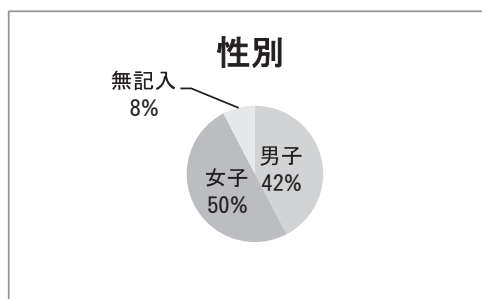
H30年度 「クラスラボ」生徒用アンケート (林先生・平戸高校)

【平成30年9月21日実施, アンケート回答者数 26名】

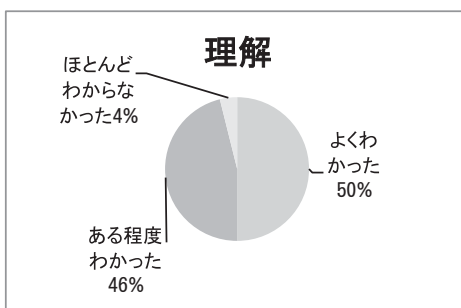
a.学年	件数	割合
1年生	26	100%
2年生	0	0%
3年生	0	0%
合計	26	100%



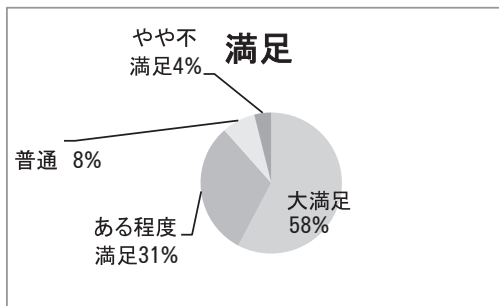
b.性別	件数	割合
男子	11	42%
女子	13	50%
無記入	2	8%
合計	26	100%



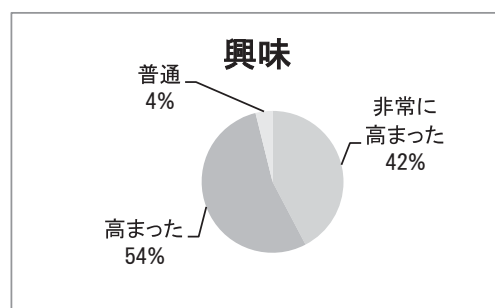
c.理解	件数	割合
よくわかった	13	50%
ある程度わかった	12	46%
ほとんどわからなかった	1	4%
まったくわからなかった	0	0%
無記入	0	0%
合計	26	100%



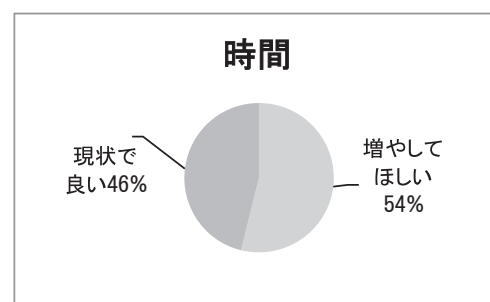
d.満足	件数	割合
大満足	15	58%
ある程度満足	8	31%
普通	2	8%
やや不満足	1	4%
全く不満足	0	0%
無記入	0	0%
合計	26	100%



e.興味	件数	割合
非常に高まった	11	42%
高まった	14	54%
普通	1	4%
ほとんど高まらなかった	0	0%
まったく高まらなかった	0	0%
無記入	0	0%
合計	26	100%



f.時間	件数	割合
増やしてほしい	14	54%
現状で良い	12	46%
減らしてほしい	0	0%
わからない	0	0%
無記入	0	0%
合計	26	100%



- (3) 講座の中で、興味・関心をもったこと、面白かったこと、感想などをお書きください。
- 101 モノポリーを通して、経済の仕組みなどが少し分かったので良かったです。借金をどういう風に活用していくのか、また資金でどのようなものを買うかなどを、知ることができたので良かったです。ありがとうございました。
- 102 モノポリーを初めてして、とても楽しいと感じた。難しかったけれど、借金しても得するということが知ったから面白かった。もう一度、講義を受けたいと思った。
- 103 今回の講義で、借金のことや土地を買い、家を建ててお金をもらうことなど、いろいろなルールが分かりました。タイミングによれば、借金も悪いものではないということが、一番勉強になりました。
- 104 初めてモノポリーという教材を使った授業を受けてみて、ゲームの中での資産のことや、破産について、覚えることができたので、良い機会となりました。
- 105 実際に仲間と楽しむことができたので良かったです。また、モノポリーをやってみたいと思いました。
- 106 楽しかったし、良かったと思いました。また、モノポリーをしたいと思いました。
- 107 ゲームに例えることで、経済学を学びやすいうえに、より深く理解しやすいと感じた。モノポリーを試すことで、抵抗が無くなり、全員が楽しくできて良いと思った。
- 108 正直、最初はモノポリーのルールがあまりよく分からなかったけれど、途中から楽しくゲームをすることができたので良かった。
- 109 パソコンで社会の政治のことについて知ることができたり、社会の大切なことであるコミュニケーションなどの大切さを知ることができて良かったです。

- 110 最初は正直全く分からなかったけれど、しっかりとルールを理解すると面白かった。
- 111 頭を使いながらモノポリーをして難しかったけど、とても楽しかったです。また機会があればしたいと思いました。
- 112 モノポリーは4人プレイで、正直、みんな最初は何も分からずに、何をするかチンプンカンプンだった。しかし、ゲームをしていくうちに、色々学習して、とても楽しく面白く進めることができたので良かったです。
- 113 今回モノポリーをやってみて、とても楽しかったです。私は一番のお金持ちになって、家を何軒も買いました。とても面白かったです。勝負が決まらなかったのもう少し長い時間、モノポリーをしたいと思いました。このような貴重な体験ができたので良かったです。
- 114 初めてモノポリーをやってみて、最初はルールなどが分かっていなかったから、正直楽しさが分からなかった。しかし、徐々に理解していくうちに楽しくなってきました。とても楽しかったので、またやってみたいです。
- 115 初めて、モノポリーというゲームをしました。最初はルールが分からず、コマを進めていたけれど、だんだんと理解することができ、頭をフル回転して挑むことができました。友達の交渉もとても面白かったです。ありがとうございました。
- 116 モノポリーは、実際にやってみると難しかった。最初は何も考えずにやっていたけれど、進んでいくと難しかったです。友達が勝ったり、負けたりして、班のグループで楽しく行うことができ良かったです。面白さを感じることができました。ありがとうございました。
- 117 モノポリーは、人を騙し、騙され、人間の恐さ、優しさ、色々な人の考え方、先に起こるであろうことを楽しんで予測しながら知ることができた。
- 118 お金の大切さと、どのようにしたら、土地を相手から奪うことができるかということが分かりました。また、無駄遣いすることもいけないと思いました。
- 119 初、モノポリーとは何なのかと思っていましたが、説明書を読んだあとに、直接説明を受けても分からなかった。しかし、回数を重ねていくうちに内容が分かりました。すごく難しくて沢山頭を使うゲームでした。
- 120 英語で書いていて、少し難しかったけど、班のみんなと協力してゲームが楽しめたから良かったです。講義の中で、少しでも学べるものがあったので良かったです。またの機会に、行うことができれば良いと思いました。
- 121 モノポリーは、初めてしたけれど教えてもらいながらだと、分かりやすく楽しかったです。土地をもらうための交渉など、友だちのを見て、すごいと思いました。お互い平等にするのが一番だと思いました。また、機会があれば行ってみたいと思いました。
- 122 今回の講義では、時間を忘れてしまうほど楽しかったです。また、お金の大事さを知りました。最初の方にお金を使いすぎると、後々厳しくなってしまう。また、借金は勝手に悪いイメージを持ってしまっていたが、使い方を考えるとそうでもなかった。
- 123 初めは、モノポリーのルールが全く分からず、講師の先生に聞いてばかりだったが、ルールの分かる友だちに聞くと少しずつ理解し、とても楽しくゲームを行うことができました。

- た。
- 124 今回、モノポリーの講義を受けて楽しみながら経済について学ぶことができました。借金はしてはいけないことだと思っていましたが、借金をして稼ぐという方法もあるのだと思いました。もっと経済について学びたいです。
- 125 モノポリーでお金の動き方などが少し分かりました。モノポリーを通じて学び、とても楽しかったです。
- 126 初めてモノポリーをして、楽しくお金の行方も両方知ることができて良かったです。そして、グループの中でも1番お金持ちで、勝ち残ったので嬉しかったです。また機会があったら、モノポリーをしたいです。

付録2 林徹先生【モノポリーに学ぶ】感想文抜粋（ママ）

令和元年6月25日実施
長崎県立猶興館高等学校

（1）今回の講座では、モノポリーを使って資産運用について学ぶことができました。

最初はゲームのことは全く理解することができませんでした。やっていくうちに、やり方がわかり楽しかったです。資産運用について知ったことは、たくさんあります。例えば、借金をすることは、あまり悪くはないということです。私はドラマなどの影響で、借金は悪いものばかりと思っていましたが、借金は上手に使うと夢に近づける聞き、悪いことばかりではないと知りました。次に学んだことは、交渉の難しさです。私がゲームで交渉する時にこのくらいで相手も納得するだろうと思っていましたが、納得せず交渉が成立しませんでした。この時やはり交渉は難しいものだと思感しました。交渉は相手の気持ちを考え、することがとても大切なことだと学びました。

これからは、講座で学んだことを活かしていき、これからの生活がより一層豊かになるように努力していきたいと思います。

（2）モノポリーというゲームを通してこれまでよりも経済のまわり方について興味が出てきた。最初は理解ができず、何も考えないでゲームをしていたが、進めていくうちに土地のやり取りについて少しだけ考えられるようになった。僕は、自分自身がお金持ちになるようにとゲームをしていたが、そのためには他の人との協力が必要であるということに気が付いた。土地を所有している者同士でやり取りをするときにお互いが納得できる内容がなかなか思いつかずとても難しかった。ほかにも借金をしないようにお金の使い方を考えることが大変だと感じた。モノポリーの中で僕が一番面白いと感じたものはオークションだった。オークションでは欲しいものの値段と自分の支払ってもいい金額を考えることがとても難しく興味深いと思った。オークションでは欲しいものが、時にはとても安く、時にはとても高くなっていたのでお金の使い方を考えるのにとってもいい機会だったと思う。これらのようにモノポリーを通して経済について考えられたのはとてもいい経験になったと思う。

（3）今回は、モノポリーというゲームを通して、経済について学ぶことができた。お金をどう使っていくかを自分で考え、どうやったらゲームをうまく進めることができるかなど、経済に触れながら楽しくまなぶことができた。最初は、英語ばかりでゲームの内容など全く分からなかったが、やっていく中で内容を理解して楽しむことができた。このように、最初から答えを見たりせず、自分で考えることが大事だということを学んだ。自分は、分からないことがあると、すぐに頼ってしまうことが多いのでこれからはできるだけすぐに頼るのではなく自分で考える癖をつけようと思う。また、ゲームに限らず、何かをして楽しむときは自分だけ楽しむのではなく、みんなで楽しめるように配慮する。また、自分はお金に余裕があると無駄遣いしてしまうことがあるので、本当に必要なのかを考えて買い物をしようと思う。

(4) 今回の講義では、MONOPOLY というゲームを通し経済について学ぶことができた。始めは、英語ばかりでルールもよくわからずに“とりあえずやってみる”という状況だったが、ゲームを進めていく中で少しずつ理解し後半からはお互いが競い合い楽しむこともできたので良かった。そしてその中で経済についても理解を深めていくことができたと思う。今回の講義で特に印象に残っているのは講師の先生がおっしゃっていた、「わからないことがあったら、やってみる」という言葉だ。今回の MONOPOLY でも、同じように始めは全然わからなかったが試行錯誤でやってみることで、少しずつ理解を深めていくことに繋がったと思う。同様にこれからの生活、そして将来社会に出た時もわからないことがあったらとりあえずやってみるということを意識して行動していきたいと思う。

(5) 今回の講座では、モノポリーというゲームを通して経営学を学びました。モノポリーをやってみての、かなり柔軟な思考力が必要だと思いました。例えば \$350 のものを普通に買うか、オークションをするか、今の所持金の 20% を支払うか、\$20 支払うか。このようなことから経営学の難しさを知りました。また、一度刑務所に入ったら、これまでゲームを有利に進めてきた人でも急に不利になったりしていました。このようなことから、お金に余裕がある人でも、一度道を踏み外すと大損をするということがわかりました。林先生のお話では「わからなくてもとりあえずやってみる」という言葉がとても印象に残っています。確かにやってみないと何も始まらないので、僕もこれからの生活で失敗を恐れずに何事も頑張っていこうとおもいます。

(6) モノポリーは、文字が全部英語で書かれていて、最初はなにをどうしたらいいのか全く分からなかった。でも、何回かしていくとだんだんコツを掴むことができた。土地を買い、そこに家を建てる際に、自分の持っていない土地が欲しい場合に、その土地の所有者と交渉することが一番面白かった。交渉の手段も、お金だけでなく、土地を交換する何円でなら売る、などがあり、ただ単にお金をつめばいいわけではなく、お金をつめば買えるものばかりではないということが分かった。また、借金にたいする見方も変わった。ゲームをしていくなかで、借金をしなければならない場面が何回かあった。その時、はじめは、借金をすることは悪いことだと思っていたが、逆に、借金をしたほうがいいこともあり、自分の中で見方が変わった。借金をすることで、いいこともあるということが分かった。これから先、もしかしたら、このゲームで学んだことが役に立つかもしれないと思った。

(7) 今回の講座ではじめてモノポリーというゲームをプレイすることができました。最初は、ゲームの遊び方が全くわからず少し不安でしたが、みんなで遊んだり話し合いながらプレイしていると徐々にルールがわかってきて、おもしろかったです。経営学という難しそうな内容であるのに、こんなに楽しく学べるなんてすごいなととても興味がわきました。また、わたしは人とコミュニケーションをとることが苦手なのですが、他のメンバーと交渉などで楽しく会話ができとても嬉しさを感じました。人ともっとコミュニケーションをとってみようという勇氣にもつながったと思います。そして、最後の林先生のお話で、借金と同じく、時間も集

中投資することが大事だと聞き、今の時間の使い方をもっと工夫してみようかなと考えました。勉強も学び方次第で楽しく学べると改めて感じることができたので、楽しい学び方についても考えてみたいなと思いました。

(8) 今回のモノポリは全く知らないゲームで、しかも英語だったので最初は全く理解できませんでした。しかししていくうちに少しずつ分かるようになり、楽しめるようになりました。このゲームをしながら、何人か将来ギャンブルをしそうだなと思える人もいました。このような機会を持つことで、こういう分野に興味を持てると思うのでいい経験だったと思います。家を建てることによってすごく強くなり、どこのマスを制覇するかで勝敗を分けるので頭のトレーニングにもなりました。自分は将来、経済学部には進まないけどこの分野の知識を身に着けるのもいいなと思いました。こういったゲームを作る人はとてもすごいなと尊敬しています。また機会があるならこのようなゲームをしてみたいと思いました。今回はすごくいい経験をさせてもらいました。ありがとうございました。

(9) 私は、今回の講座で初めて「MONOPOLY」というゲームをしました。最初は英語だったので、意味が分からなかったけど、時間が経つうちに少しずつ英語で書かれている意味も分かってきて、経済の仕組みについて楽しく学ぶことができました。ゲームの時、運悪く刑務所に行ってお金をたくさん取られたり借金をしたりして、ゲームオーバーになったので、現実世界ではなるべく借金をせず、借金をしたとしても利息が増えないように、返して行って、お金の使い方に気を付けて生活していこうと思います。また、私は欲しいものがあって、お金があったらすぐお金を使って金欠になるので、今後のためにもお金を少しずつでも貯めていくようにしたいと思います。そして、本当に必要なものだけを買っていこうと思います。

(10) 今回、この講座で初めて MONOPOLY というゲームをしました。はじめのうちはルールが分からず、なんとなくゲームを進めて行きましたが、講師の先生からのアドバイスもあり次第にルールが分かるようになりました。MONOPOLY を通して、経済の仕組みをゲームで楽しみながら理解することが出来て良い機会となりました。資産運用の仕方を少しだけ知ることができたし、交渉をすることは借金をしてしまう時もあるけれども、決してそれが自分自身にとって悪いことではなく、未来の自分への貯蓄にもなり得ると感じました。見立てを持つことは、資産運用でも時間の運用でも大切であると学びました。

付録3-1 対戦表 (表面)

BOARD RECORD OF (print your full name:)									
	BANKER 銀行係	DATE 日付	START TIME 開始時刻	FINISH TIME 終了時刻	LOSER 1st 第1敗退者	LOSER 2nd 第2敗退者	LOSER last 最終敗退者	WINNER 独占勝者	
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									

付録3-2 事前・事後自己分析表（裏面）

すべてのプレイの事前と事後（番号： ;シメイ： ）		
項目（コメント・感想）	事前（自己分析）	事後（自己分析）
コミュニケーション		
取引・交換の実践		
借金に対する考え		
長期的な見立て		

付録3-3 2019年度集中講義「全学教養自由選択科目」自己分析結果一覧

2019年度 全学教養	コミュニケーション		取引・交換の実践		借金に対する考え		長期的な見立て	
	事前	事後	事前	事後	事前	事後	事前	事後
1 経済	人並み	仲良くされた	投資いけようがよい	双方の利益を考える	しないほうがいい	上手にやる	考えたことがない	不労所得が欲しい
2 経済	知人には積極的	積極的	消極的	現金より土地	余裕がよい	恐れない	賭けができない	リスクを恐れず
3 経済	楽しむ	楽しむ	1対1で	間接取引も	絶対してはいけない	場合によっては	目先	リスクヘッジ
4 経済	少し不安	思ったよりできた	今のリスク利益だけ	広い視野で	便わずに済めばよい	復活には必要	賭けをしていた	偏面的
5 経済	言語と学年の壁	関係なし	等価交換が基本	交渉できる	負け	拒否を多用	現金が重要	ストックとプロード
6 経済	人並み	上がった	やりたらない	大胆に	だめ	だめ	変化なし	考えるようになった
7 経済	ルール説明	わかりやすくできる	積極的	少し難しかった	先行投資として	変化なし	変化なし	変化なし
8 経済	不安	仲良くされた	等価交換	条件提示が重要	よくない	勝ち筋には大切	先行投資	考えるようになった
9 多文化	ある程度必要	不可欠	最低限	勝利のカギ	しないほうがいい	拒否は手段	必要	全体の状況も
10 多文化	得意でない	積極的	自信がない	双方の利益を考える	選べる	あえて	進めながら	理解できた
11 多文化	得意でない	積極的	苦手	自己主張	してはいけない	時には必要	目的前	考えるようになった
12 多文化	上手くて得意でない	できたようになった	わかっていない	双方の利益を考える	なるべくしたくない	悪くない	できていない	できるようになった
13 多文化	不安	つながれた	二者間席だけ	全体の状況も	いけないもの	リスクも必要	勉強になる	薦うことができた
14 多文化	不安	打ち解けるも非情	不安	処世術	勝ち目がなさそう	社会的権限	慎重な運用	考えるようになった
15 多文化	苦手ではない	変化なし	経験なし	苦労した	投資なら	変化なし	得意でない	訓練になった
16 多文化	不安	交流の好機	観察しながら	杞憂	ネガティブ	理解できた	とくになし	さらに学習したい
17 多文化	不安	すぐに打ち解けあう	観察しながら	個性を観察	しにくい	状況に応じて	経営を学べる	さらに学習したい
18 多文化	躊躇	改善できた	目先	長い目で	負ける象徴	戦略的な借金	その場	計画性を待た
19 多文化	不安	信頼関係が一番	難しくしない	タイムズが重要	仕組みがわからない	担当を学んだ	勝りたい	勝てなかった
20 多文化	消極的	自分から	理解していない	積極的	良いイメージはない	効果的な借金もある	目的前	考えるようになった
21 留学セ	おもしろい	交渉術を学んだ	わからない	双方の利益を考える	悪いもの	バランス	節約第一	取捨選択が重要
22 留学セ	友達中心	利益第一	友達中心	利益第一	考えたくない	借れないほうがよい	考えていない	貯蓄よりも投資
23 留学セ	重要	変化なし	経験なし	慎重に	なし	しないほうがよい	交渉術を上げる	分散投資がよい
24 留学セ	上手くて得意でない	できるようになった	見当がつかない	双方の利益を考える	わからない	わかるようになった	自己資産ばかり	全体状況を見て
25 留学セ	心配	身に付けた	経験がない	できるようになった	心配ない	抵当、借費を知った	ほとんどない	理解できた
26 留学セ	あまり話さない	できるようになった	適当	戦略的に	慎重	変化なし	なし	先手必勝
27 留学セ	不安	できるようになった	交流すれば	タイミングが重要	慎重	できるかぎりすべき	適当	取捨選択が重要
28 留学セ	避けていた	必要	自己利益中心	双方の利益を考える	破産寸前	状況に応じて	目撃をもって	細心の注意
29 理系	軽視	積極的	運で決まる	双方の利益を考える	現金重視	投資には必要	不十分	考えるようになった
30 理系	得意でない	できるようになった	わからない	できるようになった	してはいけない	投資には必要	目先	考えるようになった
31 理系	苦手	楽しい	得意でない	場合によって重要	避けたくない	苦防す	非常に重要	変化なし
32 理系	苦手	苦労しなくなつた	得意でない	苦手でなくなつた	避けたくない	状況に応じて	好き	改めて好きに
33 理系	難しい	できるようになった	場当たり的	双方の利益を考える	破綻回避	優先順位を考える	場当たり的	できるようになった
34 理系	得意でない	できるようになった	経験が乏しい	考えながらできる	悪いこと	必要に際して	短期的	理解できた
35 理系	苦手	上手くできた	等価交換	先を見てできる	すべきでない	投資には必要	得意でない	できるようになった
36 理系	重要	双方の利益を考える	重要	双方の利益を考える	怖い	投資には必要	重要	変化なし



付録3-4 2019年度「経営概論」自己分析結果一覧

2019年度 経営概論	コミュニケーション		取引・交換の実践		借金に対する考え		長期的な見立て	
	事前	事後	事前	事後	事前	事後	事前	事後
1	積極的	積極的	変化なし	全体	しないほうがよい	採算が条件	目先	タイミング
2	問題なし	未熟さを知る	変化なし	工夫できる	しないほうがよい	条件次第	現状優先	先を競む
3	知人とのみ	積極的	変化なし	相手の状況を分析	負のイメージ	事業拡大の手段	目先	できる
4	わからなかった	できる	変化なし	双方の利益を考える	怖い	余裕をもちたい	資産保持	資産活用
5	期待なし	相手を抑える	変化なし	計画的になった	いつでも借りられる	リスクをリターン	考えない	できる
6	あまりしない	できた	変化なし	積極的	しなない	悪いことではない	短期的	成長した
7	できなかつた	できる	変化なし	双方の利益を考える	重荷	悪いことではない	ホケルまで	キャッシュフロー
8	スムーズでない	楽しみながら	変化なし	考えながら	考えていない	積み重ねると危険	成りゆきでよい	欠かさない
9	話上手がよいこと	設備が重要	変化なし	積極的にすべき	多少なら問題ない	資産運用に役立つ	徐々に投資	パワンスが大切
10	不安	記憶	変化なし	面白い	軽く考えた	重大である	目先	できる
11	できなかつた	初見面でもOK	変化なし	本格的にできる	知らないほうがよい	一概には言えない	部活で得意	重要である
12	親しい人のみ	自分から	変化なし	できる	しないほうがよい	投資には必要	保守的	積極的に投資
13	不安	抵抗なし	変化なし	双方の利益を考える	よくない印象	しすきは身を減らす	現金がすべて	資産活用
14	できた	できた	変化なし	状況を把握して	友達同士の程度	深く考える	理解できていない	深く考える
15	ためらいがある	誘える	変化なし	交渉術獲得	苦しかかえない	いいとは思わない	目先	よく考える
16	蒸煎に伝えれば	駆け引きも	変化なし	投資は必要	しすきは身がよい	うまく使えば	苦手	得意
17	苦手	スムーズ	変化なし	双方の利益を考える	知らないほうがよい	リスクリターン	こわい	考えるようになった
18	積極的でない	交渉術が上達した	変化なし	双方の利益を考える	しすきは身がよい	借金せずに投資	現金が重要	先行投資が重要
19	積極的	臨機応変	変化なし	双方の利益を考える	なるべいくらいくない	マイナスイメージ払拭	成行き任せ	重要である
20	あまりできない	いろいろ人々でできた	変化なし	交渉をもちかける	あまりしたくない	目的によってはアリ	目先	考えるようになった
21	苦手	積極的	変化なし	できた	マイナス		目先	考えるようになった
22	抵抗	できる	変化なし	双方の利益を考える	考えていない	パワンスが大切	考えていない	考えるようになった
23	苦手	話せるようになった	変化なし	できる	しなない	限度を決めてからよい	苦手	必要である
24	できなかつた	できた	変化なし	状況把握して	してはいけない	やむを得ない	考えて働んだ	臨機応変も必要
25	苦手	できた	変化なし	双方の利益を考える	しないほうがよい	必要に応じてするべき	目先	考えるようになった
26	できない	できる	変化なし	上手くなった	無計画な人がするもの	仕方ない	苦手	できるようになった
27	友好的	臨機応変	変化なし	考えながら	いいイメージでない	長期的には必要	先行駆け切り	計画的に
28	受け身的	認得できる	変化なし	積極的	いいイメージでない	長期的には必要	目先	期間段階的に
29	欠如	できる	変化なし	ためらい	メリットはほとんどない	いい面が多い	考えていない	考えるようになった
30	苦手	自己利益中心	変化なし	双方の利益を考える	あまりしないほうがよい	うまく使えば	苦手	考えるようになった
31	内輪中心	できるうちにあった	変化なし	双方の利益を考える	ある程度ならしてもよい	投資には必要	現金が重要	投資による現金回収
32	だれでも	温厚な態度で	変化なし	優位に進められる	しない	慎重が必要	計画的	取引に交渉が不可欠
33	人並み	臨機応変	変化なし	得意	したくない	条件次第	ある程度計画的	考えるようになった
34	心配	仲良くできた	変化なし	よくわかつた	悪いイメージ	投資には必要	考えていない	考えるようになった
35	だれでも	ゲームの根幹	変化なし	強引な取引もできる	絶対しないほうがいい	必要に応じてすべき	先行投資が重要	コミュニケーションが決め手
36	緊張	できた	変化なし	考えながら	悪いイメージ	悪いことではない	タイミングがわからない	考えるようになった
37	内輪中心	積極的	変化なし	よくわかつた	悪いイメージ	利益につながる借金もある	考えていない	考えるようになった
38	人並み	できる	変化なし	双方の利益を考える	いよものではない	しないほうがいい	訓練されている	考えるようになった
39	わからなかった	できるうちにあった	変化なし	双方の利益を考える	自信があればよい	慎重が必要	細かい作業がわからない	考えるようになった

83	得意でない	話せるようになった	公正な取引は難しい	納得させられる	大変なことになる	慎重が必要	買えるだけ買ひ	必要である
84	苦手	できるようになった	自発的でない	できるよすがになった	あまりよくない	便利なの	その場その場	できるよすがになった
85	絶妙な	できるよすがになった	受け身の	考える力が身についた	ゲームオーバー	バンスの大切	他のプレイヤーの真似	先行投資が重要
86	わかっていない	方法が分かった	わかっていない	やり方が身についた	ゲームオーバー	本音がわかっている	わかっていない	注意深くなるよすがになった
87	半段通り	内輪相は真実的でない	頼りない	頼りなくなった	あまりよくない	借金三投資	先見性には重要	考慮するよすがになった
88	積極的でない	人見知りが軽減した	相手利益中心	双方の利益を考える	できるよすがになった	事業には必要	場当たり的	考えるよすがになった
89	自ら話しかけられる	うまい交渉・説得を学んだ	等価交換	止まりやすくなる	深く考えず	投資には必要	経営とは無関係では	経営に興味を持った
90	何も考えず	自己に有利になるよすが	値を上げる	考えるよすがになった	深く考えず	しばしば継続した	先行投資	先行投資が重要
91	待つ	積極的	わからない	双方の利益を考える	しないほうがいい	投資には必要	現在のこのだけ	できるよすがになった
92	取引以外に話さない	ゲーム中はよく話す	自己利益中心	かんたんにはできる	わかるからいい	負ける可能性が高い	高き土地が有利	できるよすがになった
93	積極的でない	積極的・ユーモアも	わからぬ	交渉術を教えられる	わかるからいい	考えるべき	経営は関係ない	経営は学が意欲がある
94	クワッだけ	たくさん話した	遠慮がち	積極的	借金一地震	意外と交渉できる	むたすらサイコロをふる	常に考えるよすがになった
95	欠落	接々を視野に	記録なし	仕組みを理解できた	解く考えず	徹底的にアタリ美感	ビジョンなし	職業選択のきっかけに
96	苦手	話術が大切	無知	定石をマスター	しないほうがいい	便利な手段	苦手	考えるよすがになった
97	できなかつた	話題をつつけて	相手利益中心	自己に有利になるよすが	絶対にしてはいけない	必要に応じて取りべき	節約第一	できるよすがになった
98	特定のひとだけ	みんなと	よくわからない	自己に有利になるよすが	マイナスマイナージ	うまく利用すれば	考えていない	投資はプラスになる
99	交友関係が狭い	話せた	意識していない	双方の利益を考える	できのから悪いこと	必要なのは、ある	蓄えることだけ	投資の意味がわかった
100	仲良しとだけ	友達が増えた	気にしない	軸を立てるは難しい	負け	一発逆転	周りがわからない	考えるよすがになった
101	人見知り	今後も意識したい	自己利益中心	スムーズに	したる失敗に終わる	抵当を活用	苦手	考えるよすがになった
102	難しい	ゲームからめいたん	難しい	不平等交換ができる	自分破産	取り立てに困る	大切にして	考えるよすがになった
103	億劫	進んで	等価交換	積極的	もうべきではないもの	必要なら	慎重	考えるよすがになった
104	できていない	できるよすがになった	積極的でない	積極的	よくない	しかたがない	目先	できるよすがになった
105	苦手	上手になった	不安	上手になった	しないほうがいい	見通しがあればよい	わがまま	考えるよすがになった
106	目を見て話さない	スムーズ	なるべし	積極的	やっではない	場合によりプラスに	保守的	借します投資
107	よくわからない	リアルでも仲良くあった	いろいろなやっ	慎重になるべき	極力避けるべき	必要ない状況をつくるべき	苦手	リスク転換が大切
108	難しい	積極的	単純な取引	あせらないことが大切	関係ない	恐ろしく理解した	目先	考えるよすがになった
109	苦手	記憶	不安	双方の利益を考える	絶対にするべきものでは	必ずしも悪ではない	目先	できるよすがになった
110	話しがけづかい	積極的	タイミングがわからない	慎重にした	あまじいほうがいい	必ずしも悪ではない	目先	考えるよすがになった
111	あおられていない	よとれた	理解していない	積極的	悪いもの	時と場合による	考えていない	考えるよすがになった
112	不安	信頼が大切	あまじいわけではない	現実の練習	しつら負け	意地のある借金もある	考えていない	考えるよすがになった
113	できないと思っていた	予想以上にできた	自己利益中心	双方の利益を考える	遅らせるべき	投資には必要	その場しのぎ	考えるよすがになった
114	苦手	積極的	あまり積極的でない	積極的	延滞・滞滞できない	投資には必要	現金が重要	考えるよすがになった
115	取引以外に話さない	騒がしく楽しく	等価交換	頼りない	不利になる気がする	投資には必要	現金が重要	積極的に投資
116	人見知り	仲良く話せた	自信がない	できるよすがになった	良いイメージ	必要	現金が重要	積極的に投資
117	苦手	みきわめができる	記録なし	双方の利益を考える	少ないほうがいい	投資には必要	目先	できるよすがになった
118	心配	積極的	楽しみ	面白い	不安	投資では慎重に	目先	できるよすがになった
119	なにかができていない	信頼が大切	等価交換	双方の利益を考える	してはいけない	投資には必要	時間を大切に	時間が経てく感じられた
120	仲良しとだけ	できるよすがになった	考えたことはない	できるよすがになった	してはいけない	投資には必要	得意ではない	考えるよすがになった
121	顔色をつから	意外とできた	話せる力が必要	リスクを伴うのは大変	怖い	判断が重要	無計画	考えるよすがになった
122	人見知り	自分の破産破れた	断れない	強引さは必要	よくない	時と場合による	無計画	難しい
123	楽しまれたい	双方の利益を考える	よくわかっていない	双方の利益を考える	何とかなる	しなくてはならない	現金こそが重要	できるよすがになった

169	不安	思ったよりできた	自己利益中心	双方の利益を考える	何かよくなる	取り返せないことはある	何も考えず	考えられるようになった
170	考えていない	交渉が大切	面倒	取引で有利に	嫌	相手に借金を負わせる	考えていない	大切
171	少ない	言わなくなった	双方の利益を考えて	双方の利益を考える	良い	可能性が大きくなる	そのときの損得	考えられるようになった
172	おどろかしい	言葉	なし	ダイナミクスを考えて	あまりないほうがいい	悪くなる	目先	考えられるようになった
173	うまくない	挨拶と第一印象が大切	わかっていない	双方の利益を考える	いいことばかり	良い性命もある	計画倒れ	考えられるようになった
174	顔見知りだけ	積極的	わかっていない	取引前が身に着いた	絶対にしてはいけない	抵抗が減った	身体的	積極的
175	盛り上がりがない	積極的	把握できていない	見立てに依る	不利になる	投資には必要	目先	考えられるようになった
176	できる	できた	スームズ	あまりまいりかかった	したくない	したくない	目先	できるようになった
177	あいまい	ふくらませる	自己利益中心	双方の利益を考える	マイナスのイメージ	投資には必要	貯蓄第一	理解できた
178	考えていない	常に考えて	何も考えず	考えるようになった	絶対したくない	投資には必要	目の前のこと	できるようになった
179	あまり得意でなかった	得意でなかった	まったくない	積極的	だめ	取引には必要	その場限り	できるようになった
180	不安	仲良くされた	平等交換	双方の利益を考える	良い	勝ち筋には必要	合点	理解できた
181	得意でない	慣れた	経験なし	報酬味	ネガティブ	ネガティブな印象は消えた	得意	変化なし
182	大きな物占める	できた	安易	想像以上に困難	自己厳守すれば済む	よく考える必要がある	自分中心で	理解できた
183	仲しどけ	積極的	わからぬ	できるようになった	したくない	過度な範囲から選択	貯蓄第一	積極的な行動も必要
184	不安	できた	個人で考える	難しい	したくない	いずれはしないといけない	テクを身につけたい	もっとプレイしたい
185	とこずる	楽しくできた	個人で考える	要領とコツをつかめた	悪	良いものもない	相手は人間関係	知識を身につけたい
186	得意でない	気懸	無難に	双方の利益を考える	おそろしい	計画的なものも	目先	先手有利
187	自分から話しかける	積極的	積極的	積極的	マイナスイメージ	戦略的な交渉も容易	その場	できるようになった
188	距離がある	自分から話しかける	積極的	説得が重要	負のイメージ	時にいい	その時その時	できるようになった
189	人見知り	人見知りを克服した	経験なし	長期的に考えて	肯定的	マイナスイメージが薄れた	その時その時	できるようになった
190	あまりとらなかつた	たくさか発言した	目先	長期に考えて	考えたいかつた	投資には必要	場当たり的	できるようになった
191	壁をつくりがち	積極的	経験なし	実践してきた	あまりしたくない	やりたいたくない	実践がない	できるようになった
192	ルール確認が中心	盛り上がった	自己利益中心	双方の利益を考える	いけないこと	勝つためには必要	貯蓄第一	理解できた
193	自信あり	意外に難しい	納得させるつもり	意外に難しい	面倒そう	時には必要	その場	理解できた
194	人見知り	できるようになった	考えていない	双方の利益を考える	担当を叩かなくなった	勝負には必要	その場その場	できるようになった
195	上手に利用したい	友人が聞えた	うまくできない	楽しみながらできた	かめたくないイメージ	変化なし	考えていない	経営を学ぶべきがけ
196	不安	盛り上がった	うまくいかない	できた	悪いイメージ	投資には必要	現金が重要	理解できた
197	知り合いとだけ	積極的	考えず	双方の利益を考える	マイナスなもの	使いが次第	現金が重要	理解できた
198	仲が良い人だけ	できた	あまりせず	双方の利益を考える	良い	使えば効率的	貯蓄第一	投資が大切
199	わからなかつた	できた	わからなかつた	もちかける	仕方ない	あまりない方がいい	どこでもいい	投資効率を考える
200	自分から話さない	深めていける	自己利益中心	双方の利益を考える	しないように	利用するもの	その時その時	考えられるようになった
201	自分から話さない	積極的	情報交換から	双方の利益を考える	つづけてはいけない	必要が明もある	目の前のこと	考えられるようになった
202	知らない人と話せない	積極的	得意でない	面白	しない	投資には必要	安定志向	考えられるようになった
203	だれとでも	積極的	考えない	面白	負のイメージ	見通しがあればよい	目の前のこと	タイミングをつかめば
204	仲の良い人と	できる	積極的	考えるようになった	考えたい	返済計画の断りが重要	1か月単位	運用資金が重要
205	わからなかつた	できた	わからなかつた	理解できた	良いイメージはない	状況次第	目先	考えられるようになった
206	得意でない	成長した	受け身の	自分から	良いイメージはない	変化なし	考えていない	できるようになった
207	得意でない	スームズ	サイコロだけ	来しかつた	いけない	いけない要請は薄れた	考えていない	できるようになった
208	積極的	変化なし	積極的	多くできた	なるべくやらない	厭なつたがけたくない	得意でない	少し身につけた
209	不安	重要である	わからなかつた	つかめた	悪いイメージはない	全て悪いわけではない	考えていない	先行投資が重要
210	不安	重要である	自己利益中心	双方の利益を考える	甘く考えていた	無理しても	わからなかつた	考えられるようになった
211	得意でない	重要である	自己利益中心	双方の利益を考える	甘く考えていた	損重が必要	守り	考えられるようになった

付録4 県内学校教育支援登録票 対象：高校生（クラスラボ案内）2019年度版

	氏名 (ふりがな)	林 徹 (はやしとおる)		所属	経済学部				
	大学での研究分野	経営学							
	自己紹介	愛知県生まれ（1965年1月）。横浜国立大学経営学部第二部（夜間5年課程）経営学科卒業。自身の親きょうだい親戚のみならず、妻の家系にも、創業者・経営者・事業主が多いです。 参考『モノポリーに学ぶビジネスの基礎（第2版）』中央経済社							
テーマ1	MONOPOLY（ゲーム）に学ぶ								
キーワード	複式簿記、不動産取引、抵当権、見立て、交渉								
対象（○をつける、複数可）	小学生				中学生	高校生	○		
	低学年	中学年	高学年						
実施形態（○をつける）	授業		実験		授業と実験		その他	ゲーム	
	各 学 校			大 学					
実施場所（○をつける、複数可）	教室	○	体育館	その他	研究室	実験室	講義室	○	その他
	<p><概要></p> <p>MONOPOLYは、展開を見立てつつ、他のプレイヤーとの取引を繰り返しながら、自身の資産、つまり現金・土地・事業（株式）を運用して、生き残りを競いあうゲーム。勝敗は、資産・負債と損得の計算、サイコロの出目、交渉術、これらで決まります。現実の経済活動と同様に、ルールとコミュニケーションがすべてなのです。</p>								
									

(出典：長崎大学地域教育総合支援センター)

