

マネジメンツゲームに関する調査

新妻俊栄

1 調査目的

当校では、高い経営能力を養う実践教育を行うため、様々なカリキュラムが組まれているが、経営管理の実践的機会は少ない。

マネジメンツゲームは、経営管理能力を養う実践教育の一つである。そこで、マネジメンツゲームに関して調査し、活用方法についても併せて検討した。

2 調査月日及び場所

平成12年11月23・24日 品川区立総合体育館
平成13年7月24日 愛知県立農業大学校 他

3 調査内容及び調査結果

(1) マネジメンツゲームとは

会社等の経営をモデル化したシミュレーションゲーム。ビジネスゲームとも言われる。

(2) 調査の対象

- ア、FMG（愛知県農業総合試験場）
- イ、MG（西研究所）
- ウ、ビジネスゲーム（福島大学）

(3) マネジメンツゲームの比較

< 共通事項 >

- ・ 仮想の会社等を設立・経営・決算・分析する。
- ・ 指導者(インストラクター)は、会計知識が必要。

< 特徴 > ……表参照

ア、FMG

農業経営のマネジメンツゲーム。各経営計画に基づき、日常業務的なシミュレーションを行う。経営資源は固定的。PCによる記帳・決算・分析のため取組み易い。

イ、MG

経営環境や収支条件が随時変動するため、総合的な判断が求められる。経営資源の選択肢は豊富。自ら記帳～分析迄行い経営力と計数力を向上させる。

ウ、ビジネスゲーム

グループ討議により、意思決定における経営分析の重要性を学ぶ。経営資源の選択肢は豊富。

毎期、財務諸表を作成することで理解を深める。

表 マネジメンツゲームの比較

項目	FMG	MG	ビジネスゲーム	
形態	教材 業種 研修人数 研修期間	ソフトウェア 農業 1名/経営体 1～1.5日 (1期×3回前後)	ゲームボード 製造業 1名/経営体 2日 (5期)	一部ソフトウェア 製造業 複数/経営体 0.5～2日 (10期前後)
経営環境	市場規模 市場変動 他社比較	限度なし - 期末に可	限度あり あり (他社経営が影響する) 常時可	限度あり あり (指導者側が設定) 期末に可
経営管理	経営計画 記帳 決算 分析	作付計画等 PC入力 PC出力 PC出力	STRAC等 手作業 手作業 手作業 (STRACによる)	販売計画等 - PC入力等 グループ討議
経営資源	新規雇用 設備投資 資金調達	可(パートのみ) 不可 一部可	可 可 可	可 可 可
収益条件	販売代金 " 単価 " 数量 付加価値	現金 市場価格 全量売上 -	現金 競争入札 落札数量 試験研究費による	売掛金 自由 他社販売が影響 -
費用条件	仕入代金 " 単価 " 数量 その他	現金・預金 一定 制限なし -	現金 変動 市場により制限 試験研究費等あり	現金 変動 規模により制限 広告宣伝費あり

4 調査結果の利活用法

マネジメンツゲームは、当校においても経営演習等での活用が可能であり、以下のような目的別の使い分けが、より教育効果を高めると考えられる。

(1) 経営管理手法を効率的に伝達する場合

PC利用の場合、比較的短時間に伝達可能。

(2) 財務諸表の理解を深める場合

経営シミュレーションから財務諸表を自作させるもの。

(3) 経営分析力を高める場合

指導法による面が大きい。グループ形式も有効。

(4) 意思決定力をつける場合

変動的な要素の多いものが望ましい。

5 利活用法をはかる上での問題点

(1) 指導者(インストラクター)の確保

(2) 予算上の問題

(3) システム上の問題

6 参考資料 (作成例)

(1) 経営計画上のシート

ア、FMG

PC上の画面。ここでは作付計画を設定する。
他に基本方針と家族協定シートがある。



(2) 決算上のシート

ア、FMG

日常業務のシミュレーション終了後、一般的な財務諸表がプリント出力される。

借方		勘定科目	貸方
(56)	564,500	建物販売	17,271,871
(62)	919,810	受取利息	13,224
(65)	254,585	雑損費	
(66)	696,400	肥料費	
	270,040		
	74,000		
	199,000		
	29,000		
	1,454,250		
	56,000		
	332,400		
	1,381,744		
	958,400		
	1,150,000		
	8,904,880		
	17,285,099		

借方		勘定科目	貸方
	140,000	(11) 現金	
	4,502,055	(12) 預金	
	201,190	(19) 肥料	
	124,415	(20) 農薬	
	35,510	(2) 出荷資材	
	68,960	(43) 機械燃料	
	2,595,000	(25) 車両運搬具	
	2,308,700	(26) 機械器具	
	7,743,750	(29) 建物	
	51,000,000	(31) 土地	
	150,000	(35) 出資金	
		(43) 借入金(家族)	
		(48) 長期借入金	13,250,000
	6,000,000	(63) 資本主貸	52,714,700
		(65) 資本主貸	8,904,880
		当期純利益	
	74,869,580	合計	74,869,580

イ、MG

コスト構造を分析し、販売計画等を練る。
STRACとは損益分岐点分析に似た分析手法。

期	事例	3期計画 (200)	3期計画 (200)	期
① P平均単価	24	28	28	期
② V変動単価 (原価)	18	15	16	期
③ M付加価値単価 (売上)	10	13	12	期
④ Q売上個数	35	27	30	期
⑤ PQ売上高	840	756	840	期
⑥ VQ変動費 (仕入)	630	405	480	期
⑦ MQ付加価値 (売上総額)	350	351	360	期
⑧ F固定費	250	251	260	期
⑨ G経常利益 (利益)	100	100	100	期
損益分岐点比率 F/MQ×100	(71%)	(72%)	(72%)	期

イ、MG

生産販売等の記帳終了後、特殊な会計表により財務情報を一枚にまとめていく。
一般的な財務諸表を用いている事例もある。

ウ、ビジネスゲーム

各班は、意思決定シートにより、経営計画を立てる。
指導者は、この計画から販売実績を算出する。

第 班	会社名	
利益処分	前期未処分利益金	円
	配当額	なし
	繰越利益金	
資金調達	短期借入金	円
	長期借入金	円
	社債(3・7・11...期)	なし
生産計画	X製品	個
	Y製品	個
設備投資		(3・6・9...期)
人事計画	退社	なし
	採用	なし
為替	現物	先(1)・現(2)
情報購入	国内	なし
	海外	なし
	為替	なし

販売計画				
	X(国内)	X(海外)	Y(国内)	Y(海外)
配達計画	個	個	個	個
配達可能量	個		個	
価格設定				
価格調整				
派遣販売員	人		人	
契約販売士	人		人	
広告宣伝	人		人	

ウ、ビジネスゲーム

各班は、指導者が算出した販売実績をもとに財務諸表を作成していく。

損益計算書					
	金額	X(国内)	X(海外)	Y(国内)	Y(海外)
売上高	284,840円	84,000円	27,360円	138,800円	36,480円
変動売上原価	115,800円	36,750円	9,450円	52,200円	17,400円
限界利益	168,840円	47,250円	17,910円	84,600円	19,080円
個別固定費	75,800円	29,200円	7,800円	30,400円	8,400円
貢献利益	93,040円	18,050円	10,110円	54,200円	10,680円
共通固定費	10,000円				
営業利益	83,040円				
営業利益	83,040円				
為替差損					
発行手数料					
支払利息					
経常利益	83,040円				
罰金合計					
特別損失					
現引前当期	83,040円				
当期純利益	83,040円				
前期繰越利					
当期末処分					

第 1 班 KKMI (株式会社エムアイ)			
貸借対照表			
現金	254,230円	買掛金	218,500円
売掛金(国内)	220,800円	短期借入金	200,000円
売掛金(海外)	63,840円	緊急借入金	0円
製品(工場)	218,500円	未払法人税等	0円
製品(営業所)	73,700円	流動負債合計	418,500円
流動資産合計	831,070円	社債	0円
建物	76,000円	長期借入金	240,000円
機械設備	80,000円	固定負債合計	240,000円
建設仮勘定	0円	負債合計	658,500円
固定資産合計	156,000円	資本金	400,000円
		当期末処分利益金	-71,430円
		資本合計	328,570円
資産合計	987,070円	負債・資本合計	987,070円