

秋田県立大学「人類の持続可能な発展に資する科学技術」  
「苗」研究のエントリーシート

|  |                                    |      |  |
|--|------------------------------------|------|--|
| 研究テーマ  | 実践的会計学習を支援するe-Learningシステムの構築とその評価 |      |  |
| 研究代表者  | 朴元熙                                | 役職   | 准教授  |
| フリガナ   | パク ウォンヒ                            | 学位   | 工学博士   |
| 学科等  | 経営システム工学科                          | Eメール | <a href="mailto:w-park@akita-pu.ac.jp">w-park@akita-pu.ac.jp</a> |
| 主な共同研究者(学内)  | 無し                                 |      |  |
| 主な共同研究者(学外)  | 無し                                 |      |  |
| 研究の内容  |                                    |      |  |
| <p>既存の会計学習において、パターン練習に陥りやすい点、会計教育と実務との乖離、地方と都市の教育環境の格差などの課題がある。本研究では、これらの諸問題を解決することとe-Learningのインターフェイスを向上させることを目的にe-Learningシステムを構築する。そして、構築したe-Learningシステムの運用を行い、使用者へのアンケート調査を通してこれらの諸問題の克服に関する評価と本e-Learningの効果度合の測定を統計的に検証することを目的とする。</p> <p>まず最初に取り上げた会計の学習における問題について補足する。会計知識の修得は学習者の自主的な演習が求められるが、その際に既存の会計学習においてパターン練習に陥りやすい。第2に、会計の計算構造が煩雑で一連の流れを修得しにくい。これらの会計の一巡の手続きは煩雑で多くの手続きをとるため、作題者は、一連の手続きの問題の出題よりもそれぞれが別々の区切られた問題を作りがちである。そのため、学習者は、それぞれが別々のものとして修得せざるを得ない。</p> <p>次に取り上げた会計教育と実務との乖離の問題について述べる。学校教育では、会計に関する事柄をほとんど手作業で学習する。しかしながら、これらの会計手続きが実務においては手作業ではほとんど行われない。</p> <p>最後に取り上げた地方と都市の教育環境の格差の問題について説明する。ユビキタス社会の発達と共に教育においてもe-Learningが普及しつつあり、いつでもどこでも誰でも様々な端末から利用できる。しかしながら、地方の現実をみると、いまだe-Learningの活用は十分普及していない状況である。地方の教育環境は少子高齢化により、学校が統廃合されることが多い中、子どもの教育のために地方の中心都市に引っ越す家庭も多くなっている。また、会計を専門にしようとする十分な科目構成を有するとはいえない大学、簿記検定などの資格を取得しようとしてもそれに特化した講座が開設していない大学、さらに十分な教育設備とシステムを有する専門教育機関に通えない距離にある学習意欲のある人々が多い。そこで、会計のより専門的な学習を試み、簿記などの資格を取得しようとする、仙台市や東京などの大きな都市に行くか、e-Learningなどによる遠隔教育が必要になる。</p> <p>そこで本研究ではこれらの諸問題を解決すべく、すでに構築して運用しているオンライン・ビジネスゲームに会計の仕訳やその手続きを強化させるなど、会計教育向けのe-Learningシステムの構築とその教育的効果を統計的に検証することを目的とする。</p> |                                    |      |  |

### 研究の独自性・アピール点

本研究の特徴は、まず第1に、管理者および利用者達が時間的・空間的に離れている状況でもコンテンツの提供とその学習が可能となる。たとえば、教育的な観点からe-Learningは、学部が各地に分散されている大学、また大学間の連携教育などに有効である。第2に、インターネットによる迅速な課題の提出および閲覧、そして情報検索が可能になり、学習に対する時間短縮およびコスト削減が期待される。第3に、e-Learningに関する情報をタイムリーに作題者や学習者に提供できるクライアント/サーバー型のシステムであるため、フレキシブルな施設でのシステム運用が可能となる。

### 期待される成果・波及効果

オンライン・ビジネスゲームと会計e-Learningの研究は学部が各地に分散されている大学、また大学間の連携教育に役立つ。さらに地方都市である秋田県の会計教育的インフラの補助的な役割を期待できる。

### 関連する主な業績

朴元熙(2011)、“オンライン・ビジネスゲームが生産・販売管理能力に与える寄与度”、「開発工学」, 査読有, Vol. 31, No. 1, (page 8)  
朴元熙(2011)、“オンライン・ビジネスゲームが財務諸表の読みこなし能力に与える寄与度”、「日本経営工学会論文誌」, 査読有, Vol. 62, No. 5, (page 8)  
朴元熙(2009)、“E-Learningを活用したビジネスゲーム構築に関する研究”、「開発工学」, 査読有, Vol. 29, No. 1, pp. 75-81

### キーワード

管理会計、オンライン・ビジネスゲーム、e-Learning、会計教育、会計情報システム