



迫るタイムリミット

運のない財務対決に勝利するのは

どのチームか

「難しい」「わからない」「数字が苦手」という財務への拒絶反応とサヨナラする



財務ゲーム

# パースペクティブ

- For financial accounting -

財務諸表を“書いては消して”を繰り返す、反復訓練型のゲームです。

参加者はベンチャー企業を立ち上げ、資金の厳しい中、意思決定を繰り返し、資金を効率的に活用できたチームが優勝です。悪化する資金繰り、巨額の設備投資、成長に伴い増加する仕入、利払いの重い借り入れ、投資家の資本参加、税金の支払いなど様々な困難の中で財務の意思決定を下し、ゲームを通じて経営の全体観を獲得します。





## 学びのポイント

- ①財務三表の全体像の理解
- ②財務三表のつながりの理解
- ③3つの眼(資金繰りの眼、資産活用の眼、採算の眼)の理解と意思決定の理解
- ④経営活動と財務活動のつながりの理解
- ⑤キャッシュフローの重要性の理解

## 特徴

- 1.「なんとなく」の意思決定から脱却し、説明責任を果たせる意思決定が学べます。
- 2. 運の要素がないため、何をすれば何が起こるのかという因果関係が学べます。
- 3. 反復訓練型を採用しており、意思決定と財務諸表の作成を繰り返すことで、自然に財務諸表が学べます。
- 4. ゲームの準備は簡単で、ゲームボードやカードやサイコロなどの物品を必要とせず、ワークシートだけで実施できます。

### << 講義部分 >>

#### 1. 「暗記」を踏まえた「ゲーム」の実施

ゲームだけで学ばせるワケではありません。ゲームの前に演習を交えたインプットをしっかりと行います。演習では、研修で行なわれることの少ない「暗記」を反復して行い、その知識をゲームで活用します。

#### 2. 「全体像」にフォーカス

簿記を学ぶではありません。仕訳などの細かい計算ではなく、財務の大枠理解に特化。難解な要素は排除し、シンプルに学べることを重視しています。

### << ゲーム部分 >>

#### 1. キャッシュフロー計算書まで学習可能

最重要な概念であるキャッシュフローをシンプルに理解できます。損益計算書や貸借対照表に加えて、キャッシュフローが学べるゲームは多くありません。

#### 2. 計算された葛藤状態

利益額と利益率、銀行借入か資本参加か、設備投資をするかしないか、現金か掛か、など、上場企業の経営者も唖ったジレンマを盛り込んでいます。

## 用途

- ・財務会計の学習として
- ・経営感覚の学習ツールとして
- ・財務分析を含む研修の導入部分として
- ・意思決定の考え方の学習として
- ・顧客とのコミュニケーションの取り方の検討材料として

## カリキュラム

※標準版カリキュラムです。用途によってカスタマイズが可能です。  
※ゲームには、直接法版・間接法版・受注産業版がございます。

### ◆オリエンテーション◆

### ◆インプット◆

#### 講義とミニテスト

### ◆ゲーム実施◆

#### 第一期



#### 第二期



#### 第三期



#### 第四期

会社の利益を最大化するため、人材を採用するか、設備に投資するか、取引は現金か掛取引かなど意思決定をし、財務三表に反映します。  
時間内に何回でも書き直せる仕組みにより参加者は夢中になって財務三表を書きます。(平均で15回ほど)  
期と期の間には、振り返りシートを用いて、意思決定の理由を記入します。

### ◆結果発表◆

### ◆振り返り◆

#### 講義

財務三表を見る3つの眼(資金繰り、資産活用、採算)  
ゲームと現実世界の違い



#### グループ検討・発表

意見共有



#### 振り返りシート記入

### ◆演習◆

財務諸表を読み直す。

## 参加者の声

- ・財務三表を通じてお客様との会話の幅が広がりました。今後の営業活動に活かしていきたいと思います。
- ・こういった財務の話は、職位を超えて研修してもいいと思う。若いうちに数値が見られるようになり、意識も変わると思うので。
- ・意思決定で、結果が大きく変わってくることを肌で感じたので、その場だけの判断ではなく、もう少し冷静に意思決定したい。
- ・苦手意識がありましたが、最後には財務三表を読み取れるようになった。
- ・ただの座学ではなく実践形式のグループ討議だったので楽しかった。こういった研修を増やしてほしいです。

コンテンツには、「マニュアル」「トークスクリプト」が付属しております。