

関西学院大学 研究成果報告

2020年 3月 25日

関西学院大学 学長殿

所属： 商学部
職名： 教授
氏名： 菅原智

以下のとおり、報告いたします。

| | |
|--------|---|
| 研究制度 | <input type="checkbox"/> 特別研究期間 <input type="checkbox"/> 自由研究期間 <input type="checkbox"/> 大学共同研究 <input checked="" type="checkbox"/> 個人特別研究費 <input type="checkbox"/> 博士研究員 ※国際共同研究交通費補助については別様式にて作成してください。 |
| 研究課題 | 専門的会計判断に対する言語文化的要因の影響プロセスの理論化 |
| 研究実施場所 | 研究室ほか |
| 研究期間 | 2019年 4月 1日 ～ 2020年 3月 31日 (12ヶ月) |

◆ 研究成果概要 (2,500字程度)

上記研究課題に即して実施したことを具体的に記述してください。

本研究の目的は、経済社会のグローバリズムが進む中、多様な文化的背景、国籍や言語を有する者が、共に専門的会計判断を行うに際して、①影響を与える文化的・言語的要因を特定及び影響プロセスを理論化し、②質の高い判断結果を達成するために求められる会計実務や会計教育がいかなるものかを明らかとすることにある。以上の研究目的の下、本研究期間では、以下のような研究活動を行い、成果を出してきた。

(1) 質問表の作成

上記の問題提起に基づき、言語の違いが会計に関する判断に影響を与えるか否かを調査するための質問票を作成した。作成には、先行研究のPan and Patel (2018)を参考とし、かつ、本研究の独自の視点である社会的圧力(Obedience Pressure)についても質問項目を追加して質問票を作成して行った。質問票調査の方法としては、シナリオベースの実験研究を採用した。質問表の種類は、言語(日本語x英語)および社会的圧力の有無により、4種類の異なる質問票を作成した(調査票1)。

また、異なる視点からの別の研究のための質問票も作成した。こちらの研究対象は、ゲームを活用した学習教材(Game-Based Learning: GBL)を用いたアクティブ・ラーニングを活用し、当該授業を同時に日本人と外国人に提供する中で、言語や文化的要因がいかなる影

響を、会計や経営に関する意思決定に与えるかについて調査するものであった。本研究の質問票としては、文化的要因を測定 (independent = interdependent) を調査する質問群、および国際的環境を容認できるか否かの性格を調査するための質問群を含め、他の一般的な人口統計量に関する質問と同時に質問票に含めた(調査票2)。なお、当該後者の研究については質的データを入手するための質問も作成して含めた。

(2) データ収集

データの収集については、それぞれ以下の通り行った。質問票1については、日本国内の主要な大学9校において直接大学の教室を訪問し、質問票調査を実施した。合計約380のサンプルを入手した。そのうち、最終的に有効な回答として263を特定し、分析を行った。

また、質問票2については、日本とイタリアでデータを入手し、分析を行った。日本ではマネジメント・ゲームという教材を使って中小企業経営者や従業員が自主的な研修を行っている環境を対象として参加者に質問票の回答を依頼した。回答者数は約60名であった。本研究ではデータは質的データを中心に入手した。

さらにイタリアでは、LEGOを活用したG B Lをイタリア人学生と日本人学生の両者に同時し提供し、GBL実施の前後に質問票の回答を依頼し、データ収集を行った。イタリアにおける本データの収集は、イタリアの大学において2回行い、合計146の有効回答数を得られた。この中には、GBLを受講した学生が59人、受講しなかった学生87(コントロールグループ)を収集した。データは質的データと量的データの両方を収集した。

(3) 分析と論文の作成

質問票1で収集したデータは、SPSSを用いて分析を行った。分析の結果は、現在論文として編纂の作業に入っている。結果として、運用する言語の違いによって専門的な判断が異なることが統計的に明らかとなった。また、特に、社会的圧力がある場合に、言語が外国語であると、本来の意思決定が歪曲されてしまうということが判明した。また、会計の知識の有無についても同時に調査しており、会計の知識が高い者の方が、心理学の理論と整合する判断結果を示すことが明らかとなった。本研究は、今後、論文として完成をさせ、2020年度には何度か国内外の学会で報告をし、得られたフィードバックを反映させて、論文自体をブラッシュアップしていくことを考えている。

質問票2で集めたデータについて、まず、マネジメント・ゲームに関するデータは論文として完成させることができ、すでに投稿した。商学部が発行するInternational Review of Business No.20において掲載が認められ、2020年3月に出版された。この結果については成果論文に詳細に示してある(下記の(4)研究成果の公表を参照のこと)。

また、LEGOを活用したGBLによるデータについては、現在分析を進めており、完成次第、論文作成へと進み、その後は、国内外での学会報告および論文投稿を行いたいと思っている。本研究の進捗状況としては、まずは入手したデータを質的データと量的データに分け、二つの側面から二つの研究成果を導くことを行っている。

(4) 研究成果の公表

これまで公表した研究成果は上記した通り、以下の研究論文になる。

Sugahara, S. and Cilloni, A. (2020) Matrix Accounting Using for Employee Training and Development, International Review of Business, No.20, pp.1-16.

以上

提出期限：研究期間終了後2ヶ月以内

※個人特別研究費：研究費支給年度終了後2ヶ月以内 博士研究員：期間終了まで

提出先：研究推進社会連携機構 (NUC)

※特別研究期間、自由研究期間の報告は所属長、博士研究員は研究科委員長を経て提出してください。

◆研究成果概要は、大学ホームページにて公開します。研究遂行上大学ホームページでの公開に支障がある場合は研究推進社会連携機構までご連絡ください。