

國學院大學 経済学部

# ビジネスゲーム 2025

授業評価アンケート：分析報告書

経済学部FA（9期） 奥山 怜央

# ビジネスゲーム2025

## 授業評価アンケート 分析報告書

國學院大學 経済学部FA(9期)

奥山 怜央

### 要旨

本報告書は、2025年度後期「ビジネスゲーム」の授業評価アンケート結果を分析したものである。調査の結果、授業満足度は98.5%と極めて高く、特にFA（学生アシスタント）による適切なファシリテーションと心理的安全性の醸成が、受講生の主体的な学びを強力に支えていることが確認された。

授業への積極性スコアは開始時から終了時にかけて統計的に有意に上昇（平均77.6点→84.9点）しており、基礎演習で見られた意欲の二極化を克服し、全体的な底上げを実現している。「商品開発」などの創造的課題や、周囲の熱意に感化される「ピア・エフェクト」が動機づけの主要因である。

調査目的と概要	2
調査目的	2
調査概要	3
分析結果	3
Section.1：ビジネスゲームへの満足度・学習効果	3
Section.2：クラスの雰囲気	5
Section.3：授業準備時間	5
Section.4：ためになった授業回	6
Section.5：積極性スコア	8
Section.6：自由記述	10

## 調査目的と概要

---

### 調査目的

本報告書は、2025年度後期に実施した、ビジネスゲーム 授業アンケートの結果を多角的に分析し、ビジネスゲームの教育における現状と課題を明確にすることを目的とする。分析結果は、今後の授業並びにFA<sup>1</sup>活動の改善において活用する。

### 調査概要

調査対象	國學院大學経済学部においてビジネスゲームを受講している全学生
対象科目	2025年度後期に開講されたビジネスゲーム
調査日	2026年1月19日（月）
調査方法	Googleフォームを用いた自記式質問紙による Web 調査
調査項目	ビジネスゲームへの満足度、積極性の変化 他
回収状況	有効回答数：67件

---

<sup>1</sup> FA：基礎演習Aの授業において、グループワークの円滑な推進をはじめとするアクティブラーニングの効果的な実施に向けて全クラスに配置される、学生ファシリテーター＆アドバイザー。

## アンケートの構成

授業評価アンケートは、合計25項目からなる選択式と自由記述形式の2つから構成される。単一回答、複数回答（チェックボックス）、SD法（5段階）、自由回答を除いた項目は、「次の点についてどのように思いますか。各項目で該当するものを1つずつ選択してください」という質問であり、各質問において、リッカート形式の4段階評価（4＝とてもそう思う、3＝ややそう思う、2＝あまりそう思わない、1＝まったくそう思わない）で回答を求めた。

## 分析結果

### Section.1：ビジネスゲームへの満足度・学習効果

以下は、「ビジネスゲームを履修して、次の点についてどのように思いますか。」という設問への回答を集計したものである。参考として、同等の設問項目がある場合は、基礎演習Bの授業評価アンケートによる平均値を付記している。

	全くそう 思わない	あまりそう 思わない	ややそう 思う	とてもそう 思う	平均値 ビジネス ゲーム	平均値 基礎演習B
毎回の授業で学びや気づきがあった	1.49%	0.00%	23.88%	74.63%	3.72	3.60
毎回の授業に出席するのが楽しかった	1.49%	4.48%	46.27%	47.76%	3.40	3.24
クラスの友達ができた	1.49%	17.91%	44.78%	35.82%	3.15	3.53
クラスの雰囲気よかった	1.49%	0.00%	22.39%	76.12%	3.73	3.51
ビジネスゲームの授業に満足している	1.49%	0.00%	22.39%	76.12%	3.73	3.55
来年以降、ビジネスデザインの授業を履修したい	1.49%	1.49%	55.22%	40.30%	3.36	

私は教員・FAとコミュニケーションをとった	1.49%	8.96%	46.27%	43.28%	3.31	3.49
FAは適切な教え方をしていた	1.49%	0.00%	10.45%	88.06%	3.85	
FAがクラスにいてくれてよかった	1.49%	0.00%	8.96%	89.55%	3.87	3.80
FAは適切なファシリテーションをしていた	1.49%	0.00%	13.43%	85.07%	3.82	
経営学科の各分野（経営、マーケティング、会計）が好きになった	1.49%	0.00%	29.85%	68.66%	3.66	
ビジネスゲームの授業を通じて自分は成長したと感じる	1.49%	0.00%	46.27%	52.24%	3.49	
ビジネスゲームで学んだことは今後活かそう	1.49%	0.00%	26.87%	71.64%	3.69	

- **極めて高い授業満足度**：「授業に満足している」への同意度は98.51%に達し、平均値（3.73）も「基礎演習B」を大きく上回る。シラバスに掲げられた「企業の経営意思決定を疑似体験する」という演習形式が、学生にとって極めて刺激の強いかつ満足度の高いものとして受け入れられている。
- **「場」の質と学びの実感**：雰囲気良さ（3.73）」および「学びや気づき（3.72）」のスコアも非常に高い。これは、単なる知識習得に留まらず、グループワークを通じた主体的な意思決定のプロセスが、質の高い学習環境を構築していることを示唆している。

## Section.2：クラスの雰囲気

以下の集計は「授業のテンションは……」という設問リード文に対し「1：もっと静かな方が良かった，3：ちょうど良かった，5：もっと活気がある方が良かった」として回答してください。」という項目で回答を求めたものである。

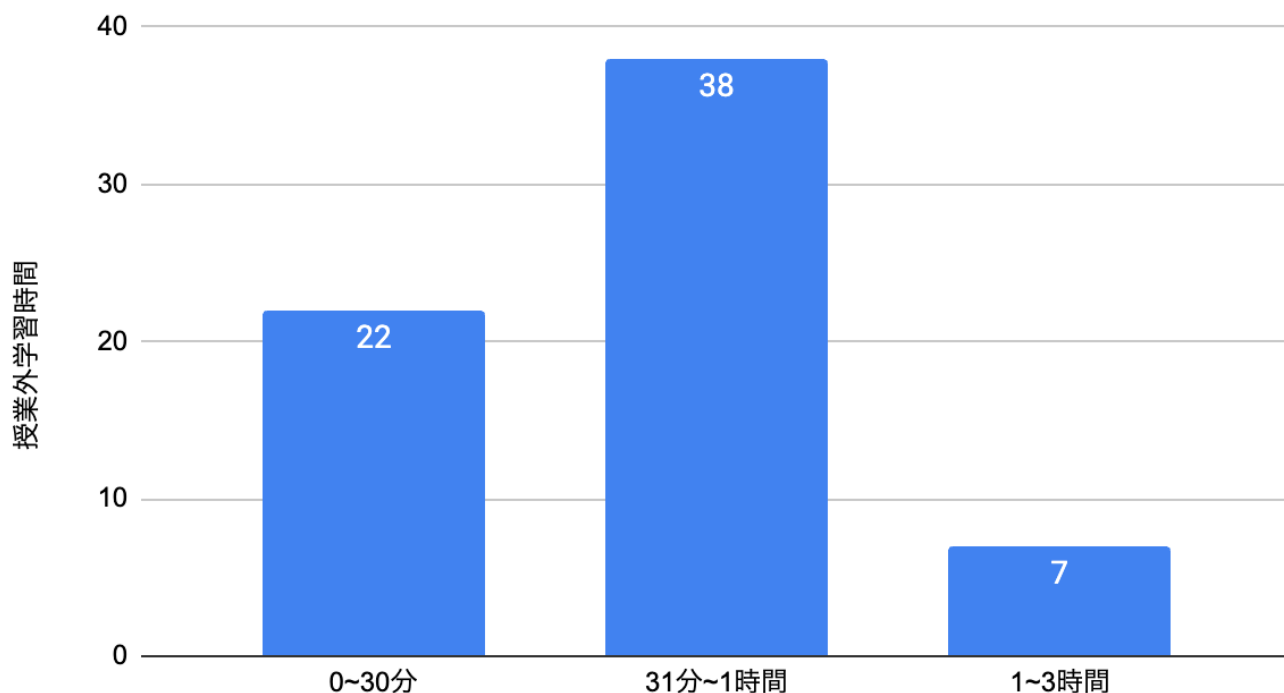
	静かな方が 良い		ちょうど良い		活気がある方が 良い
クラスの雰囲気	1.5%	0.0%	74.6%	16.4%	7.5%

- 「ちょうど良い」とする回答が約4分の3を占める：回答の74.6%が「ちょうど良い（スコア3）」に集中しており、本科目の最大の特徴であるグループワーク主体の演習を行う上で、受講生の多くが現在のクラスの雰囲気を適切であると捉えている。これは、前述の「クラスの雰囲気がよかった（平均3.73）」という高い満足度を裏付ける結果であり、教員やFAによるアイスブレイク等の働きかけが、円滑なコミュニケーションを可能にする「心理的安全性」の確保に成功していることを示している。
- さらなる「活気」を求める傾向：「もっと活気がある方が良かった（スコア4および5）」とする回答が計23.9%存在している。受講生はより熱気のある議論や、他チームとの交流等を期待している層が一定数存在すると推察される。

## Section.3：授業準備時間

以下は、「ビジネスゲームの授業準備に費やす時間は、平均すると1回あたりどれくらいでしたか。」という設問において、0～30分、31分～1時間、1～3時間、3時間以上のいずれかから選択してもらったものを集計したものである。

## 授業外学習時間

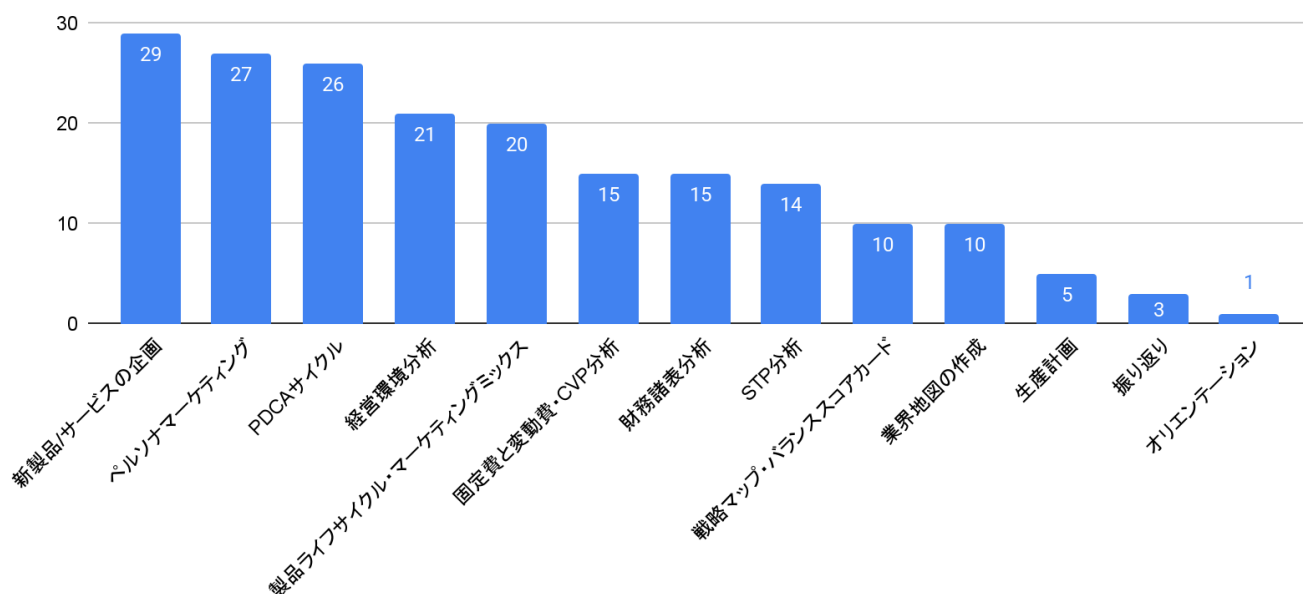


- **授業外学習の定着と内容の高度化**：「31分以上」を費やしている学生の合計は67.1%に達する。これは、シラバスにある通り「入門科目で学んだ知識を意思決定に活用する」プロセスや、意思決定結果を分析して次のステップに活かすサイクルが、授業時間内のみでは完結せず、適切な授業外学習を誘発しているためと推察される。

## Section.4：ためになった授業回

「自分のためになったと思う授業回を以下の項目から最大3つまで選んでください。」という設問に対する回答結果を集計した。

## 自分のためになったと思う授業回

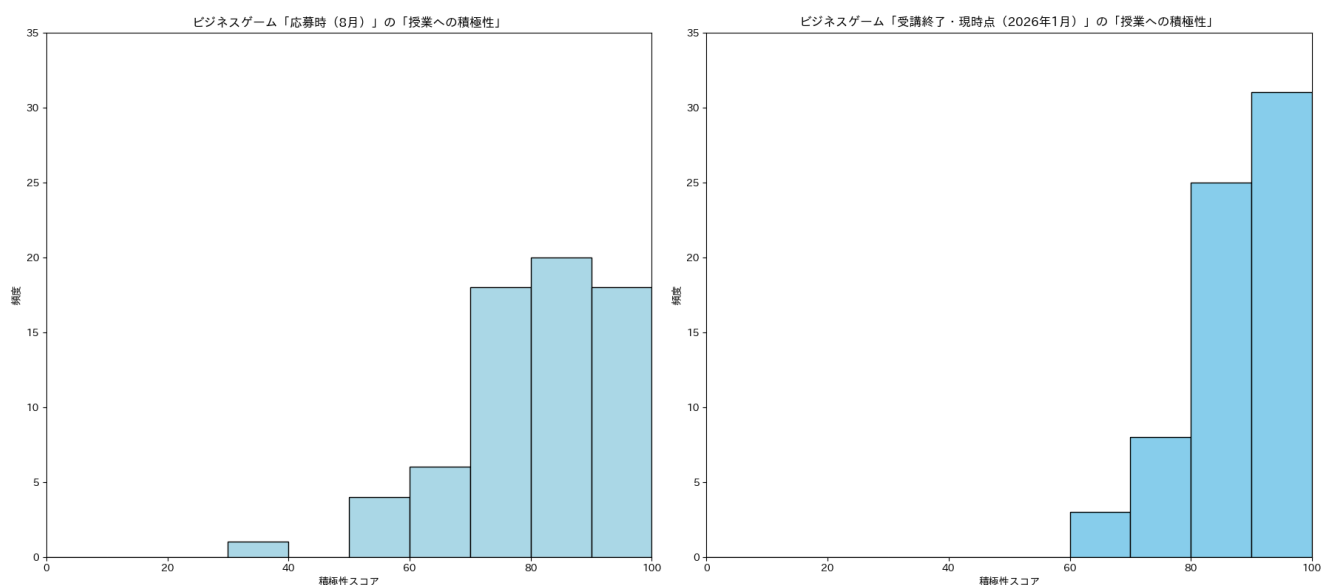


- **アウトプット型の企画・マーケティング回への高い支持**：最も支持を集めたのは「新製品/サービスの企画（29票）」であり、次いで「ペルソナ・マーケティング（27票）」となった。受講生にとって、学んだ知識を具体的な「カタチ」にする創造的なプロセスが、最も「自分のためになった」という手応えに直結していることが伺える。
- **「PDCAサイクル」による実践的思考力の修得**：「PDCAサイクル（26票）」が3番目に選ばれた点は特筆に値する。シラバスの目標である「意思決定の結果を分析し、次のステップに活かすサイクル」を疑似体験することで、単なる知識の習得を超えた「考え抜く力」や「実行力」の育成が受講生自身に強く意識されている。
- **分析スキルの有用性と専門分野への架け橋**：「経営環境分析（21票）」や「製品ライフサイクル（20票）」といった、専門的なフレームワークを扱う回も安定した支持を得ている。入門科目（経営・会計）の知識を活用しながら意思決定を行うという本科目の設計が、専門教育への知的好奇心を刺激し、「経営学科の各分野が好きになった（平均3.66）」という前述の結果を支える要因となっている。
- **定量的分析（生産・財務）における課題**：一方で、「生産計画（5票）」や「戦略マップ・BSC（10票）」などの選択数は相対的に低調であった。これらは企業の意味決定において不可欠な要素であるが、クリエイティブな企画回と比較して、数値管理や概念図の作成といった作業に「難しさ」や「地味さ」を感じている可能性がある。しかし、「固定費と変動費・CVP分析（15票）」には一定の支持が集まっており、経営における「数字」の重要性を実感した層も確実に存在している。

## Section.5：積極性スコア

以下は、「ビジネスゲーム「受講開始時（9月）」の「授業への積極性」を点数で表すとしたら何点ですか?」, 「ビジネスゲーム「受講終了・現時点（2026年1月）」の「授業への積極性」を点数で表すとしたら何点ですか?」という2時点での授業への積極性スコアを, 0から100点で回答を求め, 得られた回答を集計したものである。

### 授業開始時から現時点までの変化



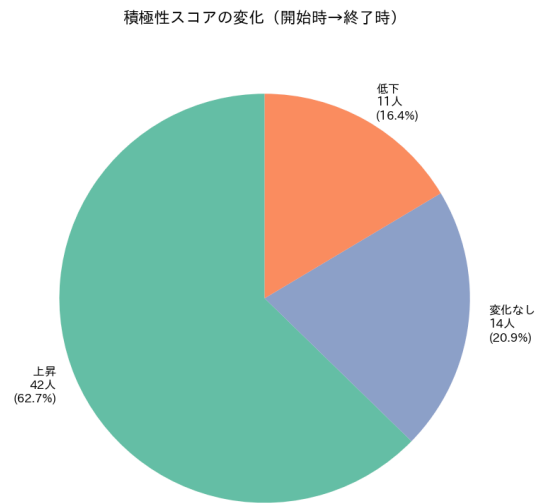
集計の結果, 受講生の積極性スコアは以下のように顕著な向上を示した。

- **スコアの大幅な上昇**: 平均値は77.61点（受講開始時）から84.94点（受講終了時）へと約7.3ポイント上昇した。対応のあるt検定の結果, 1%水準での有意差が確認され, 本科目を通じた積極性の向上は統計的に極めて強固であると言える。
- **「底上げ」の実現**: 最小値が30点から60点へと大幅に引き上がっている点が特徴的である。基礎演習Bにおいて見られた「意欲の二極化」とは対照的に, 本科目では低スコア層の意欲を強く押し上げ, 全体の積極性を高い水準で均質化させることに成功している。

## 得点の変化傾向別の分析

授業開始時（9月）と終了時（1月）のスコア変化を算出し、上昇・変化なし・低下の3群に分類した。

- **6割超が「上昇」**：全体の62.7%にあたる42名が積極性を向上させており、授業を通じた動機づけが極めて有効に機能したことを示している。
- **意欲の維持・向上**：「変化なし」を含めると、8割以上の学生が初期の積極性を維持、あるいはさらに高める結果となった。基礎演習Bで見られた「継続低下型（約23%）」と比較すると、本科目の低下率は16.4%と相対的に低く抑えられている。



### 上昇要因：楽しさと成長実感の好循環

上昇群（42名）の自由記述を分析すると、以下の3点が主要因として抽出される。

- **コンテンツの魅力と具体性（楽しさ）**：「商品開発」「ペルソナ分析」といった具体的なアウトプットを伴う活動が、「楽しかった」「面白かった」という直感的な肯定感を引き出している。授業が進むにつれて知識が繋がり、「理解できるから楽しい」という学習の好循環が生まれている。
- **集団効力感（周りの影響）**：「周りが積極的で感化された」「班員に助けられた」という記述が散見される。グループワーク主体の授業において、他者の熱意が自身の積極性を引き上げる「ピア・エフェクト（仲間効果）」が顕著に現れている。
- **自己成長の実感（コンピテンシーの変容）**：「意見を言うのに躊躇いがなくなった」「自分から話せるようになった」など、自身のコミュニケーション能力や主体性の向上を実感できたことが、授業へのコミットメントを強める要因となった。

### 変化なし要因：高水準での安定

変化なし群（14名）の記述の多くは、「最初から最後までやる気MAXだった」「常に面白かった」という高位安定型である。「基礎演習のFAから楽しいと聞いていた」といった事前期待の高さが、そのまま持続されたケースが多い。一部に「すごく興味が湧く内容ではなかった」という記述もあるが、総じてポジティブな現状維持であると言える。

### 低下要因：外部環境との競合と慣れ

低下群（11名）の記述からは、授業そのものへの不満よりも、学生を取り巻く環境の変化がスコアに影響していることが読み取れる。

- **外部活動とのリソース競合：**「資格勉強（公認会計士講座）」「日々の忙しさ」など、課外活動やダブルスクールへの注力が、相対的に大学授業へのエネルギー配分を低下させている。これは基礎演習Bの分析でも見られた「優先順位の変化」と同様の傾向である。
- **マンネリと負荷：**「慣れ」「大学生活のだれ」といった心理的な緩みや、「課題が大変だった」という負荷感が、モチベーション維持の阻害要因となっている。また、「月曜4限」という時間割設定が集中力を削ぐ一因となったケースも見受けられる。

## 考察と今後の課題

本科目では、ゲームやグループワークという「仕掛け」が、多くの学生（特に上昇群）に対して強力な動機づけとして機能した。特に「周りに感化された」という記述の多さは、クラスの雰囲気は個人の積極性を決定づける重要な環境因子であることを裏付けている。一方で、低下群に対するアプローチとして、資格試験や就職活動など、学生が学外で注力している活動と、本科目の学び（経営分析や戦略立案）がいかにリンクするかの意味付けを強化することが、外部要因による離脱を防ぐ鍵になると考えられる。

## Section.6：自由記述

分析の最後に、自由記述欄に寄せられた回答を取り上げる。

### FAへのメッセージ

FAに対するメッセージの回答率は86.6%（58/67名）と極めて高く、その内容は感謝と親愛を示すようなものが多い。記述内容は大きく以下の3点に分類できる。

- **心理的安全性の醸成と雰囲気作り：**「いつも明るく」「温かい雰囲気」「ニコニコしていて話しやすい」といった記述が圧倒多数を占める。FAが作り出すポジティブな空間が、学生にとって「分からないことをすぐ聞ける安心感」に直結しており、失敗を恐れずに発言できる心理的安全性の土台となっていたことが確認できる。特に「アイスブレイクも工夫されていて最高でした」という記述からは、授業冒頭の空気作りが奏功していたことが伺える。
- **「答え」ではなく「ヒント」を与える伴走支援：**「困っている時にヒントをくれた」、「話し合いが止まった時に助言や介入をしてくれた」という評価が目立つ。FAが安易に正解を教えるのではなく、思考の補助線を引くような適切なファシリテーションを行っていたことが、学生の「考え抜く力」を阻害せずに支援する理想的な形で機能していたと言える。
- **ロールモデルとしての憧れ：**「先輩たちへの憧れが強くなりました」、「FAさん全員だいすき」といった感情的な繋がりを示す記述も多い。年齢の近い先輩がリーダーシップを発揮する姿は、受講生にとって自身の1年後の成長イメージ（ロールモデル）として映り、学習意欲を向上させる副次的効果を生んでいる。

## 教員へのメッセージ

教員へのメッセージ（回答数48）からは、専門的知見への信頼と、授業設計そのものへの評価が読み取れる。

- **専門分野への知的好奇心の喚起**：「マーケティングに興味を持つことができました」，「教員のゼミに入りたいです」といった記述が散見される。ビジネスゲームという体験を通じ，経営学やマーケティングの実践的な面白さを伝え，次年度以降の専門学習への架け橋としての役割を十分に果たしている。
- **簡潔かつ的確なフィードバック**：FAがプロセスを支援する一方で，教員に対しては「説明が簡潔で分かりやすい」，「補足の説明が勉強になった」，「的確なアドバイス」という評価が集中している。要所を締める専門家としての介入が，学びの質を担保していたことが分かる。
- **柔軟でユーモアのある授業運営**：「話しやすくておもしろくて最高」，「ユーモアのある講義」という記述に象徴されるように，教員の親しみやすいキャラクターが，FAと共にクラスの活気ある雰囲気作りに寄与している。

## 自由記述（授業全体への振り返り）

全般的な感想（回答数24）からは，授業の運営体制そのものが「PDCA」を体現していたことへの評価が見られた。

- **運営側のPDCAによる信頼獲得**：特筆すべきは，「生徒のアンケートを通して授業の設計を改善してくださった」，「改善として出たタイマーをプロジェクターに出すというのが...改善されていた」という記述である。学生的心声を即座に授業運営に反映させる教員・FA側の姿勢（PDCAサイクル）を学生自身が認識しており，これが授業への信頼感と参加意欲を高める要因となっている。
- **「ピア・プレッシャー」のポジティブな活用**：「履修している人が全員やる気があって...自分もしっかりやらなければならないと思うことができた」という記述がある。周囲の熱意が良い意味での圧力となり，個人の積極性を引き上げる相乗効果が生まれていたことが，学生の言葉からも裏付けられた。
- **物理的環境に関する改善要望**：少数ではあるが，「後ろ向きに座ると見えにくいときがあった」という指摘があった。グループワーク主体のレイアウトにおいて，スクリーン視認性をどう確保するかは，次年度に向けた物理的な環境整備の課題である。