

How to Use Monopoly Board Game in Accounting Principles Courses

Hadiseh Haji Moradkhani¹, Zahra Zare Ahan Panjeh²

Received: 2019/10/20

Accepted: 2020/01/04

Review Paper

Abstract

Double entry rules in financial accounting are often taught in an abstract manner in the courses. Emphasis is frequently placed on memorizing the rules and many students have very little practical experience with these cases. Many students believe that memorizing accounting rules without being able to link them to the real world is boring, hard and abstract. There are competing views on whether or not such technical skills should be taught to students within the accounting curricula. Lecturers often believe that understanding the double-entry effects of transactions is difficult for students. Presenting accounting principles to students effectively is an ongoing challenge in accounting education. Therefore, the present paper attempts to explain how to use the famous Monopoly game in the accounting principles course to facilitate the learning of double entry accounting concepts in a fun and entertaining environment. A sense of practical reality is achieved as students continually balance their books during the game, receive or pay out money, and even go to jail.

Keywords: Active learning, Game-based learning, Introductory accounting, Monopoly game

JEL classification: M41

DOI: 10.22051/jaasci.2021.28835.1554

¹eAssistant Professor of Accounting, accounting and management faculty, Islamic Azad University, Yadegar Emam Shahr Rey Branch, Tehran, Iran. Corresponding Author (Moradkhani2005@yahoo.com)

² MSc of Accounting, Allameh Tabataba'i University, Tehran, Iran. (zare@ifb.ir)

jaasci.alzahra.ac.ir

تشریح به کارگیری بازی صفحه‌ای مونوپولی در کلاس‌های اصول حسابداری

حدیثه حاجی مرادخانی^۱، زهرا زارع آهن پنجه^۲

تاریخ دریافت: ۹۸/۰۷/۲۸

تاریخ پذیرش: ۹۸/۱۱/۱۵

مقاله ترویجی

چکیده

قوانین مربوط به ثبت‌های دوطرفه در حسابداری مالی اغلب به صورت مختصر در کلاس‌ها، تدریس می‌شوند. همواره تأکید فراوانی بر حفظ کردن و به خاطر سپردن قوانین وجود دارد و تعداد زیادی از دانشجویان، تجربه بسیار کمی به صورت عملی در رابطه با این موارد دارند. این امر، معمولاً از نظر دانشجویان خسته‌کننده، سخت و انتزاعی است. نظرات متفاوتی در رابطه با اینکه آیا چنین مهارت‌های فنی باید طی برنامه درسی حسابداری، عملاً به دانشجویان آموزش داده شود یا نه، وجود دارد. با این وجود مدرسین اصول حسابداری اغلب عنوان می‌کنند که برای دانشجویان درک اثرات حسابداری دو طرفه بر معاملات دشوار است. در این راستا، در مقاله حاضر سعی شده است که نحوه استفاده از بازی صفحه‌ای معروف مونوپولی در کلاس درس اصول حسابداری (۱) تشریح شود. بنابراین، جهت آشنایی مدرسین حسابداری، معادله حسابداری و قواعد حسابداری دو طرفه با بازی مونوپولی پیوند زده می‌شود به نحوی که دانشجویان ضمن یادگیری مفاهیم مربوط به ثبت دو طرفه حسابداری، سرگرم نیز شوند. زمانی که دانشجویان در حین بازی مجبور هستند مانده دفاتر خود را تراز نگه دارند، وجه نقد دریافت یا پرداخت کنند و یا حتی به زندان بروند، احساس می‌کنند آنچه را که آموخته‌اند، در دنیای واقعی قابل استفاده است.

واژه‌های کلیدی: بازی مونوپولی، حسابداری مقدماتی، یادگیری به وسیله بازی، یادگیری فعال
طبقه‌بندی موضوعی: M41.

DOI: 10.22051/jaasci.2021.28835.1554

^۱ استادیار گروه حسابداری، دانشکده مدیریت و حسابداری، واحد یادگار امام خمینی (ره) شهری، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران، نویسنده مسئول، (Moradkhani2005@yahoo.com)

^۲ کارشناس ارشد حسابداری، دانشگاه علامه طباطبائی، تهران، ایران (zare@ifb.ir)

مقدمه

اینکه چگونه اصول حسابداری مالی به دانشجویان ارائه شود تا از آموزش موثر این مطالب اطمینان حاصل شود، همواره جز چالش‌های اساسی در آموزش حسابداری دنیا بوده است (آلن و همکاران، ۲۰۱۱؛ نیتکین، ۲۰۱۲؛ نیل و نزانته، ۲۰۱۳؛ شانکلین و الن، ۲۰۱۷ و فانگ و اسلاوین، ۲۰۱۵). روش‌های سنتی و استاد محور آموزش حسابداری نظیر سخنرانی و حل تمارین استاندارد، همچنان جز روش‌های غالب آموزش هستند. بسیاری از محققان اشاره کرده‌اند که سبک‌های یادگیری دانشجویان طی زمان تغییر کرده و کلاس‌های سنتی بر اساس سخنرانی و حل مسئله در برآورده ساختن نیازهای دانشجویان فعلی ناکافی هستند، زیرا آنها بیش‌تر بصری و کم حوصله‌اند و تمایل به سرگرمی، فعالیت و کار با ابزارهای فیزیکی و یدی دارند. در درس حسابداری مقدماتی، دانشجویان با مفاهیم بسیار انتزاعی ثبت دو طرفه، معادله و چرخه حسابداری مواجه هستند که معمولاً برایشان لذت بخش نیست (نیتکین، ۲۰۱۲ و شانکلین و الن، ۲۰۰۷ به نقل از حاجی مرادخانی و همکاران، ۱۳۹۶). بنابراین، توسعه یک ابزار آموزشی تأثیرگذار برای شبیه‌سازی دنیای واقعی و تشویق دانشجویان به فعالیت گروهی و برقراری ارتباط با یکدیگر، نه تنها به درک مفاهیم حسابداری کمک می‌کند، بلکه منجر به بهبود سایر مهارت‌های دانشجویان نیز می‌شود. دانشجویان غیر حسابداری به ویژه توانایی تحمل سختی‌های چرخه حسابداری را ندارند و فقط به دنبال تکمیل تکالیف‌شان هستند. امروزه تزریق عامل هیجان به کلاس‌های درسی از انتظارات روزانه دانشجویان است. آنها انتظار دارند که به‌طور همزمان هم یادگیرند و هم سرگرم شوند (شانکلین و الن، ۲۰۰۷).

روش سنتی آموزش با استفاده از مجموعه‌ای از تمرین‌ها، معایب زیادی دارد که از آن جمله می‌توان به مشارکت محدود دانشجویان و عدم دستیابی آنها به درک قوی‌تر از واقعیت‌های عملیات دنیای تجاری اشاره کرد. همچنین، مشترک بودن تمارین ارائه شده به همه دانشجویان باعث می‌شود تضمینی برای اینکه تکالیف را از روی هم کپی نکرده باشند، وجود نداشته باشد (شانکلین و الن، ۲۰۰۷). پیشرفت‌های وسیع در تکنولوژی و تغییرات گسترده در قوانین حسابداری در اواخر دهه ۱۹۸۰ منجر به ایجاد تقاضا برای تغییر در روش‌های آموزشی حسابداری شد. کمیسیون تغییر در آموزش حسابداری (AECC) و نیز انجمن حسابداران رسمی آمریکا (AICPA)، اساتید دانشگاه را به استفاده از روش‌های یادگیری فعال تشویق کردند

(فرتو، ۲۰۱۱). تلفیق بازی‌ها و شبیه‌سازی با کلاس‌های درس یکی از این روش‌ها است. از آلبرت اینشتین نقل شده که "بازی بالاترین شکل از تحقیق و بررسی است". افراد بدون توجه به سابقه اجتماعی، اخلاقی، اقتصادی و حتی سن خود، ماهیت بازی را درک می‌کنند (ازریل و همکاران، ۲۰۰۵). استفاده از بازی برای یادگیری مفهوم تازه‌ای نیست. به گفته آنتا (۲۰۰۸) نظریه استفاده از بازی برای یادگیری به زمان ارایه نظریه پیش‌تمرین^۱ توسط گراس (۱۹۸۹)، برمی‌گردد. بر طبق این نظریه افراد از بازی برای تمرین مهارت‌های زندگی استفاده می‌کنند.

بازی‌وارسازی^۲، بازی‌های جدی^۳ و یادگیری پنهان^۴ اصطلاحات مشهوری هستند که این روزها برای توصیف تکنیک‌های آموزشی مبتنی بر بازی به کار برده می‌شوند. بازی‌وارسازی، به معنای استفاده از اصول بازی برای جذاب کردن آموزش است (اپوستول و همکاران، ۲۰۱۳). بازی جدی، بیانگر بازی است که بیشتر برای آموزش بازیکنان تا سرگرم کردن آنها، طراحی شده است (ابت، ۱۹۸۷). بازی‌های جدی مبتنی بر نظریه یادگیری فعال^۴ و یادگیری مبتنی بر مسئله^۵ هستند. این نوع بازی‌ها طراحی شده‌اند تا در محیطی امن و تا هر زمان که لازم باشد به مشارکت‌کنندگان آموزش‌های لازم را از طریق بازی بدهند (کافیلد و همکاران، ۲۰۱۲). یادگیری پنهان، زمانی ایجاد می‌شود که مشارکت‌کنندگان در بازی دانشی را به واسطه بازی و به‌طور غیرمستقیم به دست آورند (آنتا، ۲۰۰۸). یادگیری با استفاده از بازی به‌عنوان یک روش فعال می‌تواند فراگیر را از ابتدای طیف یادگیری یا همان یادگیری سطحی^۷، به سمت انتهای طیف یا یادگیری عمیق^۸ هدایت کند. یادگیری سطحی، یادگیری در اثر تمرین و تکرار و حفظ کردن است که با اضطراب و نگرانی همراه است و متکی بر انگیزه‌های بیرونی است. یادگیری عمیق اما، یادگیری همراه با جستجوی معانی در متن مورد مطالعه و مرتبط ساختن آنها با دیگر تجربه‌ها و ایده‌ها با رویکرد انتقادی است. استفاده از بازی برای آموزش همچنین، منجر به درگیر شدن بخش‌های مختلف ذهن دانشجو می‌شود (داف و ملادنویک، ۲۰۱۴ و فلیس و گرائیف، ۲۰۱۴ به نقل از حاجی‌مرادخانی و همکاران، ۱۳۹۶).

در اواخر قرن ۱۸ میلادی، اولین بازی صفحه‌ای که به سطوح بالای تحصیلات تکمیلی راه پیدا کرد، مربوط به حسابداری بود. همان پدر بازی معروف مونوپولی^۹ به نام بازی زمین‌داران که برای اولین بار در سال ۱۹۰۴، توسط الیزابت مگی طراحی شد (مشایخ و همکاران، ۱۳۹۷). از بازی مونوپولی به اشکال مختلفی برای شبیه‌سازی فضاها و حسابداری و اقتصادی استفاده شده

و در برخی موارد جهت استفاده در پژوهش‌ها تعدیل شده است (حاجی مرادخانی و همکاران، ۱۳۹۶). استفاده از این بازی برای آموزش حسابداری، باعث می‌شود که حس مالکیت به دانشجویان دست بدهد و تصور کنند که فعالیت‌های تجاری خود را ثبت و در کلاس ارایه می‌کنند. اگرچه در کلاس‌های درس، دانشجویانی با سطوح مختلفی از توانایی درک مسایل وجود دارند، اما به‌طور کلی بسیاری از دانشجویان با ذوق و شوق در بازی شرکت می‌کنند و تقریباً جنبه‌های مد نظر مدرس را در خصوص چرخه حسابداری یاد می‌گیرند، از قبیل: (۱) ارزیابی رویدادهای اقتصادی، (۲) تبدیل این رویدادهای اقتصادی به ثبت‌های حسابداری، (۳) انتقال ثبت‌های حسابداری از دفتر روزنامه به دفتر کل، (۴) تراز کردن حساب‌های دفتر کل، (۵) انجام ثبت‌های تعدیلی در پایان بازی، (۶) بستن حساب‌ها و در نهایت، (۷) تهیه صورت‌های مالی برای تجزیه و تحلیل. تمامی این مراحل با استفاده از بازی مونوپولی می‌تواند به‌خوبی درک شود، قبل از اینکه هیجان دانشجویان رو به افول بگذارد، به شرط اینکه به درستی تشریح و ایجاد انگیزه شود (شانکلین و الن، ۲۰۰۷).

پیشینه پژوهش

بر اساس گزارش بسیاری از محققان، معمولاً دانشجویان به استفاده از بازی صفحه‌ای مونوپولی در آموزش دروس حسابداری، واکنش مثبت و اشتیاق فراوان نشان می‌دهند. برای نمونه به برخی از جدیدترین پژوهش‌ها به شرح زیر اشاره می‌شود.

حاجی مرادخانی و همکاران (۱۳۹۶) با الهام از بازی مونوپولی، یک بازی صفحه‌ای ساده را جهت استفاده در کلاس اصول حسابداری (۱) طراحی و تولید کردند. آنها سپس، اثر استفاده از بازی تولید شده را بر یادگیری چرخه حسابداری، در قالب طرحی شبه آزمایشگاهی، بین دانشجویان حسابداری دانشگاه آزاد اسلامی، مورد بررسی قرار دادند. نتایج حاکی از تأثیر مثبت بازی مذکور بر نمرات نهایی دانشجویان این درس بود.

شانکلین و الن (۲۰۱۷)، شواهد حاصل از به‌کارگیری شکل مبسوطی از بازی مونوپولی را در کلاس حسابداری مالی مقدماتی، به شکل حکایت گونه‌ای گزارش کردند. آنها بیان کردند که استفاده از این بازی به شکل گروهی همراه با استفاده از اکسل، برای تهیه تراز آزمایشی و

صورت‌های مالی، منجر به افزایش رقابت، درگیری^{۱۰} دانشجویان با مطالب درسی در کلاس و افزایش تلاش فردی هر یک از آنان در رابطه با انجام تکالیف خود در بیرون از کلاس می‌شود. کیونگ (۲۰۱۸)، در رساله دکترای خود، به منظور کمک به فهم عمیق‌تر مبانی حسابداری توسط دانشجویان، مدل تعدیل شده‌ای از بازی مونوپولی را تولید کرد. او اثربخشی بازی تولید شده را در قالب اجرای طرحی شبه آزمایشی با دو گروه کنترل و آزمایش، بین ۲۰۰ دانش‌آموز دبیرستانی در کشور نیوزلند بررسی کرد. نتایج حاکی از آن بود که مدل تعدیل شده بازی مونوپولی در تقویت یادداری^{۱۱} دانش و ارتقای مهارت‌های سطوح بالاتر تفکر^{۱۲}، مفیدتر بوده است.

موسا (۲۰۱۹)، با استفاده از روش تحلیل محتوا، پاسخ ۵۵۰ دانشجوی حسابداری مقدماتی دانشگاهی در آمریکا را در خصوص نتایج استفاده از بازی مونوپولی در کلاس درس بررسی کرد. دانشجویان یک چرخه کامل حسابداری را با این بازی تجربه و در پایان درک خود را از نتایج آن گزارش کردند. نتایج حاکی از آن بود که استفاده از مونوپولی منجر به تقویت مهارت‌های لازم نظیر توانایی حل مسئله، تصمیم‌گیری، ارتباطات و غیره که توسط جامعه حسابداران رسمی آمریکا به تفصیل بیان شده است، برای حسابداران می‌شود.

جهت آشنایی مدرسان حسابداری و با توجه به مباحث پیش گفته، در مقاله حاضر سعی می‌شود که نحوه استفاده از بازی مونوپولی در کلاس درس در قالب دو روش متفاوت، به اختصار بیان شود.

توضیح مختصر درباره بازی مونوپولی

بازی مونوپولی از یک صفحه بازی، ۸ مهره، ۲۸ کارت سند مالکیت، ۱۶ کارت شانس، ۱۶ کارت صندوق امور خیریه (کارت دستورات بازی)، ۳۲ ساختمان سبز، ۱۲ هتل (ساختمان قرمز)، ۲ تاس سفید و یک بسته پول تشکیل شده و تعداد بازیکنان بین ۲ تا ۸ نفر است. یک نفر از افراد، قوانین بازی را برای دیگران توضیح داده و یک نفر به عنوان بانکدار انتخاب می‌شود. بانکدار می‌تواند از میان بازیکنان نیز انتخاب شود، به شرطی که اسکناس‌های خود را از سایر اسکناس‌ها تفکیک نماید. بانکدار در اختیار هر یک از بازیکنان ۱۵۰۰ دلار قرار می‌دهد. در شروع بازی هر بازیکنی که با انداختن دو تاس سفید، عدد بزرگ‌تری بیاورد، بازی را شروع می‌کند و بر اساس

اعداد تاس‌ها در جهت عقربه‌های ساعت در صفحه بازی حرکت می‌کند. اگر بازیکنی در ریختن تاس جفت بیاورد، به‌عنوان جایزه می‌تواند مجدداً تاس بیاندازد، اما اگر بازیکنی در یک دور، سه بار جفت بیاورد باید به زندان برود. اگر مهره هر یک از بازیکنان در مسیر حرکت به خانه شروع برسد، ۲۰۰ دلار اسکناس از بانک دریافت خواهد نمود. در این بازی سه منطقه وجود دارد: خیابان، ایستگاه‌های راه آهن و خدمات شهری. اگر هریک از بازیکنان در مسیر حرکت خود به خیابانی برسد که پیش از آن توسط سایرین خریداری نشده باشد، می‌تواند معادل مبلغی که بر روی کارت نوشته شده پرداخت نماید و مالک آن شود و یا آن را به مزایده بگذارد. اگر این مناطق قبلاً توسط سایرین خریداری شده باشد، باید هزینه اجاره آن را پرداخت نماید و اگر اسکناس کافی در اختیار نداشته باشد، می‌تواند از بانک استقراض نماید.

اگر بازیکنی صاحب تمام کارت‌های سند مالکیت خیابان‌ها با رنگ یکسان باشد، هم مبلغ اجاره بهای دریافتی از سایرین افزایش می‌یابد و هم می‌تواند با پراخت مبلغ سند در آن خیابان‌ها خانه بسازد و به ازای هر خانه یک مهره خانه سبز رنگ در آنجا قرار دهد. در هر خیابان چهار خانه می‌تواند قرار گیرد. اگر بازیکنی مالک چهار خانه در یک خیابان باشد، می‌تواند با پرداخت مبلغ اضافی یک هتل خریداری کند و به مبلغ بالاتری اجاره دهد. اگر بازیکنی در مسیر بازی خود به ایستگاه قطار یا خدمات شهری برسد که قبلاً توسط سایرین خریداری نشده باشد، می‌تواند با پرداخت اسکناس آن را خریداری نماید یا آن را به مزایده بگذارد. اگر مهره هر یک از بازیکنان در خانه مربوط به شانس قرار گیرد باید مطابق با دستوری که بر روی آن کارت نوشته شده است، اقدام نماید. در رابطه با خانه، مالیات بر درآمد نیز ضروری است و مبلغ مالیات نوشته شده بر روی کارت توسط بازیکن مربوطه، پرداخت می‌شود. در هریک از این مراحل، چنانچه اسکناس کافی جهت پرداخت در اختیار بازیکنان نباشد، باید از بانک استقراض نماید. خانه‌های مربوط به پارکینگ مجانی و ملاقات در زندان، تأثیری در روند بازی نخواهند داشت.

اگر بازیکنی در فرآیند بازی در خانه‌ای قرار بگیرد که در آن نوشته باشد باید به زندان بروید، سه راه برای خروج از زندان دارد. (۱) اگر کارت خروج از زندان را در اختیار دارد از آن استفاده کند یا آن را از دیگران بخرد؛ (۲) با پرداخت ۵۰ دلار آزاد شود؛ (۳) در مرحله بعد که نوبت فردی است که در زندان است، اگر جفت بیاورد از زندان آزاد خواهد شد. دارایی‌های هر بازیکن در ازای پول نقد، دارایی‌های دیگر و یا کارت آزادی از زندان قابل معاوضه می‌باشد.

دارایی‌هایی که در رهن می‌باشند، بر اساس قیمت توافق شده بین طرفین معامله می‌شوند. مالک جدید دارایی باید بلافاصله وام را با بانک تسویه نماید و دارایی را از رهن خارج کند یا وام را حفظ نموده و ۱۰ درصد از کل مبلغ را به بانک بپردازد. اگر بازیکنی نتواند بدهی خود را پرداخت نماید، می‌تواند با فروش دارایی‌های خود یا استقراض از بانک، نقدینگی خود را افزایش دهد. برای بازپرداخت وام باید مبلغ وام به اضافه ۱۰ درصد به بانک پرداخت شود. اگر علی‌رغم همه راه‌حل‌های پیشنهادی همچنان بازیکنی به بانک بدهکار باشد، ورشکسته بوده و بانک دارایی‌های آن فرد را به مزایده خواهد گذاشت. بازیکنی که در انتهای بازی باقی بماند برنده بازی خواهد بود.

نحوه استفاده از بازی مونوپولی در کلاس‌های اصول حسابداری

قوانین بازی مونوپولی زیاد و بعضاً پیچیده است. بنابراین، با توجه به شرایط کلاس و با هدف اینکه دانشجویان را قادر سازیم تا ثابت‌های مربوط به معاملات را حین بازی با سرعت بیش‌تری انجام دهند، لازم است قوانین بازی مونوپولی را جهت استفاده در کلاس‌های اصول حسابداری، تعدیل و ساده‌سازی کرد. یک اصل اساسی در بازی مونوپولی این است که تا جایی که ممکن است دارایی بخرید. در این صورت می‌توانید در این مناطق خانه بسازید و از رقبای خود اجازه دریافت کنید و آنها را ورشکسته کنید. این اصل غیر قابل تغییر است، اما به منظور سرعت بخشیدن به بازی مثلاً می‌توان به دانشجویان اجازه داده تا قبل از اینکه مجموعه کارت‌های سند مالکیت خیابان‌ها با رنگ یکسان را جمع‌آوری کنند، سریعاً اقدام به ساختن خانه بر روی خیابان‌ها کنند. لازم است سایر ساده‌سازی‌ها با نظر استاد مربوطه لحاظ شود (آلن و همکاران، ۲۰۱۱).

روش اول استفاده از بازی مونوپولی: در این روش برای انجام بازی مونوپولی در

کلاس حسابداری به موارد ذیل نیاز است:

- بازی مونوپولی: حتی اگر تعداد دانشجویان کلاس زیاد باشد، پیشنهاد می‌شود کلاس به گروه‌هایی تقسیم شود که بیش از ۴ نفر در هر گروه نباشند و هر گروه نیاز به یک بازی مونوپولی دارد.

- یک پاکت برای هر یک از بازیکنان: هر یک از بازیکنان باید پول و کارت‌های بازی خود را در یک پاکت مجزا قرار دهد، چون ممکن است ادامه بازی به جلسات آتی کلاس موکول شود و در جلسات بعد با پول و کارت‌های موجود بازی را ادامه دهند.
- یک پوشه برای هر یک از بازیکنان: هر یک از بازیکنان صفحاتی به عنوان چرک‌نویس برای نبرداری معاملات که با آن مواجه می‌شوند، برگه‌های دفتر روزنامه، برگه‌های مربوط به دفتر کل به ویژه حساب وجه نقد، فرم‌های صورتحساب سود و زیان، فرم‌های مربوط به تراز آزمایشی، فرم‌های مربوط به بستن حساب‌ها و تهیه صورت‌های مالی نیاز خواهد داشت. این فرم‌ها باید در داخل پوشه‌ای به آنها تحویل داده شود. علاوه بر این، در داخل این پوشه می‌بایست فهرستی از کد حساب‌های حسابداری و خلاصه دستورالعمل بازی نیز وجود داشته باشد، تا یادآوری موارد برای دانشجویان سریع‌تر شود.

نحوه انجام بازی:

- قبل از هر چیزی استاد و دانشجویان باید قواعد بازی مونوپولی را مطالعه و یا بازی کنند تا آشنایی نسبی از این بازی داشته باشند.
- ابتدا باید به دانشجویان توضیح داده شود که در چه حالتی برنده مسابقه خواهند شد. به عنوان مثال، شخصی که بیش‌ترین درآمد اجاره و کارت‌های خوش‌شانسی (همانند کارت ادمه بده) را کسب نموده باشد و کمترین مبلغ را بابت هزینه اجاره پرداخت کرده باشد و کارت بدشانسی کمتری به دست آورده باشد، برنده بازی خواهد بود.
- در ابتدای بازی ۱۵۰۰ واحد (در اینجا مثلاً دلار) وجه نقد به هر یک از دانشجویان پرداخت می‌شود و آنها باید دریافت وجه را در کلیه فرم‌های مربوطه (کاغذ ثبت شرحی از خلاصه معاملات، دفتر روزنامه و کل) ثبت نمایند. وجه نقد به عنوان دارایی و سرمایه‌ای به مبلغ ۱۵۰۰ واحد (دلار) بدون هرگونه بدهی، است.
- دانشجویان باید برای هر یک از اقلامی که با آن مواجه می‌شوند، مطابق با فهرست حساب‌های ارایه شده دفتر کل، حسابی مجزا ایجاد کنند.

- دانشجویان با پرتاب تاس بازی را شروع می‌کنند، اما الزاماً پرتاب تاس منجر به ثبت حسابداری نمی‌شود.
- هر دانشجو وظیفه دارد کلیه اطلاعات مالی با اهمیت را که در طی بازی او اتفاق می‌افتد در دفاتر ثبت نماید (هر نوبت بازی ممکن است دفاتر بیش از یک نفر را تحت تأثیر قرار دهد). دانشجویان، پول مونوپولی را استفاده نمی‌کنند، اما رد پول خود را بر روی کاغذ دنبال می‌کنند. آنها ملزم هستند کلیه اموالی را که بر روی زمین آنها قرار می‌گیرد، خریداری نمایند و حتی اگر وجه کافی برای خرید آن ندارند، قرض بگیرند. اگر دارایی قبلاً خریداری شده باشد، فرد باید به مالک آن اجاره پرداخت نماید. اگر بازیکن مجبور به پرداخت هزینه اجاره است، اما وجه کافی برای پرداخت آن ندارد، باید در حساب‌های پرداختی به بانک یا سایر بازیکنان که به او پول قرض می‌دهند، ثبت نماید. نیازی به تسویه حساب‌های پرداختی در این پروژه نیست.
- استاد باید بر کار گروه‌ها نظارت کند و به‌طور خلاصه، نحوه برخورد با هر یک از معاملات، نحوه ثبت‌های حسابداری مربوطه و قوانین بازی را به آنها یادآوری کند.
- لازم است برای ثبت رویدادهای حسابداری در دفاتر روزنامه و انتقال مبالغ به دفتر کل، زمان لازم به دانشجویان ارایه شود، زیرا انجام همه این موارد در انتهای بازی، چنانچه در طی بازی صورت نگیرد، منجر به صرف زمان زیادی خواهد شد (لیمون، ۲۰۱۶).

نگاره (۱): جدول نمونه ساده فهرست و کد حساب‌های مونوپولی

دارایی‌ها	کد حساب	درآمدها	کد حساب
وجه نقد	۱۱۰	درآمد اجاره	۴۱۰
اموال ^{۱۳}	۱۲۰	سایر درآمدها	۴۲۰
ساختمان‌ها	۱۳۰	هزینه‌ها	
هتل‌ها	۱۴۰	هزینه بهره	۵۱۰
بدهی‌ها		هزینه‌های متفرقه	۵۲۰
بدهی به بانک و اموال مونوپولی	۲۱۰	هزینه اجاره	۵۳۰
حقوق مالکین		هزینه مالیات	۵۴۰
سرمایه	۳۱۰	هزینه ملزومات	۵۵۰
خلاصه سود و زیان	۳۴۰	کسری و اضافه وجه نقد	۵۶۰

- استاد باید به دانشجویان پیشنهاد دهد که در زمان انجام ثبت‌های حسابداری، توضیحات مختصری در رابطه با معامله‌ای که انجام می‌دهند را در زیر ثبت ارائه نمایند. برای مثال برای تفکیک اموال خریداری شده، ارائه شرح آن و یا زمانی که مالیاتی پرداخت می‌شود، در رابطه با نوع مالیاتی که پرداخت می‌شود، توضیح دهند. ارائه توضیحات در زیر ثبت‌ها می‌تواند مفید باشد.
- به دانشجویان خاطر نشان می‌شود که در این بازی دو نوع درآمد وجود دارد: درآمد اجاره و سایر درآمدها؛ پس زمانی که جوهری به دست آورند، در یکی از این طبقات قرار می‌گیرد، اما قبل از اینکه مبلغی را به عنوان هزینه متفرقه در نظر بگیرند، باید احتمال قرار گرفتن آن در سایر سرفصل‌های هزینه را مورد بررسی قرار دهند.
- ممکن است لازم باشد که بازی طی چند جلسه کلاسی ادامه یابد. بنابراین، مدرس در پایان هر جلسه باید بر روی برگه‌ای، محلی از صفحه مونوپولی که هر یک از دانشجویان در پایان روز بازی قرار داشتند را یادداشت نماید. علاوه بر این، فهرستی از تعداد خانه‌ها یا هتل‌های متعلق به هر یک از دانشجویان، اموالی که توسط هر یک از آنها به تملک درآمده و یا اموالی که در رهن آنها است، باید توسط مدرس در پایان هر نوبت بازی یادداشت و نگهداری شود.
- در پایان هر نوبت بازی باید به منظور اطمینان از اینکه مانده واقعی وجه نقد با مانده آن در دفاتر یکسان است، بین مانده صندوق و مانده دفتر وجه نقد مغایرت‌گیری شود. اگر مانده‌ها یکسان نباشد، مبلغ مغایرت موجود باید در حساب کسری و اضافه وجه نقد ثبت شود.
- هر یک از دانشجویان در پایان هر جلسه بازی، باید باقی مانده وجه نقد، اموال، خانه‌ها و قطعات بازی و یادداشت‌های خود را در داخل پاکت گذاشته و در اختیار مدرس خود قرار دهند تا نوبت بعدی بازی که آن پاکت مجدداً در اختیارشان قرار داده می‌شود. هر فرد، باید حتماً نام خود را در بالای صفحاتی که برای انجام ثبت استفاده می‌کند، بنویسد تا استاد قادر باشد فعالیت‌های انجام شده توسط دانشجویان را به درستی بررسی کند.

- در آخرین نوبت بازی، دانشجویان باید حساب‌ها را ببندند و صورت‌های مالی خود را تهیه کنند.

نگاره (۲): مثال‌هایی از حسابداری معاملات بازی مونوپولی

معاملات	طبقه‌بندی حساب‌ها	توضیحات	بدهکار	بستانکار
خرید خانه در قسمت پارکینگ	دارایی	ساختمان	۱۲۵	۱۲۵
خرید اموال	دارایی	اموال	۴۰۰	۴۰۰
دریافت اجاره از محل دارایی‌ها	درآمد	وجه نقد درآمد اجاره	۵۰	۵۰
پرداخت وجه نقد بابت اجاره	دارایی	هزینه اجاره وجه نقد	۱۰۰	۱۰۰
دریافت وجه نقد به عنوان پاداش	درآمد	وجه نقد درآمد متفرقه	۳۰۰	۳۰۰
دریافت وام از بانک مونوپولی	بدهی	وجه نقد بانک مونوپولی	۱۰۰۰	۱۰۰۰
پرداخت هزینه مالیات	دارایی	هزینه مالیات وجه نقد	۱۵۰	۱۵۰

- استاد باید از دانشجویان بخواهد که ۱۵ دقیقه قبل از پایان کلاس، بازی را کنار بگذارند و با کمک هم گروهی‌های خود به این سوالات پاسخ دهند:
۱. مبلغ وجه نقد شما در پایان بازی چقدر بوده است؟
 ۲. مقدار و ارزش اموالی که توسط شما خریداری شده چقدر بوده است؟
 ۳. چه مبلغی دیگران به شما بدهکارند؟
 ۴. چه مبلغی شما به دیگران بدهکارید؟ به بانک یا اشخاص.

۵. چه مبلغی شما در کل به عنوان وجه اجاره یا به عنوان کارت شانس دریافت کردید؟ فرقی نمی‌کند که این مبلغ به صورت نقدی یا به صورت حساب‌های دریافتی (اعتباری) باشد.
۶. چه مبلغی شما در کل به عنوان وجه اجاره یا به عنوان کارت بدشانسی پرداخت کردید؟ فرقی نمی‌کند که این مبلغ به صورت نقدی یا به صورت حساب‌های پرداختی (اعتباری) باشد.
۷. اگر ثبت‌های شما نمی‌تواند به این سوالات پاسخ دهد یا اگر شما مجبور هستید کلیه ثبت‌های خود را برای پاسخ دادن به یکی از این سوالات بررسی کنید، در این صورت توضیح دهید چه چیزی در انجام ثبت‌های حسابداری توسط شما از قلم افتاده است و چگونه شما می‌توانید روش انجام ثبت‌های خود را برای پاسخ دادن به همه سوالات فوق بهبود ببخشید؟
۸. اگر ثبت‌های شما می‌توانند این سوالات را پاسخ دهند، نتیجه عملیات (سود و یا زیان) و خالص ارزش (دارایی منهای بدهی) خود را گزارش کنید (لیمون، ۲۰۱۶).

روش دوم استفاده از بازی مونوپولی در کلاس:

در این روش استاد از دانشجویان می‌خواهد که هر رویداد اتفاق افتاده در بازی را از نظر تحلیل بر عناصر معادله حسابداری بررسی و وارد جداول زیر کنند. به این ترتیب، استفاده از بازی صفحه‌ای مونوپولی، دانشجویان را قادر می‌سازد که آثار دو طرفه کاهش یا افزایش در پنج عنصر اصلی حسابداری (دارایی، بدهی، سرمایه، درآمد و هزینه) را بدون نگرانی یاد بگیرند. گام اول، تراز کردن معادله حسابداری به واسطه افزایش یا کاهش در عناصر اصلی حسابداری و گام بعدی، استفاده از قوانین ثبت‌های دو طرفه از طریق جدول تجزیه و تحلیل معاملات در حین بازی است (آلن و همکاران، ۲۰۱۱).

در این روش به دانشجویان، قوانین و نمایش به کارگیری ثبت دو طرفه از طریق معادله حسابداری، به شکل زیر توضیح داده می‌شود: در ابتدای بازی، شما ۱۵۰۰ دلار برای سرمایه‌گذاری در دارایی‌هایی که منجر به ایجاد درآمد برای شما خواهد شد، در اختیار دارید. وجه نقد (دارایی) و حقوق صاحبان سرمایه هر یک به مبلغ ۱۵۰۰ دلار افزایش می‌یابد.

نگاره (۳): نمونه جدول تحلیل اثر معاملات بر معادله حسابداری

درآمدها	+	حقوق صاحبان سرمایه	+	بدهی‌ها	=	هزینه‌ها	+	دارایی		
								وجه نقد	اموال	ساختمان
		سرمایه								
		۱۵۰۰+								۱۵۰۰+
		۱۵۰۰			=					۱۵۰۰

شما باید از معادله حسابداری برای حفظ و انعکاس آنچه در شرکت شما اتفاق می‌افتد، استفاده کنید. این معادله باید تراز باشد و مبلغ وجه نقد در اختیار شما باید با مانده وجه نقد در دفاتر شما یکسان باشد. هر زمان که شما از سلول GO بازی عبور کردید و ۲۰۰ دلار به‌عنوان اجاره از دیگران دریافت کردید، این رویداد را به‌عنوان افزایش در وجه نقد و درآمد به مبلغ ۲۰۰ دلار، ثبت کنید.

نگاره (۴): ادامه تحلیل اثر معاملات بر معادله حسابداری

درآمدها	+	حقوق صاحبان سرمایه	+	بدهی‌ها	=	هزینه‌ها	+	دارایی		
								وجه نقد	اموال	ساختمان
		سرمایه								
		۱۵۰۰+								۱۵۰۰+
		۱۵۰۰			=					۱۵۰۰
۲۰۰+										۲۰۰+
۲۰۰	+	۱۵۰۰			=					۱۷۰۰

وقتی شما دارایی را می‌خرید، این رویداد را به شکل افزایش در اموال (دارایی) و کاهش در وجه نقد (دارایی دیگر) ثبت کنید. پولی که بابت خرید دارایی پرداخت می‌کنید، باید به بانکدار تحویل دهید. برای مثال، شما خیابان کوین در منطقه نیوزلند را به مبلغ ۴۰۰ دلار خریداری نموده‌اید.

نگاره (۵): ادامه تحلیل اثر معاملات بر معادله حسابداری

درآمدها	+	حقوق صاحب سرمایه	+	بدهی‌ها	=	هزینه‌ها	+	دارایی		
								ساختمان	اموال	وجه نقد
		سرمایه								
		۱۵۰۰+								۱۵۰۰+
		۱۵۰۰			=					۱۵۰۰
۲۰۰+										۲۰۰+
۲۰۰	+	۱۵۰۰			=					۱۷۰۰
								۴۰۰+		۴۰۰-
۲۰۰	+	۱۵۰۰			=			۴۰۰		۱۳۰۰

به شما اجازه داده شده که اگر تمایل دارید بر روی آن خیابان خانه بسازید. این رویداد منجر به کاهش وجه نقد و افزایش در مانده ساختمان خواهد شد. پولی که بابت ساخت ساختمان می‌پردازید به بانکدار تحویل دهید. برای مثال، هزینه ساخت خانه بر روی خیابان کوئین مبلغ ۲۰۰ دلار خواهد بود.

نگاره (۶): ادامه تحلیل اثر معاملات بر معادله حسابداری

درآمدها	+	حقوق صاحبان سرمایه	+	بدهی‌ها	=	هزینه‌ها	+	دارایی		
								ساختمان	اموال	وجه نقد
		سرمایه								
		۱۵۰۰+								۱۵۰۰+
		۱۵۰۰			=					۱۵۰۰
۲۰۰+										۲۰۰+
۲۰۰	+	۱۵۰۰			=					۱۷۰۰
								۴۰۰+		۴۰۰-
۲۰۰	+	۱۵۰۰			=			۴۰۰		۱۳۰۰
								۲۰۰+		۲۰۰-
۲۰۰	+	۱۵۰۰			=			۲۰۰	۴۰۰	۱۱۰۰

شما ممکن است که تمایل به انجام این کار داشته باشید، زیرا درآمد حاصل از اجاره اموال بدون ساختمان ۵۰ دلار است، اما در صورت ساخت خانه می‌توانید آن را ۲۰۰ دلار اجاره دهید، با دو ساختمان ۶۰۰ و با یک هتل، درآمد اجاره به ۲۰۰۰ دلار افزایش خواهد یافت.

اگر شما در نتیجه استفاده از زمین‌های دیگران یا مالیات بر درآمد یا به واسطه قوانین بازی مثلاً پرداخت جهت خروج از زندان، وجوهی را بپردازید باید به‌عنوان کاهش در وجه نقد و افزایش در هزینه ثبت کنید.

نگاره (۷): ادامه تحلیل اثر معاملات بر معادله حسابداری

درآمدها	+	حقوق صاحبان سرمایه	+	بدهی‌ها	=	هزینه‌ها	+	دارایی		
								ساختمان	اموال	وجه نقد
		سرمایه						ساختمان	اموال	وجه نقد
		۱۵۰۰+								۱۵۰۰+
		۱۵۰۰			=					۱۵۰۰
۲۰۰+										۲۰۰+
۲۰۰	+	۱۵۰۰			=					۱۷۰۰
								۴۰۰+		۴۰۰-
۲۰۰	+	۱۵۰۰			=			۴۰۰		۱۳۰۰
								۲۰۰+		۲۰۰-
۲۰۰	+	۱۵۰۰			=			۲۰۰	۴۰۰	۱۱۰۰
						۲۰۰+				۲۰۰-
۲۰۰	+	۱۵۰۰			=	۲۰۰	+	۲۰۰	۴۰۰	۹۰۰

اگر شما مبلغی را از طریق کارت‌های شانس یا به‌عنوان عوارض یا اجاره از دیگران دریافت کنید، این مبلغ باید به‌عنوان افزایش در وجه نقد و درآمد در دفاتر شما ثبت شود. برای مثال، اگر ساختمانی که بر روی خیابان کوئین ایجاد کرده‌اید را اجاره دهید، ثبت آن به شرح ذیل خواهد بود:

نگاره (۸): ادامه تحلیل اثر معاملات بر معادله حسابداری

درآمدها	+	حقوق صاحبان سرمایه	+	بدهی‌ها	=	هزینه‌ها	+	دارایی		
								ساختمان	اموال	وجه نقد
		سرمایه								
		۱۵۰۰+								۱۵۰۰+
		۱۵۰۰			=					۱۵۰۰
۲۰۰+										۲۰۰+
۲۰۰	+	۱۵۰۰			=					۱۷۰۰
								۴۰۰+		۴۰۰-
۲۰۰	+	۱۵۰۰			=			۴۰۰		۱۳۰۰
								۲۰۰+		۲۰۰-
۲۰۰	+	۱۵۰۰			=			۲۰۰	۴۰۰	۱۱۰۰
						۲۰۰+				۲۰۰-
۲۰۰	+	۱۵۰۰			=	۲۰۰	+	۲۰۰	۴۰۰	۹۰۰
۲۰۰+										۲۰۰+
۴۰۰	+	۱۵۰۰			=	۲۰۰	+	۲۰۰	۴۰۰	۱۱۰۰

اگر شما وجوه نقد خود را از دست داده‌اید، اما می‌خواهید در بازی باقی بمانید، می‌توانید از بانکدار قرض بگیرید و اگر نخواهید قرض بگیرید، می‌بایست شروع به فروش دارایی‌های خود کنید و این رویداد را به‌عنوان کاهش در دارایی‌ها نشان دهید. اگر شما یکی از دارایی‌های خود را در مقابل هزینه اجاره به رقبای خود بدهید، این رویداد را باید به صورت کاهش در دارایی‌ها و افزایش در هزینه اجاره نشان دهید. به‌عنوان مثال، شما بر روی زمین یکی از رقبای قرار گرفته‌اید که او آنجا را قبلاً به مالکیت خود در آورده و بر روی آن زمین، هتل بنا کرده است. شما مجبورید ۱۵۰۰ دلار به او بپردازید. شما به سرعت وجه نقد خود را شمرده و متوجه می‌شوید فقط ۱۱۰۰ دلار وجه نقد دارید، در این حالت دو گزینه دارید یا اموال خود را بفروشید یا اینکه از بانک قرض بگیرید. مثلاً شما تصمیم می‌گیرید از بانک ۵۰۰ دلار قرض بگیرید.

نگاره (۹): ادامه تحلیل اثر معاملات بر معادله حسابداری

درآمدها	+	حقوق صاحبان سرمایه	+	بدهی‌ها	=	هزینه‌ها	+	دارایی		
								ساختمان	اموال	وجه نقد
		سرمایه								
		۱۵۰۰+								۱۵۰۰+
		۱۵۰۰			=					۱۵۰۰
۲۰۰+										۲۰۰+
۲۰۰	+	۱۵۰۰			=					۱۷۰۰
								۴۰۰+		۴۰۰-
۲۰۰	+	۱۵۰۰			=			۴۰۰		۱۳۰۰
								۲۰۰+		۲۰۰-
۲۰۰	+	۱۵۰۰			=			۲۰۰	۴۰۰	۱۱۰۰
						۲۰۰+				۲۰۰-
۲۰۰	+	۱۵۰۰			=	۲۰۰	+	۲۰۰	۴۰۰	۹۰۰
۲۰۰+										۲۰۰+
۴۰۰	+	۱۵۰۰			=	۲۰۰	+	۲۰۰	۴۰۰	۱۱۰۰
				۵۰۰=						۵۰۰+
۴۰۰	+	۱۵۰۰	+	۵۰۰	=	۲۰۰	+	۲۰۰	۴۰۰	۱۶۰۰
						۱۵۰۰+				۱۵۰۰-
۴۰۰	+	۱۵۰۰	+	۵۰۰	=	۱۷۰۰	+	۲۰۰	۴۰۰	۱۰۰
۴۰۰	+	۱۵۰۰	+	۵۰۰	=	۱۷۰۰	+	۷۰۰		
۲۴۰۰ دلار						۲۴۰۰ دلار				

در پایان بازی، دانشجویان باید خالص ثروت ایجاد شده برای خود را محاسبه نمایند. اگر آنها توانسته باشند طوری مدیریت کنند که ثبت‌های مناسب را انجام دهند در حالی که تلاش می‌کردند وجوه نقد لازم را به دست بیاورند، کار بزرگی انجام داده‌اند. با این روش دانشجویان تشویق می‌شوند که با تراز کردن دفاتر، نتیجه عملکرد خود را که سود بوده یا زیان بوده است، مشخص کنند. جدول بالا نشان می‌دهد که عملکرد دانشجو زیان‌ده بوده، زیرا تفاضل درآمدها

و هزینه‌های وی ۱۳۰۰ دلار منفی است. علاوه بر این خالص دارایی‌های شرکت (دارایی‌ها منهای بدهی‌ها) صرفاً ۲۰۰ دلار است. این مبلغ از طریق تفاضل بین ۱۵۰۰ دلار حقوق صاحبان سهام از ۱۳۰۰ دلار زیان عملکرد نیز قابل محاسبه است (لیمون، ۲۰۱۶).

نتیجه‌گیری

بازی مونوپولی از معروف‌ترین و پرفروش‌ترین بازی‌های صفحه‌ای دنیا است که به چندین زبان مختلف ترجمه شده و در تمام سنین مورد استقبال قرار گرفته است. در راستای توصیه نهادهای حسابداری نظیر AICPA و AECC به استفاده از روش‌های یادگیری فعال، اساتید حسابداری می‌توانند از این بازی در کلاس‌های اصول حسابداری جهت تمرین قواعد ثبت دو طرفه و چرخه حسابداری استفاده کنند (آلن و همکاران، ۲۰۱۱). مطالعات متعدد، نشان‌دهنده اثرات مثبت استفاده از بازی مونوپولی بر یادگیری دانشجویان حسابداری و ایجاد انگیزه در آنها جهت حضور در کلاس‌های حسابداری مقدماتی بوده است (تانر و لین کوئیست، ۱۹۹۸؛ چانگ و همکاران، ۲۰۰۳؛ نیتکین، ۲۰۱۲؛ شانکلین و آلن، ۲۰۰۷ و ۲۰۱۷؛ برایانت و همکاران، ۲۰۱۴؛ وانگ و لی، ۲۰۱۷). استفاده از بازی صفحه‌ای مونوپولی همچنین، بر سطح تحمل دانشجویان در برابر تمرین‌های تکراری می‌افزاید. در این روش، میزان مشارکت کلیه دانشجویان در مباحث مطرح شده در کلاس درس نسبت به روش‌های سنتی مرسوم، افزایش می‌یابد. علاوه بر این، استفاده از بازی مونوپولی به‌عنوان یک ابزار کمک آموزشی، مزایای جانبی دیگری هم دارد؛ از جمله اینکه مشارکت افراد با سطوح منحنی یادگیری متفاوت در این بازی منجر به افزایش توانایی افراد ضعیف‌تر گروه می‌گردد (لیمون، ۲۰۱۶). در این مقاله دو روش برای استفاده از این بازی در کلاس اصول حسابداری (۱) تشریح شد و اینکه کدام روش مورد استفاده قرار گیرد، بستگی به سلیقه و نظر مدرسان دارد. روش دوم، ساده و برای درک اثر معاملات بر معادله حسابداری در جلسات اولیه مناسب است، اما روش دوم جامع‌تر است و به درک چرخه کامل حسابداری کمک می‌کند. بنابراین، استفاده ترکیبی و همزمان از دو روش برای درک بهتر این درس، توصیه می‌شود.

پی‌نوشت‌ها

- | | | | |
|---|------------------------|----|------------------------------|
| ۱ | Pre-exercise | ۸ | Deep learning |
| ۲ | Gamification | ۹ | Monopoly |
| ۳ | Serious games | ۱۰ | Engagement |
| ۴ | Steal learning | ۱۱ | Retention |
| ۵ | Active learning | ۱۲ | Higher-order thinking skills |
| ۶ | Problem-based learning | ۱۳ | Property |
| ۷ | Surface learning | | |

منابع

- Abt, C. C. (1987). *Serious games*. University press of America.
- Allen, J., McCourt, A., & Low, M. (2011). Playing the double entry monopoly game-Active learning in accounting principles and practices. *Accounting Insruoors' Rpport*, Fall, 1-8.
- Annetta, L. A. (2008). Video games in education: Why they should be used and how they are being used. *Theory into practice*, 47(3), 229-239.
- Azriel, J. A., Erthal, M. J., & Starr, E. (2005). Answers, questions, and deceptions: What is the role of games in business education?. *Journal of Education for Business*, 81(1), 9-13.
- Apostol, S., Zaharescu, L., & Alexe, I. (2013). GAMIFICATION OF LEARNING AND EDUCATIONAL GAMES. *Elearning & Software For Education*, (2).
- Bryant, L., Eves, C., Blake, A., & Palmer, P. (2014). Can playing monopoly enhance learning for property students?. *In Proceedings of the 20th Annual Pacific Rim Real Estate Society Conference* (pp. 1-8). Pacific Rim Real Estate Society.
- Chang, J., Lee, M., Ng, K. L., & Moon, K. L. (2003). Business simulation games: the Hong Kong experience. *Simulation & gaming*, 34(3), 367-376.
- Duff, A., & Mladenovic, R. (2015). Antecedents and consequences of accounting students' approaches to learning: A cluster analytic approach. *The British Accounting Review*, 47(3), 321-338.
- Fang, J., & Slavina, N. S. (2015). Cash is King: An Easy Way to Understand Debits and Credits. *GSTF Journal on Business Review (GBR)*, 4(1).
- Fratto, V. A. (2011). Enhance student learning with PowerPoint games: Using twenty questions to promote active learning in managerial accounting. *International Journal of Information and Communication Technology Education (IJICTE)*, 7(2), 13-20.
- Haji Moradkhani, H., Mashayekh, S., & Rahmani, A. (2017). Traditional Teaching Methods vs. Teaching through a Game Board In principles of accounting (1) course *Journal of Accounting Advances*, 9 (1),1-30,(In Persian).

- Kuang, T. M. (2018). *Creating a Modified Monopoly game for promoting sudnss' higher-order thinking skills and knowledge retention* (Doctoral dissertation, University of Otago).
- Lemon L. Araza. (2016). *Monopoly Accounting*.
- Maj, S., Xia, J. C., & Veal, D. (2012). Shall we play a game. *Modern Applied Science*, 6,(1), 2-16.
- Mashayekh, S., Haji Moradkhani, H., & Khodabandelou, R. (2018). The Role of Instructional Games in Accounting Education. *Accounting and Auditing Studies*, 7(28), 17-32(In Persian)
- Mousa, R. (2019). Addressing the AICPA core competencies through the usage of the monopoly™ board game. *Accounting Research Journal*. 32 (2), 166-180.
- Neal VanZante, P. H. D. (2013). Using the basic accounting equation to help students understand differences between the cash basis and accrual basis. *Management Accounting Quarterly*, 14(2), 34.
- Nitkin, M. R. (2012). "Game of business": A game for use in introductory accounting. *The Accounting Educators' Journal*, 21(1).
- Phillips, M. E., & Graeff, T. R. (2014). Using an in-class simulation in the first accounting class: Moving from surface to deep learning. *Journal of Education for Business*, 89(5), 241-247
- Shanklin, S. B., & Ehlen, C. R. (2007). Using the Monopoly board game as an efficient tool in introductory financial accounting instruction. *Journal of Business Case Studies (Jbcs)*, 3(3), 17-22
- Shanklin, S. B., & Ehlen, C. R. (2017). Extending the Use and Effectiveness of the Monopoly® Board Game as an In-Class Economic Simulation in the Introductory Financial Accounting Course. *American Journal of Business Education*, 10(2), 75-80.
- Tanner, M. M., & Lindquist, T. M. (1998). Teaching resource using MONOPOLY™ and Teams-Games Tournaments in accounting education: a cooperative learning teaching resource. *Accounting Education*, 7(2), 139-162.
- Valenski, Ed. (n.d.). *Accounting Monopoly*. Massapequa High School, Berner Middle School and Birch Lane Elementary School. <https://usbe.instructure.com › files › download>.
- Wong, A., & Lee, B. (2017). Student Perception of Using a Monopoly-Based Accounting Simulation Game: Evidence in Hong Kong. *International Research Journal of Applied Finance*, 8(2), 1-20