

地域通貨ゲームによる地域通貨の学習効果の検証

新潟産業大学 経済経営学科 3年 小澤祐也 高橋大海 服部汐里 宮路祐希
指導教員 宇都宮仁

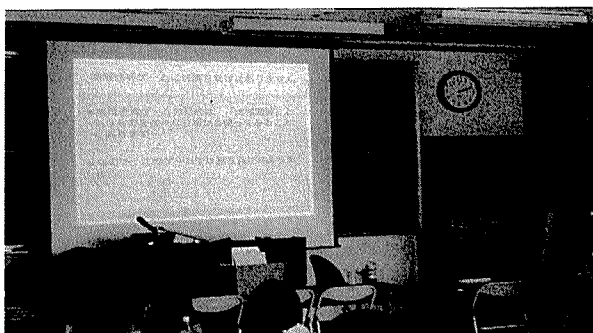
1. 研究の目的

地域通貨ゲームという地域通貨の仕組みや特性を学習するツールをアレンジした風輪通貨ゲームというものを活用し、風輪通貨運営委員に体験させることによって風輪通貨に対する運営委員の理解を深めるということが今回の目的である。風輪通貨運営委員会とは、風輪通貨を管理、発行する組織であり、運営委員は新潟産業大学の3,4年生の学生が中心となって構成されている。

2. ゲームの実施

地域通貨ゲームとは仮想の地域社会における様々な主体を担うプレイヤーが法定通貨と地域通貨を活用して財やサービス、ボランティアなどを取引していくものである。

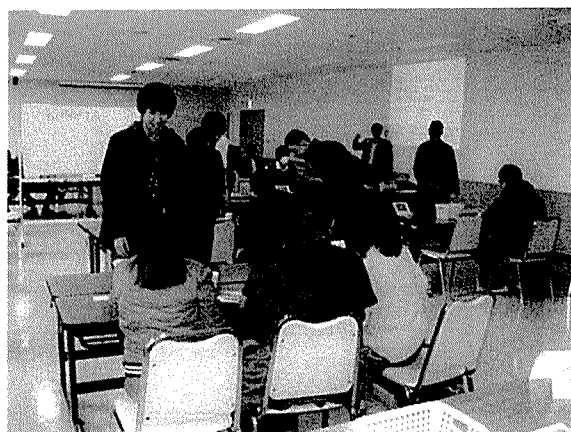
図1 地域通貨ゲーム講習会の様子



2017年9月8日に地域通貨ゲームの専門家の指導のもと地域通貨ゲーム講習会と地域通貨ゲーム体験を実施した。同年10月17日、11月14日に運営委員でゲームの予行練習を行い、そして11月18日に柏崎フォーラムという市民向けの講習会にて風輪通貨ゲームの運営、およびサポート

を行った。

図2 柏崎フォーラムの様子

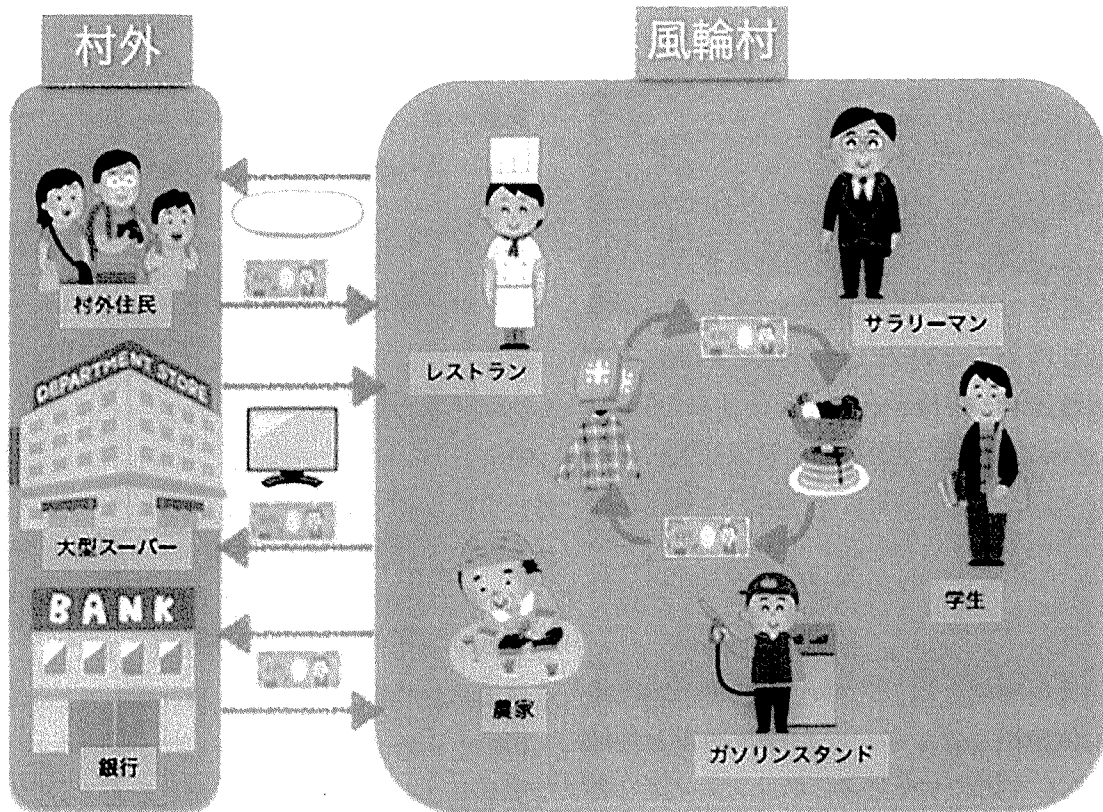


柏崎フォーラムでは、新潟産業大学の学生25名と市民5名が参加し、運営委員である学生以外は事前に風輪通貨ゲームのルール説明は行わず、ゲーム開催当日に全員にゲームの説明を行った。

運営委員である学生が多くいたため、2グループに分け、一方を市民と混合のグループ、他方を運営委員のみのグループとし、別々に風輪通貨ゲームを行った。

今回行った風輪通貨ゲームでは、図3にあるように風輪村を設置し、村にはサラリーマン、学生、農家、レストラン、ガソリンスタンドという5つの役割を設定した。市民と混合のグループでは5つの役割を一般参加の市民の方に行ってもらい、それぞれの役割にはサポートとして学生を1名から2名配置した。また村外に設置されている大型スーパーと村外住民、銀行という3つの役割は運営委員のみで行った。

図3 風輪村のイメージ



3.結果および考察

今回は風輪通貨ゲームが学生の風輪通貨の仕組みを理解させるツールとして適用が可能であるかの検証を行った。ゲーム後の学生の感想をみると、風輪通貨の理解が深まったという学生がいる一方で、うまく役になりきれず、風輪通貨ゲームの効果が全くなかったという意見もあった。この結果は次の2点の問題点より生じたと考えられる。

1点目は風輪通貨ゲームを行う者の熟練度の違いである。予行練習の段階で1つの役割に学生が多く配置してしまったため、風輪通貨ゲームを積極的にいき実際に疑似体験した学生もいれば記録のみであまりゲームに参加できなかった学生もいたのである。そのため、風輪通貨の理解度に差が出てしまったと考えられる。

2点目は本番である柏崎フォーラムで市民と比較し学生の割合が非常に高かったことである。本来であれば一般市民の方にこの風輪通貨ゲームを実施してもらい、学生は補助役としてゲームを進行するはずだったが学生の割合が高く、ほぼ学生間で風輪通貨ゲームを実施してしまったため運営者としての理解が不十分になってしまったことが考えられる。

参考文献

宇都宮仁, 平野実良, 阿部雅明(2016)「地域通貨事務局員の学習ツールとしての地域通貨ゲーム：地域通貨ゲームの試行」『新潟産業大学経済学部紀要』第46号, 13-18頁

小林重人, 吉田昌幸, 橋本敬(2013a)「地域通貨ゲームはどのような教育効果を持つのか」『進化経済学論集』, 進化経済学会, 第17巻, 1-25頁