

地域通貨運営委員の学習ツールとしての地域通貨ゲーム —地域通貨ゲームの実施—[†]

宇都宮 仁・阿部 雅明・平野 実良

Community Currency Game as Learning Tool for Members of the Secretariat of Community Currency: Execution of Community Currency Game

Hitoshi UTSUNOMIYA・Masaaki ABE・Miyoshi HIRANO

要旨

本稿は地域通貨ゲームを地域通貨運営委員に実施させることによって、地域通貨ゲームの運営委員に対する教育ツールとしての可能性を探ることが目的である。地域通貨の仕組みや特性を学習するツールとして地域通貨ゲームというものがある。地域通貨ゲームとは特定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。宇都宮他(2016)では、これを運営委員に体験させることで運営委員の学習ツールとしての可能性を検証した。その結果、地域通貨の理解が深まったという意見があった一方で、うまく役になりきれず地域通貨ゲームの効果がまっただけであったという意見もあった。そこで本稿では、地域通貨運営委員に地域通貨ゲームを運営させることで運営委員の学習効果が上がるかを考察した。結果としては地域通貨ゲームを受けるだけと比較するとより地域通貨の理解が深めることが確認できた。

キーワード 地域通貨, 地域通貨ゲーム

1. はじめに

地域通貨の仕組みや特性を学習するツールとして地域通貨ゲームというものがある。地域通貨ゲームとは特定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(小林他, 2013)。この地域通貨ゲームを地域通貨運営委員¹になる学生に体験させることで運営委員の地域通貨の教育ツールとしての効果を考察した研究がある(宇都宮他, 2016)。本稿

は宇都宮他(2016)の次の段階として、地域通貨ゲームを運営委員に運営させることによって、地域通貨ゲームの運営委員に対する教育ツールとしての可能性を探ることが目的である。

地域通貨とは時代によりその意味を少しずつ変えてきているが、近年使われている「地域通貨」は平成16年度の国民経済白書によると英語の“community currency”の訳語である。“community”には精神的なつながりも含まれることから、地域通貨は単なる特定の地理的な範囲の中だけで流通する価値の媒体だけでなく、特定の価値観やニーズを共有するグループの中で流通する価値の媒体という意味も持っている。新潟県柏崎市では、新潟産業大学の発行する風輪通貨と呼ばれる地域通貨が流通している。2017年時点で29店舗で利用可能となっている。1枚100円として使える100円券1種類の

[†] 本稿は、科学研究費基盤研究(C)「稲作を土台とした地域通貨流通の社会実験による地域活性化効果の検証」(研究課題番号17K07979)による研究成果の一部である。

¹ 宇都宮(2016)では地域通貨事務局員と呼んでいた。2017年度に風輪通貨に関する規約が完成し、そこでの名称に合わせるために風輪通貨運営委員とした。

みであり、ボランティアに参加した人々に配布されている。使用は年度ごととなっており、年度単位で配布、回収が行われている。風輪通貨の発行、配布、回収作業は風輪通貨運営委員会に所属する学生（以下、運営委員）によって行われている。運営委員はその他に利用可能な店舗の拡大、風輪通貨の原資となる米作りの作業などを担う。それに加え、風輪通貨の仕組みや利用方法の改善、学生の立場から見た市内商店の魅力づくりなどの議論が行われている。学生が運営委員となるのは3年次からであり、就職活動などを考慮すると2年弱しか活動期間がない。風輪通貨の流通を実際に体験することで仕組みを理解し、そのうえで問題点を議論し改良していくためには時間が足りず、学生がより短期間で風輪通貨の仕組みを理解することが課題となっている。そこで宇都宮他（2016）では吉田らの一連の研究²で行われている地域通貨ゲームを風輪通貨用にアレンジし、運営委員に行うことにより、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。その結果、地域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、地域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点目は地域通貨ゲームを行う者の熟練度の違いである。宇都宮他（2016）では地域通貨ゲームの資料やルールを調べたのみで、初めて実施したゲームを運営委員に体験させた。また、ルールの変更など改良を多く加えたことで、運営委員にうまく説明できなかつた可能性がある。2点目は運営委員がプレイヤーとしてゲームに参加したことである。実際に地域通貨を運営する側としてゲームに参加することでより実践に近い体験をできるのではないであろうか。

我々の最終目的は、学生が運営委員として風輪通貨の仕組みを理解し、問題点を把握するための学習ツールを作成することである。そこで本稿で

は宇都宮他（2016）の次の段階として、運営委員に地域通貨ゲーム（以下 風輪通貨ゲーム）を実施、サポートしてもらい、風輪通貨ゲームが学習ツールとして適用可能であるかの検証を行う。

2. 地域通貨ゲーム

地域通貨ゲームとは特定の地域社会における様々な主体（農家、商店、飲食店など）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（小林他、2013a）。

地域通貨の効果を測るためのシミュレーションの1つとして地域通貨ゲゼル研究会の地域通貨ロールプレイがある（地域通貨ゲゼル研究会、2017）。地域通貨ロールプレイは地域通貨の経済的な特性を理解するために作成されたものを日本語に翻訳、アレンジされたものである。林・与謝野（2008）や二村・小川・高橋（2010）は地域通貨の特性を研究する手法として地域通貨ゲームの開発、試行を行っている。また、吉田らの一連の研究では、地域の実態に適合した地域通貨の制度設計の補助ツールとして地域通貨ゲームを活用している。

本研究では宇都宮他（2016）の問題点を改善するため、まず、地域通貨ゲームを多く実践している吉田氏、小林氏から地域通貨ゲームの講習を受けた（図1を参照）。

ここでは小林他（2013a）で行われた地域通貨ゲームver.3をベースに役割を少なくすることや商品

図1 地域通貨ゲーム講習会の様子



2 吉田（2012）、高橋他（2012）、高橋（2012）、小林他（2013a,b）

図2 風輪村のイメージ

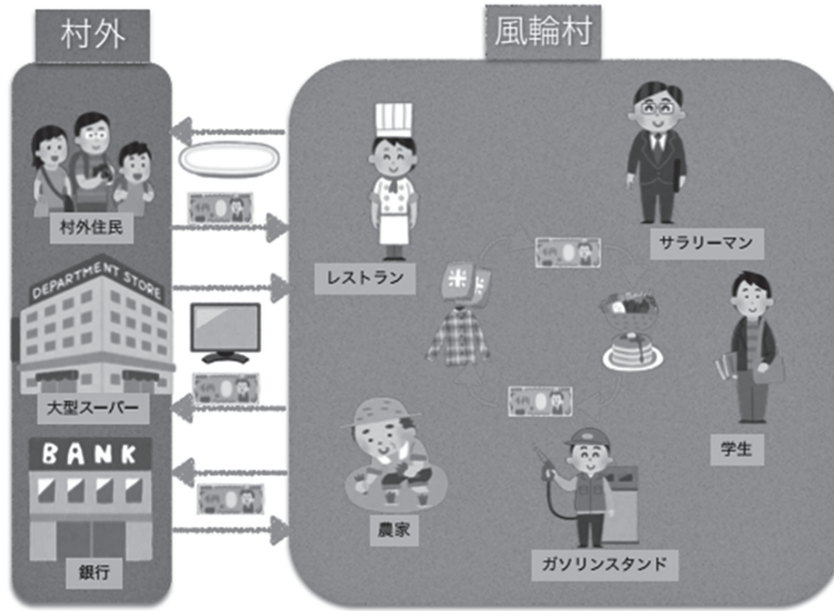


図3 取引記録

取引記録票： 地域通貨導入前		第 () ターン	サラリーマン		
購入リスト	サイコロ(1)	購入アイテム 購入先			お買い上げたいこと
	1	農産 農家	ガソリン ガソリンスタンド/ 地域外	ラーメン レストラン/地域外	収穫体験 農家 ○ I X
	2	灯油 ガソリンスタンド/ 地域外	日帰り入浴 地域外	洋服 地域外	
	3	家電 地域外	ラーメン レストラン/地域外	日本酒 レストラン	子供の世話 学生 ○ I X
	4	洋服 地域外	山菜定食 レストラン	宿泊 地域外	
	5	日本酒 レストラン	カレー レストラン/地域外	おかず 地域外	山菜取り レストラン ○ I X
	6	農産 農家	米 農家/地域外	日帰り入浴 地域外	登山体験 農家 ○ I X
販売					
販売アイテム		地域通貨受取ルール		数量	
労働力 (3000円)					
ボランティア					
メニュー		地域通貨受取ルール		回数	
大掃除の手伝い					
除草の手伝い					
地域外での労働	サイコロ(2)	収入	前ターンでボランティアをした回数	実際の収入	
	1, 2	3000円			
	3, 4	8000円			
5, 6	12000円				
円					
ターン終了時の資金残高					

取引記録票： 地域通貨導入後		第 () ターン	サラリーマン		
購入リスト	サイコロ(1)	購入アイテム 購入先			お買い上げたいこと
	1	農産 農家	ガソリン ガソリンスタンド/ 地域外	ラーメン レストラン/地域外	収穫体験 農家 ○ I X
	2	灯油 ガソリンスタンド/ 地域外	日帰り入浴 地域外	洋服 地域外	地域活性化 (○ I X)
	3	家電 地域外	ラーメン レストラン/地域外	日本酒 レストラン	子供の世話 学生 ○ I X
	4	洋服 地域外	山菜定食 レストラン	宿泊 地域外	地域活性化 (○ I X)
	5	日本酒 レストラン	カレー レストラン/地域外	おかず 地域外	山菜取り レストラン ○ I X
	6	農産 農家	米 農家/地域外	日帰り入浴 地域外	登山体験 農家 ○ I X
販売					
販売アイテム		地域通貨受取ルール		数量	
労働力 3000円分 = ()円 + ()風					
ボランティア					
メニュー		地域通貨受取ルール		回数	
大掃除の手伝い					
除草の手伝い					
地域活性化					
地域外での労働	サイコロ(2)	収入	前ターンでボランティアをした回数	実際の収入	
	1, 2	3000円			
	3, 4	8000円			
5, 6	12000円				
円					
ターン終了時の資金残高					
円 風					

の価格の修正など少しアレンジされたゲームが紹介され、運営委員はそのゲームを体験した。本研究ではこの地域通貨ゲームを地域通貨と村の名前の変更のみで実施した。

2.1. ゲームの実施

2017年9月8日に地域通貨ゲームver.3の製作者である吉田氏、小林氏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。そこで実施されたゲームから地域通貨と村の名前のみを変更した風輪通貨ゲームを2017年10月17日、11月14日に運営委員に実施した。そして11月18日に柏崎フォーラムという市民向け講習会にて運営委員は地域通貨ゲームの運営、およびサポートを行った。柏崎フォーラムでは一般参加者である市民5名を交えてを実施した。

2.2. 設計

風輪通貨ゲームの設計は次のとおりである。風輪通貨ゲームでは、風輪村(図2を参照)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。5つの役割を一般参加の市民の方に行ってもらい、サポートとして運営委員を割り振り担当させた。村外には大型スーパーと村外住民、そして銀行があり、これは運営委員で担った。用いた地域通貨は風輪通貨と呼び、紙幣型で100風(単位は「風」と書いて「フォン」と読む)、500風、1000風の3種類とした³。1風は1円として利用が

可能となる。

各役割にはあらかじめ取引記録表(図3を参照)や法定通貨などが配布されている。ゲームは全部で4ターンあり、前半の2ターンは法定通貨のみで、後半の2ターンは法定通貨と風輪通貨の両方を用いて取引を可能とした。それぞれの役割では各ターンのはじめにサイコロを振り、購入アイテムや依頼するボランティア、村外収入を決定する。取引はアイテムとボランティアの2つに大別される。アイテムの購入先は風輪村内と村外の大型スーパーがある。アイテムは図4にある18品目である。アイテムは村内と村外に分かれており、どちらでも購入が可能なアイテムに関しては村外が1割ほど安くなるよう料金設定を行った。3ターン目以降は風輪通貨も利用可能(村外は除く)だが、各役割が販売する

アイテムに風輪通貨と法定通貨の受け取りルール(たとえば労働力3,000円のうち、1,000円分を風輪通貨で、2,000円を法定通貨で受け取るなど)を決定できるとした。したがって、風輪通貨を0風と設定することで風輪通貨受け取りを拒否することも可能とした。

ボランティアは一部の役割が行える個別ボランティアと風輪通貨導入後にすべての役割で行える地域活性化ボランティアの2つがある。個別ボランティアの依頼を受けた場合、引き受けた役割は次のターンの収入から1回のボランティア受け入れにつき10%(ボランティア参加の機会コスト)が差し引かれる。ボランティアを依頼された場合の引き受けは、依頼された側の意思で拒否することもできる。拒否された場合、ボランティアは実施されないが、依頼者がこの機会コストを負担する必要はないとした。風輪通貨導入後はボランティアに対し、風輪通貨によって対価を受け取ることができる。その際、風輪通貨受け取り額をターンごとに自由に決定することが可能である。

地域活性化ボランティアは、第3ターン開始前に役割ごとに2アイデアずつ募集する。アイデアの対価として、1アイデアにつき1,000風、

図4 アイテム一覧



3 実際の風輪通貨は100風1種類のみである。

合計2,000風を配布する。地域活性化ボランティアを依頼しなければならない時は、各役割が提出したアイデアの中から選択し、そのアイデアを提出した役割に依頼する。

2.3. 方法

今回の風輪通貨ゲームの参加者は、新潟産業大学にて阿部ゼミナールと宇都宮ゼミナール、平野ゼミナールに所属する3年の学生25名と市民フォーラムに参加した市民5名である。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。

運営委員が多くいたため、風輪村を市民と混合の風輪村Aと運営委員のみのBの2つ作り、別々に風輪通貨ゲームを行った。ゲーム内における5つの役割はランダムに決定し、5つの役割と村外を2つずつ配置した。取引の結果は取引記入表に記入させ、行動の履歴をとった。

小林他(2013a)に倣い⁴、風輪通貨ゲーム開始前と終了後に事前事後アンケートを実施した。このアンケートは小林他(2013a)と比較を行うために、アンケート項目をそのまま採用した。このアンケート項目は認知的ソーシャルキャピタルを問うものと、貨幣に対する価値観を問うものから作られている。アンケートは巻末の付録1,2にある⁵。

3. 結果

3.1 アンケート結果

風輪通貨ゲームに参加した市民と運営委員である学生、計30名に事後アンケートを行った。事前アンケートは人数がそろわなかったため回答は22

名となった。その結果は表1, 表2に示されている。

表1はゲーム前後における認知的ソーシャルキャピタルの変化を表している。項目欄はアンケートの質問項目番号をあらわしている。ゲーム開始前より終了後のほうが小林他(2013a)同様高くなっていることがわかる。これより風輪通貨ゲームを行うことによって地域に対する考え方が変わることが示せた。

表1 ゲーム前後における認知的SCの変容の比較

項目	今回		小林他	
	ゲーム開始前	ゲーム終了後	ゲーム開始前	ゲーム終了後
1	3.95	4.13	3.56	3.94
2	3.64	3.90	3.91	4.21
3	3.59	3.87	3.47	3.91
4	3.36	3.53	3.74	4.06

*数値は回答を5段階の重み付け平均したもの

**小林他は小林他(2013a)の表2より著者が作成

表2は風輪通貨ゲーム前後における参加者の貨幣に対する価値観の変容を表している。表1と同様に項目欄はアンケートの質問項目番号をあらわしている。これを見ると風輪通貨ゲームではアンケート項目9以外はゲーム開始前よりもゲーム終了後のほうが値が高い。一方で小林他(2013a)では7と8の項目で値が下がっている。項目7は貨幣の多様性に関する質問項目で、8は拝金主義、9はボランティアに対する報酬である。今回のアンケート結果から考察すると、風輪通貨ゲームでは国内でつかう通貨は1種類のほうが望ましいがボランティアには地域通貨でなくとも報酬がつけられるほうがよりボランティアが活性化するという体感が得られたのではないかと推測される。次小節ではボランティアの実行率が地域通貨導入前後で変化したのかをみる。

4 小林他(2013a)では地域通貨ゲーム実施の1週間前に事前アンケートを行っている。本研究では一般参加の市民が対象であることから風輪通貨ゲーム開始直前のアンケートとした。

5 付録のアンケートには事前事後の共通項目として14項目あるが、小林他(2013a)では9項目のみを検証している。本稿でも小林他(2013a)と結果を比較するため、9項目のみ検証する。

表2 ゲーム前後における貨幣に対する価値観の変容の比較

項目	今回		小林他 (2013a)	
	ゲーム開始前	ゲーム終了後	ゲーム開始前	ゲーム終了後
5	3.64	3.83	2.85	3.15
6	2.59	3.07	3.97	4.06
7	3.45	3.63	4.26	4.09
8	2.95	3.50	4.00	3.85
9	3.95	3.57	3.79	3.94

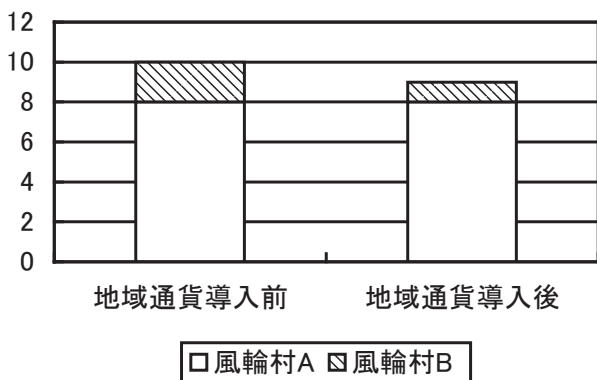
*数値は回答を5段階の重み付け平均したもの

**小林他 (2013a) は小林他 (2013a) の表2より著者が作成

3.2 ボランティア受け入れの変化

アンケート結果から、今回の風輪通貨ゲームは地域通貨導入、少なくとも対価を支払うことでボランティアが実行されやすくなるというイメージがあることがわかった。実際に地域通貨導入によってボランティアがどのくらい変化したのかを表したものが図4である。これによると地域通貨導入前と比較すると、地域通貨による対価の支払いが可能になったにもかかわらず、ボランティア回数が減少しているのがわかる。主体別でみると、市民と混合で行った風輪村Aでは学生、ガソリンスタンドが、運営委員のみで行った風輪村Bでは農家がボランティアの実行回数を増やしている。しかし風輪村Aの農家、風輪村Bの学生はボランティア実行回数を減少させていた。村ごとでみると、風輪村Aは地域通貨導入前後でボランティア実施回数が変わらないのに対し、風輪村Bでは減少していた。小林他 (2013a) では地域通貨導入によっ

図5 地域通貨導入前後のボランティア実行回数

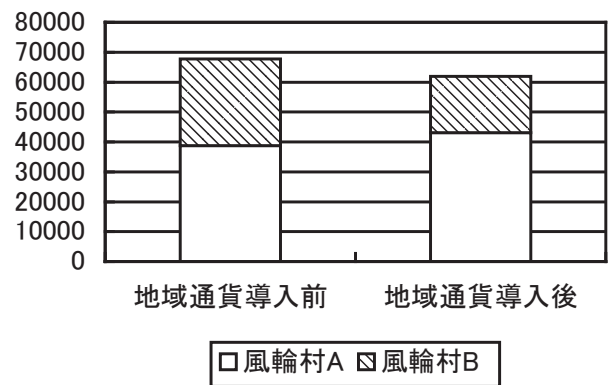


てボランティア回数が増加していた。ボランティア実行回数が減少していた主体は運営委員がおこなっていた主体である。ここから、地域通貨ゲームを繰り返し行うことで、ボランティアによる地域通貨獲得の利点よりも、次期の所得減少効果のほうが強く現れるのではないかと推察される。

3.3 その他のゲームの結果

風輪通貨を導入することによって地域内の取引がどのように変化したかを調べるため、地域内取引、取引残高の変化をみる。まずは地域内の取引総額の変化を表したものが図5である。

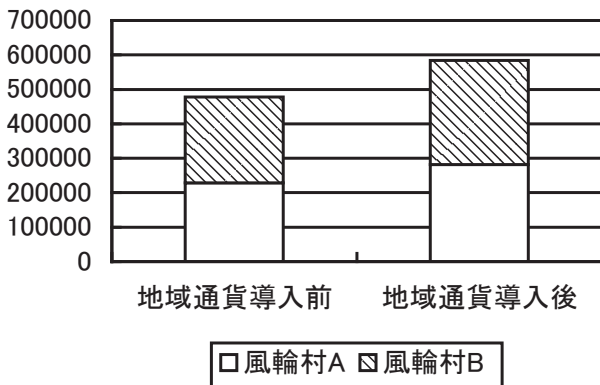
図6 地域通貨導入前後の地域内取引額



地域通貨を導入すると、販売アイテムの金額の一部を地域通貨によって受け取ることが可能となる。地域外と競合するアイテムは地域外との価格差分、もしくはそれ以上を地域通貨によって受け取れるよう設定することによりアイテム購入者に割安感を抱かせることが可能となる。風輪村Aではその効果か、地域内の取引が38,800円から43,100円に増加している。小林他 (2013a) の結果とも整合的である。一方で風輪村Bでは29,000円から18,800円と減少している。ボランティアの結果からも風輪村Bでは地域通貨がうまく循環しなかったようである。

次に法定通貨の残高を図6に示す。法定通貨は地域通貨導入前後で比較すると風輪村A、Bともに増加している。この結果は風輪村A、Bともに小林他 (2013a) の結果と一致している。風輪村Aのほうは地域通貨導入によって地域内の取引が

図7 地域通貨導入前後の期末残高の推移



増加したため、残高が増加したとみることができるであろう。では、風輪村Bはどうであろうか。風輪村Bでは地域内取引が増えていない。また、ボランティア回数も減っている。このことから地域通貨導入後にボランティアを減らすことで、所得の減少が少なくなったため残高が増加したと考えることができる。

3.4 学生たちの感想

本研究の目的は運営委員の学習を目的としているため、学生の反応をみる必要がある。学生のアンケート自由記述欄では以下の肯定的な回答があった。

- ・地域通貨があるとよいと思った。
- ・導入後に地域通貨の買い物が増えた気がした。
- ・導入後に地域外の買い物が減った気がした。
- ・楽しかった。
- ・地域通貨の重要性を感じた。
- ・導入後のほうがお金の動きが活発になった。
- ・地域通貨を使ったほうが稼げた。

一方で

- ・地域通貨より円のほうがほしいと思った。
- ・地域外での買い物が多かった。

という意見もみられた。実際の協力店の意見にもこのような批判的なものが含まれることから、よ

り現実に近い状態を作り出すことができたといえるのではないだろうか。

4. おわりに

地域通貨ゲームは、これまで地域通貨の仕組みを理解するものとしてだけではなく、地域通貨の導入段階における制度設計補助ツールとしての使用を目的に開発、実践されてきた（吉田，2012）。また、宇都宮他（2016）では吉田らが作成した地域通貨ゲームver.3をカスタマイズし、運営委員である学生に一参加者という立場で参加してもらった。それによって学生に地域通貨の流通を疑似体験させることが可能となった。

今回は運営委員がゲームの運営やサポートをメインとして行った。ゲームの運営の単純化のため、地域通貨ゲームの内容は小林他（2013a）で実施されたゲームを名前の変更程度でそのまま用いた。また、地域通貨ゲームを何度も学習することで地域通貨や風輪通貨の理解も深めることができたことは一つの成果であろう。時間の都合で振り返りを行うことができなかったが、それを行うことでよりいっそうの学習が可能である。

実社会での運営委員としては、地域通貨の運営だけでなく地域内外の様々な役割・立場を理解しなければならない。これらのことを効率よく疑似体験し理解するツールとして地域通貨ゲームは非常に有用であることが明らかになった。前回の改善点にあげられた、地域通貨ゲーム実施の準備段階からの学生の参加を果たすことができた。これにより運営委員として働く際に必要な地域通貨の知識や協力店、利用者の考えをより深く学ぶことが可能となった。

今後は本研究で把握した利点を生かし、ゲーム自体をより柏崎地域の現状に近づけることにより効率的な学習方法について検証していく。地域通貨ゲームの設計を運営委員とともに行うことで、よりいっそうの学習効果を期待できる。

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
- 小川一仁 (2009) 「強化学習モデルは人間行動をどの程度説明するか？—均衡が1度だけ移動する経済実験を例に—」『経済論叢』, 京都大学, 第183巻, 第3号
- 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
- (2013b) 「ゲーミングとマルチエージェントシミュレーションによる地域通貨流通メカニズムの検討」『シミュレーション&ゲーミング』第23巻2号1-11頁
- 高橋佑輔 (2012) 「中山間地域における地域通貨の流通に関するシミュレーション—エージェントベースシミュレーションを用いた制度設計支援に向けて—」, 北陸先端科学技術大学院大学, 修士論文
- 高橋佑輔・小林重人・橋本敬 (2012) 「中山間地域における地域通貨の流通に関するシミュレーション—長岡市川口地区を事例として—」『進化経済学論集』, 進化経済学会, 第16巻, 735-754頁
- 西部忠, 三上真寛 (2012) 「電子地域通貨のメディア・デザインとコミュニティ・ドックへの活用可能性—ゲーミング・シミュレーションによる検討—」『Discussion Paper, Series B』, 北海道大学大学院経済学研究科, No.103, pp.1-24
- 林直保子, 与謝野有紀 (2008) 「地域通貨の流通条件検討のためのゲーミング・シミュレーション開発の試み」『シミュレーション&ゲーミング』第18巻, 1号, 9-19頁
- 二村英夫・小川一仁・高橋広雅 (2010) 「地域通貨の使用体験が公共財供給にもたらす影響—経済実験による考察—」『ワーキング・ペーパー』広島市立大学国際学部, No.11
- 吉田昌幸 (2012) 「学習ツールとしての地域通貨ゲームの設計とその実験結果の考察」『経済学研究』北海道大学, vol.62, No. 1, pp. 69-87

付録 1

地域通貨ゲーム 事前アンケート

本アンケートは、地域通貨ゲームに参加される皆さんのことを前もって我々が知るためのものです。本アンケートで収集された情報は、今後のゲーム開発と学術研究のみに利用されます。アンケートはあまり深く考えずに直感で答えてください。ご協力をお願いします。(本アンケートの書式は、地域通貨ゲームについて指導をいただいた上越教育大学吉田昌幸先生と北陸先端科学技術大学院大学小林重人先生が作成されたものを利用していただいております。)

新潟産業大学阿部雅明、宇都宮仁、平野実良

あなたのことについてお聞かせください。(それぞれひとつに○をつけてください)

1) あなたの住んでいる地域にどのくらい愛着がありますか。

とても愛着がある 少し愛着がある どちらとも言えない あまり愛着がない 全く愛着がない

2) あなたの地域に住んでいる人は信用できますか。

とても信用できる 少し信用できる どちらとも言えない あまり信用できない 全く信用できない

3) 自分のことよりも人や地域のために役に立ちたいと思いますか。

強く思う 少し思う どちらでもない あまり思わない 全く思わない

4) 地域の人同士で助け合うことは、自分の義務だと思いますか。

強く思う 少し思う どちらでもない あまり思わない 全く思わない

5) 生きていくために、法定通貨と異なる他のお金を利用できるのがよいと思いますか。

強く思う 少し思う どちらでもない あまり思わない 全く思わない

6) 人々が自由にお金を創造・発行できる方がよいと思いますか。

強く思う 少し思う どちらでもない あまり思わない 全く思わない

7) お金は人と人をつなげるものであればよいと思いますか。

強く思う 少し思う どちらでもない あまり思わない 全く思わない

8) お金の発行権を中央銀行や商業銀行だけでなく人々やコミュニティも持つべきだと思いますか。

強く思う 少し思う どちらでもない あまり思わない 全く思わない

9) 日本国内で使えるお金は「円」一種類でよいと思いますか。

強く思う 少し思う どちらでもない あまり思わない 全く思わない

10) 友人がお金で困っている時、貸してあげるのがよいと思いますか。

裏面に続きます。

地域通貨運営委員の学習ツールとしての地域通貨ゲーム

強く思う 少し思う どちらでもない あまり思わない 全く思わない

11) お金は儲ければ儲けるほどよいと思いますか。

強く思う 少し思う どちらでもない あまり思わない 全く思わない

12) 人や地域を助けるのは無償であるのがよいと思いますか。

強く思う 少し思う どちらでもない あまり思わない 全く思わない

13) お金はどんな場所や地域でも使えるほうがよいと思いますか。

強く思う 少し思う どちらでもない あまり思わない 全く思わない

14) いろいろな種類のお金から好ましいものを選ぶことができればよいと思いますか。

強く思う 少し思う どちらでもない あまり思わない 全く思わない

ご回答ありがとうございました。

性別： 男・女

年齢：10歳未満・10代・20代・30代・40代・50代・60代・70歳以上

職業：小学生・中学生・高校生・大学生・パート/アルバイト・主婦（主夫）・

会社員・自営業・公務員・無職・その他（ ）

付録2

地域通貨ゲーム 事後アンケート

本アンケートは、地域通貨ゲームに参加された皆さんがこのゲームを通じてどのようなことを感じたのかを教えてください。以前回答していただいたものと同じ質問がありますが、前回と必ずしも同じ回答にしなくても結構です。本アンケートで収集された情報は、今後のゲーム開発と学術研究のみに利用されます。アンケートはあまり深く考えずに直感で答えてください。ご協力をお願いします。(本アンケートの書式は、地域通貨ゲームについて指導をいただいた上越教育大学吉田昌幸先生と北陸先端科学技術大学院大学小林重人先生が作成されたものを利用させていただいております。)

新潟産業大学阿部雅明、宇都宮仁、平野実良

参加したプレーヤー名に○をひとつつけてください。

サラリーマン 学生 農家 レストラン ガソリンスタンド

あなたのことについてお聞かせください。(それぞれひとつに○をつけてください)

1) あなたの住んでいる地域にどのくらい愛着がありますか。

とても愛着がある 少し愛着がある どちらとも言えない あまり愛着がない 全く愛着がない

2) あなたの地域に住んでいる人は信用できますか。

とても信用できる 少し信用できる どちらとも言えない あまり信用できない 全く信用できない

3) 自分のことよりも人や地域のために役に立ちたいと思いますか。

強く思う 少し思う どちらでもない あまり思わない 全く思わない

4) 地域の人同士で助け合うことは、自分の義務だと思いますか。

強く思う 少し思う どちらでもない あまり思わない 全く思わない

5) 生きていくために、法定通貨と異なる他のお金を利用できるのがよいと思いますか。

強く思う 少し思う どちらでもない あまり思わない 全く思わない

6) 人々が自由にお金を創造・発行できる方がよいと思いますか。

強く思う 少し思う どちらでもない あまり思わない 全く思わない

7) お金は人と人をつなげるものであればよいと思いますか。

強く思う 少し思う どちらでもない あまり思わない 全く思わない

8) お金の発行権を中央銀行や商業銀行だけでなく人々やコミュニティも持つべきだと思いますか。

強く思う 少し思う どちらでもない あまり思わない 全く思わない

9) 日本国内で使えるお金は「円」一種類でよいと思いますか。

強く思う 少し思う どちらでもない あまり思わない 全く思わない

裏面に続きます。

10) 友人がお金で困っている時、貸してあげるのがよいと思いますか。

強く思う 少し思う どちらでもない あまり思わない 全く思わない

11) お金は儲ければ儲けるほどよいと思いますか。

強く思う 少し思う どちらでもない あまり思わない 全く思わない

12) 人や地域を助けるのは無償であるのがよいと思いますか。

強く思う 少し思う どちらでもない あまり思わない 全く思わない

13) お金はどんな場所や地域でも使えるほうがよいと思いますか。

強く思う 少し思う どちらでもない あまり思わない 全く思わない

14) いろいろな種類のお金から好ましいものを選ぶことができればよいと思いますか。

強く思う 少し思う どちらでもない あまり思わない 全く思わない

15) あなたの住んでいる地域に地域通貨があればよいと思いますか。

強く思う 少し思う どちらでもない あまり思わない 全く思わない

16) あなたの住んでいる地域に地域通貨があるとして、あなたは地域通貨と円のどちらを使いたいですか。

地域通貨 どちらかという地域通貨 どちらでもない どちらかという円 円

17) 地域通貨ゲームは楽しかったですか。

とても楽しかった まあまあ楽しかった どちらでもない あまり楽しくなかった 全く楽しくなかった

18) 地域通貨ゲームを行ってどんな感想を持ちましたか（例えば、地域通貨が導入された前後の違い、円と地域通貨の違いなど）。ご自由にお書きください。

ご回答ありがとうございました。

性別： 男・女

年齢：10歳未満・10代・20代・30代・40代・50代・60代・70歳以上

職業：小学生・中学生・高校生・大学生・パート/アルバイト・主婦（主夫）・

会社員・自営業・公務員・無職・その他（ ）