

風輪通貨流通活動と地域通貨ゲームの実施

新潟産業大学経済学部経済経営学科3年

発表者名：松本友哉

指導教員：阿部雅明

1 活動目的

インターネットの普及や経済のグローバル化による地域を超えた経済取引の拡大の中で、地方経済衰退の問題はその深刻さを増しています。地方都市と大都市の間の格差拡大の原因として、「ヒト・モノ・カネ」の地方から大都市への流出があります。この流出を食い止めるため、地産地消の推進による地域経済循環の推進の重要性であり、その実現のための手段の一つとして、世界各地で地域通貨の導入が試みられています。

そこで、新潟産業大学においても、2007年の中越沖地震からの復興活動をきっかけ

として、2008年から新潟県柏崎市内協力店で使用できる地域通貨「風輪通貨」の流通活動をスタートしました。それから10年以上たち協力店も30店舗ほどになり流通活動も少しずつ拡大させることができました。

しかし、現在までに地元商店活性化の目的を果たせたとはいえない状況であります。この地元商店の活性化に非常に重要な役割を果たすのが広報活動の強化であると、我々はこれまでの活動を通じて確信しました。そこで、我々は地域通貨流通の仕組みの理解や、その効果を実感してもらうための「地域通貨ゲーム」を開発しました。

この地域通貨ゲームの紹介と実施結果を報告します。

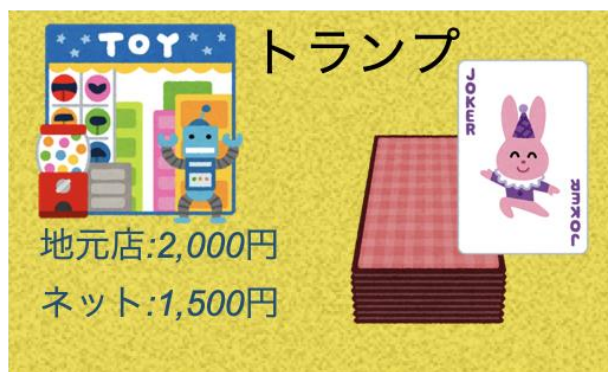
2 地域通貨ゲーム「ネット通販 .com」

地域通貨ゲーム「ネット通販 .com」は、地域内消費行動による地域経済における囚人のジレンマ的状况（自分の利益優先でネットショッピング→お金が地域から流出→地域の衰退）や、この囚人のジレンマから脱却するための地域通貨の有用性の理解を体験者に促すことを目的としています。

図1 現金カード（1,000円）



図2 おもちゃ屋さんのグッズカード（トランプ）



（1）ゲームの目標と基本設定

ゲーム参加者が目指すべき目標は、「最初に配られる6,000円（現金カード（図1））で他店の商品（グッズカード（図2））を購入しながら、自分のお店の商品を販売し、できるだけ長く営業を続けて、たくさんの資産を築くこと」です。基本設定は以下の通りです。

- ・ゲームは6人用で、参加者はお店を選び店長となる。
- ・7つのお店（おもちゃ屋、本屋、スーパー、電気屋、ホームセンター、スポーツ屋、服屋）があり、それぞれ3商品を販売している（表1）。
- ・すべての商品は、村内では2,000円、ネットでは1,500円で購入できる。

- ・店長がいないお店は閉店とし、その商品はネットのみでしか購入できなくなる。

表1 店名と商品一覧

店名	商品1	商品2	商品3
おもちゃ屋	トランプ	ミニカー	フィギュア
本屋	辞書	マンガ	法律書
スーパー	メロン	お米	ワイン
電気屋	ドライヤー	時計	イヤホン
ホームセンター	花	ノコギリ	ハンマー
スポーツ屋	運動靴	縄跳び	ヨガマット
服屋	Tシャツ	ズボン	帽子

(2) ゲームの進行

①場の準備

- ・商品が記載されたカード（グッズカード、合計42枚）を、よくシャッフルしてからテーブル中央に商品が見えない向き

（裏向き）で積む（デッキ）。

- ・各店長はデッキを囲んで座り、ジャンケンで勝った人から時計回りに買い物をしていく。

②買い物の手順

- ・テーブル中央のデッキの上から、1枚の

グッズカードを引く。

- ・グッズの購入先を「地元」または「ネット」から選ぶ。

（商品の購入先のお店が閉店の場合は強制的にネットでの購入となる。自分のお店のカードを引いた場合は自家消費となる。）

(3) ゲームの終了と勝者の決定

- ・お金がなくなり買い物ができなくなったお店は閉店（ゲームオーバー）となり、最後まで営業を続けられたお店が勝者となる。

- ・デッキのグッズカードがすべて無くなった場合もゲーム終了。この場合、残ったお店の中で、購入できたグッズの数に2,000円をかけて、それに手元の残金を足し合わせた金額が多かった人の勝ちとなる。

以上の基本的設定のもとで4種類のゲームを体験してもらい、その結果から地域通貨流通の地域経済に与える影響を実感してもらいます。

3 地域通貨ゲームの実施結果

前説で説明した基本ルールのもと4種類のゲームを体験してもらいます。

ゲーム1「ブラインド取引ゲーム」

自分以外の参加者に自分が「地元で購入」、「ネットで購入」のどちらを選んだかわからない状況で買い物をしてもらいます。

ゲーム2「コミュニティ対話ゲーム」

「地元で購入」、「ネットで購入」のどちらを選んだか自分以外の参加者からも分かる状態で、買い物をしてもらいます。この場合、お店側からの呼び込みも可能となります。

ゲーム3「地域通貨導入ゲーム」

このゲームでは地域内のみで使える地域通貨（図3）が各店舗 2,000 風（1 風 = 1 円）ずつ配布されます。地域通貨はゲーム終了とともに無価値となりますが、ゲーム中は受け取ったプレイヤーによって何度でも再使用できます。

図3 地域通貨（1,000 風）



ゲーム4「ブラインド取引ゲーム」 part. 2

ゲーム3までを体験して、自分や他のプレイヤーの消費行動が地域経済に与える影響を理解した上で、ゲーム1「ブラインド取引ゲーム」をもう一度体験してもらいます。

以上4つのゲームを実際に新潟産業大学の学生が体験した結果を紹介します。表2はゲーム参加者の各ゲームごとの集計結果を表しています。その結果によるとゲーム2「コミュニティー対話ゲーム」からゲーム3「地域通貨導入ゲーム」にかけての「ネット購入」と「地元購入」戦略の逆転が認められます。

そして、「ネット購入」戦略が優勢だったゲーム2では、ゲーム終了時の地域資産が少なく、生き残った店舗は勝者1店舗のみとなっていました。

一方で、「地元購入」戦略が優勢だったゲーム3では、ゲーム終了時の地域資産がゲーム2の2倍ほどになり、6店舗中5店舗がゲーム終了（グッズカードデッキ終了）まで存続する結果となっています。

表2 ゲームの実施結果

	地元購入数	ネット購入数	合計数 (地元+ネット)	残金合計	資産合計 グッズ数 ×2千円+ 残金	破産店数
ゲーム1	21	16	37	9,000円	83,000円	2/6
ゲーム2	8	25	23	1,000円	47,000円	5/6
ゲーム3	26	16	42	10,500円	94,500円	1/6
ゲーム4	19	19	38	11,500円	87,500円	5/6 ?

以上がゲーム結果の一例ですが、他のグループで実施したゲームも概ね同様の結果が得られており、地域通貨導入の効果がはっきりと示されています。

今後、この地域通貨ゲームを多くの人に体験してもらい、地域通貨流通活動の促進に役立てていきたいと思っています。