シミュレーション＆ゲーミングの先進的独創的な手法の研究　補助金事業

研究成果報告書

子供の社会体験を可能にする地域通貨の効果と課題の研究

―地域通貨「戸田オール」を事例にして―

平成２３年３月

栗田　健一　慶応義塾大学ＳＦＣ研究所　上席所員（訪問）
吉田　昌幸　上越教育大学大学院　学校教育研究科　講師
田原　浩行　上越教育大学大学院　学校教育研究科　修士課程

はじめに

近年、子供が職業を体験できるテーマパークや、子供がつくるミニチュアの社会に注目が集まっている。子供は職業体験を通じて金銭感覚や勤労意識などを学び、自分の将来像を描くようになる。また、子供が労働の対価として疑似貨幣を受け取り使うことができるため、消費者教育としても注目されている。このような試みは大変ユニークで、子供の学習意欲を高め、潜在能力を引き出すのに有効であると思われる。ただし、その多くは閉じられた空間で実施されるので、子供は実際の経済活動を体験できるわけではない。そのため、経験できることが限られるという課題もある。このような限界を乗り越え、実際の経済活動に近い社会体験を可能にする地域通貨を使ったプログラムが実施されている。地域通貨を使った社会体験プログラムでは、子供が実際の商売や仕事を経験できる。商品を仕入れる、一般市民に商品を販売するなどの経済活動を実際に行うことにより、子供は職業観や金銭感覚を学ぶようになる。それは、より現実に近い社会を体験できる新しい試みである。さらに、地域通貨を使った社会体験プログラムは、地元地域の商店主と子供たちとの間にふれあいやつながりを生み出すため、地域社会の活性化にも寄与する。

本研究成果報告書は、地域通貨「戸田オール」を事例に取り、地域通貨を用いた社会体験プログラムの学習効果、子供の意識や行動の変容について検証したものである。また、協力してくれた高校生や保護者の意識や感想も踏まえ、地域通貨を使った社会体験プログラムとしての意義や課題についても検討した。本調査の結果が、地域通貨を使った教育プログラムの開発、ならびに発展につながれば幸いである。

本調査を行うにあたり、地域通貨戸田オール運営委員会、戸田市商工会、戸田市商店街連合会、上戸田商店会の方々には、まことにお世話になった。ご協力いただいた関係者各位に対して、心よりお礼を申し上げる。

また､本調査は､財団法人科学技術融合振興財団の補助金を受けて実施したものである。ここに、深く謝意を表する。

平成 23 年 3 月

研究代表者　栗田　健一

目次

① 研究の対象と方法について …… 1
（１）研究目的 …… 1
（２）研究対象 …… 1
（３）調査内容と研究手法 …… 2
（４）調査対象者 …… 2
② 職業体験の内容紹介 …… 3
（１）お店体験隊の発足と経緯 …… 3
（２）これまでの参加者の動向 …… 3
（３）今回のプログラムと参加者の構成 …… 3
（４）お店体験隊準備会の様子 …… 4
（５）お店体験隊の様子 …… 6
（６）お仕事体験隊の発足と経緯 …… 7
（７）これまでの参加者の動向 …… 7
（８）今回のプログラムと参加者の構成 …… 7
（９）お仕事体験隊の様子 …… 7
③ お店体験隊参加者について …… 9
④ オールの利用経験と利用方法について …… 10
⑤ お店体験隊参加者の意識変容 …… 11
（１）戸田オールに対する意識 …… 11
（２）お金に対する意識 …… 12
（３）地元商店・大型店や人付き合いに対する意識 …… 15
（４）まとめ …… 17
⑥ お店体験隊で学んだこと …… 18
⑦ お仕事体験隊参加者について …… 19
⑧ お仕事体験隊で学んだこと …… 20
（１）楽しかったことと大変だったこと …… 20
（２）お仕事体験隊で学んだこと …… 20
（３）今後について …… 21
⑨ お仕事体験隊引率高校生（隊長）の感想 …… 22
⑩ 学習効果の比較 …… 23
⑪ 相互扶助のお礼にふさわしい報酬に対する意識の違い …… 26
（１）相互扶助のお礼にふさわしい報酬―子供と大人の意識の違い― …… 26
（２）職業体験で戸田オールを使用することに対する保護者の考え …… 28

⑫　おわりにー効果と課題についてー.....29

参考資料

①研究の対象と方法について

（１）研究目的

近年、地域通貨を用いて子供の社会体験を可能にする新しい試みが、各地で実施されている。この試みでは、子供がお祭りやイベントなどで実際に仕事をこなし、対価として地域通貨を受け取ることを通じて、商売の楽しみや経済の仕組みを学ぶことが目指される。子供が現場で実際に仕事を体験し、商店街などで利用可能な地域通貨を入手する点に特徴が見られる。子供はものを「買う」行為を日常的に経験するが、ものを「売る」行為は中々体験しない。子供はこのプログラムに参加することで、商売の楽しさや厳しさを学ぶと同時に、ものを「売る」行為が非常に重要で欠かせないものであることを学習する。

だが、参加者の経済に対する見方がどのように変容し、どういったことを学習するかについては、まだ十分に明らかにされていない。そこで、本研究では参加者の意識や行動の変容、学習効果を中心に検証する。また、高校生や保護者の地域通貨に対する見方についても検証し、子供と大人の意識の相違について明らかにする。

（２）研究対象

埼玉県戸田市の地域通貨「戸田オール」を研究対象とする。オールの額面は 10 オールと 100 オールである（図 1、図 2 参照）。オールは、相互扶助のお礼、商店街や祭りなどのイベント時に利用可能である。研究対象となる「おしごと体験隊」は 2006 年より、「お店体験隊」は 2008 年から継続的に実施されている。

図１　地域通貨「戸田オール」の表面

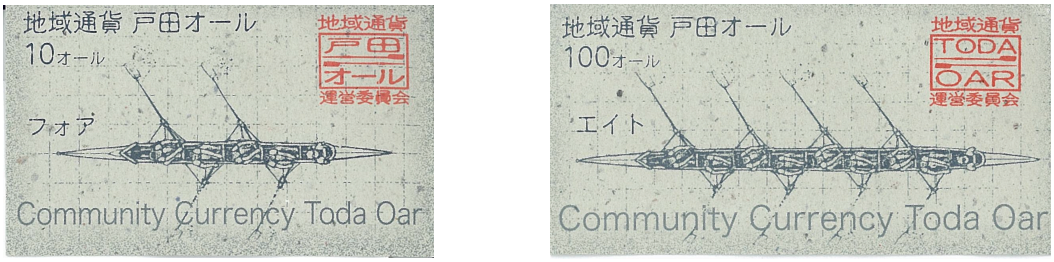
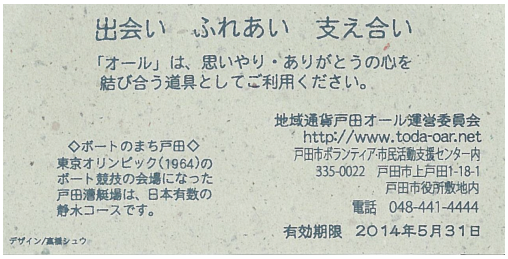


図２　地域通貨「戸田オール」の裏面



（３）調査内容と研究手法

研究では、参加者の意識や行動がどのように変容するか調べるため、プログラム参加前とプログラム終了後に全く同じ質問を実施し、変化を探った。学習効果については、事後的にしか確認できないためプログラム終了後に調査した。ただし、おしごと体験隊参加者は小学校低学年でアンケート調査に向かないこと、当日混雑する中でプログラム参加前の状態と終了後の状態を調査することは困難であることなどから、終了後のアンケートのみ実施した[1]。

アンケートの質問項目は大きく分けると、(1) 地域通貨「戸田オール」に関すること、(2) お金に関すること、(3) 商店街や大型店に関すること、(4) 報酬に関すること（プログラム終了後のみ実施)、(5) 現金、地域通貨、商品券の違いに関すること（プログラム終了後のみ実施)、(6) 学習できたこと（プログラム終了後のみ実施）から構成された（アンケートについては参考資料を参照)。

また、一般市民や「おしごと体験隊」参加者をサポートする高校生にもアンケートを実施し、地域通貨「戸田オール」をどのようにみているか、プログラムをどのように評価しているのかなどについて調査した。質問項目は大きく分けると (1) 地域通貨「戸田オール」に関すること、(2) お金に関すること、(3) 職業体験と報酬のあり方に関すること、(4) 報酬に関すること、(5) 現金、地域通貨、商品券の違いに関することから構成された。

（４）調査対象者

調査対象者は、「お店体験隊」参加者が 19 名、「おしごと体験隊」参加者が 57 名であった。アンケートは全員に配布し、全員から回答を得た。「おしごと体験隊」をサポートする高校生は 9 名で、全員からアンケートの回答を得た。一般市民は、地域通貨戸田オールのブース周辺に来た保護者や市民と、祭り会場で出店した商店主を対象にした。配布枚数が 118 枚で、回収枚数が 50 枚であった。回収率は 42%であった。

[1] アンケートの中には、主催者の聞きたい質問項目も含め実施したものもある。

② 職業体験の内容紹介

（１）お店体験隊の発足と経緯

地域通貨「戸田オール」の発行は、2003 年に実験形式で開始された。当初、「戸田オール」は貨幣価値を持たなかったが、流通規模を広げる必要性から 2004 年に、10 オールは 10 円、100 オールは 100 円とし、商店での利用が可能になった。利用期限も当初の 6 か月から延長され、現在では 3 年となっている。地域通貨を使った職業体験の一つであるお店体験隊は、2008 年に開始された。お店体験隊の目的は、子供たちに商売の仕組みやお店の運営を学んでもらい、商売の楽しさや難しさを感じてもらうことにある。参加者は実際に商品を仕入れ販売することにより､小売りの基本的な流れや接客の基本について学習する。子供は商売を通じて、友人や一般市民と接する楽しさを実感できる。そして、子供たちは商売が成功するよう、友人と積極的に協力し計画的に行動するようになる。また、このような取り組みを通じて、地元地域で店を開く願望を参加者に持ってもらうことも目的の一つである。販売時に大きな声であいさつをする経験を持つことにより、非常時に助けを呼ぶ、叫ぶなどの行為を淀みなく行えるようになることも期待されている。

（２）これまでの参加者の動向

お店体験隊の参加者は小学校 4 学年から 6 学年までの子供たちに限定されている。1 グループに 4～5 名程度であり、最大 6 チームが参加できる｡ただし、過去 4 年間のデータを見ると、2008 年は 4 チーム、2009 年は 6 チーム、2010 年は 4 チーム、2011 年は 4 チームであった。男女比をみると女子の参加が多く、今年度の調査においても、4 グループ中 3 グループが女子であった。

（３）今回のプログラムと参加者の構成

お店体験隊は、祭りの会場で実施される。子供たちは祭りを実施する一ヶ月程前から、学習会に参加し商売に関する様々な知識を得る｡1 ヶ月の間に三度商工会の施設に集まり、お店での接客の仕方や、お店のしくみ、予算をどうするのかなどを地元の商店主から教えてもらう。経済活動を行うために必要な知識は地元の商店主から学ぶが、活動の実行に関しては、子供たちが自ら看板を手作りで作ったり、それぞれのお店内での役割分担を決めたりするなど、全て子供たちがイニシアチブをとって行うことになっている。今回は、参加者 19 名に対して 4 チームを組織し活動を行った。表 2-1 は 2011 年度の活動スケジュールである。

表 2-1　2011 年度　地域通貨 de お店体験隊スケジュール

月　日	名　称	内　容
８月 18 日(木)	第１回 説明会	・自己紹介　・戸田オールの説明 ・仕入れ店舗紹介　・役割分担 ・仕入れ商品、店名決定
次回までに	お店の調査	売る人の目でお店を調査！
９月４日(日)	第２回 説明会	・前回の復習　・利益についての説明 ・販売商品について計画書、注文書について説明
９月 17 日(土)	事前準備会	・値段決定　・カンバン制作　・チラシ作成
９月 25 日(日)	本番	・会場準備　・体験開始

（４）お店体験隊準備会の様子

第 1 回説明会では、主催者から開催趣旨の説明があり、昨年度のお店体験隊の様子などが紹介された。また、商工会の役割や商店街の意義についても説明があった。第 2 回説明会では自分達のお店が何をいくらで売りたいかをメンバーたちで議論するだけでなく、利益を出すための収支計算も練習した（図 2-1 参照）。そして、各チームがお店の調査で感じたことを発表して、主催者がコメントをした。例えば、商品陳列の方法などについて解説があった。事前準備会では、注文した駄菓子を、事前に渡された「戸田オール」と交換し梱包した（図 2-2、図 2-3 参照）。その後、看板やチラシの作成を行った。最後に、あいさつの練習をした（図 2-4 参照）。

図 2-1　収支計算の練習の様子

図 2-2　駄菓子の梱包の様子

図 2-3　看板づくりの様子

図 2-4　あいさつの練習の様子

今年度の参加者が出店したものをみると、直接商品を売るというよりは、ゲーム形式を用いたものが多かった。釣りや輪投げを用いてお菓子や飲み物などを売る店もあれば、的当てを用いてお菓子を売る店など、消費者を楽しませながら商品を売るという考え方を用いて活動をしていた(表 2-2 参照)。

表 2-2　各チームの商品販売の特徴

店　名	チームのメンバー	売り物
①男力チーム	・男子４名	・くじ引き(1 回 30 オール) ・駄菓子
②New 戸二っ子 ６チーム	・女子６名	・がちゃがちゃ１回 100 オールで大当たり、中当たり(駄菓子セット)が出る。はずれはなし。 ・輪投げは２回で 100 オール。ジュースやスナックが当たる ・ろうせきを２個 100 オールで販売
③つり太郎チーム	・女子５名	・つりゲーム１回 70 オール ⇒袋には駄菓子が詰まっている ・駄菓子も販売
④わくわくガールズ SHOP チーム	・女子４名	[的当てゲーム] 店員とじゃんけんを行い、勝つと５回、負けると４回ボールを投げることができる。的はビンゴ形式になっており、張り付いた組み合わせに従い商品を得る。 [トランプゲーム] ８枚のトランプから好きなカードを４枚選択する。ペアの数と、連続数字が出ると商品を得ることができる。

（５）お店体験隊の様子

昨年度までは「ふるさとまつり」とよばれる行事でお店体験隊が開かれていたが、今年度は「上戸田ゆめまつり」という祭りでお店体験隊が開催された事もあり、運営側も来場者が来てくれるか心配していたようであるが、非常に多くの来場者がお店体験隊のブースに来ていた。今回、ゲーム形式で商品を販売する方法を取り入れたチームが多く、祭りに参加していた小さな子供たちが釣りを楽しんだり輪投げをして遊んだりしている姿が多かった（図 2-5、図 2-6、図 2-7 参照）。中には、大量の戸田オールを持って、買い物をする子供もいた（図 2-8 参照）。

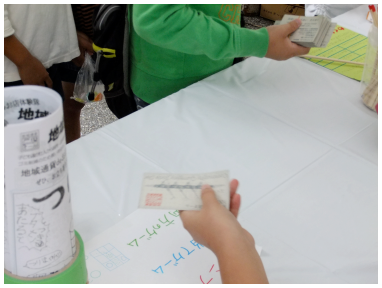
いずれのお店も約 2 時間で商品を完売し、9820 オールの利益を上げるお店もあった。最終的には全ての店舗の利益を合算して子供たちに分配する形を取っており、1 人あたり約 1200 オールが分配された。子供たちは自分達で収入を得る喜びを感じると同時に、お金を稼ぐことや商品一つを売ることの難しさを実感している様子が伺えた。

図 2-5　地域通貨ブースの様子

図 2-6　商品販売の様子（１）

図 2-7　商品販売の様子（２）

図 2-8　戸田オールのやりとりの様子



（６）お仕事体験隊の発足と経緯

お仕事体験隊は 2006 年に開始した。お仕事体験隊の目的は主に三つある。第一は、商売の楽しさや面白さを体験してもらうことである。物を売るという日常あまり体験しないことを経験することで、商売の楽しさや大変さを知ってもらうことが重要な目的の一つである。第二は、疑似的な社会体験をしてもらうことである。労働の対価として地域通貨を手に入れ、それを使って買い物をすることで実際の経済活動を体験することができる。第三は、大きな声を出せるようになってもらうことである。災害や犯罪に遭遇した際、大きな声を出せることは非常に重要である。お店体験隊を通じて、大きな声を出せるようになれば、子供たちの防災・防犯にもつながる。

（７）これまでの参加者の動向

これまでのお仕事体験隊の 4 年間における全体人数をみてみると、非常に人気のある事が分かる（表 2-3 参照）。毎年商工祭で行われているお仕事体験隊は、開始前から長蛇の列ができるほど参加者が非常に多く、子供たちの毎年の楽しみの一つになっている。

表 2-3　4 年間におけるお仕事体験隊の参加人数

年	子供の参加人数
2008 年	81 名
2009 年	60 名
2010 年	68 名
2011 年	57 名

（８）今回のプログラムと参加者の構成

お仕事体験隊は商工祭が始まる午前中から終了を迎えるまでの間に 4 つの時間帯に分けて実施された。1 回に 15 から 19 名の子供たちを受け付け、子供たちは 3 から 4 つのグループに分られる。その後、子供たちは隊長と一緒に商店へ派遣される。子供たちはお店で、販売や PR 等のお手伝いを行う。地元の高校生が隊長として子供たちを引率し、声出しや販売方法のお手本を見せる。お仕事体験は、一回あたりおよそ 45 分行われる。お仕事終了後、参加者は 200 オールを受け取る。今年度は、57 名の小学生が参加した。

（９）お仕事体験隊の様子

お仕事体験隊に参加した子供たちは、最初に見知らぬ高校生と対面をする。隊長から名前を呼ばれた子供たちは非常に緊張していた面持ちであった。高校生たちはそれを察し、一人一人の名前を呼びながらやさしく対応し、仕事上の注意事項を細かく説明していた。その後、隊長は子供たちとともに派遣先のお店に出向き、仕事内容を聞き体験隊を開始した。子供たちは派遣先のお店の前に一列になって立ち、高校生の「いらっしゃいませ」の

声に続き声を出していた。体験隊開始時は、気恥ずかしそうにしていた子供も、慣れるにつれ大きな声を出せるようになっていた。それでも、なかなか慣れない子供には隊長がサポートし、全ての子供が参加できるような配慮がなされた。

③お店体験隊参加者について

お店体験隊に参加した 19 名の性別を見ると、男性が 4 名、女性が 15 名であった（表 3-1 参照）。職業体験の参加経験についても尋ねた。その結果、お店体験隊に参加した経験のある人は４名存在したものの、15 名の人は参加経験を持たなかった（表 3-2 参照）。また、お仕事体験隊に参加した経験のある人は３名存在したが、16 名は参加経験を持っていなかった（表 3-3 参照）。このことから、今回の参加者のほとんどは、職業体験の経験を持たないことが明らかとなった。テーマパーク「キッザニア」に行った経験についても尋ねた。キッザニアに参加したことのある参加者は 12 名存在した（表 3-4）。キッザニアは、小学生の間に浸透しているテーマパークのようである。

以上より、参加者の多くは戸田オールを使った職業体験の経験を持たないが、キッザニアには行った経験を持っていることが示された。

表3-1　参加者の性別

	件数（人）	構成比（%）
男性	4	21.1%
女性	**15**	**78.9%**
合計	19	100.0%

表3-2　お店体験隊の参加経験

	件数（人）	構成比（%）
経験有	4	21.1%
経験無	**15**	**78.9%**
合計	19	100.0%

表3-3　お仕事体験隊の参加経験

	件数（人）	構成比（%）
経験有	3	15.8%
経験無	**16**	**84.2%**
合計	19	100.0%

表3-4　キッザニアの参加経験

	件数（人）	構成比（%）
経験有	**12**	**63.2%**
経験無	7	36.8%
合計	19	100.0%

④オールの利用経験と利用方法について

戸田オールを利用したことが経験を持つ参加者は 18 名存在した（表 4-1 参照）。参加者のほぼ全員が、戸田オールを利用した経験を持っていた。戸田オールの利用方法として多く挙げられたのが、お店と祭りであった（表 4-2 参照）。一方、戸田オールをお礼として使った経験を持つ参加者はほとんどいなかった（表 4-2 参照）。この結果から、戸田オールは金券として利用される傾向が強く、相互扶助にはあまり利用されないことが明らかとなった。

表4-1　オールの利用経験

	件数（人）	構成比（%）
有	**18**	**94.7%**
無	1	5.3%
合計	19	100.0%

表4-2　オールの使い道について

オールの利用方法	経験あり（人）	経験なし（人）	合計（人）
1．お店で使った	**12**	6	18
2．お礼として友達にあげた	0	**18**	18
3．お礼として家族にあげた	1	**17**	18
4．お祭りで使った	**9**	**9**	18
5．その他	4	**14**	18

注）オールの利用経験がある人のみを対象

その他の内容（自由記述）
1．お金と両替してもらった
2．学校で使った
3．学校のお店で使った

⑤お店体験隊参加者の意識変容

お店体験隊に参加することにより、子供たちの（１）オールに対する見方、（２）お金一般に対する意識、（３）地元の商店・大型店や人付き合いに対する意識が変容すると考え、それぞれの観点を反映した 10 項目の質問を作成した（参考資料参照）。以下、各質問項目に関して、参加者の意識が変容したかどうか検証する。なお、クロス表の中の太字の囲み線は、最も回答数が多かったセルを示す。また、N が異なるのは事前・事後どちらかで無回答、ないし「わからない」と回答された質問項目が存在したことによる。このような場合、分析から除外した。

（１）戸田オールに対する意識（図 5-1、5-2、表 5-1、5-2）

「すこし思う」から「強く思う」と入手欲を増した参加者が 3 名いたものの、「強く思う」から「すこし思う」、「すこし思う」から「全く思わない」と入手欲を減少させた参加者も 4 名いた（図 5-1、表 5-1）。それ以外の参加者については、変化が見られなかった。このことから、戸田オールを扱ったお店体験を経験できたとしても、戸田オールを手に入れたいという欲求には大きな影響が見られないことが明らかとなった。

図5-1 「オールを手に入れたいと思いますか」に対する回答変化（N=19）

		お店体験隊終了後			
		強く思う	すこし思う	あまり思わない	全く思わない
お店体験隊開始前	強く思う	3	3	0	0
	すこし思う	3	8	0	1
	あまり思わない	0	0	0	0
	全く思わない	0	0	0	1

注）セル内の数値は人数を示す

表5-1 「オールを手に入れたいと思いますか」に対する回答変化の割合（N=19）

	件数（人）	構成比（%）
上昇	3	15.8%
変化なし	**12**	**63.2%**
下降	4	21.1%
合計	19	100.0%

次に、戸田オールが人的つながりを形成するのに役立つかどうかについて、子供たちの意識が変容したのかどうか検証した。「すこし思う」から「強く思う」へと意識を変容させた参加者が 1 名、「あまり思わない」から「すこし思う」へと意識を変容させた参加者が 6 名、「全く思わない」から「すこし思う」へと意識を変容させた参加者が 1 名、「全く思わない」から「あまり思わない」へと意識を変容させた参加者が 1 名見られ、戸田オールに対する評価を向上させた参加者が 9 名にも上った（図 5-2）。逆に、評価を下げた参加者は

2 名のみであった。変化を示さなかった参加者は 6 名存在した(表 5-2)。

戸田オールに対する評価を向上させた参加者が相対的に多い結果から、お店体験隊が子供の戸田オールに対する評価を変える効果を持っているということがわかる。お店体験隊では、子供たちが商店の経営者や祭りに来場する一般市民など普段あまり付き合うことのない大人たちと交流する必要がある。戸田オールの取引を通じて子供たちは、大人たちと必然的に交流する。子供たちはお店体験隊に参加することにより、それまで出会うことのなかった大人たちと交流しいろいろな人と知り合いになる。そのため、子供たちは、戸田オールにより人々のつながりが生まれる、と考えるようになったのではないかと推察される。

図5-2「オールをつかったり、もらったりすると、いろいろな人と知り合いになれると思いますか」に対する回答変化（N=17）

		お店体験隊終了後			
		強く思う	すこし思う	あまり思わない	全く思わない
お店体験隊開始前	強く思う	0	0	0	0
	すこし思う	1	5	1	0
	あまり思わない	0	6	1	1
	全く思わない	0	1	1	0

注）セル内の数値は人数を示す

表5-2「オールをつかったり、もらったりすると、いろいろな人と知り合いになれると思いますか」に対する回答変化の割合（N=17）

	件数（人）	構成比（%）
上昇	**9**	**47.4%**
変化なし	6	31.6%
下降	2	10.5%
合計	17	100.0%

以上の分析結果より、お店体験隊の参加経験は戸田オールの入手欲に大きな影響は与えないものの、子供たちはお店体験隊に参加することにより、戸田オールが新しい人間関係生み出す道具であるという意識を持つようになることが明らかとなった。つまり、子供たちは、戸田オールをお店体験隊で扱うことにより、様々な人と出会い知り合いになれたと実感したのである。

（2）お金に対する意識（図 5-3、5-4、5-5、5-6、5-7、表 5-3、5-4、5-5、5-6、5-7）

お金が重要であると強く思う参加者が、もともと多かったため、お店体験隊参加前後で意識を変容させた子供はほとんどいなかった（図 5-3、表 5-3 参照)。お店体験隊の参加経験は、お金が重要であると思う意識に大きな影響を与えなかったと言える。お金稼ぎの大変さについても同様の結果となった。もともとお金稼ぎの大変さを強く実感している参加者が多かったため､お店体験隊参加前後で意識を変容させた参加者がほとんどいなかった。

図5-3「お金は大切だと思いますか」に対する回答変化（N=19）

		お店体験隊終了後			
		強く思う	すこし思う	あまり思わない	全く思わない
お店体験隊開始前	強く思う	16	2	0	0
	すこし思う	0	1	0	0
	あまり思わない	0	0	0	0
	全く思わない	0	0	0	0

注）セル内の数値は人数を示す

表5-3「お金は大切だと思いますか」に対する回答変化の割合（N=19）

	件数（人）	構成比（%）
上昇	0	0.0%
変化なし	**17**	**89.5%**
下降	2	10.5%
合計	19	100.0%

図5-4「お手伝いやお仕事をして、お金をかせぐことは大変だと思いますか」に対する回答変化（N=19）

		お店体験隊終了後			
		強く思う	すこし思う	あまり思わない	全く思わない
お店体験隊開始前	強く思う	15	0	0	0
	すこし思う	1	1	1	0
	あまり思わない	0	0	1	0
	全く思わない	0	0	0	0

注）セル内の数値は人数を示す

表5-4「お手伝いやお仕事をして、お金をかせぐことは大変だと思いますか」に対する回答変化の割合（N=19）

	件数（人）	構成比（%）
上昇	1	5.3%
変化なし	**17**	**89.5%**
下降	1	5.3%
合計	19	100.0%

お金稼ぎに対する欲求に関しては、「すこし思う」から「強く思う」へと意識を変容させた参加者が 4 名いた。一方、「強く思う」から「すこし思う」へと意識を変容させた参加者が 1 名、「強く思う」から「あまり思わない」へと意識を変容させた参加者が 1 名、「あまり思わない」から「全く思わない」へと意識を変容させた参加者が 1 名いた（図 5-5 参照）。また、変化を示さなかった参加者は 12 名いた（表 5-5）。お金稼ぎに関しても、意識変容の方向性に明確な傾向は見られなかった。

貯蓄欲については、もともと貯める選好を持つ参加者が多かった。「たくさん使いあとは貯める」から「少し使いあとは貯める」へと意識を変容させた参加者が 1 名、「少し使いあとは貯める」から「全部貯める」と意識を変容させた参加者が 2 名存在した（図 5-6、表

5-6 参照)。これらの参加者は、お店体験隊参加前後で貯蓄欲を向上させたと言える。一方、「全部貯める」から「少し使いあとは貯める」へと意識を変容させた参加者が 3 名、「全部貯める」から「すべて使う」へと意識を変容させた参加者が 1 名いた。これらの参加者は、お店体験隊参加前後で貯蓄欲を下降させたと言える。変化を示さなかった参加者は 12 名いた。これらの点を踏まえると、変化の方向性に明確な傾向は見られない。お店体験隊の参加は、貯蓄欲に対して強い影響を及ぼさないようである。

図5-5 「お手伝いやお仕事をして、お金をかせぎたいと思いますか」に対する回答変化（N=19）

		お店体験隊終了後			
		強く思う	すこし思う	あまり思わない	全く思わない
お店体験隊開始前	強く思う	9	1	1	0
	すこし思う	4	2	0	0
	あまり思わない	0	0	1	1
	全く思わない	0	0	0	0

注）セル内の数値は人数を示す

表5-5 「お手伝いやお仕事をして、お金をかせぎたいと思いますか」に対する回答変化の割合（N=19）

	件数（人）	構成比（%）
上昇	4	21.1%
変化なし	**12**	**63.2%**
下降	3	15.8%
合計	19	100.0%

図5-6 「お手伝いやお仕事をしてお金をもらったらどうしたいですか」に対する回答変化（N=19）

		お店体験隊終了後			
		全て使う	たくさん使いあとはためる	少し使いあとはためる	全部ためる
お店体験隊開始前	全て使う	0	0	0	0
	たくさん使いあとはためる	0	0	1	0
	少し使いあとはためる	0	0	7	2
	全部ためる	1	0	3	5

注）セル内の数値は人数を示す

表5-6 「お手伝いやお仕事をしてお金をもらったらどうしたいですか」に対する回答変化の割合（N=19）

	件数（人）	構成比（%）
貯蓄欲上昇	3	15.8%
変化なし	**12**	**63.2%**
貯蓄欲下降	4	21.1%
合計	19	100.0%

お金を使うと知り合いが増えるかどうかについて、意識を変容させた子供は 6 名存在した。「あまり思わない」から「強く思う」へと意識を変容させた参加者が 1 名、「あまり思わない」から「すこし思う」へと意識を変容させた参加者が 3 名、「全く思わない」から「あまり思わない」へと意識を変容させた参加者が 2 名存在した（図 5-7、表 5-7 参照）。一方、意識を下降させた参加者も 3 名、変化を示さなかった参加者も 8 名存在した。明確な変容の傾向は見られなかったものの、お店体験隊は、お金が人のつながりを生み出すという感

覚に影響を与える可能性があることが示唆された。

図5-7「お金をつかったりもらったりするといろいろな人と知り合いになれると思いますか」に対する回答変化（N=17）

		お店体験隊終了後			
		強く思う	すこし思う	あまり思わない	全く思わない
お店体験隊開始前	強く思う	0	0	1	0
	すこし思う	0	4	1	1
	あまり思わない	1	3	3	0
	全く思わない	0	0	2	1

注）セル内の数値は人数を示す

表5-7「お金をつかったりもらったりするといろいろな人と知り合いになれると思いますか」に対する回答変化の割合（N=17）

	件数（人）	構成比（%）
上昇	6	31.6%
変化なし	**8**	**42.1%**
下降	3	15.8%
合計	17	100.0%

以上の分析結果より、お店体験隊の参加経験は、お金一般に対する意識を大きく変容させる効果は持たないことが示された。当初、店舗経営の経験が、子供たちの金銭感覚を養い、その結果お金一般に対する意識を変容させるのではないかと仮説を立てたが、結果は異なった。お金に対する意識がもともと強い子供が多く、お店体験隊の参加経験が強い影響力を与える余地がなかったので、このような結果になったと考えられる。

（3）地元商店・大型店や人付き合いに対する意識（図 5-8、5-9、5-10、表 5-8、5-9、5-10）

地元商店に対して親しみを増した参加者は 8 人、逆に親しみを減少させた参加者は 4 人いた。変化を見せなかった参加者は 5 人いた（図 5-8、表 5-8 参照）。地元商店に対して親しみを増した子供が比較的多い傾向が見られる。変化の方向性を見ると、上昇が下降に比べ多く見られ、上昇の傾向が示されている。お店体験隊では、祭りで販売する商品を地元商店から購入する、店に販売方法を見学しに行くなどの事前準備を行ったため、地元商店に対する親しみが増したと推察される。

一方、大型店に対する親しみは、地元商店に対する親しみほど変化が見られなかった。大型店に対して親しみを増した参加者は6人、逆に親しみを減少させた参加者は6人いた。変化を見せなかった参加者は 5 人いた（図 5-9、表 5-9）。変化の方向性を見ると、上昇と下降がほぼ同数いたため明確な傾向は見いだせなかった。今回のお店体験隊では、大型店との関わりがなかったため、このような結果になったと推察される。

いろいろな人と知り合いになることについて、楽しさを増した参加者は 3 人、減少させた参加者は 3 人いた。変化を見せなかった参加者は 12 人いた（図 5-10、表 5-10）。変化の方向性を見ると、上昇と下降を示す子供がほぼ同数いたため、明確な傾向は見いだせなかった。お店体験隊を通じて、見知らぬ人と知り合いになることに楽しみを覚える子供が増

えると仮説を立てたが、異なる結果となった。

以上の分析結果より、お仕事体験隊は、参加者の地元商店に対する親しみを上昇させる効果を持つことが明らかとなった。

図5-8「近所の商店に親しみを感じますか」に対する回答変化（N=17）

		お店体験隊終了後			
		強く感じる	すこし感じる	あまり感じない	全く感じない
お店体験隊開始前	強く感じる	0	2	0	0
	すこし感じる	5	4	2	0
	あまり感じない	1	2	1	0
	全く感じない	0	0	0	0

注）セル内の数値は人数を示す

表5-8「近所の商店に親しみを感じますか」に対する回答変化の割合（N=17）

	件数（人）	構成比（%）
上昇	**8**	**42.1%**
変化なし	5	26.3%
下降	4	21.1%
合計	17	100.0%

図5-9「イトーヨーカドーやイオンなどに親しみを感じますか」に対する回答変化（N=17）

		お店体験隊終了後			
		強く感じる	すこし感じる	あまり感じない	全く感じない
お店体験隊開始前	強く感じる	1	3	1	0
	すこし感じる	5	4	1	0
	あまり感じない	0	0	0	0
	全く感じない	0	1	0	1

注）セル内の数値は人数を示す

表5-9「イトーヨーカドーやイオンなどに親しみを感じますか」に対する回答変化の割合（N=17）

	件数（人）	構成比（%）
上昇	**6**	**31.6%**
変化なし	**6**	**31.6%**
下降	5	26.3%
合計	17	100.0%

図5-10「いろいろな人と知り合いになるのは楽しいと感じますか」に対する回答変化（N=18）

お店体験隊開始前 ＼ お店体験隊終了後	強く感じる	すこし感じる	あまり感じない	全く感じない
強く感じる	9	3	0	0
すこし感じる	2	2	0	0
あまり感じない	1	0	1	0
全く感じない	0	0	0	0

注）セル内の数値は人数を示す

表5-10「いろいろな人と知り合いになるのは楽しいと感じますか」に対する回答変化（N=18）

	件数（人）	構成比（%）
上昇	3	15.8%
変化なし	**12**	**63.2%**
下降	3	15.8%
合計	18	100.0%

（4）まとめ

図 5-11 にこれまでの分析結果を整理した。お店体験隊参加者は、商店街関係者と会話し、普段出会うことのない一般市民相手に商売を行うことから、学校や家庭では経験できない様々な出会いを体験する。子供たちは、お店体験隊プログラムの中で実際に商店に足を運び、協力商店主からいろいろなことを教わる。また、子供たちは祭りにおいて見知らぬ市民に対して積極的に商品を販売する。商品を取引する際に利用されるのは戸田オールである。このようなことから、子供たちは、戸田オールがこれまでとは異なる新しい人間関係を形成するツールであると認識するようになるのではないかと思われる。戸田オールを使った職業体験プログラムは新しい人間関係を実際に形成し、子供たちもそれを実感している点は大きな成果の一つであると言えるだろう。

表5-11　お店体験隊への参加と意識変容の傾向の関連性

質問項目	変容傾向
1．戸田オールを手に入れたいという欲求	×
2．戸田オールによる新たな人間関係の形成	○
3．お金の大切さ	×
4．お金稼ぎの大変さ	×
5．お金稼ぎの欲求	×
6．貯蓄欲	×
7．お金による新たな人間関係の形成	△
8．商店街への親しみ	○
9．大型店への親しみ	×
10．いろいろな人と知り合いになる楽しみ	×

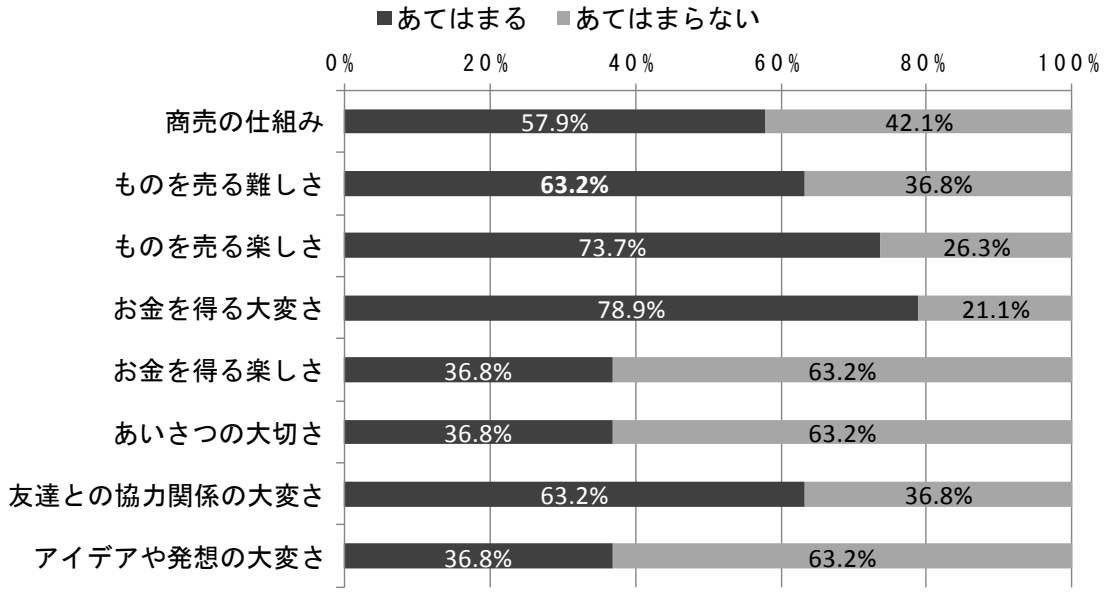
注）×は変容傾向が見られず、△はやや変容傾向が見られ、○は変容傾向が見られたことを示す。

⑥ お店体験隊で学んだこと

図 6 は、お店体験隊参加者が学習した内容を整理したものである。多くの参加者は、「お金を得る大変さ」、「ものを売る難しさ」、「ものを売る楽しさ」、「友達との協力関係の大切さ」、「商売の仕組み」を学習したようである。お店体験隊では、商売の仕組みを事前学習し、商品を実際に仕入れ販売を体験する。商品を販売するにはいろいろな過程を踏む必要がある。仕入れコストを計算する、友人と相談しながら販売戦略を考える、本番では友人と協力しながら販売する。このような経験をすることにより、参加者は商売の仕組みや協力関係の大切さを学ぶのである。また、本番では商品を思うように売ることができない場面も登場することもある。そのため、参加者は商品を売る行為の難しさと、お金を得る大変さを学習するようになる。一方、「ものを売る楽しさ」を実感した参加者が多く見られる点も見逃せない。参加者は、ものを売る厳しさを実感するのと同時に、ものを売る喜びも体験していたのである。

興味深いのは、「お金を得る楽しさ」を実感した参加者があまり見られなかったということである。当初、商売を体験することによりお金稼ぎに目覚める参加者が増えるという仮説を立てたが、結果は異なった。お店体験隊は、お金稼ぎの楽しさよりを教えるのではなく、ものを売る行為のおもしろや大変さを教えると言える。

図6 お店体験隊で学んだこと (N=19)



⑦ お仕事体験隊参加者について

お仕事体験隊参加者の学年を見ると、低学年、高学年とも偏りなく参加している傾向が見られる（表 7-1 参照）。中でも、5 年生の参加が一番多かったが、占める割合は大きくない。お仕事体験隊の参加理由を見ると、最も多い回答は「おもしろそうだった」で約 33%を占めた（表 7-2）。お仕事体験隊に関する情報の入手方法については、祭り会場に来て知ったという回答が最も多く約 30%を占めた（表 7-3）。その他にも、チラシやインターネットという回答も少なからず存在した。

表7-1　お仕事体験隊参加者の学年

学年	件数（人）	構成比（%）
1年生	2	3.5
2年生	10	17.5
3年生	7	12.3
4年生	11	19.3
5年生	**14**	**24.6**
6年生	6	10.5
無回答	7	12.3
合計	57	100.0

表7-2　お仕事体験隊参加者の参加理由

参加した理由	件数（人）	構成比（%）
おもしろそうだった	**19**	**33.3**
オールをもらえる	12	22.8
お父さん・お母さんに言われた	13	21.1
前に参加したことがある	11	19.3
その他	1	1.8
無回答	1	1.8
合計	57	100.0

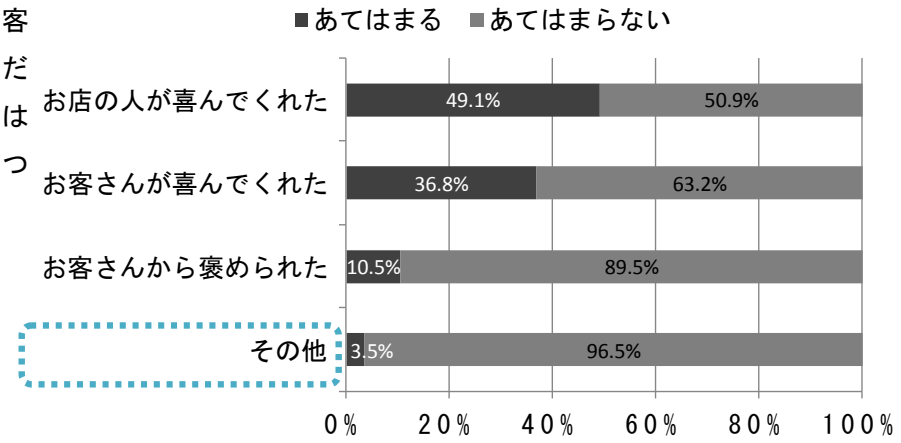
表7-3　お仕事体験隊開催に関する情報の入手方法

情報の入手方法	件数（人）	構成比（%）
商工祭に来て知った	**17**	**29.8**
商工祭のチラシ	15	26.8
インターネット	12	21.1
戸田市の広報	8	14.0
学校のポスター	3	5.3
無回答	2	3.5
合計	57	100.0

⑧お仕事体験隊で学んだこと

（１）楽しかったことと大変だったこと

楽しか　　図8-1　お仕事体験隊に参加して楽しかったこと(N=57)　　1)。対照



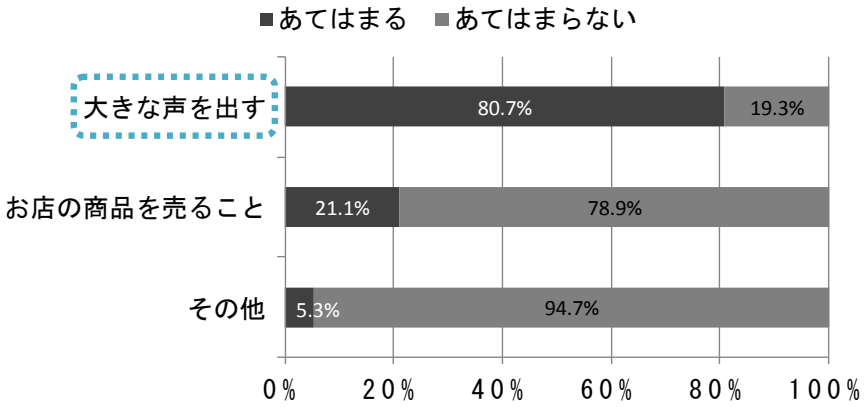
的にお客　お仕事体

大変だ　重要な仕

験隊では

事の一つ

図8-2　お仕事体験隊に参加して大変だったこと（N=57）

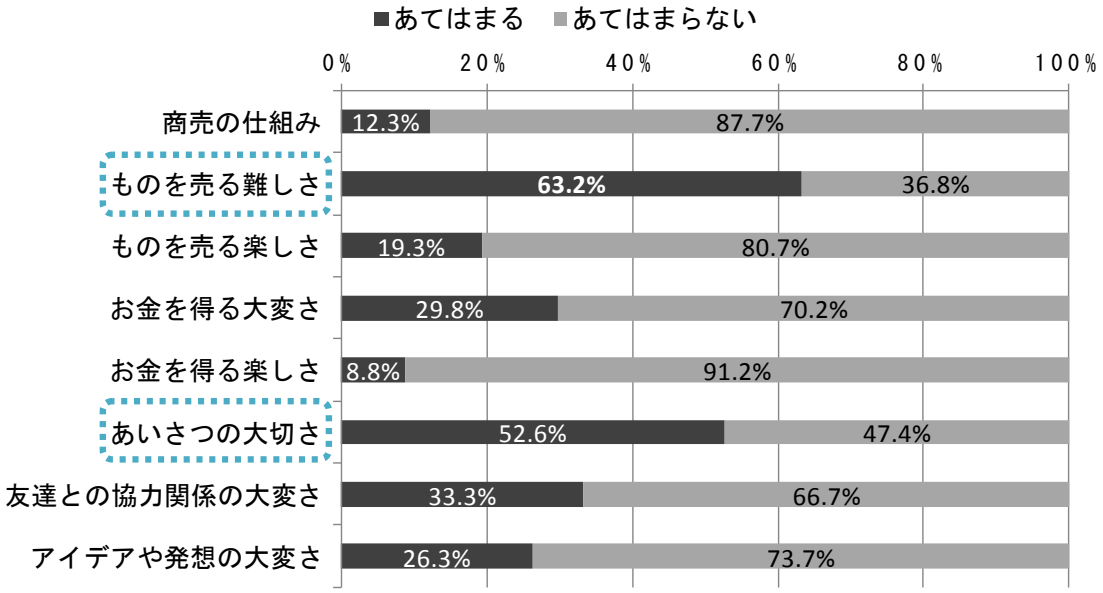


（２）お仕事体験隊で学んだこと

参加者の半数以上が、「ものを売る難しさ」と「あいさつの大切さ」を学んだと回答している（図 8-3）。お仕事体験隊では、参加者が協力商店の前で大きな声を出して商品が売れるようアピールをする。来場者の中には子供たちの大きな声に感心し商品を買う人もいるだろう。しかしながら、多くの来場者は簡単に商品を買わない。そのため、参加者は商品

を販売する際、あいさつが大切であることと、販売の難しさを学ぶことになる。一方、「ものを売る楽しさ」を学んだ参加者は非常に少なかった。参加者は商品を販売する楽しさよりも、商品を売る大変さを実感したようだ。

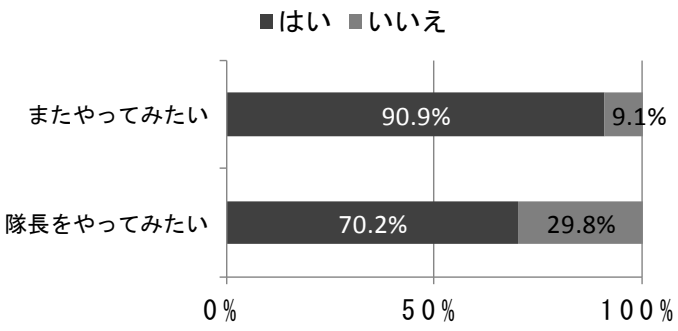
図8-3　お仕事体験隊で学んだこと（N=57）



（3）今後について

今後について、ほとんどの参加者がまたやってみたいと回答している（図 8-4）。隊長についても、参加者の７割がやってみたいと回答している。今後の参加を希望する参加者に比べ隊長を希望する参加者が少ないのは、参加者が間近で隊長の大変さを見ていたからであると推察される。

図8-4　今後の参加や隊長について（N=57）



⑨お仕事体験隊引率高校生（隊長）の感想

隊長を経験した高校生全員が、おもしろかったと答えていた（表 9-1）。隊長は大変だったのにも関わらず、皆、好意的な感想を寄せていた。今後については、またやってみたいという人が４名、わからないという人が５名いた(表 9-2)。もうやらないという高校生は一人もいなかった。個別の感想については、表 9-3 で整理した。

表9－1　「今日の感想は？」に対する回答

感想	件数（人）
おもしろかった	**9**
ふつう	0
つまらなかった	0
合計	9

表9－2　「またやってみたいですか？」に対する回答

感想	件数（人）
またやってみたい	4
わからない	**5**
もうやらないかも	0
合計	9

表9－3　隊長を経験した高校生の感想

	楽しかったことは？	大変だったことは？	来年に向けての改善点
1	いろいろな子供がいて面白かった	声が大きく出すことによってのどを痛める	のどを強くする
2	こどもがかわいかった	やんちゃな子の相手	休けい時間をもっと増やす
3	よびこみしたらお客さんが増えた	よびこみ	
4	呼びこむ時	声を大きく言う時	のどをつよくする
5	皆で協力して客寄せしたこと	大声（長い間）を出しつづけたこと	プリントの確認することを事前にやっておく（間違いがないか）
6	いろんな人と話すことができたこと	受付が最初慣れなくて難しかったこと	もう少し準備した方がいいと思いました
7	小さな子どもたちがいきいきとしていた	列がぐちゃぐちゃいつ開始かがわからない	元の紙に何番（グループ）を明確にしとく
8	全部	声を大きく出すこと	呼びかけばかりだったのでそれ以外の体験をさせてあげたい
9	なかった	なまいきな小学生に大人の対応するのがツカレタ！	なめられないようにする

⑩学習効果の比較

お店の運営を体験する場合と、お仕事を体験する場合とで、経験することが大きく異なる。お店体験隊では、参加者は実際の商売を疑似体験するため、経済活動の特徴についてより深く理解できるようになる。一方、お仕事体験隊では、参加者は大きな声を出し商品を売るという営業活動を経験できる。このように、それぞれの活動で学習する内容が大きく異なる。そこで、参加者がそれぞれの活動でどのようなことを学習できたと感じたのかについて、効果の比較を試みた。

図 10-1 から図 10-8 は、参加者がそれぞれの職業体験で学習できた内容を比較したものである。商売の仕組みについては、お店体験隊参加者の方が、お仕事体験隊参加者に比べ、学習できたと実感している（図 10-1 参照）。お店体験隊では、参加者が利益の出し方、商品の売り方などを事前学習して、実際に販売するため、商売の仕組みについて学ぶことができる。一方、お仕事体験隊では、参加者は模擬店で声出しをする、商品の説明をするなどの作業に従事するため、商売の仕組みについて十分に学習することはできない。そのため、このような効果の違いが見られたと考えられる。

ものを売る難しさについては、学習効果に大きな違いが見られなかった（図 10-2 参照）。どちらの参加者も、ものを売る大変さを実感できたようだ。逆に、ものを売る楽しさについては、学習効果に大きな違いが見られた（図 10-3）。お店体験隊参加者の方が、お仕事体験隊参加者に比べ、ものを売る楽しさをより実感している。これは、お店体験隊参加者が、実際に商品を仕入れ、工夫を凝らし販売するためであると考えられる。お店体験隊参加者は、商品を売るためにいろいろなことを学び、実際に売れる場面を体験することで、売るという行為の楽しさを実感するのだろう。

お金を得る大変さについても、大きな違いが見られた（図 10-4）。お店体験隊参加者の方が、お仕事体験隊参加者に比べ、お金を得る大変さを実感している。お店体験隊では、参加者が商品の仕入れから梱包、販売まですべての作業に関わる。参加者は、戸田オールを得るまでに一か月の長い期間を過ごすため、大変さを実感したのだと考えられる。お金を得る楽しさについても、お店体験隊参加者の方が、お仕事体験隊参加者に比べ、楽しさを実感している（図 10-5）。この結果も、上記と同様、異なる職業体験の影響によるものであると推察される。あいさつの大切さについても、学習効果に違いが見られた（図 10-6）。お仕事体験隊参加者の方が、お店体験隊参加者に比べ、あいさつの大切さを実感したようだ。お仕事体験隊では、参加者が模擬店の前で大きな声を出して商品を販売するため、このような結果になったと考えられる。

友達との協力関係の大切さについては、お店体験隊参加者の方が、お仕事体験隊参加者に比べ、協力の重要性を実感できたようだ（図 10-7）。お店体験隊では、参加者が商品の仕入れから販売まですべてチームとして行うが、お仕事体験隊では、当日祭り会場に集ま

った者がチームとなり、販売を行う。友達と協力する機会は、お店体験隊では多く生まれるが、お仕事体験隊ではあまり生まれない。そのため、お店体験隊参加者は協力関係の重要性を実感できたのだと思われる。アイデアや発想の大切さについては、大きな違いは見られなかった（図 10-8）。

図10-1　商売の仕組み

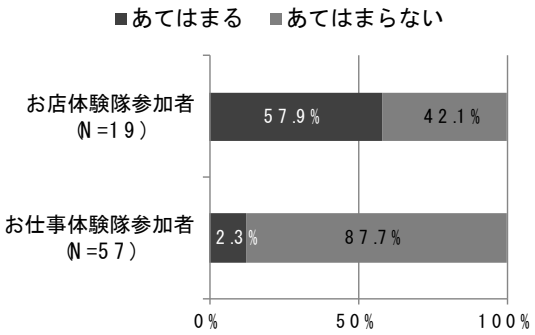


図10-2　ものを売る難しさ

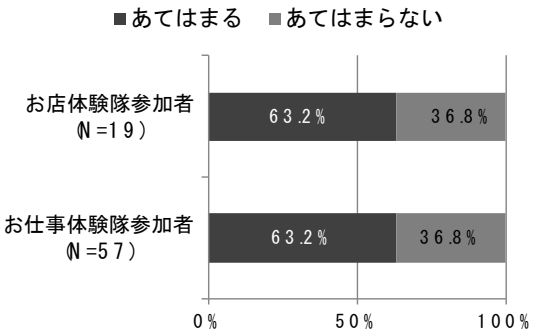


図10-3　もの売る楽しさ

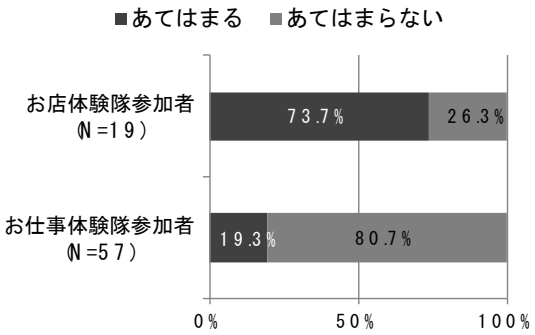


図10-4　お金を得る大変さ

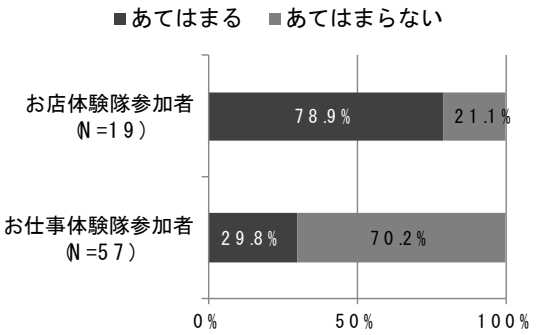


図10-5　お金を得る楽しさ

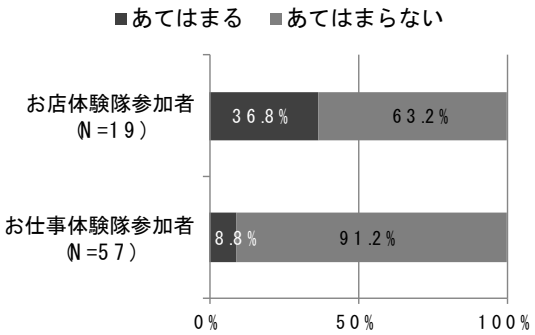


図10-6　あいさつの大切さ

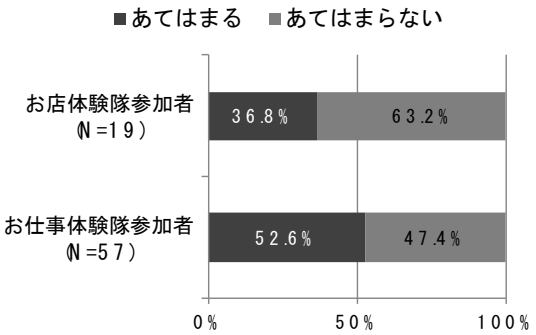


図10-7　友達との協力関係の大切さ

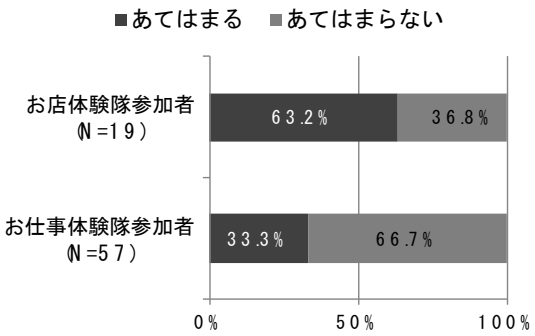
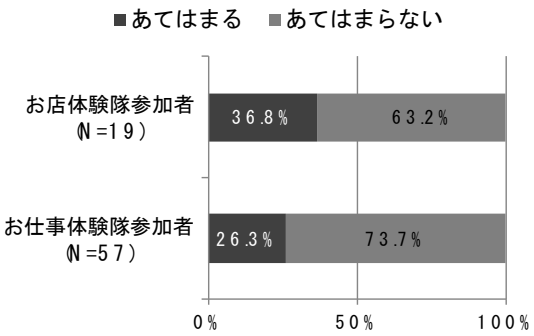


図10-8　アイデアや発想の大切さ



⑪相互扶助のお礼にふさわしい報酬に対する意識の違い

ここからは、戸田オールが地域住民によりどのように受け止められているのかについて報告する。特に、子供と大人の報酬観の違いと、大人が子供の社会体験に戸田オールを使うことに対してどのような意識を持っているのかについて報告したい。

（１）相互扶助のお礼にふさわしい報酬―子供と大人の意識の違い―

相互扶助のお礼として、どのような報酬を受け取る、あるいは渡すのが望ましいのかについて職業体験参加者である子供と大人に調査した。子供に対しては、友達に勉強を教えた（教えてもらった）場合のお礼について、大人に対しては、友人にわからないことを教えた（教えてもらった）場合のお礼について質問した。双方とも、同じ労力を費やす作業と仮定した。

図 11-1 と図 11-2 は、相互扶助のお礼を受け取る場合と渡す場合とで、どのような報酬がふさわしいかについて示している。相互扶助のお礼を受け取る場合では、大人が何も受け取らない、あるいはもの（粗品）がふさわしいと考えるのとは異なり、子供は現金や戸田オールがふさわしいと考えている（図 11-1 参照）。大人は、相互扶助のお礼として無償が望ましいという感覚を持っているが、子供は有償が望ましいという感覚を持っているようだ。また、大人が、戸田オールが報酬としてふさわしいという感覚をほとんど持っていないのとは異なり、多くの子供は、戸田オールが報酬としてふさわしいと考えている。

相互扶助のお礼を渡す場合では、両者であまり大きな違いはみられなかった。両者とももの（粗品）がふさわしいという感覚を持っているようだ。ただし、戸田オールがふさわしいと感じている子供も少なからず存在した。

子供は、相互扶助のお礼として、対価を受け取ることに抵抗感をあまり示していない。一方、大人は、相互扶助のお礼は無償で済ますべきという考えを持っているようだ。ただし、お礼を渡す場合では、子供も大人も同じ感覚を持っているように思われる。特に、報酬を受け取る場合、子供たちが戸田オールを高く評価している事実は見逃せない。大人はお礼に地域通貨を受け取ることに抵抗感を示す場合が見られるが、子供はそのような意識をあまり持たないようだ。今後、子供を中心に戸田オールを普及させていくという方法も一考の余地がある。

図１１-1 相互扶助のお礼として受け取る望ましい報酬

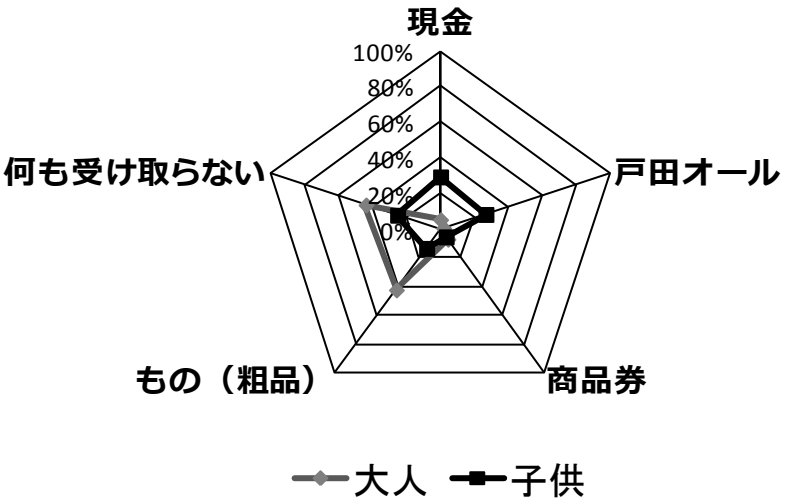
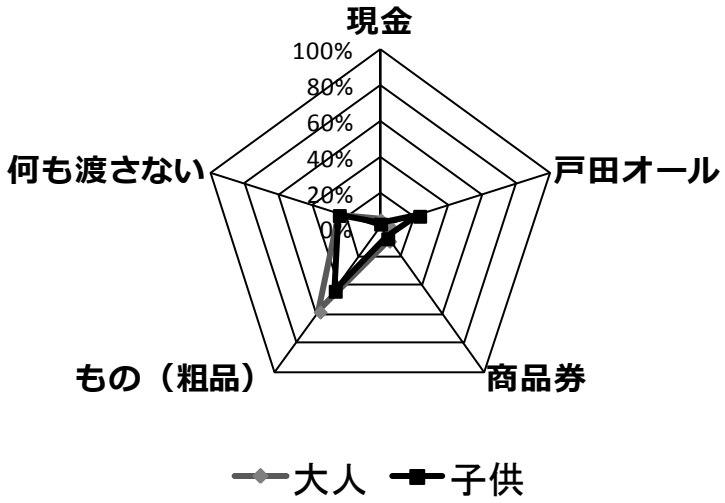


図１１-2 相互扶助のお礼として渡す望ましい報酬



（２）職業体験で戸田オールを使用することに対する保護者の考え

職業体験で扱われる疑似通貨は地域通貨戸田オールであるが、現金を使う方がより現実の経済に近い体験ができるため、子供たちの職業体験にとっては望ましいという意見もあるかもしれない。保護者は、職業体験と扱う通貨のタイプに対してどのような考えを持っているだろうか。現金の場合、ふさわしいと考える保護者とふさわしくないと考える保護者が同数存在したが、地域通貨の場合、ほとんどの保護者がふさわしいと考えていた（図12-1）。子供が現金を扱うことに対して、保護者は抵抗感を持っているようだ。現金がふさわしくない理由として、多く挙げられたのが、「子供たちの間で金銭トラブルを起こす」と「損得勘定で行動するようになる」であった。保護者は現金が子供たちの行動や精神に負の影響を与えると危惧しているようだ。一方、多くの保護者は、職業体験で子供が地域通貨を扱うことに抵抗感を持っていない。その理由は、地域通貨が現金と異なり子供の社会性や精神性を陶冶するのによいメディアである、と保護者が認識していることにあるのではないか。このことは、社会体験において地域通貨を用いるメリットを示している。実際の経済を学習するために現金でなく地域通貨を用いることができるためだ。

図12-1 職業体験の場で扱う報酬について

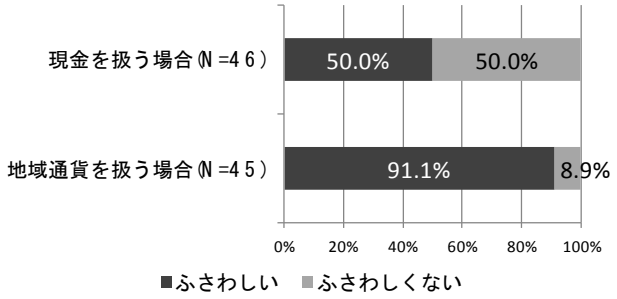
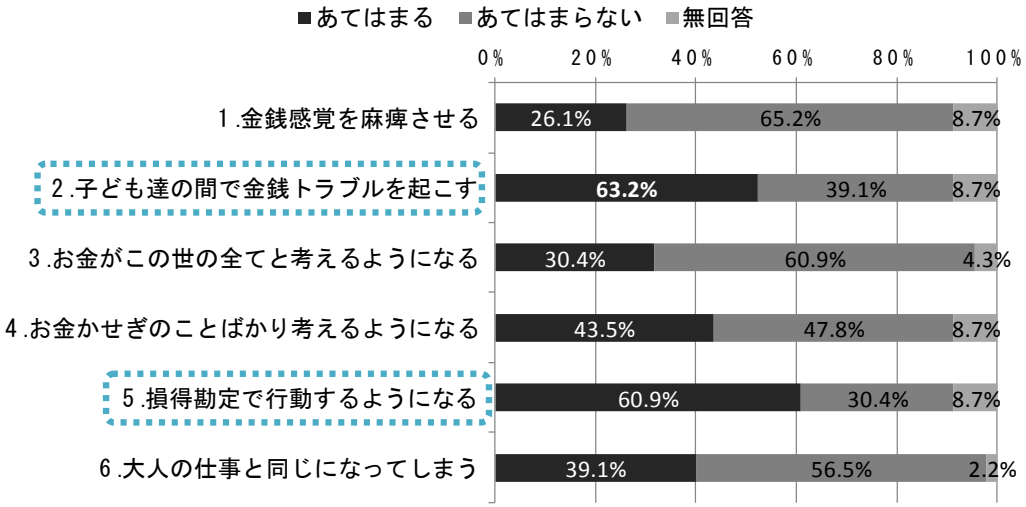


図12-2　職業体験で現金を扱うのがふさわしくない理由
（N=23)(複数回答）



⑫ おわりに―効果と課題について―

ここでは、これまでの調査報告を踏まえ、見えてきた効果と課題について考えたい。職業体験は様々な効果を生み出すことに成功した。お店体験隊の参加者は、職業体験開始前と終了後で、戸田オールと商店街に対して意識を変容させた。お店体験隊を通じて、参加者はサポートしてくれた商店街に対する親しみを増し、これまで以上に戸田オールが、人と人を結び付ける道具であることを認識するようになった。社会体験を通じて子供たちが、それまであまりなじみのなかった人々と付き合うようになったことが、この結果に大きく影響を与えているように思われる。

また、それぞれの職業体験に応じた学習効果も見られた。参加者は、商売の楽しさ、商売の厳しさや挨拶の大切さなどを学ぶことができた。比較すると、お店体験隊参加者は、商売の仕組みや楽しさ、難しさを学び、お仕事体験隊参加者は声出しなどの挨拶の重要性を学んだようだ。この結果を見ると、主催者が目標に掲げていた内容がほぼ実現されているため、プログラムとしては大きな成功を収めたと言える。

このように、戸田オールを用いた職業体験プログラムは、参加者である子供たちの意識や考え方に少なからず影響を及ぼした。実際に商売を経験することにより、子供たちは、本物に近い経済活動について学習することができたのである。普段経験することのない「売る」という行為には、「買う」という行為に比べ、様々な苦労が伴う。現代社会では「買う」という行為に困難は伴わないが、「売る」という行為には、何倍もの努力が求められる。このような機会を実際に提供している社会プログラムは珍しく、戸田オールを利用した職業体験は非常に貴重である。子供たちは、閉じられた空間で実施される職業体験では絶対に得ることのできない様々な貴重な経験をするのである。

今後の課題としては、参加者数の問題が挙げられる。人数制限を行うことで、職業体験プログラムの質を高めることができるが、もっと多くの子供たちに経験してもらうことも重要である。さらに、戸田オールをモデルにした社会体験プログラムを全国にもっと普及させていくことを考えてもよい。戸田市のモデルは、資金に恵まれなくとも地域通貨と商店街や行政の協力があれば実施可能なものである。商店や行政の協力があれば、お金をあまりかけることなく、地域社会を舞台にした職業体験の場を作っていくことができるのである。家庭、学校では経験できない様々な人とのふれあいや経済体験は、地域社会の人々の協力があれば実現可能であると言えるだろう。戸田オールを使った社会体験モデルは、それを実証していると言える。

参考資料

１．お店体験隊参加者の意識の変化に関するアンケートちょうさのお願い（前）
２．お店体験隊参加者の意識の変化に関するアンケートちょうさのお願い（後）
３．おしごと体験隊アンケート
４．第 31 回商工際　おしごと体験隊　隊長アンケート
５．地域通貨戸田オールに関するアンケート調査のお願い

お店体験隊参加者の意識の変化に関する アンケートちょうさのおねがい

このアンケートは、お店体験隊に参加するみなさんのお金やお店などに対する意識が変わるかどうかしらべるためのものです。そのため、お店体験隊が始まる前と後の二回アンケートがおこなわれます。前後の変化を知りたいため、後で同じ質問を同じ人にします。そのため、アンケートではあなたの名前かあだなを聞いています。アンケートの結果は数字にまとめますので、あなたの名前やあだ名が出ることは絶対にありません。どうか、ご理解いただき、ちょうさに協力していただければうれしいです。どうぞ、よろしくおねがいいたします。

北海道大学大学院 経済学研究科博士課程修了 博士（経済学）栗田健一
上越教育大学大学院 学校教育研究科 講師 吉田昌幸
上越教育大学大学院 学校教育研究科 修士課程 田原浩行
連絡先 kuririne@nifty.com

■ 戸田オールのこと

No. 1 これまでお店体験隊に参加したことはありますか（ひとつだけ〇）

1．はい 2．いいえ

No. 2 これまでおしごと体験隊に参加したことはありますか（ひとつだけ〇）

1．はい 2．いいえ

No. 3 オールをもらったことがある人は使い道を教えてください（あてはまるもの全てに〇）

① お店で使った ② 何かのお礼として友達にあげた ③ 何かのお礼として家族にあげた
④ お祭りで使った ⑤ その他→記入してください（ ） ⑥ もらったことはない

No. 4 オールを手に入れたいと思いますか（ひとつだけ〇）

1．強く思う 2．すこし思う 3．あまり思わない 4．全く思わない 5．わからない

No. 5 オールをつかったり、もらったりすると、いろいろな人と知り合いになれると思いますか（ひとつだけ〇）

1．強く思う 2．すこし思う 3．あまり思わない 4．全く思わない 5．わからない

■ お金のこと

No. 6 お金は大切だと思いますか？（ひとつだけ〇）

1．強く思う 2．すこし思う 3．あまり思わない 4．全く思わない 5．わからない

裏面へ行ってください

No. ７　お手伝いやお仕事をして、お金をかせぐことは大変だと思いますか？（ひとつだけ〇）

１．強く思う　２．すこし思う　３．あまり思わない　４．全く思わない　５．わからない

No. ８　お手伝いやお仕事をして、お金をかせぎたいと思いますか？（ひとつだけ〇）

１．強く思う　２．すこし思う　３．あまり思わない　４．全く思わない　５．わからない

No. ９　お手伝いやお仕事をして、お金をもらったらどうしたいですか？（ひとつだけ〇）

１．全て使う　２．たくさん使い、あとはためる　３．少し使い、あとはためる　４．全部ためる

No. １０　お金をつかったり、もらったりすると、いろいろな人と知り合いになれると思いますか
（ひとつだけ〇）

１．強く思う　２．すこし思う　３．あまり思わない　４．全く思わない　５．わからない

■ お店や人との出会いのこと

No. １１　近所の商店に親しみを感じますか（ひとつだけ〇）

１．強く感じる　２．すこし感じる　３．あまり感じない　４．全く感じない　５．わからない

No. １２　イトーヨーカドーやイオンなどに親しみを感じますか（ひとつだけ〇）

１．強く感じる　２．すこし感じる　３．あまり感じない　４．全く感じない　５．わからない

No. １３　いろいろな人と出会い知り合いになるのは、楽しいと感じますか（ひとつだけ〇）

１．強く感じる　２．すこし感じる　３．あまり感じない　４．全く感じない

■ あなたのこと

No. １４　あなたの<u>名前</u>（名前を書きたくない場合はあなたの<u>あだな</u>）

（　　）

No. １５　あなたの性別　　男　　女

♪本当に長い間、ご協力どうもありがとうございました♪

お店体験隊参加者の意識の変化に関する アンケートちょうさのおねがい

このアンケートは、お店体験隊に参加するみなさんのお金やお店などに対する意識が変わったかどうかしらべるためのものです。そのため、お店体験隊が始まる前と後の二回アンケートがおこなわれました。前後の変化を知りたいため、前後で同じ質問を同じ人にしました。そのため、アンケートではあなたの名前かあだなを聞いています。アンケートの結果は数字にまとめますので、あなたの名前やあだ名が出ることは絶対にありません。どうか、ご理解いただき、ちょうさに協力していただければうれしいです。どうぞ、よろしくおねがいいたします。

北海道大学大学院 経済学研究科博士課程修了 博士（経済学）栗田健一
上越教育大学大学院 学校教育研究科 講師 吉田昌幸
連絡先 kuririne@nifty.com

■ 戸田オールのこと

No. 1 もらったオールをどうする予定ですか（あてはまるもの全てに〇）

1．お店で使う　2．何かのお礼として友達に渡す　3．何かのお礼として家族に渡す
4．お祭りで使う　5．その他（　　）

No. 2 **オールを手に入れたいと思いますか（ひとつだけ〇）**

1．強く思う　2．すこし思う　3．あまり思わない　4．全く思わない　5．わからない

No. 3 **オールをつかったり、もらったりすると、いろいろな人と知り合いになれると思いますか**
（ひとつだけ〇）

1．強く思う　2．すこし思う　3．あまり思わない　4．全く思わない　5．わからない

No. 4 現金、オール、商品券はどんなとくちょうを持つと思いますか
（あてはまるマス全てに〇）

	地域を元気にする	地元の商店を元気にする	助け合いの関係を生む
現金のとくちょう			
オールのとくちょう			
商品券のとくちょう			

No. 5 あなたが、友達に勉強を教えたとします。友達は、お礼として現金、オール、商品券、もの（そしな）のどれかをくれるとします。あなたなら、どれを受け取りますか（ひとつだけ〇）。

1．現金　2．オール　3．商品券　4．もの（そしな）　5．何も受け取らない

No. 6 あなたが、友達に勉強を教えてもらったとします。あなたは、お礼として現金、オール、商品券、もの（そしな）のどれかを渡すとします。あなたなら、どれを渡しますか（ひとつだけ〇）。

１．現金　　２．オール　　３．商品券　　４．もの（そしな）　　５．何も渡さない

■ お金のこと

No．７　お金は大切だと思い　　**裏面へ行ってください**

１．強く思う　２．すこし思っ　３．あまり思わない　４．全く思わない　５．わからない

No．８　お手伝いやお仕事をして、お金をかせぐことは大変だと思いますか？（ひとつだけ○）

１．強く思う　２．すこし思う　３．あまり思わない　４．全く思わない　５．わからない

No．９　お手伝いやお仕事をして、お金をかせぎたいと思いますか？（ひとつだけ○）

１．強く思う　２．すこし思う　３．あまり思わない　４．全く思わない　５．わからない

No．１０　お手伝いやお仕事をして、お金をもらったらどうしたいですか？（ひとつだけ○）

１．全て使う　２．たくさん使い、あとはためる　３．少し使い、あとはためる　４．全部ためる

No．１１　お金をつかったり、もらったりすると、いろいろな人と知り合いになれると思いますか

（ひとつだけ○）

１．強く思う　２．すこし思う　３．あまり思わない　４．全く思わない　５．わからない

■ お店や人との出会いのこと

No．１２　近所の商店に親しみを感じますか（ひとつだけ○）

１．強く感じる　２．すこし感じる　３．あまり感じない　４．全く感じない　５．わからない

No．１３　イトーヨーカドーやイオンなどに親しみを感じますか（ひとつだけ○）

１．強く感じる　２．すこし感じる　３．あまり感じない　４．全く感じない　５．わからない

No．１４　いろいろな人と出会い知り合いになるのは、楽しいと感じますか（ひとつだけ○）

１．強く感じる　２．すこし感じる　３．あまり感じない　４．全く感じない

■ あなたのこと

No．１５　キッザニアには行ったことがありますか（ひとつだけ○）

１．はい　　２．いいえ

No．１６　お店体験隊の準備会に参加しましたか（**ひとつだけ○**）

１．1回参加した　　２．2回参加した　　３．全て参加した

No．１７　お店体験隊で何を学ぶことができたか教えて下さい（あてはまるもの全てに○）

１．商売の仕組み　２．ものを売る難しさ　３．ものを売る楽しさ　４．お金を得る大変さ

５．お金を得る楽しさ　６．あいさつの大切さ　７．友達との協力関係の大切さ

８．アイデアや発想の大切さ　９．その他（　　）

No. １８　あなたの名前（最初のアンケートであだなを書いた人はあだな）

（　　、

おしごと体験隊アンケート

♪本当に長い間、ご協力どうもありがとうございました♪

おしごと体験隊に参加してくれてありがとうございました。お仕事をしてみて、どんなことを思いましたか？思ったことについて、下の質問に答えてください。

学校名　＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿小　学　校　　学年　＿＿＿

1. おしごと体験隊に参加したのはどうしてですか？（どれか一つに〇）

① おもしろそうだったから。 ② お父さん・お母さんにいわれたから。 ③ オールをもらえるから。

④ 前に参加したことがあるから。 ⑤そのた（　　）

2. 大変だったのはなんですか？（いくつでも〇）

① 大きな声をだすこと。 ② お店の商品を売ること。③そのた（　　）

3. 楽しかったことはなんですか？（いくつでも〇）

① お店の人がよろこんでくれたこと。 ② お客さんがよろこんでくれたこと。

③ お客さんからほめられたこと。 ④（　　）

4. おしごと体験隊のことは何で知りましたか？（どれかひとつに〇）

① 学校のポスター ② 戸田市の広報 ③ 商工祭のチラシ

④ 商工祭に来て知った ⑤ インターネット（ホームページ・ブログ・その他）

5. またやってみたいですか？（どちらかひとつに〇）

① またやってみたい。 ② もうやりたくない。

6. 中学生になったら、隊長をやってみたいですか？（どちらかひとつに〇）

①やってみたい ②やってみたくない

7. あなたが、友達に勉強を教えたとします。友達は、お礼として現金、オール、商品券、もの（そしな）のどれかをくれるとします。あなたなら、どれを受け取りますか（ひとつだけ〇）。

1. 現金　2. オール　3. 商品券　4. もの（そしな）　5. 何も受け取らない

8. あなたが、友達に勉強を教えてもらったとします。あなたは、お礼として現金、オール、商品券、もの（そしな）のどれかを渡すとします。あなたなら、どれを渡しますか（ひとつだけ〇）。

1. 現金　2. オール　3. 商品券　4. もの（そしな）　5. 何も渡さない

9. おしごと体験隊で何を学ぶことができたか教えて下さい（あてはまるもの全てに〇）

1. 商売の仕組み　2. ものを売る難しさ　3. ものを売る楽しさ　4. お金を得る大変さ

5. お金を得る楽しさ　6. あいさつの大切さ　7. 友達との協力関係の大切さ

8. アイデアや発想の大切さ　9. その他（　　）

ありがとうございました！また来年も参加してくださいね♪

第３１回商工祭　おしごと体験隊　隊長アンケート

地域通貨戸田オール運営委員会
慶応義塾大学ＳＦＣ研究所　上席研究員（訪問）栗田健一
上越教育大学大学院 学校教育研究科 講師　吉田昌幸

今日は一日ありがとうございました。今後の参考にするため、ご意見をお聞かせください。

お名前 ＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

Q1　今日の感想は？

□おもしろかった　　□ふつう　　□つまらなかった

Q2　楽しかったことは？

Q3　大変だったことは？

Q4　来年へ向けて、どのような点を改善すれば良いですか？

Q5　またやってみたいですか？

□またやってみたい！　　□分からない♪　　□もうやらないかも…

Q6．あなたは地域通貨戸田オール（以下オール）を知っていますか。（あてはまるものに○）

1．はい→オールをもらったことはありますか（1．はい　2．いいえ）
　　→オールを使ったことはありますか （1．はい　2．いいえ）
2．いいえ

Q7．オールを手に入れたいと思いますか。（ひとつだけ○）

1．強く思う　2．すこし思う　3．あまり思わない　4．全く思わない　5．わからない

Q8．オールをつかったり、もらったりすると、いろいろな人と知り合いになれると思いますか。（ひとつだけ○）

1．強く思う　2．すこし思う　3．あまり思わない　4．全く思わない　5．わからない

Q9．お金は大切だと思いますか？（ひとつだけ○）

1. 強く思う　2. すこし思う　3. あまり思わない　4. 全く思わない　5. わからない

Q10. お金をつかったり、もらったりすると　　人と知り合いになれると思いますか（ひとつだけ○）

裏面へ

1. 強く思う　2. すこし思う　3. あまり思わない　4. 全く思わない　5. わからない

Q11. 現金、オール、商品券はそれぞれどんな特徴を持つと思いますか。（あてはまるマスに全て○）

	地域を元気にする	地元の商店を元気にする	助け合いの関係を生む
現金の特徴			
オールの特徴			
商品券の特徴			

Q12.　あなたが友人に分からないことを教えたとします。友人は、お礼として現金、オール、商品券、もの（粗品）のどれかをくれるとします。あなたならどれを受け取りますか。（ひとつだけ○）

1. 現金　2. オール　3. 商品券　4. もの（粗品）　5. 何も受け取らない

Q13. あなたが友人に分からないことを教えてもらったとします。あなたは、お礼として現金、オール、商品券、もの（粗品）のどれかを渡すとします。あなたならどれを渡しますか。（ひとつだけ○）

1. 現金　2. オール　3. 商品券　4. もの（粗品）　5. 何も渡さない

Q14. 職業体験の場で、子供が現金を扱うのはふさわしいと思いますか。

1. 思う　2. 思わない→なぜですか。理由としてあてはまるものは「はい」に、あてはまらないものは「いいえ」に○をつけてください。

1. 金銭感覚をまひさせるから （①. はい　②. いいえ）
2. 子供達の間で金銭トラブルを起こすから （①. はい　②. いいえ）
3. お金がこの世の全てと考えるようになるから （①. はい　②. いいえ）
4. お金かせぎのことばかり考えるようになるから （①. はい　②. いいえ）
5. 損得勘定で行動するようになるから　（①. はい　②. いいえ）
6. 大人の仕事と同じになってしまうから （①. はい　②. いいえ）
7. その他の理由（　　）

Q15. 職業体験の場で、子供がオールを扱うのはふさわしいと思いますか。

1. 思う　2. 思わない→なぜですか。理由としてあてはまるものは「はい」に、あてはまらないものは「いいえ」に○をつけてください。

1. 金銭感覚をまひさせるから （①. はい　②. いいえ）
2. 子供達の間で金銭トラブルを起こすから （①. はい　②. いいえ）
3. お金がこの世の全てと考えるようになるから （①. はい　②. いいえ）
4. お金かせぎのことばかり考えるようになるから （①. はい　②. いいえ）
5. 損得勘定で行動するようになるから　（①. はい　②. いいえ）
6. 大人の仕事と同じになってしまうから （①. はい　②. いいえ）
7. その他の理由（　　）

お疲れさまでした。

地域通貨戸田オールに関するアンケート調査のお願い

このアンケートは、地域の皆様が地域通貨戸田オールをどのように理解しているのかどうか調べるためのものです。アンケートは学術研究にのみ利用するものであり，統計的に処理されるため，個人名が特定される形で利用されることは一切ございません。皆様からの貴重なお声を今後の地域社会の発展のためにぜひ活かしたいと考えております。なお，ご記入いただいたアンケート用紙は，1 週間程度を目安に，同封の返信用封筒に入れ，ポストに投函ください。わずかではございますが，本アンケートにご協力いただいた御礼として粗品をお渡しさせていただきます。どうぞご活用ください。また，この調査に関してご質問・ご意見などがございましたら，下記までお問い合わせください。

慶応義塾大学ＳＦＣ研究所　上席研究員（訪問）栗田健一
上越教育大学大学院 学校教育研究科 講師　吉田昌幸
北海道大学大学院　経済学研究科　博士課程　宮﨑義久

No. 1　あなたは、地域通貨戸田オール（以下オール）を知っていますか。（あてはまるものに〇）

１．はい→オールをもらったことはありますか（１．はい　　２．いいえ）
　　→オールを使ったことはありますか　（１．はい　　２．いいえ）
２．いいえ

No. 2　オールを手に入れたいと思いますか。（ひとつだけ〇）

１．強く思う　２．すこし思う　３．あまり思わない　４．全く思わない　５．わからない

No. 3　オールをつかったり、もらったりすると、いろいろな人と知り合いになれると思いますか。
（ひとつだけ〇）

１．強く思う　２．すこし思う　３．あまり思わない　４．全く思わない　５．わからない

No. 4　子供がオールを受け取る職業体験を知っていますか。

１．はい　　２．いいえ

No. 5　お子様がいる方に伺います。お子様は、次の職業体験に参加したことはありますか。

１．地域通貨 de お店体験隊に参加した　　２．お仕事体験隊（商工祭で開催される）に参加した
３．両方参加した　　４．どちらも参加したことはない　５．わからない

No. 6　職業体験の場で、子供が現金を扱うのはふさわしいと思いますか。

１．思う　　２．思わない→なぜですか。理由としてあてはまるものは「はい」に、あてはまらないものは「いいえ」に〇をつけてください。

１．金銭感覚をまひさせるから　（①．はい　②．いいえ）
２．子供達の間で金銭トラブルを起こすから　（①．はい　②．いいえ）
３．お金がこの世の全てと考えるようになるから　（①．はい　②．いいえ）
４．お金かせぎのことばかり考えるようになるから　（①．はい　②．いいえ）
５．損得勘定で行動するようになるから　（①．はい　②．いいえ）
６．大人の仕事と同じになってしまうから　（①．はい　②．いいえ）

７．その他の理由（　　）

裏面へ行ってください

No．７　職業体験の場で、子供がオールを扱うのはふさわしいと思いますか。

１．思う　　２．思わない→なぜですか。理由としてあてはまるものは「はい」に、あてはまらないものは「いいえ」に〇をつけてください。

１．金銭感覚をまひさせるから　（①．はい　②．いいえ）
２．子供達の間で金銭トラブルを起こすから　（①．はい　②．いいえ）
３．お金がこの世の全てと考えるようになるから　（①．はい　②．いいえ）
４．お金かせぎのことばかり考えるようになるから　（①．はい　②．いいえ）
５．損得勘定で行動するようになるから　（①．はい　②．いいえ）
６．大人の仕事と同じになってしまうから　（①．はい　②．いいえ）
７．その他の理由（　　）

No．８　お金は大切だと思いますか？（ひとつだけ〇）

１．強く思う　２．すこし思う　３．あまり思わない　４．全く思わない　５．わからない

No．９　お金をつかったり、もらったりすると、いろいろな人と知り合いになれると思いますか

（ひとつだけ〇）

１．強く思う　２．すこし思う　３．あまり思わない　４．全く思わない　５．わからない

No．１０　現金、オール、商品券はそれぞれどんな特徴を持つと思いますか。

（あてはまるマスに全て〇）

	地域を元気にする	地元の商店を元気にする	助け合いの関係を生む
現金の特徴			
オールの特徴			
商品券の特徴			

No．１１　あなたが友人に分からないことを教えたとします。友人は、お礼として現金、オール、商品券、もの（粗品）のどれかをくれるとします。あなたならどれを受け取りますか。（ひとつだけ〇）

１．現金　　２．オール　　３．商品券　　４．もの（粗品）　５．何も受け取らない

No．１２　あなたが友人に分からないことを教えてもらったとします。あなたは、お礼として現金、オール、商品券、もの（粗品）のどれかを渡すとします。あなたならどれを渡しますか。（ひとつだけ〇）

１．現金　　２．オール　　３．商品券　　４．もの（粗品）　５．何も渡さない

No．１３　あなたの性別を教えてください

１．男性　　２．女性

No.１４　あなたの年代を教えて下さい

１．10代　　２．20代　　３．30代　　４．40代　　５．50代　　６．60代　　７．70代以上

No.１５　あなたのご職業を教えてください

１.会社員　２.市役所職員　３.商工経営　４.専業主婦　５.団体職員　６.無職　７.学生　８.その他（　　）

♪本当に長い間、ご協力どうもありがとうございました♪