



ゲーミングによる地域通貨導入のためのワークショップ ー石川県津幡町のドレミファスタンプを事例としてー

小林 重人¹, 吉田 昌幸²

¹北陸先端科学技術大学院大学 知識科学研究科 ²上越教育大学大学院 学校教育研究科



背景

津幡町

商店街の衰退＋買い物支援が必要な高齢者の増加

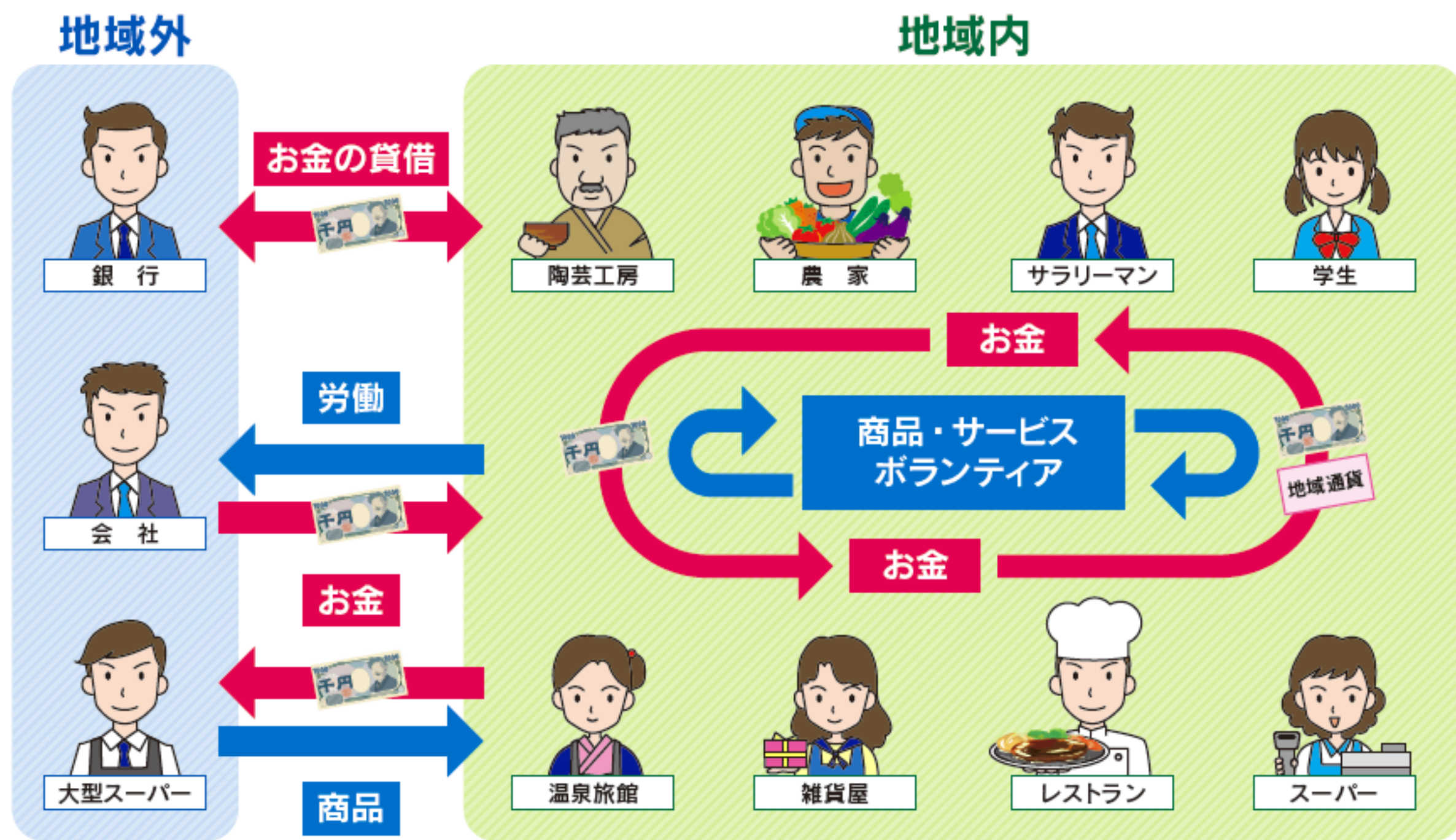
商工会が発行している買い物スタンプ（金券）をボランティアポイントとして地域通貨化することを検討

目的

- 地域通貨導入に関わるステークホルダー（町役場、商工会、議員、社会福祉協議会、研究者等）16名を対象に、ゲーミングを通じて地域通貨の使用を経験してもらう
- 地域通貨を導入すると何が起こるのか、循環させるためには何が必要であるかを思考し、参加者同士で議論する

ゲーム概略

参加者は、仮想の地域の住民として、8つの職業（農家、レストラン、雑貨屋など）のいずれかを担い、法定通貨（円）と地域通貨を活用して財やサービスの取引やボランティアを行う



ゲームの流れ

ゲームの設定

- 下記の2つの問題をどのように解決できるかゲームを通じて考える
- 地域住民同士の助け合いがない
- 地域商店街での売り上げが低下

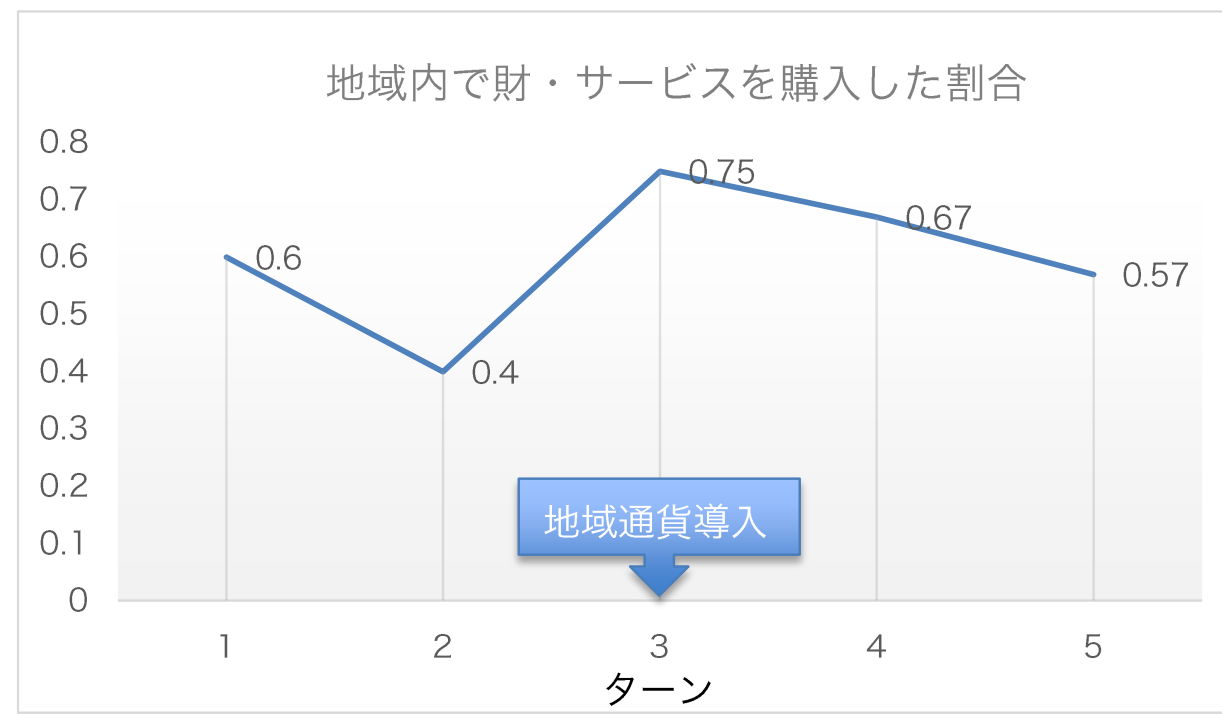
参加者の意思決定

- 財やサービスを地域内外のどちらで購入するのか？
- ボランティアを引き受けるかどうか？

結果

ゲーム全体や事後アンケートの結果を参照しながら参加者全員で地域通貨導入に関する議論を行った

地域内と地域外のどちらで買い物をしたのか



- 当初は価格差を把握して地域外での購入を選択
- 地域通貨発行直後に域内購入割合が増加
- 徐々に決済手段として地域通貨が使用される機会が低下

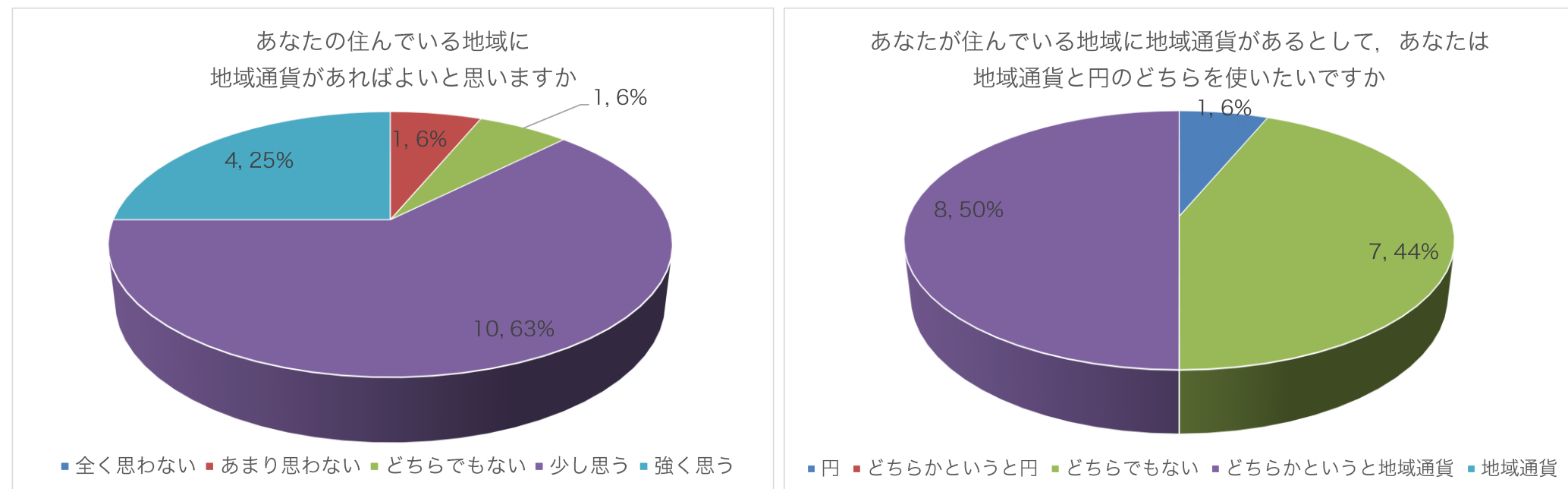
お金に対する価値観の変化

質問項目	ゲーム開始前	ゲーム終了後	p値
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。	2.67	3.67	.030
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。	2.73	3.4	.041
お金は人と人とを結びつけるものであればよいと思いますか。	3.07	3.7	.031

p値はWilcoxonの符号付順位検定による。
強く思う・・・5点 少し思う・・・4点 どちらでもない・・・3点 少し思う・・・2点 まったく思わない・・・1点

「お金の多様性」と「お金を介した人の繋がり」を認める意識が上昇

ゲーム後の地域通貨に対する評価



居住地域に地域通貨が存在することとそれを使用することは別問題

ゲームを通じたポジティブな意見

- 地域通貨を使うことで地域のことをより意識するようになった
- 地域の人々が交流できる。思いやりが育つ。就労にも繋がる
- 地域通貨を使うだけで地域貢献している気持ちになり、地域への愛着心がわいた

ゲームを通じたネガティブな意見

- 手数料を取られてまで地域通貨に換金して地域で購入しようとは思わない。地域通貨を導入するのが良いのかはまだよくわからない
- 地域通貨によってその地域が活性化されるのは良いと感じたが、制限やルールによって使い勝手が悪くなるとも感じた

ゲーム後の議論

- 地域通貨を導入する目的を明確にし、その意図を地域住民に丁寧に説明する必要がある
 - 住民向けの地域通貨ゲームの実施
- 地域通貨を使用していくことが、地域のためになるという意識付けの必要性
- 商工会、町役場、社会福祉協議会との連携の重要性

今後の展開

地域通貨を地域の互助・共助・公助などの地縁ネットワークを再構築するためのシステムとして位置づける

地域包括支援センターや社協と連携した法人組織を設立、ボランティアポイントを商工会が発行するドレミファスタンプと互換させ、津幡町の地域通貨として流通させる