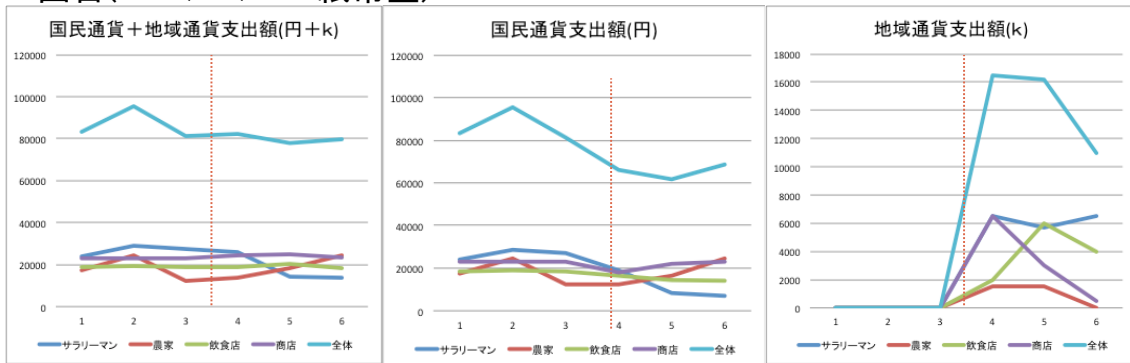


1回目(2011/11/29 紙幣型)



2回目(2011/12/6 LETS型)

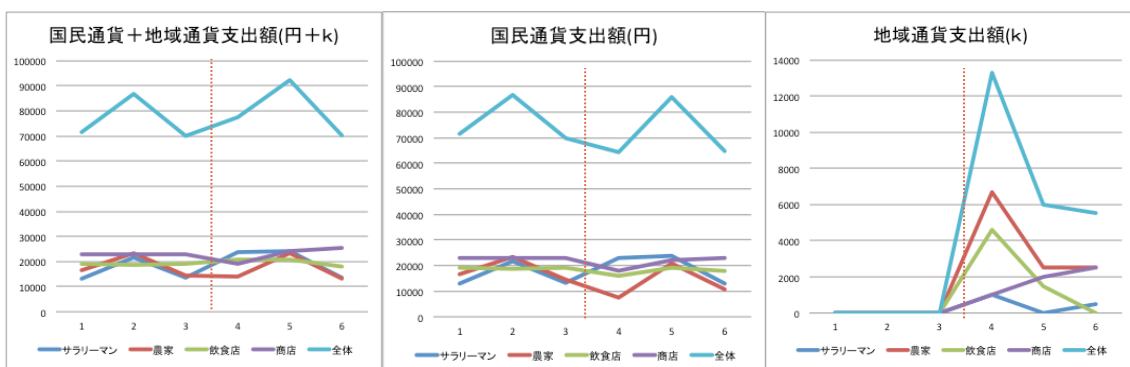


図 9 地域通貨ゲーム ver.2 支出額の推移

このように見ると、収入支出共に 1 回目と 2 回目共通した特徴を示しているのは、図 8 と図 9 の右列にある地域通貨の収入額と支出額の推移である。どちらも地域通貨導入直後のターンで金額がピークを迎え、その後低下していることがわかる。ver.2 のゲームでは収入・支出とも各主体の購入リストによって決まる。購入リストはサイコロの目によって決定されるので、何を購入するかについては各主体の意向は反映されない。しかし、国民通貨と地域通貨の受取割合は各主体が自由に決めることができる。それゆえ、地域通貨の収入額や支出額の推移は各主体を担う参加者の考え方に大きく影響を受けると考えられる。これについてはアンケート結果と併せて検討していく必要がある。

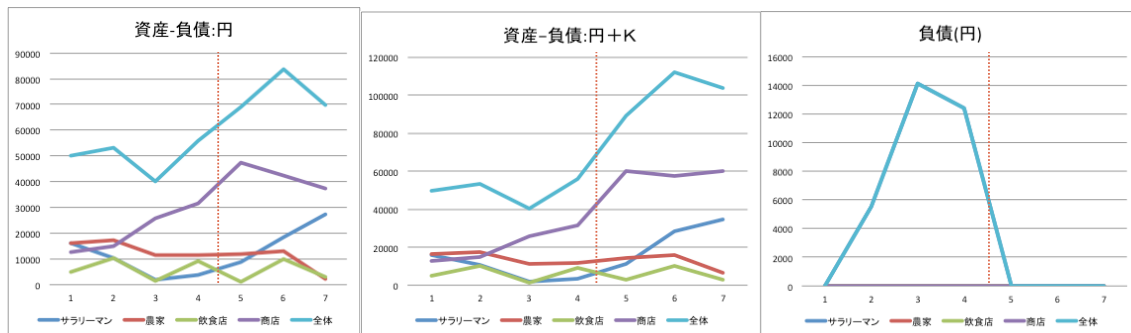
(b)資産と負債の推移

地域通貨ゲーム ver.2 では、ver.1 同様にあらかじめ一定の国民通貨を配布した。配布した金額は各主体が地域内部から得られる収入の平均値に近似させた¹¹。それゆえ、一定の資産を所有した形でゲームを開始させている。なお、ここでは収入から支出を差し引いた国民通貨

¹¹ 配布した金額は次の通り。サラリーマン 16000 円，農家 16300 円，飲食店 5000 円，商店 12600 円。

ないし地域通貨のストックを資産とし、銀行からの借金を負債とした¹²。

1回目(2011/11/29 紙幣型)



2回目(2011/12/6 LETS型)

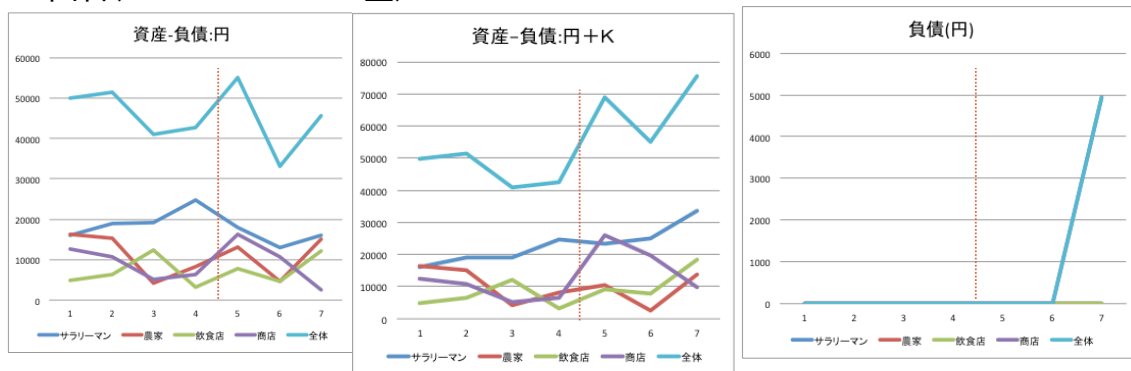


図 10 地域通貨ゲーム ver.2 資産額と負債額の推移

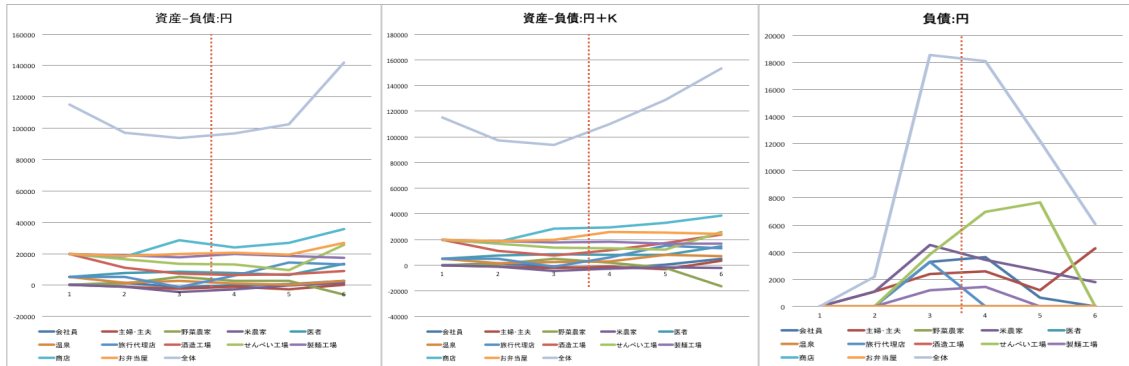
図 10 は資産と負債の推移を示したものである。横軸がターン(当初配布した金額を含めている)なのでグラフでは全 7 ターンとなっている。縦軸が金額である。図 10 の左から「国民通貨のみで計算した資産-負債の推移」、「国民通貨と地域通貨を合わせて計算した資産-負債の推移」、「国民通貨の負債の推移」となっている。

ここでははじめに見ていくのは、負債の推移である。1 回目のゲームにおいて、増えてきたサラリーマンの負債額が地域通貨導入後に減少し、返済されたことが図 10 で示されている。地域通貨が導入され後に負債額が減少していくという現象は、ver.1 の地域通貨ゲームでも見られた(図 11 右列)。これは、第一に地域通貨を導入することによって、地域内部のモノ・サービスは地域通貨で支払い、地域外部との取引に国民通貨を利用できるようになったこと、第二にゲームの設計上地域通貨が導入された後に毎ターン開催されるボランティアイベントに参加することによって地域通貨がもらえるようになり(図 11 でのゲームでは 1000k, 図 10 のゲームでは 3000k あるいは 1000k が 1/2 の確率でもらえる)、実質的な収入増につながったことが原因

¹² 負債に地域通貨を入れていない理由は第一に紙幣型の場合は負債が発生しないからであり、第二に国民通貨の負債が銀行に対する負債であるのに対して、LETS 型で生じる負債はコミュニティに対する負債であり、その性質が明確に異なるからである。

であると考えられる¹³。

■ 2010/12/3 新潟県長岡市川口地区 紙幣型



■ 2011/3/28 北海道北見市 紙幣型

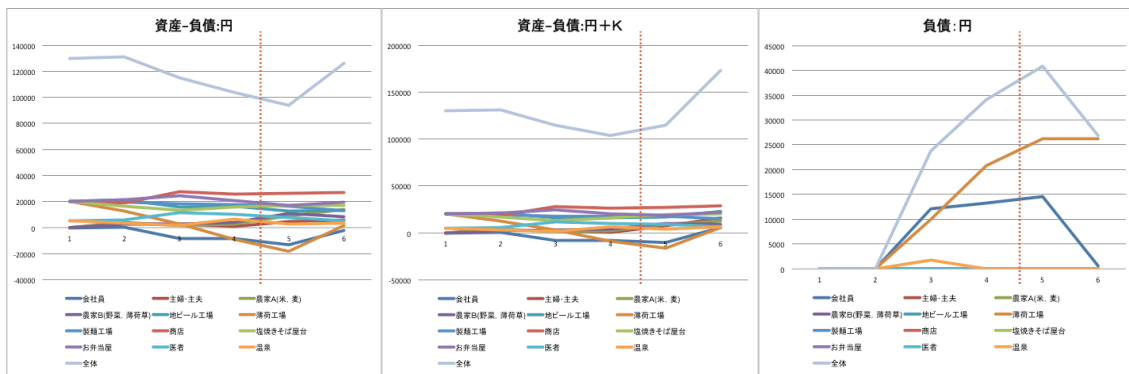


図 11 地域通貨ゲーム ver.1 資産額と負債額の推移

これは、地域通貨がより多くの地域内での経済取引に利用できるようになり、より多くのボランティア活動に利用できるようになることによって、経済的に豊かになることをゲームの設計として組み込んだことによるものである。「国民通貨と地域通貨を併せて計算した資産-負債の推移」を見てわかるように、ver.1とver.2で共通しているのは(図10と図11中列)、地域通貨を導入した後で国民通貨と地域通貨を併せた資産から負債を差し引いた金額が増加していることである。地域通貨ゲームの参加者の声として「地域通貨導入後に豊かになった」あるいは「余裕が生まれた」などはここに起因していると思われる¹⁴。

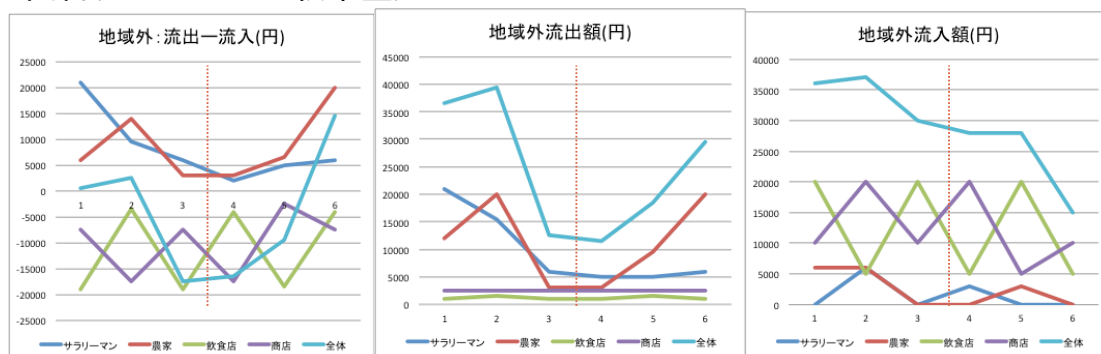
(c)地域内外との取引状況

¹³ ただし、ver.2の2回目のゲーム(図10下段右列)では、負債は最後のターンで初めて生じている。これは、参加者の学生たちができるだけ銀行から借金をしないように、行動した結果であると言える。最後に銀行から借金をしたのは商店であり、地域通貨での支払いを認めてもらうように農家と交渉していたが、農家の方が国民通貨での支払いを求めたので、銀行から借金をしたという経緯がある。

¹⁴ ただし、ここで注意が必要なのは、本来国民通貨は利子が付くが(本ゲームでは銀行預金という設定はしていないので利子は付かない)、地域通貨は利子が付かない、あるいはマイナス利子だということである。それゆえ、これらをひとくくりにして資産とするのは本来問題がある。ただし、ゲームの設計上、国民通貨も地域通貨も共に利子が付かないことになっているので、ここでは両方とも「資産」として扱った。

ver.2 のゲームでは、地域外という主体を置き、地域内部の購入リストの中に家電や洋服など地域外部でしか購入できないアイテムを地域外という主体から購入するように設定し、地域内部からの購買力流出を取り入れた。また、「地域外収入」として各主体がサイコロの目に応じて収入を得られるように設定し(サラリーマンは「ボーナス」、農家は「補助金」、商店と飲食店は「地域外利用者」)、それを地域外流入とした¹⁵。

1回目(2011/11/29 紙幣型)



2回目(2011/12/6 LETS型)

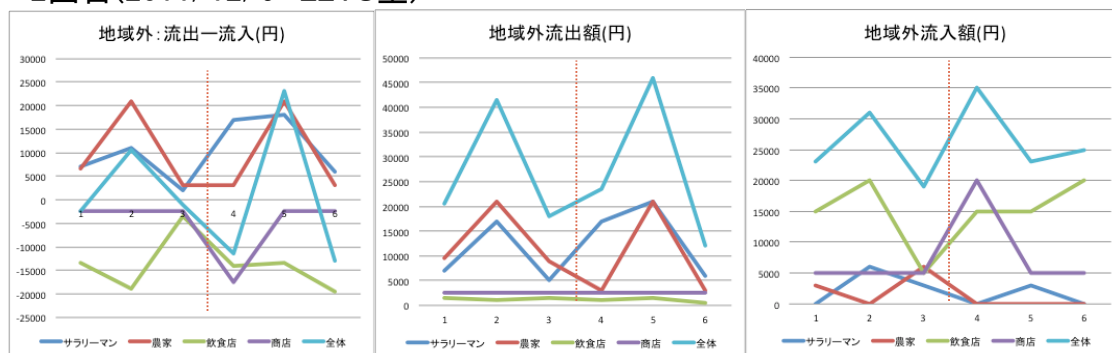


図 12 地域通貨ゲーム ver.2 地域外流出額と流入額の推移

図 12 は左から「地域外への流出から流入を差し引いた額の推移」、「地域外流出額の推移」、「地域外からの流入額の推移」を表している。これらはいずれもサイコロの目によって決まるので、この結果はゲームの設計上どのように地域外との取引関係をおいたのかということの意味する。

また、これを各主体の取引状況から見たものが図 13 である。ここでは各主体がどれほど地域の外部へ購買力を流出させ、どれほど地域の外部から「外貨」を稼いだのかが示されている。

¹⁵ 地域外で購入するアイテムは各主体の役割表にある購入アイテム欄の中に含まれている。したがって、何を地域外で購入するかは主体の裁量ではなくサイコロの目で決定される。また、地域外からの流入についても、サイコロの目で決定される。地域外からの流入金額の平均値は次のように設定している。1 回目: サラリーマン 3000 円, 農家 3000 円, 飲食店 13333 円, 商店 11667 円。2 回目: サラリーマン 2000 円, 農家 2000 円, 飲食店 10833 円, 商店 9167 円。