

The Community Currency Role Play

Created by Jeff Powell and Menno Salverda

Translated and Edited by Rui Izumi (e-mail: rizumi@poppy.ocn.ne.jp)

< 注意点 > by Rui Izumi

事前に2種類の紙券を準備しておきます。円の模造紙幣(1,000円、10,000円:1,000円を多く)とコミュニティ通貨の紙券(10cc)。< 本文とは違います。 >

ファシリテーターは経験上2名は必要です。1名は司会進行とシートの配布、もう1名は金貸し及びコミュニティ銀行家の役割を行い、同時に紙券の整理をします。ゲームの人数は、ファシリテーターと含めて15名程度が適当。25人ぐらいまでは行うことが可能でした。人数が多い場合は、1つの役割、例えば野菜農家を2軒にしてください。少ない場合は、適当な役割(野菜農家や機械工など)を減らしてください。

提供リストの価格設定は、自由に変更してください。変更しても、ゲームの結果にはあまり影響は及ぼしません。

このゲームは、第一ラウンド、第二ラウンドの両方を行うことによって、コミュニティ通貨の役割を身体から感じることができるようになっています。特に、コミュニティ通貨導入によって、国民通貨が内部化され、地域内での資金が潤沢になることがわかります。

基本的に、このゲームは複雑ですが、今あるゲームとは違い、地域通貨の経済的な特性を理解するには非常に便利です。全体で、最低2時間はかかります。できれば、ディスカッションタイムも入れて、半日ぐらいかけてやるのが望ましいです。

アウトライン

- 1、イントロダクション
- 2、ゲームをする前に
- 3、対象
- 4、目的
- 5、ロール・プレイの紹介
- 6、第一ラウンドのプレイの仕方
- 7、金貸し
- 8、第一ラウンド終了後のディスカッション
- 9、第二ラウンドのプレイの仕方
- 10、第二ラウンド終了後のディスカッション
- 11、変更可能点
- 12、ロール・プレイの評価

1、イントロダクション

私たちは、1998年8月にタイで初めて3日間のセミナーを行い、コミュニティ・カレンシー・システム（以下 CCS）を体験する手法を用いることの重要性を痛感した。講師は、経済的コンセプトを理解できない人々に困惑した。LETS ゲームを行ったが、いわゆる第三世界の環境を反映していないと感じ、CCS ロール・プレイを作り上げることになった。

CCS ロール・プレイは、タイでデザインされ、インドネシアでも採用されている。以下で説明されるロール・プレイは、LETS に基礎をおいたものである。このロール・プレイは、ミューチュアル・クレジット・システムとしても機能するが、LETS とは違い、取引する際にクーポンもしくは紙幣を使用する。CCS 体験者は、このシステムと HOURS システムの不換紙幣を混同してはならない。

このロール・プレイは、完成したものではなく、複雑な地域経済を活性化させようとするものではない。しかし、CCS に関係する様々な問題をディスカッションする際の強力な出発点となるであろう。私たちは、ほかの CCS 関係者、特に第三世界の、がこのロール・プレイを使用することを希望する。

ロール・プレイの目的の説明から始まり、次にプレイの仕方を説明し、最後にフィールドでの体験に基づいたロール・プレイの評価を簡単に行う。ロール・プレイを行うのに必要なシートが5種類ある。

- 第一ラウンド用提供リスト
- 第一ラウンド用メンバーズカード
- 取引をまとめるシート
- 第二ラウンド用提供リスト
- 第二ラウンド用メンバーズカード

2、ロール・プレイをする前に

- ・このロール・プレイは、ゲームとディスカッションでおおよそ2時間はかかる
- ・ファシリテーターは、セミナーもしくはワークショップでこれを使用する前にゲームを試行しておくべきである。
- ・このゲームの基礎を理解しているファシリテーター（約3人）は、ゲームがスムーズに進行するように備えておく必要がある。
- ・理想的には、このロール・プレイは、15～30人程度で行われるのが望ましい。参加者は、基礎的な学力は必要とされるが、会計の知識は必要とされない。
- ・ロール・プレイの準備をするために参加者の役割（メンバーズカード）を印刷し、大きな紙に写しておく必要がある。
- ・運営者は、ゲームにおいて国民通貨と類似した紙券を発行することになる。たとえば、

インドネシアでは、500・1000・5000・10,000・20,000・50,000 ルピーの紙幣がある。メンバーが購入する提供リストにある財の価格や種類は、どの額面の紙券がどの程度必要なかという指標を与えてくれる。

- ・運営者は、「コミュニティ・クーポン」を発行することになり、第二ラウンドにおける提供リストに掲載される価格に沿った額面が必要である。インドネシアにおいては、その額面が国民通貨ルピーのそれとは変えており、一方タイではほぼ同じでよいだろう。たとえば、インドネシアではクーポンの額面は、5・10・20・50 であり、国民通貨と比べて 100 分の 1 である。クーポンは、国民通貨と取り違えないようにデザインされるべきである。
- ・取引をまとめ、ゲームのディスカッションをするために、プロジェクターを使用するのもいいが、大きな模造紙を使用することを進める。

3、ターゲット・グループ

このロール・プレイは、地方のプロシューマー・コミュニティ（消費者と生産者が一体となったコミュニティ）における宣伝・普及目的のためにデザインされている。それゆえ、このゲームは、地方における活動に大きな影響を与える。にもかかわらず、わたしたちは、バンコクやジャワで中間階級のグループとゲームを行った。取引される財・サービスを調整するのには、それほど労力を必要としない。ゲームの目的は、同じままである。

4、ロール・プレイの目的

- ・コミュニティからどのような資源（特にお金）が流出しているのかを知ってもらう。
- ・CCS が、そのような漏れ口をふさぐ助けになることを示す。
- ・CCS の導入によって、購買力が上昇することを示す。
- ・CCS の無利子クレジットの創出を示す。
- ・CCS の使用を通してコミュニティが、価値（価格）の再評価を行うことができることに気づかせる。
- ・CCS が、地域環境において実行可能/望ましいものかどうかを評価するためのディスカッションの出発点として使用する。

5、ロール・プレイの紹介

ロール・プレイについて説明する前に、コミュニティ通貨が意味するところを示すことにする。通常、「コミュニティ通貨は、新しいタイプのお金である。それは、無利子であり、コミュニティによって創出されるものである。そして、国民通貨と並行して使用される。コミュニティ通貨は、地域に根付いた生産と交換を促進する。これを使用することによって、コミュニティから流出する国民通貨の量を減らすことを支援する」、のように言われる。ここで、世界中のコミュニティ通貨の紙幣や通帳を見せて、理解を助ける。これに続いて、参加者と時間が許せば、コミュニティ通貨の世界的な拡大の歴史を説明するのも良いかも

しれない。これは、参加者の心の準備を助けるものである。

ロール・プレイは、2ラウンド制である。第一ラウンドは、コミュニティメンバーが国民通貨だけを使用して、財とサービスの取引を行う。第二ラウンドでは、国民通貨とコミュニティ通貨の両方を用いて取引を行う。

このロール・プレイは、12名からなるコミュニティをイメージしている。ペアで活動すること（例えば、それぞれの役割が2人の参加者によって行われる）が、機能的であり、好ましいものである。すべてのメンバーは、自分自身の職業、残高、提供する財と価格、どのような状況下でロール・プレイをするのかが記された「メンバーカード」を持っている。特別な役割を果たすものがあり、例えば米農家は商人へ米を売るだけで、他のコミュニティメンバーに直接売ることはできない、というものがある。

6、第一ラウンドのプレイの仕方（ファシリテーターが説明する）

- ・ 模造紙に書かれた提供リストを見せる
- ・ コミュニティメンバーは、個々人のメンバーカードに記された状況に従って、他人と財の売買をする。
- ・ コミュニティメンバーは、与えられた価格で提供リストに掲載されている財を買うことができる。（価格は固定であり、安売りの可能性はない。）
- ・ もっとも重要なルールは、5つの異なったアイテム（財もしくはサービス）を購入することであり、多くても少なくともいけぬ。5つの異なったアイテムを購入したら、その人は第一ラウンド終了である。まだ5つのアイテムを購入していない人に対して、アイテムを売ることは可能である。（資源制約はない。）もし1ユニットが米1kgなら、同じ商人から2kgの米を買うことはできない。（これは第二ラウンドと比較される場所である。）
- ・ コミュニティメンバーは、売却を断ることはできない。
- ・ コミュニティメンバーが、売却する財のためにインプットを買う必要が出てくるケースもある。この購入は、5つの購入の1つとしてカウントされない。例えば、仕立屋が衣服を売るためには、商人から布を買わなければならない。
- ・ すべてのメンバーは、一定のプラスの残高（貯金）もしくはマイナスの残高（負債）を抱えてゲームを始めることになる。ファシリテーターは、それぞれのプレイヤーにメンバーカードに記されている残高と同じ額だけ、疑似国民通貨を渡す。
- ・ もしコミュニティメンバーが、当初残高を持っていない場合、いつでも金貸しからお金を借りることができる。（しばしば、自らのアイテムを売って5ユニットを購入するのに必要なお金を手に入れるまで、待ち続ける人が現れる。これは、ゲームの時間を引き延ばしてしまうことになる。金貸しもしくはファシリテーターは、そのメンバーにお金を借りるように促すべきである。）
- ・ 金貸しは、ゲームをよく理解している人によって演じられるべきである。（計算が少し複

雑になるかもしれないからである。)

- ・コミュニティメンバーは、金貸しから借りた額に対して 10%の利子を支払う必要があり、さらに当初の負債に対しても 10%の利子を支払わなければならない。(10%という利率は、タイの農業銀行における値であるが、インフォーマルなクレジットはもっと高率であり、特にインドネシアでそうである。)
- ・ゲーム終了後、すべての債務者は、金貸しにその負債を返済しなくてはならない。もし返済ができない場合は、さらに借り入れを行わなければならない。(以下の「金貸し」の項を参照)
- ・これらの説明の後、ファシリテーターは、残高が記されたメンバーカードを配布する。私たちの経験では、伝統的な女性の役割(ベビーシッティング)を男性に割り当て、そして女性は逆(自動車修理工)にするのが、思考回路の刺激になる。また高い社会的位置づけ(官僚)と見なされている人には、低い社会的位置づけの役割を割り当てるとおもしろい。
- ・メンバーは、役割、提供する財・サービス、その価格、初期の残高を把握し、このコミュニティに対して自己紹介をする。
- ・配布した後、通常いくつか疑問が生じる。その際は、十分に時間をとるべきである。またロール・プレイの最中、ファシリテーターは、生じるかもしれない質問に答えるために、まめに歩き回るべきである。
- ・それでは取引をはじめましょう。
- ・全員が終了したら、各参加者は最終バランスを読み上げて、ファシリテーターは「取引まとめシート」にこれを記入する。

7、金貸し

この役割は、より詳細に示していく必要がある。前述したように金貸しは、ファシリテーターによって演じられるのが適切である。金貸しは、すでに債務状態にあるメンバーのリストを必要とし、各回終了後に彼らが借りた額を計算することができる。金貸しは、貸し出された追加的な額を記録し、自らのリストに新たな借り手として付け加える。金貸しのメンバーカードには、残高として 50 万ルピーを持っていると記されている。しかしながら、これは単に説明用の目的である。金貸しは、すべてのお金を管理し(一種の独占状態の銀行家)、メンバーの初期の残高に対する利払いを加えて最終のバランスを計算する。

例：第一ラウンド開始時に、5 万ルピーの負債を抱えた米農家が、さらに 2 万ルピーを借りたいと頼むとする。金貸しは、ラウンド終了後に元本と 10%の利子を支払うこと条件に農家に貸すであろう。5 つのアイテム購入後、農家は返済しなくてはならないが、1 万ルピーしか手元にはない。金貸しは、 $5万 + 2万 = 7万$ ルピーの未払いの元本と 10%の利子を見積もる。最終のバランスを出すために、蓄積された利子支払い(もしくは課せられた利子支払い)は記録されるべきものだということに注意する必要がある。(これは、金貸しがコストゼロ、非常に不自然なもの、であることを意味する。)金貸しは、農家が自らのバ

ランスを見積もるのを助けるべきである。農家は金貸しから、5万ルピー + 2万ルピー < 元本 > + 7,000ルピー < 利子 > = 7万7000ルピーを借りている。しかし、手元に1万ルピーあるので、最終バランスは、-6万7000ルピーである。

ファシリテーターは、取引をまとめる際に、コミュニティから流出するのは元本ではなく、利子支払い分だけであることに注目すべきである。

8、第一ラウンド終了後のディスカッション

第一ラウンド終了後、ファシリテーターは、全参加者から最初の印象を素早く聞き取る。ファシリテーターは、模造紙に第二ラウンド後のディスカッションで参照として取り上げるいくつかのポイントを書き示す。この間に、別のファシリテーターは、参加者から残ったお金を集め、最初の残高（第一ラウンドと同じ）が示された第二ラウンド用のメンバーカードを準備する。

9、第二ラウンドのプレイの仕方

- ・第二ラウンドは、すべての参加者は新しいメンバーカードを持つ。参加者は、第一ラウンドと同じ役割を演じるのがベストである。
- ・第二ラウンドのメンバーカードで示されている状態は、第二ラウンドで変わっている。
- ・第二ラウンドの提供リストが載った模造紙を、第一ラウンドのものと取り替える。
- ・新しい条件を説明するために、この提供リストを使用する。
- ・もっとも重要な新しい局面は、すべてのメンバーがコミュニティ銀行（この新しい役割を果たすファシリテーター）からコミュニティ・クーポン（以下 CC）を入手することができることである。第一ラウンドの金貸しと比べて、コミュニティ銀行家は利子を課すことはない。コミュニティ銀行家は、CCを要望するメンバーのために口座を開設し、管理・記録し、メンバーは自らの購入のために CC を利用する。コミュニティ銀行家は、各メンバーの最終のバランスを出すために、メンバーの記帳された口座を使用するだろう。コミュニティメンバーは、ゲーム中にそのローンを支払う必要はない。
- ・可能な限り取引には CC が使用されることが、運営サイドの目的である。メンバーが、取引の行うのに必要な額のクーポンを入手する必要がある。多くの財が、一部かもしれないが CC で売却される。債務を抱えているメンバーは、利子を課す金貸しよりもコミュニティ銀行に行き、そこのクーポンを入手しようとするのが予想される。私たちの経験では、常にメンバーは、自発的に十分な額の CC を入手していた。
- ・どのメンバーのおいても入手できる CC の額に制限はない。
- ・私たちは、時折、コミュニティ通貨に特別な名前を与えたが、今回はシンプルに「コミュニティ・クーポン」と呼ぶことにする。特別な名前を使用することは、誤解を与える可能性もあり、そしてコミュニティメンバー自身によって名付けられるべきものである。
- ・繰り返すが、基本的なルールは、5つの違ったアイテムを購入することである。
- ・第二ラウンドの提供リストは、価格を除いて、第一ラウンドと同じである。財とサービ

スは、国民通貨もしくはコミュニティ通貨、はたまたその2つの組み合わせで価値付けられている。その価値は、第一ラウンドと同じく固定したままであり、安売りの可能性はない。

- ・金貸しは、第二ラウンドですることはほとんどなく、価値のある休息を楽しむことになるだろう。もちろん、なおコミュニティメンバーが、国民通貨建てのローンを受けることは可能である。ただ、メンバーがそのようなことをするとは思えない。
- ・第二ラウンドのメンバーカードを配布する。
- ・質問はありますか。では、取引をはじめましょう。
- ・全員が取引を終了した後、各参加者が最終のバランス読み上げ、ファシリテーターは第一ラウンドの取引まとめシートの書いた模造紙上に書いていく。(これが終了したら、お金とクーポンを集める。)
- ・コミュニティ通貨のバランスを説明する方法に関して、いくつかのアドバイスがある。最初のコラムは、初期のコミュニティ・クーポンの残高が記されている(ゼロ)。コミュニティ通貨は、メンバーがコミュニティ銀行からコミュニティ・クーポンを手に入れるときに発生する。これによって、口座がマイナスに変動する。マイナスの口座は、いわゆる債務状態を示すものではない。(コミュニティ通貨の特有の言葉で「コミットメント」と呼ぶ。)これは、マイナスのバランスは利子が課せられ、債務状態と認識する一般に銀行とは大きく違っている点である。このコミットメントの額は、メンバーは手元にCCを持ったままラウンドを終了するため、ロール・プレイの中で若干の混乱をもたらすかもしれない。最終のバランスを出すために(3番目のコラムとコミュニティに対するメンバーの実質的なコミットメント)、コミュニティから受け取った額が記されていた元もとの口座は、手元にあるCCから引く必要が生まれる。

10、第二ラウンド終了後のディスカッション

取引まとめシートを概観していこう。どれくらいの国民通貨が、第一ラウンド終了後、コミュニティから流出したのであろうか。第二ラウンド終了後は、どのくらいであろうか。一方で、どれくらいのコミュニティ通貨が、第二ラウンド終了後、コミュニティから流出したのであろうか。

続いてのディスカッションは、問題をよく把握しているファシリテーターによって進められるべきである。多くの指摘は、コミュニティメンバー自身によって挙げられるべきだが、追加的な指摘はディスカッションをさらに進める必要があるときのみ、ファシリテーターによって行われるべきである。上記で述べたように、ファシリテーターは、第一ラウンド終了後のディスカッションの一部を担うだけである。

- ・参加者の最初の印象は、どのようなものでしょうか：ロール・プレイの第一ラウンドは、現実を反省しているか。
- ・どこから流出しているのか：取引まとめシートの結果が、CCを使用したとき、必ずより

多くの資源（貨幣価値ではなかった）が、コミュニティ内に留まっていることが示される。このゲームは、資源が部外者の金貸しの利益という形で流出していくようにデザインされている。しかし、参加者のいるコミュニティの現実を反映していない可能性もある。現実の状況とロール・プレイの状況を比較することが重要である。

- ・ **個々と全体の結果**：誰が誰とどのくらいの取引をし、第一ラウンドの行為もしくは結果が第二ラウンドにどれくらい影響を及ぼしているのかどうかを、判断するのは難しい。第一ラウンドよりも第二ラウンドの方が、結果が悪かったという人は中にはいるだろう。例えば、債務を支払うために国民通貨を必要とするのだが、国民通貨で財を売ることが難しい人もいる。他にも、第一ラウンドでは、簡単に財・サービスを売ることができたが、第二ラウンドでは需要があまりない人もいるだろう。個々人の結果を予見することは難しいが、全体として有益な結果が生じることを強調するのが重要である。
- ・ **価格**：価格は、コミュニティが、コミュニティメンバーの財やサービスをどのように価値付けるのかについてのディスカッションによって導かれる。コミュニティ通貨建ての価格は、市場とはまた別のコミュニティでの価値を反映したものに調整されるのであろうか。このロール・プレイでは、第二ラウンドにおいて、第一ラウンドでは取り引きされ得ない薬草から作った薬や子供の世話に対して価値が創出されるようにデザインされている。
- ・ **活発化する経済活動**：このロール・プレイでは、コミュニティ通貨が乗数効果（コミュニティ内で紙券が一定期間内に何人の手に渡ったか）流通速度の上昇に関しては説明できない。それゆえ、CCS が追加的な経済活動を生み出すことを証明できない。流通速度が上昇する可能性のみを示している。その結果の1つとしては、個々のメンバーが両ラウンドで5つのアイテムを購入するというにもかかわらず、第二ラウンドではより多くの国民通貨がコミュニティ内に留まると言うことがある。
- ・ **社会プログラムと宣伝費用**：どれくらいの時間が、ディスカッションのために残されているかによるが、興味深い問題である。CCS のメンバーが、自ら貨幣システムを開発しているときは、どれくらいの費用をシステム運営の維持のために徴収して、どのようにしてコミュニティが社会プログラムのために追加的な費用を課すことを決定するかについて示すのは比較的たやすい。
- ・ **市場操作**：取引条件を固定することは、コミュニティの誤った絵を提示することになるのではないかという意見があるかもしれない。このロール・プレイは、地域経済を反映したものかをディスカッションすることは重要である。ロール・プレイの妥協の産物としての操作とみるよりも、むしろロール・プレイの条件は、コミュニティメンバーが自らのコミュニティ内で経済、社会、政治のダイナミズムを反映するためのツールとして役に立つ。
- ・ **非貨幣交換の伝統的な形態**：運営者は、参加者の体験からいろいろ興味深いことを学べるかもしれない。伝統的な交換システムと CCS の間には、多くの共通点がある。（たとえば、コミュニティ内の互酬性の重要性）年輩の参加者は、おそらくどのような種類の交換が行われ、どのように価値付けられたのかを説明することができるであろう。CCS

とインフォーマルシステムの大きな違いは、財とサービスの非貨幣化が行われるか、もしくは必要とするかということである。CCS は、財とサービスに貨幣的価値を与え（価値はコミュニティによって付けられることを思い出そう。）その多くを伝統的な交換システムを参考にできると信じている。CCS の確立は、固有の非貨幣交換システムを再生する長い道のりの当座のステップとしてみることができるかもしれない。

1 1、変更可能点

- ・取引回数の増加（参加者の購入すべきアイテム数）は、資源の流出の一般傾向を強調することになる。しかし、余分な時間が必要となり、参加者が同じ事の繰り返しに疲れるかもしれない。取引回数の減少は逆効果である。
- ・役割と取り引きされる財は、地域の環境に適した形に変更可能である。例えば、タイでは一般的に取り引きされる財としてウイスキーがあるが、イスラム圏であるインドネシアでは適切な財ではなく、代わりにタバコを使用した。
- ・価格と利子率は、地域環境に適した形で変更可能である。
- ・このコミュニティは 12 名をイメージしているが、運営サイドはメンバー数の増減は簡単に行える。

1 2、コミュニティクーポン・ロール・プレイの評価

このロール・プレイは、タイで開発された他のバージョンから進化したものである。メンバーが、取り引きしたものを記録しなくてはならない口座使用型のロール・プレイ(LETS のようなタイプ)を行っていた。村民からの要望でクーポンを使用するクーポンを採用することになった。実際、コミュニティ通貨という言葉からコミュニティ・クーポンという言葉に変更していったのは、コミュニティ通貨という言葉を使用することによって、タイの王室を批判しているととられかねない。また、オルタナティブ・カレンシーという言葉は、共産主義の恐怖がまだ人々の心に残っている国では、あまり好ましくないと感じる人もいる。（一般的に、CCS がもっとも適切な表現だとは思っている。）インドネシアでは、カレンシーという言葉の使用にまったく問題はないと思われる。

ゲームについて質問がありましたら、下記までご連絡ください。

泉留維 (IZUMI, Rui) rizumi@poppy.ocn.ne.jp
luis@grsj.org