



第1分科会

新・貿易ゲーム

●担当： IVYyouth

●協力者： 古谷仁、渡辺ひかり、島村美咲、齋田涼裕

●分科会の狙い・目的：

- (1) 貿易を中心とした世界経済の基本的な仕組みについて理解すること
- (2) 自由貿易や経済のグローバル化が引き起こすさまざまな問題に気づくこと
- (3) 南北格差や環境問題の解決に向けて、国際協力のあり方や、私たち一人ひとりの行動について考えること

●参加者：30名

1. 分科会内容と成果・結果

活動内容	詳細
アイスブレイク (齋田)	<ul style="list-style-type: none"> ・ファシリテーターの自己紹介 ・アイスブレイク：参加者同士が一切喋らずに誕生日順に並ぶという活動を行ない、参加者の緊張を解きほぐした。
活動紹介 (島村)	<p>IVYyouthの活動を、スライドを使って紹介した。</p> 
貿易ゲーム (メイン：古谷)	<p>参加者全体を計8グループに分けて貿易ゲームを行った。</p> <p>参加者はいくつかのグループ(=国)に分けられ、各グループは封筒を受け取る。各グループはそれぞれ先進国、開発途上国などを想定されている。封筒の中には、紙などの材料(=資源)やハサミ・鉛筆・定規などの道具(=技術)、クリップ(=通貨)などが入っている。しかし、その中身はグループによってまちまちで、豊富な場合(=先進国)もあれば、材料がほとんど無かったり、材料は有っても道具が無かったりする場合(=途上国)もあるなど、グループによって不平等になっている。そうした不平等な状態から、材料で「製品」を作りそれを売って、より多くの通貨を稼ぐように、グループ同士で競い合う。その競い合う過程で他のグループと交渉したり協力したり、時には道具や資源を売買したりする。ファシリテーターはゲームの途中でいくつかの仕掛け(市場への介入、情報操作等)を行い、ゲームの目的が達成されるようにゲームを進めていく。</p> 
振り返り (メイン：渡辺)	<p>各チームの結果をホワイトボードにまとめ、全員に共有した。その次に、各グループから代表者を選び、ゲームをやった感想を全員の前で話してもらった。そして、ゲーム中にファシリ側から持ちかけたイベントや、渡された道具は現実世界でいうところの何を反映しているかを考えてもらった。更には、よりよい貿易にするにはどういう対策を施すと良いのかなど参加者に発表してもらった。様々な国の立場になりきってゲームに参加してもらったため、先進国である日本に住んでいてはなかなか持ち得ない視点からの感想をいただけた。貿易ゲームは、単</p>

に自由貿易を疑似体験するだけでなく、過程を参加者とともに振り返ることで、不公正な貿易がどのような影響を及ぼしているかに気づき、そういった課題に取り組むうえで何が必要かまで考えて貰うきっかけを提供した。



2. 使用した教材や参考資料

新・貿易ゲーム (DEAR 開発教育協会)

当研修／講座で使用した教材／テキストは、開発教育協会 (DEAR) 発行の教材です。

詳細は <http://www.dear.or.jp/> を参照してください。

3. 参加者アンケート

参加者の御所属について (N=30)

教職員 (小・中・高・ 大学)	公務員	国際協力 交流団体	民間企業	中学生	高校生	大学生	その他
7	3	2	3	0	10	4	1

年齢層について (N=30)

10代	20代	30代	40代	50代	60代以上
10	6	4	5	3	2

これまでの参加回数について (N=30)

初めて	2回目	3回目	4回以上
27	0	2	1

分科会の満足度について (N=30)

大変満足	満足	普通	あまり満足 できなかった	不満足
20	9	0	1	0

4. 担当者所感

【ファシリテーター：古谷】

参加者の様子を見てみると、ゲーム中は積極的に他グループと話し合いをしていた。最後の振り返りでも積極的に意見が出ていたので、貿易ゲームを現実世界とリンクすることはできていたと言える。今回のファシリテーターの反省点としては、終盤に時間が押してしまい、正しい貿易のあり方を全員の前で発表してもらう時間を設けられなかったことである。各々が考えるだけでなく、他の人の意見も聞くことで新たな視点を持てるのがこういったいろいろな背景の人が参加する意義でもあるので、参加者間で意見を共有する時間を設けるため、全体のスケジュール管理をファシリテーター間で行う必要があった。