

2015年5月3日

作成者 西田彩花/脇戒杜

報告書

# 国際交流セミナーキャンプ

# 目次

1. 講評
2. 活動概要
3. 活動スケジュール
4. 貿易ゲーム
5. 海外体験記
6. 個人報告書
  - ① 西田彩花
  - ② 寺田茉莉花
  - ③ 協戒杜
  - ④ 唐沢滉也
7. 総括

はじめに

荒江塾長をはじめとする、キャンプ企画者の皆様、このたびは私たちハートバザールのメンバーにキャンプを企画する機会をくださり、まことにありがとうございます。

中学生にフェアトレードや海外のことを伝えようということで企画されたキャンプでしたが、参加する中学生が1人しかいないという事態に追い込まれてしまいました。そのことで私たちが戸惑いを隠しきれず、一度はキャンプの中止をも考えたときもありました。しかし、塾とともに通っていた友人の参加や、家族の協力により、なんとかキャンプを実施できたことを今でも心よりうれしく思っております。

サークル代表者 西田彩花

## 活動概要

活動名：国際交流セミナーキャンプ

実施日：2015年4月25・26日

場所：あきやま学寮（〒327-0517 栃木県佐野市秋山町 721）

参加費：5000円

対象：大人から中学生

## 参加者

ハートバザールメンバー（西田彩花・寺田茉莉花・脇戒杜・唐沢滉也）

東洋大学（石田美紀）

荒江学習塾メンバー（RIECYメンバー含む）

荒江周三・カール・ギャリティ・椎名朗・菌部むうと・長島千華（桜美林）・内田舞衣（中央）・内田彩衣（ ）・西田悠花・安西彩音

## 2. 活動スケジュール

25日

- 12:00 ヤオコーにて買い出し
- 14:00 館林駅に集合
- 15:30 あきやま学寮到着
- 16:30 バーベキュー準備
- 17:30 バーベキュー開始
- 19:00 バーベキュー終了
- 19:00 入浴
- 20:00 アイスブレイクゲーム・貿易ゲーム開始 (30分間)
- 22:00 各自就寝

26日 07:30 朝食 (~10時まで自由時間)

- 10:00 清掃・チェックアウト
- 10:30 海外体験記プレゼン
- 12:00 解散

### 3. 貿易ゲーム

#### 1. はじめに

当ゲームは紙（資源）や道具（技術）を不平等に与えられた複数のグループ（国家）の間でできるだけ多くの富を築くことを競う、貿易のシュミレーション・ゲームである。

#### 2. 実施目的

同じルール下でも、あらかじめ不平等な初期条件にしておくことで、豊かなグループはより豊かに、貧しいグループはより貧しくなるというように、経済格差が拡大していく仕組みを、体験的に理解することができるため

#### 3. 実施条件

日程：2015年4月25日

時間：午後9時半から10時

場所：あきやま学寮

参加者：グループA（先進国アメリカ）椎名朗・長島千華・安西彩音・石田美紀・内田彩衣（5人）

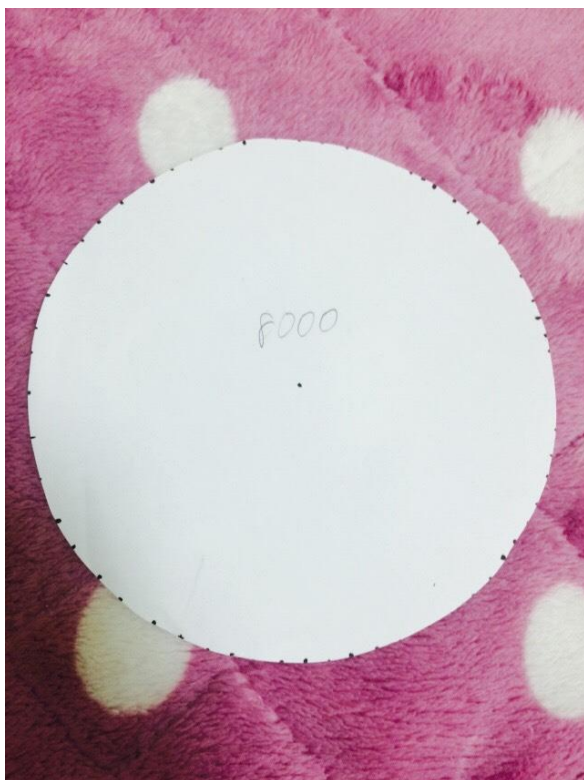
グループB（発展途上国）カール・ギャリティ・菌部むうと・西田悠花・内田舞衣

材料配分：グループA（紙10枚、はさみ2つ、のり2個、鉛筆4本、定規2つ）

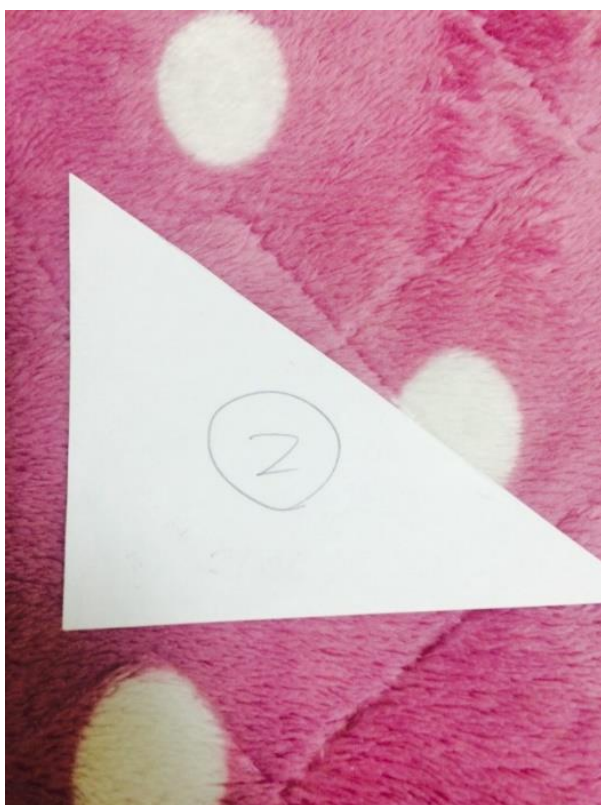
グループB（発展途上国）紙10枚、はさみ1つ、のり1つ、鉛筆2本、定規1つ）

製品見本図

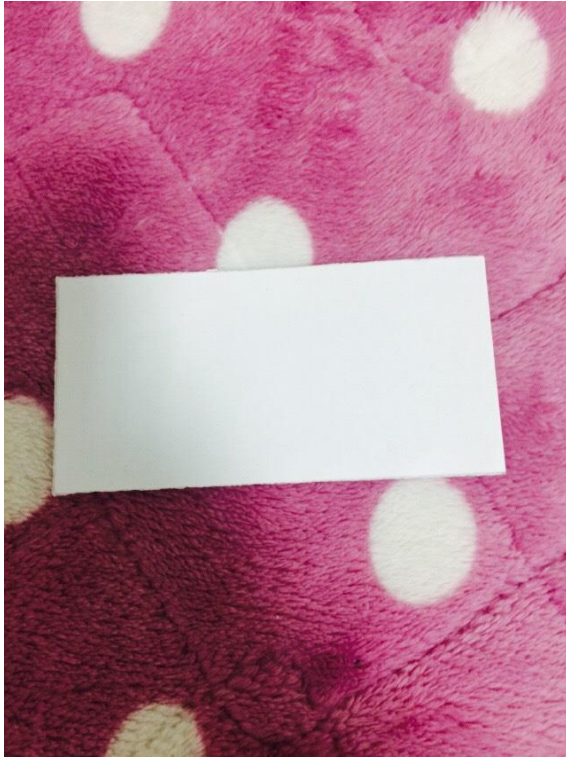
1. 直径12cmの円



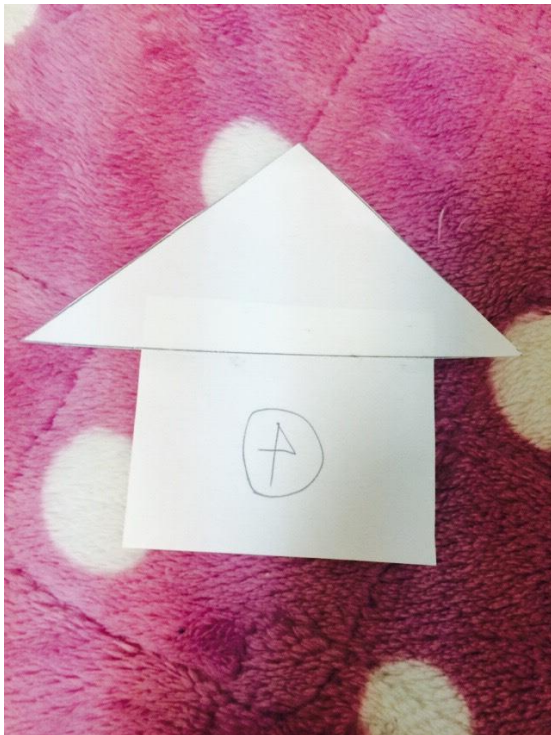
2. 横の長さ10cmの直角三角形（その他の長さは何センチでもかまわない）



3. たて5cm、よこ10cmの長方形

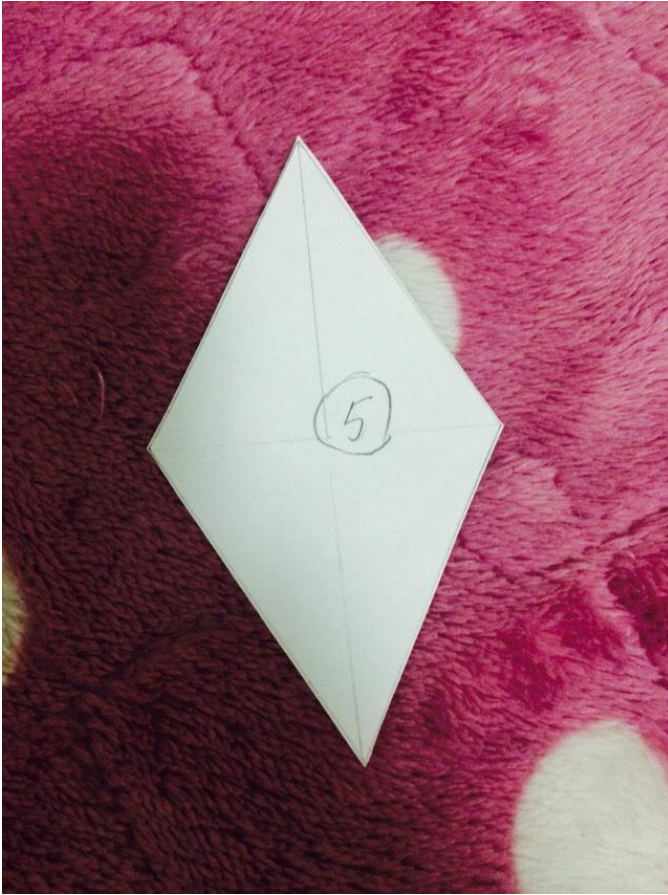


4. 横10cmの三角形と横6cmの長方形をのりでくっつけた家型の図形





5. 1辺5cmのひし型



なおそれぞれの金額は

- ① 8000円 ② 2000円 ③ 3000円 ④ 5000円 ⑤ 1000円

#### 4. 実施手順

- ① ランダムに、2グループに分かれる（先進国・発展途上国）
- ② 世界銀行から資源を受け取る
- ③ ルール説明
- ④ 質問タイム

#### 5. ルール

- ① 製品見本図と同じものをつくり、世界銀行に売り、より多くかせぐこと
- ② 製品見本図の決まりは絶対であり、1cm以上ずれた場合は0円
- ③ 発展途上国のグループの道具の先進国への交渉は認めない（ただし高額で世界銀行で購入することができる）
- ④ 一回に世界銀行に売ることができるのは5個まで。それ以上は認めない。  
（つまりたくさん作りためて売ることにはできないということ）

#### 実施状況

- ・はじめに、ルールを説明し、質問タイムを与えた。
  - ・実施時間は30分間とした。
  - ・最初の10分まではどちらにも動きがなかった。
  - ・最初に世界銀行にやってきたのはやはり先進国だった。（製品3を5枚）これが何回も続き、先進国は15000円を何度もかせぐことになる
  - ・開始15分過ぎにやっと発展途上国にやっと動きあり（製品2を5枚）←世界銀行もびっくりするほどの細かいものだった。（図1）
  - ・開始20分すぎ、両者ともラストスパート
- 先進国 製品3・4・1 発展途上国 製品3・4
- ・開始30分 貿易ゲーム終了

最終結果(誤差有)

	失竊	盜土
1) 正 7000 x	40000	①
2) 正 7000 x	16000	② 正正正正正正
3) 正正正正正正 3000 x	119000 <del>99000</del>	③
4) 正正 5000 x	50000	④ 正正正
5) 正 1000 x		⑤
	△ 合計 225000	△ 合計 50000

稼いだ総額 先進国 220,500 円

発展途上国 105,000 円

完成品



写真 1 途上国の製品 2

## 参加者感想

### 先進国

- ② 先進国と途上国についてわかりました。初めて知った言葉がいろいろあったので、ゲームをして勉強になりました（高校）
- ③ ゲームを通じて先進国、途上国の経済力の差について知ることができた。作成する形状をそろえた方が、先進国と途上国の差が明確になると思う。（大人）
- ④ 途上国は資材や道具が少ないのを工夫して私たちには思い浮かばなかった製品②をつくっていて、すごいなと思ったのですが、それでも先進国の半分しかかせげていなくて、現実を垣間見れたきがします。途上国は貧しいといわれていますが、なぜ貧しいのか知らなかったなので、今回して知ることができてよかったです。（大学）
- ⑤ 先進国は、はさみ、定規などの材料が多くあったのでただ大量に作っていたと思います。次回は効率の良さを考えて作れたらいいなと思いました。（大学）
- ⑥ フェアトレードって聞いたことあるけど、いまいちよくわからないままだったので解決しました。途上国の人仲介人を通してと安くなってしまふことを知らないのはびっくりでした。（大学）

### 発展途上国

- ① 発展途上国の側でやってみて、先進国側とは資源の差もあり、お金の数にもものすごく差がでてしまって、発展途上国は大変だと思った。なのでフェアトレードという活動をもっと行って、差を縮めてほしいと思った。フェアトレードの商品を買って、助けていきたい。ゲームやって楽しかった！（高校）
- ② 今回のゲームでチームワークと考える力が大事だと思いました。途上国のチームは何を作るかでもめて焦ったので、チームがまとまりませんでした。いかに紙を無駄にしないかを考えて制作に取り組んだのは良かったと思います。（中学）
- ③ **Without resources or equipment it is hard to produce much.**  
→資材や道具がないと、多くのものを生産するのが難しい。（大人）
- ④ つくるときに型紙はたくさんあるけど、はさみがなくて切れないということがたくさんありました。手でちぎることで対処しましたが、はさみがあればよりたくさんできたのにといい、この作りたくても作れないという状況が途上国の実態なのだと実感しました。フェアトレードへの疑問なのですが、仲介人を介することで他の値段より高くなってしまい、国際社会で売れないということですか？それとも普通の値段で売れるが、仲介人に仲介料をとられてしまうということですか？あとできればフェアトレードを始めた国、今フェアトレードが盛んな国などを教えていただけると今後の私の研究に役立つかもしれません。（大学）

## 改善点

- ・製品の形状をもっと厳格にそろえる（もっと差がでるのではないか）
- ・発展途上国のほうの人数を増やす（実際と途上国の人のほうが多いため）
- ・グループをランダムで選ぶ点は OK
- ・世界銀行の効率が悪い（定規がない、記録係とお金を支払う係で分けるべし）
- ・いつどの製品をつくったかなどをもっと細かく記録すること
- ・支払がすんだ製品の管理が甘い（ぼつにしたものもちゃんと分ける）
- ・ゲームの様子をビデオ撮影しておくのはどうか
- ・発展途上国の机の位置を世界銀行から遠くする
- ・フェアトレードにつなげるためには工夫が必要（発展途上国と先進国の差を実感させるには効果抜群）
- ・道具を購入するという点から始めたら、フェアトレードと関連できるのではないか
- ・発展途上国にどんな有能な人がいても、先進国よりも不利になる条件が必要

## 考察

今回机上の結果で明らかな差が発生。先進国と途上国の差が 10 万円以上に開き予測していた結果と同等のものだった。しかしいくつか我々が推測していたことは今回の実験では予想外な結果が待ち受けていた。

1. 先進国側は複雑で価値の高いものを選択せず、価格の低いものを大量生産し短時間でかなりの収益を上げた。
2. 途上国は資源に対するエコロジーが最大限に発生。

与えられたものの数や全体をまとめる能力も備える人間の数によって作業の効率性がだいぶ変わった。とくに先進国のほうでは社会人二年目の参加者が始まる前にどのような流れでおこなうか誰がどの役割を担うかなどきめ細かに割り振りただひたすらに同じ作業を繰り返していた。

一方の途上国の作業風は先進国と違い会話がありコミュニケーションをとることが多かった。

#### 4. 海外体験記

ハートバザールのメンバーをはじめとする海外経験者によるプレゼンを行った。

1. 石田美紀 ～韓国ソウルについて～
2. 脇戒杜 ～タイについて～
3. 寺田茉莉花 ～フィリピンでの研究について～
4. 西田彩花 ～バランガイルスでの調査について～

それぞれパワーポイントや写真、動画を用意し、傍聴者に海外にいったよかったことなどをプレゼンした。



## 5. 個人報告書

今回の貿易ゲームに参加して感じたのは、次の二点です。①貿易ゲームをする事で何を伝えたいのか曖昧だった②サークル内で演習するなどの、事前の準備が足りない。貿易ゲームについては今回が初めてだったようなので、今回の反省点を活かしていけばいいとおもう。海外体験記については、それぞれが研修で学んだことが伝わってきたので、大変面白かった。

キャンプ全体の雰囲気もよく、初参加でも楽しかったので今後も開催して欲しい。

唐澤滉也

初対面の人同士がバーベキューや貿易ゲームを通じて交流し、考えを共有することができ、充実していました。フェアトレードを伝える難しさを感じたと共に、ハートバザールのメンバーとは二日間を通して意見交換できて、今後の活動についても話が盛り上がりいい機会だったと思います。

また、自分の海外に行った経験や出来事をプレゼンしました。実際に目で見たり人と話したりした現地での経験を話したことで、その国の特色や現状を伝えることにつながったので良い機会になったと思いました。それだけではなく自ら考えて、思いを発信したことで、自分自身も改めてその国の良さや問題を感じることができたと思います。そして、日本においても国際協力について幅広い年代の人と考え、行動する機会が今後更に身近になり国際協力につながることをできたら良いと思いました。

寺田茉莉花

自分のミスで中学生が少ないということが発覚したのが、キャンプの1週間前になってしまった。勝手な思い込みでメンバーに迷惑をかけ、キャンプの中止まで言い出してしまいました。友人に「言葉に責任をもて」といわれて改めて自分がいかに自己中心なのかを実感

しました。そんなことで正直キャンプに行きたくなかった私でしたが、メンバーや参加者の皆さんがキャンプを楽しんでくれたことを本当にうれしく思っています。キャンプの中止を口にだした自分は、そんな楽しみさえもすべての参加者から奪おうとしていたのです。貿易ゲームの実施も、正直自分で勝手に決めました。キャンプの負担を誰にもかけたくないあまり、塾長に相談することしかできず、毎晩毎晩いい方法がないかと考えていた日々でした。実際に貿易ゲームをやってみると、とても充実したワークショップであり、早くからメンバーに意見をきいておくべきだったと後悔しかありません。

せっかく協力してくれた家族にさえ最低な態度しか取れず、このキャンプで自分がいかに未熟者であり、ひとりでがんばっているようで本当はたくさんの人に助けられていることをとても実感しました。

このキャンプが実施できたのは、サークルのメンバーはもちろん、参加してくれたみなさん、わざわざきてくれた家族、キャンプの運営に協力してくれたライシーの皆さんのおかげです。みなさん本当にありがとうございました。みなさんに恩返しができるように精一杯がんばっていきます。

西田彩花

去年の10月頃私はこのサークルに参加しました。子島先生のゼミがきっかけで『フェアトレード』という身近に行える国際協力を知ることができました。実際に現地にはまだ行っておらず現場の状況はまだ把握できていません。またサークルで行う販売などもただ売っているだけでどのようにこの行為が貢献しているのかわかりません。

今回途上国と先進国との差を貿易ゲームで表すことによって少し垣間見えたのではないのでしょうか。

今後この機会を利用して学内で格差について考えるのは我々の中にある国際協力に一つの答えを導き出してくれると思います。

このような機会をくださいましたライシー様・西田さんありがとうございました。

脇戒杜

最後に

最初計画していた「中学生に国際協力への関心を」という主旨はずれてしまいましたが、他の大学の子やもちろん中学生、高校生に発展途上国の現状や、海外で経験したことなどを伝えることで、少しでも関心をもってもらえたことがこのキャンプの意義だったのではないかと思います。特に貿易ゲームは楽しみながら世界の問題について考えることができるという画期的なゲームであることが今回の活動を通してわかりました。

私たちハートバザールは、今回のキャンプを通して、たくさんのことを学ばせていただきました。貿易ゲームのさらなる改善や、これからサークルがなにをしていくべきかなどをしっかりと考え、今回の活動を決して無駄なものにしないよう努力していきたいと思います。荒江塾長をはじめとする、RIECYの皆様、その他参加者の皆様、ともにキャンプの運営をし、私を支えてくれたサークルのみんな、本当にありがとうございました。

西田彩花