

1. 研究目的

経済のしくみが成り立つ上で企業の存在は重要である。企業の存在は、需要と供給の関係に影響を与えていて、それが行われている日常生活の行為が経済を成り立たせているからである。しかし、今の10代、20代の若者は企業という所は仕事の間であり、特に企業経営に関しては、知らない、よくわからない、と言う者が比較的多い。

今回の研究では供給側の企業と経済のしくみの関係の理解を促し、最低限の知識を10代、20代の若者が得られる教材の制作を行う。

2. 調査と分析

企業について、自動車、電機、食料品などの産業が経済にどのような影響を与えているか、または、受けているかを調査した。日本国は原材料を輸入して、加工した完成品を輸出している為、輸出が輸入より落ち込んでいる時は、輸入が落ち込んでいる時に比べて日本国の経済に与える影響が大きい。そのため消費が落ち込み、全体に影響を与えてしまう。

企業と経済は密接なものであり、企業が存在しなければ経済は成り立たないと考えて良い。しかし、このような仕組みは難しいと捉えられがちである。また、経済学の書物等も複雑であるため、若者の中には難しいと捉えて敬遠する者もいると考えた。

しかし、消費者である人達の経済に対する興味を促すことは重要であると思う。

3. コンセプトの立案

コンセプトは「消費者に対する経済への興味」

仕組みを理解する事が困難で、難しいと捉えられがちな経済に対して興味を持たせるという事を設定する。書物等ではなく、何か楽しいと思える教材を制作する。

4. デザイン展開

経済について様々な教材があるが、中でも興味を持たせることができるのはボードゲームであると感じた。ボードゲームで遊ぶことで、疑似体験しながら学ぶことができるのではないかと考えた。研究目的は企業と経済のしくみの関係の理解

を促すことなので、ボードゲーム上で企業経営を行わせようと考えた。企業を運営することで、経済に与える影響、受ける影響を体験し、企業経営と経済との関係を楽しく覚えることができる。また、付属としてマスの内容を説明しているカードを付けて、意味を確認できる仕組みにした。他にも企業経営に必要な資金は投資で得ているということを教えるために、投資ボードという本体とは別のボードを制作した。(図1)

5. 完成品

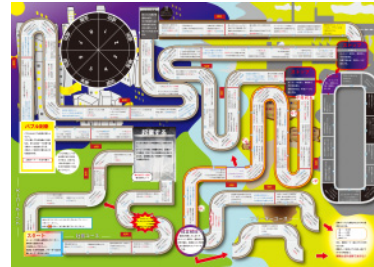


図1 メインのボード



図2 投資ボード



図3 企業カード

6. 結論

10代、20代の若者、他の年代の人達に実際にゲームをしてもらい、検証をした。意見として、企業同士の競争が欲しい、イベントが欲しい、などといったゲームの内容について指摘された。しかし、企業から見た経済は面白い、企業が経済に与える影響、受ける影響に関して少しわかった、といった意見も頂いた。これらの結果から興味を持たせ、知識を得させる事には効果があったと言える。しかし、企業と経済のしくみの関係をもっと詳しく理解させるには、もう少し内容を深める必要がある。

7. 参考文献

- 中谷巖, 「痛快!!経済学 I ~ II」, 集英社, 2004
- 北山俊哉・久米郁男・真淵勝 (編), 『始めて出会う政治学 [第3版]』, 有斐閣, 2010
- 文芸春秋 (編), 『日本の論点2006、2010~2011』, 文芸春秋, 2011