

専修大学出版局通信

2018.9

◎特集◎

地域通貨の現在

◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇

良貨が悪貨を駆逐する

Good money drives out bad.

西部 忠 2

ゲーミングで地域通貨を知る

吉田 昌幸 8

「ありがとう」を循環させるお金

小林 重人 12

◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇

専修大学出版局

〒101-0051 東京都千代田区神田神保町3-10-3 スリースタービル内

TEL03-3263-4230 FAX03-3263-4288

E-mail: mail@senshu-up.jp URL: <http://www.senshu-up.jp/>

良貨が悪貨を駆逐する Good money drives out bad.

西部 忠

経済学の法則の一つに「悪貨が良貨を駆逐する」(Bad money drives out good.) という「グレシヤム法則」がある。19世紀スコットランドの貨幣・信用論者マクロードが16世紀チューダー朝の財務長官グレシヤムにちなんで名付けたとされる。

この法則の意味はこうだ。度量単位名称(例えば、ポンド)と額面価値が同じだが、金の含有率、すなわち、実質価値が異なる2つの金貨があるとしよう。人は利己的だから、金の含有率が低い「悪貨」を先に使い、それが高い「良貨」を手元に残そうとする。すると、悪貨が流通して、良貨は退蔵される。一般に、素材自体が価値を持つ商品貨幣の場合、額面価値と実質価値の差が小さくて、資産性に優れた良貨が保蔵されてしまう結果、悪

貨が次第に世に出回るはずだ。

同一の度量単位(例えば、円)を持つ金貨と金貨に兌換可能な兌換紙幣でも、兌換紙幣から先に使おうとするので、同じことが生じる。不換紙幣の場合も、通貨発行量の差によりインフレ率の異なる2つの通貨があるとすれば、やはりグレシヤム法則は成立する。高いインフレ率の悪貨が低いインフレ率の良貨を駆逐するからだ。

グレシヤム法則は、貨幣の鑄造者や発行者にとって実に好都合である。金貨の金含有量を減らして鑄造費用を削減すれば、額面価値と実質価値の差(造幣益)を獲得できる。その結果、貨幣の実質価値は低下し、インフレ傾向が進む。インフレは国の財政赤字を実質的に削減する。このような二重の利益ゆえに、国家は絶えずインフレを引き起こすよう悪貨を鑄造・発行する傾向がある。そして、法貨以外に選択肢がないならば、そうした悪貨が大手を振って世に出回るので、使用者は搾取される。

これを現代に当てはめてみよう。中央銀行が発券する

不換紙幣と財務省造幣局が製造する補助通貨が法定通貨として流通している。一万円札の製造原価は高々10円程度にすぎない。この実質価値の小ささは悪铸された金貨の比ではない。不換紙幣はまさに真正正銘の悪貨なのだ。

戦後、円はドルと1ドル \equiv 360円の固定相場で交換でき、ドルは金と1オンス \equiv 35ドルで兌換できた。よって、円は間接的に金と兌換できたのだ。ところが、1971年、ニクソン大統領は金準備不足からドルと金の兌換を停止し、1973年に先進国は変動相場制に移した。それ以降、各国の法定通貨は貴金属のようなモノの価値に基づく^{いか}礎を失った。変動相場制は法定通貨間の相対的な交換比率を表示するだけであり、金本位制のような絶対的価値を表示するものではなくなった。したがって、外国為替市場における投機筋の思惑次第で大きく乱高下することがしばしば起こる。

1997年のアジア通貨危機では、資産バブルの終焉を予想した投資資金がマレーシア、タイ、韓国等のアジ

ア諸国から国外へ流出した結果、通貨と資産が暴落して実体経済が不況に陥り、人々の生活が危機に瀕した。現代の貨幣は商品売買のための流通手段や価値尺度、価値の保蔵手段であるだけではない。売買差益を儲けるための投機対象になっている。つまり、現代の貨幣は実質価値の傾向的低下による量的劣化を被るだけでなく、実質価値の相対化と虚無化を伴う大きな価値変動という質的劣化に強く侵されている。

日本銀行はアベノミクスによる景気回復のためにインフレターゲット2%を実現しようと、マイナス金利を伴う現金通貨の無制限供給、すなわち質的量的緩和を続けてきた。円安により輸出企業の業績は改善し、株価も上昇したが、銀行が貸出を増やして、預金通貨を市中に供給しようとはしないから、インフレは想定通りに生じない。それは、銀行がリスクを考慮すると貸出先がないと判断しているからであろう。良好な投資機会がないのに、貨幣ストックの増加で名目物価を上昇させ、景気を良く

しようというのがインフレターゲット政策だ。それは、人々の貨幣錯覚によるインフレ予想が持続するという極端な想定に基づく。現実には、名目賃金の上昇は鈍くて実質購買力が低下した家計は財布の紐を締めてしまった。日銀総裁はいまやインフレ率2%を実現するための期限に言及しなくなり、どうやらその実現を諦めてしまったようである。中央銀行が行う現金の集権的発行はこうした無理筋とも言える経済政策を可能にしている。

現代の法定通貨は、その実質価値が額面価値よりずっと低いだけではない。資本機能の度合いが極端に高まり、投機の対象となっている。さらに、中央銀行の恣意的で無効な金融政策のための道具ともなっている。悪はここに極まれりというべきか。

ビットコインは、ブロックチェーン技術を生かして分散的発行に基づく新たな独自通貨になるのではないかと大いに期待された。ビットコインを初めとする仮想通貨は、2017年にその知名度を上げるにつれて価格は急

上昇したが、2018年に入ると大暴落に転じた。その価格変動はドルやユーロに比べて極めて大きい。仮想通貨は財やサービスを買うことができる「貨幣」というより、FX（外国為替証拠金取引）のレバレッジ（証拠金倍率）をさらに10倍にしたようなハイリスク・ハイリターンの金融商品になってしまった。

オーストリア出身の経済学者フリードリヒ・ハイエクは『貨幣の脱国営化』で、複数の通貨が共存し競争し合うことで、望ましい通貨が見いだされると述べた。そのためには、「悪貨が良貨を駆逐する」グレシャム法則ではなく、「良貨が悪貨を駆逐する」という貨幣選択（撰銭）原理が働かなければならない。既に見たように、通貨同士が同じ度量単位を持ちながら、実質価値、発行量や金利といった量のみで区別されると、グレシャム法則に服してしまう。撰銭原理がうまく働いたためには、異なる度量単位名称を持つ複数の通貨がそのような量だけでなく、貨幣価値の安定性への人々の信頼のような質にお

いて区別され、しかも、貨幣間の交換レートが完全に固定的ではなく、質の違いに関する人々の評価を反映してある程度変動的である必要がある。

現在、ビットコイン以外に1600種類以上のアルトコインやトークンが存在する。こうした仮想通貨群は貨幣の脱国営化と競合を実現した。ハイエクは不確実性を軽減するための安定的価値をもつ貨幣を「良貨」と見た。現行の仮想通貨はその価格があまりにも不安定なので、ハイエク的には良貨ではない。だが、良貨の条件を通貨価値の安定だけに求めるべきかどうかは明確ではない。通貨間競争を通じて選択されるものが良貨ならば、その条件はたえず革新または発見されていくはずである。仮想通貨が投機的な金融商品を脱し、実際の取引で使える「良貨」になるためには、少なくとも、通貨価値の安定性と消費財市場の形成が不可欠であろう。

通貨価値の安定性とは、貨幣価値が急減ないし急増しないことである。ビットコインは埋蔵量が限られた金の

発掘を模すことで、時間経過とともに貨幣価値が継続的に上昇していくようプログラムされている。その意味でビットコインの騰貴傾向は必然だが、問題は、ビットコインが変動レートで販売・交換されることから生じた。FXと同様のリアルタイムの変動相場制が価値変動による売買差益を狙う投機を可能とした。実際、この要素がなければ、ビットコインの人氣はこれほどでなかったであろう。ところが、これこそがビットコインが良貨になることを阻害する最大の要因である。

現状では、ビットコインが買えるのはすべての商品のごく一部でしかない。ビットコインが値上がりすると予想するならば、保有し続ける方が得だ。値下がりか予想されるなら使った方が得だが、相手が受け取りを拒否する可能性もある。その激しい価格変動ゆえに、こうした思惑が働き、消費の中に投機の要因が混じってしまう。

このような仮想通貨をグローバルに売買しているのは、国際的ヘッジファンド、投資銀行、法人・個人投機

家たちであろう。これは圧倒的多数である一般人からほど遠い世界だ。

私たちは働いて得た所得で衣食住に必要な財・用役を消費して生活し、自分の価値観に基づいてライフスタイルを決め、自分の関心に基づいて趣味や活動を行い、知識や情報を身につける。感情や心理のバイアスに左右されるため、最適な選択を行えない。また、事前にすべての選択肢を知りえない。合理性に限界があるだけでなく、情報収集、意思決定、行動の能力に限界がある。

したがって、貨幣で消費財を買う場合は広大無辺のグローバルな市場ではなく、自分の生活の近傍に広がるローカルな市場ということになる。血縁・地縁や近隣・仲間・友人に加え、生活、労働、趣味の場としてのコミュニティ、言語、価値、関心を共有するコミュニティがそこに大きく関わってくる。人間はグローバルに最適な決定を行うことができる合理的な主体ではなく、ローカルな領域で自分の価値や関心で切り取られた知識や情報に

基づいて判断し、各種コミュニティに属して暮らしている動物である。通常の間人が日々の暮らしを営んでいくために欠かせない貨幣こそ良貨なのではないか。

仮想通貨は投機的な資本機能だけが一人歩きして、一般人から遠く離れてしまった。それを人々の生活を豊かにする良貨へと転換するには、こうした地理的なローカルティや多義的なコミュニティを積極的に導入する戦略が有効であろう。

現在、実証実験中の「近鉄ハルカスコイン」や本格稼働中の「さるぼぼコイン」は、仮想通貨のブロックチェーン（分散台帳技術）やQRコード決済のような優れたテクノロジートと、地域通貨の「地域経済活性化」や「コミュニティ復興」という良き理念を結合することで、仮想通貨あるいはデジタル地域通貨という新種を人為選択的に創出しようとしている。さらに、それらは仮想通貨のような交換レートの変動可能性を排除して、「1コイン＝1円」の固定相場制を採用している。

仮想地域通貨が良貨となるためには、消費財市場の形成も不可欠だ。加盟店による仕入れ支払いや賃金支払いへの利用も重要である。それらが通貨の転々流通性と流通速度を加速させ、その結果、通貨循環が消費財だけでなく、生産財や投資財の市場を広くカバーできれば、地産地消を通じた地域経済の活性化が達成される。

そのためには、仮想地域通貨が、コミュニティ内の助け合いやシェア等のボランティア領域と、商店街での買い物や企業間取引のようなビジネス領域という、一見すると水と油のように相いれない両者を融合した市場を形成する必要がある。ここでは、NPOやNGO等の非営利団体の活動が不可欠であるし、地元の商店街、商工会議所、社会福祉協議会の協働が要求される。そしてなにより、地元自治体の一過的なものではない持続的な支援が有効である。

このように、近鉄ハルカスコインが近鉄沿線、さるぼぼコインが飛騨高山という地域コミュニティに根ざした

ローカルな仮想地域通貨市場を創出し、地方創生を達成できるかどうかが今後の課題であろう。これらの事例に続き、今続々と仮想通貨と地域通貨の結婚によってデジタルコミュニティ通貨が生まれている。海外では、イスラエル発のビットコイン2・0を継承して、2017年に始動した地域仮想通貨COEが注目される。ICOによつて約30億円を調達し、イスラエルやイギリスで地域コミュニティ活性化をめざしている。この方向こそが、仮想通貨の進化の本筋なのかもしれない。

われわれが今年設立した「専修大学デジタルコミュニティ通貨コンソーシアムラボラトリー」、通称「グッドマネーラボ」は、人々の生活環境を改善し、人々の幸福を増大させるために、そして、自然環境と経済社会とがより持続可能になるために、「悪貨が良貨を駆逐する」グレシャム法則ではなく「良貨が悪貨を駆逐する」撰銭原理がうまく働くような貨幣の革新と普及を広げて行きたい。(にしべ・まこと 専修大学経済学部教授)

ゲーミングで地域通貨を知る

吉田 昌幸

日本では2000年代以降、地域通貨が800件ほど立ち上がっています。私たちの調査では、2002年をピークに2008年にかけてその立ち上げ件数は減少傾向となり、2008年以降は毎年15〜20件ほどの立ち上げ件数が確認されています。なぜ地域通貨を立ち上げたのか。その理由は多様です。これまでの立ち上げ事例を発行目的から見ると、最も多いのが「人のつながりづくり」で次いで「商店街・地域経済の活性化」です。それに次いで多いのが「資源の循環・リサイクルの促進」や「自然環境の保護・修復」です。さらに次いで「NPO・市民活動の活性化」があります。また、発行形態については、紙幣方式が最も多く、次いで通帳方式が続きます。私たちの調査では含まれていませんが、ここ最近では

QRコードを使った決済方法をとる地域通貨も出てきています。

このように、発行目的や発行形態など実に多様な地域通貨が発行されてきたことがわかります。ここ最近ではデジタル決済技術を用いた取り組みが出てきていることもあり、改めて地域通貨に注目が向けられています。地域通貨を導入するためには、導入を主導する人たちが組織作りをしていく必要があります。また実際に地域通貨を利用することになる利害関係者もいます。そのような人たちの間でどうやって地域通貨に対する共通認識をつくっていくことができるでしょうか。

第1に、既存の地域通貨の先行事例を調査・視察するということがあげられます。これは実際に地域通貨を発行・運営している人たちから話を聞けるという点でまずやるべきことであるといえます。立ち上げに関わるノウハウや現時点での課題などを具体的に聞ける機会は貴重です。自分たちが行いたい地域通貨のイメージを調査・

視察を通じて持つことができると思います。視察先での地域通貨がうまく循環していたり、視察先で出会う人たちが魅力的であったりすればするほど、自分たちでも地域通貨をやってみようと思うものです。

しかし、問題はここからです。地域通貨がもたらすとされている効果は、地域通貨それ自体が自動的にもたらすわけではなく、地域通貨の導入過程で地域の現状と地域通貨の活かすべき特性のマッチングを図る様々な活動を通じてもたらされるものです。そして、このマッチングは主に導入過程で行われます。

地域通貨の導入過程には、①地域資源と課題の洗い出し、②地域通貨の周知・理解深化、③地域通貨の発行・流通デザイン策定、④発行・管理・運営体制づくりといったことが含まれます。第一段階では地域の基礎情報を収集すると同時に、地域住民の意識や地域社会に対して住民が抱えている課題を明らかにします。このような実態調査と併せて、ワークショップを実施し、住民と共に地

域の資源と課題を共有することがゴールとなります。

第2段階では、地域住民に対する講習会において地域通貨の事例紹介や様々な類型の地域通貨について紹介し、ゲーミングを行うことで地域通貨の使用体験の場を提供します。これらを通じて地域の特性や事情によって地域通貨の形態が多様であることを理解してもらいます。また、地域通貨を地域のどのような場面で活用したいか、地域通貨を活用すると便利になる状況は何か、地域通貨を入れることで生じる問題は何かなど、住民に地域通貨のある地域社会像をイメージしてもらうことも目的です。

これらのイメージを反映させて第3段階の地域通貨の発行・流通デザインの策定に入ります。ここでは、導入を主導している人たちと研究者との協業によって具体的な発行形態や流通経路、その他細かいルールなどをきめ、それが機能するかどうかマルチ・エージェント・シミュレーションを活用して検証していきます。シミュレーションで出てきた結果のフィードバックを通じてデ

デザインに修正を加えていくと同時に、その修正を反映させたゲーミングを行っていくことによって地域住民へとフィードバックし、策定した発行・流通デザインを検証していきます。

そして、最後の段階が地域通貨の発行・管理・運営体制の構築です。ここでは地域通貨の発行形態や管理・運営組織を確定させると同時に、それらに対する地域社会の理解と合意の形成を図る必要があります。具体的には、地域通貨の利用割合が高い団体や個人に対しては個別の会合を、住民一般に対してはワークショップ等を通じて理解と合意の形成を図ります。ここでも、定まった地域通貨の発行・流通経路をシミュレートしたゲーミングを行うことが有効であると考えられます。

このように、地域通貨の導入過程においては、地域通貨導入を主導する人々や地域通貨を実際に利用することになる利害関係者、そして活動をサポートする研究者がそれぞれ協働しながらすすめていくことが効果的です。

そして、この過程で効果的なツールの中心にゲーミングがあります。

ゲーミング・シミュレーションとは、参加者に特定の社会的状況の理解を促したり、特定の社会的状況それ自体の特性を明らかにしたりするための手法です。現実世界から抽出・形成される社会的状況の下で、役割間の動的相互作用が形成されるところに最大の特徴があります。地域通貨に関して私たちが作成した対人型アナログゲーム「地域通貨ゲーム」では、20〜30名ほどの参加者が次のような設定のもとで行動します。

■ 仮定の村に、スーパードラッグストアなどの役割を設定し、参加者は2〜3名のグループでそれぞれの役割を担う。また、村外には郊外大型スーパー、銀行を設定する（村外の役割はファシリテーターが行う）。

■ ゲーム開始時に、村内での助け合いがなく、地域内商店の売上げが低下しているという問題があり、参加者は自分たちのできる範囲でこれら問題の解決をするよ

うに指示する。

このようなゲームの設定をした上で、次のような形でゲームを進めていきます。

■1ターン毎にサイコロで決定される3つのアイテムを購入する。ゲーム前半の2ターンは法定通貨のみで取引を行い、後半の3ターンで法定通貨と地域通貨を併存して取引を行う。アイテムの中には村内外双方で販売されているものがあり、安い村外で購入するか高い村内で購入するかを決定しなければならない。

■また、ターン毎にボランティアをお願いしたいことが生じる場合がある。その時にはその問題を解決できる村内の人に依頼しに行く。依頼された方はそれを行うかどうか決めなければならない。

■その他、後半のターンでは、販売アイテムの価格に占める地域通貨の割合の決定やボランティアの対価を設定しなければならない。

■導入する地域通貨の単位はJジェイ(1J=1円)で、紙幣型

でもLETS型でも対応できる。

■1ゲームあたり2時間ほどで終了する。

これまで、地域通貨ゲームは地域通貨を検討している地域や関心のある大学や中学生を対象に25回ほど実施してきました。また、地域通貨を導入している地域で地域通貨ゲームを実施したいということで指導・アドバイスに伺うこともありまます。ゲーミングの強みは、参加者間で作りあげていくゲーム上のリアルを共通して体験できることにあります。参加者はこの共通体験を基盤に地域通貨を導入するビジョンを共有していくことができます。

ゲーミングのいいところは失敗ができることです。やってみたい地域通貨の設定が自分たちの地域でうまく機能するのかをゲーミングに落とし込んで実施することで様々な試行錯誤が可能となります。そして、この過程を通じて自分たちの導入したい地域通貨を知ることになるわけです。

(よしだ・まさゆき 上越教育大学大学院学校教育研究科准教授)

「ありがとう」を循環させるお金

小林 重人

我々にとって「お金」とはいったいどのようなものであろうか。このような問いかけをすれば、多くの人たちは、お金は「幸福」や「富」そのものだと答えるであろう。

実際にお金を持っていれば、自分が欲しいものを買ったり、やりたいことを実現したりできるし、貯蓄しておけば万が一のときの備えにもなる。だが、お金はすべての人々の暮らしに明るい光を照らしてくれるわけではない。現実にアメリカにおける生活困窮者は8人に1人と言われ、^{*}日本国内でも非正規労働者の増加によって所得格差も拡大の一途をたどっている。世界で最も裕福な8人の総資産（計4260億ドル）と下位36億人の総資産がほぼ同額と言われる中で、^{*}お金のものはや単なる交換のための手段ではなく、それ自体を手に入れることが

生きるための目的となっていてるかのようにである。巨大化するお金の力に自分たちの生き方を支配されるのではなく、お金を自分たちが生きるための手段として捉え直し、それを自分たちの手によって新たに作り出すことはできないだろうか。そのような考えを持った人々が集まって2015年に始まったのが「能美のあんやと券」と呼ばれる地域通貨である。

「能美のあんやと券（以降、あんやと券）」は、金沢市から車で南へ30分ほどのところにある人口5万人の石川県能美市を中心とした地域で発行されている地域通貨の名称である。「あんやと」とは石川県の言葉で「ありがとう」を意味し、主に地域における助け合いのためのツールとして使われている。運営は地元有志によって行われており、そのメンバーの職業はデザイナーに農家に公務員、そしてストーリーテラーと実に多様である。運営資金はほぼゼロで、組織の代表もあえて立てることはない。これは自分たちができる範囲のことを無理せ

ず地道に続けていくためのポリシーである。このようなやり方で「あんやと券」は4年目の夏を迎えたが、当初からこのようなポリシーやコンセプトがメンバー間で共有されていたというわけではない。

「地域通貨を流通させるのではなく、円を稼ぐことに必死になってしまった」。この言葉は、立ち上げ当初にメンバーを対象に行った地域通貨の流通を体験できるゲームが終わった後であるメンバーから聞かされた感想である。法定通貨とは違う価値観を求めて地域通貨を始めたかと思っていたにも関わらず、プログラムされたロボットのようにゲームの中でも円を稼いでしまった自分に驚いてしまったのである。この時に参加したメンバーに「あなたはこの地域に地域通貨があれば良いと思うか」と「あなたは円と地域通貨のどちらをを使いたいか」という2つの質問を投げかけたところ、「この地域に地域通貨があれば良いと思う」という回答が多数を占める一方で、「円よりも地域通貨を使いたい」という回答は少数

に留まった。どうやらこれまで培われてきたお金に対する価値観というものは我々の体内に棲み着いていて容易く追い出せるというものではないようである。

こうした経験から自分たちが作る地域通貨は「円という従来 of 貨幣価値に置き換えることができないものになりたい」という声が多く挙がり、流通単位を「1あんや」とするものの、円とは互換性を持たないように取り決めた。これは既存の経済システムとは異なる価値観を表現するための手段として自分たちの地域に地域通貨を導入しようと考えたためである。この取り決めは流通開始から4年が経過した現在でも守られているルールであり、「あんやと券」の重要な価値規範となっている。

では、「あんやと券」はどのように入手して使うこと

* 1 Semega, J. L., Fontenot, K. R., & Kollar, M. A. (2017). Income and poverty in the United States: 2016. *Current Population Reports*, 10-11.

* 2 Hardoon, D. (2017). An Economy for the 99%. *Oxfam Briefing Paper*, 76-130.

ができるのであろうか? 「あんやと券」はいくら円を積んでも買うことはできないお金である。「あんやと券」は能美市近郊で開催される特定のイベントでお手伝いをする、そのお礼として1枚(1あんやと)受け取るこ
とができる。受け取った「あんやと券」は、「あんやとの品」と呼ばれるノベルティやサービスと交換するか、別のお手伝いのお礼として他の人に手渡すこともできる。あんやとの品は、イベントを開催する地域団体から提供され、これまでに地域の作家のアート作品や名産品の柚子といった地元ならではのものから、地域の施設である「いしかわ動物園」や「九谷焼資料館」の入場無料といったサービスも受けることができる。イベントでお手伝いを募集する地域団体は「あんやとの品」を提供するかわりに、お礼として使える「あんやと券」を受け取ることができ、その「あんやと券」は当該団体が開催するイベントを手伝ってくれた人へ渡ることとなる。

お手伝いをしてくれた人に「あんやと券」を渡すとき

には券の裏面にお手伝いをしてもらった人が感謝のメッセージを添えられるようになっていく。通常のお金であれば行為の対価として相手に渡すだけで終わりであるが、「あんやと券」は「ありがとう」という感謝の気持ちを相手に明示的に伝える媒体として機能している。こうした感謝のメッセージが券面に残り、そしてまたこの券が第三者へ渡る際にも感謝のメッセージが記されるならば、「あんやと券」はこの地域における「ありがとう」の循環を可視化する媒体ともなり得る。たぐさんの「ありがとう」のメッセージが書かれた「あんやと券」を受け取ったときに人々はどう感じるであろうか。ひよっとしたら自分が受け取った「あんやと券」がこれまでにどのような「ありがとう」を生み出してきたのかということに想いを馳せながら、「ありがとう」が循環する自分たちの地域の心の温かさと豊かさを感じるのかもしれない。

年度によって発行枚数に上下はあるものの、その成果



あんやと券の表面（上段）と裏面（下段）

としてお手伝いをお願いする立場である地域団体や個人からは、これまで目に見える形でお礼ができなかったボランティアに対して「あんやと券があることでお手伝い

を頼みやすくなった」、「あんやと券によって感謝の気持ちを伝えることができた」という声が聞かれるようになった。また、「あんやと券」を介した出会いによって同じ想いを持つ仲間と知り合えたり、他にも「あんやと券」を利用する地域団体間で協働が始まったりと単なるお手伝いの枠組みを超えた新たな繋がりが地域の中で生み出されている。

「あんやと券」の流通は能美市内においてもまだまだ小さな範囲に限られているが、既存の経済システムとは別の価値観を目に見える形に表現する手段として、この地域に暮らす人々から人へ着実に広がりを見せている。お金とは何かという難解な問いがこうした草の根の活動を続ける原動力となり、試行錯誤しながらその答えを実践から探ることが人々の価値観や暮らしを豊かなものに変え得ることを「あんやと券」の活動は示してくれている。

（こばやし・しげと 北陸先端科学技術大学院大学知識科学系講師）

専修大学出版局の本

地域通貨による コミュニティ・ドック

西部 忠 編著

● A5判 320頁 本体2,800円+税 並製
ISBN978-4-88125-329-8

コミュニティ・ドックとは、研究者とコミュニティが両者の協働を通じ、コミュニティが自ら現状を自己診断し、内発的に自己変革や自己変容を実践していく社会実験プログラムである。

本書は、前半でコミュニティ・ドックと地域通貨の概念、方法論、目的を扱い、後半では北海道苫前町地域通貨券、葦崎市・北社市「アクア」、北海道更別村「サラリ」、ブラジル・フォルタレザ「バルマス」を、地域通貨を活用したコミュニティ・ドックの事例研究として扱う。



◎好評発売中◎



『企業社会』の形成・成熟・変容

高橋祐吉著

● A5判 316頁 本体3,400円+税

1980年代に成立したといわれるわが国の「企業社会」が、その後どのように成熟し、雇用、賃金、労使関係がどう変容していったのか。過労死やワーキングプアの出現、非正社員問題や新自由主義の改革を経て、「企業社会」はどこに向かおうとしているのかを探る。



新・知のツールボックス

—新入生のための学び方サポートブック

専修大学出版企画委員会編

●四六判 318頁 本体800円+税

ノートのとり方、資料の探し方、レポートの書き方、文章読解、など、学修・研究、大学生生活の必須事項を解説した、大学生のための導入教育テキストの決定版。