

「エミーとゼニーの世界を体験しよう！」

～人を幸せにするおカネを感じるワークショップ～

ご説明資料



クウジット株式会社
慶應義塾大学大学院システムデザイン・マネジメント研究科
株式会社URUU

2018/11/20

「人を幸せにするおカネを感じるワークショップ」 の世界へようこそ

みなさんにとって「おカネ」とはどういう意味をもつのでしょうか？

おカネは私たちの目の前をとおりすぎ、旅をしながら私たちの世界をつくっていきます。それは私たちの生活であったり、私たちの事業であったり、教育や医療など私たちの社会を支えるものであったり
その旅するおカネたちに私たちはどんなメッセージを託しましょう？

そして、旅の途中に我が家で何泊かの居候するおカネたちにはどんなコトバをかけてあげましょう？

「人を幸せにするお金のワークショップ」は、金融、テクノロジー、心理学それぞれの領域の最先端の知見を織り交ぜた、ゲームを体験しながら、ヒトを幸せにするおカネのことについて、考え、感じ、そして語り合うイベントです。

このゲームでは「もうけの極大化（ゼニー）」と「ありがとうの極大化（エミー）」を目的とした、それぞれのお店を運営する体験型のゲームを通して、価値観と行動の変化を実感することができます。

生活者、企業経営者、行政に携わるかた、医療従事者、ソーシャルセクター、金融機関などおカネと幸せの関係に关心があるかたであればどなたでも参加できます。

このワークショップ体験を世界の人々とともに広げていくパートナーとなっていただくことを心よりお願い申し上げます。

「人を幸せにするおカネを感じるワークショップ」 が生まれた背景

2010年代に入り、リーマンショックや「カジノ資本主義」的アルゴリズム株式取引に代表される、行き過ぎた金融グローバリゼーションに各所で反省の機運が生じています。またローカルに生きる人々を幸せにつなぐ地域活性化を目指し、日本各地で地域通貨流通の取り組みが新たになされています。慶應SDMイノベティブデザインセンターでは、このような、地域の幸福度を向上させる通貨創造に関する関心の高まりを背景に2015年夏から「人を幸せにするおカネ」を創る地域通貨の仕組みについて研究を進めてきました。

本ワークショップは、慶應SDMイノベティブデザインセンターにおける研究の一環として開発されました。ワークショップでは、「エニー」と「ゼニー」という二種類のおカネを体験することによる、参加者の幸福度、並びにありがとうの気持ちを表す笑顔度の向上にどのように寄与するのか計測し、研究の前進及び社会への成果還元を目指しています。

※ 「人を幸せにするおカネ」ワークショップのコンセプトおよびフォーマットは、慶應義塾大学大学院システムデザイン・マネジメント研究科、およびクウジット株式会社との共同研究の一環によって、開発されたもので、現在も学術研究が続いている。

※ 「人を幸せにするおカネ」ワークショップ研究は、クウジット株式会社が提供するKART顔画像認識ソリューション、およびソニー株式会社が開発した顔画像認識技術を利用しています。

「ゼニー」と「エミー」

2045年 おカネは二つの世界に分かれている

もうけ極大化のおカネ ありがとう極大化のおカネ

(保井俊之 2016)

“Zeny”

- 使い手: 「左脳」(論理)
- ルール: 資本効率の追求
- 舞台: グローバル市場
- 目指すもの: 交換価値
- 例:
千分の1秒単位でコンピュータが自動執行する、株式売買のアルゴリズム取引などの高速・高頻度取引

“Emmy”

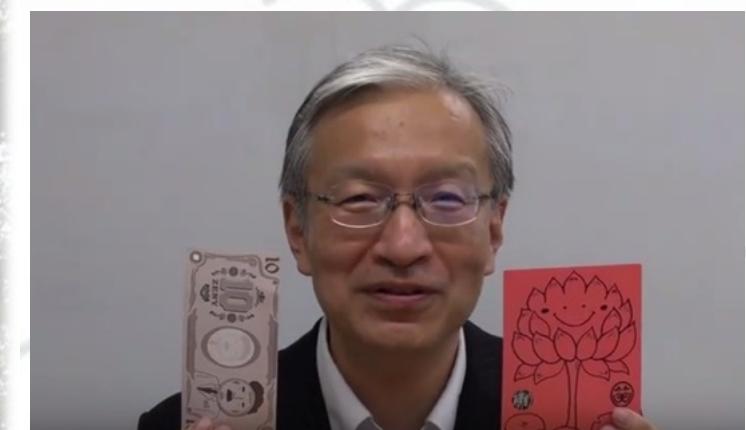
- 使い手: 「右脳」(感性)
- ルール: 感謝をつなぐ
- 舞台: 地域のコミュニティ
- 目指すもの: 協創価値
- 例:
「雪下ろしてくれてありがとう」の野菜、別名「限界集落の地域通貨」

写真: 那須TODAの森 (2015年10月12日 保井先生撮影)

26

保井俊之 (2016)「2045年の信用組合: 時代のフロンティナーになる」『しんくみ』2016年2月号, pp.4-11

YOU TUBE動画
「人を幸せにするおカネ」を感じる
ワークショップ
(エミーとゼニーの経済圏)



https://www.youtube.com/watch?v=6_Y7_rdRlaw&feature=share

主な開催実績

2016/01/17
日吉慶應SDMキャンパス



2016/10/23 札幌
札幌コンファレンスホール



2017/05/13
熊本 城彩苑



2016/05/05
東京 芝大門増上寺



2016/12/04 秋田
秋田酒類製造 仙人蔵



2017/06/02
FUKUOKA growthnext



2016/05/22
島根県海士町隱岐國学習センター



2017/03/15
東京大手町 3×3Lab Future



2017/07/24
東京DBIC × Education



2016/09/09
東京大手町 FINOLAB



2017/05/06
東京 中目黒 正覚寺



2018/06/23
日本ファシリテーション協会



2017/12/22
京都造形芸術大学

2018/01/16
第一勧業信用組合

他多数開催

学術研究としての成果

地域活性学会【地域活性研究】誌に論文掲載

地域経済をめぐる二つの対立的貨幣観をテーマにした 協創型ビジネスゲームにおける地域住民の内的活力の分析: — 主観的幸福の4因子モデルによる定量評価を通じて —

【要旨】

本研究では、地域活性化において持続可能な経済活動と地域活動に参加する地域住民個人の内発的な活力が重要であること、並びに地域の経済市場参加者の動機づけに関して、利潤最大化及び感謝最大化という二つの対立する貨幣観が根底にあることに着目し、二つの貨幣観の違いに関する直感的な気づきを支援する協創型ビジネスゲームおよびワークショップモデルを開発し、実証フィールドを選定し実施した。実施時に参加者の幸福の4因子等による主観的幸福度の定量的検証を行うとともに、エスノグラフィ及び事後アンケートによるその後の行動変容の定性的検証を補完的に行い、地域活性化に資する内発的活力向上に対する有効性を検証した。以上により、本協創型ビジネスゲームおよび本ワークショップモデルを、地域活性化に資する要因の1つである参加者の内発的活力の向上を通じて、その有効性を定量的に示した。

地域経済をめぐる二つの対立的貨幣観をテーマにした

協創型ビジネスゲームにおける地域住民の内的活力の分析：

— 主観的幸福の4因子モデルによる定量評価を通じて —

Proposal of a novel analytical methodology to evaluate local participants' well-being in group-learning money-games, in relation to two contrastive views on the money-related norms in regional economy:
- Through quantitative measures of subjective well-beings using four factors of happiness model -

末吉隆彦^{1,2}、保井俊之¹、飛鳥井正道^{1,2}、江上広行³、本條陽子⁴、前澤隆司¹

¹慶應義塾大学大学院システムデザイン・マネジメント研究科

²クウジット株式会社

³株式会社電通国際情報サービス

⁴株式会社ソニーコンピュータサイエンス研究所

Takahiko SUEYOSHI, Toshiyuki YASUI, Masamichi ASUKAI, Hiroyuki EGAMI, Yoko HONJO and Takashi MAENO
SDM Institute, Graduate School of System Design and Management, Keio University
Koozyt, Inc.

³Information Services International-Dentsu, Ltd.

⁴Sony Computer Science Laboratories, Inc.

要旨 本研究では、地域活性化において持続可能な経済活動と地域活動に参加する地域住民個人の内発的な活力が重要であること、並びに地域の経済市場参加者の動機づけに関して、利潤最大化及び感謝最大化という二つの対立する貨幣観が根底にあることに着目し、二つの貨幣観の違いに関する直感的な気づきを支援する協創型ビジネスゲームおよびワークショップモデルを開発し、実証フィールドを選定し実施した。実施時に参加者の幸福の4因子等による主観的幸福度の定量的検証を行うとともに、エスノグラフィ及び事後アンケートによるその後の行動変容の定性的検証を補完的に行い、地域活性化に資する内発的活力向上に対する有効性を検証した。以上により、本協創型ビジネスゲームおよび本ワークショップモデルを、地域活性化に資する要因の1つである参加者の内発的活力の向上を通じて、その有効性を定量的に示した。

キーワード 幸福の4因子モデル、協創型ビジネスゲーム、貨幣観、利潤最大化、感謝最大化

1 はじめに

本研究は、地域活性化において貨幣の流通を通じた持続可能な経済活動と地域活動に参加する地域住民個人の内発的な活力の両面が重要であることに着目し、筆者らが開発したワークショップ形式の協創型ビジネスゲーム「人を幸せにするおカネを感じるワークショップ」[3][5][16]を拡張し、ワークショップ参加者の内発的な活力向上を幸福学の知見に基づき主観的幸福度の向上分析を通して、その有効性を定量的に検証することを目的としている。さらに本ワークショップモデルが、ワークショップ参加者の主観的幸福度の向上を定量的に示し、幸福に資する地域活性化のための体験型学習、および行動支援のひとつのモデルの可能性を示すことを明らかにする。また、本研究では、本ワークショップモデルの有効性を示すために、定量的検証に補完的に定性的検証を組み合わせ、ロバストな分析を目指すアプローチをとる。

近年、地域活性化のためには、地域における持続的経済活動が重要であることはもちろんであるが、経済面だけではなく地域活動に参加する地域住民個人の内発的な活力が地域活性化の大きな原動力として注目されている[1,7]。特に、地域に暮らす人々の幸福や心の豊かさ、生きがいなどの内発的心理状態に焦点を当てた地域活性化の研究が行われている[14]。また、人の主観的な幸福感について、古くはギリシャ哲学や、東洋哲学、宗教などの分野においてその思索がなされてきた。また心理学の領域においては、1980年頃より、幸福のメカニズムに関する研究が始まり、近年では、幸福学やポジティブ心理学へと発展し、主観的幸福には、様々な要因が寄与していることが学術的に明らかにされつつある[2][13]。

一方で、現代の資本主義経済でその根幹をなすのは、市場経済の中核的役割を果たす貨幣の流通である。貨幣の流通が日々の生活に及ぼす経済的作用は、現代生活の

学術研究としての成果

第9回 ボジティブ心理学学会 欧州会議のポスターセッションにて
研究成果を発表



Designing Learning Workshop to Increase Subjective Well-Being Based Upon Two Contrastive Action Principles with Money : Profit-Maximization, Appreciation-Maximization and Their Balance

Toshiyuki Yasui¹, Takayuki Sueyoshi², Nasa Asakai², Hiroshi Iwanami², Mami Yamakawa¹, Yoshiki Hataya¹, Yuri Sakata³, Hiroyuki Egami⁴, Yoko Honjo⁵, and Takashi Maeno⁶

¹Graduate School of System Design and Management, Keio University, Yokohama, Japan, *e-mail: t.yasui@z2.keio.jp, ²SDM Institute, Graduate School of System Design and Management, Keio University, Yokohama, Japan, ³Biotops, Tokyo, Japan, ⁴ISID, Tokyo, Japan, ⁵Sony Computer Science Laboratories, Tokyo, Japan

Background: The different action principles to use money on markets drastically affect subjective well-being of market participants, rather than their incomes and income distributions that were conventionally main target of study about correlation with money and happiness. The authors developed and validated a model of learning workshop which makes participants think and feel two contrastive action principles on money and economy.

Aim: The authors expanded this learning workshop for participants to provide a co-creative opportunity of group learning to observe optimal balance between the two different views on money-related norms, the profit maximizing principle and the appreciations maximizing principle that may change contrastively peoples' behaviors in markets and influence their subjective well-beings. They validated the expanded model by verifying quantitatively the effects of money games on subjective well-being.

Perceptions on Money (Abstract) Money for Profit-Maximizing Money for Appreciation-Maximizing

Our focus: Sueyoshi et al.(2018), Yasui et al.(2017), Yasui et al.(2017)



Workshop No.1 (2017/07/24), No.2 (2017/12/22) And No.3 (2018/01/16) (photos by authors)

Sentiments with Money (Physical) Income, Wealth, Poverty, Inequity

Conventional Studies: Ariely (2017), Diener and Biswas-Diener (2012), Kahneman and Deaton (2010), Sandel (2012)

Subjective Well-Being

Method: A group-leaning workshop is composed by two money-game sessions evenly divided as time.

The first session is for profit maximizing that an administrator instructs participants use their money and behaved for profit maximizing.

The second session is for comparison. For the workshop No.1 to let participants to experience only appreciation maximizing. An administrator instructs participants use their money and behaved for maximizing their appreciations; For the workshop No.2 and No.3, the participants experience simultaneously two principles, namely profit maximizing and appreciation maximizing.

All resources distributed to participants and rules applied to the games are set equal among three sessions except for these contrastive principles about market behaviors. In either session, participants are divided to 4-8 stores having their own parts of an ornament and money. Each stores trade money to gather 2-4 other different parts, depending on the number of participants, for assembling and selling them to an administrator. The authors implemented 3 workshops in Japan from July 2017 to January 2018.

They measured quantitatively participants' changes in subjective well-beings before and after of each session by Meno's four factors of happiness (Maeno and Maeno 2015), the satisfaction with life scale (SWLS; Diener et al.1985) and Japanese version of PANAS (JPANAS; Sato and Yasuda 2001).

Conclusions: Workshop No.1 (contrast of profit maximization and appreciation maximization) significantly influenced augment of subjective well-being. Mixed session (workshop No.2 and 3) were less effective for increasing well-being.
Participants who hold two contrastive perceptions on money in separate money game sessions (money for profit maximizing and money for appreciation maximizing respectively) experienced increase of subjective well-being. Not in the mixed session.

Results of Workshop No.1 (upper), Workshop No.2 (middle) and No.3 (bottom)											
Meno(HT) Response(HT) Response(MT) Response(NT) Response(PT) Response(AT) Response(CT) Response(ST) Response(ET) Response(PT+AT) Response(CT+ST) Response(HT+MT+NT+PT+AT+CT+ST)											
Meno(HT)	Response(HT)	Response(MT)	Response(NT)	Response(PT)	Response(AT)	Response(CT)	Response(ST)	Response(PT+AT)	Response(CT+ST)	Response(HT+MT+NT+PT+AT+CT+ST)	
Profit Max 1 and Appreciation Max 2 Workshop 2017/07/24 and 2017/12/22 Phase 1 and Phase 2	Phase 1 Phase 2	Phase 1 Phase 2	Phase 1 Phase 2	Phase 1 Phase 2	Phase 1 Phase 2	Phase 1 Phase 2	Phase 1 Phase 2	Phase 1 Phase 2	Phase 1 Phase 2	Phase 1 Phase 2	
Profit Max 1 and Mixed 2 Workshop 2017/12/22 and 2018/01/16 Phase 1 and Phase 2	Phase 1 Phase 2	Phase 1 Phase 2	Phase 1 Phase 2	Phase 1 Phase 2	Phase 1 Phase 2	Phase 1 Phase 2	Phase 1 Phase 2	Phase 1 Phase 2	Phase 1 Phase 2	Phase 1 Phase 2	
Profit Max 1 and Mixed 2 Workshop 2018/01/16 and 2018/01/20 Phase 1 and Phase 2	Phase 1 Phase 2	Phase 1 Phase 2	Phase 1 Phase 2	Phase 1 Phase 2	Phase 1 Phase 2	Phase 1 Phase 2	Phase 1 Phase 2	Phase 1 Phase 2	Phase 1 Phase 2	Phase 1 Phase 2	

参加者からの声

- はじめての経験で心配でしたが、とても楽しく過ごすことが出来ました。
- 他人を思いやることがとても大事だと、感謝の気持ちが大事だということをあらためて学びました。
- 座学のみではなかなか頭に入って来ないことも、ワークショップで体験するとなるほど感が違いますね。
- ゼニー、エミーのルールの中で、行動や心理がまったく別のものとなることに気づき、環境やルール、人と人の大きさを改めて確認。 (60代 男性 会社役員)
- お金がからんでも目的が異なると人の動きがこんなにも変わるというのが面白かったです。
- 資本主義の発展の可能性を感じました。社会がよりよくなるためには、循環が大切だと理解できました。
- モノを作つて売ることと、感謝していただけるモノを作ることのバランスの違いを感じることができた。 (40代 男性 医師)
- 普段の生活の中でゼニーとエミーの両方の観点を意識していきたい。 (40代 男性 会社員)
- EmmyとZenyは、バラバラに循環するものではなく、両方が両輪で循環することが大事だと感じた。
- 自分の生きる・仕事をする目的が改めて明確になった。エミーの考えが今後広がっていくものと思います。 (40代 男性 営業)
- ゲームの目的やルールが変わると人間の行動は大きくわかることが分かった。現実の世界でも資本主義のルールが変われば人々の行動が変わって精神的にも豊かな社会になるかもしれないと思った。
- 値値観、システムがマインドを決める。という点について2極化した価値観を体験するワークショップを自分でやってみたいと思いました。

参加者からの声(続き)

- 自分が思った以上にエミーの人だということに気づかされました。金もうけは忙しい。
- “お金”的意味を考えたことがなかったので、とても良い機会になりました。
- ゼニーとエミーの実施後の心地が違っていた
- お金って感謝のはずなのに、今の世の中はよくわからないままに求めてしまっているのが怖い。
- でも思いつかないことも人数が集まると簡単にアイデアが出てくるものだと感じた。
- 比べられない幸福は余韻があると気づいた。
- 座学のみではなかなか頭に入って来ないことも、ワークショップで体験するとなるほど感が違いますね。
- 見えてないことの価値や循環を目にする体験（五感で体感して）ができてうれしかった。
- 人生の中でエミーをもっと使っていこうと思いました。エミーもビジネスの中にもっと活用できると励みになつたのでアイデアを出してみようと思った。
- エミーとゼニーの関係性（バランス）を100年ライフを前提に考えてみたいと思った。
- エミー経済を発展させるために、勇気をもって小さなことから実践したい。ケチケチしたり、仕返ししたりする考えをやめて、信頼し、与えることを自信をもつ。
- 自分が心痛めていることで時間や命を使ってボランティアケアをやっている団体にdonationしたいと思いました。
- 自分の欲だけでなく、人への感謝をすることをすることの大切さを知ることができました。今まででは自分が他者へ与えたもので相手も満足すると思っていましたが、今後は自分の心から溢れ出る感謝が必要だと思いました。

ワークショップにはこんな準備が必要です

参加者数	18~50人
対象	小学生以上であればどなたでも参加可能 (小学生の場合は、保護者の付き添いをお願いします)
ワークショップ時間	4~6時間 ゲームは約3.5時間ですが、ゲーム後の対話時間の時間、ワークの設計によって変動します
必要な設備	参加人数×4m ² 以上 のスペース テーブル 参加者4人あたり1台+2台 (ダンボール製テーブルを持参する場合あり) 椅子 参加者数+5脚 プロジェクタ ゴミ箱(参加者4人あたり1つ) AC電源 Wifi環境(可能な場合) マイク(30人以上の場合)

参考情報

愕然のワークショップ報告。人は制度により180度変容する。「金」か「ありがとう」か

【慶應SDM 前野隆司先生のブログ】

<http://takashimaeno.blog.fc2.com/blog-entry-379.html>

ホームレス大学生と地方移住者に聞く、幸福な生き方－秋田

【慶應SDM 保井俊之先生の秋田での関連イベントの紹介記事】

<http://giftstothearth.com/?p=43231>

おカネのワークショップ（東京大手町FINOLAB編、3x3Lab Future編）

【主催者クウジット スタッフブログ】

<http://blog.koozyt.com/?p=7559>

<http://blog.koozyt.com/?p=8112>

JUST MONEY! 「おカネ」のことについて、これまでの人生で一番じっくり考える1日

【ファシリテータ 江上広行のブログ】

<http://vcf-info.com/5y2i>

慶應SDMxクウジット共同研究ふりかえり記録

【主催者クウジット 自主研究ブログ】

<http://tokyoz.koozyt.com/?p=1895>

<http://tokyoz.koozyt.com/?p=1916>

ゲームファシリテータのご紹介



末吉 隆彦（すえよし たかひこ）

クウジット株式会社 代表取締役 / 慶應義塾大学大学院SDM 研究員/ おかげさまお互いさま合同会社
1968年生まれ。1992年ソニー株式会社入社。ソフトウェアプロジェクトリーダーとして、VAIO C1などのノートパソコン商品化に尽力。2005年よりソニーコンピュータサイエンス研究所へ。「PlaceEngine」サービス立ち上げと企画運営を開始し、2007年7月、クウジット株式会社を設立、代表取締役社長に就任。2015年、慶應義塾大学大学院SDM 研究員として 同大学院 前野隆司教授(幸福学)、保井俊之招聘教授(地域イノベーション) らと「ハピネスカウンターfor 街づくり」および「人を幸せにするおカネ」共同研究をスタート。米国PMI認定Project Management Professional。



江上 広行（えがみ ひろゆき）

1967年石川県金沢市生まれ。1989年金沢大学経済学部卒業。同年地方銀行に入行。
2007年より株式会社電通国際情報サービス。
主に地域金融機関向けのビジネスモデル変革支援、人材育成、組織開発、情報システム構築などのコンサルティングを行う。2015年より、グロービス経営大学院の講師として組織開発やリーダーシップなどのクラスで教鞭をとる。
著書に『対話する銀行—現場のリーダーが描く未来の金融』（一般社団法人 金融財政事情研究会発行、2017年）などがある。

関係者

【主催】

クウジット株式会社

株式会社URUU

慶應義塾大学大学院システムデザイン・マネジメント研究科

【協力】

株式会社ビオトープ

【連絡先】

クウジット/慶應SDM 研究員 末吉 隆彦 sueyoshi@koozyt.com

江上 広行 egami@uruubiz