

各務原市における日本人児童と ブラジル人児童との交流活動： 貿易ゲームを通じた国際教育の試み

田村 徳子
(京都先端科学大学)

1. はじめに

日本に暮らす外国人の数は、2020年の新型コロナウイルス感染症拡大の予防措置の影響でいったん減少したものの、全体的な傾向としては増加の一途をたどっている。出入国在留管理庁の発表によれば、在留外国人の数は2022年末時点で約300万人にのぼっており⁽¹⁾、国籍別にみると、1位は中国(約76万人、在留外国人全体の約25%、以下同じ)、2位はベトナム(約49万人、約16%)、3位は韓国(約41万人、約13%)、4位はフィリピン(約30万人、約10%)、5位はブラジル(約21万人、約7%)となっている。こうした外国人の増加に伴って、特に外国人が多く暮らす自治体においては、彼らと共生するための取り組みが模索されている。

岐阜県各務原市もそんな外国人との共生に取り組む自治体の1つである⁽²⁾。各務原市の人口は約15万人(2022年時点)⁽³⁾であるが、そのなかで3,652人の在留外国人が暮らしている⁽⁴⁾。これは、岐阜県下では、岐阜市(10,180人)、可児市(8,827人)、大垣市(6,024人)、美濃加茂市(5,842人)について5番目に多い数である。各務原市に暮らす外国人のうち、最も多いのがブラジル国籍であり、市内在留外国人の約22%に当たる791人が暮らしている⁽⁵⁾。在留資格としては、身分・地位に基づく在留資格である「日本人の配偶者等」「永住者の配

偶者等」「永住者」「定住者」が約6割を占めており(2022年)⁽⁶⁾、これは今後も各務原市に長期で滞在する可能性が大きい人たちが半数以上もいることを示している。こうしたなか、各務原市に暮らす外国籍の児童生徒の数は187人(小学生127人、中学生60人(2022年))で⁽⁷⁾、市内17校の公立小学校に通っている。またこれとは別に、ブラジル人児童生徒に関しては、市内に1校あるブラジル人学校に通うものもいる。

本稿では、こうした外国人が多く暮らす各務原市において、日本人とブラジル人の子どもが交流する機会を作りたいという各務原市青年会議所⁽⁸⁾のメンバーの思いから2019年に企画された「オータムスクール2019」において、筆者が依頼を受けたコミュニケーション講座でおこなった貿易ゲームの成果について報告するものである。詳しくは次節で説明するが、貿易ゲームとは世界経済の動きを擬似体験できるゲームであり、日本を含め世界中の学校教育のなかで実践されている教材である。

貿易ゲームに関する先行研究について、試みに、国立情報学研究所が運営するデータベースであるCiNii Researchで「貿易ゲーム」をキーワードに検索してみると(2023年5月31日)、33件が検索された。機関別にみると小学校から大学、企業に至るまで、また内容別にみると社会科や世界史、家庭科、初年次教育、経済学、社員研修、日本語教育に至るまで、幅広く実践されて

いることが分かる⁽⁹⁾。一方で、外国人を対象とした実践については、日本語学習を目的とした森岡・川西(2022)⁽¹⁰⁾の研究があるのみで、日本人と外国人の子どもが共にする実践についての研究はみあたらない。

筆者はこれまで、高等教育機関での教育学に関連する授業のなかで貿易ゲームを実践し、貿易ゲームには、貿易の仕組みを理解するにとどまらない、人と人との関係についての学びの可能性を感じてきた。依頼を受けたコミュニケーション講座には、「レクリエーションをとおしてコミュニケーションには言葉以外にも方法があること知ってもらいたい」という各務原市青年会議所からの要望があった。子ども同士が協力し、交渉し、議論しながら製品をつくる貿易ゲームはまさにこの要望に応えるものであり、言葉の壁を越えた友好関係を築くことを目的とする本企画の趣旨とも合致するものであると考え、貿易ゲームを実施す

るに至った。さらに、日本人児童と外国人児童が協働し、学ぶ本企画は、ユネスコが提唱する「国際理解、国際協力および国際平和のための教育ならびに人権および基本的自由についての教育⁽¹¹⁾」である国際教育の実践となりうるものであり、日本人と外国人が共生する社会づくりに対しても示唆を与える実践となりうる意義ある試みであると考えられる。そこで本稿では、各務原市青年会議所主催「オータムスクール2019」で筆者が実施した貿易ゲームの実践を記録としてまとめるとともに、その成果を考察することを目的とする。

本稿は以下のように構成される。第2節では、2019年11月に各務原市青年会議所が主催した「オータムスクール2019」の概要を、つづく第3節で筆者が担当したコミュニケーション講座で企画した貿易ゲームの概要を説明する。そして第4節では、貿易ゲームの実践結果について考察をする。

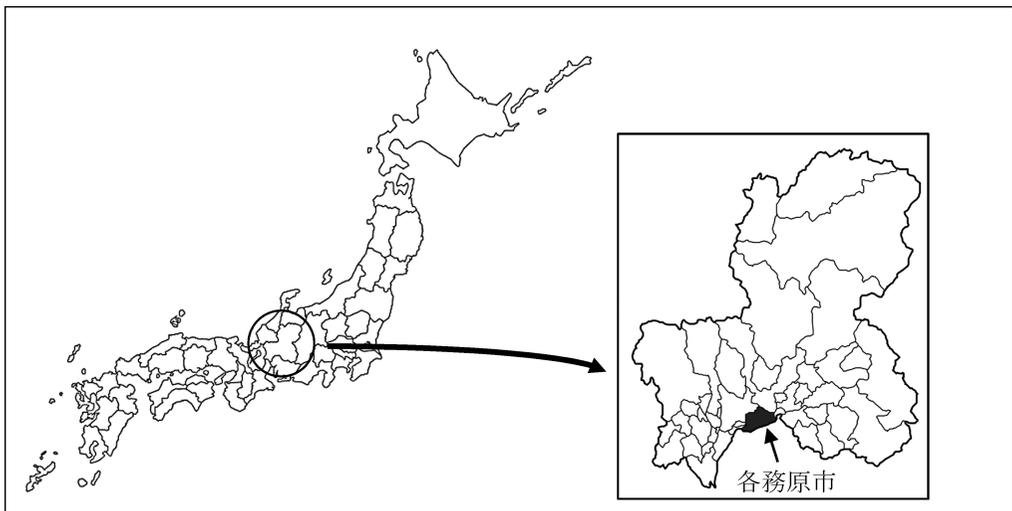


図1 岐阜県各務原市の位置

出所：日本の地図（左）は、HAPPY CLOVER (<https://happy-clover.com/download/japan-map47.html>、2023年5月31日取得)より、各務原市の地図（右）は、各務原市「統計からみた各務原市の現状」(<https://www.pref.gifu.lg.jp/uploaded/attachment/353504.pdf>、2023年5月31日取得)1頁より引用し、筆者作成。

2. 各務原市青年会議所主催「オータムスクール 2019」の概要

「オータムスクール 2019」は、各務原市に暮らす日本人とブラジル人の児童に対し、「言葉の壁を乗り越え友好関係を築く」ことを目的として企画されたものである。1泊2日の日程で構成された本企画の募集要項とスケジュールは表1と表2に示すとおりである。参加者の募集にあたっては、同年9月に各務原市役所で開催された校長会や、ブラジル人学校の校長への依頼、各報道機関やLINE、市内小学校へのチラシ配布をとおして、市中に広報された。

3. コミュニケーション講座 ～貿易ゲームの実践～

以上の企画内容のなかで、筆者は1日目の夜に企画されたコミュニケーション講座

を担当した。

(1) 貿易ゲームについて

貿易ゲームとは、1982年に、イギリスの開発NGO クリスチャン・エイドによって考案された開発教育のための教材である⁽¹²⁾。貿易を中心に、世界経済の動きを擬似体験することによって、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をめざす⁽¹³⁾。参加者はグループに分かれ、渡された道具を使って、指定された製品を作り、それを売ってお金を稼ぐことを目的に活動する。ただし、渡される道具はグループ間で異なっており、参加者は自分たちの置かれた不平等な環境のなかで、他のグループとの協力や交渉、

表1 各務原市青年会議所主催「オータムスクール 2019」の募集要項

場所	：各務原市青年自然の家
日時	：2019年11月30日(土)14:00～12月1日(日)11:30
参加資格	：小学校4年生～6年生40名、ブラジル学校生20名
参加費用	：500円(食費・保険代)

出所：各務原市青年会議所主催「オータムスクール 2019」の広報チラシより抜粋。

表2 各務原市青年会議所主催「オータムスクール 2019」のスケジュール

〈1日目〉	
14:00～	開会式
14:30～	アイスブレイク：ポルトガル語と日本語を使った挨拶
14:50～	夕飯づくり：カレー
18:20～	コミュニケーション講座：貿易ゲーム
18:20～	入浴
20:50～	作戦会議：翌日のスコアオリエンテーリングの準備
21:30～	就寝
〈2日目〉	
6:30～	ラジオ体操
6:45～	マナーに挑戦：ブラジルと日本の朝食
8:30～	スコアオリエンテーリング
11:00～	表彰式：子どもたちの挑戦に対する賞状の授与
11:30～	閉会式

出所：各務原市青年会議所「オータムスクール 2019」の企画書より筆者作成。

提案などのやり取りをおこなうことになる。

(2) コミュニケーション講座について

コミュニケーション講座は、①講義、②貿易ゲーム、③振り返りの3部で構成した。その大まかな内容は以下のとおりである。

①講義

冒頭 20 分ほど、日本語とポルトガル語を使用して、パワーポイントで筆者の自己紹介をしたのち、筆者が調査で訪れたパラ州やパラナ州の風景、そこで出会ったブラジル人や日系ブラジル人、日本人の写真を提示しながら、日本とブラジルのつながりについての説明をおこなった。そして、『世界がもし 100 人の村だったら⁽¹⁴⁾』を題材に、日本語話者とポルトガル語話者の人口規模をクイズ形式で示し、その2つの言語を話す人々が交流することの尊さを子どもたちに伝えた。

世界がもし100人の村だったら
Se o mundo fosse uma vila de 100 pessoas

(2)人が日本語を話し、
deles falaria japonês.

(3)人がポルトガル語を話し、
português.

(9)人が英語を話します。
inglês.

図 2 提示スライド

出所：「オータムスクール 2019」コミュニケーション講座での提示資料（2019年11月30日）。

②貿易ゲームの実践

貿易ゲームでは、各務原市青年会議所があらかじめ作った5つの活動グループ（5～6名/グループ）をそのまま本ゲームのグループとした。参加者の情報は表3に示すとおりである。貿易ゲームの冒頭に、各グループの代表者に、グループ名を記載した道具の入った封筒を取りに来よう指示し、じゃんけんで勝ったグループから好きな封筒をもっていってもらった。その際、各封筒の中身については子どもには伝えていない。各グループに配布した道具は表4に示すとおりである。

貿易ゲームの冒頭で、渡された道具を使用し、はさみを使ってきれいに製品をつくるよう指示した。また、絶対に暴力をふるってはいけないことも伝えた。作ってもらう製品とその買取価格はパワーポイントで図3のように提示した。ゲームで用いる通貨については、貿易ゲームのオリジナル版で

製品の型と価格

- 13cm×8cmの長方形 3枚1組 ¥1,000
Retângulo
- 1辺9cmの正三角形 " ¥5,000
Triângulo regular
- 底辺10cmの分度器の形 " ¥5,000
Forma de transferidor
- 直径9cmの円 " ¥10,000
Círculo

普通のクリップ (Um clipe normal)	1個	¥1,000
色のクリップ (Um clipe colorido)	1個	¥10,000

図 3 製品の型と価格

出所：「オータムスクール 2019」コミュニケーション講座での提示資料（2019年11月30日）。

表 3：貿易ゲームに参加した子どもの属性

性別	男子 11 名、女子 18 名
国籍	日本人 24 名、ブラジル人 5 名
年齢	8 歳 1 名、9 歳 1 名、10 歳 17 名、11 歳 7 名、12 歳 2 名、無回答 1 名
グループ	ライオン 6 名、いぬ 6 名、ねこ 6 名、うさぎ 5 名、うし 6 名

出所：貿易ゲーム終了時におこなったアンケートをもとに集計。

表4 貿易ゲームで各グループに配布した道具の内訳

グループ名	ライオン Leão	いぬ Cachoho	ねこ Gato	うさぎ Coelho	うし Voca
道具	鉛筆 3本 ハサミ 2つ 定規 2つ 分度器 1つ コンパス 1つ 紙 (A4) 1枚 クリップ (普) ^注 20個	鉛筆 1本 ハサミ 1つ 定規 1つ 紙 (A4) 1枚 クリップ (普) ^注 5個	鉛筆 1本 紙 (A4) 20枚 クリップ (普) ^注 2個	鉛筆 1本 紙 (A4) 20枚 クリップ (普) ^注 2個	鉛筆 1本 紙 (A4) 1枚 クリップ (普) ^注 1個

出所：開発教育協会・かながわ国際交流財団『新・貿易ゲーム [改訂版]』開発教育協会、2009年、6頁を参考に筆者作成。

注：「クリップ (普)」はシルバーのクリップを意味し、1個1,000円として使用した。この他、カラーのクリップは1個10,000円として使用している。

は米ドルで設定されているが、本企画は参加者が小学生ということを考慮し、日本円で設定した。

筆者は進行役を務め、各務原市青年会議所のメンバーの2名がマーケット役に就き、子どもが作った製品のチェックと買い取りを担当した。また、その他のメンバーも適宜、各グループにサポートに入った。貿易ゲームをおこなった時間は約50分である。

③振り返り

貿易ゲームを終えたあと、全体での感想の共有をする時間を取った。感想の記入にあたっては、ブラジル人児童のことを念頭におき、ポルトガル語で記入してもよいこととした。

4. 結果と考察

(1) 結果

貿易ゲームの冒頭10分ほどの間は、道具がないことに戸惑いもみせる子どもが多かったが、徐々に周囲の状況を把握し始め、道具の貸し借りや売買の交渉が始まった。

ゲームの中盤にあたっては、子どもたちも活発に声を出すようになり、にぎやかな雰囲気となり、ゲーム終了時まで盛り上がりを見せた。

ゲーム終了後、各グループが稼いだ金額を掲載してもらい、結果を参加者で共有した。結果は、1位はうさぎグループで103,000円、2位はライオングループで97,000円、3位はねこグループで52,000円、4位はいぬグループで21,000円、5位はうしグループで6,000円であった。

ゲーム終了後の振り返りにおいては、1人のいぬグループの男子がねこグループにはさみを盗まれたことに対し文句をいう場面があった。それに対し、ねこグループからは盗みを否定する声があがった。それらのやり取りをふまえ、参加者全員に対し、どうしてそのようなことが生じたのかを考えるよう促した。しかしながら、子どもたちの間にはわだかまりが残ったままのようであった。

子どもたちの発言を受けた後、筆者から補足で子どもたちに考えてもらいたい2つの事柄に関する発問をおこなった。1つは「机の上にある紙のゴミが多いのはどうい

グループかな？」という発問、もう1つは「どうしてみんなで協力しなかったのかな？」という発問である。これに対しては、参加者からの発言を求めず、各自で考えてもらうこととした。

貿易ゲーム終了後に、参加したすべての子どもが感想を寄せてくれた（巻末資料参照）。その際、ポルトガル語で記入した児童はいなかった。それらの感想をテーマ別に整理すると、以下の5つのようにまとめられる。なお、引用する子どもの感想文は、可能な限り、ひらがなや漢字、句読点の表記等を原文のままにしている。ただし、解釈が困難なものや他者を誹謗中傷する言葉については一部、修正や削除をしている。

①世界の諸問題について

グループ間のもめごとをとおして、世界で生じている戦争について言及する意見（Hさん、Zさん）や、協力しあうことが全員の利益になること、嫌な思いをする人が減るといったことに言及する意見（Yさん）が出た。また、先進国による環境破壊について言及する意見（Oさん、βさん）もあがった。

…全員で協力すれば、できるようになった物もあるので、みんなは、なぜせんそうするんだらうと思いました。

（Hさん、10歳、男子、日本人、いぬ）

…うしグループの国、うさぎグループの国とかかんがえてみたら、ねこグループは、いぬグループのものをうばったときに、ねこグループは「そんなこと言っていないし」とかかってたけど、いぬグループは「やったっていつてるし」、こんなことになったら、ぜったいせんそうになつてることがわかったのでよかったです。これから、ぼくたちが大人になったら、できるかはわからないけど、できたら、日本だけじゃなく、ほかの国も、平和にでき

るようがんばりたいです。

（Zさん、11歳、男子、日本人、うし）

…全グループが協力してやっていたら、お金もたまっていたし、とられたって思う人がいなくなるんじゃないかなあっと思いました。

（Yさん、10歳、女子、ブラジル人、うし）

…よいちしきをもっているところではお金をかせげるかわりに、ごみが多く出し大気おせんが多いことも分ったり、こまっているグループは、幸せな所は助けてあげるとよいことも分ったので、とてもいいけいけんになりました。

（Oさん、11歳、女子、日本人、うし）

…一番お金をもっている場所が、環境を破かいしていることをこのゲームをとおして分かった。

（βさん、11歳、女子、日本人、うし）

②人との関わりについて

交渉をとおして、人からやさしくされることのうれしさを感じ取ったという意見（Cさん、Qさん）や、自身が人助けをして良い気分になったという意見（Xさん）があがった。

…どなり声や「コンパスちょうだい」などのことがあったけどまたやるときにやさしくしてほしいなと思いました。…またやさしく声をかけられたいと思いました。（Cさん、10歳、女子、ブラジル人、ライオン）

…ねこはやさしいグループだと思いました。3枚も紙をあげるという。20枚もあるからあげる。やさしいなと思いました。…

（Qさん、12歳、女子、日本人、ねこ）

…ねこチームがわたしたちにかみをあげ

たからいいきもちになりました。いろいろみんなに「こうかんするから」のこえがいっぱいあってそこがいいとおもいました。…

(Xさん、10歳、女子、日本人、うし)

③モラル違反について

いぬグループは、ねこグループから定規を盗まれたと認識しており、そのことに対する不満の声が、「うざい」「くそ」といった表現を使って寄せられた(Fさん)。逆に、ねこグループからは、交換条件だったのという主張(Pさん)もあり、双方で食い違いが生じていた。また、ゲーム中に発せられたそうした罵詈雑言や盗みの被害に対し、不愉快を覚えたという意見(γさん)もあった。一方、うさぎグループのメンバーからは、禁止されていないことだからという理由で盗みをしたということと、それが知恵であるという解釈が出された(Vさん)。

ねこチームにじょうぎをうばわれました。「ぜったいにかえす」といったのにかえさなかった。(くそうざい) …

(Fさん、10歳、男子、日本人、いぬ)

…いぬが紙3まいで、こうかんしてくれるといったのに、なぞに「かえせ、かえせ、かえせ…」とうるさくて、集中できなかった。

(Pさん、10歳、男子、日本人、ねこ)

…ライオンチームから、どなり声があった。ねこチームから、えんぴつやはさみや、じょうぎをぬすまれた。いやだった。…(γさん、11歳、女子、ブラジル人、ライオン)

ルールいはんとは書いてないので、グループのさくせんで「ぬすみ」もしました。これも1つのちえかな? …

(Vさん、10歳、女子、日本人、うさぎ)

④貿易について

他グループとの交渉を振り返り、あの時こうしていればより利益があがったのに、といった貿易における戦略の重要性を感じ取った参加者もいた(Aさん、Bさん)。また、作った製品が通常より高い価格で買い取ってもらったことに対し、丁寧にものを作ること、そしてそれを評価してもらえることの喜びを感じたという意見(Nさん)もあった。

…(コンパスを)売ってやったけど、紙とコンパスをこうかんして、うさぎチームみたいにすればよかったです。…

(Aさん、10歳、男子、日本人、ライオン)

…うさぎグループの人たちが「コンパスをちょうだい」といってコンパスを2000円でうってしまったので、もっと高く売ればよかったですと思いました。…

(Bさん、10歳、女子、日本人、ライオン)

…1コ1コしんちょうにていねいにつくったので、¥1000多くもらいました。その時、とってもうれしかったです! ていねいに書いたり、つくったりしてよかったですと思います。うさぎグループの人たちが「コンパスをちょうだい」といってコンパスを2000円でうってしまったので、もっと高く売ればよかったですと思いました。

(Nさん、10歳、女子、日本人、ねこ)

⑤その他

ゲーム自体を楽しんだという感想も聞かれた(Dさん、Mさん)。

ゲームは、楽しかった。…

(Dさん、10歳、女子、ブラジル人、ライオン)

ぼくはまけてしまったけど、グループのみんなとがんばれたので、よかったです。また、ゲームがあったらグループといっ

しょにがんばりたいです。今日は楽しかったです。

(Mさん、9歳、男子、日本人、ねこ)

(2) 考察

以上の結果をふまえ、本企画の目的である「言葉の壁を乗り越え友好関係を築く」ことと、コミュニケーション講座に求められた「レクリエーションをとおしてコミュニケーションには言葉以外にも方法があること知ってもらいたい」という点について考察するとつぎのようになる。

まず、言葉については、今回の貿易ゲームにおいては日本語を母語としないブラジル人児童が5名参加した。ブラジル人児童の「楽しかった」(Mさん)、「やさしく声をかけられたいと思いました」(Cさん)、「全グループが協力してやっていたら、お金もたまっていたし、とられたって思う人がいなくなるんじゃないかなあっと思いました」(Yさん)という感想からは、日本人児童と協働できた様子が読み取れる。また、参加者全体からは「ねこグループが」や「いぬグループが」といったグループに対する意見はみられたものの、「日本人」や「ブラジル人」といった国籍に対する意見はみられなかった。つまり、道具を使って製品を作るという1つの目標にむかって、国籍や言葉を越えた取り組みがおこなわれていたと評価することができるだろう。

つぎに、友好関係については、「楽しかった」という率直な感想をはじめ、「全グループが協力してやっていたら、お金もたまっていたし、とられたって思う人がいなくなるんじゃないかなあっと思いました」(Lさん)という言葉などからも、友好関係をうまく築く、あるいはより良い関係のあり方を模索する時間となったと解釈される。一方で、盗んだ、盗まれたというグループ間のいざこざを、「うざい」といった表現で感想文に書いたり、文句として直接相手に伝

えられたりした。貿易ゲームの性質上、道具が十分に与えられなかったグループが盗みを犯したり、寝始めたり、携帯電話を使い始めるなどの行為が生じることは想定内のことであり、そうした行為についても、世界の不平等から生まれる戦争やテロ、犯罪を理解する材料として活かすことができるというのが醍醐味の1つである。しかしながら、小学生という感情豊かな年齢ということもあろうが、振り返りを終えた後の感想のなかでもその怒りや不満が継続したままとなり、他者への非難として表出することとなった。「こんなことになったら、ぜったいせんそうになってることがわかった」(Zさん)という意見もみられたものの、こうした憎悪を持ち続けた状態で貿易ゲームが終わってしまった点においては、進行役の力量不足であったことは否めないだろう。この点において、「友好関係を築く」という目標には十分な成果を得られたとはいえない結果となった。

以上のことを全体としてまとめると、本企画における貿易ゲームの実施は、友好関係の構築という点においては反省点があることは否めないが、参加者が言葉や国籍の壁を越えて、それぞれに平和や戦争、環境問題、人との関わり方や社会の仕組みを学ぶ機会となったという点においては、国際教育の実践として一定の成果を得られと捉えられるだろう。

5. おわりに

本稿では、各務原市の「オータムスクール2019」で筆者が実施した貿易ゲームを記録としてまとめるとともに、その成果について考察した。貿易ゲームは、従来、貿易を中心とした世界経済の基本的な仕組みについての理解を促す教材として、学校教育のなかで実践されてきたものであったが、本企画では、日本人児童とブラジル人児童

が言葉の壁を越えて友好関係を築くという目的の下、地域社会の取り組みのなかでおこなった。その結果、日本人（日本語）とブラジル人（ポルトガル語）という国境や言葉の壁を越えた協働がみられ、各参加者がそれぞれに平和や戦争、環境問題、人との関わり方や社会の仕組みについて考え、多くがそれを学びにつなげてくれた。一方で、ゲームで生じたわだかまりや怒り、不満が、一部の参加者において学びにつなげきれなかったことについては課題として残った。

最後に、本企画全体の課題として、参加者が日本人児童は24名であったのに対し、ブラジル人児童はわずか5名のみにとどまった点を指摘しておく。これは、保護者の付き添いなしで子どもが宿泊イベントに参加することに対するブラジル人家庭からの信頼が得られなかったためであると推測される。このことをふまえると、今後、日本人児童とブラジル人児童の交流をより活発におこなっていくためには、まずは日帰りのイベントから取り組んでいくのがよいのではないだろうか。2019年11月に本事業を実施したすぐ後に、世界は新型コロナウイルス感性症の世界的流行という未曾有の危機に陥った。日本人児童とブラジル人児童の交流の一步をふみ出したばかりの各務原市にとっても、このパンデミックはその後の活動展開のあしかせとなるものとなったであろう。あれから4年が経過した2023年現在、新型コロナウイルス感性症拡大も収束をみせ、各務原市でも青少年育成事業が再開できていると耳にした。こうした小さな取り組みの積み重ねによって、各務原市の日本人とブラジル人、そしてその他の国籍の子どもたちの友好関係がさらに深まっていくことが期待される。

【謝辞】

「オータムスクール2019」をとおして、各務原市の子どもたちと交流できる貴重な機会を与えてくださった各務原青年会議所のみなさまにお礼申し上げます。本事業での貿易ゲームの取り組みが、各務原市の日本人とブラジル人の絆が深まる一助となっていたのであれば幸いです。

注

- ⁽¹⁾ 出入国在留管理庁「令和4年末現在における在留外国人数について」（2023年3月24日）<https://www.moj.go.jp/isa/content/001393064.pdf>（【令和4年末】公表資料）。（2023年5月31日取得）
- ⁽²⁾ 詳しくは、各務原市役所ホームページ（<https://www.city.kakamigahara.lg.jp/>）参照。
- ⁽³⁾ 各務原市「人口・世帯の推移」https://www.city.kakamigahara.lg.jp/_res/projects/default_project/_page/001/008/020/4-2.pdf。（2023年5月31日取得）
- ⁽⁴⁾ 岐阜県「県内在留外国人・市町村別（令和4年12月末現在）」<https://www.pref.gifu.lg.jp/uploaded/attachment/358944.pdf>。（2023年5月31日取得）
- ⁽⁵⁾ 同上。ブラジル国籍について多いのがベトナム国籍の603人（約17%）、フィリピン国籍の592人（約16%）である。
- ⁽⁶⁾ 各務原市「各務原市多文化共生推進プラン（素案）」（2022年11月）https://www.city.kakamigahara.lg.jp/_res/projects/default_project/_page/001/016/652/tabunkakyoseisuisinplan2.pdf、4頁。（2023年5月31日取得）
- ⁽⁷⁾ 同上、7頁。（2023年5月31日取得）
- ⁽⁸⁾ 詳しくは、各務原青年会議所ホームページ（<https://www.kakamigahara-jc.org/>）参照。
- ⁽⁹⁾ たとえば、小学校での実践としては、堀江理

砂「小学校実践 貿易ゲームで世界の不平等を学ぶ」『家教連家庭科研究』第351号、2019年、32-37頁や、中学校での実践としては、猪瀬武則「中学校社会科公民的分野における実践的意思決定能力育成：「貿易ゲーム」実践を事例として」『弘前大学教育学部研究紀要クロスロード』第7号、2003年、9-17頁、高等学校での実践としては、國原幸一朗「「貿易ゲーム」を利用した参加型学習とその課題：高等学校「現代社会」の授業実践を通して」『社会認識教育学研究』第17号、2002年、31-40頁、大学での実践としては、森朋也「大学における貿易ゲームの実践と応用」『教育実践総合センター研究紀要』第51号、2021年、143-150頁、企業での実践としては、朝日新聞出版「ソニー、味の素、マイクロソフト…に続々採用「貿易ゲーム」有能社員を育てる秘密」『週刊朝日』第107号、第14巻、2002年、197-199頁などがある。

⁽¹⁰⁾ 森岡千廣・川西菜緒「日本語教育における貿易ゲームの応用」『日本語教育方法研究会誌』第29号、第1巻、2022年、4-5頁。

⁽¹¹⁾ 詳しくは、文部科学省「国際理解、国際協力及び国際平和のための教育並びに人権及び基本的自由についての教育に関する勧告（仮訳）」（1974年11月19日第18回ユネスコ総会採択）<https://www.mext.go.jp/unesco/009/004/013.pdf>、（2023年5月31日取得）参照。

⁽¹²⁾ 国際開発教育「新・貿易ゲーム 経済のグローバル化を考える」<https://www.dear.or.jp/books/book01/1149/>。（2023年5月31日取得）

⁽¹³⁾ 同上。

⁽¹⁴⁾ 池田香代子・マガジンハウス（編）『世界がもし100人の村だったら 4 子ども編』マガジンハウス、2006年。

巻末資料

付表 岐阜県各務原市青年会議所主催「オータムスクール 2019」における貿易ゲームの感想

参加者	年齢	性別	国籍	グループ	感想
A	10	男	日本	ライオン	うさぎチームがうるさかったけど、考えて、物かすときは、かす売るときは、売ってやったけど、あの時、紙とコンパスをこうかんで、うさぎチームみたいにすればよかったです。ゲームは、たのしかったです。
B	10	女	日本	ライオン	ゲームじたいは、楽しかったけど、ライオングループのみんで協力ができなかったで、つぎの活動では、みんなで協力して行きたいです。あと、うさぎグループの人たちが「コンパスをちょうだい」といってコンパスを2000円でうってしまったので、もっと高く売ればよかったと思いました。そのときに、うさぎグループのおじさんがかってに「いいよ」といってないのにコンパスをとっていったのでよかった。
C	10	女	ブラジル	ライオン	ゲームの時、どなり声や「コンパスちょうだい」などのことがあったけどまたやるときにやさしくしてほしいなと思いました。うちのチームではTちゃんが「もっとねだんをたかくしたら、おかねももっともらえるかもしれないよ」などのことばをいったりしてたすかりました。そしてわたしもいろいろなときに、「こうしたらどうかな」や「こはどう」などのことばをかけたいと思います。またやさしく声をかけられたいと思いました。
D	10	女	ブラジル	ライオン	ゲームは、楽しかった。コンパスを安く売っちゃっていたから、そのあと、もっと高く売っていた。だから、もっと高く売っておけばよかった。また、チームで、協力して、やっとならぶかった。紙をおって、時間をむだにせずしておけばよかった。・・・といういろいろ思った。また、あらためて社会のことについて気づけた。
E	無回答	男	日本	ライオン	コンパスを11万円にすればよかった。はさみを900000円にすればよかった。
F	10	男	日本	いぬ	ねこチームにじょうぎをうばわれました。「ぜったいにかえず」といったのにかえさなかった。(くそうざい) みんなにうばわれてクリップで買うしかなかった。だからクリップがなくなった。ねこチームクソクソクソクソクソクソク。ねこチームクソクソク。ねこチームほんとにうざいすぎ。もうほんとにうざい
G	10	男	日本	いぬ	ねこチームにじょうぎをぬすまれました。(うざい・くそ) どっかのチームにはさみをぬすまれました。(さいあく：あほ) ねこチームがうらぎった。ねこチームが、じょうぎをかせかせうるさい。ねこチームが、帰れや、むりむりうるさい。うさぎチームがじょうぎかしてといっても、かしてくれない。
H	10	男	日本	いぬ	全員で物をかしかりすれば、お金をいちばんもらうことができた。全員で協力すれば、できるようになった物もあるので、みんなは、なぜせんそうするんだらうと思いました。
J	10	女	日本	いぬ	ねこチームにじょうぎをうばわれてうざくておこった。ほっぴょうに「うばった」といった でも、はさみとじょうぎとえんぴつとクリップとかみとぶんどきは1回はもらえたので、うざかった。めちゃくちゃおもしろかったけど トラブルがあってとてもうざいし、うらぎられたからねこチームはいやになった。
I	10	女	日本	いぬ	じょうぎやはさみをとられた。(ねこ)に。かえずといっただのにかえさなかったからとてもうざい。でも、ねこチーム「かえせかえせ」うるさかったといっただ。(えいえんにねむとっけ。)ぶんなぐりたいです。もうねこチームとはなしたくない。むじされたから、うざい。どっかのチームにハサミとられた。さいあく。
K	11	男	日本	いぬ	ねこチームにじょうぎをうばわれました。「ぜったいにかえず」といったけどうそついた(くそうざい) みんなにうばはれてクリップでかうしかなかった。(ねこチームくそうざい…略…)
L	8	女	ブラジル	ねこ	それぞれのグループに分かれて、持っていた物をこうかんすることができて、お金をあつめることができました。
M	9	男	ブラジル	ねこ	ぼくはまけてしまったけど、グループのみんたとがんばれたので、よかったです。また、ゲームがあったらグループといっしょにがんばりたいです。今日は楽しかったです。
N	10	女	日本	ねこ	最初は、紙20枚とえんぴつと¥2000だけだったけど、紙とじょうぎを交かんで、がんばって正三角形をつくりました。さらに、紙をあげて、じょうぎをもう1こかしてもらい、協力して正三角形を多くつくりました。1こ1こしんちょうにいていねいにつくったので、¥1000多くもらいました。その時、とてもうれしかったです！いていねいに書いたり、つくったりしてよかったと思います。いつか世界も今日のように平和になればいいと思います。
P	11	男	日本	ねこ	さいしょは紙しかなくて、10分ぐらいこまっていたけど、Yさんがいい案をだしてくれて、なんこもさんかくをつくりかせげた。いぬが紙3まいで、こうかんしてくれるといっただのに、なぜに「かえせ、かえせ、かえせ・・・」とうるさくて、集中できなかった。
O	11	女	日本	ねこ	それぞれもっていたものをこうかんして、より多くのお金をもらった。また、このゲームをとおして、よいしきをもっているところではお金をかせげるかわりに、ごみが多く出し大気おせんが多いことも分かったり、こまっているグループは、幸せな所は助けてあげるとよいことも分かったので、とてもいいいけんになりました。
Q	12	女	日本	ねこ	私は、紙だけがたくさんあってこまってお金がぜんぜん入らなかつたです。しかし、お姉さん(Yさん)が提案して正三角形がたくさんつくれるようになりました。そして、ねこはやさしいグループだと思いました。3枚も紙をあげるといふ。20枚もあるからあげる。やさしいなと思いました。終わったあと、田村のりこさんがみんなのグループも全員が協力すればもっとお金が手に入ったかもしれないと聞いてもっとかしかりがあれば良かった。と思った。

田村 徳子

参加者	年齢	性別	国籍	グループ	感想
R	10	男	日本	うさぎ	グループで協力して1位になったけど、さいしょはぜんぜんできなくて、できませんでした。でももっとがんばれば協力して1位になりました。うれしかったです。
S	10	男	日本	うさぎ	ライオンチームにコンパスを1回だけかしてくれたおかげで1位になってうれしかった。
T	10	女	日本	うさぎ	最初は紙が20まいとえんびつ1本しかなかったけど、あと2,000円しかなかったけど、2000円をじょうぎで交かんして、長方形を使ってかせいだお金をはさみにしてもらって、そしてまた長方形をつくってかせいだお金でコンパスをかりて、一回だけ円をかいてその円をかみにかきうつしてそして、どんどんアイテムなどと交かんして、そしたら10万3000円までいって1位になったのでよかったです。すごく楽しくて、またやってみたいです。
U	10	女	日本	うさぎ	ライオングループにコンパスをかしてといていいよと言われたのにかしてくれなかった。円を重ねてきたらいっぱいかせげました。
V	10	女	日本	うさぎ	初めはぜんぜんなかったけど1つ丸をつくりみんなの考えで10まいくらいかきえてきたのでたくさんいっきにできたのが勝った1つのポイントだと思いました。もう1つは切ったのをすぐにマーケットにはこべたことです。すごくマーケットに近かったので、できたすぐにわたすことができました。他にも丸の半分を切っており丸にしたルールはほとんど書いてないので、グループのさくせんで「ぬすみ」もしました。これも1つのちえかな?・・・
W	12	女	日本	うさぎ	おこったことはライオングループはコンパスを6000円でうるけど2000円でかすっていうことがうさぎだったのですごく私はおこりました。きもちわるくなくなったでもふるえてたのでよくなかった。うれしかったことはさいしょはかみ20まいとえんびつ1本、2000もったけどさいごくらいはまるができたのでうれしかったです。
X	10	女	日本	うし	Hさんやみんなのために6,000円がもらえたからよかった。ねこチームがわたしたちにかみをあげたからいきもちになりました。いろいろみんなに「こうかんするから」のこえがいっぱいあってそこがいいとおもいました。あとまあで2,000円でじょうぎがうったからそれもわたしたちがかってHさんがかみに何かをかいてねこチームからじょうぎとかみをこうかんするといったら6,000円になりました。
Y	10	女	ブラジル	うし	いろいろなグループにかしてとこうしようしたりした。でもさいご、とられたって思う人がいてざんねんだと思った。でもいまから思えば、全グループが協力してやっていたら、お金もたっていたし、とられたって思う人がいなくなるんじゃないかなあっと思いました。
Z	11	男	日本	うし	今日は、もしうしグループやうさぎグループの国が、うしグループの国、うさぎグループの国とかんがえてみたら、ねこグループは、いぬグループのものをうばったときに、ねこグループは「そんなこと言っていないし」とかいてたけど、いぬグループは「やったってってるし」、こんなことになったら、ぜったいせんそうになってることがわかれたのでよかったです。これから、ぼくたちが大人になったら、できるかはわからないけど、できれば、日本だけでなく、ほかの国も、平和にできるようにがんばりたいです。
α	11	男	日本	うし	えんびつ1、紙1、金千円でさいあくだと思った。でも楽しかった。うさぎグループがとでもうらやましかったです。
β	11	女	日本	うし	紙1枚、えんびつ1本のかなりきつい状況だったけど、ねこ協力して、6,000円もためられたけど、一番お金をもっている場所が、環境を破かいしていることをこのゲームをとおして分かった。
γ	11	女	日本	うし	ライオンチームから、どなり声があった。ねこチームから、えんびつやはさみや、じょうぎをぬすまれた。いやだった。ライオンチームは、おちついて、やっていたので、見習いたいなと思いました。

出所：岐阜県各務原市青年会議所主催「オータムスクール 2019」の参加者による感想文より筆者作成。

注：感想文は可能な限り、ひらがなや漢字、句読点の表記等を原文のままにしている。ただし、解釈が困難なものや他者を誹謗中傷する言葉については一部、修正や削除をしている。また、個人名についてはイニシャルに変更している。

Cross-Cultural Connections: Trade Games Uniting Japanese and Brazilian Children in Kakamigahara City

Noriko TAMURA

Kyoto University of Advanced Science

While the number of foreigners living in Japan witnessed a temporary decline in 2020 owing to precautionary measures implemented to curb the spread of COVID-19, the general trend is now moving toward an increase. According to the Immigration Services Agency, the foreign resident population in Japan surpassed 3 million in 2022. This upswing has prompted local governments, particularly those hosting large numbers of foreign residents, to explore ways to foster harmonious coexistence. Kakamigahara City in Gifu Prefecture is one such municipality making efforts to coexist with its foreign residents, boasting a population of 3,652 foreigners, with Brazilians comprising the largest group at around 22% in 2022.

In this paper, the author recounts their experience facilitating the Trade Game within the Communication Course as part of the Autumn School 2019 initiative orchestrated by the Junior Chamber Kakamigahara. The aim is to provide a condensed overview and analysis of the results of the Trade Game for documentation purposes. The objective the Autumn School 2019 was to facilitate the "overcoming of language barriers and fostering camaraderie" between Japanese and Brazilian children. The Trade Game is a simulation of global economic dynamics and a widely practiced teaching tool in schools worldwide, including Japan. During the Trade Game at Autumn School 2019, 29 children participated—24 Japanese and 5 Brazilian—organized into 5 groups.

The children's reflection sheets revealed several key points. First, Brazilian children cooperated well with Japanese children despite language barriers. In addition, while participants shared opinions about their groups, there was a notable absence of expressions related to nationality. In other words, participants transcended national and linguistic boundaries to work together toward a common goal of creating products using tools. Secondly, the establishment of friendship was evident through shared enjoyment, potentially serving as a foundation for better relationships. However, several children expressed anger and frustration during the Trade Game, using condemnatory words toward others. In this regard, it is difficult to assert that the goal of "fostering camaraderie" was fully realized.

In conclusion, despite some regrets in terms of fostering friendly relations, the Trade Game provided participants with valuable insights into peace, war,

environmental issues, interpersonal relations, and societal structures. This learning experience transcended language and nationality barriers, offering valuable insights to the participants.