

中部経済学インターンゼミ C3会場 国際経済2

2017年11月25日
16:00～18:00

経済学を学ぶゲーム制作

貿易収益ゲーム

名古屋学院大学経済学部
松本ゼミ

高瀬 巧人 大須賀 一予 野口 晏幹 笹峯 貴大

経済学を学ぶゲームとは

- 国際経済の動きや現代の社会問題といった身近な経済学が、ゲームを通して学習できる。

本ゲームの着想

・2016年度中部経済学インターゼミ発表「経済学を学ぶゲームの制作ー連合離脱ゲームー」(名古屋学院大学松本ゼミ初崎秀平)をゲーム化し、発展させた。

ゲーム設定

- 4つの国(国A、B、C、D)がある。
- プレイヤーは、いずれかの国となる。
- 4つの国は、同盟国(2国)、非同盟(残り2国)に分かれる。
- プレイヤーは、他国間で貿易をし、自分の国を豊かにすることをめざす。

ルール

1. 各国は、最初(第1ターン)の生産パラメータ分を持ち金とする。
2. 生産が消費に追いついていない部分のみを取引する。同盟国間、非同盟国間の取引のみできる。
3. 1ターンごとに、各国取引は一度までとする。
4. 非同盟国は取引する際に関税10%かかる。
5. 5ターン繰り返して、持ち金の量で勝敗。

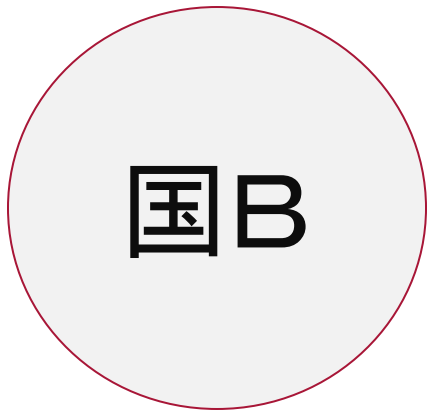
国のモデル



	生産パラメータ			
食品				
製品				
サービス				

	消費パラメータ			
食品				
製品				
サービス				

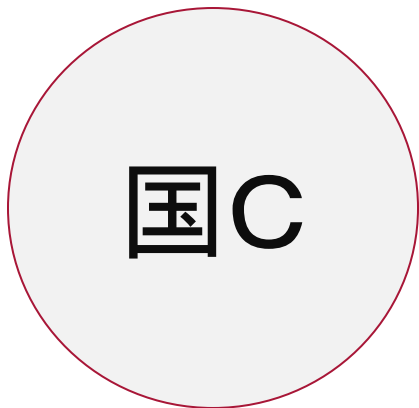
食品→+2 サービス→-2



	生産パラメータ			
食品				
製品				
サービス				

	消費パラメータ			
食品				
製品				
サービス				

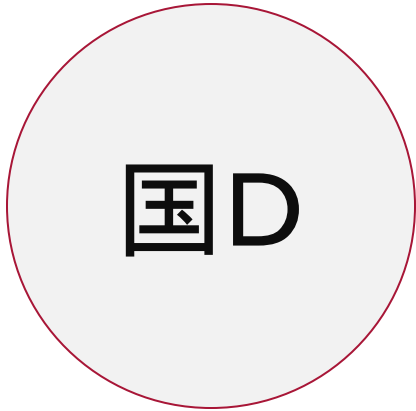
食品→+1 製品→-1 サービス→+1



	生産パラメータ			
食品				
製品				
サービス				

	消費パラメータ			
食品				
製品				
サービス				

食品→+1 製品→+1 サービス→-1



	生産パラメータ			
食品	■			
製品	■	■		
サービス	■	■	■	

	消費パラメータ			
食品	■	■	■	
製品	■	■		
サービス	■			

食品 → -2 サービス → +2

今後の課題

- ゲームを通して学べる事を身近なものに置き換えるように改善したい。
- ゲームのパターンと要素を増やしたい。