

グローバル社会における平和構築のための大学間ネットワークの創成  
—女性の役割を見据えた知の国際連携—

## 大学間連携イベント 「アフリカルチャーゲーム」実施報告書

2016年12月

お茶の水女子大学 グローバル協力センター

## はじめに

お茶の水女子大学グローバル協力センターでは、紛争終結国や開発途上国における平和構築、開発、及び、人間の安全保障に関する教育・研究・実践と人材育成を目的とする「グローバル社会における平和構築のための大学間ネットワークの創成－女性の役割を見据えた知の国際連携－」事業を平成 22 年度から実施しております。本報告書は、この事業の一貫として平成 28 年 7 月 9 日（土曜日）に実施した大学間連携イベント「アフリカルチャーゲーム」の実施記録と参加者の報告書を取りまとめたものです。

当日は、お茶の水女子大学をはじめ 4 大学 14 名の学生が参加し、サブサハラ・アフリカの架空の農村テプテプ村に生きる家族になって、厳しい自然・社会条件の下で生存と生計向上のために知恵を絞り助け合うシミュレーションゲームを行いました。平成 24 年 10 月、平成 25 年 10 月に続いて 3 回目となる開催でしたが、参加者は、各自の創意工夫やグループ間の相互関係を踏まえながらゲームに参加し、農業、教育、栄養、家庭内の性別役割の違いなど様々なテーマについて学びを得ることができました。

円滑なファシリテーションでゲームを的確に導いて下さった講師の小林花さん、野地恵子さん、岡村星香さん、積極的にゲームに加わって下さった参加者の皆さん、及び、全ての関係者の皆さんに心からお礼申し上げます。このイベントが参加者の皆さまの将来へとつながることを期待いたします。

2016 年 12 月

お茶の水女子大学 グローバル協力センター  
センター長 浜野 隆



# 目 次

	ページ
1. 活動の概要 . . . . .	1
(1) アフリカルチャーゲームとは	
(2) 活動の目的	
(3) 実施日時	
(4) 実施場所	
(5) 講師	
(6) スケジュール	
(7) 参加者	
2. 参加者報告 . . . . .	5
3. 講師報告書 . . . . .	35
4. 資料 . . . . .	41
(1) 参加者アンケート集計結果	
(2) 写真	



## 1. 活動の概要



## 1. 活動の概要

### (1) アフリカルチャーゲームとは

アフリカルチャーゲームとは、参加者がサブサハラ・アフリカの小規模農民の役割を演じる中で、予期せず発生する天候不順、農作物価格の高騰・暴落、紛争の勃発、家族の誕生・病気・死亡など様々な出来事に見舞われながら、家族やコミュニティとともに生き延びることを通じて学習するシミュレーションゲームである。ゲーム全体を通じて、アフリカの貧困問題だけではなく、コミュニティ内での自治と相互扶助の重要性、教育機会の不平等、家庭内の性別役割の違い、貧困家庭における栄養摂取の困難さ、農業で生計を立てる不安定さ、開発途上国における行政の脆弱性、開発援助の在り方などの幅広い分野について、学びを深めることを狙いとする。

### (2) 活動の目的：

- ① 世界の貧困問題についてアフリカ農村を事例として実体験する。
- ② 家計レベルで生産と再生産（出産、育児、健康、栄養、家事など）がどのようにかわっているのか理解する。
- ③ 家庭内のジェンダーによる役割分担を理解する。
- ④ 貧困から脱却するためのアクションについて家計、コミュニティ、政府、ドナー、NGO など多様な観点から考える。

(3) 実施日時：2016年7月9日（土）8時30分～17時30分

(4) 実施場所：お茶の水女子大学 本館135室

(5) 講師：アイ・シー・ネット株式会社 小林花氏、野地恵子氏、岡村星香氏

### (6) スケジュール

時間	内容	実施単位
08:30-08:45	グローバル協力センター挨拶 オリエンテーション	全体
08:45-09:10	参加者自己紹介	全体
09:10-09:30	ゲーム説明	全体
09:30-09:40	配役毎の説明	小グループ
09:40-09:50	休憩	



09:50-10:20	トライアルラウンド1年次 計画づくり	小グループ
10:20-11:20	トライアルラウンド1年次	小グループ
11:20-12:15	2年次	小グループ
12:15-13:00	昼休み	
13:00-13:50	3年次	小グループ
13:50-14:40	4年次	小グループ
14:40-14:55	振り返りシート記入(個人作業)	個人
14:55-15:50	テーマについてグループで振り返り	小グループ
15:50-16:50	グループ発表	全体
16:50-17:30	ワークショップラップアップ	全体
	質疑応答	
	アンケート	

(7) 参加者

お茶の水女子大学 学部生 3名、大学院生 6名

宇都宮大学 学部生 1名

上智大学 学部生 1名

奈良女子大学 学部生 3名

合計 14名

オブザーバー参加

お茶の水女子大学グローバル協力センター 教員 2名

小西 淳文 グローバル協力センター副センター長

青木 健太 グローバル協力センター特任講師

## 2. 参加者報告書



小池 恭子

お茶の水女子大学大学院 人間文化創成科学研究科ライフサイエンス専攻  
食品栄養科学コース 博士前期課程 1年

### 自分が演じた家族や役柄及びその行動の概要

家族構成：母親 1人 子ども 1人 赤ちゃん 2人

父親がいない母子家庭でありながら幼い赤ちゃんを 2人持ち、手持ちの財産は他の家庭の 2分の1の状況での始まりであった。まず初めに生活していくための方法としての手段を考えた。働き手は母親と子どものみ。しかしながら赤ちゃんの子守も必要で台所にも立たなければならない。この時点で人数は不足している。赤ちゃんを他の家で預かってもらうかをまず考えた。しかし、お金がない状況で預かってもらえる場所はなかった。他の家庭も裕福とは言えないスタート時点で支援を求めるのは少し厳しい。そこで同じような境遇の家庭はないかを探した。すると母子家庭が1つあった。彼女の家庭も同じ家族構成であり、厳しい状況だった。そこで2家庭で生活することに決めた。1人で赤ちゃんを5人まで見られる。この家庭には赤ちゃんは合計4人なので人員は1人で済む。台所にも1人、働き手が2人確保できるということだ。これで生活ができる。このようにして1年目は貧しいながらもある程度の生活水準は保ちながら過ごすことができた。翌年になると親がいない家庭が出てきた。子どもが1人、赤ちゃんも1人。この家庭は両親が他界してしまったようである。そこで貧しいもの同士助け合って生活をしようと3家庭が共同で家計を持った。これにより多くのことができ、生活に幅が持てた。その後は4年目まで様々な仕事をし、結果として栄養状態も最低水準は切らずに穏やかに生活できた。

### ロールプレイを通じて感じたこと・印象に残ったこと

貧困でも裕福でもまずは助け合うことが必要であると強く感じた。そのためには自らの生活状況を把握することが重要で、それを受け止めた上で生活をする。このことで自分の家庭を守れたのだと思う。3家庭で集まったことで1つの小さな村として機能していたのかもしれない。他の家庭よりも3倍多くの情報を共有でき、結果的にもイベントや都市部の状況にも気づけた。家計も1つになっていたため、若干の差は生じるが、村全体がこのようにコミュニケーションが取れればうまく循環するのではないかと感じた。

### アフリカ、貧困、農村等について俯瞰的に考えたこと

開発途上国の問題は感染症や飢餓等様々である。私たちの住む日本ではあまり馴染みのないことかもしれない。しかしながらこの状況は深刻であり、いち早く状況を打破することが必要である。助け合えばいい、援助をすればいいと言葉ではなんとでも言える。今回はロールプレイではあったが実際に体験し、この言葉の重さを強く痛感した。簡単な言葉ではあ

るが、これを行うのが難しいからこそその現状があることを。

私は栄養関係を専門とし、発展途上国の飢餓問題に以前から関心は持っていた。しかし飢餓だけに目を向けてはいけないことを改めて感じた。飢餓の根底にある問題は様々であり複雑な交絡因子が絡み合うため、1つの問題のみならず他の問題を含めた全体的な改善が必須であることを知った。このことをしっかりと外部に発信していかなければならないし、自分自身他の視点からも開発途上国の問題について考えていく必要があると考えた。

### 今後の学習や研究に向けた抱負

私は栄養教育分野の研究を行っている。栄養面で食事を考えていくのは必要でその知識は誰にでも発信することはできる。しかし、発信するのみではその情報の本質を理解してもらうことは難しい。さらにその情報をもとにその人本人に行動を変えてもらわなければならない。そのことができてこそ食事栄養改善に繋がる。そのために、人に行動を変えてもらうための手段、またその評価方法の開発は重要である。これは開発途上国にもあてはまるだろう。様々な問題を抱える開発途上国で何がどのようにどの程度の問題であるのかを把握する必要がある。それは栄養問題に関してもいえる事であろう。このように私たちの研究が直接ではなくても広がれば良いと思っている。

このような貴重な機会を与えてくださった関係者、並びに参加者の皆様に感謝申し上げます。

**澤木 優子**

**お茶の水女子大学 文教育学部人間社会科学科グローバル文化学環 3年**

はじめに、私は普段自分が学んでいる分野のひとつに途上国への開発援助があるという理由で、今回のアフリカルチャーゲームへの参加を決めた。参加するにあたって、自分がこれまで学んできた知識を生かして住民側としていかに自分や村全体の生活水準の向上に寄与できるのか試してみたかったのだ。そしてこのゲームを終えて、改めて自分の勉強不足と途上国・地域の現状の厳しさを感じた。

まず役割やゲームの概要についてだが、二人一組でペアを組み、それぞれが父親役または母親役を割りふられた。私は父親役になり、妻が1人と子どもが2人、赤ん坊が3人の家族構成だった。父親はどれだけお金を稼げるかがステータスとなり、家事と育児労働には参加できない決まりだった。代わりに農業のほかに、街へ出稼ぎに行くことができることになっていた。対して母親役は家事、育児、農業の3つを一手に引き受け、あらゆる面において

自分よりも子どもたちを最優先に行動した。母親はどれだけ子どもの健康状態を良好に保てるかがステータスとなった。

ゲームを通じて、特に印象的だったことが3つある。子どもの教育について、情報の非対称性について、そして地域内での連携である。ルールは複雑なのでここで説明することはできないが、まずゲームが始まってすぐに絶望的な気分になった。なぜなら私の家族は7人でありかつ赤ん坊がいたため、どうしても家事に2人と育児に1人の人員を割かなくてはいけなかったからだ。ゲームが始まる前、私にはどうしても子どもを学校へ通わせたいという思いがあった。これまでの大学での学びで子どもを学校へ通わせることがのちに大きなメリットとして現れるだろうことを知っていたし、多くの子どもたちが学校に通いたいと切望していることを、テレビなどを通してではあるが事例として知っていたからである。しかしこのゲームでは家事と育児に3人必要で、かつ父親はどちらも参加できないルールだったため、結局ゲームが終わるまで私の家族の子どもを一度も学校へ通わせることができなかった。子どもの教育への重要性を理解しているにも関わらず、どう頑張っても子どもに教育を受けさせられなかったのは非常に悔しかった。次に情報の非対称性についてだが、これはゲームが終わってはじめて気がついた。例えば収穫した農作物が街では高値で買い取られていること、掲示板を読んでマネージャーの元へ行けば避妊のためのコンドームをもらえたことなど、知っている家族は情報を有効活用していた。私の家族は通年の計画を立てるのに精一杯になっており、終わって振り返ってみれば私たちはいずれの情報にも気づけていなかったのだ。3つ目の地域内の連携にもつながるが、成功している家族はどれも情報を有意義に活用しており、実際にこうした情報格差が生活格差につながっているのだろうと感じた。そして最後に地域内での連携についてである。今回のゲームでは初期に村長がなくなってしまうというハプニングなどもあり、村の中での連携が全くうまくいかなかった。終盤では唯一とある家族が自転車を定価よりも格安で貸し出し、街への出稼ぎへのハードルを低くすることに成功していた。実際私たちの家族も出稼ぎ先で思ったように稼ぐことはできなかったものの、そのシステムを利用してあきらめかけていた出稼ぎに行くことができた。こうした情報や自転車などの財を上手に共有することで、自分たちだけでなく村全体の状況が改善されたかもしれないと思う。

以上のようにいろいろなことを感じた今回のゲームだったが、特に前述した3つを中心に貧困について俯瞰的に考えたとき、現実はずっと自分が机上で考えているようには進まないという当たり前のことを痛感した。普段自分が大学で勉強していると、どうしても「援助する側」として物事を考えてしまう。例えば「子どもに教育を受けさせればいいのに」「そのために学校を作ればいいのに」といったように、理論上ではうまくいくことばかり考えてしまうのである。しかし実際にはゲームで経験したように逃れられない家事労働があったり、他人の子どもの面倒まで見なくてはならなかったり、家族や自分が病気にかかってしまうことも当たり前のようにある。当事者の立場に立って考えるということが援助において、

もちろんそれ以外のあらゆることにおいても大事だとわかっている、やはりどうしても当事者目線で考えるのはその経験がなければ難しい。それができて初めて本当に途上国の人たちの生活向上に寄与する援助ができるのであり、やはり現地での経験がない状態では考えの幅に限界があるのではないかと感じた。現地の人の目線で開発を考えるためにも、ボランティアなど様々な手段があるので、いつか現地に行って実際に暮らしぶりを見て肌で感じたいと思う。

非常に多くのことを収穫できた今回のゲームに参加できたことをとてもうれしく思う。なかなか参加できるものではなく、実際今回の参加人数も限られていた。この経験から得たものを自分の中だけで終わりにせず、普段一緒に学習している仲間に伝えるため、ひいては開発に興味のない人たちに興味を持ってもらうためにも、情報や気づきを積極的に共有し発信していきたいと思う。

**菅原 萌々子**

**宇都宮大学 国際学部 3年**

今回のアフリカルチャーゲームで、私は女性役を演じた。家族構成は男性 1 人、女性 1 人、子ども 3 人、赤ん坊 2 人である。はじめに役割についての説明を受けた際に、自分の子どもの栄養状態を最も重視するようと言われたので、1 年目の栄養計画を立てる際には男性、子ども、赤ん坊の栄養状態を B に設定し、自分は C とした。ゲームがスタートすると、大人の人数に比べて子どもや赤ん坊の人数が多いことで農地作業と台所作業との両立がとても困難であると感じた。そこで他グループと協力をして、赤ん坊を保育してもらう代わりに食料を提供するなどした。私達のグループでは 4 年間を通して栽培する農作物を大きく変更することはなかったが、年度ごとに周囲の環境等に様々な変化があった。1 年次には子ども 1 人を学校に行かせ無事卒業させた。しかし、4 年次まで子どもを学校に行かせたことでどのような利点があったのかはわからなかった。2 年次には女性である私が街へ出稼ぎに行ったが、交通費をかけて街へ行ったにも関わらず想定していたほどの収入は手に入れられなかった。そして 3 年次には戦争が起き子ども 1 人が徴兵されてしまったため、一部の農作物栽培をあきらめざるを得ない状況になってしまった。このほかにも農作物の価格が暴落してしまったり、家族が病気になってしまうなどのリスクと常に隣り合わせの状況で過ごした 4 年間であった。

ゲームを終えて印象深かったことは、農村を取り巻く環境がとても不安定であったということである。年度ごとにパートナーと計画をしていく中でゲームが進行すればするほど疑い深くなったり、何度も計画を練り直しながら臨むようになった。そして、そういった不

安定な状況下にいると自分たち家族のことしか考えられなくなってしまふほど視野が狭くなっていた。その結果町では農村に比べて高値で農作物が取引されていたことや途中農村に貼り出された掲示に気づかなかつたりした。また、近くの班と協力して暮らすことができたが遠くに位置していたグループとは協力どころか対話をする機会さえもあまりとることができなかつた。

今回のゲームを現実の地域社会に置き換えてみると、私が日常的に体験したこともないような点がいくつもあつた。まず、赤ん坊の保育についてである。私達のグループでは農地での仕事に力を入れるため最初の2年間赤ん坊2人を他グループに保育してもらつていたが、もし自分が母親であればこれは本当に苦渋の決断になると考える。ゲームの中では簡単にできることであっても実際にはとても難しい問題であると感じた。また、子どもの役割についても、農地や台所というそれぞれの場面で子どもがこなせる仕事は多く教育よりも仕事を優先させてしまうことが多かつた。さらに、私たちのグループが体験したように子どもを学校に行かせたとしてもすぐにそれによる何らかの利益が得られない可能性もある。そのような背景から、教育の機会が遠ざかり、情報を得られなくなつてしまひ、就職等に制約がかかり貧困を脱するチャンスを逃してしまふといったような現代にもみられる一種の悪循環を引き起こしているのではないかと思つた。

アフリカルチャーゲームを通して身をもつて貧困社会の厳しさを知ることができただけでなく、他大学の人と交流をすることで新たな視点を発見することにつながり、普通の大学での学習にも生かすことができたと思ふ。今後は今回の貴重な経験をもとにアフリカの文化や教育などについてさらに研究していきたいと思ふ。

薛 朗 (セツ ロウ)

お茶の水女子大学大学院 人間文化創成科学研究科人間発達科学専攻  
教育科学コース博士前期課程2年

#### 自分が演じた家族や役柄、及びその行動の概要

今回のゲーム、私たちグループIが演じた家族構成は両親、子ども1人、赤ちゃん2人(一方は2年目から子ども)だつた。そのなかで、私は母親を演じた。母親の仕事は、人との交渉、農作業、家事、赤ちゃんの世話などで、家族の中に一番仕事量が多いように感じた。ゲームが始まる前に、うちの家族の人数が他の家族より少ないと、ひそかに喜んでいただけ、ゲームのルール説明を聞くと笑えなくなつた——うちは労働力が非常に不足しているということが分かつた。



1年目：ルールをよく理解できる前に忙しく計画を立てた。1年目の農産物はキャッサバしか栽培しなかった。収穫期の労働力不足で、かまどを購入した。隣の家族の赤ちゃんの世話をしあけて少し儲けた。

→余ったキャッサバは売却できなかった。家族全員健康状況は C になって、2人入院した。高額な医療費を支払ったため、貯金はほとんどなくなった。そしてもう1人の赤ちゃんが生まれた。

2年目：2年目は肥料を買ってとうもろこしを栽培した。赤ちゃんが増えたため、家事をやる人も増加しなければならない。子どもは学校に行かず、うちで赤ちゃんの世話をする。足りない食糧は隣の家族からもらった。

→家族の健康状況は B に上昇しても3人入院した。貯金は足りなくて、街のマネージャーに借金して医療費を支払った。

3年目：隣の家族と協力して、とうもろこしとキャッサバを栽培した。お金持ち家族の赤ちゃんの世話をしあけて儲けた。後期に、父親が町へ出稼ぎに行った。

→父親の出稼ぎで150アフリ、赤ちゃんの世話をしあけて100アフリを儲けた。借金をきれいにした。家族の健康状況は B に維持し、2人入院した。赤ちゃんを1人出産した。

4年目：父親が徴兵され、農作業の大黒柱がなくなったため、少しのキャッサバを栽培することしかできなかった。子どもは皆家事や農作業をして就学していなかった。食糧の完全自給はできないので他の家族から購入した。

→家族の健康状況は B、C となるので、2人入院になった。儲けたお金をほとんど食糧に使ったため、最後は借金31アフリでゲームを終わらせる。

結果：8人家族になって、資産はマイナス31アフリ、備蓄食糧なし。

ゲームが始まると考えなくてはいけないことが多い。まずは家族の健康状況について、母親は自らの健康を一番悪くして、他の家族メンバーの健康を良くすることと言われたが、労働力不足で豆の栽培は全然できず、ゲーム後期の経済状況も悪くて豆を購入できなかったため、家族全員を一度も A にすることができなかった。また、健康状況が悪いため入院する可能性も高くなって、治療費の支払いで倒産して、借金して生きて、赤ちゃんを出産という悪循環が続いていた。唯一よくできたのは、一番貧乏な時期でも、家族全員 B の健康状況に維持することである。餓死者や病死者がないのは不幸中の幸いであった。そして一番残念なことは、労働力不足でうちの子ども2人がかわいそうに就学できなかった。

### ロールプレイを通じて感じたこと・印象に残ったこと

まずは、女性の役割についてである。母親は家族の中で最も働いていた人であるが、自分のことを後回しにした。女性の役割は非常に大きいけど、街へ出稼ぎに行くなど社会進出が難しいと感じた。父親は家事、育児などを手伝えばよかったと思う。また、望まない出産をしたり、女性のコミュニティがなかったり、女性の自己実現はかなり困難である。

次は、教育についてである。うちの子どもが就学できない原因は労働力不足だけでなく、学費が高いことがもう一つの原因である。もし村の教育基金が設立されたり、村人が自分の家に学校を開設したりすると、貧しい家庭の子どもは就学できるようになる。しかし村レベルで一緒に活動していなかった。

最後に、情報シェアについてである。村の会議があっても、女性は参加できず、情報格差が生じていた。例えば、2つのグループしか避妊グッズを利用していなかった。うちは赤ちゃん2人の出産でたいへん苦しくなった。もし避妊グッズについての情報を知れば、もともと家事をする子どもが学校に行く可能性も高くなったはずである。

### アフリカ、貧困、農村等について俯瞰的に考えたこと

今回のイベントでアフリカの暮らしを体験することは初めてであったので、食糧確保や健康や収入を得て生きるなど、さまざまな問題が生じる生活を初めて実感することができた。ゲームをしているうちに、自分の人生は自分で支配できず、毎日自分の生活で精一杯で、心の豊かさを考える余裕がないと痛感した。アフリカでは、こういうような生活を送る人々は少なくない。貧困削減、識字率上昇、生産性向上などが課題となってくる。外部環境に左右されにくい生活をするため、社会の仕組みや分業を変えなければならないが、決して簡単なことではない。また、国際援助の場合、本当にアフリカに役に立つ援助とは何かと考え直すことが大事だなと思う。

## 西野 真優

### 上智大学 総合人間科学部教育学科3年

今回初参加であったアフリカルチャーゲームにおいて、私は母親の役割を演じ、その家族構成は父親1人、子ども1人、赤ん坊2人の5人家族であった。父親は村長であり、自由に使えるという100アフリを所持していたが、それが村の開発予算として付与されたものであったことをゲーム終了後の振り返りの中で父親役から聞いて知った。ゲームとして行った4年間は激動であった。1年目に肥料の投入を前提として計画を立てていたが、慣れない計画立案に手間取り肥料の購入を忘れるという失敗を犯した。その結果、1年目終了後の

家族の栄養状態は全員最低の C 状態となり、子ども 1 人と赤ん坊 1 人を残して全員死亡するという事態に見舞われた。2 年目以降は既に共同で生活していた母子家庭 2 世帯に交渉し、ゲーム終了まで知恵を寄せ合い、共同生活によってある程度の財産を創出しながら全員が栄養状態を B 以上に保ち生き延びることができた。本来であれば一般的な家庭として、また村長という立場を具体的にどう活用するのかを考えながら進行されるべきものであったが、1 年目終了後からの家族構成の大きな変化によってその役割まで体験することはできなかった。

ゲーム参加を通じて印象的であったのはその社会の持つ情報格差であり、ゲームにおいて一貫して影響することであると感じた。このゲームの目的において父親にとっては資産を増長すること、母親にとっては家族の健康を保持することであったが、ゲーム全体の中で勝敗が決まるなどという説明は無かった。それにも関わらずゲーム開始後より、世帯間においてその家族構成や財産、能力や余力などを積極的に公開する世帯は無く、各世帯が世帯内の持つ余裕の範囲内で生き延びようと努めた。一因として、世帯として他より優勢であろうとする、先進国で顕著であろう競争社会の価値観が意識下にあることが考えられる。またゲーム内で実際にそうであったように、自己の世帯の年間計画を立案し実行するのに精一杯で他にまで視野を広げる余裕が無かったこともその要因であろう。ゲーム開始直後から各自の状況を共有し合い、必要な人手や道具、資金などを相談し合いながら共有し、全員で生き延びる方法を模索することも可能であっただろう。収穫した穀物に関しても、町に出れば農村よりも高額で売却できることを知らずに生活していたが、知る人からの情報共有は無かった。一方で自分自身も、保健省の掲示に気付き配布している避妊具を入手できたが、その情報を他の世帯に伝えることをしなかった。6 世帯しかない小さなコミュニティ内でこれだけ情報が移動しないと、現実においてこれより大きい一般的な農村においては情報共有が更に行われにくいのか、あるいは村長など統治者を中心に結束の深い傾向のある農村においてそれは行われているのか、行われているとしたら公平に共有されているのかについて、現実のアフリカにおける農村の結束や情報伝達について調べたい。

もう一つ感じたのは家族構成員の持つ各役割の限界である。最も痛感したのは 1 年間の家庭内労働と農作業時の男女間の能力差である。女性が家庭の内外において幅広く仕事をすることが可能であるのに対し、男性は一部の農作業でのみその役割を果たす。男性はその分、町での出稼ぎに多少の優位性を持つものの、炭鉱など危険の伴う労働も存在した。最低限生き延びるだけの農作物を栽培し、家族を養うことに対して男性は子どもよりもパフォーマンスが低いとも言える。男性は家庭内労働ができるだけの能力が無いとは考えられず、そこには男性は家庭内労働をするものではないという価値観が根付いているように考えた。もう一つは子どもの役割である。子どもは各役割の中で最も柔軟に対応できる能力を持っている。生存の為の農作物を生産し、家族の世話をして生活する上で子どもが広範囲に取り組める仕事に対して便利であると感じると共に、現実では子どもの健全な生活が妨げられ

ている状況なのではないかと考えた。学校に通い教育を受け、同世代の子どもと共に遊び集団生活を学ぶという、子どもの精神的発達やその豊かさは、最低限の生活を確保する為には優先度が低くその成長まで保障できていない。これは子どもの権利において、教育を受け遊び、自分の考えが守られるという育つ権利と、自分の意見を表し活動するという参加する権利の 2 つが守られているか疑問の残る状況ではないか。実際に、家族の手伝いをして生活している子どもで教育を受けることを望んでいる子どもは多く存在する。そして彼らが教育を受けることは、1990 年代の Education For All、全ての人に基礎教育機会を保障することを国際社会の責務とする潮流を受けて MDGs、SDGs でも変わらず現在まで重要視されるべきものであり、今回の農村部に関してもこの潮流に対し例外であるということは決してない。しかしながら実際は子どもに教育を受けさせる余裕が無いのが事実であり、偏見や差別の意識から与えないのではなく、教育を受けたくても受けられない状況というのを体験することで実感することができた。

また家族内外の価値観の違いにも気付かされた。教育学を専攻する身として、子どもにはなるべく教育を受けさせることが経済的、社会的にも、そして子ども自身の発達の為にも重要であると考えたが、父親はあまりそこに価値観を置かず、実際は学校に通わせる余裕がなくその夢は成立しなかった。他世帯との共同生活中に財産に余裕ができた際、改めて学校に通わせることの交渉を行ったが、その代わりに出稼ぎをさせた方が良いか迷いながら学校に通わせることになり、教育に対する価値観の差異を感じた。しかしこれは今回の例で言えば適当であると考えられる。教育を受けることで何が得られるのかは未知数で、私自身も何も利益が見えない状態で個人的な強い価値観で教育の機会を訴えたが、生活するのに精一杯である状況で、投資効果の見えない教育を重要視することは難しいと実感した。また、他世帯に対する手助けや協力に対しても価値観の違いを感じた。自分の世帯よりも貧しく非常に厳しい生活状況にある世帯があることにゲーム終盤で気づき、余剰生産物を譲渡できないか、労働力などで何か協力できないかと、気掛かりで声に漏らしていたものの、その声を拾って行動に移そうとすることは私の世帯内構成員から発されることがなく、私自身も自分たちで生きることを最優先にすべき状況で他者の心配まで大きく主張することができなかった。余裕があれば弱者や困っている人を助けるべきだ、という考えは日本社会においては一般的であるとも言えると思うが、今回の異なる状況の中でその価値が重視されることは困難であることを学んだ。一方で、1 年目に家族構成が一変し、死が目前だった時に情けで共同生活することを快諾してくれた共同世帯の存在もある為、助けようとする時としない時の相違は何なのか考えても答えが出なかった。

今回のロールプレイを通して農村社会の開発を考えた際に、コミュニティ開発とその能力の育成が重要であると考えた。ゲーム内の世帯状況を見ると、自力では生き延びることさえままならない世帯もあり、大半は自らの生活計画立案に四苦八苦した。これは各自の必要なものを互いに補足し合うことで解決することを実際に体験した。母子家庭 2 世帯と労働

力を合わせ全員が生活するのに十分な農作物を生産しながら、余った労働力は出稼ぎに投入することで安定した生活が得られた。またそれも、育てきれない多くの赤ん坊の一部を他世帯へ育児委託することで成立し、委託先の世帯に対しては得られた収入から報酬を渡すことで平等な関係を得られた。この協力体制を普遍化する為には、協力することの利点、コミュニティシステムの構築方法を知る必要があると考える。外部から貧困農村地域に対してコミュニティ開発協力を行う際にはこの 2 点の提示が必要であろう。振り返りの中でも出てきた論点であるが、託児所のようなものがある家庭を拠点として行えば、効率的に赤ん坊の世話をしながら他の家庭内労働や農作業に専念できる上に、赤ん坊の受け渡しの際に情報交換が活発に行われるだろう。託児所に関与するアクターが、女性が中心なのであれば、各家庭で共通する男性の限定的な役割に対して意見を出し合ったり、リテラシーのある女性が保健省の掲示内容を他の非識字女性に伝達したりすることが行われると期待できる。また農村全体でコミュニティ会議を定期的を開催する仕組みを作ることで、情報交換に基づき農作業の効率的な分業も可能となり、また弱い立場に置かれがちな女性の家庭も他の家庭と比較することで自らの状況を打破する契機を男女ともに得られるのではないだろうか。これはどの世帯も貧しく協力して生き延びたいという意思を発起点として運用できると考える為、農村内で生活格差が生じた場合、裕福な立場の者が貧困世帯に対して有効な稼ぎ方に関する知識や技術を提供するかという疑問である。アフリカ地域に限らず、豊かな層は貧困層の存在を知りながらもそこに手を差し伸べることはなかなか起きえないのが現実である。これは私のフィリピンでの居住経験の中で実感した貧富格差の実態に基づく。しかしながら限られた資源の中で少しでも生活を改善していくには、農村地域に生活する各世帯の協力によるコミュニティ開発が自律的で持続的な手段ではないかと考える。

教育開発を主専攻として学ぶ中で、地方分権化と地域開発が経済的、社会的発展と格差是正の一つの鍵だと考えてきた。今回のアフリカ地域を想定したゲームのロールプレイを通して、農村地域の抱える問題を体験しその地域開発の課題を学ぶことができた。各農村の持つ性格や状況に応じた地域の発展を目指すことが重要であり、その為には理論と現場を掛け合わせた開発を考察していくことが肝要であることを改めて学ぶことができた。

西村 優花

奈良女子大学 理学部化学生命環境学科環境科学コース 1 年

#### 自分が演じた家族や役柄、及びその行動の概要

私が演じたのは父でした。父は家での仕事はなく、主に畑で作物を育て、何も育てない時期は出稼ぎに行って家族を支えました。

家族は夫婦と子どもが3人、赤ちゃんが2人でした。最初に母子家庭の家族から一緒に生活しないかと聞かれたのですが、断りました。私は4年とも綿花の栽培をし、途中から空いた時期は出稼ぎに行きました。子どもが多かったので赤ちゃんの育児、家事の仕事を割り当て、母は暮らしていくための食料を育てました。

綿花は男のみができる仕事だったことと、村で高い値段で売れることから綿花を育て、それを村で売ったお金で他の家族から余った作物を購入するという考えで生活をはじめました。綿花が高い金額で売ることができたので1年目と2年目で儲けが多くなりました。しかし、3年目からは綿花の値段はだんだんと下がってしまったことが予想外でした。2年目に村で値段が大きく下がった時に、町では売れる値段が下がっていないのではと助言をもらい、町へ行きました。案の定値段は下がっておらず、それどころかもっと高い値段で売れました。そのことで町の情報は町へ行かなければわからないということに気が付きました。何度も足を運べるように自転車の必要性を感じ、その他にも出稼ぎは年間を通して行くのではなく、栽培をしない一時期だけだったという理由から自転車を購入しました。

また、作物を育てる際には肥料も購入すると収穫量が増えるのですが、肥料の値段とできた作物を売る場合の値段を比較すると、肥料を使ったほうが圧倒的に良いことがわかり、肥料も購入しました。最初の方からお金はたくさん使っていたと思います。そして、作物を多く育て、村で売るより町で売るほうが儲かる時は町へ行きました。最初は作物を育てることに集中していましたが、後から子どもは一人だけ学校に行かせ、卒業後は出稼ぎにたくさん行かせました。出稼ぎは宿泊費がかかり、稼ぐお金がどのくらいなのかがわからないので不安定な稼ぎでしたが、短期で稼ぐ方法として活用しやすかったです。

また、ある家族から余分に作ったキャッサバを購入したり、ほかの家族の赤ちゃんの子育てを請け負うかわりに、病院代を渡したりしました。しかし、他の家族がどのくらい生活が安定しているのかがわからず、気になりました。自分の家族がお金を多く持っている方であるという認識はありました。また、自転車は購入したけれど、使わない時期が多かったので交通費を決めて村の人に貸し出しをするなど、村の人とやりとりが少しありました。しかし、自転車を使いたい時期が他の家族と被ってしまうことが多く、有効にこの手段を活用できていませんでした。

### ロールプレイを通じて感じたこと・印象に残ったこと

私の家族はお金が多くありましたが、栄養状態が高くなく、教育を受けさせた子どもも少なかったです。いろいろなリスクがある中で、手元にお金をたくさん持っておきたいという気持ちが大きかったのですが、やはりお金を使って行動すべきだったと反省しています。

実際に家族の役割を決めるときに、何が一番良いのかがわかりませんでした。最初に母子家庭の家族と一緒に生活しようといわれたとき、無理だと言ってしまったけれど、それは良くなかったということに後から気が付きました。最初は母子家庭の大変さや自分の家族の

状況を全く理解していなかったのだと思います。実際頼まれたとしたら、生活がどれくらい苦しいか詳しく話をきいてあげて、それから考えてあげたいです。

私は父の役割を意識するとお金ばかりに目がいってしまい、子どものことがあまり考えられていませんでした。それに対して母を演じた人は子どものことをよく考え、助言をくれました。私の家は子どもがずっと家の仕事をしていましたが、実際にそうだったら外の世界を知ることができないのではとこのゲームをしているときに薄々感じていました。

3年目からは赤ちゃんを他の家族が預かってくれることになったのである子どもの仕事なくなり、1人だけ学校に通えるようになりました。私はこのとき、学校に行くと1年間いなくなってしまうけれど、もし一時期だけなら他の子どもも通わせられるのと思いました。全員行かせようと思いましたが、そうするとお金はもっていても、1年の作物が確保するのが難しくなります。よって学校に通わせることは難しく、できませんでした。しかし、自分が学校を作ったらいいのではという発想に至らなかったのもそういうことができていれば良かったと思いました。

作物の値段が低くなり、少雨が理由で作物の収穫量が減るという予想外の事態が起こり、想像通りにはいかないこともありました。また、出産や病気のリスクなどはほとんど何も起こりませんでした。もしもそんなことになっていたらお金はほとんど手元に残らなかったであろうと思いました。私の家族は英語の掲示板に気が付いていませんでしたので気が付いていたらリスクを恐れずに色々なことにお金を使いやすくなっていたのかもしれない。私の家族は運良く裕福でしたが、村の中には現状では暮らしていくのが難しく、助けを求めている家庭もありました。しかし、私の家族が裕福だから手を差し伸べてあげなければいけない立場だということに気が付くませんでした。そこでどうして気が付かなかったのかと自問しました。結果、自分の家族のことしか考えていなかったということと村の人と助け合おうという気持ちが足りないために大きな行動を起こせなかったためにそうなったのだと考えました。もしも、村全体で何かがしたくなったら他の家族のことを考えていたはず。最初に父を演じる人は村長の存在と開発援助のお金があることを知りました。しかし、私は母役の人にそのことを伝えておらず、自分自身もゲーム中は気にせず生活をしていました。最初にヒントがあったのではないかと思います。具体的に村全体でできることは子どもを預かってあげる、出稼ぎに行かないで空いている時期は手伝いに行く、また自転車でどこかへ行くときは周りの人について町に用事がないか聞いてまとめてやってあげる等ができたはずでした。これらは相手が貧しいからではなく、ただ村の助け合いとして誰にでもやれば村全体が活性化するのではと考え、実際にやってみたくくなりました。

### アフリカ、貧困、農村等について俯瞰的に考えたこと

自分の力だけで貧困から抜け出すことが、非常に難しいと思われま。このシミュレーションゲームを使って気づいたのは、助け合いや仕事を村の中で分業をすれば貧困から抜け

出せるかもしれないということです。助け合いをすることも、自分が裕福だから奉仕をしようとは簡単にはならないので、お互いが助かるという方法でやるのが効果的だと考えます。また、子どもや母が学校に行く機会を得られない原因としては、家を守らねばいけないという点が大きいのので、そういう人達が学校へ通えるような方法を考える必要があります。女子を学校に通わせたら作物を持たせて帰らせるという方法が実際にあることを知り、この方法は、教育としてすぐに家族の助けにはならなくても、学校に行くことですぐに何らかしらの方法で家族を支えられるメリットを作れば学校に行ける女子が増え、知識のある母も増えていくはずですが、しかし、学校に通ったことのある母とそうでない母は大きく違うのかという点についてが、私にはあまりわかりませんでした。

自分の意見を言うことも学校へ行くことでできるようになることだと知り、女子にも学校へ通わせることで、将来的に村の母らが協力して何らかしらの行動が起こせると思いました。また、母が自分の意見や助言を言うことで家族の役割が変わることも貧困から抜け出すことにつながるかもしれません。

### 今後の学習や研究に向けた抱負

私は教職の免許を取るために勉強しています。その中で、日本では子どもの学費が高いことが気になっています。私の住む地域では塾に通う子も多く、裕福な家の子と貧しい家の子の間で高いレベルの教育を受けることができる機会に差があります。大学に行くお金がない人がいることは日本においてもよく聞く話です。裕福な家の子は将来大人になっても裕福な家庭を築きやすくなり、貧しい家の子は裕福な家庭を築くことが前者の人よりも厳しくなってしまいます。今回アフリカルチャーゲームを通して貧富の格差が子どもに影響せず、どの子どもにも教育を平等に与えることはできないかを考えました。結果としてアフリカルチャーゲームの時と同じく助け合いが大切だと考えました。例えば、将来教員免許をとろうとしている人が、子どもに無償で勉強を教える場を設けることで教育レベルの質を上げる場となり、子どもは無償で教育の質にこだわった指導を受ける場が持てるという相互に良い機会がある免許取得のシステムがあればいいのではないかと考えました。

他にもこのアフリカルチャーゲームで気づいたことが何か自分の身近な生活の中で生かされないのか考えていきたいです。また、アフリカの家族を演じてみて家族側が子どもを学校に行かせることが難しいことに気が付いたので私が海外の子どもたちを学校に通わせてあげるための支援をやりたいと思うようになりました。どんなことが自分にできるのかわかりませんが、少しずつ行動していけるようになりたいです。



橋田 実季

奈良女子大学 文学部 1年

### 自分が演じた家族・家柄・その行動の概説

私は女性 2 人、子ども 4 人、赤ん坊 4 人という大家族の父親役を演じた。最初に「男性は栄養を十分に取り、お金を稼ぐこと。また、自分の健康より子どもの健康の方を重視すること。」と言われた。しかし、とにかく大家族であったため、お金よりも健康状態を良好にすることを重視し、商品作物である綿花は育てず、キャッサバ、豆、トウモロコシをひたすらに作った。3年目の初めには1人赤ん坊が生まれたが、赤ん坊のうち1人が子どもに、子どものうち教育を受けさせた1人が大人の男性へと成長したため、負担はあまり変わらなかった。3年目には急に父親は出征しろと言われてしまったが、女性が2人おり、男性も1人いたため何とかしのぐことが出来た。戦争から帰った後は、大人に育った子どもとともに出稼ぎに出て、お金を稼ぐことに邁進した。

### ロールプレイを通じて感じたこと、印象に残ったこと

女性と子どもの負担が重すぎることに驚いた。家事や育児は女性か子どもしかできないため、肉体労働である農作業で男性が活躍するかと思いきや、収穫などいくつかの仕事は女性しかできないところもあり、男性は何をするのが正解なのかわからなくなった。

また、情報の少なさや経験のなさがさまざまなことの足かせになっていることも印象深かった。私は男性役であったため、村長がいたことや村長が村の開発資金を持っていたことを知っていた。しかし、そのうち“何か”指示があつてきつと“何か”をするのだろう、私は経験もないし分からないから任せておこうと思ってしまった。これがまず経験のなさによって村の発展を妨げてしまったことである。もし男性役全員が自分の奥さん役に村長がいることや村長はお金を持っていることを話していたり、ゲームマネージャーが NGO 役として私たちに村長がすべきことの例を提示してくれたりしていれば、治療費や入院費で困窮しているグループを見て開発費で医療費を軽減することを村長に働きかけることもできたかもしれない。自然災害に備え、共同で使える貯蔵庫を購入し、食料を蓄えられたかもしれない。人任せではなく、自分たちが動かなければ変わらないという意識を、何の手本もない中で持つのは厳しいことだと感じた。また、私たちは3年目で避妊キャンペーンの看板に気付く、4年目に子どもが増えることはなかった。しかし、もっと早くに気付いたグループも、最後まで気付くことができず、子どもが増えすぎて苦しんでいるグループもあり、情報を共有する大切さを感じた。

ゲームが終わった後、女性世帯だった1つのグループには NGO からの援助として自転車が送られていたことを知った。私たちの家庭は子どもが山ほどいて苦しかったのに、そこだけずるいと感じてしまった。このことから、実際も、カテゴリーに合う人だけ援助を受け

られ、ほかの家庭も決して楽な暮らしではないのに援助を受けられない現実があるのだらうと気付くことができた。援助はしないよりしたほうが良いが、その援助の方法も最善の方法を考えるべきだと考えさせられた。

### アフリカ・貧困・農業について俯瞰的に考えたこと

貧困であるがゆえに自分たちのことだけで精いっぱいになってしまい、協力という概念が生まれにくい。協力しなければ、まれに裕福になる人もいるが、一方でますます貧しくなり苦しむ人たちもおり、村は発展しない。裕福になった人たちが援助してくれれば良いが、自分に有益に働かないようなことを、善意のみで心から望んでする人は果たして存在するのだろうか。こう考えると、アフリカの貧困地域の発展には、やはり誰かの援助なしには難しいことが分かる。資金だけの援助では、村長が動かず、ネコババしてしまうが、誰も文句を言うことができないという今回のようなことにもなりかねない。物資の援助では、すべての家庭にいきわたらず、不公平になってしまう可能性もある。知らないことはできないため、情報の共有や村の発展には、村の開発の例を学んだり、看板の文字を読めるように文字を学んだりすることが必要であり、教育の大切さが見えてくる。だが開発支援として教育の場である学校を作って終わりではなく、まずは親が子どもに働かせるのではなく、学校に行かせるように思わせる何かが必要がある。資金や物資の支援や学校を作るという短期間の援助だけではなく、手本を提示したりして、村全体の慣習が変わっていくまで長い期間向き合い支援する必要があると考える。

### 感想

知っていても分かっていないことがあることに気付け、多くの学びを得られた。そして外に目を向ける大切さを感じた。日本の外に目を向け、本質を見て考えることが問題解決の第一歩になる。大学や関西の外に目を向け、足を運ぶことで、首都圏で学ぶ、国際問題に高い意識を持った学生の方と出会え、意見を交わして刺激を受けられる。まだ専攻は決まっていないが、将来的に世界の貧困地域の開発に携わりたいと思えるようになったのが一番の収穫である。この先も、積極的に外の出来事に関心を持ち、参加していきたい。

### **鮑 ケツ嬰**

**お茶の水女子大学大学院 人間文化創成科学研究科人間発達科学専攻  
教育学コース前期博士課程 1年**

2016年7月9日にお茶の水女子大学グローバル協力センター大学間連携イベント「アフ

リカカルチャーゲーム」に参加させていただいた。活動の中で、自分が演じた家族や役柄、及び行動の概要、そして、この活動を通して感じたことをまとめていきたいと思う。

私はI組のお父さんの役を演じた。最初は「お父さん、お母さん以外に子ども1人、赤ちゃん3人」で、労働力が少なく、被扶養人数が多いと言える家庭構成であった。赤ちゃんが3人もいるため、お母さんと子どもは家事や育児に縛られて、労働できるのはお父さん一人となったのである。この状況の中、1年目はキャッサバしか収穫できなかった。キャッサバだけを収穫したことは家族全員の栄養状態をCにするしかなかったことを意味する。第1年目の終わりの頃、家族の栄養状態が悪いせいでお母さんと子ども1人が病気で入院してしまった。病院の治療費が高かったため、家計はもっと苦しいものとなった。2年目の生産計画を立てるため、私が演じたお父さんは町のマネージャーさんにお金を借りてもらったが、その利率は10%であった。ちょっと高すぎると思ったが、マネージャーさんの条件を受け入れた。現状を変えようとするのではなく、現状を受け入れ、その現状に基づいて、自分のできることだけをしたのは自分が演じたお父さん役の足りなかつたところと思った。そして、借金を返すために、お父さんは3年目、町で仕事を探し、町で儲けたお金で抱えていた借金を返した。これは、お父さんが家族にとって一番大きな貢献であったと思う。このゲームの設定から見れば、お父さんは農地と町に出稼ぎという2つの仕事以外に、家庭内の仕事(台所、育児)一切に従事しないのである。そして、この活動に参加したすべての組のお母さんは一度も町に出て、町の風景を見たことがなかった。それは、みんなは「アフリカの農村での生活」という背景の設定の元に、「男は外、女は内」というジェンダー観を無意識のうちに納得したからである。このゲームはアフリカ農村生活を模擬したものであって、実際に、アフリカの農村にいる女性たちはたくさんの不平等に直面しなければならないと思う。これらの不平等を解消するためには、アフリカの女性たちに自分のいる環境を客観的に認識し、この環境をよくするための力を身に付けさせるべきであると思う。つまり、女性に対するエンパワーメントは非常に重要だと思う。女性に対するエンパワーメントの中に教育が重要な役割を果たしていると思われる。教育を受けることを通して、生活の基礎スキルを身につけるだけでなく、女性に自分が複数のアイデンティティを有することを認識させることができる。例えば、自分が一人の女性である前に、自分は興味や性格を持った一人の人間であることを認識させることができる。このことを認識できれば、男性との平等な対話を促進できると思われる。

そして、うちのお母さんが何度も出産したことが印象に残った。お母さんの出産は家庭被扶養人数の増加を意味する。被扶養人数が増加したため、家族全員の栄養状態を犠牲にし、全員が生き残ろうとすることを目標にした。しかし、そうすることによって、お母さんと赤ちゃんが病気で倒れ、入院してしまったことが続出しており、家計にとって重い負担であった。アフリカの農村にいる女性は十分な育児知識を有していないため、乳幼児死亡率が高い。乳幼児死亡率が高いから、子どもをたくさん生まなければならないという繰り返しに陥っ

てしまう。また、多くの乳幼児を出産することは家庭の貧困につながると考えられる。このような状況を改善するために、女性に基礎教育を受けさせるべきであると思われる。調査によれば、教育を受けたことのある母親の家庭より教育を受けたことのない母親の家庭の乳幼児死亡率が高いという結果が出された。母親の教育程度は子どもの健康状況に直接に関係していると言える。例えば、母親は手洗いという習慣の意味を分かれば、手洗いの習慣を子どもに身につけさせることで、たくさんの病気やリスクから子どもを守ることができるのである。そして、生んだ子どもたちをちゃんと成人まで育てることができれば、子どもをたくさん産まなくても済むのである。子どもをたくさん産むのではなく、子どもをどう育てていくかを考えなければならないと思う。

さらに、労働力不足の家庭構成なので、年長の子どもを家事労働に回し、町の学校に勉強させることができなかつたことは非常に残念であったと思った。4年の中で少なくとも1人の子どもを学校で勉強させたいとうちのお母さんと話しあつたが、結局、子どもを学校で勉強させることは実現できなかつた。実際に、アフリカは世界で就学率が最も低い地域である。家事労働や児童労働をする児童数は非常に多いのである。アフリカにおいて子ども、特に女の子に教育を受けさせることは収益率の低いことであると考えられる貧困家庭が多い。今回の活動の中で、子どもを学校で勉強させ、卒業証書をもつた家庭はあつたが、子どもの卒業が家庭にもたらすメリットは全く見えなかつた。教育を受けることは自分自身の人格の形成に完全に大きな影響を与える一面を持っているが、教育を受けることによって得られるメリット（賃金・社会的地位など）をもっと可視化しなければならない。簡単に言えば、教育を受けることの魅力をアフリカの農村にいる人々に感じさせることが今後の課題だと思う。

また、もっとも印象に残つたことは村レベルの共同活動がなかつたことである。生活における助け合いの重要性を認識した。私はI組のお父さんとして家計が非常に苦しい中に他人に助けを求めず、家族みんなで困難を乗り越えようとしていたが、いろんな困難な状況に直面すると、個人の力の小ささを感じた。もし、みんなが村の発展についてのアイデアを出し合い、村レベルの共同活動を行うことができれば、村に住んでいるすべての人たちの生活がよりよくなるかもしれないと今は思った。そればかりではなく、村の発展についてのアイデアを出し合うことによって、政府に改革方針の建言を提出できるかもしれないと思った。

最後に、現代生活に慣れてきている私たちにとって現代生活について反省すべきものがあるのではないかと感じた。現代社会は他人との助け合いがなくても、1人で生きていける社会になっている。このような社会で生活している一人ひとりの個人が孤立してしまう危険性がある。現代社会において、地域社会の崩壊が進行しており、人と人との間の連帯感が薄くなり、もし何か困難に直面する場合、まずは1人で解決しようとも思う人が多いであろう。今回の活動の中で、活動の参加者は地域社会の中で、住民間の助け合いに関する経験が少な

いので、他の住民に助けようとしたが、どのような助けを提供すればいいかを悩んでいた参加者がいた。そして、助けを求めたいが、どのようにして他の住民に助けてもらえるかを悩んでいた参加者もいた。人々の中の連帯感をどう築き直すかは今後の課題であると思われる。

今回の活動を通して、アフリカ農村にいる人たちはどのように生活しているかを実感した。いろんなこのような状況を変える鍵は教育であると思われる。短期的に、教育の収益率が低いように見えるかもしれないが、長期的に見れば、教育に対する投資は個人の発展だけではなく、社会の変革に寄与すると思われる。

**松尾 佳奈**

**奈良女子大学 理学部化学生命環境学科 2年生**

#### 自分が演じた家族や役割、及びその行動の概要

家族構成；父親 1 人、母親 1 人、子ども 2 人、赤ちゃん 3 人（うち 1 人はのちに子どもに成長）自分の役割；母親、子ども、赤ちゃん

私の家族は 7 人家族で、子どもも赤ちゃんも多い家庭だった。設定として、母親は何よりもまず子どもと赤ちゃんの健康を一番に考え、自分よりも子どもたちの健康状態をよくすること、そして父親よりも子どもを優先させることがあげられた。ゲーム開始直後は、子どもたちの健康状態を一人でも多く A にする、学校にも行かせてあげる、と考えていた。しかし、その理想はすぐにあきらめることになった。赤ちゃんが多かったこともあり、家事・育児をするために子どもの手が必要だった。そのため子どもは学校には行けず、家庭内のことを手伝っていた。1 年を通してできる仕事がない時期もあったが、学校には 1 年間ずっと通わなければならず、実際にそれを行うことはできなかった。また、学費を払う余裕もなかった。出稼ぎに行かせることも検討したが、バスのある時期と子どもの暇な時期が合わず、自転車を買ったり借りたりすることも難しく、こちらも断念した。母親としては、子どもの栄養状態をよくするために栄養作物を作らなければならなかったが、家庭内のことで手いっぱいだった。父親しか農地に出られる人手がなく、作ることができる栄養作物はキャッサバに限られてしまった。結果として、健康状態は A どころか、B にするのがやっとだった。かまどを購入したり、換金作物をつくったりして生活が回り始めたころには、育児にかかる人手を減らすために、ほかの家族に赤ちゃんを預かってもらって、代わりにキャッサバをあげるなどして、協力することができた。

#### ロールプレイを通じて感じたこと・印象に残ったこと

一番に挙げられるのは、母親の大変さである。父親がたくさん栄養を取りたいと主張する

中、子どもを優先し子どものために行動しなければならなかった。母親が 2 人いたらどんなに楽だろうとも思った。逆に、母親であることで不利なこともあった。村長の存在など、スタート時は父親しか知らない情報があったり、結果的に出稼ぎに行くことができたのも父親だけだったりした。父親が出稼ぎに行って、稼ぎなしで帰ってきたときには、本当に仕事してきたのか、遊んできたんじゃないかとさえと疑ってしまった。町に一度も言ったことがなく、ずっと家の中にいた母親からすれば、外の世界は想像もできないものだった。家族が生活していくには、知っているだろうと思わずに、話し合っただけで協力しないといけないと思った。自分たちが生きることで精いっぱい周りが見えていなかったが、他家族とももっと交流できたらまた違った、もっと豊かな生活になったかもしれない。

また、農業を主としているため、収量が天候に左右され、家族が食べる量が十分確保できなかったときは生死に直結した。今回私の家族は、赤ちゃんが 1 人死んでしまった。そのほかにも、子どもも母親もたびたび病気になった。一度病気になると、医療費がかさんで貧困になり、また生きるのが苦しくなる悪循環に陥った。キャッサバしか食べていなかったのも、「今日もまたキャッサバなの？」と子どもに言われて何も言えない気持ちになる想像が容易にできた。

### アフリカ・貧困・農村などについて俯瞰的に考えたこと

今まで、子どもは働き手として重要だから学校に行かせない、赤ちゃんが生まれても嬉しくない、といった考えを聞いたことはあったが、信じられなかった。しかし、このゲームを通して、その気持ちが痛いほどわかった。学校に行かせたくても、まず生きていくことを考えるとそんな余裕はなかった。また、母親たちは学校に行ったことがないので、卒業してどんなメリットがあるのかいま把握できていなかった。教育よりも生活が先に来てしまう現実があった。また、赤ちゃんが生まれると口数が増え、さらに作物が必要になることを考えると、全く嬉しくなかった。学校ではご飯がもらえる、将来具体的に何かの役に立つ、などはっきり今の生活のメリットになる何かがないければ、通わせることは大変難しい。また、避妊具の情報も貼ってあるだけで、字が読めない人はその情報を得ることすらできない状況があった。回覧板を作り、地域で定期的に集会を開くなど、コミュニティの強化も必要である。ただ、生活に必死な時ほど周りが見えないので、意識的に取り組まないと、実現には至らないと感じた。

### 今後の学習や研究に向けた抱負

日頃の生活では知れないことを学ぶ大変実りある経験となった。日本にいる自分目線で考えても見当はずれなことしかできないことが分かった。私は今化学を専攻しているので、生活の向上に向けた開発や環境管理など、技術を生かした分野で現地のニーズをしっかりとらえたうえで、積極的にかかわっていききたい。

## 三浦 詩歩

### お茶の水女子大学 文教育学部言語文化学科グローバル文化学環 2年

#### 自分が演じた家族や役柄、及びその行動概要

私は家庭の中での男性、つまり父親を演じた。また社会においては村長という役割でロールプレイを進めた。

最初の一年で肥料を買うのを忘れ、計画では栄養状態は家族全員 B にするはずであったが C になってしまった。C はゲームの中では最悪の健康状態であり病気にかかりやすくなる。私は 1 年目の最後で“死”のカードを引いてしまいゲームオーバーになってしまった。私の家族のメンバーの女性（妻）と 2 人いるうちの赤ちゃんの 1 人も同様に“死”のカードを引いてしまったため、2 年目からは子どもが一人と赤ちゃん 1 人で生活することとなった。

2 年目以降は初めから母親と子どもだけで生活をしている 2 つの家庭と協力し、3 つの異なる家庭が 1 つになった家族として暮らした。働き手が増えることではじめは生活がある程度できていたのだが、女性特有の妊娠、出産があり大人の手が足りない状況が生まれ出した。

赤ちゃんを他の家庭に預けてなんとか生活を送り、出稼ぎでなんとかお金を作り出した。幸い天候には恵まれたが、嵐や不作などが続いていたらきっともっと困窮した生活を送ることになっていただろう。

#### ロールプレイを通じて感じたこと・印象に残ったこと

ロールプレイの中で、私は村長という役回りを兼任していたのだが、その役割をうまく活用することができなかった。開発のためのお金を持っていたにもかかわらず、正直何をすればいいのかわからなかった。結局村のためには使うことなく自分の家族の生活のために使ってしまった。

この状況から感じたのは、やはりお金だけの支援、用途のはっきりわからないお金というのは村のために使われることが少ない、ということだ。お金だけの支援は良くない、とよく言うが、なぜなのかを体感できたように思う。あげたお金が使われないというのは、ただ使われないのではなく使い方がわからないというのが正しいのではないだろうか。村のために何かしたいと思っても、何をすればいいのかわからない、どう行動すればいいのかわからない、そういった“わからない”が、あるからこそ使うことができないのだと考えた。

私が将来関わっていききたい国際開発の分野では、やはり詳しく、具体的な用途や方法を提示することが必要なのだと感じた。あるいは一緒になって考えて、細かいところまで決めていくという作業が必要になってくるのではないだろうか。その地域の発展のために的確な支援を行うためには、やはりニーズを把握すると同時に必要な情報を取捨選択し、その土地の人々と一緒になって考え行動することが必要になってくるであろう。

## アフリカ、貧困、農村等について

今回はゲームではあったが、暮らしを体験してみることで考えさせられたことがたくさんあった。普段想像することしかできなかった生活を経験することは私の将来のヒントになった。

とはいえ、アフリカではゲームよりも厳しい生活があるだろうし、貧困や格差も視野に入れる必要が出てくる。また、アフリカの気候などを考えると、家族を養うだけの穀物を栽培することで精一杯というような家庭も多いだろう。自分の家族を養うかつ他の家族の状況にまで気を配るといのは、日本に住んでいる私たちですえできていないことのようにも思う。しかしながら厳しい環境におかれているからこそその助け合いが必要であると感じたし、ゲーム上でもそれが必要不可欠であった。

また子どもの存在も家族の生活を考える上で重要になってくるとも感じた。家族計画がきちんとなされていない上でどんどん子どもが増えていくと、母親が働きに出られないだけでなく、働き手が減るので家族が生きていくだけの食料の調達も難しくなる。また、生活が安定しなければ子どもを学校に通わせることもままならないという事態を招きやすい。子どもの存在はもちろん家族にとって喜びであり希望であろうし、将来の働き手になり得る貴重な存在であるが、家族計画のなされていない状態ではその将来の価値を見出せないだけでなく、子どもの未来に何らかの影響が出てくることになり得る。教育を受けられないという状況がその事態を招く原因になる可能性は大いに考えられる。だからこそ教育というものも大切にしていかなければならないと感じた。

今回のアフリカルチャーゲームを通じて、自分の将来に通じるヒントを得ることができた。アフリカを少しでも身近に感じることで状況をより感じることができたと思う。非常にいい体験をすることができてよかった。

**本橋 美里**

**お茶の水女子大学 文教育学部人間社会科学科教育科学コース 3年**

アフリカルチャーゲームは、開発教育の教材の中で最も有名なものの一つと聞いていた。私は開発教育を主に学んでいるため、一度は体験してみたいと思っていたので、今回参加させていただいた。概要を見たときは、たった1日で「アフリカの農村のダイナミズムを体感」というのは可能なのだろうかかと疑心暗鬼であった。しかし、実際にゲームを始めると、これまで経験してきたケーススタディーとは全く違った。役割を与えられて、その家庭になったつもりで生活を営むうちに、生活の厳しさに感情移入し、自分事として農村生活を体験できたことは、大きな収穫だった。



私は、シングルマザーの役を演じた。家族構成は、夫なし、女性は自分1人、子ども1人、赤ん坊2人だった。最初に、家事と農業それぞれ労働力に必要な労働力を配置してみたが、最初の持ち駒ではすでに一人分不足していた。そこで隣の家に助けを求めたが、それぞれ自分の家庭が大変だということで断られた。そこで助け合いを始めたのが、同じ境遇で困っていたもうひとつのシングルマザーの家庭である。家計は完全共有、収穫は一人一人に平等に分配して、生活を維持した。そのあと村長の家庭の孤児2人とともに生活することにしてからは、村長家庭の遺産を運用しながら、子どもに教育を受けさせるなど、より充実した生活になった。

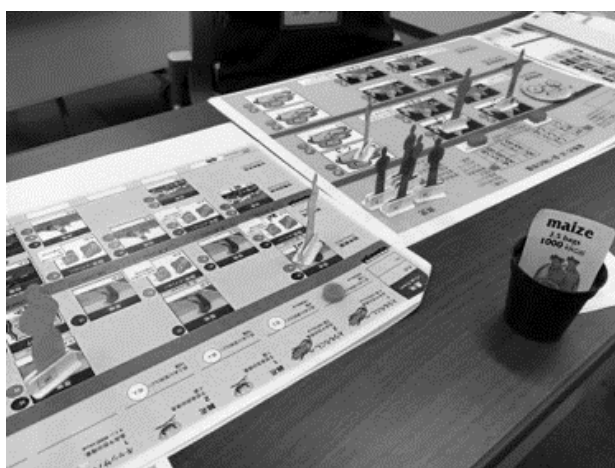
このロールプレイの中で工夫したことは、2点ある。1点目に、共同生活を選んだことである。資源や労働力の足りているところから、足りていないところに提供したり、合算で考えたりすることで、生活が回るようになるということを実感した。また、生活を1人で切り盛りすることの大変さも感じた。当初の私の家庭には子どもと赤ん坊が1人ずついたが、大人は母親である自分1人だけだった。相談できる夫がいないというのは心細く、仲間を得ることは大事だと感じた。一方で、現実の共同生活だったら、栄養の分配や家計の共有で揉める可能性もあるだろう。2点目は、投資の有効さである。初期の資金のない段階から、かまどと肥料は購入した。一時的に現金を失うことはリスクもあるが、収穫が安定したり家事が楽になったりした。また、他の家族と共有すればさらに効率が上がり、正しい選択だったと思った。

アフリカの農村という設定、さらにまったく想像のつかなかったシングルマザーという役を通して、私はたくさんの学びを得た。まず、農村におけるジェンダーの役割である。Health Sheet と Crop Sheet を見て明らかなように、女性にできる仕事がとても多い。家事、育児、農作業、すべての場面に女性の仕事はある。発展途上国や、農村社会では女性は低く見られることが多いが、実際の仕事は女性が多く担っているということは驚きだった。また、出産の可能性がとても高いことだ。避妊具を得るまでは毎年赤ん坊が増えていき、生活を圧迫した。避妊具の配布や家族計画の普及が、どれほど家族の生活を救うかということを実感した。一方で、男性のいない家庭を体験したということもあるが、男性ができる仕事が少ないことが意外だった。農業に関しては、男性ひとりでは作物を完成させられない。日本には「働かざるもの食うべからず」という諺があるので、当初は、働かない男性が優位なことに違和感を持った。しかし、この農村社会では、現金の配布や情報を得られるルートは、男性社会からのみである。男性社会に入り込むことができないという点で、女性が一人で生きていくことは難しく、男性の言いなりになるしかないという構造も理解した。また、今回の農村では最終的に大きな格差が広がった。要因は、コミュニティ全体で協力しなかったことだろう。シングル家庭を除いてほとんどの家庭が独立して生計を立てていたため、それぞれの生活水準は、得られた情報や家族構成に大きく左右された。情報やより良い生活のための

知識を共有していれば、全家庭が貧困を脱することも可能だったのではないだろうか。

今回のゲームの経験を踏まえて、一つ農村の支援プロジェクトを考えるとしたら、私は福祉支援の仕組みを導入したい。一次産品に頼った生活は、収穫が不安定で、満足のいく生活を営める家庭は少ない。貧困、母子家庭、出産、病気のリスクなど、生活の不安定さから発生する影響はたくさん存在する。しかし一方で、農村社会の中では、各自が生計を立てることで精一杯なうちは余裕がないため、自発的に支援の仕組みを作ることは難しいだろう。そこで、俯瞰的に状況を見ることのできる外部者が支援の仕組みを導入することは有効だろう。福祉の中でも特に有効だと考えるのは、医療や妊娠出産に関するサービスである。健康を維持することは、安定した労働力を確保するために不可欠であるからだ。例えば、保健指導をすることで健康のリスクを取り除いたり、治療等にかかる費用を支援する保険制度を確立することで家計が破綻することをコミュニティ全体で防いだりする。また避妊の知識や家族計画を紹介することで、生活の規模に適した家族を作るようサポートする。農村の経済についてマイクロクレジットなどのシステムがあるように、農村のコミュニティに根付く保健のシステムを導入することが、健康な農村を維持する助けとなるのではないだろうか。

アフリカルチャーゲームは、アフリカの生活を体感することによって、当たり前なのが当たり前でないと知ったり、生きることの難しさを学んだりできる。私はこのゲームをより多くの人に経験してほしいと感じた。今後開発教育の普及を考える上で、今回の経験は私の中で基礎となるだろう。



(Health Sheet と Crop Sheet。

3世帯合同の家庭はひとときわ

駒が多かった。)

柳川 由布子

お茶の水女子大学大学院 人間文化創成科学研究科ライフサイエンス専攻  
食品栄養科学コース博士前期課程 1 年

私は両親、子ども 3 人、乳幼児 2 人のいる家庭の母親役だった。お金を得ることを優先にした毎年の計画を立て、健康状態は常に B、お金の代わりにやすい綿花を栽培し、キャッサバなどの食料は他の家族から買っていた。子どもには家で家事や育児をしてもらい、1 人だけ途中で学校に通わせた。早いうちから街に行く自転車や作物を倍量収穫できる肥料を買い込み、最終的には村で一番の金持ちになっていた。

母親役は家族の健康状態を守る役目があったが、私の家族では父親の意見に同意して、同じお金の獲得という目標の達成を目指していた。健康状態を A に、子どもを学校に通わせるようにした方がいいのは分かっていたものの、目先のお金のことを優先してしまった。

私の家族が大金持ちになった大きな理由は、情報の格差だと考えている。私たちは街に近いところに住んでいた。街は出稼ぎや売買に行くところで、村と買い取り金額の異なる作物もあった。一度綿花が村で大暴落したとき、私たちは街に行って村よりも高い値段で買い取ってもらった。もし、この情報が村全体に行き渡っていたら、他の家族も大金を得られたと思うが、現実には買い取りの値段の差を知らない家族が多かった。逆に、私たちの知らない情報もあり、避妊具の提供は知っていたらもらいたかったと感じた。

村全体で貧富の差ができてしまったのは、裕福な家庭が貧しさに苦しむ家庭の現状を知らず、助けられなかったからだと思った。私たちは隣の家で病人が多くなって治療費も借金で払えないときに、こちらの家庭の中で彼らでもできる仕事を探して与え、十分なお金を手渡した。また、他の家庭には自転車を安価で貸して、出稼ぎなどの援助をした。これらのことから、困っている人の助け方を知っていれば助けていたけれど、知らないことには何もできないことを学んだ。

このゲームを通して、考えたことは 3 点ある。1 点目は、栄養の偏りだ。ゲームのルールによる制限は仕方ないが、ゲームでは食料はキャッサバ、トウモロコシ、豆であり、この順番で栄養価が高かった。いずれも炭水化物が中心の食品であり、タンパク源である肉や魚をもっと取り入れるべきだが、作物は自分たちが食べる分しかなく家畜の餌にするのはあまりにももったいないと感じた。以前、JICA で派遣された栄養士の方のお話でも、主食中心の食事ばかりだったと聞いたことを思い出した。タンパク質が足りないと病気や体調不良につながることは知識として知っているが、食べなくても生きていけると信じている住民にどう説得するのか、は考えたことがなかった。生きていけるので精一杯になっている人に長期的な視点で説得するのは、全く共感的なことではないと、ロールプレイを通して感じた。

2 点目は、貧富の差である。1 つの共同体の中にも簡単に貧富の差は生まれてしまうと思った。これは日本も共通しており、困っている人は日本でもたくさんいるはずだ。そして私

は恵まれた側として生きていると思う一方で、自分よりもっと恵まれた人がいるはずで、その人が困っている人を助ければいいとも思う。しかし、今回のロールプレイで今の自分でも困っている人を助けられることに気づかされた。そのやり方はまだ分からないが、私は国外よりも国内で援助をしていきたいと思った。

3点目は、教育の重要性である。私は子どもをあまり学校に行かせられなかった。それは学校よりも家事を手伝ってほしかったし、学校に行くメリットをあまり感じていなかったからだ。これは1点目の栄養の話と似ているが、倫理的に正しいこと、長期的に見て適切なことを、価値観の違う相手に説得することは本当に難しいと感じた。先生の話の中で、学校に行くと油がもらえるシステムがあったが、家族と政府がお互いに良好な結果にする想像力が大事だと思った。

アフリカルチャーゲームのルールを聞いた時には、人生ゲームのようだと感じたが、途中で新たな情報や仕掛けがあり、最後にはすっかりアフリカの村民になった気分だった。今回の貴重な機会から、日常の中で、価値観の違う相手と対峙する際の想像力の大事さを深く理解できた。生きていく中で勝ち負けがあり、貧富があることは仕方ないことだが、その中でお互いを助け合っていく意識を持つきっかけになった。

## 楊 鴻濼

お茶の水女子大学大学院 人間文化創成科学研究科人間発達科学専攻  
教育科学コース博士前期課程1年

11人の大家族の女性役を担当した。家族の構成は、お父さん1人、お父さんは重婚しているので妻が2人、子ども4人、赤ん坊4人だった。

私が担当した母親の役は最初から「家族の栄養管理が仕事で、お父さんと違って、赤ん坊、子どもの健康状態を維持するのが優先です」と伝えられた。ほかの家族に比べて、家族構成員が多く、栄養状態を維持するのはとても大変だと思ったが、家族構成員が多いため、労働力も増えることはとても助かった。

## H 家族の4年間

1年目：お父さんに、少なくとも赤ん坊、子ども全員の栄養状態をAにしておきたいと私の意思を強く伝えた。お父さんも賛成した。そのため、お父さんとお母さんの栄養状態を全部Bにしておけた。それは、万が一誰が病気で入院しても、成人が2人余り、翌年は長男が成人になり、新たな労働力になれると考えたからだ。綿花を作るといい値段として売れると知っていたが、食糧にならず1年目は、農作物は豆、キャッサバ、トウモロコシだけを作

った。栄養はちょうど A ランクに満たす予定だった。また、途上国の教育開発の考えを受け、必ず 1 人の子どもを学校に行かせると決めた。学校へ行かせると、確かに短期間で利点は一つもないが（授業料は余計にかかるため）、もし成人になって、出稼ぎに行く場合は、教育を受けたほうがいい仕事を見つけられるのではないかと考えたからだ。こうして、1 年目は無事に子どもたちを育て、全員健康で、学校に行かせた男の子も学校を卒業した。余った食糧は全部市場や他の家族のところに売った。

2 年目：お父さんが「すこし計画を変化する？お父さんに出稼ぎにいかせたら」と提案したが、お母さんの私として、「こんなに大きい家族があるので、リスクを回避したほうがいいかな？2 年目もそのまま、もうちょっと様子みたら？3 年目になると、一定の経済力を持っているので、その時また出稼ぎに行ってもいいじゃないか、今のところ、子どもたちを健康で無事に育てることのほうが大事じゃない」とお父さんに言って、お父さんも意見を納得して、2 年目もそのまま無事に過ごしたのだ。この 1 年目と 2 年目はほかの家族よりとても「平凡」だったが、「生産量は変わらない、誰も病気になっていない」ため、我が家の「経済的基盤」をきちんと作ったのだ。

3 年目：農業生産はそのまま変わっていない状態だったが、この年、男の赤ちゃんが 1 人誕生した。栄養需要が増えている一方、我が家は貯蔵庫を購入したため、一時的に貧乏の状態になった。私が「どうしよう、貯蔵したトウモロコシ全部売っちゃうか？」と焦ったが、お父さんに「今年自然災害のため、ほら、トウモロコシ結構やすくなったよ、まあ、もうちょっと様子を見とこう」と言われた。正直、3 年目の雨季前期は結構つらかった。それとしても、「決して子どもたちを飢餓や不健康の状態に置かせない」とお父さんの意思は一貫していた。幸いなのは、教育を受けた男の子は 3 年目の雨季後期、出稼ぎに行き、「教育を受けた」という理由で、他人より 2 倍稼いだ。我が家の一時的な危機はなんとなく解決できた。3 年目の末、無料の避妊用具をもらった。

4 年目：今年、労働力が 1 人余るので、卒業した子とお父さん 2 人とも出稼ぎに行かせた。（ほかの家族から自転車を借りて）経済的にすこし裕福になった。赤ん坊 2 人が入院したが、すぐ退院させたのだ。4 年間で、子どもと赤ん坊の健康状態は全部 A ランクに達成した。

## **感想**

母親としての私が一番感じたのは「情報の不足」と「女性の負担が大きい」という 2 点である。一度町に行ってみたかったが、「子育てと家事」のため、結局町はいったいどのような感じで、どのようなことをやっているのか全く分からず、まるで自分の人生が家事に縛られ、まったく外との関連がない気がしたのだ。今回のゲームを終え、女性の社会的地位の低さ、家族が生きていくためには子どもは労働力として必要不可欠で教育を受けることが難しいと実感した。

姚 瑤

お茶の水女子大学大学院 人間文化創成科学研究科人間発達科学専攻  
教育科学コース博士前期課程 2年

私はロールプレイの中で、父親の役割として最初に一年中の計画を立てるように努力してきました。家族全員の食料を確保すること、また、食物の生産量と単価を参照してから、適正な食物の栽培を選びました。しかし、外部との交流や、協力がなければ、ただ一家族の力ではどうしても無力だと感じられ、他のグループとの交渉を始めようと踏み出しました。例えば、赤ん坊たちを他の家庭に預かってもらうことによって、1人の子どもを家事から解放させ、学校に行かせられるようになりました。また、余った食料を他の家庭に売り、食料の無駄が解消されました。

ロールプレイをしている最中、一番印象に残ったのは、家庭間の格差が大きいことでした。病気や出産などの変動を始め、家庭の運命が大きく左右され、破産を迫られるケースもありました。もちろん、最初の頃は、各家庭の事情が異なりますが、1年間、2年間を通じて、食料さえ確保できない家庭、大金持ちの家庭、母子家庭などに分かれており、どうしてもそのような格差が生じるのだらうという疑問を持つようになりました。

年間の計画が大切ではないかと感じられ、またリスクを軽減するための工夫も不可欠で、例えば、家族メンバーの栄養状態を改善することや、貯金をすることなど、配慮しなければならぬと思います。それを実現するために、アプローチの手段として、ウィンウィンの関係を築くことができるように、他の家庭との協力が大切だと思います。

一方、村全体の情報共有の欠如で、例えば、避妊の掲示板があっても、気づかない家庭が多かったし、市場での食物価格を知らなかったこと、村長の存在に対する認識不足などが挙げられます。村全体の生活水準を上げるために、そういう情報共有を活性化させなければ、コミュニティが抱える様々な課題を克服できないのではないかと感じています。村長のリーダーシップをいかに活かせるのか、個人の力ではなかなか限界があるため、みんなの力を合わせることによって、コミュニティの総合的な能力をアップさせることを忘れてはなりません。

今回のロールプレイを通じて、アフリカ農村地域の生活状態を身近に体験できました。日本社会のような安定さと反対に、天災、人災に見舞われるリスクが大きく、そして、災害対策に関する活動が不十分なので、どうしても影響を受けてしまいます。

また、子どもを学校に行かせても、卒業証書をもらっても、そのメリットが見えてこない場合があります。そもそも、親にとって、子どもを学校に行かせるのは決して簡単ではありません。というのは、学費を払えるとしても、人手不足のため、家事や農作業をさせざるを得ないからです。我々の社会において、学校に行くのは、当たり前のことですが、アフリカ社会においては、そういう困難に直面しています。行かせるか、行かせないか、親の判断次

第です。家庭内の不公平が生まれることも想像できます。たとえ、せつかく学校に行っても、よい就職ができなければ、教育の価値を軽視するようになるかもしれません。また、学校での教育の質が高くない場合、基礎学力を身につけていない子どもがおり、ますます教育の価値を軽んじる傾向にあります。以上のことを踏まえ、通いやすい学校作り（学校と作業の両立ができるよう）、職業教育の取り組み、質の高い教育の提供などが対策として考えられます。

### 3. 講師報告書





## 研修報告書

1. 研修対象： お茶の水女子大学グローバル協力センター大学間連携イベント
2. 研修項目： 「アフリカルチャーゲーム」
3. 研修期間： 2016年7月9日（土）8：30～17：30
4. 研修講師： 小林花 野地恵子 岡村星香
5. 研修開催場所：お茶の水女子大学大学本館 135 室

---

### ・研修概要（実施方法等）

本研修はグローバル協力センター大学間連携イベントの一つとして実施された。お茶の水女子大学9名（うち大学院生6名）、奈良女子大学3名、上智大学1名、宇都宮大学の学生1名、計14名の学生に対し1日間行った。

「アフリカルチャーゲーム」は、世界の貧困問題について、性別による格差について、アフリカ農村部の生活を疑似体験することで学んでいただくことを目的にしたシュミレーションゲームである。学生たちは所属する大学・学部と異なる人と組むように配慮して8グループ(家族)に分けられた。グループ分けでは、貧しくなる可能性のある女性世帯主世帯同士や、労働力があり豊かになりそうな世帯同士ができるだけ近くににならないように、バラバラに配置した。また、町をできるだけ会場の端で、外から状況が見えないように椅子やホワイトボードで囲った中に設置するなど、会場レイアウトについても配慮した。

当日のスケジュールは受講者と講師陣の自己紹介から始めた。学生間のコミュニケーションを促進するため、「名前」「所属先」「趣味」「おすすめの国・場所」をポストイットに記入し、発表してもらった。お互いを知るきっかけとなったようで、昼休みにも仲良く談笑している姿がうかがえた。

本ゲームの説明はスライドを使用し、ゲームの目的理解に気をつけて取り組んだ。ゲームのルールが少々複雑であることから、農地シートや台所シートでの男性・女性・子ども・赤ちゃんの駒の置き方、栄養シートの記入方法、肥料・倉庫・学校・病院・バス・自転車・お金などのカードの取り扱い方などについて、時間をかけて一つ一つ丁寧に説明した。

ゲーム全体の流れの説明後、受講者は男性役と女性役に分かれて、それぞれに求められる役割の説明を受けた。男性役にはいくら稼いだかが大事で、自分たちの栄養状態を他の家族メンバーよりも高くすることを要請した。さらに村には村長がいることや町に出稼ぎに行く機会があるといった情報を説明し50Afriを手渡した。女性役には子どもと赤ちゃんの駒も動かしていただくことと、女性と子どもしか家事と育児はできないことを説明した。また女性役の栄養状態よりも子どもと赤ちゃんの栄養状態を優先し、女性役には家族の栄養状態と子どもの教育レベルを高くすることを要請し、20Afriを手渡した。ゲームにおいてファシリテーターは、ゲームの進行役と銀行兼商店の役割など村と家族を結びつける様々な事象を管理した。

アフリカルチャーゲームでは、1サイクルを1年間とし、年の始めにグループ（家族）ごとに農業と家事・育児など1年間分の生活を、計画を立て、家庭を営んでもらう。その一方で予期できない家族の死亡・誕生、またグループを越えた規模での天候の悪化、紛争、穀物の買い取り価格の暴落など、いろいろな出来事が起こり、それらに対応してもらうことから学びが生じる。今回の受講者は4年間分（4サイクル）を体験した。

学びを促進するために、アフリカルチャーゲームでは様々な工夫がなされている。例えば、農業にかかるコストや、生産物の買い取り価格の変動が家族の栄養状態に大きな影響をもたらしていることを実感してもらうために、肥料の販売価格・穀物の買い取り価格・借金の利子を仲買人（ファシリテーター）が完全にコントロールする状況を設定し、買い取り価格を2年目に大暴落させた。コミュニティや家庭の努力ではどうにもならない治安・環境・天候の変化の影響を実感してもらうために、干ばつや男役の徴兵を行って、受講者が計画していた1年間の作付け計画・食糧摂取計画を大幅に狂わせる工夫を行った。また、家族の健康状態の悪化が、家計に大打撃を与えることを体感していただくため、大人 30Afri、子ども 15Afri と大変高額な治療代を徴収した。さらに、情報へのアクセスの有無が生活の質に大きな影響をもたらすことを体感していただくため、交通手段がない人たちには町の情報（穀物の売買価格・仕事内容）を見えないようにしたり、保健省からの避妊具配布のお知らせも英語で書いてこっそりと貼ったりする工夫をした。教育の有無によって収入の差が出ることを体感していただくため、学校を修了した者は町で働く際の賃金を2倍にしたり、事務員として働けるように設定した。また、町での仕事はリスク・不確定要素が大きいことを分かっていたいただくために、ルーレットで全職業の賃金を決めたり、ハプニングを起こした。町に行くバス代や宿代を徴収するので、町に出ることで稼ぐどころかマイナスになる事態も体験していただいた。また、村以外からの支援があることに目を向けてもらうために、NGOが子ども世帯主世帯に自転車を供与したり、保健省が避妊具配布した。さらにそこには、もらえる家庭ともらえない家庭があり、本当に必要な家庭に行き届かない不公平感も体験した。

4年間のゲームが終了した後、全グループに手元に残ったお金の金額と、4年間の家族の栄養状態をボードに記入し、ベストな父親（持ち金で判断）・母親（家族の栄養状態で判断）を発表した。800Afri以上を稼いだ大金持ちの家庭もあれば、借金しか残らなかった家庭もあった。家族の栄養状態を良い状況にするのは極めて難しいゲームであるにも関わらず、1家庭のみ子どもの栄養状態を良い状況に保っており、ゲームとしての勝敗もつけた。

ゲーム終了後、以下4点について振り返りシートを記入した。(a)家族について、不幸・豊かになった原因。家族で工夫した点、(b)役柄について感じたこと、(c)村レベルで一緒に活動したこと。できなかった場合は原因、(d)自分の生活との関係や気づき。これらの4点について記入が終わった段階で、グループ討議を行った。このグループ分けは、異なる経験をしたと思われる豊かなグループと貧しくなったグループを一緒のグループにした。

グループ討議では活発な意見交換がなされ、受講者はそこで話し合った内容を模造紙にまとめた。グループ 1 は、性別による役割の違いと教育の重要性に注目して、その原因・問題・改善点について発表を行った。グループ 2 は上記の 4 つの議題について話し合った内容をコンパクトにまとめて発表した。グループ 3 は(a)の貧富の差が生まれた原因とその解決策「村で分業しよう」を発表した。どのグループも、性別による役割分担の違い、情報と交通アクセスの家計への影響、隣人同士の助け合いの重要性、コミュニティ活動の必要性などを大きく取り上げていた。学生同士、互いのグループ発表を真剣に聞き、質問していた。最後に先生方の講評と講師陣が感想を述べ、スケジュールは全て終了した。

## ・所感

(小林)

本講座への参加は 3 度目となったが、今年も受講生ひとりひとりが真剣にゲームに臨み、家族間で助け合い、途上国の現状、男女の役割など気づきが多い有意義なワークショップとなった。ゲームをとおして、裕福な家族と貧困家族の格差が極めてはっきりと現れたことと、天災、出産、経済の影響を受け家計が極めて厳しい状況となる家族が複数出るなど、途上国の人びとが置かれている脆弱な生活状況を実体験することが出来たと思う。更に、今回は外国籍の留学生も多かったことから、日本人とは異なる意見がでたり、ゲームで体感したことと自身の研究テーマと結び付けて意見交換がされた。

何が起こるか分からないというアフリカルチャーならではのルールと時間的な制約もあり、コミュニティレベルの取組についてはファシリテートするのが難しいゲームではあるが、「これまでは女性だからといって男性の前で意見が言いにくいということを理解することが出来なかったが、ゲームを通して村長と自分は社会的地位が違うと思えて発言できなかった」「生活が精一杯でコミュニティのことまで考えられなかった」など逆に実社会と類似した状況となったことで、学びを引き出した面もあった。ゲーム後に、個々人の問題認識を講師に質問する学生も多く、ゲームを通して、学生ひとりひとりに考える機会を提供できたように思う。

(野地)

ゲームの中で、お隣の苦しい家計状況を補うために一緒に作物を育てたり、家事の負担を減らすために隣人に赤ちゃんを預けたり、借金をしたり、様々な交渉をして何とか生き延びるために策を練っていただいた。「赤ちゃんが産まれた」というおめでたい事態に喜べなかったり、子どもに教育を受けさせられなくて悪いなという思いを抱いたり、豊かな家庭を羨んだり、お隣に預けっぱなしにしている子どもに申し訳ないと思ったり、役柄を演じながら大いに感情移入していただけた。今回の受講者は堅実な考え方をする方が多く、重婚・離婚したり、穀物や金を盗んだり、仲買人に挑戦するビジネスを始めたりという、奇抜な取組

みはあまり見られなかった。また、一年目に村長とその妻と子ども一名が死亡するというハプニングが起きたため、村民が協働して村の問題を解決するという試みがなされなかったのが少々残念ではあったが、「生き延びることに一生懸命で視野が狭くなり、コミュニティであることもこんなこともできたのに」、と振り返って反省する受講者も大勢いた。

一日という限られた実施期間に、演習とグループ討議・発表を行うという大変タイトなスケジュールとなった。十分な休憩時間が取れない中であっても、受講者の皆さんは精力的に参加して、大変深い議論がなされていたと思う。

(岡村)

ゲームの振り返りを終え、受講者がゲームに試行錯誤し「夢中になって」、役に入り込めていたことを嬉しく思う。他者の立場に立つ体験はなかなかできるものではないし、そこから初めて学びを生むことができる。受講者の皆さんは普段は気づかない「苦しさ」「不安」「恐怖」もしくは「喜び」の感情を仲間と共感し、楽しみながら記載したような「学び」を得て頂いたようである。また受講者の皆さんの気づきは、ゲーム内に留まるだけでなく、途上国や日本の情勢、経済、文化…と実社会の問題と結びついたものばかりであった。同じゲームをしても、同じ学びが生まれるわけではないので、受講者の社会課題への関心の高さを伺うことができた。

本研修スケジュールは、なかなかハードなものであったが、受講者の皆さんの協力と理解の早さ、チームワークの良さおかげで、予定よりも前倒しでプログラムを進めることができ、振り返りの時間も十分確保できた。そのような環境づくりにご協力頂いた受講者の皆さん、先生方にこの場を借りて感謝の旨をお伝えしたい。

また受講者の皆さんは、国際協力に大変関心の高い方が多く、プログラムのあとも積極的に国際協力の仕事や研究・キャリアについて、熱心に質問が出たことが大変印象深い。私事になるが、お茶の水女子大の卒業生として、意欲の高い後輩の皆さんにお会いできたことがとても嬉しく、気持ちを新たにすることができた。アフリカルチャーゲームと弊社人員との交流が、学生に少しでも新しい視座を提供できていれば幸いである。

## 4. 資料



## (1)参加者アンケート集計結果

イベント終了後、参加学生を対象にイベント参加経緯と満足度等についてアンケートを配布し集計を行った。

「本イベントを知った経緯としては」、指導教員の紹介、ポスター・チラシの掲示物の方法で周知された参加者がほぼ全員で、メーリングリストで周知された参加者は1名であった。

「内容全般について」は14人中11人が満足、3人がやや満足であったが、計画を立てる時間が短かったことへのコメントがあった。

「テーマの選択」については12人が満足、2人がやや満足、「説明のわかり易さ」については7人が満足、7人がやや満足で、本イベントを通じて今後の学びにつなげてゆきたいとのコメントも寄せられている。

記述部分としては、「皆、最初は同じ金額をもらってゲームを始めたはずなのに、たった4年間で驚くほど格差が広がっていった」、「赤ちゃんが産まれて欲しくない、学校は行かせるたくても行かせられないなど、そんなことは言っても…と書いていましたが、生きるためにそう考えざるを得ないと思いました」、「思った以上に心理的にのめり込んだので、シミュレーションゲームの開発教育の手法としての効果を実感しました」、「他大学からの参加でしたので、様々な不安がありました、実際に参加してみて他大学からの方が約半数で安心しました」など、様々な分野についての理解を深める機会になったばかりではなく、所属する大学を越えたネットワークを作る機会になったと考えられる。

### 1. プログラムの広報について

本イベントを何で知りましたか（複数回答可）	計
ポスター／チラシ等の掲示	7
大学ホームページ、Facebook、Twitter、OchaMail	3
「共に生きる」スタディグループメーリングリスト	2
指導教員の紹介	8
その他	0

### 2. プログラムについて

実施の時期	計
満足／適当	12
やや満足／適当	1
普通	1



やや不満足／不適當	0
不満足／適當でない	0

時間配分と長さ	計
満足／適當	6
やや満足／適當	4
普通	3
やや不満足／不適當	1
不満足／適當でない	0

会場	計
満足／適當	11
やや満足／適當	2
普通	1
やや不満足／不適當	0
不満足／適當でない	0

テーマの選択	計
満足／適當	12
やや満足／適當	2
普通	0
やや不満足／不適當	0
不満足／適當でない	0

説明のわかり易さ	計
満足／適當	7
やや適當／適當	7
普通	0
やや不満足／不適當	0
不満足／適當でない	0

プログラムの内容全般について	計
----------------	---

満足／適当	11
やや満足／適当	3
普通	0
やや不満足／不適當	0
不満足／適当でない	0

その他（感想・提案）	
<p>自分が体験することでその状況を身近に感じられた。生死があったり、よりリアルにその状況を考えられたので問題を考えやすかった。男女の役割の違いや家庭格差、生きるだけでいっぱい、いっぱいというようなこともあったので生活の難しさ、健康の大切さが分かった。</p>	
<p>長期間でコミュニティ内の連携をゴールとしたバージョンや紛争後の社会、民族対立や自然災害に対する脆弱国などのコンテクストを加えてみても面白そうだなと思いました。</p>	
<p>アクティブ・ラーニング形式での授業は大学で何度も受けたことはありますが、とても本格的なキット、状況設定等でリアルに感じました。</p>	
<p>アフリカ等、開発途上国の現状を知った上でゲームを行っていくと思っていたが、ゲームをして身を持って知っていくことが印象的であった。自らがゲームを通して問題点を知る機会であったため、個々人で感じ方が異なると思う。その共有ができ、自らが感じなかった新たな側面から意見やアプローチが分かりとても良かった。</p>	
<p>思った以上に心理的にのめりこんだので、シミュレーションゲームの開発教育の手法としての効果を実感しました。これからの勉強に活かせる良い経験でした。次回はもっとゆったり時間をとりながらできたらいいと思いました。</p>	
<p>まわりと意見交換をする中で自分では思い浮かばない考えをたくさん共有できたことが印象的だった。</p>	
<p>今まで子どもに教育を受けさせるべきという考えしかなかったが、状況を考えることで、より現実的にどうすべきなのか考えないといけないと思った。</p>	
<p>ゲームを通じアフリカの農村にいる人々の生活の大変さを知った。村はコミュニティであるのに、村人がどのように生活を豊かにしてゆくかについて一緒に考えることがなかったことが印象的だった。もし、皆が協力し合えば生き延びることだけではなく、豊かになれるのではと思った。コミュニティのつながりをつくることの大切さを感じた。</p>	

## (2) 写真



ルール説明の様子



市場の様子 1



市場の様子 2



掲示板の様子



ゲームの様子。農作業、家事労働の配分や、家族の栄養計画等について相談。



ゲームの様子。家族間で交渉をする参加者たち。



グループワークの様子。ゲーム後、少数のグループに分かれて、各自気付いた点を挙げる。



グループ発表の様子。グループワークで話合ったことを参加者全員の前で発表し共有。

---

グローバル社会における平和構築のための大学間ネットワークの創成  
ー女性の役割を見据えた知の国際連携ー

大学間連携イベント「アフリカルチャーゲーム」実施報告書

2016年12月

お茶の水女子大学グローバル協力センター発行

〒112-8610 東京都文京区大塚 2-1-1

Tel/Fax: 03-5978-5546

Email: [info-cwed@cc.ocha.ac.jp](mailto:info-cwed@cc.ocha.ac.jp)

