

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：
アフリカの開発と農村の貧困を考える」**
実施報告書

2013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

グローバル協力センターでは、紛争終結国等における平和構築と開発に関する調査・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」を平成22年度から25年度まで実施しております。本報告書は、この事業の一環として平成25年10月26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：アフリカの開発と農村の貧困を考える（第二回）」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、台風に伴う悪天候にもかかわらず、お茶の水女子大学はじめ5大学の学生が参加し、サブサハラ・アフリカの仮想の農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、助け合いました。昨年度に引き続き2回目の実施でしたが、参加者は、各自の創意工夫やグループ間の相互関係によって次々に新しい局面が展開するシミュレーションゲームに熱中しながら、多くの学びを得ることができました。

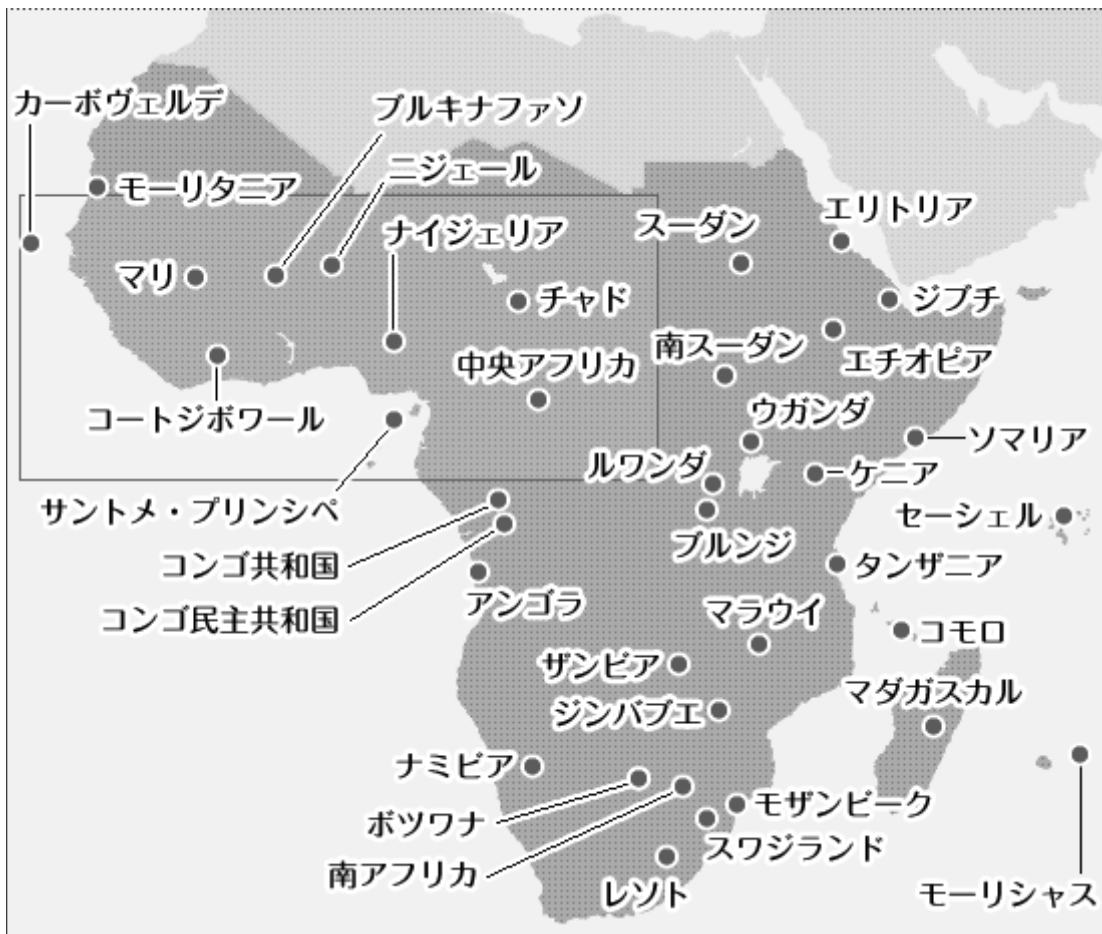
昨年度に引き続き、「住民の視点から考える」ゲームを的確に導いていただいた講師の皆様、ゲームを楽しく実りあるものに盛り上げてくださった参加者の皆様にお礼を申し上げますとともに、このイベントが更なる学びや実践へとつながることを期待いたします。

平成25年12月

お茶の水女子大学グローバル協力センター

【サブサハラ・アフリカ】

アフリカ大陸のうち北アフリカの、エジプト、リビア、チュニジア、アルジェリア、モロッコ、西サハラを除くサハラ砂漠以南の国々の総称。



(出典 : <http://www.mofa.go.jp/mofaj/gaiko/oda/region/africa/>)

目次

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.	参加者報告書	5
3.	講師報告書	45
4.	資料	51

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は、参加者がアフリカ農村住民を演じ、小農家の家族として農作業や家事労働などの生活を営むシミュレーションゲームである。ロールプレイを通じてアフリカ農村生活の厳しさとダイナミズムを体感するとともに、ゲームを通じた「気づき」が農村社会に対する理解を深めるとともに、自己のかかわりを見つめなおすきっかけになることを狙いとする。

¹ <http://www2.icnet.co.jp/training/enterprize/africulture> 参照

(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実体験する。
- ②家計レベルで生産と再生産（健康、栄養、家事など）がどのようにかかわっているのかを理解する。
- 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： 平成 25 年 10 月 28 日（土）

(4) 開催場所： お茶の水女子大学 本館 124 号室

(5) 講師： アイ・シー・ネット株式会社

小林花氏

野地恵子氏

水野俊樹氏

(6) スケジュール

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長挨拶 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	配役前の説明	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
11:20-12:10	2年次	小グループ
12:10-13:00	昼食	
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 質疑応答 アンケート提出	全体

(7) 参加者

お茶の水女子大学 学部生 4名 大学院生 2名 研究生 1名
 共立女子大学 学部生 1名
 津田塾大学 学部生 1名
 奈良女子大学 学部生 5名
 宮城学院女子大学 学部生 3名
 埼玉県立鴻巣高校 教諭 1名
 お茶の水女子大学 (グローバル協力センター) 教員 2名
 北林春美 グローバル協力センター長
 福井美穂 グローバル協力センター講師

2. 参加者報告書

[グループA]

内山 みどり

お茶の水女子大学文教育学部言語文化学科1年

アフリカルチャーゲームに参加して

1. 自分が演じた家族や役柄、その行動について

今回、私は子供3人と赤ちゃん2人の母役を担当した。私のグループは彼らと父親を含めた7人家族。日本で暮らす私にとっては大家族だが、アフリカでは珍しいことではないのだろう。このように大家族を養うためには、まずは食糧の確保と分配が大きな課題となる。私は母親役として主に家族の栄養状態の目標を立て、そのためにどのような作物をどれだけ収穫したいかを父親役と話し合っただけ決めて、その中で重視したのは、より栄養価が高い作物をできるだけ少ない肥料で育てるかということだった。また、他家族との作物のやり取りを行い、自分の家族と他の家族双方にメリットとなる交換条件を考えた。

女性という立場ゆえに村の会議に参加できず、また情報に偏りが生じたことは残念である。

2. 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、途上国での限られた食糧事情として、家族の中でも栄養状態に優先順位を付けざるを得ないということ。普段私たちは食事の際、お腹を満たすまで、あるいは時間のある限り、食事を楽しむことが多い。そのため、家族内に栄養の偏りが生じるとしたら、それは不規則な食生活などが原因であることが多い。しかし、安定した現金収入もなく、天候に左右されやすい環境ではほぼ自給自足によって食糧をまかなわねばならない場合、そして家族の成員が多い場合、あらかじめ配分の目安をつける必要があるのだ。しかも家族皆が十分な栄養を取ることが難しいため、ある程度の優先順位も必要となる。まずは一家の稼ぎ手となる父親を優先する。この時少々困ったのは、赤ちゃんを母親では前者を優先しなければならないことだ。一般的に、母が犠牲になって子供を救うということは当然に思われるし私もそうだった。しかし、実際ゲームをする中で、どちらか一方をよりよい栄養状態にする際、母を優先してしまった。というのも、母は父ができない家事労働や栽培を担っていて、健康に支障が出たときに家族に及ぼすリスクが赤ちゃん一人よりも大きいからだ。このように考えざるを得ないのは辛かったが、それが途上国の現状なのかなとも思った。このジレンマは子供が多いほど頻繁に起こるだろう。生まれてきた子供が低栄養やそれによる病気で亡くなる可能性が高い場合は、予め避妊などの対策が必要だとも感じた。

ロールプレイを終え、各チームの所持金が発表され、驚いたのは世帯による格差があま

りに大きかったということだ。プレイ中、他の世帯の所持金も同じくらいだろうとみなしていたからだ。中にはマイナスとなる世帯もあり、私の世帯が幸運にも安定した生活を営んでいた一方で、世帯主の死などで困窮を極めていた世帯もあったのだ。このことから、途上国では天候による作物の収穫状況以外にも、世帯主が危険な労働や病気で亡くなるという潜在的なリスクが常にあり、したがって私たちの予想以上に格差が大きくなりうるということがわかる。そこで、必要なのは互助の精神ではないか。天候不順や病気のリスクを回避するのが困難だとすれば、豊かな世帯が富を占有するのではなく、その富を福利厚生に還元することは可能だろう。正直、日本で暮らす私たちはお金があれば旅行などの娯楽に使いたいし、装飾品などの嗜好品を買うことも考える。しかし、金銭によって得られる娯楽が少なく、お金の用途が先進国とは異なる途上国の現状を考えれば、必ずしも多く蓄えることが役立つとは限らない。むしろ、食糧確保や調理器具、肥料の購入など早急に必要となる場面が多いのではないか。そのため、かなりの所持金に恵まれた私の世帯はコミュニティのためにマイクロクレジットなどを始めるべきだったのかもしれない。とはいえ、ゲームが3年の期間に限られているゆえに期間終了までの範囲内でやりくりすれば良いが、現実の生活は終わりが見えない。いずれ天災や疫病の流行などのために貯えが必要となる時がくるかもしれない。そのため、マイクロクレジットなどコミュニティのために投資するのも容易ではないだろう。あらためてマネジメントの難しさを知った。

このゲームでは、授業料を払えば1年間子供を学校に通わせることができる。なにより教育は大切！と家計にゆとりが出たころ、子供を学校に行かせた。Certificationがあれば何かと役に立つ場面があると聞き、よりよい職に就けることを期待していた。しかし、実際は思うようにならなかった。まず、農繁期に子供という立派な労働力が一人いないだけでも母親の仕事が増え、大変だった。しかし、その点に関しては他の世帯から労働力を借りるなどして何とかあった。教育期間を終えていざ certification が活かせる職に就いたが、かけた教育費に見合う給料を得ることはできなかった。つまり、学歴が職種や所得に直結しなかったのだ。他の世帯からもこの状況に期待はずれとの声を聞いた。確かに先進国のようにより高等教育を受けるほど職種の幅は広がるといった価値観は通用しないかもしれない。しかし、教育を受け、一家の中で一人でも識字能力をもつ存在があるだけでも、得られる情報量や自分のみを守るといった点で長期的にみてメリットがうまれる。課題としては、長期に渡って子供がいないことで世帯が被る労働力不足をどう補うか、そして教育を受けるインセンティブをいかに多く設けるかということだろう。その改善点として、都市まで行かなくても農村でも同程度の質の教育を受けられるようにし、子供が家の手伝いと勉強を両立できるシステムを整えることが挙げられる。最後に、アフリカルチャーゲームはモノポリーといった個人の利益や資産を競うゲームとは違い、家族が無事生き残り、他の世帯との連携によって極端な貧富の差を生み出さないことがこのゲームの最終目標だったのだと後々気づいた。初めからこのことを念頭

に置けば、プレイも変わってきたのではないかと思った。また機会があれば挑戦したい。

3. 今後の学習にむけて

今回のワークショップで強く感じたことは、先進国におけるある概念が途上国でそのまま通用しないということだ。上記の教育の例にもあるように、新たに途上国に制度を導入する際、現地の価値観やシステムを考慮し、本当にそれが現地の人のためになるのかを調べる、あるいは実験的にやってみることも大切なのではないか。たとえば、教育が人に恩恵をもたらすといても、社会的な背景が異なれば、その意味合いも変わってくるからだ。

さらに、今回の舞台は農村を主としながらも、街へ出稼ぎに行ったり、マーケットで穀物を売買したり、と市場の経済が生活に流入しつつある状況だった。そのような段階にある社会で暮らす人々にとって、街で働くということはどのようなことなのか。単に収入を得られるといったプラスの面のみならず、さまざまなリスクや農村に及ぼした影響が潜んでいそう。都市と農村のかかわりについてさらに学びたい。

また、授業で理論を学ぶだけでなく、アフリカルチャーゲームをはじめとするグループワークといった機会に積極的に参加したい。

吉久保 綾子

共立女子大学国際学部国際社会コース3年

1. 演じた家族や役柄、その行動の概説

私は男性役を演じました。男性は力もあるしできることがたくさんあるイメージでしたが、このゲームでは違いました。台所にもたてないし、子どものお世話もできない。その上、出稼ぎに行ってもお金がかかるだけなので農業をさせようと思いました。しかし、農業しようにもできない時期もありました。食費が一番高いのにできることは少なく疑問に思いました。

私の家族はとても裕福な家庭でした。その理由としては、早くに綿花がお金になることに気づけたこと。子どもも生まれず（4年目で1人だけ）、病気もほとんどならなかったことが重要だったと思います。2年目で1人子どもが成長して女性になり、女性の存在はとても役に立ったと思います。

2. ロールプレイを通じて感じたこと・印象に残っていること

印象に残っていることは3つあります。

① 出稼ぎの難しさ

ゲームがはじまったころは、男性や子どもはできることが少ないので出稼ぎに行こうと考えていました。それなりにお金が稼げると思っていました。しかし、実際に出稼ぎに行くと交通費、幹旋料で多額のお金が飛びます。その上必ず儲かるとは限らないし、儲かるほうが少なかったです。特に女性、子どもはできる仕事も少なくて給料も安く利益がでることはなかったように思いました。そのような状況で出稼ぎに行くより農作業で稼ぐ方が確実だと思っておきました。

② 情報共有の難しさ

ゲームが終了してから一番衝撃的だったのが、NGO の存在とコンドームの配布でした。全く気付いていませんでした。掲示板みたいなものもともとあればよかったなと後になって思いましたが、一つの教室の中でさえ気づけないものを実際の広いアフリカで体験したら確実に気づくことができないと思いました。もし、子だくさんの貧困家庭でコンドームをもらえていたら子どもがふえることなくお金を稼ぐことができたと思います。情報の大切さを感じました。

また、私は裕福な家庭で他の家族がマイナスになっていることなど知らずに、貯金などをしていました。初めの家族構成が異なっていただけなのにこんなに格差ができていたことに驚きました。娯楽などに使えることもなく、もっと情報共有していたら何かできたのではないかと思いました。

③ 教育の必要性

私達の家庭では子どもをひとり学校に行かせました。しかし、結局役に立ちませんでした。お金の無駄だったなとおもいました。今の日本では学校に行っていないとなかなか働けないし、学校に行く方が良い職につけたりします。それが、アフリカでは全く違うのだと思いました。

私は裕福な家庭だったので貧困地域の苦しさをリアルに体感できたかは微妙でしたが、ゲームの中で苦しむ家族とかの話を読みきいて普段よりリアルに貧困地域の状況を理解できたと思いました。また、アフリカ農村での情報共有の難しさ教育の価値、お金の価値など、日本とは全く違う状況を体験できたと思いました。そして、お茶の水女子大の方のお話でもあった通りこのゲームを通してこれからアフリカなどの貧困地域の状況を聞く時に今までとは全く違う捉え方ができるようになったと思います。

カバリエロ 優子

お茶の水女子大学人間文化創成科学研究科ライフサイエンス専攻 M1

アフリカルチャーゲームに参加して

1. 自分が演じた家族や役柄、その行動の概説

1年目～生活の基盤をつくる(貯蓄額 375Afri)

自分の演じた役割は4児の父親だったので、まず、一番収入に結びつく可能性の高い綿花の栽培に力を入れた。収穫を最大限にするために肥料を投入し、除草作業の人手も確保した。その甲斐あって、綿花の収入は最大となり家族が生活するに十分な栄養の供給と現金の貯蓄をすることができた。その収入で村へ行くために便利な自転車も購入することができた。

ゲームを始める前に、余剰の作物の倉庫があった方がいいと思い、3家族でお金を出し合って倉庫を共同購入した。しかし、収穫した作物は家族に分配したらなくなったので、一度も倉庫を使うことがなかった。

2年目～出稼ぎに行ってみる(貯蓄額 101Afri)

2年目は手持ちの現金を増やせるのではないかと考え、町へ出稼ぎに行ってみた。実際行ってみると仕事の斡旋料が高い割に高収入な仕事がありません、高収入であったとしてもリスクが高く賭けに近いものだった。いろいろ悩んだ結果、思い切ってリスクが一番高いが、当たった時にはもらい分の大きい炭鉱の仕事をすることにした。

運よく 100Afri を獲得することができ家に帰ったが、町へ出稼ぎに行くのはリスクが大きすぎると思い、もう2度と町へは行かないと決めた。

この年は人手不足のために自給食料が足りず、結果的に出稼ぎで得た収入も家族の栄養を A に保つための食料購入にほとんど消えてしまった。その代りに家族の健康状態は良好になり、病院へ行って治療する必要がなかったため、それ以上の支出を防ぐことができた。おかげで、今後も安定した働き手がいることに安堵した。

3年目～農業で自給率を上げる(貯蓄額 179Afri)

3年目には、家族の栄養をまかなうために自給農業に専念したいと考え、キャッサバ、ダイズ、綿花をまんべんなく栽培することにした。この年は天災の影響がなかったので収穫も安定し、2年目に引き続き家族の栄養を A に保つことができた。ただし自給作物中心に耕作したために現金収入は1年目ほど多くはなかった。

4年目～再び綿花を植える(貯蓄額 151Afri)

1年目にうまくいった綿花をもう一度植えた。肥料も買って、除草もしたのだが天災カードで不作になり、取れ高が減ってしまった。それでも3年目までの蓄えがあったので赤字にはならず何とか乗り切ることができた。

2. ロールプレイを通じて感じたこと・印象に残ったこと

農業であっても、出稼ぎであってもこのゲームで確実に収入を得ることは難しいということが分かった。幸い私たちは自転車のレンタル業も営むことができたので、不作の時にもなんとかやっていけることができたが、もしも一つの仕事に従事していたらきっとどこかで回らなくなっていたのではないかと思う。

このゲームを通して、アフリカは干ばつ、洪水などの自然災害が起きやすく、日本よりも生活環境が厳しいのだろうということが想像できた。だからこそ、そのような災害が起きて被害を最小限に食い止める蓄えや防災が必要なのだろうが、もし、日々の生活で一杯の最低限の経済状況であるなら、気候変動や家族の不調などといった、少しの変化でさえも、家族の生活が脅かされてしまうのだということを感じた。

今回は、ある程度のリスクを冒してでも、家族の現金収入向上のために経済作物を植えたが、実際のアフリカの農村部では、個人の努力ではどうにもならない要因が多くあるのだろうということも気づかされた。

また、子どもがいることはありがたいことだが、たくさんいることは家族の生活の大きな負担にもなるということも改めて実感した。今回は子供たちを学校に行かせることはできなかったけれども、国や村の発展を考えるなら子どもの教育は重要なので最優先事項にしたいと思った。

3. その他アフリカ、貧困、農村等について考えたこと

たった4年のゲームで、家庭間に大きな格差ができたことが大きな驚きだった。ゲームでさえそうならば、アフリカの世帯間格差はさらに大きいのだろうということが容易に想像できた。その格差の要因は多くあるが、一番は家庭の資産と教育も含めた投資のやり方なのだろうと思った。子どもの多い家庭はそれだけで経済的に厳しい状況に置かれ、ペナルティーの大きなスタートになっていたが、実際の生活でも同じようなことが起きているのだろうと思う。

また、様々な情報を共有して、お互い助け合って子どもの世話をしたり、共同購入したりすることはとても有益であるということも学んだ。地域のコミュニティは日本でも重要であると言われているが、今回のゲームでの疑似体験を通しその大切さを体感することができた。特に災害や干ばつなど村の危機に遭遇した時こそ、コミュニティのつながりが重要になってくるのだということも学んだ。

4. 今後の学習や研究に向けた抱負

今回のゲームで学んだことは、以下の3点であった。

1. リスクヘッジと投資の選択
2. 地域のコミュニティ形成の大切さ
3. 子どもの教育の重要性と困難さ

今後、アフリカについて、更にこの3点に着目して学んでいきたいと考えている。

5.最後に

アフリカの村の暮らしについて知らないことが多く、日本の生活とは程遠い存在だと思っていましたが、今回のゲームを通して、アフリカの暮らしを自分のことのように身近に感じる事ができました。

また今回のゲームで、アフリカ女性の視点から考えていくことが重要であることも学びました。このゲームで学んだことを糧に、今後自分に何ができるのかということを探っていきたいと思いました。

本当に貴重な体験をさせていただき、ありがとうございました。

山田 舞

奈良女子大学生生活環境学部生活健康・衣環境学科 生活健康学専攻 1年

アフリカルチャーゲームに参加して

私がこの「アフリカルチャーゲーム」に参加するきっかけとなったのは、友人の誘いでした。外国、特にアフリカのことについて、今まで真剣に考えることがほとんどなかったため、何か得られるといいなと思い、参加を決めました。ゲームについての知識は全くなく、他にどんな方がゲームに参加されるのかも知りませんでした。少し不安でしたが、非常に楽しむことが出来ました。



まず、自分の演じた家族についてです。私は妻を演じました。夫と子供が2人、赤ちゃんが3人の7人家族でした。かまどで料理ができるのは6人分までであったため、もう一人労働力が必要になりました。しかし、それは不可能であったため、赤ちゃん一人を隣の家族に預け、その代わりに隣の家の赤ちゃん2人の育児をすることで交渉が成立しました。最終的に、4年間7人全員で生活することが出来ました。一年目に綿花を栽培し売ることによって、経済的に余裕ができ、その分食料にお金をかけて、家族の健康状態を良く保つことが出来ました。早い段階で自転車を買って、それをレンタルすることで副収入を得たのも良かったです。

ゲームの内容に関して感じたことがいくつかあります。もちろんですが、まず食料を作ることが不可欠でした。その中でも、除草をしたり、肥料を購入しないと収穫が減ってしまったり、余剰作物を次の年にとっておけないなどいろいろな決まりがありました。私は

農作業をしたことがないのでよく分かりませんが、天候に左右され、タイミングが非常に大事であることは知っていました。食べ物を育てることには天災がつきものであることも実感し、そのせいで思っていた収穫量を得られず、とても苦しい状況に陥ることもあるのだと感じました。健康面としては、最低基準の食料を得られないと病気になるリスクが非常に高まりました。誰が病気になっても困りますが、赤ちゃんや子供に比べ、大人が病気になるとお金がより多くかかってしまいました。現実でもそうですが、やはり健康が一番大事だと思いました。私の家族は母子家庭ではありませんでしたが、最後の発表で母子家庭の大変さを知りました。これはゲームの中だけでなく、アフリカも日本もそうだと思います。やはり働き手がないというのは非常に厳しいなと思いました。私も小学生の頃、母子家庭の子と接する機会がありました。小学校から帰っても、お母さんが働いていてあまり家におらず、代わりにおばあちゃんに育ててもらっているという感じでした。その頃は深く考えることもなかったのですが、今思えばやむを得ないことだなと思います。また育児は母か子供がずっとかかっているわけではなく、育児の大変さを感じました。食料や育児のことを考えると、赤ちゃんが生まれることがあまり祝福されないことが悲しかったです。男の人は、出稼ぎでの職が女性よりも選べるということが良かったです。しかし出稼ぎはリスクが少し大きかったです。現実でもそうなのだろうなと感じました。また、男性の人には少し申し訳ないですが、男の人より子供の方が助かる、という面もちらほらあり、子供がとても重要な役割を担っていました。

代表の方がおっしゃられていた、現実でも発展途上国は運のようなどころがある、ということがとても印象に残っています。ゲームだからルーレットを使ったり、カードをひいたりしているのだと思っていましたが、現実でもそう変わらないのではないかと考えさせられました。情報の隔たり、というものも味わいました。貼り紙をしてあったことは、聞くまで何も知りませんでした。情報がもっと伝われば、回避できることもたくさんあるのだろうと思います。

これまでアフリカの家族のことを考える機会はあまりありませんでしたが、ゲームを通してたくさんのことを学びました。この機会で学んだことを、これからの生活で少しずつ活かしていきたいと思います。今回は本当にありがとうございました！

丸山 葉

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 3年

1. 演じた家族、役柄、行動

サブサハラ・アフリカのテプテプ村の村長であり、妻 1 人と子ども 1 人と赤ちゃん 2 人を持つ c 世帯の夫である男性を演じた。ゲームスタート時点で、世帯主として 50 アフリ

と、村の基金として 100 アフリを持っていた。隣家の b 世帯の赤ちゃんの料理のためにかまどを使わせてあげる代わりに、私の赤ちゃん 2 人の世話を b の家にしてもらった。

1 年目はトウモロコシとキャッサバを育てた。キャッサバは大量に作ったものの、傷みやすくて貯蔵も販売もできないことを事前には知らなかったので、食べきれない余剰分は処分する羽目になった。一方、トウモロコシは隣家と共同で倉庫を 25 アフリで買っておいだったので、余剰分 1600kcal は翌年に持ち越せた。家計を助けるため、男性が従事できる仕事が村に無い時期は町へ出稼ぎに行ったが、バス代と斡旋料で 40 アフリかかり、正味 25 アフリしか儲からなかったため、それ以降は懲りて農村に居つづけた。シーズンの終わりに子どもと赤ちゃんが病気になり、病院での治療に 25 アフリかかった。

このように、村民たちがみなあれが欲しい、これが足りないなどと言って混乱していたので、村長として 2 年目の初めに村会議を開き、各戸の男性世帯主と母子家庭の女性世帯主を招集して困っていることとその改善策を話し合った。その結果、2 人の母子家庭の女性は託児所を開くことになった。また、町へ行きやすいように村の基金から 60 アフリで自転車 1 台を共有財産として購入し、1 回あたり 10 アフリで使用できるようにした。

2 年目は、手持ち金 25 アフリのうち、15 アフリでトウモロコシの肥料を買って収穫を倍増させ、さらに他家から収穫前期に 5 アフリで子どもを雇って豆も育てた結果、夫と子どもと赤ちゃん 1 人の栄養価を A にすることができた。余剰のトウモロコシ 3.25 袋はマネージャーに売り、39 アフリに換金した。B レベルの赤ちゃん 1 人は健康だったが、妻が 2 年目の終わりに病気になって治療に 30 アフリかかり、さらに男の子が生まれたので再び家計の負担が増えてしまった。

3 年目のはじめ、手持ち金は 14 アフリだが、他の家から子どもを 5 アフリで借り、b 世帯に預かってもらっていた赤ちゃん 2 人をうちに引き取って、最近生まれた赤ちゃんと合わせてベビーシッターをしてもらったので、9 アフリに減った。これでは肥料さえ買えないので、仕方なくトウモロコシと、除草なしの豆を普通に育てた。1 年目から持ち越してきたトウモロコシ 1600kcal と合わせて、夫 A、子どもと赤ちゃん B、妻 C という栄養状態になった。なんとか家族全員生き延びたいと願ったが、その年の終わりに苦労が祟って妻は亡くなってしまった。

妻の遺産の 20 アフリで買った肥料で綿花を育てて生計を立て直そうとした 4 年目も不作に見舞われたために見込みよりも 120 アフリも収入減だった。そのため、ゲームの終わりには食糧不足によって赤ちゃん 3 人とも病院送りとなって、26 アフリの借金をして 4 年目が終了した。自分たち家族が食い繋いでいくのがやっとで、子どもも 4 年間かまど係として欠かせない働き手だったので、学校に行かせる余裕などとても生まれなかった。

2. ロールプレイを演じて感じたこと・印象に残ったこと

明日はどうか分からないという緊張とストレスの中、食い繋いでいく苦労、収入が得られる喜び、健康である有難さ、そして周囲と繋がりこまめに情報交換の機会を創る

ことの意義を、心身の底から実感することができた。私の家庭の場合は、綿花を育てていなかったのが金が貯まらず、家族が病気になると高い医療費にお金が消えていくばかりであった。男性も女性や子どもと比較すると、食費がかさむ割に従事できる労働の幅が狭く、あまり役に立てなかった。一方、妻は負担が重いのに食べ物は一番後回しで、夫役としては終始申し訳ない気持ちでした。

村長の役割としては内省点も多いが、具体的にどんな対策を講じることができたのかは自分の中でも整理できていない。村の基金で購入した自転車についても、町に行くための交通手段として需要も使用頻度も高いので、1回5アフリの使用料でも充分原価を回収できたし、やはり10アフリは家計に負担が重かったのではないかと反省している。これまで国際協力を学んできたので知識としては、WFPの学校給食プロジェクトや、NGOによる女性のエンパワメント運動、あるいはグラミン銀行のマイクロクレジットなど様々な方策を頭では理解していたつもりだった。しかし、いざ自分が村長になってみるとリスクばかりが目についてなかなか思い切った迅速な実行に踏み出せず、結局は村全体の収入底上げに全然貢献できなかった。

3. アフリカ、農村、貧困などについて考えたこと

食べ物を作って自給自足し、限られた金をやりくりして最大限家計の利益にする生活の大変さを身に迫って感じた。情報へのアクセスやコミュニティとの綿密な協力体制が不可欠ということも実感した。二進も三進もいかないとき、実際のアフリカでは互助制度がどの程度機能するのかが気になった。また、個人の持ち金がほとんどゼロになったとき、村のお金を貸してもらえればトウモロコシを買って妻に食べさせられるのに、と思ったこともあったので、実際の村長の中には村の基金を村人に無断で借りたり、あるいはネコババしたりしてしまう人もいるだろうと想像した。

4. 今後の学習や研究に向けた抱負

ゲームでは水衛生についてはほとんどノータッチだったが、実際の農村でも手洗いやトイレといった公衆衛生面は比較的軽視されていると考えられるため、その点ではゲームの設定はリアルだった。南アジアや東南アジア各国の地方部でも、トイレより食糧や飲料水確保のほうが優先されることが多いといわれる。もちろん、子どもの病気を防ぐには清潔な上水と同様に衛生設備の整備も不可欠であるのだが、ゲームでもよく分かったように、あるリスクを取り除くためには一時的に他のリスクを冒すことになることがほとんどだ。だから容易には状況は好転していかない。生活改善のための障壁となる状況に対処するためには、経済的に一時的な支援をしてくれる他者が必要であることも意識させられた。

アフリカルチャーゲームを通じて、貧農の行き詰った生活と、コミュニティの連帯によって生まれる窮状打破の可能性の両面を学んだので、今後はこの経験を活かして実際の

場面をどうファシリテートしていくべきかということも実践的に訓練していきたい。

加藤 明日香

宮城学院女子大学学芸学部国際文化学科 1 年

1. 自分が演じた家族や役柄・その行動の概説

私が演じた家族は、最初の段階では男性 1 人・女性 1 人・子ども 1 人・赤ん坊 2 人の 5 人家族でした。そして私が演じた役柄は、女性役でした。さらに私の家族の男性は、村長という役割も担っていました。最初の 2 年間は Birth カードが当たらなかったので、このままの家族で、3 年目に赤ん坊が生まれて 6 人家族になりました。

私たちの家族は、性別役割分担も特にせず、2 人で相談しながらその年の行動を決めていました。おもに私は、男性が町へ働きに行ったときや、村の会議に出席しているときに来年の行動を考えていました。他の家族との交渉や意見交換などは、相手がこちらに来たときや、必要な時だけしか行いませんでした。

まず、最初の 1 年目は、まだゲーム内容をしっかり理解していなかったため、とりあえず食料を確保しようと、キャッサバとトウモロコシを育てました。この最初の年に、前の席の家族と協力して、子どもの面倒とかまどの分担をしました。そしてこの年は、キャッサバが多くても豆がなかったために、家族の健康状態は全員 B でした。さらにキャッサバは倉庫に入れられないということをしらなかったために、大量に廃棄しました。そのため、2 年目からはキャッサバではなく豆を育てることにしました。余ったトウモロコシは、隣の家族と共有する倉庫に保管しました。

次に 2 年目は、キャッサバは育てずに、トウモロコシと豆を育てました。その結果、女性を除いた家族全員の健康状態が A になりました。肥料を購入できたことと、去年の貯蓄があったことがよかったのだと思います。しかし、2 年目に移行する時に、子どもが病気にかかってしまったことと、肥料を購入したことで、家計は苦しい状況でした。

そして 3 年目には、赤ん坊が 1 人生まれたことで、家計がもっと悪化していきました。赤ん坊の面倒のために、働ける人が不足し、また肥料を購入できなかったために食料不足になりました。そうして健康状態は、男性が A、子どもと赤ん坊が B、女性が C になってしまいました。そのため、女性は死亡し、子どもは病気にかかってしまい、さらにお金がなくなってしまいました。

最後の 4 年目は、女性がいないため、男性のみでできる綿花の栽培でお金を得て、それを食料に変えようと思いました。しかしながら、この年には Hazard が起き、結局お金が足りず、最終的に家計はマイナスになりました。

2. ロールプレイを通じて感じたこと・印象に残ったこと

ロールプレイを通じて感じたこと・印象に残ったことは、大きく3つあります。

1つ目は、役割についてです。女性役は、家事・育児・労働の全てがこなせるので、とても重要な役であると感じました。そのため、女性がいなくなった時は、全てが上手くいかず、家計がとても大変になりました。つまり、できる仕事がどちらか一方に偏ると、欠点が出てくるのだと思います。反対に男性役は労働しかできず、しかも男性だけで行える農作業は綿花しかなく、さらに、街へ出稼ぎに行くことができますが、対した収入が得られません。その上、女性よりも健康状態は維持されるので、あまり役に立たない役だと思いました。赤ん坊は何もできないので、男性よりさらに、役に立たない、居て困る存在でした。一方で子どもは、女性同様に家事・育児・労働を行えるので、家計にとって有能な存在であると思います。

2つ目は、情報についてです。どこの班でもこの点については、反省点として挙げられていました。家族同士の意見交換や様々な交渉がもっと活発に行えていたら、お互いを助け合い、さらに村全体で貧困から脱却できたのではないかと思います。また、NGOが来ていて支援を行っていたことをしらなかつたり、村の会議の内容が各家庭でしっかり伝わっていなかつたりと、いかに情報の共有が、貧困という緊迫した状況下では伝わりにくいのかということを感じることができました。

3つ目は、自然災害や病気、子どもの出産についてです。このアフリカルチャーゲームでは、自然災害や病気、子どもの出産が、家庭状況に大きく影響するということが分かりました。自然災害がなければ農作物は確保され、病気にかからなければお金もかからず、働くことができます。子どもの出産も家族計画通りに進めば、余計な労働が減ります。そうなれば良い循環が生まれますが、逆は悪循環になる、あるいはどんどん家庭状況が悪化していきます。例えば、自然災害が起きれば作物が減り、健康が維持できなくなり、病気にかかり、お金もかかります。人手も足りなくなり、収入も減ります。さらに子どもが生まれてしまえば、もっと人手が足りなくなります。そしてこの悪循環は、なかなか抜け出すことができないということも、身にしみて理解しました。

ロールプレイング・ゲームではありますが、実際にゲームを行うことで、自分の中の知識、事実とは、どこか違うように感じました。問題の本質というような物を、頭で考えるのではなく、体験という形で理解できたと思います。

3. その他アフリカ、貧困、農村などについて考えたこと

私は、アフリカに行ったことがないのでわかりませんが、このアフリカルチャーゲームは実際のアフリカの農村にとっても近いのではないかと思います。実際の貧困に苦しむ農村では、生活環境が整っていなかつたり、医療が発達していなかつたりするために、いつ自然災害や病気にかかるかわからない、明日を生きられるかどうかさえわからないという状況なのではないでしょうか。ですから、支援は、ただお金を贈ったり、こちら側

が何かを建設したりといった、自己満足のような支援ではなく、現地の自立・生活の改善を促すような、長期的な支援が必要であると考えます。ただし、支援を行っているということを現地の多くの人々が知るためには、情報の伝達方法も考えなければなりません。そして現地は、私たちが住む社会のような情報社会ではなく、伝わりにくい社会なのだということ考慮しなければならないということにも、今回のゲームを通じて気づきました。

また、児童労働についてですが、以前までは、ただ単に児童労働は子どもたちの苦痛であり、教育を妨げるものであるから早急になくすべきだと考えていました。しかし、実際問題、家庭状況が厳しく生きていくためには働ける子供は働かなくてはいけない、あるいは教育を受けてもその後の受け皿となる職場などが無い、といった現実的な理由から、子供は労働力という考えが抜けない親がいたり、児童労働がなかなかなくなかなかつたりするのではないかと思いました。

4. 今後の学習や研究に向けた抱負

今回、アフリカルチャーゲームに参加して、私は自分の持っていたアフリカ・貧困・農村の知識やイメージが変わりました。全てが変わったのではなく、感覚的な部分が変わりました。現地に行って体験してくることはなかなか難しいので、この体験をぜひサークル仲間や友人に伝え、できれば一緒にゲームを行い、アフリカ・貧困・農村についてみんなで考えていきたいと考えています。

また、現在マララ・ユスフザイさんや女性差別について勉強中なので、今回私の担当したのが女性役ということもあって、この体験もなにかに生かしていこうと思います。そして、私たちができる支援とは何かを模索し、積極的に行動していきたいです。

[グループB]

新井 佑理

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

1. 自分が演じた家族や役柄、その行動の概説

私は父親を演じました。父親の役割としては、畑の使い方を決めたり、家族に仕事を分担したり、時には街へ出稼ぎに行くというようなものでした。実際に行動してみると、うまくいかないことばかりで歯がゆい思いをたくさんしました。特に、出稼ぎは運試しのようで、お金を払って自転車を借り、高い幹旋料を払っても、高い給料をもらえるような仕事を見つけることはできませんでした。稼ぎが少ないどころか、そのような支払

いによって逆にマイナスで帰った状態でした。こうした状況のため、畑での仕事がなく余剰労働者になっても街へ行けなかったり、教育を受けても仕事を得られるかどうかは運次第という状況下にあつて教育の意味を見いだせなくなり、子供を学校へ行かせることをあきらめたりしました。農作業については、男性の仕事というイメージが強かったのですが、必ずしも男性だけではなく、収穫など手先の器用さが求められる場面では女性の力も必要になりました。ただ、綿花の畑の整地といった力仕事は男性のみができるという設定になっており、母子家庭で人手を借りられない場合は綿花を断念せざるを得ない状況になっていました。男性の特徴としてもう一点印象に残ったのは、食事を優先的にとることができた点です。家族の栄養状態がなかなか A に保てない中、自分だけが常に安定した栄養状況にあった点は少し気が引けましたが、仕方ないことかもしれません。父親が病気になったり亡くなったりすれば、家庭を支える存在を失うことになり、妻や子供も皆一層貧しくなってしまうと予想されるからです。家族皆を健康にしてあげたい、しかし現実には自分の体を守っていくことで精いっぱいである、という苦しい状況を思い知らされました。

反省点としては、父親役と母親役の区別があいまいになっており、ほとんどのことを二人で相談して決めていたことです。そのため、父親としての感情や責任感といったものをあまり感じられなかったように思います。もっと各々が役になりきってゲームを進めていくべきだったのではないかと感じています。

2. ロールプレイを通して感じたこと・印象に残ったこと

まず初めに、父親役のメンバーで集まって役割の説明を聞いた際、最終的にはその家庭がいくら持っているかで評価されると聞きました。その時は率直に、たくさん稼いで一番の家族になってみせよう、お金持ちになってみせよう、という気持ちを抱いており、希望であふれていました。

安定した仕事に就くにはまず教育だ、と信じて疑わなかった私たちの家庭では、まず子どもの一人を学校へ行かせることに決め、そのほかの家族は農地と台所での仕事に専念しました。一家の期待を背負った子供が卒業証書を携えて帰ってくると、私たちはすぐに街へ出稼ぎに行かせました。教育を受けた者は良い職を得られると信じていたからです。しかし、現実はその優しいものではなく、大金を払ったにもかかわらずわずかばかりの収入しか得られず、結局家計にはマイナスとなって帰ってきました。日本で暮らしてきた私にとって、安定した職を得るには教育が不可欠であり、逆に言えば、高い教育を受ければそれなりの生活ができるというのは当たり前のことであつたため、この現実を突き付けられたときはショックでした。その後、父親も出稼ぎに行ったのですが、結果は同様でした。教育が将来の保障にはなってくれないという不安感や、街へ出かけることのリスクの高さを強く感じたことから、結局は細々と農地で仕事をし、なんとか食べていくという道しか残されませんでした。リスクを冒してまで挑戦してみるよりは、

その場にとどまるほうが無難だ、食べていくにはそうするしかない、という状況に、普段感じたことのない苦しさを感じました。貧困は確かに辛く悲しいものだとは分かっているつもりでしたが、これほど追いつめられた生活は経験したことがなかったため、ゲームを通してより現実味を帯びて貧困を理解できるようになった気がしています。

また、自分にはどうにもコントロールできない災害や、出産、病気といった問題がさらに生活を困難にさせました。災害は最後に一度来ただけでしたが、多くの家庭で農作物に被害が及び、急に食べるものがなくなって助け合いで乗り越えました。日本にいれば、災害によって農作物に頼れなくなってもお金を出せばほとんどの物がそろいますが、アフリカの農村地帯では買い物に行くのも一苦勞なため、事態は深刻でした。さらに、農作物の貯蓄をしていない家庭が多かったことや、金銭の余裕がなかったこともあり、一度災害が起きてしまうと本当に生死の問題にもつながりかねないことがわかりました。こうならないためには農業だけに頼った生活から抜け出さなければならないのに、まず食料を確保して家族の命を守るためにはそうするわけにもいかない、そのもどかしさは想像以上に大きいものでした。また、家族計画がなされておらず、次々に赤ちゃんが生まれていきましたが、それに対する親や周囲の反応は日本のそれとは対照的で、何か面倒が増えてしまったというようなネガティブなものでした。実際に、子供が増えれば家計のやりくりはより困難になるし、その子供自身も貧困状態の生活を送らなければならず、出産は喜ばしいものではありませんでした。途中で避妊具が配布されると分かってからはそうした予想外の出産はなくなりましたが、その配布でさえ情報の伝達が行き届いておらず出産を繰り返す家庭も見受けられました。テレビ等でアフリカの大家族の様子は見たことがあり、貧困ならばそれ以上子供を増やさなければいいのに、と安易に考えていましたが、妊娠、避妊に関する知識や避妊具の普及なくしては家族計画を立てることも困難であると実感しました。病気も大きな問題で、私の家庭ではほとんどいつも誰かが病気になっているという状況でした。貧困状態であること、衛生管理が十分でないこと、感染症が蔓延していることなど理由は様々考えられますが、その上さらに私たちを困らせたことは病気と貧困のスパイラルです。一度栄養状態が悪化するとすぐに誰かが病気になり、治療のお金が必要になります。すると農作物やその他売買、出稼ぎに使えるお金が減り、食料はさらに不十分になります。そして次の年はより多くのメンバーが病気になり…と、どうしても断ち切ることのできない負の連鎖が見られました。最後にはお金も健康な家族もほとんどなく、生きているのは辛いばかりで、初めに抱いていた希望は跡形もなく消えていました。

村全体を見て気付いたことは、協働の重要性です。近隣の人々との労働力の助け合いや食料のシェアは不可欠でした。各家庭同士、条件を作りあつてうまく補い合っていた様子が見られました。ただ、一方で、現実の農村社会へそのまま反映させて考えてはいけないとも考えます。私たちの場合に前提となっているのは“ゲーム”としての生き残り策である、ということをはっきりと認識しておく必要があります。本当の生死を決める

決断だったら、あのような交換条件を引き受けたのか、食料の取り分を巡って争いは起きなかったのか、など、実際の状況を考えようとすれば多くの深刻な問題が思い浮かびます。もっと本気で、少しの損も認めないくらいの気持ちで交渉しているでしょう。そうした状況で大きな役割を果たすのは、村長を中心とした村の話し合いであり、取り決めであったはずですが。今回はこの部分が十分でなく、村としての一体感の欠如につながってしまっていたと感じました。家族内部や近隣同士だけではなく村全体で、よりよい生活を目指していれば、状況は変わっていたかもしれません。例えば、生産する農作物を家庭ごとに割り振っておき、村全体の収穫物として再分配することもできたはずですが。最初から託児所や共有の倉庫を購入しておくというのも手だったのではないのでしょうか。一方で、村長さん自身も生活は苦しく、皆に気を配る余裕はあまりなかったようです。こんなときにはやはり、状況を分析し冷静な策を投げかけられる外部からの手助けが求められるのでしょうか。

3. その他アフリカ、貧困、農村等について考えたこと

先生方の講評から、アフリカ内すべてが今回のような貧しい暮らしだと思い込んでいないと気づきました。首都や都市部では、日本と変わらないような生活になってきているそうです。セーフティネットはしっかりしているとお話もいただきました。今回のゲームを通して「アフリカ＝貧困」のイメージがより強く定着しつつあった私にとっては、はっとさせられる内容でした。貧困問題に限らず、物事のある一面だけを見て全体を自分なりに解釈してしまっただけでは、その本質を客観的かつ多角的に見ることを妨げます。特に貧困社会への支援や協力を行っていく上では、その社会の位置づけや周囲の地域との関係を見ながら、そこで本当に求められていることは何かをよく考える必要があります。例えば、「ある家族で農業がうまくいっていないのを目にしたため、肥料を与えて収穫量を増やした」だけで済まされるものではないと考えます。根本的な問題を明らかにし、持続的な支援の方法を考えることの大切さを、ゲームとお話の中から強く感じられました。

4. 今後の学習や研究に向けた抱負

アフリカ農村部の暮らしを体験することで、今まで単なる事実として扱ってきた貧困問題を、わずかながらも感情を伴って理解できるようになりました。村の人々の葛藤や不安定感も感じられました。この感覚を忘れないで貧困問題を考えていくこと、そして、他の分野においても自ら体験したり感じたりする機会をできる限り作っていくことを今後の抱負とします。また、物事の全体を大きな時の流れの中で見ると姿勢も忘れずに、学習に取り組んでいきたいです。

南 麻由子

奈良女子大学生活環境学部生活健康・衣環境学科生活健康学専攻1年

アフリカルチャーゲームを通して

私は、今回のアフリカルチャーゲームで女性役・子ども役を演じました。女性役は母親として子を育てなければならない上に、かまどの面倒を見つつも手が空けば農業と、とにかく様々な仕事をこなさなければならないと本当に大変な役柄でした。そんな大変な仕事をしつつも子供の健康状態を第一に考えて自分のことはその次で後回しで考えて生活をするという過酷な役柄でもありました。できる仕事が多いため、もしかすると男性よりも大変な仕事をしているかもしれないのに栄養状態は家族の中で一番悪いことが多かったです。子どもの役柄から言えば、赤ん坊はただ子育てに手間をかけるだけで何もすることができず、ただいだけで手間がかかり何もすることができませんでした。成長して子ども役になると赤ん坊の面倒を見たりかまどの手伝いを行ったり、出稼ぎに町へ出かけたりと大人と同じ仕事を任せられました。「赤ん坊」の次は「子ども」とは呼ばれるものの一人前の大人として扱われることが多かったです。



実際にロールプレイ形式でアフリカルチャーゲームを行ってみて、発展途上のアフリカの国々での生活の実態が少し分かることができました。今までは、ただ発展途上国の人々は貧しい暮らしをしているのだろう程度にしか理解をしていなかったけれど、今日明日の食糧の確保だけを考えてとりあえず生き延びることを考

えた生活をしていることが身にしみて分かりました。ゲーム終了時は私の家族はとても貧しくお金もマイナス状態で終了しました。正直私は何も考えることなく、皆が食べる食糧だけは育てておけば大丈夫と思ってコマを進めていました。ですが、それだけでは家族が増えたり、病気になったりしてどんどん負のスパイラルに陥っていき生活が回らなくなっていました。それとは対照的にお金に換えられる作物を育てていた方が豊かになることができていました。そんな情報を知ることもなく4年間を過ごし終えてしまいました。貧しい国での情報の大切さが身にしみて分かりました。発展途上国では自分たちで発信・収集しない限り情報が回ることはなく、閉じこもって生活しているとただ餓死してしまうという印象を受けました。私たち先進国ではメディアの発達などによりじっとしていてもたくさん情報が入ってきます。今回のゲームでは私の家族は座っていることが多く、あまり外に働きかけることはありませんでした。というよりも自分たちの生活で精いっぱいそのような余裕がなかったといえます。だからこそ少し余裕のある家庭にはもっと外へ働

きかけて、貧しい人々を助けてほしいと思いました。今回のゲーム内では自転車の貸し借りがあつたり託児所が設立したりありましたがこの他にも共同倉庫の購入や物々交換の場や市場を設けたりと様々なことができると思います。実際の貧困の村でも同じことがいえると思います。また私は、何か新しいことを始めることや周りへはたらきかけるのが苦手です。今回のゲーム内では村の人に何か呼び掛けを行う人が多く私自身も刺激を受けました。他の大学の学生、またさまざまな年代の方々と交流もできて刺激を受け、よい経験となりました。

また、このゲームを通して教育に対する価値観も変わりました。現在日本で生活をしている私には子どもは教育を受けるのが当たり前で、学校を卒業していなければ生活していくのは困難であると思っていました。ですがアフリカでは子どもの教育は当たり前のことではなく、お金や人手に余裕のある家庭が必要だと思うならば子どもを学校へ通わせます。しかも学校を卒業したからといって必ずしもためになるわけでもなく、ほんの少し稼ぎが多くなる程度です。だからアフリカの国々では子どもに学校へ通わせるよりも家で農業や育児を手伝わせることを選ぶ親が多いのだと思いました。しかし、学校へ行かなければ文字も読めるようにもなりません。これで情報を得る手段がひとつ減ってしまいます。実際に現地では学校に行くと何かがもらえるといった、物でつるということも行われているのはいいことだと思います。やはり学校というのは何かを学ぶだけでなく、他の生徒とも仲良くなれる素敵な場所だと思います。より多くの発展途上国の子供が学校に通えるといいなと思います。



最初は何をどうすればよいのかわかりませんでした。何回もやっているうちに慣れてきました。どうすれば家族が生活していけるのかなど自分たちで考えながら何かしら行動を起こしてゲームを進めることが楽しくなってきました。今回は一日のみの開催で4年の生活でしたが、もうあと

何年かテプテプ村での生活を送ってみたかったです。今回はアフリカの発展途上国の生活でしたが、もっと他の国の生活にも興味がわきました。

今回のアフリカルチャーゲームではさまざまなことを得ることができ、本当にいい経験となりました。これからの生活、勉強にこの経験を活かしていきたいです。私は「健康」という名のつく専攻で勉強をしています。今はまだ自分に関わる健康のことやお年寄りの健康、広く考えても日本人の健康のことしか考えていないことに気がつきました。そうではなくこれからは自分たちのすぐ近くの人々の健康はもちろん、世界中で様々な生活をしている人々の健康を考えていけたらなと思うようになりました。世界中の人々が「健康」に

生活していけるにはどうしたらいいのかなどもっと考えてみたいです。視野を広げてもっとグローバルな視点から物事を考えられる人材になりたいです。

今回のイベントに参加できてよかったです。ありがとうございました。

前田 智帆

津田塾大学学芸学部国際関係学科多文化国際協力コース 4年

私はアフリカルチャーゲームの中で、母と子の役をやりました。家族は父1人、母1人子ども2人、赤ちゃん2人の6人家族でした。母として、限られたお金の中でみんなの栄養状態を考えながら、自分も子どもに家事を任せて働いていました。大人の女性として畑で出来る仕事が多かったし、母も働かなければ6人が栄養をある程度とれるだけの食べ物を得ることが出来なかったからです。結果として、栄養状態が良い期間もありましたが、飢饉に襲われ、食べ物がなくなり母は4期の最後になりました。

子どもはおとなに成長しないと設定されていたので、学校に行かず働きました。本当は学校に行かせたかったのですが、学校にいつても1年間も抜けてしまうと、農作業が人手不足になって収穫できなくなってしまいます。また、成長しない設定だったので、教育を受けたとしてもそれが4期の間ではなんら役に立たないと感じたので学校には行かず、労働力として働きました。

赤ちゃんは託児所をひらいてくださった方がいたので預けていました。

ロールプレイを通じて感じたことが3つあります。一つ目はコミュニケーションとコミュニティの大切さです。持ち金も少なく、必要な作物も自分たちだけでは作付けすることが出来ない中で、どれだけ他の家庭とコミュニケーションをして、交渉し、協力してゆくかによって生活状況が変わるかということを知りました。私の家庭は外に目を向ける余裕もなく自分達の生活を作るのに精いっぱいでした。だからいざ飢饉が起きた時、周りの人々に助けてもらう義理が無く、多くのメンバーを死なせてしまいました。その半面コミュニケーションを通して託児所を営んだ家族は最終的に栄養も無難で金銭的にも悪くない結果を残していました。日本にいと自分で稼いで、人とさほど関わらなくても食べ物を簡単に買って食べることが出来ますが、とても世界の狭い農村では地域一体となって行動していかなければならないと感じました。

2つ目は、1つ目に関連して地域を組織することの難しさと必要性です。今回のゲームでは村長をやり町の会議を開いてくださった方がいました。各家庭の父親を集め、各家庭の状況を報告したり、共同で自転車を買ったりしていました。しかし、自分が母を演じていて、父の意見しか取り入れられないことに疑問を感じました。母親は父が帰ってくるまでずっと待っていることしかできませんでした。また、母子家庭の方が危うくその情報を

逃しかけたりして、地域全体のことを考える難しさを感じました。だからこそ、客観的にその村をみて状況判断をする JICA のコミュニティ開発の隊員など外部から来る人にしかできないことはあるのではないかと感じました。

3つ目は教育の意義です。私は今まで教育は絶対子どもにうけさせなければいけないもので、教育によって貧困は解決できると思っていました。だから、今回のゲームを通して教育の必要性を感じられず子どもを学校に行かせなかった自分に驚きました。子どもを学校に行かせた人に聞いても、農村社会の中では学歴は役に立たないし、出稼ぎにいても少しは賃金上がるかもしれないがさほど関係ないとおっしゃっていました。就学率が上がらず中退率が上がるのはこのせいだとゲームを通して分かりました。私は学校に行くところのような教育が受けられるかヒアリングしましたが、それが職につながったり、農村で役に立つ知識を得られるのであれば行かせたかもしれません。農村社会のスタイルや状況に沿った学校運営をしたり、学校に来ることへの付加価値をつけることなど多くの対策を考えなければ教育をうけさせることは出来ないと感じました。

以上 3 つのことが印象に残りました。このアフリカルチャーゲームを通して、思いもよらない気づきを得ることができました。私も 2 度セネガルに行き、現地の人びとの暮らしを見る機会がありましたが、本当に家庭によって状況がばらばらでした。多くの土地をもち優雅に暮らすことも出来る人、道にお店を構えて商売が出来る人、収入がなく物乞いをするしかない人、障害をもち働くことが出来ない人もいました。アフリカルチャーゲームは、格差がどのような要因で生まれるのかということを知る機会になりました。しかし、どのように人が苦しみ、自分に何が出来るかを考えるよい機会となり、またアフリカの新たな一面を感じるものでした。本当に参加してよかったと思います。

最後になりましたが、このような会を企画して下さった方に感謝したいと思います。本当にありがとうございました。

廣田 優

奈良女子大学生生活環境学部生活健康・衣環境学科生活健康学専攻 1 年

アフリカルチャーゲームを通して

1. 自分が演じた家族や役割、その行動の概説

私は今回アフリカルチャーゲームで、子供 3 人と赤ちゃん 2 人がいる家族の父親役をしました。このゲームの中の父親は出稼ぎに行けたり、農地を整地したりできます。しかし、子育てや家事全般はやってはいけないことになっていました。また、いくつかの除草や収穫も父親はやってはいけないことになっていました。

2. ロールプレイを通じて感じたこと・印象に残ったこと

私が感じたことは、女性に負担がかかりすぎているということです。女性は子育て、家事に加えて農業もしなければなりません。しかも家族の中で1番働いているにも関わらず、ご飯は父親が優先的に多く食べるので母親はほとんど食べることが出来なく、栄養状態が悪くなっていき死亡するケースが結構みられました。また、赤ちゃんが生まれても必ずしも祝福されるとは限らないことも気付きました。なぜなら、赤ちゃんが成長して子供になったらいろいろと手伝って貰うことが可能になるけれど、赤ちゃんの状態では何も手伝うことが出来ないうえに世話をしなければならぬからです。もともと人手が足りないのもう一人の分の食事を作るとなると、場合によってはかなりの負担になりました。また、女性の役割の一部を子供が担うことができたのですが、女性のしなければならない仕事は山ほどあるので、子供が手伝わざるを得ません。そうすると、子供に手伝ってもらわないと生きていけないので、子供を学校に行かせてやりたくても行かせてあげられない状況になってしまいました。しかも、子供が学校を卒業したからといって、高収入が見込める仕事につけるとは限らなかったです。このような理由から貧困国の人々の就業率は低いのだろう、と思いました。このような状況を改善するためには、雨季のときだけや収穫期のときだけの短期間な学校があるといいと思いました。子供に時間があるときだけ学校に行ってもらえば家族もさほど困らないので学校に行かせてもらえる子供の増加につながるのではないのでしょうか。他に気付いた点は、出稼ぎに行っても必ずしも儲けて帰ってくるとは限らないという点です。出稼ぎができる場所に行くまでに年に2回しかバスは通っていないし、自転車を買うのも高くて買えなかったのも、自転車レンタルをしている人から自転車を借りて行きました。しかし、仕事を紹介してもらうのにあつせん料をとられました。往復の交通費とあつせん料よりも稼いだ金額が大きくなることは4回程出稼ぎに行きましたが1回もありませんでした。これではせっかく出稼ぎに行った意味がありません。せっかく男性ができる数少ない仕事なのに…と思いました。また、情報を入手しにくいことも分かりました。例えば、ほとんど誰もが見ないような場所に保健所からの重要なお知らせが掲示されていました。ごく少数の人はその掲示に気付いたようですが、周りの家族に知らせる余裕はなかったようです。ほとんど全員が本当に生きるか死ぬかのギリギリの生活をしているので、自分の家族のことでいっぱい、周りを見たり気遣ったりする余裕がなかったです。村レベルの活動としては、村長の呼びかけで話し合いが行われました。各家族の代表者として父親が集まって何が必要とされているか、何を困っているか、について話し合いをしました。その結果、自転車を個人で購入するには高いので村の資金で購入し、安い値段でレンタルを始めました。しかし、その自転車レンタルによって集まったお金は結局何にも使われることはなく終わってしまいました。この話し合いには、男性が参加したので、女性の意見がとりいられることはなく女性の発言力の低さも目立ちました。他の人から挙がった意見としては、自分でいっぱいすぎてビジネスに手が回らない、ビジ

ネスを始めてみても相場が分からない、市場みたいなものがないのでお金はないが食料過剰で困っている人とお金はあるが食料が不足して困っている人が交換できない、などでした。

3. 今後の学習や研究に向けた抱負

私は、アフリカのみならず世界中の貧困国の人々に援助できるような仕事に就きたいと思っています。今回の研修を通して以前よりは格段に貧困国が置かれている厳しい状況を理解できたと思います。これからは貧困についての本をもっと読んだり、このような研修や講習に積極的に参加して、貧困国について学びたいです。私は、現在、生活健康学専攻というところに所属しており健康について学びやすい状況なので、健康についてたくさん学んだり、研究して社会に活かしたいと思っています。また、今回集まった約20名は初対面でしたが皆さん、自分の意見を積極的に発言して、考えたことを周りに提案したりしていて、すごく刺激的でした。そういったところを真似していこうと思いました。

中村 千鶴

お茶の水女子大学人間文化創成科学研究科ジェンダー社会科学専攻 M1

1. 自分が演じた家族や役柄、その行動の概説

アフリカルチャーゲームではある1つの家族における父親の役を演じた。ゲームスタート時、子どもと赤ちゃんが合わせて6人いた。父親は自らの栄養状態を良くすることを主張するように指示があったため、最低でもBの栄養状態になるように心掛けた。ところが、AやBの栄養状態にするにはキャッサバ、とうもろこし、豆の農作物を複数組み合わせ合わせて栽培し摂取しなければならなかった。途中からは世帯運営が上手くいかず、キャッサバのみを栽培したために、常に家族全員がCの低栄養状態となってしまった。HazardカードやBirthカードによって大きなリスクを負うことになり、ストレスを感じた。

途中で、低栄養だった母親が死亡してしまったため、近隣の母子家庭の母親と再婚したり、男の養子をとったりして拡大家族を形成した。託児所を開き、赤ちゃんを預かる代わりにキャッサバやとうもろこしを譲り受けた。多くの家庭で、赤ちゃんの世話を母親や子どもがすることで、農耕地での労働力が不足していたため、需要があった。

基本的に、同じ家族の母親役の人と協力し、他の家族と交渉しながらゲームを進めていった。父親としては、男性の大人へ成長する予定の子どもを学校に行かせることを決断した。また、穀物をマネージャーに売却するときも、積極的に良い値段で売れるように交渉をした。農耕地では、しばしば父親が余剰労働力となってしまうことがあり、街へ出稼ぎに行くチャンスをうかがっていたが、自転車が借りられなかったり、行けても職

業幹旋料が高額であったりして、結局、街の様子を詳細に知ることは出来なかった。



写真1 街にあった職業ルーレット

写真2 助け合う拡大家族

2. ロールプレイを通じて感じたこと・印象に残ったこと

父親は、家族計画に積極的に参加できたら良いと感じた。家事、育児などの再生産労働、農作業に日々負われる母親は、あらゆる情報へアクセスするのが困難なのではないかと想像した。避妊具を配るといった情報にもっと早くアクセスできていたら、子どもが増えすぎることもなかっただろう。また、母親は慢性的に低栄養であるのにも関わらず、重労働を強いられていた。子どもに関しては、家事、育児、農作物の収穫の労働力として活躍するために、なかなか学校に行かせることができなかった。学校の卒業証書を持っていても、街に出ない限り、それが活かされることはゲームの中ではなかった。教育を受けさせることのインセンティブの低さや、教育からのドロップアウトの可能性を想起させられた。

3. アフリカ、貧困、農村等について考えたこと

ゲーム終了後のグループワークでは、活発な意見の交換をした。日々の食糧に困るような切迫した状況は、ゲームであるとはいえ、心身の余裕がなくなるような錯覚を覚えた。一方で、農村での生活は、私たちが経験したことのないような、暮らしの戦略や工夫に満ちているのだろう。また、ゲームの中での農村と街(都市)の関係も印象深かった。両者では教育を受けることの価値が異なり、物価も大きく違った。実際に街に行った人しか分からない情報は多々あり、その情報が農村で共有されることが大切であると感じた。グループワークの終盤では、NGOが農村においてどのような活躍ができるか、という議論もなされた。共同の倉庫や、市場、保険システムなどの整備などが具体例として挙げられ

た。

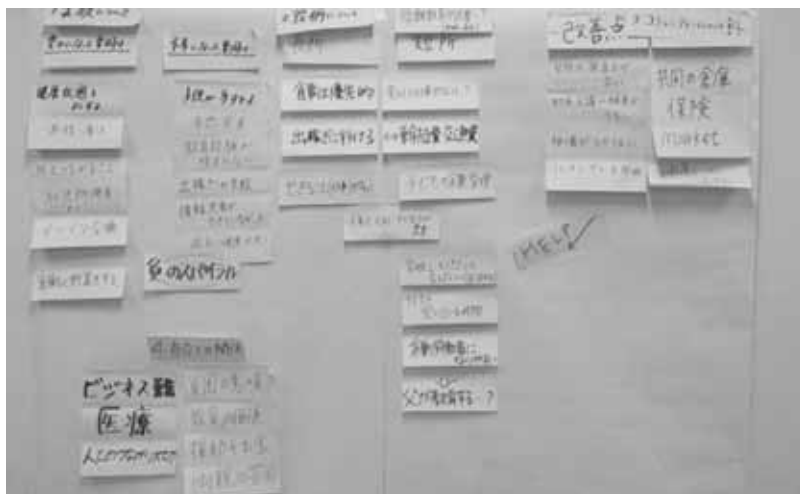


写真3 グループワーク

[グループC]

沢崎 友香

宮城学院女子大学学芸学部国際文化学科2年

1.自分が演じた家族の役柄、その行動の概説

私はこのゲームで母親役を演じました。母親は第一に家族の健康管理が求められ、赤ちゃんや子供の成長を第一に考える為、赤ちゃん、子供より栄養を摂ることがルール上でできないとされています。また、農作業でとても重要な役割を果たしていました。というのも、父親しかできない仕事は綿花の整地しかないのにも関わらず、母親しかできない仕事はキャッサバの植え付け、豆の整地、豆と綿花の除草（オプション）と、父親と比較してみても分かるように、農作業でもいなくてはならない存在でした。この他にも、薪集めや、水・食事の準備、育児といった家事をすることも可能で、労働時間が家族の中で最も多いと感じました。

2.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、一番感じたことは貧しい生活であったということです。日本との貧しさとはまた違った感覚で、サブサハラ・アフリカの場合は、栄養状態が良くない為病気にかかる可能性も高く、治療代が高額であることから、生きるか死ぬかといったところまで困窮してい

ました。日本の場合は国や自治体が経済的に困窮する国民に対して、最低限度の生活を保障するための保護費を支給する制度として、生活保護制度が広く認知されていたり、病気やケガをしたときや、分娩などにより臨時の出費を必要とするときなどに医療費や手当金が給付される健康保険などの社会保障制度が充実していることから、もし経済状況や、家族状況が急変しても国が多少なりとも守ってくれる安心感がありますが、サブサハラ・アフリカの場合は、生活が貧困している人々への救済支援があるのかないのかという情報もないため分からず、誰にも頼ることができないという心の負担も日本に比べかなり大きく感じました。

次に感じた事は、日本とサブサハラ・アフリカでの子どもが誕生する時の心境の違いです。日本の場合、多くの人には子どもが誕生した時とても嬉しい気持ちでいっぱいになると思います。ですが、サブサハラ・アフリカの場合とても喜ばしいはずの生命の誕生が、このゲーム状ではありましたが、嬉しい気持ちよりも生活面での不安がとても大きくのしかかり子供の誕生を喜ばませんでした。というのも、どれだけ生活が困窮していても子供が授かり、子どもが誕生すれば育児をする為の人が必要になったり、食費がかかったり、家族分の十分な食料・栄養が得られなければ病気になるリスクが増えるなど、新しい生命が誕生することで、さらに生活は困窮していくという負の連鎖が生じやすくなってしまいうからです。生命の誕生を心から喜べる様にするためには、ある程度の生活基準を確立する必要があると感じました。生活基準を上げる為には個人だけでなく、村レベルで支えあっていくことが重要だと思いました。

河村 紫穂

奈良女子大学生生活環境学部生活健康学専攻1年

アフリカルチャーゲームを体験して

はじめてアフリカルチャーゲームを体験して私たちはいろいろなことを学びました。今回の経験はとても新鮮で普段アフリカについて全く考えたことがなかったので良い経験になりました。突然、「あなたたちはテプテプ村の村人です」と言われて少し驚きましたが、このゲームはとても分かりやすく面白いゲームでした。私は父親役で、家族構成は母親が一人、子供が2人、赤ん坊が

2人で、子供と赤ん坊は大人に成長しなかったもので、とても困りました。はじめ、父親会議で村人たちと話し合い、ほかの人の家族構成をみることで、私は人数の少ない家族だということがわか



りました。はじめに私たちは支給されたお金を使って倉庫を一つ買いましたが、私たちは『倉庫はキャッサバも使える』というデマを信じて買ってしまいました。倉庫にキャッサバをいれることできないことを知った時、とても嫌な思いをしました。そして、正しい情報ばかりが出回っているわけではないのだなと思い、なんでも信じてしまう自分が馬鹿正直で情けないと思いました。はじめの2年は家族の健康状態をみることで精一杯でした。



キャッサバとトウモロコシを栽培することでなんとか家族の健康状態をBにしました。キャッサバは1も2も女性しか出来ない時期があるのでキャッサバを育てるにおいてとても女性が重要な役割を担っていました。そしてキャッサバを育てるとき

に男性が必ず必要な時期がなく、男性が働くことができる時期が1回しかないの、男性の役割が少なく、男性の扱いが不便でした。女性は家事と仕事を両立しなければならないからとても大変だと思いました。綿花を栽培するときは一回だけ男性が必要ときがありますが、トウモロコシを栽培するときは必ずしも男性が働かなければならないわけではなく、豆を栽培するとき、男性はもはや働けませんでした。男性しか出来ない仕事が女性に比べてダントツで少なかったです。



このようなことにより、このゲームにおいて男性をどう活用していくかということはとても重要でした。そして、手の空いた男性を街に出稼ぎに出す人が多かったが、街に行ったからといって必ずしも儲かって帰ってくるわけではなく、それどころか大損をして帰ってくる場合がありました。私の家族は損をしたときのことを考えて、あまり出稼ぎに行かず村で過ごしていましたが、このような状況では村人はみな街に行けず、狭い視野のなかで生きなければならないのだなと思いました。私の家族は健康状態をAにしたかったのですが、A



にするには豆を育てなければならず豆もトウモロコシもキャッサバも全部作れないということで、豆をつくるのをあきらめて、キャッサバとトウモロコシを必要最低限作り、あまった時間で綿花を作り、綿花を売ったお金でトウモロコシ、綿花の肥料を買い効率よく作物を育てようと思いました。しかし、1年目が終わってから赤ちゃんがもう一人生まれてしまいました。そうすることでかまどを見る人が2人必要になってしまい、今まで組んでいたプランが崩れてしまいました。このままでは栄養状態がAどころかCになってしまうと途方に暮れていました。そのときほかの家庭で託児所を開いている人がいました。交換条件

はキャッサバをわたすことで赤ちゃんを預けてもいいとのこと。キャッサバがたくさん余る私たちには好条件でした。私たち余ったキャッサバを全部渡すという交換条件で赤ちゃんを預かってもらい、当初の予定で一年を過ごしました。運よく、私たちの村は天災にあうこともなく、平和に過ごすことができました。しかし、その頃から格差が広がっていきました。栄養状態がCであることによって、死ぬ可能性が生まれてきたのです。私たちの家族は運よく病気になることはあまりありませんでしたが、ほかの家族は病人が出たり、死亡者が出たり、とても大変そうでした。母親父親が病気になったときにかかるお金は子供赤ちゃんより多くとても家計に負担がかかりました。ある家族では女性が死んでしまいました。このゲームにおいて女性がいないということはとても致命的です。ほぼ何も育てることができなくなってしまったのです。そのような状況をみているうちに私の家族は他と比べとても裕福なのだなあと思いました。もう少し村単位で絆を強めて動けばいいなと思いました。途中で村の父親が集まって村のお金をどのように使うかについて考えましたが、みんなそれぞれ望んでいることが違うので、このお金を何に使えばいいか意見がまとまらず、結局うやむやになってしまいました。現金支給はどのように使えばみんなにとって良いか考えるのが大変でした。情報は必ずしも全員に伝わるというわけではなく、どうしても偏りが出てしまうので、村で情報を共有しあうべきではないかと思いました。家族が増えることはとても微笑ましいことですが、生きていくために必要な食物が増え、なおかつ赤ん坊は働くことができないので、ただ家庭に負担をかけるだけになってしまいました。正直赤ちゃんが生まれるたびにいらないと思ってしまいました。今の状況だけでも大変なのに赤ちゃんが増えていき、ますます貧乏になってしまうという負のスパイラルにはどの家族も悩まされていました。アフリカにおける子供、赤ん坊の立場が低い理由がわかった気がしました。そして、自分の家族一つだけでは生きていけないのだということを痛感しました。ほかの家族と協力することでやっと最低限の生活ができるという現状には驚きました。助け合うということは本当に大切なのだなと思いました。最後にみんなで結果発表をしたとき同じ4年間を過ごただけなのにとっても格差が広がっていて驚きました。私の家族は運よくはじめの計画通りに生きていくことができたので裕福な家庭になりましたが、赤字になってしまっている家もあり、大変だなと思いました。アフリカの農村は今も貧しくて困っています。日本も格差がありますが、日本の格差はアフリカの格差と比べたら、社会保障も発達しているので、裕福に生きるか、ぎりぎりの状態で生きるかですが、



アフリカの場合は生きるか死ぬかわからない状況で毎日を一生懸命過ごしているのだなと思いました。そして、私たちにとって常識であることでも、アフリカの人にとっては

常識ではないということがあるということに気づきました。今後アフリカについて考える機会があったら、もう少し村や人のつながりを強めて、社会的弱者でも集まれば強くなるということを利用して考えていけばいいなと思いました。

山田 祐理子

奈良女子大学理学部情報科学科 1年

1. 自分が演じた家族や役柄、4年間の行動

私は男性役を演じた。ゲームの中で、男性の評価は、4年間のゲーム終了時の所持金により決まるため、いかに所持金を増やすかを考えて4年間生活した。所持金の推移は、[図1-1年ごとの所持金変化]に表した。また、栄養状態 A~C、治療、死亡をそれぞれ4点~0点とし、1人あたりの栄養点（合計点数÷家族人数）の1年ごとの推移を表したものが[図2-1人あたりの栄養点変化]である。以下、テプテプ村での4年間の生活を振り返る。

1年目（家族11人）

まず、子供1人を働き手の足りない家庭へ働きに出し、5AFRIを得た。ゲームスタート時に男性役に渡された50AFRIと合わせ、始めは55AFRIあった。この時点での将来計画は、成人予定の子供1人の健康状態をAに確保したうえで、2年目に学校に行かせ、3年目に卒業証書を利用して町でいい仕事に就かせ、収入を増やすことだった。授業料として年間20AFRIかかるので、まずは私（男性）が町へ半年間出稼ぎに行くことにした。町と村の往復費は20AFRI。町では、仕事によるリスクがルーレットで決まったり、村とは物価が異なったり、商人に仕事斡旋料20AFRIを支払わなければならなかったりと、村人の私にとっては未知の世界であった。

2年目（家族12人）

1年目に思うようにお金を得られなかったので、子供を学校に行かせることをやめ、働き手の足りない家庭へ、1年間20AFRIで働きに出した。1人赤ん坊も生まれたため、かまどを購入することで、家事での労働力を省くことができた。また、農地においては、豆の肥料を投入することで収穫を2倍以上にすることができた。

3年目（家族13人）

赤ん坊がさらに1人生まれたうえ、子供が2人病気になってしまい、治療費30AFRIが必要となった。しかし、ここで母親（女性）が秘かに蓄えてあった10AFRIを出して

くれた。また、子供1人を預かることで7AFRI 得ることもできた。豆の肥料を投入するのを忘れてしまい、豆による収入は半分以下となってしまったが、綿花を今年は栽培していたため、換金して食料を得ることができた。また、村の奥で、保健省から避妊具の無料配布のお知らせが張り出されていることに気付き、手に入れることができた。

4年目（家族13人）

また子供が2人病気になってしまったため、治療費30AFRIが必要となった。さらに、イナゴの大量発生による農作物の被害で、収穫が激減した。それにより、家族全員の栄養状態を確保することが難しくなり、私（男性）以外を除いた家族はC以下の栄養状態となってしまった。母親（女性）のさらなる蓄え10AFRIに加え、綿花12袋売ったことで得られた収入で治療費や食料費を賄った。

図1 — 1年ごとの所持金変化

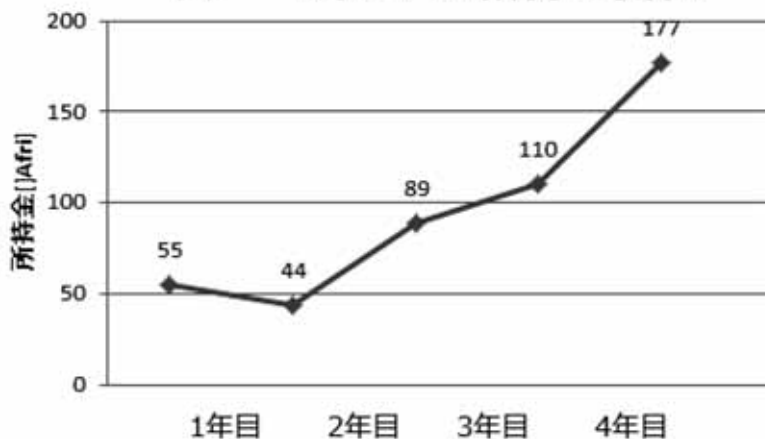
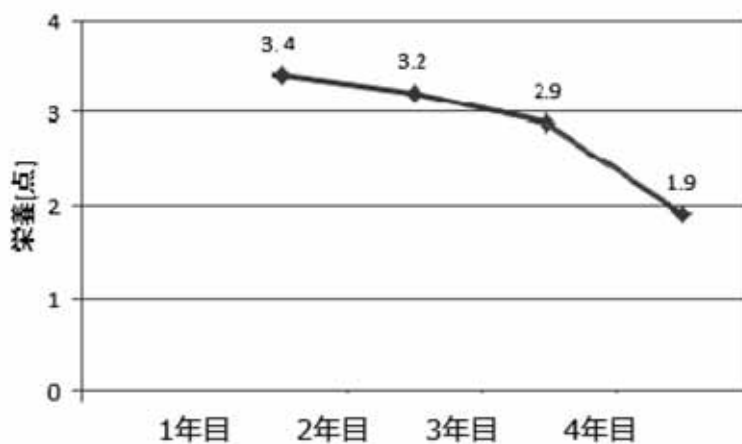


図2 — 1人あたりの栄養点変化



2. ロールプレイを通じて感じたこと・印象に残ったこと

私が今回のロールプレイを通して印象に残ったことは大きく2つある。「情報格差」と「心の余裕」についてだ。

まず、「情報格差」について。これを1年目早々に感じた。町に出稼ぎに行ったが、行くまでは町に関する情報は何もなかった。町に着くと、村とは異なる値段で物が取引されていることがわかったが、村での物価をメモしてくることを忘れていたので、どちらで物を売買すべきか悩んだ。1番最初に頭に浮かんだのが、「スマホのカメラで取引値段表を撮っておく」であった。当然これは、私の日常生活における発想であり、テプテプ村では通用するわけがない。この考えをはじめに思いついてしまったとき、普段どれほどスマホに頼っているのだろう、と少し怖くなった。そして、町で次に驚いたことは、仕事によるリスクがルーレットにより決まる、つまり、運により決まるということだった。その場で回したルーレットにより、怪我をするか、儲けを得られるかが決まる。普段の生活では想像しがたいことだが、途上国での生活は運により明暗が分かれてしまうということを実感した。さらに、仕事斡旋料を商人から取られてしまうということも、町に行って初めて知った情報だ。

村に戻ってから参加した村会議では、まだ町へ行ったことのない農民から、町の情報を求められたが、提供するのが惜しいと感じた。この感情が商売の原点となっているものは、テレビ、ネット、新聞、広告など現実世界でも数多くあると思う。情報提供料を求めてみたものの、町の情報を強引にも同じ農村の農民に売りつける、ということは簡単にできなかった。また、この会議は初め、男性のみが召集されており、母子家庭や女性はなしにされていた。男性のほうが権威がある、という考えがまだ私たちの中にもあるということを感じた。男性のみが情報を得られる状態が続けば、そこにまた地位の格差、情報の格差が広がってしまうだろう。

そして、肝心なのは、さまざまな情報を得るために必要な識字能力である。私は、識字能力があるものとして男性役を演じたが、実際は、識字能力がなく、情報を思うように得ることができない人々が多いと思う。識字能力がなければ、売値、買値をだまされて取引されたり、省庁からの有益な情報を得られず損をしてしまったりする可能性がある。実際私も、村役人に値段をだまされかけた。識字能力を身につけるには、教育の存在が欠かせない。しかしテプテプ村では、教育を子供たちに思うように受けさせることができなかった。次に、「心の余裕」について感じたことを述べたいと思う。

テプテプ村での生活は、目の前のことに必死だった。1年の家族分の栄養財源を獲得することができるか、という不安が頭の中の大部分を占めていた。「子供を学校に行かせてあげよう」というのは、ゲーム開始直後の考え。この考えはすぐに消え、「子供をいかに働き手として活用できるか」という考えに変わってしまった。そして気づけば、「赤ん坊が生まれなければいいのに」、「赤ん坊を売ってしまいたい」、「治療費がもったいない」、「赤ん坊が成長して、早く働き手として使いたい」と考えている自分がいて、情けなく、恐

ろしくも感じた。今までは、「児童労働や人身売買はいけない、なくさねばならない」と、調べ学習により得た知識で世界の諸問題について理解したつもりになっていたことを痛感した。当事者としてロールプレイしてみたことで初めて知った感情であった。世界には、いけない、本当はそうしたくないと思っていながらも、子供に教育機会を与えられ



ず、労働力として扱わざるを得ない状況下におかれた人々が多く存在するのだと

思った。

お金がすべてというわけではないが、やはりある程度のお金がなければ、心に余裕をもって生活することは難しい。心の余裕がないと内向きになり、外の状況がみえにくくなる。ゲーム中のことではあるが、お金に余裕があるときは、村の中を歩き、他の家庭の状況を見に行く気力があつた。それにより、収穫状況や町の様子について知ることができた。外とのつながりを持ち、情報共有することは重要であると感じた。

その日その日をぎりぎりでも過ぎては、前年の失敗を反省し、次年への対策を考え、改善していく、ということを実行するのは難しい。ゲーム終了後の話し合いでは様々な意見や改善策が挙げられたが、これは、途上国の暮らしに対して、普段は第三者である私たちがゲームを行ったことによるものだろう。途上国の人には、その国の中で自国の問題を解決したいのではないだろうか、と聞いていたが、第三者の立場から考えた対策を提案するのも悪くないと思えた。これが国際協力というものなのだろうか。

私は以前、「ICT が途上国の未来を変える」という趣旨の講演を聴きに行ったことがあるが、その内容の理解が今回のゲームを通して深まったように思う。途上国において、インフラか ICT か、どちらを優先するのかではなく、ICT を活用することで都市部と地方部の情報格差を是正したり、情報提供サービスにより所得を向上させたり生活を改善したりする、という内容だ。テプテプ村にもテレセンターをひとつ設置することで、町の情報に村にいながら得ることができたり、村での情報を提供しあったりできるだろう。技術面での協力をするのは先進国の役割だと思う。今回のアフリカルチャーゲームに参加したことで、将来、ICT を活用した教育や開発に携わりたい、との思いが強まった。不自由なく勉強できる環境があるのだから、多くのことを学び、色々な世界をみていきたいと思う。収穫がとても多いイベントだった。

佐藤 愛衣

宮城学院女子大学学芸学部国際文化学科 4 年

1.自分が演じた家族や役柄、その行動の概説

私の家族の特徴は、ゲームの始めから家族の中に2人の女性（妻役）がいたことと、子どもと赤ちゃんが多かったこと（それぞれ4人ずつ）だったと思います。最終的には男性2、女性2、子ども4、赤ちゃん5の計13人家族という大所帯になりました。おそらく全体のなかで一番の大家族だったのではないのでしょうか。

その中で、私は女性役としてゲームに参加していました。女性役は家族の健康と子どもの教育を生活の中心に据えて行動することが推奨されていましたが、家族の人数、その中でも動きのとれない赤ちゃんの人数が多かったので、家族分の栄養素を満実に確保するだけでもギリギリで、子どもにも働いてもらわなければ、女性役である自分が栄養不足で死んでしまう、そんな状況でした。（※赤ちゃん>子ども>女性の順で健康状態が良くなければならなかったため）

また、少し無理をすれば子どもを1人だけ学校に通わせることができました。なので、はじめは子どもの中でも将来成人男性になる駒を学校に通わせることを考えていましたが、農村で生活を送る上で学校教育がどこまで役に立つのか疑問に思い、結局、農作業の手伝いをさせたままゲームを終えてしまいました。

2.ロールプレイを通して感じたこと

ゲームを行いながら、彼らと自分の生活を比較したときに「何が幸せなのかな」と考えていました。“生命を維持する”ことに関してだけ考えれば圧倒的に私たちの生活環境の方が簡単です。私たちの価値観から考えたら、明らかに現代の日本の方が幸せです。でも、彼らが私たちの生活を体験してみたらどのような感想を漏らすのでしょうか？もちろん「家族みんなが健康でいる事ができて素晴らしい」と言うかも知れません。でも、「こんなに時間に縛られて求めるものも、求められるものも多くて窮屈だ」と言うかも知れません。

ゲームを通して、貧窮した生活がどのようなものであるのか、疑似体験し、考える事ができました。その中で、彼らの生活をより豊かにするにはどうしたらいいのかも考えると、外部のノウハウを持った人間が介入するのが一番短期間で成果を出せるように思えました。でも、それは彼らのいままでの生活を一度突き崩してしまうことになるのではないかと思います。

例えば「イナゴが大量発生しても作物を守れるように、農薬を撒くといいよ」とレクチャーしたとして、作物の収穫量は保てるかもしれないけれど、農業をする人がしなくてはならないことが増えますし、無農薬の安全な作物を食べていたのに、農薬のかかった野菜を食べることになります。

もちろん、より多くの命を守るための最低限のフォローは必要です。ですが、よりたくさんのお金を手にできたり、より多くの物を手にできるようにしてあげようという考え方のフォロー、私達のまねをさせようとする事には疑問を持ちました。私達が思う幸せや豊かさと、彼らの思うそれはきっと違うのだと思います。

ですが結論、幸せの押し付けも、彼らなりの幸せがあると論じるのも先進国にいてほんのちょっと彼らの生活を除いた人間のエゴのように感じましたし、そこに援助の難しさを感じました。実際に、ゲームの中ではお金では解決できない、でも深刻な問題がありました。もちろんお金も大切なのですが、お金をあげて援助した気になるだけではまだまだ考えが足りないのだなと実感することができました。

3.その他アフリカ、貧困、農村等について考えたこと

私達学生のプレゼンの後に小林さん、野地さん、水野さんがお話しくださったこと、これは生の情報、経験談だったのでインパクトが大きかったです。

中でも、私は水野さんのお話が最も印象に残っています。ゲーム内の避妊具配布チラシに関連したお話だったのですが「あの様に紙で告知をしても、彼らは字が読めなかったりする。それでは告知をしていないのと同じ。本当に情報を伝えたい人に届けるのが一番難しい。」

ゲームを進める中で、日本の生活とのギャップは様々感じましたが、「ポスターを貼っても字が読めない」これは、正直想像もしてみませんでした。これが、リアルを知っているかどうかの差だと思います。自分の今の生活を基準にして考えていたらいつまでもうまくいかないことがある。「例えば私が学校教育を受けていなかったら？」というような“例えば〇〇だったら？”をできるだけ多く、リアルにイメージできることが、相手に寄り添っていくことの第一歩であり、また、一番大切なことなのではないかと気が付くことができました。

高丸 理香

お茶の水女子大学人間文化創成科学ジェンダー学際研究専攻D2

1.自分が演じた家族や役柄、その行動の概説

最初の家族構成は、母親1人、子ども1人、赤ちゃん2人の設定であり、働き手としては、母親と子どもの2人で、男手はなかった。4人家族で働き手が2名いるものの、かまど作業と赤ちゃんの世話を1人ずつの労働が必要であったため、農業に従事することができず、1年目は、主に、屋内の仕事（かまど作業および赤ちゃんの世話）に専念せざるを得なかった。そこで、かまど作業や赤ちゃんの世話を「仕事」として請け負うこ

との報酬として食料を確保しようと試みたのだが、結果として、健康状態は「C」の維持がやっとの状況だった。

さらに、健康状態が「C」であったことから、赤ちゃんの1人が病気となり、母子家庭であるにも関わらず、赤ちゃんが1人増えてしまい1年目の最後は、非常に苦しい状況となった。

2年目は、保育園を開業し、さらにNGOより「かまど」の支給があったため、1年目よりは食料を獲得でき、子どもおよび赤ちゃん2人の健康状態を「B」にすることが出来たが、母親の健康状態は「C」のままであった。母親の健康状態が悪かったため、2年目の最後に母親は死亡となった。

3年目は、母親が死亡したため、子ども2人（赤ちゃんの1人が子どもに成長）、赤ちゃん2人のなか、保育園業をするしかなかった。そこで、隣の父子家庭の養子となり、加えて、母子家庭の家族メンバーとも家族となったため、結果として14人の大家族でのスタートとなった。家族構成としては、父親1人、母親1人、大人（男性）1人、子ども4人、赤ちゃん7人である。3家族が合わさったため、現金を合算することで、さっそく、病院に入っていた赤ちゃんを退院させることができた。また、働き手が増えたことで、農業、かまど作業、保育園の3本柱で収入を得ることが可能となり、3年目の最後の健康状態は全員「B」を維持することができた。

4年目は、さらに農業を拡大し、現金収入にも余裕ができて終了した。

2. ロールプレイを通じて感じたこと・印象に残ったこと

「日々の食料をいかに獲得するか」ということしか考えられない状況で、働き手がいらないなか、赤ちゃんが産まれることを素直に喜ぶことができないということを実感することができた。ゲームの途中で保健局から避妊具の配布の情報を得ることで、子どもが増えることによる貧困のスパイラルからは解放されたが、現実のアフリカの生活も Birth コントロールという考えや、家族計画を立てる余裕がないのだろうかと考えた。子どもを計画的に産むことが必ずしもベストだとは思わないが、子どもが増えることで、さらなる貧困に陥ってしまうのであれば、その改善策の1つとして性教育や避妊具の配布は必要なのではないかと思った。

また、食料事情に関しては、ゲームのなかで、貧困家庭では、キャッサバといった最低限の食料を確保出来ただけで“良し”とする生活であり、食事が「生きるため」の切実なものであり、たとえ、食料に多少の余裕がある家庭であっても、日本のように食事を「楽しむため」のものという位置づけにはならなかったことに驚いた。日本では、24時間いつでもコンビニでスイーツを買うことができ、テレビをつければ必ずグルメ番組を見るが、食事にさえも娯楽がない生活というものが実在することを体験できた。

今回の演じた役割では、ゲームのなかとはいえ、あまりにも過酷な生活であったため、当初から、とにかく最低限の食料さえあれば十分であり、それ以上の目標（たとえば、

子どもの教育や食事のバリエーションなど)を期待するどころか、考える余裕もなかった。「子ども」として、教育を受けることや栄養のある食事をするを当然の権利として育ったにもかかわらず、ゲームのなかでは、その当然の権利さえも考えることができなかった自分自身に驚いた。

今回のゲームでは、多くのことを考えるきっかけとなりました。貴重な経験をありがとうございました。

田島 雅野

埼玉県立鴻巣高校 英語科教諭 (グループBに参加)

1.自分が演じた家族や役柄、その行動の概要

子ども2人、赤ちゃん2人の母子家庭の母親役。

1年目はとにかく栄養状態を全員Bに保ちたいと思い、子ども1人に他家の食事の賄いをしながらかまどを守らせ、もう1人の子どもに下の子と他家の赤ちゃんの面倒をみさせながら、自分は畑に出た。キャッサバは取引ができないので、とうもろこしを作った。現金は増えず、生活に余裕は無いところへ・・・赤ちゃんが生まれた。

2年目も栄養状態を保ちつつ、どうにか来年は子どもを学校へやりたいと思ったが、1人食い扶ちが増えたこともあり、生活は苦しくなる一方。

そしてまた・・・赤ちゃんが生まれた。

この間、ご近所から重婚の申し出はあったが、女手が欲しいだけだろうと思い断った。また、同じ母子家庭のお母さんから共同生活の申し出があったが、見通しが立たず断ってしまった。

3年目、お母さんが亡くなった家庭があると聞き、一も二もなくとっとと再婚した。孤軍奮闘に疲れていた。その家庭は前述の母子家庭のお母さんが亡くなりその子どもたちを養子にしていたので、大家族になってしまった。たしか19人家族。ただ、そのお母さんが運営していた託児所がうまく継続できたので、現金や食料での収入があり、生活はどうか回った。

4年目、相変わらず生活はぎりぎりだが、成人した教育もある男性が暇をしているわりには、町へ行かせる余裕もなく、子どもを学校に行かせることもできなかった。残金は多少残ったものの、生活が向上したようには感じられなかった。



2. ロールプレイを通じて感じたこと・印象に残ったこと

母子家庭の母親役をしたが、生活することに精一杯になってしまうと、全く回りが見えなくなってしまった。1人でどうにかしようばかり考え、行動してしまった。隣家に応援を求めるとか、村長に頼みに行くとか、自分が困っていることをアピールすることもできたはずだ。また、家に閉じこもっているのに、情報にも疎くなり、避妊具の無料配布にも気付かず、2年続けて子どもを生むことになってしまった。

夫がいないとは言え、子どもが生まれることに少しも喜びを感じられず、重荷にしか思わなかった。もっと恐ろしいことに、他家で赤ちゃんが亡くなったと聞くと、羨ましいとさえ思ってしまった。

生活の困窮から、気持ちが落ち着かず、焦っていた。再婚に急いでしまったのもそんな負のスパイラルから抜け出したい一心だった。いくらゲームでも、ほとんど何も知らない人とあつという間に結婚するなんて・・・。

3. その他アフリカ、貧困、農村等について考えたこと

2年前にJICAの海外教師研修でウガンダを訪問した。青年海外協力隊員が働いている学校、病院、孤児院、水の防衛隊などを回り、見学や交流をした。実際に行ってみて開発途上国の抱える様々な問題を理解したつもりでいたが、今回アフリカルチャーゲームを体験して、初めてアフリカの問題を外側からではなく内側から捕らえ、感じる事ができたように思う。

村には、私の体験した家庭のように貧しい家庭もあったが、比較的余裕のある家庭もあった。村の中で寺子屋のような教育施設や、余剰作物を融通できるシステムや、マイクロクレジットのような機関があれば村全体が豊かになれる。豊かになることにより、仕事も多様化し、教育の価値が高まり、その結果、社会全体が向上していくと思われる。

村は全体の生活水準が上がっていかねば、本当の意味で豊かにはなれない。それは、国にも、地球規模でも当てはまることだと思う。自分だけが暮らしていけばよいのか、日本だけが発展していけばよいのか、私たちができることは何なのか常に考えていかねばならない。

今年横浜で開催されたTICADでも、今後アフリカは援助する対象としてではなく、ともに21世紀を作っていくパートナーとなるべきだと唱えられていた。世界全体が成熟していくためにも、アフリカの成長は欠かせないと改めて思う。

アフリカで出会った子どもたちは勉強熱心で、兄弟の面倒をよく見て、楽しいことが大好きで、よく笑った。母親たちはたくましく、明るかった。写真を何葉か紹介したい。



【かまどを守る女性】



【ミシンで稼ぐ】



【重い荷物も軽々と】



【ぎっさり詰まった教室】



【村の様子】



【妹の世話をしながら遊ぶ】

4. 今後の学習や研究に向けた抱負

国際理解教育を進めたいと考えている。しかし、公立高校の普通科ではそのための時間は設定されていないため、授業の中で工夫をするしかない。

日本は便利で安全で恵まれすぎていること、世界には様々な生活様式や考え方を持つ人がいることなどを発信し続けたい。そのために、自分の中に引き出しをできる限り多く用意しておきたいと思う。

例えば、教科書にイスラム教のことが載っていれば、ハラルのことを調べさせたり、インターネット普及率が載っていれば、「世界がもし100人の村だったら」を紹介したり、水問題が扱われていれば、日本とウガンダの1日の水使用量を考えてみたりと、心がけている。

今回はちょうど教科書に virtual という単語が出てきたので、「私、この前、まる1日バーチャルゲームしてきたのよ」と話してみた。「先生、戦争系？恋愛系？」「違うわよ。アフリカに行ってきたの。」「前にも行ったじゃない。」「今度はアフリカのある村

の住民になって4年間生活してきたのよ。」巷では「人狼」なるゲームが流行っている潮流もあり、いわゆるデジタルゲームではないアナログなバーチャルゲームに生徒は興味津々であった。

私は一介の教師であり、大きなことはできないかもしれない。しかし、生徒に国際感覚を少しずつでも身につけさせることはできると信じている。教員生活残り7年である。地道に活動が続けていきたい。

3. 講師実施報告書

1. 研修対象： お茶の水女子大学アフリカルチャーゲーム
2. 研修科目： アフリカルチャーゲーム
3. 研修期間： 平成 25 年 10 月 28 日（土）8：30～17：30
4. 研修講師： 小林花、野地恵子、水野俊樹
5. 研修開催場所： お茶の水女子大学

研修概要（実施方法等）

本研修はグローバル協力センター学外交流イベントの一貫として実施された。お茶の水女子大学、共立女子大学、奈良女子大学、宮城学院女子大学、津田塾大学から学生 18 名、教員 2 名、オブザーバー参加の高校教員 1 名の合計 20 名（オブザーバー 1 名）で 1 日間行った。

本研修は昨年につき 2 度目となったため、基本的に昨年のやり方を踏襲したが、変更した部分は以下のとおりである。

- ・ 昨年は 1.5 日間で実施したが本年度は 1 日となったため、研修効果から考えて 4 年次までゲームが行えるよう研修時間の調整を行った。
- ・ 女性世帯を近くに配置しないようにした。
- ・ 昨年の振り返りシートでは「家族」と「男女の役割」のみだったが、大学側の開催主旨と照らし合わせ「コミュニティ」と「日本/自分の生活との関係」を追加した。

ゲームは 11 家族（a～i, I, m）で行った。事前に公使館の役割分担を行うと共に、随時講師間で確認をしながらゲームの進行を行った。2 年次に村長が会議を開催したため、予定時刻より 20 分程延長したが、最終的には、ほぼスケジュールどおり進行することが出来た。

今年は、冒険する学生が少なく、家族の生き残りの為に一生懸命取り組む姿が見られた。その結果からか、ゲーム終了時で 700 アフリ以上稼いだ家族や、4 年間の内 3 年連続で家族全員の健康状態を A に保つことが出来た家族など、努力の成果がうかがえた。一方、災害で予定の収穫が得られず、健康状態を C に保つことが出来ない家族や家長が死亡し、子供世帯になってしまう家族もみられ、現実社会を投影するような状況となった。また、村長に対しても村人から村予算の使い道について議論すべきと働きがあり、村長会議が開催され、男性のみが招集された。途中でも女性世帯も声をかけるべきだ、という意見を受けて女性世帯も参加となった。会議では、さまざまな意見が出て、立場によって多様なニーズがあることを理解するきっかけとなったようだ。

進行の上で工夫した点としては：

- ・ トライアル・ラウンドで状況が厳しかった女性世帯2家族に、2年次にかまどを配布した。後で、かまどを無料でもらっていた家族がいることを知り、援助の対象になる人とならない人がいることが気づきとなっていた。
- ・ トライアル・ラウンドで世帯主が死亡しないよう、カードを操作した。
- ・ ハザードについてはジェネラルのみであったが、くじ運がよく、なかなか不作カードが出なかったので、4年目で操作した。
- ・ 赤ちゃんが毎年沢山生まれる状況にあったため、ホワイトボードに「無料で避妊具配布キャンペーン実施中、子どもが4人以上の家族に必要な方はマネージャーまで」という掲示を行い、1家族のみにキャンペーンのことを耳打ちした。情報格差を理解する機会となった。
- ・ 売買の場面では、商人が時々わざとお釣りを少なく渡し、疑いを持たない家族に対しては、金額を確かめるように伝えた。金額の誤りに気づいてもらうことで、単純な売買でも途上国では注意が必要なことを認識してもらった。
- ・ 3年目の途中からキャッサバが街で高値で売れるという噂を流し、情報提供を行った。噂を聞きつけた1部の家族は、キャッサバを売り、生活費を稼ぐ手段として利用できた一方、4年目後半になってその噂が伝わってきた家族は、機会を利用できず、情報格差を感じてもらった機会となった。

運営上で大きな問題は特になかったが、可能であればもう少し大きな部屋の確保を依頼した方がよかったかもしれない。

振り返りは3グループに分かれて、「家族」「男女の役割」「コミュニティ」について意見交換の後、発表資料の作成、発表・質疑応答を行った。発表時間を15分、質疑応答を5分。全員が1回は質問をすることとした。

発表内容から見るとかなりジェンダー役割、貧困生活の現状、コミュニティの役割については理解を深化させることが出来ているように思われた。今回は裕福になった家族と、貧困に陥った家族が極端に分かれたため、参加者全員でその要因を理解する貴重な議論の場となった。裕福になった家族や村長は貧困家族がどの程度困っているのかが把握できず、「そんなに苦しい状況だったのなら、何が出来たのだろうか」と真剣に考えており、ゲーム終了後に実社会で裕福な家庭はどのような役割を担っているのか？といった質問をしにきた学生もいた。

子どもが教育を受けていても就業の機会がないので教育の意味がない、アフリカの生活は

悲惨だといった印象が強かったようだったので、講師の現場の経験から、アフリカ内でも都市と農村の格差があること、Food for Education, Food for Training といった取り組みをすることで教育の機会が提供している取り組みがあること、識字がないために情報にアクセスできない人もいること、国内紛争によって学校に通えなかったり、女性の負担がより多くなったりすることがある等のコメントを行った。

最後に、北林先生よりアフリカルチャーゲームで学んだことが今後、国際協力、ジェンダー、アフリカについて学ぶ上でヒント、気づきになるので、今日の経験を今後生かしてほしいとのコメントがあった。また、Ester Boserup の “Woman’s Role in Economic Development” が紹介され、女性の経済的な役割について理解する名著として紹介された。

所感

【小林】

昨年に引き続き 2 年目となったが、今年も学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。今回は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、天災や出産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であるなど、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。ファシリテーターとしても、ゲームの進行状況に合わせて、貧困家族にかまどの配布、家族計画キャンペーンなどを行い、援助機関や政府の支援、情報へアクセスがある人とならない人がいるなど、途上国の現状をできるだけリアルに体感できるよう務めた。

アフリカルチャーゲームでは、ゲームで得た感覚を現実の世界と結び付けて定着させるために、振り返りに十分時間をとることが重要と考える。今回は、グループワークの時間を十分に取り、発表に対して講師からコメントを行うことで、より問題を多角的に理解できるようファシリテートした。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】

参加者の方々には楽しく学んでいただき、モデレーターとしても学ぶことが多い研修だった。ゲームが終わった後の振り返りでも、大変活発な議論がなされており、実りの多い一日だったと思う。敢えて次回への改善点を挙げるならば、以下の通り。

今回の研修では比較的堅実な選択をする参加者が多く、ルールを逸脱するグループは見られなかったし、亭主関白な夫を演じたり、大規模は綿花栽培事業をしたり、重婚・離婚をしたりする人が少なかった。このアフリカルチャーゲームは参加者の自由な発想に基づいているようなアレンジができ、そうした活動から新しい村社会の関係を体験できる。しか

し、いろんな問題に対処するための工夫や解決策を、村全体やご近所で話し合うことが少なかったように見受けられた。これは時間の制約と各グループの机の配置が関係していると思う。1.5日から2日間のコースであれば、情報共有や話し合いの時間を何度か持つことが出来たかもしれない。また偶然にも、裕福なチームと貧困チームの場所が分かれていたため、情報伝達が遮られた可能性もある。できるだけ混在させた方が、裕福なチームが困窮したご近所を助けることが、より容易に行われたかもしれない。町には、英語でキャッサバ売買価格が張り出してあったが、その情報に気づいて余剰のキャッサバを売りに来た人はごく少なかった。日本語の「避妊具の無料配布」の張り紙には気づくグループが多かったのも、日本語での張り紙を用意しても良いと思う。

【水野】

家族内では活発に意見交換が行われていた。比較的、家族内で話し合い問題に取り組もうとするグループが多く、家庭外に解決方法を求める行動が少なかったため、4年間で町に出稼ぎに行った家族は合計6家族、通算7回で、2回以上出稼ぎに来た家族は僅か1家族だけであった。家庭内の役割を基に男性の役割が少ないととらえている場面が何度か見られた。また、「子どもが亡くなると嬉しいが、親が亡くなると残念だった」という感情もシェアされ、貧困化では働き手という視点が人の価値に大きな影響を与えているという気づきがあったようである。

ゲーム後の参加者の振り返りでは、指定した「家族」「男女の役割」「コミュニティ」以外に「カードについて」というテーマを参加者自身で立て、hazard card は健康に影響を及ぼす原因で、リスク回避に取り組むことが重要だと議論されていた。終了後には、プロジェクトサイトでの現地の人たちの多産の理由は何かと個別に質問に来られる生徒もいた。ゲームを通して、苦しい生活の中、子どもを産む状況を経験し、疑問を持って聞きに来られたのだと思われる。

以上

4. 資料

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

「アフリカルチャーゲーム
アフリカの開発と農村の貧困を考える」

日時:10月26日(土)8:30~17:30

場所:お茶の水女子大学 本館1階 124室

【趣旨】

グローバル協力センターでは、平和構築と人間の安全保障に関する大学間連携のイベントの一環として、10月26日(土)にサブサハラ・アフリカの農村を舞台とするシミュレーション・ゲーム「アフリカルチャー・ゲーム」を実施します。このゲームは小農家の家族(男性、女性、子ども)の役割を割り振られた参加者が、設定された上場の下で農作業や家事労働などについて意思決定を行いながら農作業生産を高め家族の栄養を保持し生活を安定させていこうとする農村版「人生ゲーム」です。農業だけでなく出稼ぎや就学、グローバル市場の影響など参加者はゲームを通じてアフリカの農村生活の厳しさやダイナミズムを体感できます。アフリカに限らず農村の貧困、ジェンダー、食料安全保障、教育、栄養と健康、コミュニティ組織、農村金融などに関心のある方、「住民の視点」ってなんだろうと考えている方に参加をおすすめします。

【プログラム】

8:30~9:00 開会および自己紹介

9:00~12:00 プログラム説明、
ゲーム説明
ゲーム本番

12:00~12:45 昼食

12:45~17:30 ゲーム本番
振り返り

【持ち物】筆記用具



対 象 : 本学学生(学部、大学院、留学生、研究生)約20名と他女子大学生(大学院生を含む)約10名

参加費 : 無料

お問合せ : お茶の水女子大学グローバル協力センター Tel/Fax 03-5978-5546

詳 細 : URL: <http://www.ocha.ac.jp/int/cwed>

申込方法 : 名前、所属、連絡先を下記アドレスまで連絡下さい。

Email: info-cwed@cc.ocha.ac.jp (先着順)

申込締切 : 10月21日(月)17:00





自己紹介



ゲーム説明

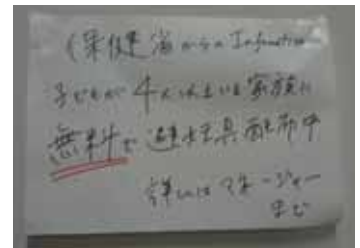


配役毎の説明。2名1組で家族を構成。1名の場合は女性世帯主。



ゲームで使用された計画シート
コマ、ルーレット

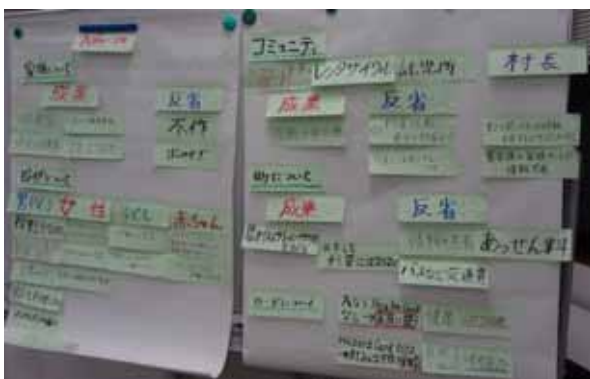
トライアルラウンド



	男	女
a	760	199
b	151	199
c	-26	
d	132	
e	-60	
f	-33	199
子	531	
女	177	
i	0	
l		
m		



ゲーム結果の発表。
振り返り、グループ発表



ワークショップラップアップ

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

平成 25 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