

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2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 24 年 10 月 27 日と 28 日に実施され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」の実施記録と参加者の報告書を取りまとめたものです。大学間連携事業としてお茶の水女子大学はじめ 5 大学の学生がサブサハラ・アフリカの農村を舞台とするシミュレーションゲームを通じて住民の立場から農業、家計、栄養、子供の教育などの問題を経験し、自らの手で生活を改善するための方策に知恵を絞りました。大学の枠を超えた活動によって、国際開発に関心を抱く学生間の交流とネットワークとしても有意義な活動でありました。

ゲームを意味ある学びの場としていただいた小林花さん他講師の皆様、参加者の皆様にお礼申し上げます。

平成 25 年 2 月

お茶の水女子大学グローバル協力センター

目次

1.	活動の概要	
	(1) アフリカルチャーゲームとは	1
	(2) 活動の目的	1
	(3) 実施日時	1
	(4) 実施場所	1
	(5) 講師	1
	(6) スケジュール	1
	(7) 参加者	2
2.	参加者報告書	3
3.	講師実施報告書	51
4.	資料	55

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。

<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グローバル化した社会の中でアフリカ農村の家族と市場や世界経済とのかかわりを考える。
- 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24年10月27日（土）、28日（日）

(4) 実施場所： お茶の水女子大学 本館 209号室

(5) 講師： アイ・シー・ネット株式会社

小林花氏

宇佐美香織氏

高山琢馬氏

お茶の水女子大学文教育学部 荒木美奈子准教授

(6) スケジュール

1日目 スケジュール		
時間	内 容	実施単位
14:00-14:30	グローバル協力センターセンター挨拶 オリエンテーション	全体
14:30-14:45	参加者自己紹介	全体
14:45-15:10	ゲーム説明	全体
15:10-15:20	配役毎の説明	小グループ

15:20-15:30	休憩	
15:30-16:00	トライアルラウンド1年次 計画づくり	小グループ
16:00-17:30	トライアルラウンド1年次	小グループ
2日目 スケジュール		
時間	内 容	実施単位
9:30-9:45	前日の振り返り	全体
9:45-10:30	2年次	小グループ
10:30-11:15	3年次	小グループ
11:15-12:00	4年次	小グループ
12:00-13:00	休憩	
13:45-14:00	振り返りシート記入（個人作業）	個人
14:00-15:00	テーマについてグループで振り返り	小グループ
15:00-16:00	グループ発表	小グループ
16:00-17:00	オブザーバーコメント シミュレーション教育 研究センター 水野勲教授 総括コメント 荒木美奈子准教授 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 10名 大学院生 2名
 聖路加看護大学 学部生 2名 大学院生 1名
 津田塾大学 学部生 1名
 奈良女子大学 学部生 2名
 宮城学院女子大学 学部生 1名
 お茶の水女子大学 シミュレーション科学教育研究センター 教員 4名
 グローバル協力センター 教員 2名

2. 参加者報告書

[グループA]

浅野 晴子

聖路加看護大学大学院ウィメンズヘルス・助産学専攻 上級実践コース博士前期課程2年

1) 演じた家族、役柄、行動

私は、赤ん坊役を兼務しながら女性役を演じた。役柄としては男性役と対等な立場で意見を言いつつも赤ん坊役もこなさなければならないので終始、家庭内で業務を行っていた。農地での仕事は女性が参加できる部分がほとんどなので、労働力を有効に活用するために女性が台所で働くことはなかった。二度、病にかかったが女性がいないと農地で働く人材が足りなくなってしまうので治療をして貰い、入院することはなかった。また、最後まで自分の家庭外で働く機会はなかった。

2) ロールプレイを演じて感じたこと・印象に残ったこと

まず、家族の栄養状態を考える時点で男性を A レベルにしなくてはならないという思いが女性役として強くあった。しかし、限られた労働力で生産できるカロリーは家族全員分の栄養状態を A レベルにできるほどの量ではないので子どもと女性を A レベルにすることは最後までできなかった。後になって考えると男性の栄養状態を最優先する必要性があったのか疑問が残る。なぜならば、男性が家庭内で行える仕事は女性や子どもと比べて限られており、街に出稼ぎに行っても必ずしも黒字になって帰宅するわけではない。初めに男性の働き方を考えてから、彼のできない部分を残りの家族の働き方を考えるという考え方の基盤が出来上がっていた。けれども、私たちの価値観に基づいて生活しようとするルールに則って行うことが不可能であると気づかされたことは、そのままアフリカで生活している人々が日々感じている不満の部分なのではないかとゲームを通して学ぶことができた。特に、女性にとっては子どもでも大人でも生きづらい生活環境であると感じた。私たちの家族では一人の子どもが女性に成長することになっていたが、その設定を知った時点で結婚させようという考えが思い浮かんでいた。しかも、その理由がその子どもの幸せのためなどということではなく、家族にとって、娘が結婚する代わりに何か見返りがあるのではないかと考えたことに基づいている。このような考え方は現代の先進国ではかなり少数派の意見であると思われるが、アフリカの人間を演じていると自然とそのような考え方になってしまう自分自身に恐ろしさを感じた。

また、先進国では子どもが学校に通うことは当たり前の生活行動であるが、アフリ

カでは空いている時間に行かせるしかできないという悲しい事情があることを身に染みて感じた。いかに自分たちが教育を受けられていることが幸福なことなのか気づかされた。

3) アフリカ、貧困、農村等について考えたこと

このゲームを通じて、アフリカの人々はなんて厳しい生活を強いられているのだろうと考えたが、それは自分たちの価値観を基準に解釈しているという視点を忘れてはならないと感じた。特に女性たちは私たちの生活と比較すると、制約の中で生きており、自由がほとんどないと考えられる。もちろん、現地の女性たちも同じようにもっと自由に生きたいと考える部分もあると思うがすべて私たちの物差しで物事をはかってみてしまい、哀れみの目で見るのはおこがましいと思う。

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みてアフリカの農村の暮らしを疑似体験することができたことは私にとって大きな学びである。私は来年から助産師として病院勤務する予定であるが、数年経たのちには途上国の母子保健を現地で支援したいと思っている。現地の母子に直接的に治療や分娩介助を施す機会はあまりなく、主に現地の助産師などの教育をする業務が多いと考えているが、その際に対象となる人々の生活を把握することの大切さを痛感した。特に、今回必ず知っておかなければならないことの一つに農作物の収穫期や収穫量があることに気付いた。その年にどの程度農作物を得ることができたかどうかは人々の生活環境を大きく左右する。食糧が不足していて、食べるものがなければ栄養状態は悪化する。栄養状態が悪いまま妊娠、出産を経ると当然、母体死亡率も上昇してしまう。また、性教育などの教育を行う際にも農作物の収穫期には人々が参加する時間は確保されないだろうし、遠い地で実施しても参加することが難しくなってしまう。そもそも性教育の必要性を人々が感じられなければ参加する人はいないと考えられるので、対象者のニーズを汲み取ることも重要である。

また現在、修士論文として「助産師の分娩進行の判断内容」について取り組んでいる。自然分娩に多くかかわっている助産所勤務助産師にグループインタビューを実施し、得られた内容をまとめる予定でいる。助産所では病院よりも自然分娩に接する機会が多い。そのため、医療設備の整っていないアフリカ等で分娩介助を行っている助産師たちの分娩介助に近いものがあると考えられる。日本の助産師の素晴らしい技術の一つをまとめることでその内容が途上国での分娩介助にも何らかの形で生かせるのではないかと思う。その際に、日本の技術をそのまま現地に生かそうという考えではなく、現地の人々の生活に根付いたものに柔軟に変化させたいという思いが強まった。

柳下 明莉

お茶の水女子大 文教育学部 人間社会科学科 1年

私は父親の役割をした。家族は男性1人・女性1人・子ども3人・赤ちゃん3人の7人家族だった。1, 2年目は豆とトウモロコシを肥料込みで育てた。そして三年目に母親が死んでしまった家族の成長した男性と、私の家庭で成長した女性を結婚させて二家族で合体して家事も畑の労働も栄養管理も行うようにした。家族が合体して大所帯にはなったが、労働力となる大人が男性3人に女性2人と多かったため、1・2年目と比べるととても生活しやすくなった。労働力の配分を考えて効率的に生産を行い、その年の収穫に合わせて栄養配分を行うようにした。私の家庭では出稼ぎに行った男性がしっかり稼いで帰ってきてくれたこと、また綿花を生産し換金できたことが生活を支えてくれたと思う。ただ栄養状態をAにするにはどうしても豆が足りなかったののでどうにか女性の労働力を確保してもう少し豆を生産するべきだった。全体を通して、はじめの1年は訳がわからずこの先大丈夫だろうかと不安だったが、年を重ねるうちにどう動けばいいのか、何が育てやすいのかなどがわかるようになりやりやすくなっていった。

ゲームをしたなかで自分が普段は考えたこともないような思考をしていたことが驚きだった。私は学校へ行くこと、教育を受けることは子どもの当然の権利であり、教育を受けるメリットは多々あると考えていた。そして教育開発の分野にも興味を持っていた。しかし今回のゲームでは二人の子どもを半期通わすことができたただけだった。どうしても食を満たさなければならないという考えが強く、子どもは大事な労働力であるのにお金を払って学校に通わせるという選択肢を取ることは現実的にはなかなか難しかった。私ですら子どもを学校へ行かせるのを渋ったということは、教育を受ける機会を得られずに大人になった人々にとって子どもに教育を受けさせるという選択肢を取ることはより困難な決断となると考えられる。そして学校へ通い教育を受けたことが村ではあまり利益を生まないことから教育を受けさせにくいという声もあった。確かに教育を受けたことのメリットを感じることはあまりなかった。ただ、字が読めなければ政府によるキャンペーンなどの情報に気づくことができなかつたり、倉庫を共有する際にも記録することができなければ誰がどれだけ預けているのか把握することができなかつたりするだろう。そのような状態では字が読める人が嘘の情報を流したり、実際の量とは異なる量を知らせたりすることができると考えると私たちはこのゲームを進めるにあたって大人は全員が文字を読むことができていると設定していたのだなと気付いた。また駒と本当の人間とは異なるだろうが、入院している子どもは面倒を見なくて済むと子どもの入院を少々喜んでしまった。また赤ちゃんを売りたいと考えることもあった。このような状況では人身売買が行われるのは当然とは言いたくないが、出てくる商売だと思った。私たちはブローカーに

買われていった子どもが悲惨な目にあうであろうことを知っているからこそ人身売買は行うべきでないを考える。しかしブローカーの子どもを買います、学校にも通わせてあげます、いい仕事にもつきますなどという誘い文句は、村の住人にとってとても魅力的であろう。

またこのゲームをしたことで農作業と一体となった生活に親近感がわくようになった。例えば天候などの危機がなく想定通りに収穫でき余剰が生まれた際には皆でとても喜んだ。収穫を祝う祭りをしたい気分だった。実際の農作業では収穫を迎えるまでは作業もずっときつくまたどれだけ収穫できるかもわからない。天からの恵みに感謝し、お互いの苦労をねぎらいたいという気持ちはごく自然に出てくるのだなと思った。食べていくのに精いっぱいでもちょっとつまらない気分もしたが、日本の社会を考えてみても多くの人は生活を成り立たせるために仕事をしている。実際にやっていることは違うけれど日本でもアフリカでも家族のまたは自分の生活を支えるために少々きつくとも仕事をするという点は共通している。

家族と子育てについても考えるきっかけとなった。私の家族観は近代家族である。そのためなんとなく子育ては各家庭が責任を持ち母親が中心になって行うものというイメージを持っていた。それに対してそうした考え方は近代になって作られた考え方がと言われて納得はしてもどこかでひっかかるものだった。けれど今回のゲームをして子育ては母親を中心に家庭で行えるものではないなということ強く感じた。隣近所の人々と協力することでずっと負担も減り他の仕事ができるようになる。もちろん家族計画などで子どもが多くなりすぎないようにすることも大切だが、子育ては家族を越えた協力が必要不可欠なものだろう。日本では女性の社会進出について子育てや家事が女性の負担になっている。こうした問題についても何かしらのヒントを得ることができた気がする。

貧困の状態では何もかもが苦しく他人に対して親切になるということが難しかった。村の中で助け合って生きていくのが理想だと考えても、自分の家族が生活していけることが第一条件になる。また自分の家族の生活水準をあげるのか、それともより生活水準が低い家庭に協力すべきなのか悩むこともあった。各家庭によって労働力も、養わなければならない人数も異なる。どのようにすれば皆がうまく生活していくことができるのかと考えた際に、共産主義に近い考え方を自分たちもしていた。だが実際にそれを行動に移すことはしなかった。私はどこの社会も最低限度の生活が保障され、また各自の努力が報われる社会であってほしいと思う。何が最低限度なのかを決めることは難しいが、高めの理想を持ちつつ少しずつでも現状を改善していくことができればよいのではないだろうか。ゲームでは一年がとても早く過ぎるため、私たちは前年や去年の反省を生かすことができた。しかしその日その日をぎりぎりで生活していたら、前の失敗を覚えておき少しずつ改善することはたいへん難しいことだと思う。従って外部の余裕がある人の協力はやはりかせないものであるだろう。幸いにも私は衣食住には不自由しておらず、学問に時間を割くことができる。この状態にあるからこそできること、社会に存在する様々な問題を知り考え

ることを継続的にやっていきたい。

[グループB]

齋藤 美咲

お茶の水女子大学 文教育学部 人間社会科学科 1年

今回、私が演じた家族構成は両親、子ども2人（一方は2年目から大人）、赤ちゃん2人だった。そのなかで、私は父親を演じた。また、最初の男性会議の際に、村長することに決定した。よって、今回の報告書では、家族のなかでの父親としての目線と、村長としての目線を分けて考えてみたい。

○自分が演じた家族や役割、その行動の概説

・家族の行動や父親としての役割

まず、父親は稼ぎ手として、健康を侵すことなく一家の大黒柱として働くことが求められた。男が稼がなければ、一家が潰れるのだ。そのため、家族の栄養状態は常に父親だけがAをキープ、続いて赤ちゃん、子どもはB以上、母親はC以上という栄養状態の優先順位を組んだ。私の演じた家族ではたくさん赤ちゃんが生まれ、家族内では面倒を見られなかったもので、他の家族と交渉して、食物と引き換えに毎年他の家庭に面倒を見てもらっていた。また、子どもは働き手として重要な存在であり、1年目はとても学校に行かせるという概念は出てこなかった。しかしその一方で、ゲームのルール上、父親は農地で仕事がない時期に、家事や子育ての担い手になれなかったのが残念だった。街へ出稼ぎに行くのにも資本が必要で、またたとえ街へ行っても、運良く稼げることもあれば、怪我をしたり、警官に嫌がらせをされたりなど困難が多く、満足な収入を得られず赤字になることもあったりする。それは言葉通り「賭け」であったと思う。

続いて、私の演じた家庭は、生計を立てるために工夫をした。作物に関しては、肥料を使用することで生産量を効率良く増やし、また幸いにもほとんど自然災害に遭わなかったため、余剰作物を売ったり、倉庫を買って貯蔵したりした。このおかげで、比較的裕福で、ほかの家族を助けることができた。さらに、私の演じた父親は、ほぼ毎年街へ出稼ぎに行ったため、毎回バスで行くよりも経済的だと考えて、自転車を購入した。これを私の家族で使用しない際に、バスの3分の1の値段でほかの家族にレンタルをして収入を増やした。これは、他の家族にも私の家族にも良いことであったと思う。こうして家が裕福になると、子どもを学校に行かせる余裕が出てきたため、一人は1年間、1人は半年間、ほかの家族が経営している学校へ行かせることができた。

・村長としての役割

村長として、できるだけ村全体がよい生活を送れるように、村人のニーズに応えた行動をとるように心がけた。4年の間に数回、男性会議を開いたり、家計が苦しくなった家族には無利子で融資をしたりした。また、生産・消費の面で最も効率的で、村人のニーズも多

かったトウモロコシの倉庫を村のお金で買ったため、多くの家族が余剰作物を保管することができた。

○ ロールプレイを通じて感じたこと・印象に残ったこと

・ 家族を演じてみて

今回のロールプレイをするまでは、農村の生活について思いを巡らすことはあっても、実際にそこに暮らす人たちの深刻な生活状況をきちんと理解せずに語っていたのだと反省した。生活する中で、自然災害も含めて、いつ何が起るかわからない不安を常に感じていた。また、普段発展途上国のことについて学んでいる際に「ひどい」と思うことを、当たり前のように自分もしていた。例えば、子どもを労働力として見なし、子どもの人権のことを考えずに学校に通わせるのを後回しにした。子どもを学校に行かせる間接費用というものを、身をもって実感した。また、赤ちゃんが病気にかかったとき、費用のかかる治療をしてすぐ家に戻すのではなくて、費用が安く済み、かつ病院が1年間預かってくれ家族の負担が減るということで赤ちゃんを入院させてしまった。つまり、家族愛を無視してしまったのだ。さらに、女性はいつも自分を犠牲にしなければならなかった。栄養状態は家族の中で常に最低、街へ行きたくても行けない、望まない出産。そのなかでも私のパートナーは交渉力に優れており、また金銭管理もしっかりと行ってくれたので、大きな障害のないまま過ごせた。よって、一家を支えているのは、実は女性であり、彼女の果たす役割は大きいのだと感じた。

そして、情報へのアクセスがいかに大切かを学ぶことができた。というのは、私の演じた家族では毎年赤ちゃんが生まれていたのだが、避妊キャンペーンという掲示がされているのに気づかなかったため、望まぬ出産を繰り返していたのだ。これには情報収集能力とともに、識字能力が必要になる。そこで、女性への識字教育の必要性も切に感じることができる。

・ 村長を演じてみて

私は、村長として村人のニーズをできるだけ聞きたいと思い、男性会議を開いたが、そこにはいくつか問題点があった。まず、男性だけを呼びかけていたため、母子家庭の状況を把握できなかった。村の大事な決定をどのように村全体に知らせるかをもっと工夫すべきだったと思う。また、村全体で作物を共有しようという、共産主義のような考え方を自分でも気づかないうちにできてしまっていた。自分自身、助け合うことが大事であることは分かっている、自分の家族のことで精一杯だった。頭の中で「こうすべき」というのはわかっている、実際の行動に移す余裕がない。どうすれば村のみんながより安全で幸せな暮らしができるのかという問いは非常に難しかった。

○ アフリカ、貧困、農村等について考えたこと

このロールプレイを通じて、都市ではなく農村に住んでいるからこそその苦労や葛藤を実

体験できた。農業は自然環境に影響される部分が大きいため、決して暮らしは安定していない。このような暮らしに一つでも便利な機械が入れば労働の負担が軽くなることを、ゲームを通じて理解した。また今回のゲームの中では余剰作物をお金にできたが、実世界ではグローバル市場が広まっており、不当な取引が行われればたとえ豊作になっても儲からない。

何か商業をするにしても（今回のゲームの中では学校運営）、農閑期に合わせて学校を開くなどの工夫が必要だ。学校といえば、子どもに公教育を受けさせる“メリット”をゲーム中に考えることがあった。教育を受け、都市へ出稼ぎに行けるようになっても、やはりそこで成功する保障はない。悲しくも、ギリギリな生活のなかで、家族へもたらすメリットではなく子どもの人権として「すべての子どもに教育を」などとは簡単に言えないことを実感した。また一方では、卒業証書の偽造なども行われているというから、法律がうまく機能しない、法律をうまく抜ける方法を考えないと生きていけない現実があるように感じる。

さらに、地域コミュニティは欠かせない。特に、女性が協働することは必須だ。子育てや食事の準備は一家族では成り立たない。ゲームの中では村長役をやらせていただいたので、みんなの利害が一致してみんなで行動に移すことや相互扶助の難しさ、情報をいかに村全体で共有するかという困難を認識した。

保健、医療の面でエイズについて考えると、家族の中で父母が発病してしまったら、祖父母と子どもだけになり、生活はより厳しくなる。また、HIVは母親から感染するため、子どもにも発病の危険性がある。それは負の連鎖として受け継がれる、大変な病気だ。

貧困について扱う際には、教育、保健、経済、コミュニティなど、さまざまな方面からコミットしなければならないことは改めて実感した。

○ 今後の学習や研究に向けた抱負

机上の学問だけでなく、今回のようなロールプレイや現地訪問など、実体験を含めた学習をしたい。これまでは開発について理想を語っていたものから、現実の決して純粹ではない人間の心情から目を背けることなく、より現実味のある認識を持ちたいと思う。また、開発・国際協力に携わるにあたって、さまざまなアクターの役割を理解する必要がある。公的機関や企業、NGOが行なっている様々な事業（機械の寄付、エイズ対策、コミュニティ促進など）の成果（報告書を見る際も、本当に現地の人々と対等な立場で行なってきたのか、メリットのほかに何か弊害がなかったのか、トップダウンなコミットメントになっていないかどうかなどを見極める必要がある。）を調べることで、自分の中での国際協力のビジョンをよりしっかりさせていきたい。

山口 歩

聖路加看護大学 看護学部 看護学科 2年

<自分が演じた家族や役柄、その行動の概説>

私は夫と2人の子ども、3人の赤ん坊がいる母親の役を演じました。家族の方針として、栄養状態は最低Bランクを保つことをあげました。Bランクを保つために、必要なものはキャッサバととうもろこしということがわかったので、とにかくキャッサバととうもろこしを効率よく作る方法を考えました。天災を上手く免れることができたので作物を余らせることができ、その作物と豆を交換することで夫の栄養状態をAにすることができました。1年目の方法が上手くいったので同じやり方を3年間続けました。はじめから7人家族で、1つのかまどでは足りなくなったが、労働力をつかってもう1つ作るよりは他の家にかまどを借りて、その代わりに赤ちゃんを預かり育児をするということで上手くやりくりしました。結果、夫が街に行くことができ、マイナスのときもありましたが、街で稼いできてもらうことができました。

また、夫が村長であり、村人のことを本当によく考えている人であったので、どうしても貧しくて食べられない人に対しては無償で作物をあげるなど、やさしい村長にどう協力していくかを考えました。

工夫した点として、街に行き続けるだろうなということが予測されたので自転車を買いました。損したくないという想いが強かったことと、街にいかない時期には自転車を使わないことがもったいないと思ったことから、バスの往復より低い料金で、自転車のレンタルを行ってお金を得ることができました。また、かまどの改良がどれだけ有効かをはじめに考え、改良をしてもあまり効果的に利用できないと判断したことが、無駄なお金を使わないことにつながったと思います。

<ロールプレイを通じて感じたこと・印象に残ったこと>

一番深く印象に残っていることは、子どもが産まれたときに嬉しいという感情はなく、「負担が増える」「育児どうしよう」というマイナスの感情をもってしまったということです。本当は子どもが産まれて嬉しいはずなのに、迎え入れなくてはいけないはずなのに、本心は違うということがとても悲しくなりました。同じように、赤ちゃんが病気になってしまったときに、がっかりするわけではなく、育児の手間がはぶけると感じてしまったことが残念でならなかったです。以前学校で見たビデオのなかに、貧しい国の母親が子どもをたくさん産むけれど、全て「神様がなんとかしてください」と言っていたシーンがあったことを思い出し、こんな状況で子どもが産まれたら神頼みになってしまう気持ちも、その時少しわかりました。家族計画がとても大切だということを、身を持って実感しました。子ども、赤ちゃんの生活は大人の気持ち

や都合の押しつけでした。

また、すごく豊かな家族を見たときにはいいなあ、うらやましいなあ、私たちも頑張って豊かになろうと感じた反面、まずしい家族を見たときは、私たちは十分だという気持ちになりました。周りの家族に対して、自分たちはどれくらいなのかということに気にして、自分たちの生活ランクをどこまで求めるかは周りに左右されるのだなと思いました。私たちは豊かな暮らしをしていて、もっと貧しい人々は大勢いるけれど、それでもより豊かな生活を求めてしまうのは、自分の住む環境が影響するのだなと思いました。

貧しい家に作物をくださいと言われたときは、自分の子どもの栄養状態をあげるために頑張ったのにどうして自分たちのために使えないのという気持ちと、私たちは十分だから助けてあげようという気持ちが入り交じって複雑な感情でした。仕方ないと思う反面、私たちがあれこれ工夫して街に稼ぎに行った頑張りはどこで評価されて、どこで自分たちに帰ってくるのだらうと思いました。本当に善意で何かをするということは簡単ではないなと感じました。

また、母親はとても偉大な存在であるということがわかりました。農場でも台所でも働くことができ、一家のなかで、なくてはならない本当に大切な存在でした。しかし、栄養状態は子ども、赤ちゃんが優先で、彼らより高くなつてはいけなし、母親がいないと子ども達は生きていけないのに、母親の栄養状態をあげられないことをもどかしく思いました。父親も運次第で街で多く稼ぐことはできますが、生きるためにはまずは食糧であるし、父親よりも母親だなと思いました。

<その他アフリカ、貧困、農村等について考えたこと>

今回は、早い段階で倉庫をみんなで共有したり、村長がやさしく動いてくれていたり農村全体で協力することができていたため、最終的にお金がマイナスにならなかったことが考えられるとおっしゃっていましたが、実際の農村ではこうも上手くいかないのだらうなと思いました。独り占めしてしまう村長さんがいたり、NGOの支援が意図するように働かなかつたりする現状があることを考えると、村の人々が村に対してどれだけ愛情をもっていて、どれだけ助け合う精神があるのかによって、生活が豊かになるか貧しくなるかが変わってくると思いました。けれど、自分たちの生活で精一杯の状況にいたら、そのことに気づくことはなかなか難しいことだと思うし、どうしても自分たちの生活を守ろうと必死になることは仕方のないことだとも思いました。豊かな生活をしている私たちだからこそ、気づけること、わかること、失敗することを知っていると思うので、どのように介入していったらいいのか、これからも考えていきたいと思いました。

<今後の学習や研究への抱負>

私はまだ学生の身分で、実際に誰かを助けるお金も技術も持っていません。今は自分が技術を身につけたときのために、知識をつけることが今の自分にもできることだと考えているので、これからもこのようなセミナーに参加して、アフリカのこと、貧困のことについて学んで、感じて、考えていきたいと思います。今回得た知識や発見、驚きを糧に、また新たな場所へふみこんでいきたいと思います。この度は、アフリカや貧困について考える貴重な機会をくださって本当にありがとうございました。

[グループC]

齋藤 芽依

お茶の水女子大 文教育学部 グローバル文化学環 3年

1、自分の家族の概要

- ・家族構成：0年時点→父、母、子ども（1）、赤ん坊（2）
4年後→父、母、子ども（1）、赤ん坊（3）
- ・自身の役割：母&子ども（1）&赤ん坊（2）

2、ロールプレイを通して感じた事

・農業

天候等のハザードにかなり左右された。ハザードという不安定要素があるために収入の安定が保証されないことは、非常に辛い。ハザードは村全体に被害をもたらすので、村内部である作物が同時に不足する可能性がある。そうした時に、備蓄があるということは重要であった。また家族構成によっては、家庭の労働力のほとんどを農業に割かなければならず、新しい事業やその他の活動をする余裕が無い。

・女性

一年を通じて、忙しく働かなければならない。父や子ども・赤ん坊を優先するために、自分の栄養状態が疎かになる傾向にある。健康状態が悪ければ、病気・死亡するリスクが高まり、それが家族全体の貧困に繋がるという悪循環も考えられる。

また望まない妊娠や結婚が行われたり、女性のコミュニティが無かったりと、女性の自己実現はかなり困難な状況にある。

・子ども、赤ん坊

教育を受けさせたいと思っても、労働力として子どもが必要なためになかなか学校に入れない状況になった。家庭において子どもは様々な労働が出来るため、非常に価値の

ある労働力だった。また村では、学校を卒業してそれを活かせる職業が存在しないため、学校の重要性が伝わって来なかった。

私の場合、子ども・赤ん坊を自分の手でほとんど育てなかった。さらに子どもを病院に預けっぱなしだった。むしろ育児の手間が省けてラッキーなどに私が思っている事に気が付き、少し申し訳ない気持ちになった。

・コミュニティ

個人間の交渉によってモノと労働力の行き来は多くあったが、コミュニティとしての活動は無かった。各家庭が自身の事に忙しく、また利害関係が多様であったために、コミュニティとしての活動に至るまでには長い時間と労力がかかることになるだろう。社会的活動とまでは至らなくても村での情報共有は有意義であった。町の様子や他の家族の情報を得る事が出来た。

村では現金そのものより食料の方に価値があるような場面が数回あった。余剰作物分を売ることは出来ても、現金で買う事は出来なかったためである。この点は私たちの生活とは大きく異なるので、新しい発見になった。

・ゲーム自体

このゲームは初期設定の家族形態によって、かなり運命が作用されると感じた。ただこのゲームは勝敗が全てではないので、アフリカの人々が運命を受け入れて生きる事と似た体験が出来る。ゲームには決められた年数設定があるので、計画・目的を持てるが、実際の生活には明確な終わりが無いことに留意しなければならない。

また自分たちの目標や交渉条件を早めに明確に決めておくことが、人と交渉する上で重要だった。

3、アフリカ・貧困・農村について考えた事

アフリカの農村の暮らしぶりを知る第一歩になった。ゲームの中で、農民になりきることによって多くの発見があった。

農村には多くの不安定要素があって、セーフティーネットもないので貧困に陥る危険性が高かった。そして一度貧困に陥ると、回復が難しいと感じた。また貧困をどういった基準で適応するのか疑問に思った。人々の貧困を改善するのは、農村での地道な小さな活動の積み重ね・成果なのであろう。

4、今後の抱負

私は大学で国際開発を専攻としているため、今回のアフリカルチャーゲームは非常に有益でした。特に農村開発を卒業研究のテーマとして考えているので、ここでの経験は様々な場面で活用できると思います。今回参加してみて、人々のコミュニティー作り、女性のエンパワメントにますます興味を持ったので、今後深めていきたいです。

学習面以外での日常生活の中でも、アフリカの農村やあのような現実が実際に存在して

いる事を心に留めながら、過ごしていけたら良いと思います。

5、感想

予想していたより多くの学びが得られ、非常に嬉しく思っています。他大学や他学部の方との共同作業も貴重な経験で、多様なアイデアや意見に刺激を受けました。このような機会が授業でもあれば、きっと多くの人が興味を持つのではないかと思います。

また今回は限られた時間内でのゲームでしたので、まだまだ挑戦してみたいことが多くありました。あと数年は繰り返してみたいです。

このような貴重な機会を提供していただき、関係者の皆さん、本当にありがとうございました。

高畑 友香

お茶の水女子大学 文教育学部 人文科学科 1年

・自分が演じた家族や役柄、その行動の概説

私の家族は、男性と女性がひとりずつと 5 年間大人にならない子供 1 人と赤ちゃんが 2 人の家族で、私はその中で、男性の役割をしました。ほかの家族よりも働き手の人数が少なかったこともあり、男性と女性はふたりとも畑にでて、子供にかまどをまかせ、赤ちゃん 2 人はよその家に預けることにしました。私とペアの方が、途上国の教育について勉強していた方で、その方の助言もあり、子供 1 人は必ずゲーム中に学校にいかせようという目標を定めました。1 年目は、他の家からの豆の需要が多かったので、もう 1 軒の家と協力して、豆をつくりました。キャッサバは一気にたくさんつくれるので、どこかで買うことができるだろうと思い、つくりませんでした。同時に、男性があまりどこでも使えないことが発覚し、のちに子供を学校に入れるための費用として、綿を集中的につくることにしました。1 年目はハザードの影響で、豆も綿もあまりつくれませんでした。綿が予想外に高く売れたおかげで、男性と子供と赤ちゃん 1 人を栄養状態 A にすることができました。しかし、キャッサバが不足していて、とても困って多くのお金を使ったので、来年度以降はもう少しキャッサバをつくろうと決めました。この年は、幸い誰も病気になりませんでした。赤ちゃんがもう 1 人生まれ、家族が増えました。2 年目は女性が豆ととうもろこし男性がキャッサバと綿をつくりました。この時、町のはなしを他の家からきいて、町はギャンブルしかできないと知りました。私たちの家族は、子供を卒業させてから 1 回町に行かせようと思いました。この年は幸いハザードが起らず、順調に進みました。赤ちゃんが 2 人病気になりましたが、10 アフリで 1 年間預かってもらえるならこれ幸いと、入院させてしまいました。お金が多く手に入りましたが、作物が案外お金で買えないことがわかりました。また、子供を学校にいかせるためにはどうしても、改良かまどが必要だとお

もいました。女性にずっとかまどを見てもらうのは、とても効率が悪かったのです。その頃町にキャッサバの倉庫ができたので、来年からキャッサバを多く作り、貯蔵していこうと決めました。3年目、キャッサバを2つの畑でつくりました。少し多いかと思いましたが、私たちの計画では4年目に子どもを学校にいかせ、5年目はキャッサバをつくらず、とうもろこしと豆と綿をつくって、お金と栄養状態をよくして終わろうという計画でした。とうもろこしと綿もつくりました。3年目もハザードはおこりませんでした。女性が病気になるしました。女性は働き手としてどうしても必要だったので、高額でしたが、すぐに治してもらいました。同時に赤ちゃんが1人病気になりましたが、また入院させてしまいました。4年目の初め、貯めていたお金で改良かまどを買いました。普通にお店で買いました。そして、念願かなって子供を学校にいかせることができました。パートナーの方の提案で、学費が安い私立の E スクールにいかせました。この年も来年に備えてキャッサバを多くつくりました。子供は来年、町にいつてきてもらおうと考えていました。この年はハザードがきてしまい、あまり収穫がよくなかったものの、キャッサバだけは予定通りにできました。お金は少ないけれど、来年は稼ごうと思った矢先、ゲームが終了したので、無意味なキャッサバだけが大量に余ってしまいました。欲しい人もいなかったのに、売れないキャッサバがあまって残念でした。しかし、男性の栄養状態を常に A にできたのは、よかったと思います。

・ロールプレイを通じて感じたこと・印象に残ったこと

子供を学校にいかせたくない気持ちや、赤ちゃんが足かせになってしまうことがリアルに感じられました。また、情報がなかなかはいってこないことがもどかしく感じました。

[グループD]

入江 里保

聖路加看護大学 看護学部 看護学科 学部2年

●自分が演じた家族や役柄、その行動の概説

私は、お父さん、お母さん、子どもが3人、赤ちゃんが3人の8人家族でゲームをスタートしました。私の演じた役柄は、お母さんと子ども、それから赤ちゃんです。お母さんは、家族の栄養管理が仕事で、なるべく家族の栄養状態を良く保つことを目指し、子どもと赤ちゃんは自分よりも良い栄養状態にする必要がありました。しかし、我が家では家族が多く、他の家庭よりも多くの作物を必要とするにも関わらず、作物を作るための労働を確保することが難しい状態でした。なぜなら、畑に出られるのはお父さんとお母さんだけ

で、子どもたちは皆、かまどや子守に労働力を費やしていたからです。そこで、私の家族は、高い値段で売れる綿花を育て、その売ったお金で作物を買うという方法を考えました。もちろん、全ての作物を買うことは無理なので、とうもろこしを自分たちで、家族がぎりぎりやっつけていける分だけ作りました。加えて、赤ちゃんがあとふたり増えたとしても、子守に必要とされる労働力に変化がなかったので、他の家族から赤ちゃんを預かって、その分作物をもらいました。このような方法で、家族がぎりぎり栄養を保っていくという状況でした。お母さんとして、家族の栄養状態を良好に保つ必要がありましたが、その実現はなかなか難しく、栄養状態が一番良い状態にすることは結局一度も実現しませんでした。よって、我が家では1年の終わりに家族の全員が健康の危機を迎えることとなりました。お父さん、子ども、赤ちゃんが病気になり病院に入院し、2年目の終わりには、悲しいことにマラリアでお母さんと赤ちゃんが亡くなってしまいました。お母さんは貴重な労働力であるにも関わらず亡くなってしまい、しかもこのとき、毎年訪れる出産のおかげで赤ちゃんの数だけは増加していたので、完全に労働力が足りない状態になってしまいました。

そこで、我が家は成長した息子を近所の家族の娘と結婚させ、労働力を確保することにしました。このとき、なんと家族は15人になっていました。15人になると必要となる栄養も半端な量ではありません。しかし、今までと異なるのは、労働力が余るほどに確保できているということです。一人は出稼ぎに行くことができましたし、作物も余るほどに作ることができました。もちろん綿花でお金を稼ぐことも忘れません。出稼ぎもうまくいき、綿花も作ることもできるとなると、家族の資産に余裕ができます。これを使い、次の年の作物づくりに肥料を投入することができ、ハザードで収穫量が減っても大丈夫な上、必要量よりさらに多くの作物を得られるので、栄養状態をみなある程度良好にすることができました。他の家族を見ていて、労働力の不足している家庭は稼ぐことも、作物を作ることもできずに苦しんでいたもので、やはり、労働力を確保することができたのは大きなことでした。また、労働力を確保できたことで、子どもを学校に行かせることもできました。

もう一つ、家族が豊かになっていくうえで、重要な役割を果たしたのは、NGOによって配られた避妊具です。労働力がどんなに多くても、赤ちゃんが増えるとその子守が必要になりますし、かまどの数も増え、その上食料も必要になり、家族共倒れの状況になってしまうのです。したがって、NGOが村に来て避妊具を配っていることに気がつき、バースコントロールを行えたことは、家族にとってとても良いことでした。

以上のように、私の家族は労働力の確保、お金の確保、そしてバースコントロールを行うことで、結果的に栄養状態も良好に保つことができました。お母さんとして栄養状態を良好に保ちたいが、労働力不足でそれが上手くいかないという状況と、労働力の確保が上手くいき栄養状態が良好に保てるというふたつのパターンを演じることができたのが、私たち家族の特徴であったと思います。

結婚して大家族となった我が家→



● ロールプレイを通して感じたこと・印象に残ったこと

このゲームを終えてみて、冷静になると、私たちの現実では起こり得ないこと、考えられないようなことを当たり前のようにやったり、望んだりしていたことに驚き、またこれがアフリカの現実に行き起きている可能性が高いことを実感し、ショックを受けました。例えば、出産し赤ちゃんが生まれると「赤ちゃんが生まれました！おめでとうございます！」という声の次に、必ずと言っていいほど「あ〜、生まれちゃったー」という家族の声、他の家族の「うわー、また赤ちゃん増えたんだ」という声や笑い声が聞かれました。我が家でも同じようなことが何度もありましたし、私自身ゲームを終えた後、「赤ちゃんは家庭を圧迫する」という感想を述べました。実際、赤ちゃんは労働力にもならず、ただ子守やかまどの負担を増やすだけで、言ってしまえば「役に立たない」存在でありました。日本や多くの先進国では、新しい命は歓迎されるべきものです。しかし、アフリカでは、私たちがゲームの中で感じたように、新しい命の捉えられ方が異なるのかもしれませんが。あるいは、歓迎されたとしても、将来の労働力として歓迎されているにすぎないのかもしれませんが。これと似たようなこととして、赤ちゃんが病院に入院すると、入院費も治療費も同じ料金なのに、子守の負担を減らすため、そのまま入院させておくということが当たり前のように起きていたことも印象に残っています。これが労働力になる子供や大人だと、入院費より高い治療費を払って退院させる人が多いのにも関わらず…。また、赤ちゃんが亡くなった時に悲しみに浸る感情がありませんでした。これらのことも、私たちの普段の感覚とはかけ離れています。私は看護学生であり、発展途上国の医療についてのお話を聞く機会がよくありますが、やはり途上国ではその子どもひとりにかかる治療費なんか払えないのだとあって、治療すれば治る子どもを治療せず、死なせていくということが当たり前のように起きているそうです。そして、その家族はそれを「なんとなく仕方のないこと」と捉えていることもよくあるそうです。このように、アフリカや途上国の農村では、赤ちゃんは必ずしも歓迎されうる存在ではないのかもしれませんが。それにも関わらず、バースコントロールがなかなか行われないこと、ゲームの中でもそうだったように、バースコントロールを促す NGO が入ってきててもその情報に到達できる人、できない人がいるという現実を実感しました。

今回ゲームを終え、上記以外にも、女性の社会的地位の低さ、家族が生きていくために子どもは労働力として必要不可欠で学校に行かせることが難しいことを実感しました。また、私たちの家族が労働力確保のために結婚したように、戦略的結婚が実際にアフリカやその他、途上国の農村で起きている可能性があるのだということについてなど、普段想像だけではわからない現実について、考えさせられました。

● その他、アフリカ、貧困、農村等について考えたこと

私は去年の夏に、バングラデシュを訪れました。その時の経験と今回のゲームを思い返して重ねてみると、今回ゲームの中で体験したようなことが、実際に起きていたなと思いました。特にバングラデシュの農村での経験は本当に今回感じたものに近かったことを思

い出しました。それは例えば、学校のある時間なのに子供が牛を連れて道を歩いていること、親に言われたら子どもは黙って親の言うとおりに働く、といった光景です。やはり子どもは農村において重要な労働力でした。また、とても印象的だったのが、私がとても大好きになったシャンティという少女がいて、帰り際、私が別れを惜しんでいたらその子のお母さんがさりりと「そんなにシャンティが好きなら、日本に連れて行っていいわよ」と冗談ではない、おそらく本気で、本当に何食わぬ顔で言ったのです。私は、このときとてもショックな気持ちになったのを覚えています。しかし、今回のゲームを終え、自分も同じようなことをゲームの中で普通にやっていたことに気づき、またそれが生き抜いていくために必要なことになってしまっているのだということに気づきました。このように、ショックや悲しさを覚えながら、私たちの普段の感覚が、世界のスタンダードではないことに気づくことがアフリカ、貧困、途上国や農村を知っていくためにまず必要なことではないかと感じました。

●今後の学習や研究に向けた抱負

将来、発展途上国に医療支援をしに行くことが私の夢です。アフリカルチャーゲームを終え、将来に向けて大切なことをたくさん体感できました。家族計画の大切さ、ジェンダーのこと、栄養を家族全員が十分にとることの難しさ、赤ちゃんや子どもが亡くなるということ、そのことに対する家族の感じ方…。私は、まだ自分が何を専門にしていくか決めていませんが、今後この経験をより豊かに深めていき、発展途上国で本当に必要とされていることができるように、そして少しでも何かお手伝いができるような看護師になりたいと改めて強く思いました。また、ゲームの中で感じたことを実際に見たり、聞いたりできるような機会を意欲的に、自ら作っていき、アフリカルチャーゲームでの学びをより実感の伴ったものにしていきたいと思います。

神谷 菜穂花

お茶の水女子大学 文教育学部 人文科学科 1年

演じた役柄

父親。スタート時、家族は父親、母親、子ども3人、赤ちゃん3人の8人家族。

○父親として○

「父親、男性の役割は栄養をしっかり取り、お金を稼いで資産を増やすこと。」
男性は働き手として必要だと思っていたが、家事育児にも関わらず、農作業も整地くらいにしか必要ではなかった。男性の栄養状態を最優先にすべきだと思っていたがそれは正しかったのだろうか、疑問が残る。男性が役に立つのは、街に出稼ぎに行く経済的余裕のある家庭のことにように思った。

○女性の役割について○

「母親、女性の役割は家族の栄養状態をよくすること。」

農作業の多くの時期、家事育児を担う者としてオールラウンドで必要なのに、自らの健康状態を2の次にして家族の健康を考え支えていく役割。女性は貧しければ貧しいほど劣悪な健康状態で酷使され、生産力としてのコマとしてしか見られていないといっても過言ではなかったように思う。自分の健康よりも子どもに食べさせようとする、母親の母性からの自己犠牲を感じた。

○あかちゃん、子どもの役割について○

学校に行っても学識は村では役に立たないため、学校に行くよりも家で農業や家事育児をすることが求められる。小さくても一人前の労働力としてみなされるため、精神的負担がかかるのではないかと思った。

○村というコミュニティとして○

家族の人数は多いのに働き手がないという極限の状態のなかで、どの家族も自分たちが生き延びていくだけで精一杯、ほかの家族のことなど考える余裕はなかった。村には村長がいて、村長が男性を集めて会合を開いたり、利息なしの金融業、余剰食物の安価販売、村の共同倉庫を買ったりしてくれたおかげで、ある程度の協力体制は整っていた。

しかし、男性だけの会合では男性のいない家族には情報が伝わらない、村長にすべてを任せすぎて村長の荷が重くなったなどの問題点もあった。

ロールプレイをとおして

ゲーム開始前、男性だけ、女性だけがそれぞれ集められて、「男性の栄養状態は常に最良にしておくこと。女性は自分の栄養状態よりは家族みんなの栄養状態をよくすること。」と説明されたので、そういうものだと思ってゲームを開始した。これは、農村に伝統的に根付いてきた暗黙の了解のようなものだと思う。生き延びるために、いつのまにか女性や子ども、あかちゃんを労働力、道具として扱っていた自分がいて、はっとさせられた。街へ出稼ぎに行く経済的余裕がないならばわざわざお金を払って子どもに学歴を持たせる必要はない、学校へ行かせる必要はない、という方向に思考が傾いていったし、本来は喜びであるはずの新しい命の誕生も、世話をしなければいけない人数が増えて困ると悲痛の声をあげていた。あかちゃんは死んでほしいとさえ思った。貧困の中であって、たとえば学校に行く、女性だけでコミュニティをつくる、という自己実現は、とてもできそうになかった。また、このゲームでは禁止されていたが、実際にはあかちゃんや子どもが病気になってもあえて病院にいかせず放置して死なせる、口減らしもあるのではないかと考えた。これらすべてが、本来意志をもった人間をただのこまとしてみなしている自分の思想からでたものであり、わたしが実際にこの男性優位の社会で父親だったらと思うと恐ろしくなった。

今回のゲームをとおして実感したのは、「何をするにもある程度の豊かさが必要」だという

ことだ。村では農作物が売ってもらえず、カネよりもモノ（穀物）が価値をもった。モノよりもカネが価値を持つ街に出稼ぎに行くバスに乗るのも、商品作物の綿花をつくるのも、子どもを学校に行かせるのも。

村単位で協力して農作物を作り、それを分配するというのは、効率も良いしみんな平等にある程度の生活水準を保持できるが、社会主義になってしまう。このロールプレイの中でその案がでたが実行されなかったのは、演じているわたしたちが資本主義の社会で暮らしているためだったのだろうか。村長に村のまとめ役をすべて負わしてしまったので、自治委員会のようなものをつくって農作物倉庫の管理、学校・病院・バスの運営をすればもっと安くさまざまなことができたのではないか。しかし、自治組織（わたしたちの感覚にあてはめると市町村役場）をつくるには人手が必要であり、人を浮かせるには改良かまどなどの文明の利器が必要であり、つまりはある程度の豊かさが必要になってくる。

NPOや政府による、学校設立やフェアトレード推進などの長期的な目標を見据えた援助だけでなく、生きることを目的とした、目の前のニーズを満たすことも大切だと思った。

[グループE]

網谷 有希子

お茶の水女子大学 生活科学部 食物栄養学科 4年

1. 自分が演じた役柄および家族構成について

7人家族の女性役を担当した。家族構成は、男性1人、女性1人、子ども2人、赤ん坊3人であった。3年目に避妊グッズをいただいたこともあり、4年間で新たな命を授かることはなかった。また、病気で誰かが亡くなることもなく、4年間は7人家族のままであった。

母親の仕事は、家族の栄養状態の維持・向上に努めることである。家族全員を（疾病に罹るリスクが最も少ない）Aランクにすることは果たせなかったが、年を経るごとに栄養状態を改善していくことはできた。E familyの栄養状態の推移を図1にまとめる。

家族が6人以上いるため、常に2つのかまどの面倒を見る必要がある。育児にも人手が必要となることを考慮すると、わが家に働き手は1人（父親）

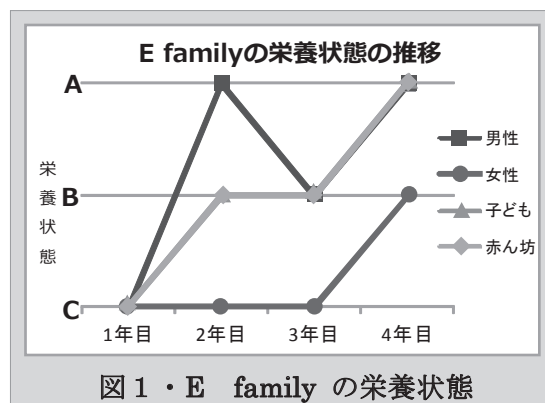


図1・E familyの栄養状態

しかいない。しかし、農作業において父親ができる労働は限られている。E family では、常に労働不足が悩みの種であった。

2. E family の4年間について

以下、E family での出来事を年次ごとにまとめる。

- ▶ 1年次：所持金 70AFRI からスタート。「教育は未来への投資」という家訓のもと、子ども1人を学校に入学させた。キャッサバを4トン収穫し、1人の労働力で7人分の食事を何とか賄うことができた。安堵していたのも束の間、父親と子ども、赤ん坊ひとりずつが病気を患ってしまった。重要な働き手である子どもは、交渉の末、余剰作物を換金したお金で治療し、ほかの2名は入院することを選択した。治療費および入院費に加え、授業料、街へのバス代、職業斡旋料がかさみ、所持金は15AFRI まで減額した。
- ▶ 2年次：E family に、もはや働き手はいない。お金もない。唯一の財産は、初等教育の修了証書をもつ子ども1人だった。交渉の末、彼が先生となってE school という名の私立学校を経営することを決意した。公立に比べ学費を25%減にし、半期ごと2年間かけて履修するコースも設けた。結果、学業への需要が高まったのか、今期は何も耕さずとも学校経営で得た収入のみで7人の食事を賄うことができた。しかし、母親と赤ん坊1人が病気に罹ってしまった。なけなしの貯金で母親は治療し、赤ん坊は入院することを選択した。所持金は5AFRI までに減った。NGO の支援で改良かまどを手に入れたが、活用し切れなかった。
- ▶ 3年次：一か八かの賭けに出た。とうもろこしと綿花を耕し、学校経営も2年目に突入した。運よく豊作に恵まれ、綿花は今までに見たこともないような大金に変身した。豆を手に入れることができなかつたため、栄養状態をAランクにすることはできなかつたが、母親以外はBランクに上げることができた。学校経営の収入も相まって、貯金は146AFRI となった。しかし、赤ん坊ひとは、また入院となってしまった。
- ▶ 4年次：初めて肥料を購入し、とうもろこしと豆を耕した。生憎の水不足だったが、満足できる程度には収穫することができ、栄養状態が大きく改善された。この年、病気に罹る家族はいなかつた。昨年次に貯金が増えた家庭が多かつたようで、就学児が急増した。おかげで貯金は176AFRI となった。E school の修了証を得た子どもたちが、街に出稼ぎに行ったというウワサを耳にし、村に貢献できたような気がして嬉しく思った。

3. ロールプレイを通じて感じたこと

とにかく気の休まらない4年間だった。今年の収穫高をくじ引きで決める。自身とわが子の健康状態(疾病を患うか否か)をくじ引きで決める。新たな命の誕生をくじ引きで決める。なんと受け身な場面の多い生活であろうか。すべてを運に任せるしかない状況が苦しくて仕方なかった。と同時に、選択肢があることの幸せを実感した。運に恵まれた出来事といえば、綿花が予定量収穫できたこと(3年次)、水不足だったために豆が予定より多く収穫できたこと(4年次)であろう。一方で、運悪く起きてしまったことといえば、1～3年次は毎年だれかが病気を患ったこと、街に出稼ぎへ行ったつもりが15AFRIの借金を作ってしまったこと(1年次)が挙げられる。

初年度に子どもを就学させた成果として、一家に安定的な収入をもたらしたことは非常に大きかった。「教育は未来への投資」という家訓は、間違っていなかったといえる。しかし、学校経営にはいくつかの課題も残った。詳しくは3-4で触れる。

女性として家族の健康維持増進に努めたが、私自身は、街どころか村全体の様子もあまり分からぬまま、あっという間に4年が経ってしまった。いつもその場凌ぎの生活を続け、余剰作物を保管して翌年に備えることさえもできなかった。

さらに、ゲームゆえの“甘え”があったことについて、反省している。そもそも学校経営を始めるにあたり、校舎・教材費などの初期費用は無視してしまった。1年目に子どもひとりが病気を患ったが、2人子どもがいるうち、未就学児の方だと勝手に決めてしまった。このように今回のゲームにおいて、実際の社会では非現実的なこと、あるまじきことも存在した。

4. 貧困からの脱却に必要な視点とは

「外部環境に左右されにくい仕組みづくり」——その“年”暮らしの生活から脱却するためには、社会の仕組みを変えなければならない。世の中を変えるのは「世の『中』」にいる私たち自身であると1年次を終えたときに私は思った。最低限の人手すらなくなってしまったE familyには、今期が豊作だろうと不作だろうと、家族を養うことのできる仕組み(=収入が得られる仕組み)が必要だった。そこで始めたのが私立学校の経営だった。

学費の減額、年を跨いで履修コースなどテプテプ村のニーズに合わせたスタイルを取り入れることで、初等教育への敷居を低くすることができたと感じている。結果として8人の修了生を育て上げ、中には街での出稼ぎに成功した卒業生もいると聞いている。

しかし、E schoolには課題もたくさん残っている。テプテプ村内で生活する上で、就学児と未就学児の差はあまりない。街へ出稼ぎに行った際、初等教育修了生として就くことのできる職業もあるそうだが、高収入を得られる保証はほとんどないと

いう。E school は、卒業生の進路の保証という面において、フォローが行き届いていなかった。卒業生が母校の教師になるという新しい仕組みを作ることもできただろう。E school が村民から先手必勝の独占業務のように捉えられてしまったことは、悔しい。新しい仕組みを考えたからには、より多くの村人に利益があり、持続可能なものにしていく必要がある。「村全体を見る」という大きな視点が欠けていたと反省している。

5. 今後の学習や研究に向けた抱負

このゲームは、あらゆるバックグラウンドをもつメンバーで取り組むことで、気付きの深みが増すと感じた。文理や専門分野の枠を超えた発想で、オリジナルのルールを作っていく。参加者が変われば、ルールも変わる。それは、本ゲームの魅力のひとつだろう。

アフリカルチャーゲームを通して、食べることは生きることの基本であると再認識することができた。国際栄養学を専攻している私にとって、自身の専門分野である「食」は、世界共通で必要不可欠なことだと身をもって体感できたことは、今後の学ぶ意欲に大きく影響を与えていると感じている。自身の専門を極めることと、多分野の人々との交流を絶やさないこと、この両者のベクトルを常に意識し続け、今後も研究に励みたい。

日本にひとつしかない、貴重なゲームに参加させていただけたこと、スタッフの皆さまのあたたかいサポートと、知的好奇心旺盛な仲間たちに心からお礼の気持ちを伝えたい。

高波 恵子

お茶の水女子大学 文教育学部 人文科学科 1年

●自分が演じた家族や役柄、その行動の概説

自分が演じた役は7人家族（父、母、子供2人、赤ちゃん3人）の父親役。1年目は農業に従事、子供を学校に通わせる。2年目は安定した職を得ようと街に出るが、道で人に殴られて借金をつくる。その上、村ではほぼキャッサバしか作っていなかったため、栄養状態が悪く、子供達と共に病気になって入院する。3年目には病院から帰ってくるも、特に何もしなかった。街に行くのは危ないということが分かったため外での仕事に就かなかったのはもちろん、その年は農業活動も全面的に停止してしまったため、父親の活躍の場が無かったのだ。農業活動をやめざるを得なかったのは、労働力が足りず、それをたくさん借りてくるほどのお金も無かったからである。だが、自給自足をしなくても家族は食いつないでいけた。その理由としてはひとえに学校教師、ベビーシッターとしての子供達の収

入による所が大きい。比較的、経済的余裕ができて労働力となる子供達も病院から帰ってきた4年目は、父親は再び農業に従事、豆を作ることで家族の栄養状態をかなり改善することができた、と同時に綿花を作ることで更にお金を得ることができた。

以上が父親役の行動の概説であるが、少なからず私の記憶違いも含まれているかもしれない。

● ロールプレイを通じて感じたこと・印象に残ったこと

このロールプレイングを通して死が非常に身近にあるアフリカの農村生活をいくらか実感できたように思う。特に印象に残ったのは、情報弱者はそれだけで生きることがより困難になるということだ。私たちの失敗は、街の様子を他の家の人に聞かずに率先して出かけてしまったことである、その一方、成功したことは NGO から改良かまどや避妊具をもらえるという情報をいち早く得たことである。テレビや新聞などのメディアが無い社会では、村の中で行われる集会に参加することや他の家から話を聞くことに積極的にならざるを得ないことが分かった。もう一つ、印象に残ったのは女性の産休期間が全くないということだ。私はこれはゲーム内だけのことだと思っていたが、先生によるとこれは実際の農村社会においても同様の場合が多いらしい。農村で働く女性は体力があるがあるな、と思った。だが、このロールプレイングはあくまでもゲームで単純化されていると感じる面も多かった。例えば、驚いたことに赤ちゃんが入院したり亡くなったりするとその家族は皆、喜んでしまう。確かに赤ちゃんはこのゲームにおいて赤ちゃんは何の生産性も持ち得ず、当然と言えば当然だが、本当ならいずれは労働力となり得るし、何より新しい命の誕生はどんなに貧しくとも祝福すべきことだと思っていたからだ。実際、アフリカの農村社会の人々は自分たちの子を失って罪悪感や悲しみがいつぱいも無く、ただただ嬉しい気持ちになどなるのだろうか。このゲームでは彼らの複雑な心情、その人生観までは分からない。その上、このゲーム内ではいくら赤ちゃんが疎ましくなっても、親は子供を虐待、ネグレクトすることは無いし、捨てるようなことをする人もいなかった。しかし、現実の社会ではそういうことはありふれている。また、私たちの家の子供はいとも簡単に学校を創設し、そこの教師となることで我が家の稼ぎ頭となったが、実際はかなり難しいことだと思う。正規の学校から許可が下りるのに、設備費や教材費を集めるまで、何年かかるかわからない。5人もの赤ちゃんをベビーシッター役の子供1人に押し付けるのも大変そうだ。このようにゲームだから仕方ない面が多かった。だが、アフリカの農業生活について考えるには新鮮で非常に良い機会にはなったと思う。

● その他アフリカ、貧困、農村等について

アフリカは近年順調な経済成長を示しているようだが、依然として世界で最も経済発展が遅れている地域であることに変わりはない。そしてアフリカにおける貧困人口は約2億3千万人と推測されているが、その多くは農村社会に暮らしている。同時にアフリカでは農業に

従事している人が大多数で、所得においても、国のGDPにおいても農業の占める割合が大きい。よってアフリカ全体の貧困削減に向かおうとするならば、農村における貧困削減は避けては通れない課題となってくる。そのためには農業生産性の向上からの農業所得の増加を目標とした農業・農村開発支援が必要となる。



マリで農業支援に取り組む日本のNGO

↑nippon.com 知られざる日本の姿を世界へ (<http://www.nippon.com/ja/features/c00703/>)

●今後の学習や研究に向けた抱負

このロールプレイングを通して、アフリカの農村生活の厳しさを少しでも体感できたのは貴重な経験だったと思う。今回、参加してみて気づいたことを生かし、農村社会に対する理解を深めていきたい。また、遠くアフリカの世界で生き抜く人々と、この日本で私たちの送っている日常生活がどのように関わっているのか、政治的、経済的にどんな繋がりがあるのか学んでいきたいと思う。

[グループF]

小田 千絵

津田塾大学 学芸学部 国際関係学科 4年

●自分が演じた家族や役柄、その行動について

私が担当した家族は、父、母、子ども三人、赤ちゃん二人の七人家族であった。三年目で、赤ちゃんが一人亡くなり、途中から六人になる。そこで、私が演じることになったのは、母、子ども、赤ちゃんの六人分である。ゲームを始める前に、ICネットの宇佐美さんから母親役と子ども役に関しての説明が行われた。父親役の方も同様に説明が行われた。



写真1 家族の駒と、お金（アプリ）

説明の中で、母親役が一番気かけなくてはいけないことを聞く。それは、家族の健康管理についてだ。子どもや赤ちゃんより、自分の健康状態を良くすることはできず、常に母親の健康状態が一番悪くないといけないというルールだった。この話を聞いた時に、少し違和感があった。母親として、子どもの健康を一番に考え、自分が犠牲になることが正しいのだろう。しかし、その反面、労働力として母親を捉えて、健康を良くすることは考えられないのであろうかと考えたのだ。大人の労働力として、しっかりと栄養をつけるべきでは、と考えたのだが、母親とは自己犠牲の色合いが強いのかもしれない。（自分自身が母親になったらわかるのかもしれないが。）写真2の栄養シートに毎年分の家族の健康状態とどの作物を摂取するかを記入していく。母親の仕事は、赤ちゃんの世話、家事、農作業、街での出稼ぎなどである。農作業とあるが、ゲームのルール上、常に農作業できるわけではなく、役割によって作業できる時期が限られていた。ちなみに、一年間は雨季前期、後期と収穫前期、後期の四つに分けられている。母親は、収穫期での仕事量が多いように感じた。

性別	栄養状態	人数	小計
男性	C	100	
	B	100	
	A	100	
小計			
子供	C	200	
	B	200	
	A	200	
小計			
母親	C	100	
	B	100	
	A	100	
小計			
女性	C	500	
	B	200	
	A	100	
小計			

写真2 栄養シート

次に、子どもの役割についての説明があった。子どもに、性別はない。しかし、二年目で大人の女性または男性に成長することができる子どもがいたようだ。残念ながら、我が家にはいなかった。子どもの願いは、健康が良いことと学校に行きたいことである。もし、学校に行くのであれば、仕事は一年間することができない。学校へ行っても、家事もするということはできなかった。しかし、卒業すれば、サーティフィケーションをもらうことができ、街で良い仕事を得ることができるのかもしれないというルールであった。子どもができる仕事は、赤ちゃんの世話、家事、農作業、街での出稼ぎなどである。子どもが働ける農作業は、母親とほぼ同じである。子どもの労働力は、他の家族と貸し借りが頻繁に行われた。

実際に、ゲームが始まると考えなくてはいけないことが多く、とても忙しかった。母親として、自らの健康を一番悪くしつつ、他の家族の健康を良くすることを考えた。父親役は常に健康状態がAになることを、私の家族では考えていた。三年目あたりで、子ども、赤ちゃんにもAを作ることが可能になってきたが、家族全員分Aにすることは残念ながらできなかった。他の家族で全員Aを二年連続で達成した家族がいて、母親の鑑である。雨季、収穫期によって、農地に配置できる労働力は制限があり、他の家族との協力をしながら生活をする。一度だけ、子ども役として街に出稼ぎに訪れた。その子どもは他の家族が経営する私立の学校を出ていたため、一応サーティフィケーションは持っていた。街に出るということは、多大なお金がかかることであった。交通費、街での仕事斡旋料、床に臥した時の病気の治療費などである。仕事を得ても、急な倒産や病気など、予期しないことが襲ってくるため、街に出たことがプラスかどうかはわからなかった。また、学校を卒業

しても、それだけの仕事を得られるのかどうかもあまり期待できなかった。

● ロールプレイを通じて感じたこと、印象に残ったことなど

このロールプレイを通じて感じたことがいくつかある。三つ挙げたい。まずは、学校に行く意味についてだ。最初の説明で、子どもは学校に行きたがっている、と聞いた。しかし、実際にロールプレイが始まると労働力が足りないため、学校に行かせる余裕はなかった。余裕ができた後に学校に行かせて、街へと出稼ぎにやったが、そこで卒業のサーティフィケーションが役に立ったという実感はない。この動作を通して、良い仕事に就くことができない（＝良い給料をもらえない）のなら学校に行く必要がないと考える自分がいることに気づく。教育を受けることは仕事を得るために必要だと考える自分に驚いた。教育の目的とは何なのか。また、学校で受ける教育は農作業などの実生活で利用できることを教えることができるのかなどについて考えるきっかけとなった。

次に、気になったことは、貨幣の価値についてである。綿を育てて、売ることで、資産にすることができた。しかし、あのゲームの中でお金、資産の必要性を感じなかった。特に良い作物が買えるわけでもないし、労働力を買うほど村には労働力の余りがなかった。実際のアフリカの生活では、農作物のための器械を買えたり、金貸しなど、お金の使い道があるのかもしれないが、あのゲームの中では、農作物（その日のご飯）＞貨幣であった。

最後に、女性の役割についてである。村の会議があっても母子家庭は呼ばれず、情報の格差が生じていた。発表時に、女性の地位を向上させる案がいくつも出ていた。実際の村において、女性の地位は低いままなのであろうか。偏見ではなく、率直な意見として、女性の地位を向上させるという価値観が、違う世界においてあるのかどうか、認められるのかどうか気になった。

● その他アフリカ、貧困、農村等について考えたことなど

ロールプレイを通して、開発が村に入るとどうなるのかについて考えた。非常に忙しく一年が過ぎていく。自然災害があれば、農作物の出来高は良くないし、突然働き手の大人が亡くなることもある。非常に、逼迫した中で、ドナーが入り、「よし、プロジェクトをしよう」なんて言っても、その日の暮らしが大変だから、ドナーが行おうとする援助は中々できないのではないかと考えた。もし、プロジェクトに興味を持つ人がいても、お金や何か外からの良いものをもらえるからやるだけで、ドナーが考えている長期的な目標や意図など関係ないのでは、と思う。その上、そのドナーが入れ替わり立ち替わり入るのだから、開発援助とは簡単にはいかないものであると思った。

山下 晴香

お茶の水女子大学 文教育学部 言語文化学科1年

今回参加したアフリカ、特にサブサハラ・アフリカの貧困について考えるロールプレイングゲーム、アフリカルチャーゲームでわたしは、二人の赤ちゃんと三人の子ども（性別はない）と妻を持つ、男性の役割を演じた。このゲームは二人一組で行い、わたしのペアの方は、女性役と五人の子どもたちの役割を演じた。二年経過すると子どもになる赤ちゃん、大人になる子どもというのもこのゲームには存在するが、わたしたちEグループにはいなかった。わたしが男性の役割において重要に感じたことは、男性は育児や炊事といった家庭のことに従事することはできず、逆に男性にしか従事できないのは商品作物として高く売ることのできる綿花栽培の、最初の一步である整地作業であるということである。またこのゲームでは女性の評価が、摂取したカロリーや作物の種類、家族構成員の健康状態によって決まり、これに対し男性のそれは四年終了時に所有している財によって決まる。Fグループでは家族全体の健康状態をそこそこに良い状態に保ちつつ、二年目からは、貯蓄も増やせるように試みた。具体的には、町への出稼ぎは一度行ったもののリスクが高すぎると判断し、できるだけ綿花を栽培できるように試みた。

このゲームを体験してみて、わたしが深く考えさせられたことは、主に二つである。それは子どもたちの教育、育児に関する問題である。

わたしたちFグループは当初、子どもたちを学校に行かせることを目標の一つとしていた。しかし子どもが育児、炊事、さらに農作業において重要な働き手となること、学校に行かせる費用が高いこと、学校に行き、修了書を得たとしても期待ほどの経済的メリットがないということ、といった理由から、最終的には三人のうち一人を卒業させるにとどまった。ここでわたしが考えさせられたのは、兄弟が複数おり、全員を学校に行かせることができない場合、どのように教育を受けさせる子どもを決めるのだろうかという点である。兄弟のうちの誰かが労働力としてある意味で犠牲となった上で、様々な要因を考慮し決められるのであろう。それは年齢や性別、あるいは親が判断した能力の差といったものかも知れない。また、学校に行くということは、経済的な面だけでなく、人との関わりを学んだり、友達を作ったり、勉強そのものの楽しさを知るといった様々な面でのメリットがあるはずであるのに、労働力や財が不足している、もしくは切羽詰まっている状況にあっては、損得勘定が働いてしまうということが現実でも多々あるのだろうということが予想された。そもそも、わたしたちが住む日本では初等教育、義務教育を受けさせることは親の義務であり、受ける側もそれを当たり前のものでして享受している。経済的メリットについて考えることなど、学歴に関してはあるかもしれないが、学校に行かせる／行かせないという時点ではほぼないという点でも、社会の基盤の違いが感じられた。

このゲームで育児に関して感じたことは、赤ちゃんを育てるということは、将来に投資するということと等しいということである。このゲームの赤ちゃんは当たり前のことだが

何の労働にも従事できず、食費や手はかかり、病気になればさらにお金がかかり、愛らしい笑顔や仕草で家族を癒してくれることもない。Eグループでは二年が経ったときに、年度の終わりに引くカードによって赤ちゃんのうち一人が亡くなってしまったが、それにより人手や経済的な面で、かなり助かったという事実がある。また、赤ちゃんが怪我や病気になったとき、同じだけのコストなら、即効性の治療をするより入院させ、病院に面倒を見てもらう家族がゲーム中多く見られた。ゲームのように喜ぶ家族はいないだろうが、その方がその時は助かるということは、現実にもあるのではないだろうかという気がした。そんな中で、成長すれば子どもとなり、労働力となり、家族の助けとなるということが、わたしには投資に感じられた。

そして四年次終了時には全員で男性役、女性役、子ども役、コミュニティ、経済面、健康面などといった視点から改善点や気がついたこと、うまくいったと感じたことを出し合ったのだが、ここでわたしが印象に残った点は、コミュニティに関する改善点が多く出されたことである。実際にゲームをしているときには、どのグループも自分たちの家族のことでいっぱい、いっぱいになっていたということに気づかされた。その一方で、コミュニティを第一の基準で考えると社会主義につながるという意見や、不足の事態が起こった際の混乱の拡大などといった問題も多く出され、家庭とコミュニティの兼ね合いや、どのような施策を取るのが良かったのかといった問題に明確な答えは出なかった。ここにどの国にも共通にある、政治の難しさが反映されているように私には感じられた。

今回の経験を通じて、今後アフリカの政治と教育の関わりや、就学率だけでなく教育の質といった問題についても調べ、学んでいきたいと感じた。このゲームに参加したことは、そういった問題を現実的な目線、立場で考えていくことの助けになった。

[グループG]

大内 詩野

奈良女子大学 生活環境学部 食物栄養学科 1回生

1. 自分が演じた家族や役柄、その行動の概説

家族構成：男性1人

女性1人

子ども2人

幼児2人(幼児のうち1名は2年後子どもになる。)

演じた家族：男性



Table 1 ゲームで使用したキット

	1年目	2年目	3年目	4年目
雨季前期	綿花整地	とうもろこし 整地	とうもろこし 整地	とうもろこし 整地
雨季後期	とうもろこし 除草	とうもろこし 除草	とうもろこし 除草	とうもろこし 収穫
収穫期前期	綿花収穫			
収穫期後期				
健康状態	A	B	A	A

Table 2 グループG:男性の役割と健康状態

(1) 1年目

1年目開始の前に、男性役の設定の説明と男性役による村会議を行った。説明では、男性は一家の大黒柱でありより良い健康状態であるべきであるということや、最終的な財産が男性の地位に繋がることが説明されると共に 50Afri が支給され、村会議では村長の選出と村のお金(100Afri)の使用法の考案がなされた。

グループG(以後G家とする)では、1年目は貯蓄もないため、とうもろこしを栽培し効率よく栄養を取ると共に綿花でお金を稼ぎ、隣の家族から豆を購入し、男性の健康状態をAとした。

(2) 2年目

年の移り変わりに、健康状態が悪かった女性と子どもが病院へ行くことになり、健康状態の大切さを実感したが、豆の栽培や男性の出稼ぎについて労働力不足や資金不足のために実現できず健康状態が全員B以下となってしまった。また、男性が収穫期に仕事がなく、女性や子どもに負担をかけているように感じた。

(3) 3年目

2年目にある程度の穀物のストックができたため、とうもろこしと豆の栽培をすることが可能となり、この年初めて栄養状態が家族全員Aとなる。

(4) 4年目

農作物(自給作物)の栽培に重点を置いていたため、肥料代の出費がかさみ財産が減少し、作物の生産効率が悪化し、健康状態も下がってしまった。

2. ロールプレイを通じて感じたこと、印象に残ったこと

(1) 男性役を演じて

Table2 の表から分かるように、農作物の栽培に重点を置いてしまうと、どうしても男性の出来る仕事が無くなり特に収穫期に男性が労働力として余ってしまった。一家を支える立場にありながら家族のために働いていないにも関わらず健康状態で優先される立場にあることに情けなさを感じた。一方で、他の家族には積極的に村へ出稼ぎし、換金作物である綿花を栽培して貯蓄していく家族もあり、自分自身も

安定性を求めるのではなく多少損をしても外へ出る必要があったように感じる。ただ、特に出稼ぎについては病気やケガ、借金をして戻ることもしなくなかったようで、難しいところである。

今回はシュミレーションゲームのなかでの生活であったが、実際アフリカの農村部などには農作物の栽培のみでは生活出来ず鉱山などへ出稼ぎに行くことも少なくないことを考えると、厳しい生活を強いられている人の葛藤や苦勞が少しは理解できたように思える。

(2) 家族について

私の家族では、2年目以降で子どもを一人ずつ学校へ通わせようと計画していた。しかし、資金不足や子どもが増えたことによる家事量の増加によって結局誰一人として子どもを学校へ行かせることができなかった。女性が農業に常に従事するために、かまどや育児に子どもがつきっきりとなる形だった。日本では女性は家事だけでなく仕事もでき、子どもは当たり前のように通っている。しかし、アフリカの農村部では生活に精一杯な部分が多く子どもを学校に通わせることすら難しい現実がよく分かった。

また、もう一つ自分の中で大きな問題のように感じたのが、子どものやりとりである。私の家族も幼児が生まれたことでかまどが足りず、他の家族に助けをもらう形となったが、ゲームだからこそできたことであり簡単に人が契約に使われるべきではないと感じた。ただ、それが「助け合い」の形であれば、村人どうしが共に生きていくなかで勿論必要なことであるが、もし簡単に外に出される子どもが現実にいるとすると、凄く悲しい現実ではないだろうか。

3. その他アフリカ、貧困、農村等について考えたこと

勿論、今回参加させていただいたシュミレーションゲーム内での「アフリカ」が、すべてのアフリカを反映しているわけではない。ゲーム参加の前にアフリカの国について少し調べたなかで、雄大な自然を感じられる国立公園の写真を見てアフリカの偉大さを感じ、日本と大きく異なる音楽や食文化に魅力も感じた。また、自分の想像以上に発展した都市(ナイロビやダルエスサラームなど)を見て驚いた。アフリカは、独立の年から約50年を迎えて大きく変わろうとしている。しかし、農村部に目を移せば今回のシュミレーションゲームのような厳しい現実の中で生活する人々も少なくない。数値に目を向けると、1日1\$25¢未満(貧困ライン)で生活する人々はサハラ以南アフリカで51%、栄養不足人口はサハラ以南アフリカで26%¹など満足に生活出来ていない人々がたくさんいる。また、教育に関しても初等教育が普及したとはいえ十分ではなく家事の手伝い等を理由に途中でやめてしまうこともよくある。隣国や国内での紛争により家を追われてしまった人もいる。

アフリカのこれまでの発展の歴史に目を向けて考えると、今のアフリカの政情的

な問題等の多くは、奴隷貿易や植民地支配を行い、最近でも「開発」し「利用」しようとしてきた私たち先進国の責任も大きいだろう。アフリカの人々の伝統的な生活文化を近代化させていく必要はないが、同じ地球に生きる人間として、必要最低限のインフラを整備し、健康に生活できるだけの食糧等の物資を継続的に得られるよう、私たちが知恵を出しながらアフリカの人々と考えていく必要性を感じた。

4. 今後の学習や研究に向けた抱負

私は、以前から「国際協力」ということに関心を持っていた。世界で困っている人のためになにか自分にできることはないか、そう思いながらも実際今の自分にできることは少なく、このアフリカルチャーゲームを通して自分がまず何をすべきか考えるヒントにしたいと思い参加をした。

私がアフリカルチャーゲームに参加したことを通して感じたことは、自分の無知さである。正直アフリカについて知っていることは少なく、砂漠や広大な自然を持つ未開発な地域で、生活についてもただ貧しいというイメージを勝手に抱いていた。しかし実際には開発が進む一方で貧しい地域も多く残る格差の大きい社会もあれば鉱業などで潤う社会などアフリカの中でも地域によってその現状は様々で驚くと共に興味を持つことができた。さらに、ロールプレイによってアフリカの生活の一部を疑似体験することにより私自身が普段の生活で感じるこものない苦悩を知り、とても勉強になった。

この経験を通して、私はまず、外の世界をもっと知ることが必要だと感じた。世界をよりよいものにしていくためには、現状をしっかりと把握し、その上で自分には何ができるか、何をすべきかを考えなければならない。そのためにも、しっかりと勉強し、大学生という時間のあるうちに積極的に外へ出て自分の知らない世界を自分の目で見て確かめたい。

¹ 参考： http://www.undp.or.jp/publications/pdf/millennium2010_11.pdf

小島 唯

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 M1

1. 自分が演じた家族や役柄、その行動の概説

家族構成：男性1名、女性1名、子ども2名（3年目1名赤ん坊が子どもに成長）、
赤ん坊2名（2年目1名増）

役柄：女性&子ども&赤ん坊

行動の概説：

<女性>

与えられた設定：最大の任務は、家族の健康管理である。健康管理は、自分より子ども、赤ん坊を優先する。また、台所で家族の食事を作る（かまどの管理）、赤ん坊の育児をする、農地では、整地、除草、収穫の仕事を行う。

実際の行動：栄養状態をなるべく全員Aにすることを目標として、5年間を通しての見通しを立てた。男性役と情報を共有し、2人で話し合いながら協力をした。台所、育児は子どもに手伝ってもらい、ほとんど農作物を作る仕事を担った。子どもを学校に通わすことはできなかった。稼ぐことよりも、男性と分担して、家族の栄養状態を保つことのできる量の食物を確保することを優先させた。

<子ども>

与えられた設定：学校へ通いたいという希望を持つ。家族の食事作り、育児、農作物の収穫の手伝いをする。町へ出稼ぎに行くこともできる。

実際の行動：台所、育児、農作物の収穫を任された。学校に通うことはできなかった。

2. ロールプレイを通じて感じたこと・印象に残ったこと

まず、自分の家族について、健康状態は豊かであったが、金銭的にはぎりぎりの生活で、豊かな暮らしではなかった。これは、家族の健康状態を確実に良く保つために、かつ、余剰分を売ることのできるトウモロコシを中心に栽培し、町に行って出稼ぎをせず、お金は肥料に使って、自給自足の生活をこころがけたためである。そのため、人手不足により、子どもを学校に通わせることはできなかったが、栄養状態が全員Aであった年をつくることができた。また、栄養状態を保つことによって、病気にかかるリスクを小さくすることができた。ただし、ハザードによって農作物の不作が出た場合、栄養状態を全員Aに保つことができなかった。また、肥料を毎年投入して出費があったが、商品作物を1年目以外作らなかったために、収入がほとんどなく、4年という期間の中では何とか生活することができたが、長期ではお金が枯渇してしまう恐れがあった。収入を確保するのか、食糧を確保するのか、どちらの手段を取るにも、常にリスクと隣り合わせな環境であることを実感した。ゲーム全体で、他の家族と協力して、育児をしたり、農作物を分け合ったりしたが、家族によっては、こちらが不利となる条件を出してくる場合もあり、助け合いの精神も村で円満に暮らすには必要であるが、生きていくためには、少し貪欲になることも大事ではないかと感じた。

役柄については、女性（母）は、自分のことを後回しにしながら、家族の健康管理をして、家事、育児をして、かつ農地でも、整地から収穫まで仕事があり、家族の中で最も働いていた。アフリカに限らないかもしれないが、女性の役割はとても大きい。それと同時に、家事や育児、農作物の収穫に、子どもの手が必要な場面が多かった。子どもは学校に行くことが役割としてあるが、生活をするために、子どもの役割も重要であり、学校に通うことができないのが現実であると感じた。

アフリカルチャーゲーム 記録シート

年次	所得金	年次調剤計画	作物	収穫量	家族全体の必要量	消費量	消費した食糧の種類	特別事項（生活水準、食糧、健康の状況）																																												
1	130	<table border="1"> <tr><td>男性</td><td>A</td><td>B</td><td>C</td></tr> <tr><td>女性</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>子供</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>赤ん坊</td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>	男性	A	B	C	女性				子供				赤ん坊				キャッサバ 豆 とうもろこし 綿花	108 (1000) 500	4000	300	<table border="1"> <tr><td>男性</td><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>治療</td><td>入院</td><td>死亡</td></tr> <tr><td>女性</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>子供</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>赤ん坊</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>	男性	A	B	C	治療	入院	死亡	女性							子供							赤ん坊							子供が多すぎた!
男性	A	B	C																																																	
女性																																																				
子供																																																				
赤ん坊																																																				
男性	A	B	C	治療	入院	死亡																																														
女性																																																				
子供																																																				
赤ん坊																																																				
2	99	<table border="1"> <tr><td>男性</td><td>A</td><td>B</td><td>C</td></tr> <tr><td>女性</td><td>✓</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>子供</td><td>✓</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>赤ん坊</td><td>2</td><td></td><td></td></tr> </table>	男性	A	B	C	女性	✓			子供	✓			赤ん坊	2			キャッサバ 豆 とうもろこし 綿花	6000 4800	3000 900		<table border="1"> <tr><td>男性</td><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>治療</td><td>入院</td><td>死亡</td></tr> <tr><td>女性</td><td>1</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>子供</td><td>1</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>赤ん坊</td><td>2</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>	男性	A	B	C	治療	入院	死亡	女性	1						子供	1						赤ん坊	2						子供が少なくなった!
男性	A	B	C																																																	
女性	✓																																																			
子供	✓																																																			
赤ん坊	2																																																			
男性	A	B	C	治療	入院	死亡																																														
女性	1																																																			
子供	1																																																			
赤ん坊	2																																																			
3	69	<table border="1"> <tr><td>男性</td><td>A</td><td>B</td><td>C</td></tr> <tr><td>女性</td><td>✓</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>子供</td><td>3</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>赤ん坊</td><td>2</td><td></td><td></td></tr> </table>	男性	A	B	C	女性	✓			子供	3			赤ん坊	2			キャッサバ 豆 とうもろこし 綿花	800 4800			<table border="1"> <tr><td>男性</td><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>治療</td><td>入院</td><td>死亡</td></tr> <tr><td>女性</td><td>1</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>子供</td><td>1</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>赤ん坊</td><td>2</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>	男性	A	B	C	治療	入院	死亡	女性	1						子供	1						赤ん坊	2						子供が少なくなった!
男性	A	B	C																																																	
女性	✓																																																			
子供	3																																																			
赤ん坊	2																																																			
男性	A	B	C	治療	入院	死亡																																														
女性	1																																																			
子供	1																																																			
赤ん坊	2																																																			
	53	<table border="1"> <tr><td>男性</td><td>A</td><td>B</td><td>C</td></tr> <tr><td>女性</td><td>✓</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>子供</td><td>3</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>赤ん坊</td><td>2</td><td></td><td></td></tr> </table>	男性	A	B	C	女性	✓			子供	3			赤ん坊	2			キャッサバ 豆 とうもろこし 綿花	300 4800	(300) 4900	(8) 500	<table border="1"> <tr><td>男性</td><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>治療</td><td>入院</td><td>死亡</td></tr> <tr><td>女性</td><td>1</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>子供</td><td>1</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>赤ん坊</td><td>2</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>	男性	A	B	C	治療	入院	死亡	女性	1						子供	1						赤ん坊	2						とうもろこし (200)
男性	A	B	C																																																	
女性	✓																																																			
子供	3																																																			
赤ん坊	2																																																			
男性	A	B	C	治療	入院	死亡																																														
女性	1																																																			
子供	1																																																			
赤ん坊	2																																																			
		<table border="1"> <tr><td>男性</td><td>A</td><td>B</td><td>C</td></tr> <tr><td>女性</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>子供</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>赤ん坊</td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>	男性	A	B	C	女性				子供				赤ん坊				キャッサバ 豆 とうもろこし 綿花				<table border="1"> <tr><td>男性</td><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>治療</td><td>入院</td><td>死亡</td></tr> <tr><td>女性</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>子供</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>赤ん坊</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>	男性	A	B	C	治療	入院	死亡	女性							子供							赤ん坊							
男性	A	B	C																																																	
女性																																																				
子供																																																				
赤ん坊																																																				
男性	A	B	C	治療	入院	死亡																																														
女性																																																				
子供																																																				
赤ん坊																																																				

写真1 アフリカルチャーゲーム 記録シート

今回のゲームで、始めに年次計画を立てても、ハザードによって農作物の収穫量が減ってしまう場面が2度あった。実際のアフリカの暮らしでも、気候によって食糧が確保できないことは多くあることだと思う。収穫量が減ってしまったときに、どのように家族の食糧を調達するか、ゲームで体感することによって、食べ物を確保することの厳しさを改めて実感した。また、家族それぞれの役割について、今回のゲームでは男性と女性が情報を共有し協力し、仕事を分担しながら生活をお互いに支えていた。しかし、実際の社会では、女性の地位が低く、さらに重労働であると思い、アフリカの農村における女性の立場について、考えさせられる場面が多かった。

そして、コミュニティをつくり、情報を共有したり、食糧を分け合ったりして、家族間で助け合って生活していくことが必要であると感じた。農作物が不足になっても、助け合える環境があれば分け与えてもらえるかもしれないし、情報が入ってくれば、生きるためにさまざまな手段を考えることができたり、NGOなどの支援を得られる可能性も広がってくる。厳しい環境の中で、周囲と協力して暮らしていく仕組みづくりも重要だと思った。

3. まとめ

(その他アフリカ、貧困、農村等について考えたこと、今後の学習や研究に向けた抱負)

今まで、発展途上国の現状や、国際保健、国際協力について、講義形式の勉強会に参加したことはあったが、このようにゲームでアフリカの暮らしを体験することは初めてだったので、アフリカの農村の暮らしについて、食糧確保や健康、収入を得ることへの問題、困難さなど、改めて実感することが多かった。今回は 4 年間のゲームであったけれど、実際は、男性、女性が協力できる状況でない可能性もあり、さらにこの暮らしがずっと続いていくので、実感したよりも何倍も大変な暮らしなのだと思う。このような暮らしの人々が健康に生きていけるよう、支援をしていきたいという思いが強くなった。

このゲームでは、栄養状態が 3 つの農作物の摂取量で評価されていたが、実際の発展途上国の人々には、とりあえず食べることが優先で、「栄養」という概念、考え方がないという話を、青年海外協力隊として派遣されていた方から聞いたことがある。その日食べるものを確保することが重要であるような環境であることは理解できるが、近年では発展途上国（主に都市部）でも、生活習慣病が問題となっている。農村においては、まだまだ飢餓が大きな問題となっているが、町へ出稼ぎに行く際に、安価な食糧を得るケースも考えられる。将来、この「栄養」という概念をしっかりと伝えられるような取り組みもしていきたいと考える。

そのために、今後もこのような発展途上国について学んだり、交流することのできる場へ積極的に参加して、知識を得て、理解を深めながら、栄養という専門性を高める経験を積んでいきたいと思う。

[グループH]

佐藤 朋花

宮城学院女子大学 学芸学部食品栄養学科 4年

【演じた家族・役柄】

- ・父親 1 人、母親 1 人、子ども 4 人(うち 1 人・2 年後M)、赤ちゃん 4 人(うち 1 人・2 年後C)の 10 人家族
- ・演じた役柄：母親・子ども・赤ちゃん

私たちは、10 人家族でした。家族の栄養状態を良好(A)にすること・保つことを第一に考えました。しかし、はたらき手の関係で 1・2 年目は全員 B でした。3 年目からは子ども (M) が成人したため、全種類の作物が生産することが出来るようになりました。足

りない栄養は、作物を売って得た収入から町で購入可能となったこともあり 4 年目には家族全員の栄養状態が良好(A)となりました。子どもは 1 人だけ学校へ行かせました。翌年からは毎年町へ出稼ぎに出しましたが、稼ぎはごくわずかなものでした。しかし、家族全員が健康に来年を迎える準備が整い、とても嬉しかったです。

【ロールプレイを通して感じたこと・印象に残ったこと】

- ・家族の健康が、一番の喜びであること→病気にかからない・来年も農業をして食べていくことが出来る。
- ・自分の家族のことで手いっぱいとなり、他の家族の情報(名前や家族構成)を詳しく知ることが出来なかった→お互いを知ること、お互いに(無償で)支え合うことが出来た。
- ・出産を喜ぶことが出来なかった→本来であれば喜ばしいことだが、家事の負担が増えるため喜べなかった。
- ・子どもを農業や家事の担い手としてその役割を課してしまった→学校に行かせてあげることが出来ず、子どもの希望を叶えてあげることが出来なかった。家事を子どもに任せてしまったため、赤ちゃんと母親の信頼関係が築けなかったのではないか。
- ・学校を卒業しても、出稼ぎで稼げるわけではない→町に出て、どのような働きにつけるかは運次第な面がある。
- ・母親が家庭で果たす役割の大きさ→女性が街へ出稼ぎに行くなど社会進出が難しくなる要因になっているのではないか。
- ・子どもや赤ちゃんを他家族に簡単に預けていた→シートを 1 年と考えると、親として哀しく寂しいことを簡単にしている。

アフリカルチャーゲームの中で印象に残ったことは、家族全員が健康(栄養状態がA)であることに最大の幸せを感じたことです。私の祖父母が、七夕の短冊に「家族がいつまでも健康でありますように」と記していたことを思い出しました。

ゲームの中では病気にかからないため医療費がかからず、来年も農業をする担い手が確保出来ました。現在の日本で、栄養状態が不良となるリスクは低いと思います。しかし栄養状態が改善され、長く生きることが常となったことも要因となる病気(痴ほう症や生活習慣病など)を罹患するリスクが高くなっています。健康問題は異なるものの、家族みんなが健康を保つことは家族にとってとても大切なことだと再認識しました。

そのような中で、子どもたち全員を学校に通わせることが出来ず、心苦しかったです。母親として子ども全員を学校へ通わせたかったです。就職への恩恵はごく僅かかもしれませんが、学校は「夢」が生まれる場所だと思っています。将来について考える時間を設けてあげたかったです。

また、自分の家族を想うばかり、他者・他家族を思いやることが出来なかったことは 1 つのコミュニティに属する者として反省点となりました。日常生活の中で、他者を思い

やれていれば、当然の発想として労働力や生産物を無償でシェア出来たかもしれません。お互いを知り、支え合おうとする気持ちが自分自身に不足していると感じました。自分自身を振り返り、今後に生かせるゲーム内容でした。

また、この家族でどう暮らしていくかについて真剣に考えたのは、初めてのことでした。いつも「わたしはどう生きていくか・生きたいか」と一人称で考えていました。子どもの親を演じたからこそ、得ることが出来た感覚のように感じました。

【今後の学習や研究に向けた抱負】

今後は、日本の時事だけではなく世界の情勢も追っていきたいと思います。そして国内で出来る支援活動やアフリカを知るイベント等に参加出来るよう、アンテナを立て続けて行きたいです。日常生活ではフェアトレード商品と置き換え、先進国の CO2 排出がアフリカの気候にも影響を与えている話もあるため環境問題にも目を向けて個人レベルでの取り組みを続けて行きます。

そして、自分の家族の健康に寄与することや周りの人々との関係性など、人との関わり方を良好にして行きたいです。

中村 未樹

お茶の水女子大学 文教育学部 言語文化学科仏文 3年

アフリカルチャーゲーム (10/27, 28) 振り返り

自分が演じた家族や役柄、その行動の概要

役割：男性

家族構成

大人（男性、女性各1人、3年目に子供が成人し、男性となり男性2人、女性1人）

子供（4人、1人が大人になったため3年目から3人）

乳幼児（4人、3年目に増え5人）

死亡者、他家族からの編入はなく、基本的には家族単位で行動

1年目

家族の中に健康状態がCになる人が出ないように、全体の栄養状態を優先に農業を行った。そのため効率のよいキャッサバ、とうもろこしを作る。

（ゲーム開始すぐに村で倉庫を買う計画があったので、余剰が出ても問題ないと判断したため、穀物の作付けを優先した）

教育の有効性が未知数だったものの、町で働くことで家庭の現金収入が増加するのではな

いかと考え、子供1人を学校に通わせ、修了書をもらう。

全員の健康状態：B

病気：なし

現金収入源：子供の労働、町での就労

	雨期前期	雨期後期	収穫期前期	収穫期後期
男性	キャッサバ	とうもろこし	町	町
女性	とうもろこし	キャッサバ	収穫	収穫
子供	就学 託児、かまど、他家での労働など			
乳幼児	子供1人に託児			

2年目

子供の教育が町での就労、現金収入の増加につながらないと判断し、以後の子供の就学をあきらめる。

収穫期の男性労働力の余剰をどのように有効活用するか検討する

全員の健康状態：B

病気：子供1人（すぐ退院）

現金収入源：子供の労働、町での就労

	雨期前期	雨期後期	収穫期前期	収穫期後期
男性	キャッサバ	とうもろこし	除草	収穫
女性	豆	豆	収穫	収穫
子供	託児、かまど、他家での就労、町での労働など			
乳幼児	子供1人に託児			

3年目

子供の成長による家族構成の変化（子供→男性、乳幼児→子供）

更なる栄養状態の向上のため豆の作付けの開始

換金作物の作付け開始

肥料の投入

全員の健康状態：B、C

病気：女性、子供、乳幼児（すぐ退院）、出産

現金収入源：子供の労働、町での就労、換金作物の売り上げ

	雨期前期	雨期後期	収穫期前期	収穫期後期
男性	キャッサバ 綿花	とうもろこし 綿花	除草 収穫	収穫
女性	豆	豆	収穫	収穫

子供	託児、かまど、他家での就労、町での労働など
乳幼児	子供1人に託児

4年目

全員の健康状態 A を目指す

(→豆を育てることは不可能なので換金作物を育て、豆を買う方針に転換)

肥料、改良かまどなどを使って効率的な方法を模索する

全員の健康状態：A

病気：なし

現金収入源：子供の労働、町での就労、換金作物の売り上げ

	雨期前期	雨期後期	収穫期前期	収穫期後期
男性	キャッサバ 綿花	とうもろこし 綿花	除草 収穫	収穫
女性	豆	豆	収穫	収穫
子供	託児、かまど、他家での就労、町での労働など			
乳幼児	子供1人に託児			

ロールプレイを通じて感じたこと、印象に残ったこと

今までアフリカについて考えるときは常に開発援助者の目線でしかなかったが、今回のこのゲームを通し、アフリカの農村での現実を体験することが出来たと思う。

教育の必然性や識字率の向上の活動が数多く展開されているにも関わらず、なぜ親が子供を学校に通わせないのか今まで理解できなかった。しかし、このゲームを通し、アフリカの農村が直面する現実生活の厳しさ（食べることで精一杯、学校に通わせてもそれが自分たちの生活をよくするのか不確定、手近な労働力としての子供の必然性）を感じることで、その問題を取り巻く構造について考えさせられた。

女性の家での役割の多さ、忙しさもこのゲームでとても感じたが、そのことによって女性の識字率向上が妨げられている側面もあるのではないかと感じた。「学校に行けない、行かせない」のではなく、「行けない現実」を（ゲームではあるが）身を以て体験した。

その他、アフリカ、貧困、農村などについて考えたこと

識字率の向上や教育啓発を活動している人の情報は知る機会があっても、その村の人の考え方や直面している問題についてその立場で考えることはなかったため、このゲームはとても貴重な機会だった。

教育を受けてもそれが収入に結びつかない→仕事を求めて都市や他国へ移民せざるを得ない構造を知り、状況の複雑さを感じた。今まで移民について受け入れ国側での同化や統合、それに伴うコンフリクトばかりに目を向けていたが、移民を生み出す側の国の社会構造に

についても考える必要があり、移民の低賃金労働によって私たちの「豊かさ」が支えられている現在、これは私たちに無関係なことではない。移民の外貨獲得や送金による経済の向上に頼るのではなく、現地への適切な技術援助や支援によって教育や識字率の向上を目指すため私たちがどのような活動が出来るのか、今まで私たちがその恩恵を享受してきたことの義務として考えていくべきではないかと思う。

[グループ I]

池森 萌子

奈良女子大学 生活環境学部 生活文化学科 3 回生

1. 自分が演じた家族や役柄、その行動の概説

私は男性役、もう一人のペアの方は女性と子どもの役をした。ゲームを始める段階では、私たち (I グループ) の家族は、男性・女性・子ども 1 人・赤ちゃん 3 人であった。女性と子どもが台所と育児の仕事をしなければならないことから、農作物を育てられるのは男性 1 人だけだったので、家族の栄養状態を良くするために苦勞した。

ゲームの設定上、家族の栄養状態を良くすることとお金を稼ぐことが目標であったため、男性と女性がしっかりと話し合っ、協力ならびに役割分担することを心がけた。そのため、ゲーム終了時には、家族全員健康かつ貯金もすることができていた。

I グループの行動の特徴としては、以下の 3 点が挙げられる。1 点目は、男性役が最初に町に出稼ぎに行った経験を活かし、他の家族に情報を提供する代わりに情報料を得たことだ。初年度にお金を手に入れられたことで、肥料の購入などに役だったと思う。2 点目は、赤ちゃん全員を他の家族に預け (子育ての外部化)、働き手の不足に対処したことである。男性・女性・子どもが農作業に専念できる環境を確保できたことで、ゲームを通して全種類の農作物を育てることができた。3 点目は、貯金がほとんどない状態でも、子どもを学校に通わせた後、農作物の余剰を持って出稼ぎに行かせたところ、たくさんのお金を稼ぐことができたことだ。

他の家族に何かを頼むときには、必ず対価が必要になる。私たちの家族は、その時に持ち合わせているあらゆる資源 (農作物の余剰・お金など) と交換してもらうように粘り強く交渉し、必要なものを確保した。キャッサバという作物の余剰を倉庫に入れたかった時、倉庫代を支払うことができなかつたので、村にキャッサバの一部を寄付することで倉庫に入れてもらうという交渉を成立させたこともあった。

ゲームの回数を重ねるごとに、ただ食べていくためだけの行動ではない未来志向の行動 (子どもを通学させること・食べ物ではない綿花を育てること等) ができるようになり、

家族の生活の豊かさを向上させられるようになったと思う。

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は、女性の大変さである。なぜなら、女性は台所仕事・育児・食べられる作物を育てる仕事の全てを担うことができるため、常に忙しく働かなければならないからだ。そのように女性は仕事量が多いにもかかわらず、自身の栄養状態を家族の中で一番低くすることとされており、女性の大変さを実感した。アフリカだけでなく、子どもを持つ母親は自分のことより家族・子どもの健康を最優先に考えるだろう。その結果として、アフリカの農村において、大事な働き手である母親が栄養不足で倒れてしまい、より生活が困窮することもあるのではないかと感じた。

3. アフリカ・貧困・農村について考えたこと

アフリカ・貧困・農村について考えたことは以下の2点である。1点目は、子どもの教育に関することである。私は、ゲームを体験する以前、「アフリカなどの農村地域の親は、なぜ子どもを学校に行かせないのだろう。学校に行かせたほうが、子どもの出世に伴って家族が豊かになれるのではないか」と考えていた。しかし、ゲームを体験する中で、子どもを一人の働き手として捉えた結果、学校に行かせたくても行かせられない実情があることが分かった。アフリカの農村地域で、子どもの教育の支援を行う際には、農閑期に開校することや学校に来ることで何か良いことがある（食べ物を貰うことができるなど）仕組みを構築することが求められる。また、子どもを学校に行かせている間、家族に交じって農作業のお手伝いをするような支援も有効だと考えられる。2点目は、農村内のコミュニティの大切さについてである。実際に、ゲームの中で農村内の家族がお互いに助け合うことで、生活を維持することができた実感した場面がいくつもあった（育児や台所仕事を助けてもらったことや足りない農作物を分けてもらったことなど）。また近所付き合いをすることで、外部からの支援（かまど・避妊具の配布など）に気がついた家族がいたという話を聞き、日頃から農村としてのコミュニティを意識し、周りの家族とのコミュニケーションを大切にすることで、少しでも生活を豊かにすることができるのではないかと感じた。

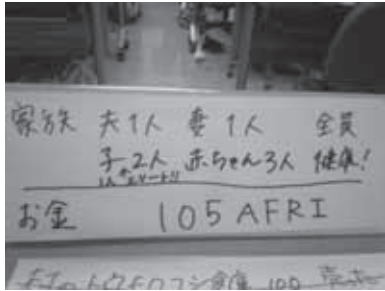
アフリカルチャーゲームを体験することで、アフリカの農村の暮らしを「実感」することができた。日本で生まれ育った私たちは、アフリカの農村の暮らしを「考える」ことはあっても「感じる」機会を得ることが少ない。学校教育の中にこのようなゲームを導入することによって、アフリカの貧困・農村問題に対する関心を高め、より良い支援の在り方を考える人が増えて、アフリカの農村の生活を豊かにすることができると思う。



【ゲームの様子 1】



【ゲームの様子 2】



【ゲームの結果】



【グループ発表の様子】

伊藤 智恵

お茶の水女子大学 文教育学部 言語文化学科 1年

・自分が演じた家族や役柄、その行動の概説

私は母親と子供の役割の両方を演じた。まず、母親の役割は家族全員の健康状態を良い状態の保つことだと最初の説明で言われたので、栄養状況が少しでも良くなるようにと常に思ってゲームを行っていた。母親という役割は一年を通して食事の準備、赤ん坊の世話、作物を育てるといった仕事に追われていることが分かった。

また、子供の役割も同時に演じたが、子供は学校に行きたがっているという設定であると最初に言われていたので、なんとかして子供を学校に行けないかと考えながらゲームを行った。子供の仕事も、食事の準備、赤ん坊の世話、作物の収穫といったように大人とほぼ同じ仕事内容をこなすことが必要とされていた。また、子供は一年を四つの時期に分けたときに、収穫期前期と収穫期後期に出来る仕事がない状況であったが、町の学校では一年を通して学校に通わなければならないという規則があったので、結局学校に通うのはとても難しい。

・ロールプレイングを通じて感じたこと、印象に残ったこと

今回このロールプレイングを通じて、アフリカで生きるということは毎日の生活に必死になることなのだなと実感した。母親の役割においても、子供の役割においても常に何かしらの仕事を与えられていて、それをこなさなければ自分たちの食べる物がなくなり、生

きていけない。しかもそこには、本当は子供に学校に行かせてやりたいけれども家のことをやってもらわないと生活がままらなくなってしまうがために、子供を学校に行かせてあげれない母親のジレンマと、学校に行きたいけど自分が学校に行ったらお金の面で家族に対して負担をかけてしまうという子供の気持ちが交錯していて、ゲームであるのにどこか現実的であった。また、特に印象的であったのは家族の人数がころころと変わってしまうことである。気がつけば赤ん坊の数が増えているし、そうかと思えば同じ村にすむ他の家族は父親や母親を無くしている。誰かが生まれて死んでいくという一連のサイクルが現代の日本に住む私たちの感覚とはかけ離れていて驚いた。実際に自分の家族の中でも、赤ん坊が生まれたり、子供が病気になったりすることがあった。他の家族の中には、赤ん坊が病気になって病院にいてくれたほうが赤ん坊の面倒を見る人がいなくてすむと、その状況をうれしがっている家族もいて、いかに赤ん坊の数が一人増えるということが家族全体にとって負担となるのかということを実感した。

・その他アフリカ、貧困、農村等について考えたこと

このゲーム中に、どうにかお金を得ようとしてキャッサバを育てて町で売ってみたがたいしたお金にはならず、自分たちの食事にまわした方がよっぽど効果的であったなど思った。このように、農作物はそれほどお金が得られないことが分かった。綿花だけが例外で高値で取引されたが、その他の農作物は村でも町でもたいしてお金にはならない。一家族における労働力には限りがあるのに、その中で自分の家の食料を確保しつつ、お金も手に入れようとするのは難しいと痛感した。また、このような農村で、学校に行ったという証明があることがどれだけの価値を持つのかということに疑問を抱いた。たとえ文字が読めて計算が出来たとしても、自分の家族の面倒を見なければならない立場にあった場合、町に出稼ぎに行くことも容易ではない。それなのに高い学費を払って、人手不足になることも顧みず子供を学校に行かせることができる親はどれほどいるのだろうか。村には実際に個人経営の学校があるそうだが、そこで教育を受けたということがどれほど信頼できるかは分からないようで、たとえ学校を卒業したといっても、どんな教育を行っているか分からない個人の学校で学んだという実績はあまり信頼されないというのが現状だそうだ。

アフリカのことと貧困のことと自分には遠い話だと感じていたが、見過ごしてはいけない問題なのだということに気がついた。なぜならアフリカで暮らしている人々は毎日の自分の生活で精一杯で、どうしたら自分が豊かになれるかまで考える余裕がない。このような状況のままでは一人一人の健康で安全な生活を保証することは困難であり、この状況の改善のためになにか手を尽くすことができるのは、安全で健康的な生活を今現在送ることが出来ている私たちの役割なのだろうと感じた。安全で健康的な生活がどのようなものであるかを定義づけて、それらをアフリカやその他の地域の貧困に苦しんでいる人たちに押し付けるつもりはない。だがしかし、生まれて間もなく死んでしまう赤ん坊の数が他の地域と比べてかなり多い状況や、清潔な飲み水がないために多くの人が感染病にかかっているような現状であるならば、それは決して幸せだとは言えず、他の人たちからの助け

が必要だと思う。私に出来る協力とは何かと考えさせられる。決して自分のエゴではなく、本当にアフリカの人たちが必要としている援助とは何かと考え始めると難しいが、それを知るためにも常にアフリカや貧困に苦しんでいる人たちの生活から目を背けないことが大事なのだと思わされた。

・今後の学習や研究に向けた抱負

私にはまだまだ世界に対しての知識が乏しく、まずは自分の中に、どんな問題が世界にはあり、どんな苦しみを取り除かなければならないかを認識することが第一に必要だと感じた。このゲームの中で起こった問題としては、食料問題、教育問題、病気、避妊、町での労働などがあげられるが、他にもまだまだ多くの問題が世界中には存在していると思う。貧困の問題について考えはじめれば、次には環境問題が出てきたりと、問題の多くはそれが単体で存在しているのではなく、絡み合っている。今回、このアフリカルチャーゲームに参加したことが、今後自分がこれらの問題に対して何が出来るのかを考えるための一つとなればよいなと思った。

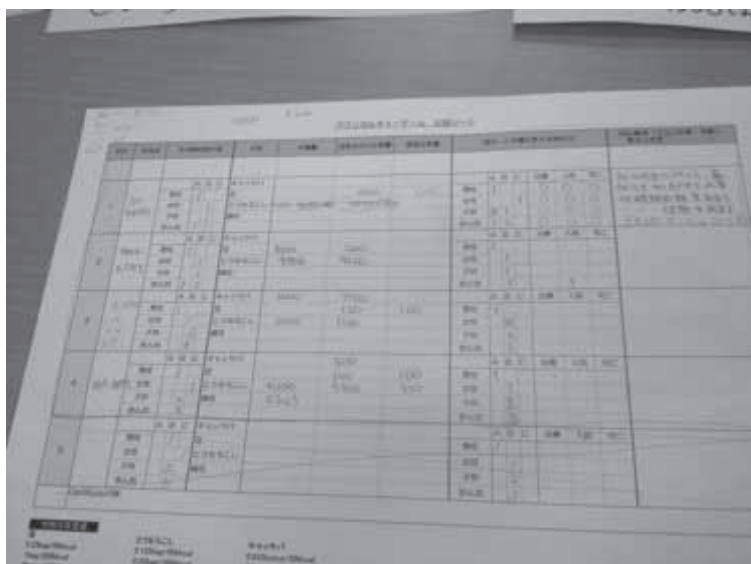


図2 栄養状況とお金の管理表

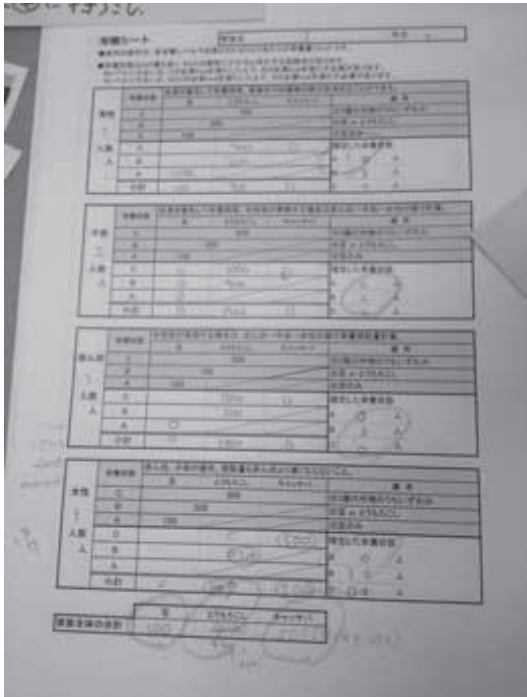


図3 栄養状況を確認するための栄養シート

[グループM]

丸本 美紀

お茶の水女子大学大学院 人間文化創成科学研究科 ジェンダー学際研究 (地理)

博士後期課程1年

- 自分が演じた家族や役柄、その行動の概説
 母子世帯の母親 (子供2人、赤ちゃん2人)
 とにかく働かなければならず、また家族内で働き手も足りなかったため、同じ母子家庭のグループと協力した。そのグループと共同出資で自転車を購入し、交代で街へ出稼ぎに行くなどして、金銭を少し稼いだ。そのお金で肥料を購入し、作物をたくさん収穫することができ、なんとか毎年栄養状態は全員B以上を保てた。また、最後の年には、栽培する作物の種類やかまどの面倒など、近隣のグループと話し合いながら年度計画を立て、最後は、通貨も少しだけ+になって終わることが出来た。他のグループと協力することで、母子家庭にしては上手く生活できたと思うが、ただ食べていくのに精いっぱいという感じで、子供を学校へ行かせ

る余裕や自分が休む余裕もなかった。

- ロールプレイを通じて感じたこと・印象に残ったこと

母子家庭であったため、最初かなり不利になると感じたが、最後、男性はあまり役に立たないという意見が多く、母子家庭でもあまり不利ではなかったことを知った。

ただ、子供が一人でも死んでしまったり、自分が死んでしまったら、生活は成り立たなかったと思う。また、このゲームを10年、20年と続けていたとしても、生活が破たんしていただろうと思った。

カード1枚で出産や病気が決められてしまうくらいに、アフリカの人にとっては出産も病気も自分の意志では決定できないうえに、簡単に起り易いイベントであることを感じた。

- その他アフリカ、貧困、農村等について考えたこと

天災などによって作物が取れなくなり、結果、栄養状態が十分でなくなり、簡単に病気になってしまう。負の連鎖が起り易い環境ということを感じた。ゲームであるため、病気はすぐに治療できたり、入院させることが出来たりしたが、現実的には難しいと思う。また、ゲームでかなり上手に生活が出来てしまうと、アフリカの貧困というものが理解できないうえ、上手くやればお金持ちになれるのではないかという錯覚さえ覚えてしまう。実際はゲームのように上手いかず、栄養状態が良好でなくても家族が全員生きていて、生活が保てているというだけで良い生活が出来ている方だと思う。

日本では多くの情報があふれていて、自分で動かなくても、携帯やテレビ、インターネットで簡単に情報が得られ、常に情報に対して受身の状態になってしまっている。しかし、アフリカなど身近に情報を得られるツールがないと、自分で情報を得ようという意思がない限り、情報はあまり入ってこず、その結果、自分の生活が不利になったりしてしまう。情報に対し、受身であることに慣れてしまっている自分が、情報が受身では得られない状況になった時に、自分で動いて、情報を収集し、その情報の結果から判断して適切な行動できるよう、考えなければならぬと思った。

[グループL-2]

桑名 杏奈

シミュレーション科学教育研究センター 助教

自分が演じた家族や役柄、その行動の概説

「母1人、子1人、赤ちゃん2人の母子家庭」を担当させて頂きました。

はじめ、改良かまどを購入して台所のための責務をなくし、母に畑を、子に子守を担当させて1人で生きていくつもりだったのですが、改良かまどが2・4シーズン目にしか使えないこと（1・3シーズン目には台所を担当する者が必要）、初期費用では改良かまどを購入するに足りないことを指摘されて早くも行き詰まり、同じ母子家庭を担当された方と協力体制を組みました。2年目くらいから「母子家庭×2」という意識はなくなり、「母2人、子2人、赤ちゃん4人」の一家庭として生活したものと思っています。

1年目は、子の1人が育児（4人）を担当、子1人+別グループに貸してもらった子1人が台所を担当、母2人でトウモロコシを作りました。キャッサバは余っても村ではお金に替えられず、来年まで持越しもできない、豆では最低限の栄養を満たせないという理由から、選択肢自体あまりなかったように思います。しかし、肥料を購入し、幸いにして災害も軽度であったため、8人の栄養状態をBにできました。余ったトウモロコシは村で買ってもらい、お金に少し余裕もできました。

2年目ははじめには、NGOの方から改良かまどを頂いたため2・4シーズン目の人手が空いたこと、また、収穫期の1シーズン、畑で人手が不要になることを学んだため、お金はぎりぎりでしたが自転車を購入しました。シーズンごとに手の空いた者がこまめに街に足を運んだところ、幸いにしてある程度お金を稼ぐことができました。おかげで、働き手が病気になった時もすぐに退院させることができました。なお、自転車は他のグループに何かを頼みたい時の対価としても役に立ってくれました。

3・4年目は近所のグループとも協力し、自分の家で赤ちゃんを預かる代わりに、自分の家で食べる作物を作ってもらうなどの分業をしました。また、村では買ってもらえないキャッサバの倉庫を村長さんが買ってくれたので、栄養状態を上げることまで考えることができました。

街に行って借金を拵えたとか、働き手が亡くなってしまったとか、たいへんだったという他グループのお話を伺ったあとで考えると、ぎりぎりではありましたが借金もなく平穩に生きられたと思います。

ただし、生きていく（＝台所と子守の責務を果たし、自分の家が食べる作物を作る）だけで精いっぱい、子どもを学校に行かせる余裕はありませんでした（子供も重要な働き手という意味で）。また、自分の家よりも困っているグループからの助けを求める声に、何も貢献できなかったことが、申し訳なく思います。

ロールプレイを通じて感じたこと・印象に残ったこと

意外と、女だけでもなんとかやっていけるという印象です（近所のグループが協力的だったこと、村長さんが好意的だったこと、災害が軽度だったこと、病気のカードをあまりひかなかったこと、街でトラブルに合わなかったこと、など、運がよかったという前提で）。

他のグループが「働き手の人数>赤ちゃんの人数」であるのに対し、自分たちは「働き手の人数=赤ちゃんの人数」であったこと、初期費用が他の家庭の約半分（50+20 vs 20+20）であったことを考えると、確かにたいへん厳しい条件でのロールプレイではありましたが、「男手が必須なものは、生きるのに必須なものではない」というルールが、母子家庭に対しては良い方に働いたのではないかと思います。まとめの際に「お父さんが働かない」というコメントがありましたが、父しか作業できない綿花は商品作物（必須ではない）ですし、台所と子守（必須）には父は参加できないルールです。そのため「最低限生きる」ことを考えると、父よりも母の方が重宝されたのだらうと思います。

最後に荒木先生がおっしゃっていた通り、実際には父が働かないことはなくて、協力して収穫するとか、家の修理とか、井戸堀とか、男手が必要なことはたくさんあるのだと思います。また、街へ行っても男女では稼ぎの桁が違うこと、綿花が高値で売れることを考えると、やはり父の役割というのは大きいと思います。

ロールプレイ中、私は「初期費用をもらえたのは母だけ」だという恥ずかしい思い込みをしていました。「初期費用が20である一般家庭より、初期費用を40持っている母子家庭×2の方が有利だ」と思い込んでいたため、楽観的な感想に至ったのだと思います。

「倉庫を村で共同購入する」「安い学校を建てる」などの新しい情報は自分から収集に行かなくても聞こえてきました。街に行きたいと思ったら街の情報を、何らかの農作物が欲しいときは各家庭の畑の予定を、など必要な情報は皆さん必要なときに自ら訊いて回っていらっしやいました。しかし、もらった初期費用の額や、改良かまどを貰った家庭があることなど、既にある情報はその気にならないと得られないものだなと思いました（私がぼんやりしていただけかもしれませんが）。

自分をはじめに考えた「改良かまどを購入して台所のための責務をなくす」という考え、つまり、完全に機械まかせという発想は、「全自動」に慣れた恵まれた環境にいる者の驕りだろうかと思いました。改良かまどによって台所作業の負担は軽減されるかもしれませんが、完全に人手がいなくなるわけではありません。ルール上の2・4シーズンしか人手が不要にならないというのは、それを反映しているのかと思います。

赤ちゃんがいない（生まれない）方が嬉しいという感想は、これが数十年スパンのゲームで、大人が老いのため働けなくなるという要素があれば、なくなると思います。

今後の学習や研究に向けた抱負

今回、シミュレーションゲーム作成のための参考として参加させて頂きましたが、次第にゲームそのものに引き込まれました。単純化されているとはいえ、災害や栄養状態による病気の発症率の違い、街で巻き込まれるトラブルなど象徴的な要素が多数盛り込まれており、一つ一つの出来事に一喜一憂しつつ、アフリカで実際に起こる厳しい現実を思いました。

ウェブ上で動くゲームの作成を予定していますので、アフリカルチャーゲームもソフトウェア化するならどういうものになるか考えました。作物・栄養状態の管理、ルーレットやカードを引くなどのイベントはともかく、ゲームの中で重要なウェイトを占める交渉（参加者同士の直接のやりとり）の実現が難しそうだと思います。多人数がオンライン上で参加し、チャット形式で進めていく必要があると思います。

情報の伝達が制限されること、初期条件がプレイヤーによって異なること、イベントの起こる確率が条件によって異なること、起こったイベントによってその後のストーリー展開が変わることなど、ゲームの構造を大いに参考にさせていただきます。

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
2. 研修科目： アフリカルチャーゲーム
3. 研修期間： 平成 24 年 10 月 27 日(土) 14:00~17:00
28 日(日) 9:30~17:00
4. 研修講師： 小林花、宇佐美香織、高山琢馬
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。学生18名、教員5名、合計23名（オブザーバー1名）で1.5日間行った。

事前打合せの際に、学生間の交流がなかなかできなかったという声が昨年聞かれたということを受け、自己紹介の際に「ニックネーム、所属、趣味」をポストイットで発表をしてもらい、お互いを知るきっかけとした。また、グループ分けもお茶大の学生と他大学の学生を組みにするように努めた。

教員については、シミュレーション科学教育研究センターで震災のシミュレーションゲームを開発しており、参考にする目的で教員3名がゲームに参加し、水野勲教授がオブザーバーとして観察をされた。教員と学生が交わることで学生が委縮する可能性があったため、教員は教員だけのグループとした。

本ゲームでは子ども役はあまり「学び」がないため、今回は女性役と兼務してもらい、合計13家族（a~m）で行った。講師の事前打合せの際、シートのチェックに時間がとられることが予想され、栄養シートや記録シートの改訂が行われ大分時間の短縮につながった。また、2年次以降は参加者に栄養シートと穀物カードをおつりがない状態でマネージャーの最終チェックを受けるよう指示し、ほぼ添付のスケジュールどおり進行することが出来た（5年次は実施せず）。

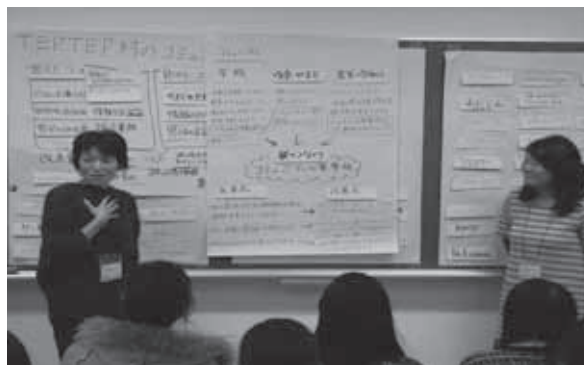
学生の発想は極めて独創的で、1年間学校へ行かせ、2年次から学校を開校したり、トライアルラウンドで街へ行ったら人が農閑期でコマを配置できない時期に街の情報を売ったり、レンタサイクルをして収入を得たりと面白い活動を行っていた。また、村長も早い時期から共同で使用する倉庫（無料）を購入し、机の縦の列で助け合う様協力を呼びかけたため、

ほぼすべての家族が次年まで穀物を持ち越し、最終的には負債のない状況で終了した。

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いと思われた4家族に2年次にかまどを配布した。（家族によってはもらったかまどを転売して現金化したところもあり）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男性や女性が死亡しないよう、カードを操作した。
- ハザードについては初年度よりジェネラルのみとし、2年連続不作とならないようカードを操作した。
- 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。その結果、4-5家族は掲示に気が付いた。「情報」を得られる人、得られない人がいることを学ぶ機会になったようだ。

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」について個々で感想を述べてもらった後、さらに小グループに分かれて発表資料の作成、発表を行った。資料作成は30分程度しか時間がなかったが、内容の濃い発表資料で感心した。



グループ発表をする学生の様子

発表内容から見る限りは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。

振り返りののち、荒木美奈子先生よりアフリカの農村の現状について、ゲームの内容と実際の生活とをリンクさせてわかりやすくまとめていただいた。また、「コミュニティー・エンパワーメント」（現代のエスプリNo.376）を配布し、開発教育の一つとしてアフリカルチャーのようなゲームもあれば、農村で農民たちが自分たちの状況を演劇や歌で演じることで分析・アクションに移すという取組も行われていることが紹介された。

最後に、水野勲先生よりシュミレーションゲームとして、アフリカルチャーの利点について3点紹介された。

- 1) アフリカルチャーゲームは参加者の「主体性」を入れ込む余地があるゲームである。参加者が自由な発想で学校を開校したりできるなど、自由度が極めて高いゲームである。
- 2) 演出の効果もあるだろうが、「笑い」が多いゲームである。皆極めて楽しく参加できる。
- 3) 出産や栄養は自分でカードを引かなくてはならず、参加者には「不確実性」があるため、当りカードを引いてしまった場合、奇声をあげつつも、それをアフリカの現実であると受け留めさせる作りとなっていて、極めてアフリカの現状を理解した上で作られたゲームであると思う。

所感

【小林】

今回は意欲的な学生が多かったため、ゲームも盛り上がり、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。ゲームの設定として、村での余剰労働や現金収入の機会が限られているが、学校の修了証を持った子どもに学校を開校させたり、街へ行ったことがない人へ街の情報を売ったり、レンタサイクルをしたりと、独創的なアイデアで生き延びる手段を探っていた。ファシリテーターとしても、貧困家庭にかまどの配布、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。

振り返りでは、「家族」「男女の役割」「コミュニティ」について、それぞれ議論し、発表を行った。男女、家族がおかれていた状況を整理するだけでなく、「女性も組織化して何かできたのではないか」「農協や村営の保育所など共同作業をすれば家族の負担が減ったのではないか」など貧困から脱却するためにコミュニティの役割についても議論をすることができ、より理解を深化させることが出来たように思う。

【宇佐美】

学生ひとりひとりの積極的な参加が、今回のゲームの成功要因のひとつであると感じた。真剣にゲームに臨み、助け合う姿勢が総じて強く、ルールを冒す、強引に独断で進めるといった例はほぼ見られなかった。振り返りの内容を見ても、村全体の幸福を考えるコメントが多かった。一方で、この協調性の高さからか、家庭内での男女がもつ権限の差異や村における経済状況に応じた身分の差異などが、ゲーム中に強く見られることはなかった。

ゲームと振り返りを終えた学生は、アフリカの農村社会に非常に強い関心を寄せており、この状態で荒木先生が詳細な実例をご紹介くださったことは、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効果があり、知識を増やすだけでなく、ゲーム終了後の持続性の面でも大きな意義があると感じた。

さらに、このお話を受けて、なぜ今も過酷な環境にあるのか、どのような対策が必要とされているのかなど、問題を掘り下げて考え、皆で話し合う時間を取ることができれば、より大きな意義を生むだろう。

【高山】

大変気づきの多い研修であったと思う。グループごとの振り返りでは、議論が大いに盛り上がり、時間が不足する程であった。そのため、各グループ発表の後、グループ間、または講師との間に質疑応答の時間を取ることが出来れば、より一層の学習効果が生まれたのではないかと思う。

参加者は、国際協力分野に大変興味をもっているように感じた。研修終了後、熱心に講師に質問を投げかける学生の姿を見た。また、大学側も国際協力に関心をもつ学生との交流を望んでいるように感じた。（時間の制約があることは十分承知しているが、）研修に参加した学生、大学の講師、研修講師が自由に意見・情報を交換出来る場があったならば、研修だけに留まらず、継続的により良い関係が築けるのではないかと感じた。

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27日(土) 14:00～17:30
10月28日(日) 9:30～17:00 (2日間の参加必須)
場所：お茶の水女子大学 本館2階209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イベントの一環として、10月27日(土)と28日(日)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、設定された状況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と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、食糧安全保障、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。

また、この事業はグローバル協力センターが実施する大学間連携イベントとして、共通の関心を持つ他女子大学の学生との交流を深める事も予定しています。

【スケジュール】 1日目 14:00～17:30
プログラム説明、ゲーム説明
トライアルラウンド
2日目 9:30～17:00
ゲーム本番、振り返り

【持ち物】 筆記用具



対 象：本学学生約20名と他女子大学学生約10名(大学院生を含む)

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

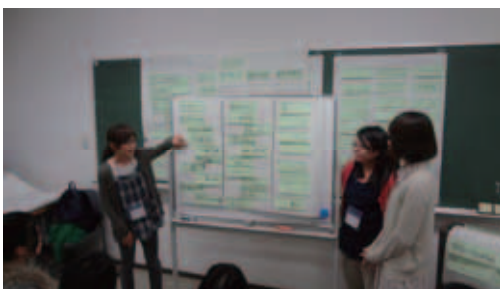
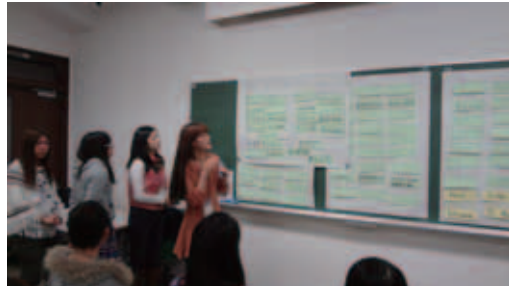
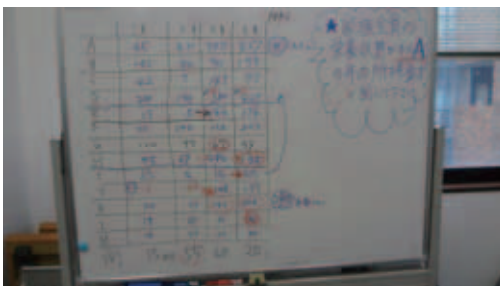
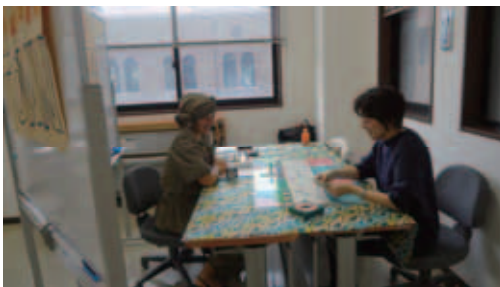
詳 細：URL:<http://www.ocha.ac.jp/intl/cwed>

申込方法：名前、所属、連絡先を下記アドレスまでご連絡下さい。
Email:info-cwed@cc.ocha.ac.jp (先着順)

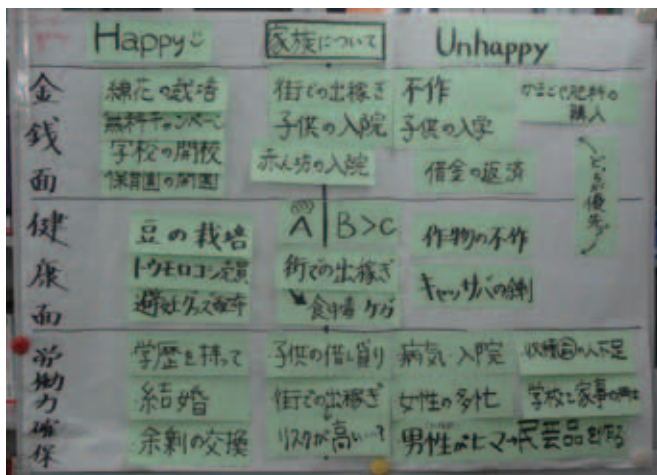
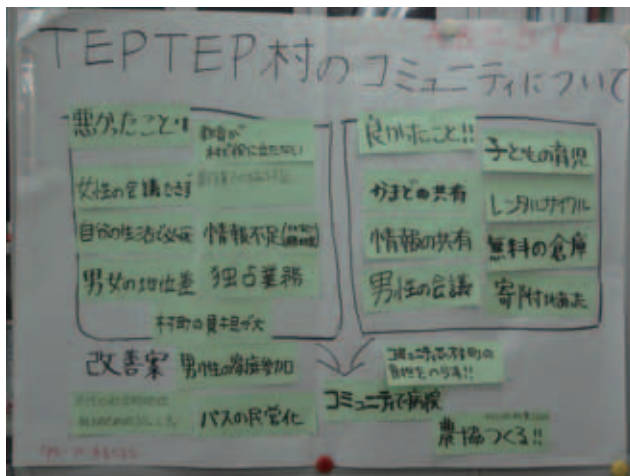
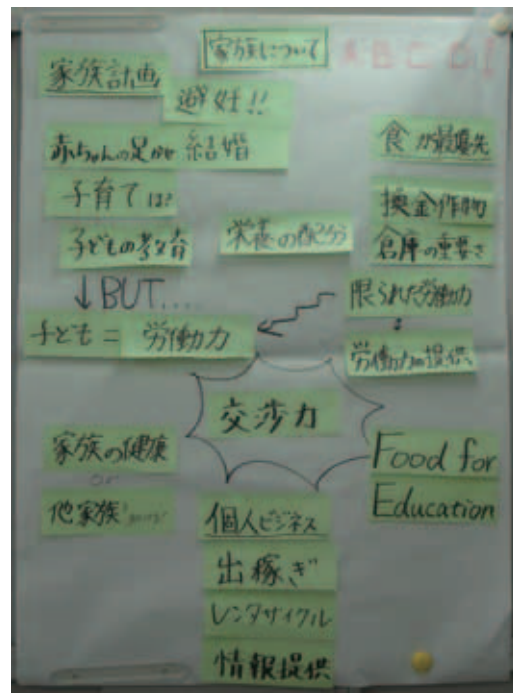
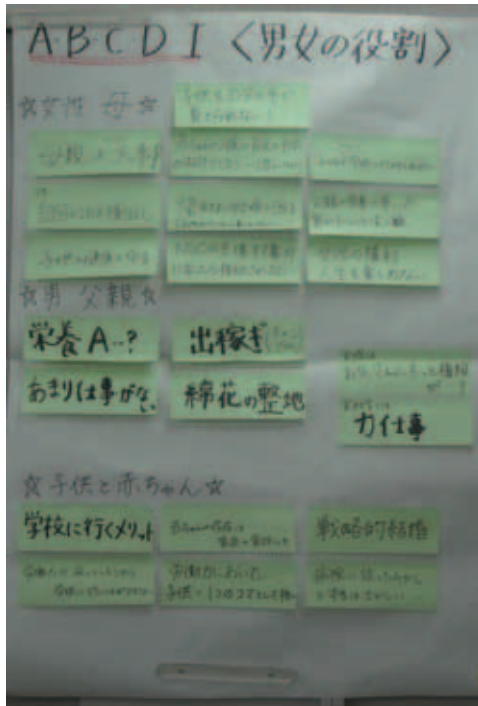


お茶の水女子大学
Ochanomizu University

活動の様子



グループ発表



グループA

- 柳下明莉 お茶の水女子大学
- 浅野晴子 聖路加看護大学

グループB

- 齋藤美咲 お茶の水女子大学
- 山口歩 聖路加看護大学

グループC

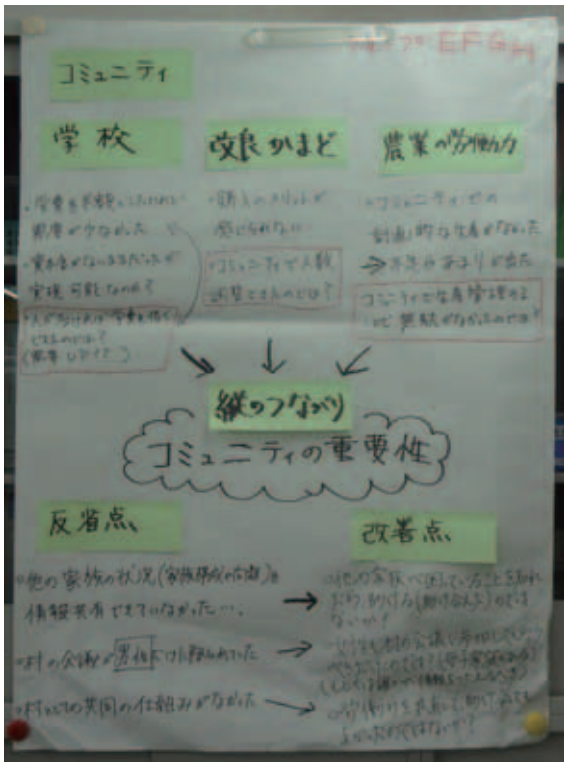
- 齋藤芽依 お茶の水女子大学
- 高畑友香 お茶の水女子大学

グループD

- 神谷菜穂花 お茶の水女子大学
- 入江里保 聖路加看護大学

グループI

- 伊藤智恵 お茶の水女子大学
- 池森萌子 奈良女子大学



グループE

- 網谷有希子 お茶の水女子大学
- 高波恵子 お茶の水女子大学

グループF

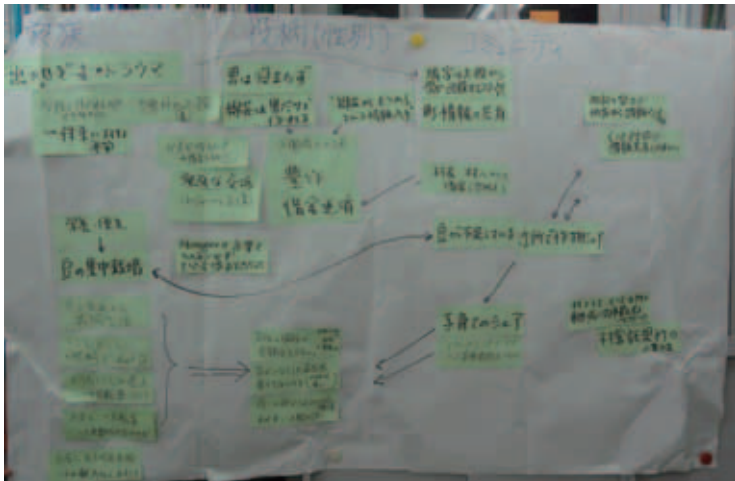
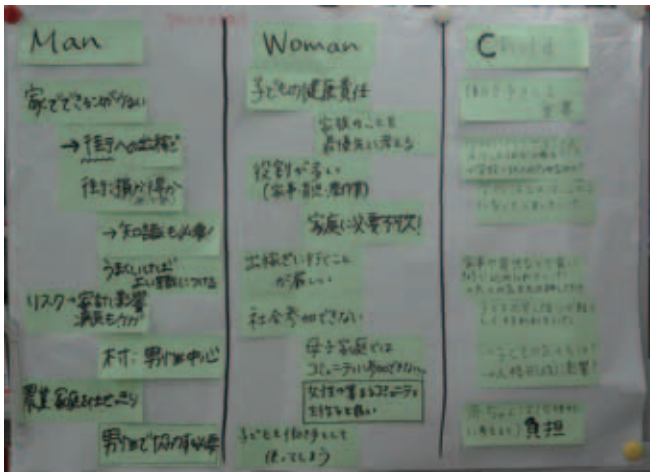
- 山下晴香 お茶の水女子大学
- 小田千絵 津田塾大学

グループG

- 小田唯 お茶の水女子大学
- 大野詩野 奈良女子大学

グループH

- 佐藤朋花 宮城学院女子大学
- 中村未樹 お茶の水女子大学



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2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 E-mail : info-cwed@cc.ocha.ac.jp

印刷：株式会社コムラ
