

「グローバル・シティズンシップの育成のために漸次的な体験学習プログラムの構築」プロジェクト Project on Gradual Construction of On-Site Education Programme for Fostering Global Citizenship

社会文化体験演習活動報告書(2020年度) - 第2分冊(キャリア分野)-

コーヒーを通して世界とつながる --フェアトレードに関する体験学習の現場から--

東洋大学社会学部社会文化システム学科 (編)

社会文化体験演習活動報告書 第2分冊(キャリア分野)

コーヒーを通して世界とつながる ----フェアトレードに関する体験学習の現場から----

2021年3月

目 次

序 体験型キャリア教育の試み――キャリア分	野 2020 年度の活動紹介—— 箕 曲 在 弘······ 1
◇ 第1部 Smile	F LAOS のあゆみ
Smile F LAOS の活動のあゆみ	齊 藤 大 輔26
◇ 第2部 プロ	ジェクト班活動
コンポスト班報告	コンポスト班一同・・・・・・・・40
職業図鑑班報告	職業図鑑班一同・・・・・・・・53
ファーストエイド班報告	ファーストエイド班一同・・・・・・・・・63
人生ゲーム班報告	人生ゲーム班一同・・・・・・・・・69
フェアトレードワークショップ班報告	フェアトレード WS 班一同・・・・・・83
今年度の制作物	
職業図鑑	職業図鑑班一同・・・・・・・98
ファーストエイド仕掛け絵本	ファーストエイド班一同・・・・・・113
プロジェクト班企画書	Smile F LAOS メンバー一同・・・・・127

◇ 第3部 フェアトレード製品販売活動

販売班活動報告	
製品班	阿 部 大 輔150
イベント班	中 山 大 地153
広報班	高 橋 瑛 子156
会計班	坂 本 遥 望165
団体の収支報告	坂 本 遥 望168
	◇ 第4部 経験を通じた自己変容
経験を通じた自己変容	Smile F LAOS メンバー一同・・・・172

序 体験型キャリア教育の試み ---キャリア分野 2020 年度の活動紹介----

箕 曲 在 弘 東洋大学社会学部

はじめに

本稿は社会学部社会文化システム学科が開講する「社会文化体験演習」の2分野のうち、キャリア分野の活動に絞り、その目的や実施体制、一年間の活動、成果と課題について説明していく。本演習は、2011年度から4年間、東洋大学の教育・研究活動改革支援予算による支援を受け、社会学部社会文化システム学科が展開してきた「体験型教育プログラムによる地域連携の推進」プロジェクトが母体となっている。このプロジェクトの実施過程において、2012年度より2年次以上が受講可能な選択科目「社会文化体験演習」を立ち上げた。当初は国際理解分野、社会貢献分野、キャリア分野の3分野を開講していたが、2016年度より国際理解分野とキャリア分野の2分野に集約した。

その後、2016年度から4年間は「大学間協定(LOI)を活用したグローバル・ローカルを往還する体験学習の定礎」プロジェクト、2020年度から4年間は「グローバル・シティズンシップ育成のための漸次的な体験学習プログラムの構築」プロジェクトとして、同予算の支援を受け続けている。本報告書は、このプロジェクト成果を記したものである。

「社会文化体験演習」は、机上における学びを地域社会におけるさまざまな活動の場で活かすとともに、その活動の場における学びを机上の学習へと結び付けていく現場と教室の往還を目指している。なかでも「キャリア分野」では、2014年度より、これまでの活動を踏まえたうえで「民衆交易品としてのラオスコーヒーを通じた製品開発・販売&生産者支援プロジェクト」と題して、国内活動と海外活動を連結した体験型キャリア教育プログラムを実施している。

Ⅰ 取り組みの目的

「社会文化体験演習」の目的は、以下のように記されている。

学生が大学教育で習得した知識を総合的に活用し、学外の「現場」に出て現実の社会に起きている問題を自らの力で発見・分析し、さらに問題解決能力を向上させ、それによって既存の社会システムにとらわれない、新しい発想での地域連携や社会貢献そして国際交流を図る人材を養成していく。同時に、継続的なプロジェクトを活動の母体とすることで、学生同

士、また学生と地域の人々が協同して活動することを通じて、学生のコミュニケーション能力を涵養し、組織力をもち、かつ自主性をもった実践的人材の育成を果たす。

まず、「受動的な学習」から「能動的な学習」への転換を促し、与えられた知識を吸収していくよりもむしろ、地域社会で起きている問題を自ら発見し、解決へと導くことのできる創造的な人財を育成することが謳われている。一方、現場での協同活動を通じて、コミュニケーション能力を育成し、組織をマネジメントできる人財を育成していくことも目指されている。

なかでもキャリア分野は、この上位目標を踏まえて、キャリア教育に軸足を置き、企業や NPO 等の社会団体と連携しながら、地域社会に貢献するプロジェクトを立ち上げ、大学教育の「知」と有機的な連関を有したキャリア形成活動を行うことを、目的としている。

II 授業の実施体制

これまでは、2014 年度から引き続き「民衆交易品としてのラオスコーヒーを通じた製品開発・販売&生産者支援プロジェクト」と題して、ラオスで生産されたアラビカ種ティピカのピーベリーを使用したオリジナル製品を販売し、その収益の一部を使い現地の小学校を支援する試みを実施してきた。製品で使用する生豆は、(株) オルター・トレード・ジャパン(以下、ATJ)が輸入しており、それを静岡県菊川市にある(株)流通サービスにて焙煎してもらっている。箕曲は以前 ATJ のラオス事業のアドバイザーを担っており、ATJ とともにラオスコーヒーの生産者を支援する活動をしていた。一方、(株)流通サービスの服部吉明社長は、ATJの取引先でもあり、大学生に対する教育活動にも関心があることから、今回のパートナーとして協力していただいている。オリジナルの製品は、2014年度の受講者が製造した。

この試みでは、授業内に学生による国際協力団体を立ち上げている。初年度、Smile F LAOS (以下、FLAO、エフラオ)という名称に決まったこの団体には、本年度、2年生、3年生ともに 13 名ずつ、合計 26 名の学生が集まった。3年生はすべて昨年度からの継続履修生であり、彼ら・彼女たちが主導して、エフラオをまとめている。2年生は 28 名(社会文化システム学科以外の学生 3名を含む)の履修希望者のなかからおもに志望理由書をもとに 13名を選抜した。

今年度は後に述べる通り中止となったが、例年スタディツアーに関しては、受入団体であるジャイコーヒー農民協同組合(以下、JCFC)からツアーの受け入れ許可を得ている。したがって、箕曲と JCFC とのパートナーシップに基づき、本スタディツアーは実施可能となっている。

本プロジェクトでは、2年生と3年生がともに学び、ひとつの目標を達成していくプロジェクトベースの学習法を導入している。2年間の活動をこなすことで、上記の人材育成の目標を

達成しようとしている (図1参照)。

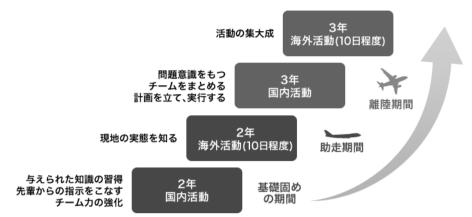


図1 2年生と3年生が従事する活動内容の違いと活動の過程

III 今年度の主な変更点

新型コロナウイルス感染拡大の影響を受け、今年度の活動は大幅に変更せざるをえなくなった。例年継続的に行ってきた重要なイベント―販売会やラオス渡航―はすべて中止となった。一方、新型コロナウイルス感染拡大とは関係なく、昨年度の段階ですでに変更する予定であった部分もある。以下では、この2つを分けて、今年度の変更点を説明していく。

1 当初から予定していた変更点

この数年間のエフラオの最大の課題は、以下の3点にある。第一に、コーヒー販売のマンネリ化である。プロジェクト発足当初、コーヒーの製造販売こそが、社会的課題の解決に向けた主要な活動であったものの、数年間継続してきた結果、コーヒー販売に関するノウハウが蓄積されてきたため、新たな試みに挑戦しにくくなってしまった。

第2に、国際協力プロジェクトへの参加度の偏りである。コーヒーの売り上げを使用した現地の課題解決プロジェクト(=国際協力プロジェクト)は、5 つある班のなかのラオス班が中心となり、実施に向けた準備を進めてきた。しかし、ラオス班以外はこのプロジェクトに直接かかわらない状態が生まれてしまった。2 年目に渡航するのはラオス班が中心となり、それ以外の多くのメンバーは2年目にコーヒーの販売活動を進めるだけになってしまった。

第3に、マーケティングに関心のある学生が、多く集まるようになった。この学生たちはコーヒー販売には関心があるものの、ラオスやフェアトレードにはあまり興味を示さない。ある

時点でコーヒーのマーケティングに関する体験学習プログラムになりつつあったのである。すなわち、本授業の人材育成の目的であった「新しい発想での地域連携や社会貢献そして国際交流を図る人材」の育成から遠ざかってしまったのである。このため軌道修正を図る必要性が高まった。

こうした結果、2020年度は、ラオス渡航で得られた社会的課題に関する意識を深め、課題解決に寄与するプロジェクトの立案にすべての学生が関わるように、エフラオの活動目的を修正した。これに先立ち、すでに昨年度の渡航の時点で当時の2年生に意識づけをしておいた。2020年度が始まった段階で、各自が渡航時に気づいた社会的課題について議論し、複数のプロジェクトを立ち上げる準備をしていた。

この方針転換は、昨年度からすでに綿密な打ち合わせを経て少しずつ進めてきたため、2020年度が終わろうとしている時点で振り返ってみると、かなり成功したといえる。IV 章以降で、この過程については詳細に記述する。

2 新型コロナウイルス感染拡大に伴う変更点

新型コロナウイルス感染拡大に伴い、春学期の授業はすべてオンラインとなった。秋学期は 3回に1回の授業は対面になったものの、大半がオンライン上で実施してきたために、春学期 とさほど変わりない状況であった。

この結果、以下の3点について変更した。

① オンデマンド授業の収録と公開

例年 $2\sim3$ 年生がひとつの教室に集まり、一度に授業を進めてきたのだが、2 年生は基礎的な知識の習得、3 年生はプロジェクトの準備といった形で別々の活動をする場合に困難を抱えていた。しかし、今年度はオンラインになったことにより、2 年生に対しては箕曲が事前に収録した授業映像を視聴してもらい、その間に 3 年生は 2 Zoom をつないで議論するという進め方ができるようになった。

オンデマンドコンテンツは翌年以降も使用可能であるため、毎年2年生についてはこのコンテンツを視聴してもらい、基礎知識の習得を促したい。Toyonet-Ace に全コンテンツをあらかじめ貼り付けておき、復習したい人は理解できるまで何度も視聴できるようにした。また、Respon を通して授業内容に対するコメントを送ってもらい、コメント一覧を翌週に配布すれば、理解度が増すだろう。オンデマンド授業は、対面授業以上の利点がある。

② オンラインホワイトボード miro の使用

与えられた知識を習得するという点では対面よりもオンデマンド授業のほうが優れているも

のの、議論の活性化という点でオンラインには限界がある。しかし、今回オンラインホワイトボードとして知られる miro というアプリを使用したところ、対面授業では得られない可能性を実感することができた。

社会的課題解決プロジェクトのアイデア出しとアイデアの整理という点では、当初 KJ 法お 使用を検討していた。この KJ 法をオンライン上でもスムーズにできるようにしたのが、miro である。春学期の 3 年生のグループワークでは miro が大活躍した。その後の班活動においても、独自に開発したオンラインゲームを miro 上で実施する班がでてくるなど、ただのホワイトボードでない、独創的な使い方を開発できた。

③ 焙煎業者見学および全販売会の中止

このように授業運営の新たな可能性を発見できた一方、五感を使った体験に関わる部分については、大きな打撃を受けた。5月のラオスフェスティバル、焙煎業者見学、7月のキックオフパーティをはじめとする各種販売会はすべて中止となった。

これまではコーヒー販売活動を通じて、メンバー間の団結力が高まり、コーヒーの流通や消費に関する知識が増え、ラオスやフェアトレードに関する疑問が芽生えたりした。これらすべての要素が、12月下旬のラオス渡航の学習効果を高めるのにポジティブに機能してきた。しかし、国内における体験活動がすべて中止となった結果、今年度の履修生の授業に対する満足感は低くなってしまったかもしれない。

これら国内活動はすべて3年生が主導して2年生にノウハウを伝達することによって継続してきた。しかし、今年度このノウハウの継承が停止してしまった。このため、次年度、仮に販売活動が可能になったとしても、新3年生が新2年生に販売会をはじめとする様々な活動のノウハウを引き継げない。この事態に対する打開策は、2021年2月の時点では検討していない。だが、近いうちにメンバーを含めて相談しておく必要がある。

④ 渡航の中止

国内の体験活動ばかりでなく、エフラオの最重要イベントであるラオス渡航も中止となった。この海外渡航の経験を踏まえて学生たちは次年度のプロジェクトを立案することにしていたため、渡航中止も、国内活動の中止同様、これまでのエフラオが蓄積してきたノウハウの継承を止めてしまう。2年間継続してひとつのプロジェクトに参加することによって学習効果を高めてきたエフラオにとって、国内と海外の体験活動の中止は、団体の存続に関わる大問題となっている。少なくとも次年度は、2020年度に進めてきた5つのプロジェクト(後述)を継続して進めることまでを決めている。だが、次年度も渡航不可能となった場合、団体としてどのように方針を転換するべきか、考えなくてはならない。

IV 2020 年度の授業運営

1 春学期

1)2年生の場合

初回のイントロダクション以降、2年生は第 $2\sim10$ 回にわたって下記の内容のオンデマンド授業を視聴した。

- 01 グローバル・シティズンシップ、SDGs、エフラオの沿革
- 02 フェアトレードについて学ぶ①
- 03 フェアトレードについて学ぶ②
- 04 フェアトレードについて学ぶ③
- 05 地域を知る①—ラオスの概要
- 06 地域を知る②--ボラベン高原の地理とコーヒー栽培の歴史
- 07 コーヒーの栽培、加工、流通、輸出の工程
- 08 生計戦略論

これらの講義は例年、対面で行っていたものである。エフラオの活動にとって重要な概念であるグローバル・シティズンシップと SDGs について紹介したうえで (01)、フェアトレードに関して 3回にわたって学んだ $(02\sim04)$ 。

この3回のうち、最初は一般的なフェアトレードの歴史や認証制度の紹介、およびコーヒーの市場価格の変動と最低保証価格の関係、多様に広がるフェアトレード運動のマッピングなど、フェアトレードに関する基本的な知識を習得した(02)。次にラオスのコーヒー生産者に焦点をあて、エフラオと提携しているオルター・トレード・ジャパンのラオスコーヒー事業を紹介し、フェアトレード(民衆交易)が必要な理由を解説した(03)。続いて、フェアトレードを批判的に見るための視点を提供した。ここではフェアトレードの生産者への影響に関する複数の研究成果を紹介し、生産者への影響は十分に検証されていないことを指摘した(04)。

その後、エフラオの活動地域であるラオスに焦点を移し、ラオスという国家の成り立ちから、自然環境、宗教を含めた農家の生活まで多様な側面について解説した(05)。また、ラオスのコーヒー産地であるボラベン高原の地理とコーヒー栽培の歴史についても解説した(06)。さらにコーヒーの栽培から加工、流通、輸出の工程について映像を視聴しながら説明した(07)。

これらすべてを踏まえて、最後に「生計戦略論」という概念について解説した(08)。フェアトレードの生産者への影響が十分に検証されていないことを前提に、エフラオとしてどのように検証していくかという問いを立てた。その際、農家の生活(livelihood)に着目する見方を紹介した。この観点から農家の資源利用および家計に関する情報を収集することによって、各

農家の生計戦略(livelihood strategy)を明らかにするという考え方を説明した。例年のラオス渡航では、この考え方にもとづきメンバーが生産者の家庭を訪問し、資源利用および家計の情報を聞き取っているという点を強調し、渡航の意義について理解してもらった。

なお、このオンデマンドコンテンツは、Toyonet-Ace(manaba)の授業ページに貼り付けておいた(3年生も視聴可能)。この結果、 $2\sim3$ 年生が授業時間以外でも自由に復習できるようになった。

2)3年生の場合

初回のイントロダクション以降、3年生は昨年度のラオス渡航時の気づきをもとに社会的課題を発見し、その解決に向けたアクションプランを立案するグループワークを実施した。その流れは以下のとおりである。

① [第2~3回] アイデア出し

昨年のラオス渡航の経験を通した気づきから、各自、何らかの課題を発見し、解決に寄与するアイデアをできる限り数多く書きだした。続いてオンラインツールの miro を使い、出てきたアイデアはすべて miro 上の付箋に記した。なお、アイデア出しに際し、ここで求められている社会的課題や解決案のイメージを持ってもらうように、p.22 の表 1 およびその下のメモをメンバーに共有した。また同時に、以下の方針をメンバーに告げた。

- 1 各自 20 案程度アイデアを出すこと。最初に出した「課題および解決案」はおそらく、「誰もが気づく、つまらないもの」である可能性が高い。人はステレオタイプ(固定観念)ばかりイメージしやすく、そういったイメージが出終わったあとに思いつくアイデアにこそ価値がある。
- 2 「課題および解決案」は現地の人たちのニーズももちろん大切だが、ニーズがはっきりしていないものの、彼らに喜ばれると思われるアイデアであってもよい。
- 3 さまざまな NGO の活動(日本だけでなく外国も含めて)を調べてみるとよい。
- 4 課題と解決策がセットになったアイデアが出てくることが多いと思うが、それでも構わない。

この結果、第3回目終了時に約235のアイデアが出た(図1)。この時、エフラオ代表の齊藤大輔が中心となり、「農業」や「教育」「環境・衛生」「その他」の4つの枠をつくり、大まかにアイデアを分類した。さらに、「農業」のなかでも「国内活動」「農法」「農家間関係」「農家へのアプローチ」「家庭菜園」など、暫定的に下位項目をつくり、アイデアを仕分けした。以

下、アイデアの一部を紹介する。

国内	消費者に農家さんの大変さを知ってもらう (日本円で時給換算とか)		
	農家さんと発信する媒体や人をつないで、農家さんの声を直接発信する。		
	コーヒー生産者のドキュメントを撮る		
	"農家の生活や栽培方法が認知されてない"		
	収穫=大変ではなく、体験にしたりなどして意識の変化。負担の減少。		
農法	果肉除去機など自分たちでも修理などして長く使ってもらえるようにする		
	果肉除去器以外にシェアできるものはないか		
	出前機のようなものでコーヒーの運搬を楽にする		
	美味しいコーヒー生産のコツ・マニュアル作成		
	コンポストをつくる		
	農家むけの農作業のワークショップ		
	農作業のマニュアル化や勉強会の設定。		
	コーヒーチェリーを選別した時、緑のも多かった。赤いほうが良いという意識の徹底。		
	農園にいる害虫対策		

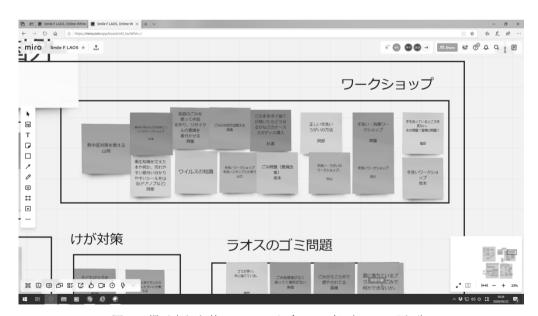


図1 提示された約 235 のアイデアの一部 (miro の画面)

② [第4~5回]「課題解決案」の分類

類似のアイデアがたくさん出ているので、miro上で、それをひとまとめにした。この時、13名のメンバーが「農業」「教育」「環境・衛生」「その他」の4グループに分かれたうえで、箕曲はZoomを通して、以下の指示をメンバーに出した(一部のみ紹介)。

* * *

- 1 問題提起と課題解決のアイデアが混在しているので、結びつける。例えば、「ゴミが燃やされている」「ゴミがかなり落ちている」「ごみ問題」などは問題提起型。「ペットボトルの再利用」は解決策提案型。問題提起型から、ペットボトルの再利用とは別の解決策の提案ができないか考えてみる。
- 2 既存のアイデアの組み合わせや具体化により、よりよいアイデアを出す。たとえば、具体 化という点では「幹部が受けた研修が伝えられていない」という付箋に対して、どうすれば 研修が効果的に伝わるかを考えてみるといったアイデアの出し方がある
- 3 類似のアイデアはまとめるのが基本。例えば「ラオスのごみ問題」の項目では、何人も「ペットボトルの再利用」のアイデアを出しているが、これはひとつにする。他にもたくさんあるので、まずは miro の付箋を重ねるようにする。

* * *

この日は、箕曲も miro に入り、メンバーと一緒にアイデアの統合作業を行った。

③ 「第6~7回]課題の絞り込み

Google スプレットシートに、分類された社会的課題および解決策を書き出した。そのうえで、箕曲が下記の「課題解決の7つの方向性」を提示し、メンバーに各社会的課題が7つの項目をどれだけ満たしているのかを検討してもらい、点数の高いものを選び出した。

【課題解決の7つの方向性】

- 1 SDGs に関連するテーマであること
- 2 関わる人びとが驚き・感動できるプロジェクトであること
- 3 既存の枠組みを超える新しい発想が見られる挑戦的なもの
- 4 現地で(あるいは帰国後に)感じたこと・考えたことがきっかけとなっていること
- 5 プロジェクトを実施すべき理由を教員に向けて説明できること
- 6 現地の人びとと協力して実施できること

7 予算内で実施可能なプロジェクトであること

④ 「第8回]課題の絞り込み

順位付けされた課題のなかから、今年度、解決に取り組む課題を絞り込んだ。この段階では 箕曲も参加し、挑戦的かつ取り組む意義のあるテーマになるように助言した。当初の予定では 国内 2 つ、海外 2 つのプロジェクトが立ち上がるとよいと考えていたが、結果的に国内 2 つ、 海外 3 つ、合計 5 つの「プロジェクト班」ができた(各班の名称は下記の通り)。

その後、担当者を決め、箕曲から各担当者に2年生のメンバーを集めるためのプレゼンテーション資料を作成するように指示を出した。箕曲からプレゼンテーションの内容は、「課題解決の7つの方向性」を基準に評価すると伝えた。

- 海外プロジェクト
- 1 コンポスト班
- 2 職業図鑑班
- 3 ファーストエイド班
- 国内プロジェクト
- 4 人生ゲーム班
- 5 フェアトレードワークショップ班

(5) 「第9~10回目] プレゼンテーションの準備

Zoom のブレイクアウトセッションを使い、班ごとに話し合い、プレゼンテーションの準備をしてもらった。

⑥ [第 11 回] (2 年生との合同授業) 3 年生による企画内容のプレゼンテーション 各担当者は 2 年生に向けて 5 つの班が 5 分間のプレゼンテーションを実施した。このプレゼンテーションを視聴したうえで、2 年生は自分の希望するプロジェクト班を選び、2 年生の配属を決めた。

⑦ [第 12~13 回] プロジェクト企画書 (プロポーザル) の作成

2 年生を含めて課題解決のアイデアを深め、各プロジェクトの実施理由および具体案を記すために「プロジェクト企画書」を作成するよう伝えた。エフラオでは社会に出てから通用する力を実践的に身につけることを目指している。このことから、トヨタ財団の国際助成プログラムにおいて実際に使用されていた「プロジェクト企画書」のフォーマットを活用した。箕曲は

2016 年度、この国際助成プロジェクトに採用された経験があったため、そのときに提出した実物のプロジェクト企画書を手本にしてもらった。

また、挑戦的な課題は実現可能性が低くなることから、学生たちは安易で小さくまとまった 企画を提案しがちである。こういった問題に陥らないようにするため、課題解決にあたり以下 の4つの原則を課した。これらの原則を守っていることが分かる形でプロジェクト企画書を書 くように指示をだした。春学期末の成績評価に際して、この企画書を利用することを述べたう えで、その評価基準として下記の「原則」を用いることもメンバーに伝えた。

【課題解決にあたって守るべき4つの原則】

- 1 ホンモノを目指すこと(専門家の助言を得ること)
- 2 海外プロジェクトであれば、現地側での持続可能性を考慮にいれること
- 3 何らかの形になる「モノ」があると望ましい
- 4 専門的な技術や知識の伝達を目的とすること

2 秋学期

1) プロジェクトの準備

秋学期はほぼすべての期間を、プロジェクト班の活動とした。Zoom のブレイクアウトセッション機能をつかい、班ごとにプロジェクトを進めてもらい、授業の最後の時間に進捗状況を確認し、毎週、簡単な議事録を記録してもらった。

2) 名和尚毅氏の講演およびオンラインスタディツアー

第 13 回では、元オルター・トレード・ジャパンの名和尚毅氏にゲスト講師を依頼し、現在のラオスのコーヒー産地における農協支援活動に関する講演をしていただいた。その後、現地の農協と Zoom をつなぎ、農協代表などからラオスのコーヒー産地の様子を伺った。通信状況が悪いため村ではなく、町にある農協が経営するカフェから Zoom をつないだため、コーヒーの木の様子や村の生活までは分からなかった。しかし、毎年スタディツアーで依頼している、農協の沿革についての講義を受けるなど、一種の疑似的なスタディツアーのようになった。

現地には渡航できなかったものの、2 年生にとっては何となく毎年の渡航の様子が分かって もらえたであろう。また、3 年生にとっては、ちょうど一年前に会った人たちにオンラインで 再会することができ、懐かしく思えたに違いない。

3) 成果報告シンポジウム

1月15日(金)には恒例の「社会文化体験演習シンポジウム」に参加した。例年、写真を交

えてラオス渡航の成果を報告するのだが、今年は国内における5つのプロジェクトの成果を報告した。

V 各プロジェクト班の活動に対する講評

各班の活動成果の報告は第2部に譲るが、比較的どの班も挑戦的かつ本格的な取り組みが実現したといえる。以下では、5つのプロジェクト班の活動に対する講評を記す。

① コンポスト班

ラオスの農家に効果的なコンポストづくりの研修を行う企画を提出した「コンポスト班」は、まずメンバー自身がコンポストの知識をつけなくてはならないので、文献収集や専門家に対する聞き取り調査を積極的に行った。とりわけ、自分たちで複数の方法のコンポストづくりを試したという点が評価できる。この経験を通して、いかにコンポストづくりが難しいかを実感できたはずだ。この経験なくして、ラオスの農家に研修などできない。国際協力活動のなかには、自分たちができないものを人に教えることというおこがましい行為を時々見かけるが、これでは相手はまったく耳を傾けない。コンポスト班にとって、知識の習得だけでなく、実際の制作経験が積めたのは、今後の糧になる。

② 職業図鑑班

ラオス版の『13歳のハローワーク』を作ろうとした「職業図鑑班」は、まずラオスの人たちが就くことのできる仕事が何かを調査することから始まった。昨年度の渡航で知り合ったラオス人学生や NPO 法人「ラオスのこども」から情報を得るなど、積極的に現地の人や専門家の声に耳を傾けた点がよかった。この図鑑制作の過程を通じて、班長の山口が「ラオスで職業の認知が進んでいないのは職に就くことが絶対的なことではないから」ではないかという疑問をもつに至った。詳細は第4部「経験を通じた自己変容」の山口の文章を読んでほしい(p.184)。彼らの役に立つと信じて進めてきたことが、社会的文脈の違うラオスの農村の子どもたちにとって本当に必要なことなのかという、根本的な問題に直面した。

もちろん、これには唯一の答えなどない。しかし、この問いを経由せずに、「良いことである」という前提のもとで国際協力に邁進することは、コンポスト班で記したのと同様に、相手の心に深く届かないだろう。むしろ、後輩たちがこの根本的な問いを引き受け、このプロジェクトにはどういった意義があるのかを問い直す(リ・フレーミングする)ことが重要になる。これは頭のなかで考え続けていても答えが出ない。図鑑を制作し、子どもたちに使ってもらう行動を通じて考えていくしかない。

③ ファーストエイド班

小学生の子どもたちに応急処置の方法を楽しんでもらえる布製絵本の制作を企画した「ファーストエイド班」は、当初から班長の山岡榛花の強い意思にメンバーが感化されることによって成果をあげてきた。春学期後半の企画内容を伝えるプレゼンテーションでは、山岡が自宅から Zoom を使って、布製絵本の実物をつかって構想を説明してくれた。この時点で、ほぼ何をするかが決まっていたため、全班のなかでもっとも期待値が高くなったといえる。

秋学期には、怪我や熱中症など、複数の応急処置の項目をつくり、それぞれの対処法に関する情報を収集していった。この過程で、やはり友人のラオス人学生への聞き取りを含めるなど、積極的に情報を収集していった。このなかでの気づきのひとつに、火傷に対する歯磨き粉による応急処置がある。これは日本ではあまり知られていないようであるが、現地では一般的な方法だということで、山岡は当初の構想にはない、この方法に魅力を感じ、採用することにした(第2部のファーストエイド班報告を参照のこと)。また、箕曲から現地では熱中症について、病のひとつとして認識されているのかと問いを投げかけたところ、ラオス人学生に問い合わせて現地の認識への理解を深めていった。

こうした過程における学びは、「自分たちのやり方が優れている」という思い込みを相対化することに繋がる。「現地には現地のやり方がある」と頭ではわかっていても、こうしたプロジェクトを通して具体的に、それに気づく瞬間がないと実感がわかないだろう。エフラオにおける学びとは、まさにこういった瞬間に強度をもって生まれるのである。

④ 人生ゲーム班

農家の生計戦略に関するロールプレイングゲームの作成を進めてきた「人生ゲーム班」は、当初、メンバー間で構想していた企画内容にばらつきがあり、ひとつにまとめるのに時間を要した。もともとラオスのコーヒー農家の実態を日本の消費者が理解していないという問題意識から、現地の人たちの生活に寄り添った映像作品を作るといったアイデアも含まれていたため、メンバー全員が必ずしも最初からゲームを作ることを意図していなかった。しかし、話し合いの結果、ロールプレイングゲームのアイデアに収斂していき、班内の目標が明確になった。

とはいえ、まったく世の中に存在しないゲームであるため、手本になるものがなく、この班が活動を本格化させた時期は、全班のなかでもっとも遅かった。この班にはとくに箕曲からの情報提供を多めにした。たとえば、開発教育協会が制作したさまざまな国際理解に関するロールプレイング教材(「世界が 100 人の村だったら」など)、昨年度も実施したマネジメントゲームなど、ヒントになる情報をメンバーに共有した。最終的には、後述する「フェアトレード班」と同じく、miro を使用したオンラインボードゲームの形を採用した。

一方、ゲームの要となる農家の生計戦略の内容については、毎年スタディツアーで実施して

いる家計調査の結果が重要な情報源となった。メンバーは毎年刊行される報告書に記載されている家計調査結果を熟読し、コーヒー農家がもつ資産や利用可能な資源、得られた資源の利用・売却方法、雇用労賃や支出といった、家計を構成する多様な要素を分解し、それぞれの特徴をまとめていった。ちなみに、ラオスのコーヒー農家の生計戦略に関する知識は、箕曲のフィールドワークの結果から得られたものである。したがって、メンバーがもつ疑問に回答可能なのは、世界中どこを探しても、この授業の担当教員である箕曲しかいない。秋学期の後半では、メンバーがまとめてきた質問に、箕曲が何度も回答することによって、彼・彼女らの理解が深まっていった。「経験を通じた自己変容」のなかの福田眞子と中山大地の記述にもある通り、昨年度、自分たちは家計調査をして理解したつもりであっても、いざゲームを作ろうとすると十分に理解できていなかったことに気づくのである。ここにこそ、体験を通じた深い学びが生まれる。おかげ、メンバーはすでにコーヒー農家の生計戦略の専門家であるといってよいくらいの知識を得ている。

また、「ゲームの終わり方」に対して鋭い指摘をしたのが、木下夏那である。箕曲はゲームの勝敗は収入の多寡により決めればよいと単純に考えていたが、木下は農家の人生にとって収入の多寡は目的ではないかもしれないと指摘し、現地の農家の生活に即したゲームの終わり方について模索した。箕曲と話し合う中で、木下は「家屋の建築」「子どもの教育レベルの向上」といった複数のゴールを用意し、各プレイヤーが別々のゴールを目指す形にした。しかし、あくまでゲームなので、その目的にどれほど到達したのかを明確に示す形で勝敗を決めることにした。この発想は、ゲームとはいえ農家の人生のシミュレーションであることから、できるだけ現地の人たちの生活に即したものにしようとする想像力の現れである。

昨年度のスタディツアーで、箕曲は「現地の人たちに即してものを考えよう」と何度も言い続けていたが、エフラオのスタディツアーとしてはラオスに渡航していない木下が、この方針にもっとも近づいていたのは興味深い(注:木下は Diversity Voyage を通して 1 年次にラオスに渡航している)。この点で、エフラオが重視する学びの方針が、先輩から後輩へと自然と伝わっていることがわかる。

1月末の初のゲームのお披露目では、班のメンバーは早朝から準備を開始し、最後の詰めの作業に勤しみ、16時の開始時間を迎えた。参加者はエフラオのメンバーとはいえ、はじめて Zoom をつなぎ、miro の盤を目にした参加者にゲームを試してもらうことになるため、班員は予定通りの動きをしてくれるか不安になるだろう。幸いにも無事にゲームを終え、全員で反省会を行った後は、1年間やりきったという実感をもったに違いない。

とはいえ、人生ゲーム(「コーヒー農家の生活疑似体験ゲーム」と言った方がいいかもしれない)は、試行版を試しただけであり、次年度に内容をブラッシュアップしていかねばならない。 将来的には、エフラオにしかできない、極めて独自性の高い開発教育のロールプレイング教材 に発展していくだろう。

⑤ フェアトレードワークショップ班

開発教育の教材として定評のある貿易ゲームにフェアトレードの要素を加えた改良版貿易ゲームを開発した「フェアトレードワークショップ」班は、Zoom と miro を用いたオンライン対応のゲームを制作することに注力した。

そもそもオンラインのホワイトボードとして考案された miro をボードゲームの「盤」として用いるという発想の転換が素晴らしい。先進国、中間国、途上国といった国に分かれて貿易額を競う貿易ゲームは、対面で実施する場合、参加者が白紙からハサミで四角や三角を切り抜いて、それを貿易対象の製品に見立てている。四角や三角の画像データをコピーして無限に生成できる miro を使えば、対面と同じルールのもとで貿易ゲームが実施できる。班長の阿部大輔が主導して、参加者(ユーザー)の視点に立った負荷のない盤のデザインに仕上がった。

とはいえ、オンラインならではの困難も複数見つかった。初回(12月初旬)のゲーム実施により十数項目の難点が出てきたものの、新年をはさみ、2か月のあいだにすべて克服して、2回目(1月下旬)のゲームを実施することができた。2回目は盤のデザインを大幅に変更したが、これにより参加者のカーソルの動きが格段と整理され、無駄かつ複雑な動きを抑制できた。

貿易ゲームにフェアトレードの要素を加えるという点は、十分に機能していた。2回のゲームとも、フェアトレードの恩恵が得られた途上国は、そうでない途上国より貿易による歳入が高く、中間国とほぼ同等か、それ以上になった。ゲーム終了後のメンバーによる解説があることで、ゲームを体験した実感に基づいて、参加者は「最低保証価格」「割増金」「前払い金」の意義を理解することができる仕組みになっていた。

例年、ラオス渡航時に、国際協力プロジェクトを1年間主導してきたラオス班は、高いハードルを設定しているがゆえの極度の緊張感をもって小学校に向かい、4回のワークショップを繰り替し、渡航最終日にはこれまで経験したことのないくらいの充実感を味わってきた。今年度は渡航ができなかったものの、2回のゲームを実施し、目的達成に向けて根気強く、諦めず、試行錯誤することでしか得られない充実感を味わったことだろう。「経験を通した自己変容」の阿部大輔の言葉には、これがにじみ出ている。

人生ゲーム班にもいえることだが、状況が分からないユーザーの視点に立ち、ユーザーの行動を予測し、オーガナイザーが設定したゴールに到達させるには、高度な想像力が必要となる。サービス提供者が想定する動きを顧客やユーザーにしてもらうためのプログラミング(UI/UX デザインともいう)や空間デザインは、現代社会のさまざまな場面で需要が高まっている。学生のうちからゲーム開発の経験を積んでおくことは、きっと将来の糧となるだろう。

* * *

「職業図鑑班」と「ファーストエイド班」の活動は、ともに例年「ラオス班」が行っていた現地における教育支援活動の延長線上にある。例年、オリジナルのコンテンツおよび現地の先生が使用可能なマニュアルの制作、現地でのワークショップの実施という3つの活動を進めてきたが、今年度は渡航がなかったため、このすべてを年度内に終える必要がなかった。一方、「コンポスト班」はエフラオのこれまでの活動履歴にはなかった、農業をテーマとすることで新たな方向性を打ち出した。しかし、その分、今後、現地活動をどのような形で行うのかを考えていかなくてはならない。また、国内で実施する2つのゲーム班は、コーヒー農家の生き方やフェアトレードについての参加者の理解を深め、参加者の消費行動によい影響を与えるという目標に向けて、今後も試行錯誤を繰り替えていくことになる。5つの班は、どれも新たな試みゆえの試行錯誤が続き、年度内に完結したプロジェクトはなかった。どの班も来年度に引継ぎ、次の渡航に向けて残りの準備を進めることになる。

VI 「コーヒー販売活動」と「大学 SDGs Action! Awards」など

1 コーヒー販売活動

例年、秋学期は5限目ふくめて多くの時間を販売活動にあてていたが、今年度は5限目をプロジェクト班、6限目を販売班に充てた。これはコロナ禍に突入する以前に決めていたことではあるが、結果的に販売会がすべて中止となったため、販売班の活動は6限のみで十分にこなせた。

販売会がなかったからといって、今年度の販売活動は何もしなかったわけではない。第3部に詳細を記しているが、初のオンライン開催となった白山祭に出店し、通信販売にも挑戦した。その後、11月には学内での販売は無理でも、以前実施したことのあるキッチンカーでの販売は可能かもしれないと考え、1月末を目標にキッチンカー販売の計画が動き出した。そのために、延期していた焙煎業者訪問の日程調整までしていたが、1月に緊急事態宣言が再度発令されたため、業者訪問日の数日前に中止とした。当然、緊急事態宣言下ではキッチンカーでの販売も控えることになった。

結局、1年間、コーヒーの販売活動は一回もできなかった。来年度、新3年生は販売会を一度も経験したことがないまま上級生になり、新2年生を導かねばならない。エフラオにとって 大きな試練が待ち構えているといえる。

2 大学 SDGs Action! Awards へのエントリー

大学 SDGs Action! Awards とは、朝日新聞社が主催する SDGs の達成に寄与するアイデア を競うイベントである。たまたま箕曲が学内でこのイベントのポスターを見つけたところから エントリーをメンバーに呼びかけた。

代表の齊藤大輔を中心に2年生を含めて少人数が参加し、授業時間外にオンラインで集まり、 オンライン版マインドマップをつかい、提出するアイデアを出しあった(図2)。その後、出さ れたアイデアに対し、箕曲がコメントを記したものの、そこから先にはなかなか進まなかった。

もっとも、焙煎業者訪問とキッチンカー販売の準備、成果報告シンポジウムの準備が重なったため、代表が主導して動くのが難しかった面もある。しかし、一方で出されたアイデアをひとつにまとめていくための話し合いを学生たちだけでオンライン上で実施すること自体が難しかったに違いない。そこで、1月16日(土)の昼にメンバーの時間が取れたため、箕曲も参加して提出するアイデアをひとつに絞り込んだ。

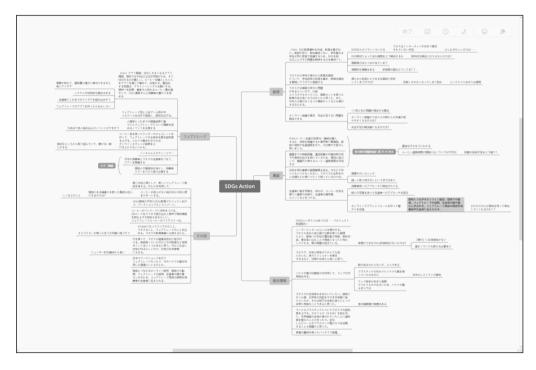


図2 オンライン版マインドマップを使って出されたアイデア

図2からわかる通り、SDGs に関する課題解決のアイデアはたくさん出されたものの、エフラオの強みを活かしたアイデアは少なかった。春学期のプロジェクト班のアイデアの絞り込みの際にも実施したように、まずはアイデアの選別基準を明示しなくてはならない。今回は「エフラオの強みがもっとも発揮できるアイデア」という基準が最優先となる。では、その「強み」

とは何か。

SDGs の達成を目的として発展途上国をみると、往々にして「彼らには……がない」「彼らの……がよくない」といった、欠点ばかりを指摘してしまい、援助対象として見すぎてしまう。だが、この見方では他の団体と変わらなくなってしまう。エフラオはこうした見方から一線を画すべきだ。エフラオは長年、ラオスの特定の農協と関係を築きながら、現地で発見した課題を解決する活動をしてきた。したがって、現地活動で見出した SDGs に関する課題であるかどうかが重要になる。同時に、私たち抱える課題を現地の人びとの生活をヒントに解決するといった「彼らから学ぶ姿勢」も重視する。こうした観点に即したアイデアを出していくことが望まれる。

この結果、人生ゲーム班が現在作成しているゲームこそが、もっともふさわしいのではないかと箕曲から提案したところ、全メンバーからの合意が得られた。コーヒー農家の生活を知るゲームであれば、現地調査の結果得られたエフラオにしかない強みを活かせるばかりでなく、農家の苦労についてロールプレイングゲームを通して知ることができれば、われわれの消費行動を変えるきっけにもなる。ただし、完全オリジナルのゲームなので短時間で初見に人にゲームの内容を伝えるのが難しいという難点があった。とはいえ、他のアイデアはこれまでのエフラオの活動の蓄積にはなかったものばかりであった。もちろん中には竹やバナナの葉の利用や、コーヒーの運搬装置の開発といった魅力的なアイデアがあったものの、唐突に出てきたものである点が否めない。こういった検討を経て、最終的に人生ゲーム班が現在進めている「コーヒー農家の生活疑似体験ゲーム」になった。

アイデアが決まれば、つぎはエントリーの準備だ。エントリーの締め切りは、この打ち合わせの 2 日後の 18 日 (月) の夜であったため、メンバーは大急ぎで作業に入った。たまたまこのときの打ち合わせに人生ゲーム班 2 年の木下夏那が参加していたため、彼女を中心に 3 年の班員にも協力してもらう形で、エントリーシートの項目を埋める文章を作成していった。箕曲も一部文章を作成した。一方、3 分間の映像も任意で提出できるため、代表や広報班が中心となってエントリーする企画内容を説明する映像を制作した。

結果的にぎりぎりエントリー締め切りには間に合った。この2日間、寝る間を惜しんで、メンバーは文章と映像を作成してきたが、このときこそエフラオの底力が発揮された。企画概要説明という要の部分の文章を担当した木下は、少しでもよい文章にしようと、一字一句を最後まで諦めず修正し、箕曲に確認を求めてきた。映像制作チームも複数名で連絡を取り合いながら複雑な作業をこなし、魅力的な映像を仕上げた(下記リンクより視聴可能)。

とはいえ、残念ながら一次選考にすら残らなかった。参加したメンバーはいい経験にはなり、 学ぶことも多かっただろう。一方で、悔しい思いもある。将来的にエフラオは、「あのとき選ん でおけばよかった」と審査員を後悔させるくらいのゲームを作りたいと考えている。 東洋大学 Smile F LAOS /大学 SDGs Action! Awards 2021 PR 動画 https://www.youtube.com/watch?v=OzTvyk3yMnQ&feature=youtu.be

* * *

【エントリーシートに記載した内容 (一部)】

● これまでの活動実績をご記入ください。(概要・800字程度)

Smile F LAOS (スマイル・エフ・ラオス) は、2014年4月に東洋大学社会学部の「体験学習」科目のなかで設立された国際協力団体です。授業とサークルのハイブリッドという特徴をもつ本団体では、学生自身がラオス産のフェアトレードコーヒーの製品化および販売を手掛けてきました。パッケージデザインから販売計画・仕入れまで学生が主導して行う本団体は、毎年大学内外で複数回、販売会を実施しています。その売上は年間50万円にも上ります。

また毎年 12 月には 10 泊 11 日の海外研修を行い、受入団体であるジャイコーヒー農民協同 組合のメンバーの家庭を訪問し、ホームステイや家計調査の実施を通して、農家の生活に密着 しつつフェアトレードの効果を検証してきました。同時にコーヒーの販売収益を使い、学生自 身が国際協力プロジェクトを企画立案し、現地訪問の際に実施してきました。

例えば、2014 年度は衛生環境改善を目的に「簡易浄水器」を現地の小学校に設置し、手洗いの重要さを伝えるワークショップを実施しました。2015 年度は小学校の読書環境の改善を目指し、「オリジナル絵本」を制作・寄贈し、読み聞かせワークショップを実施しました。2016 年度は、同じ目的のもと現地でも人気の『大きなかぶ』を題材とした「エプロンシアター」(エプロンを舞台とした人形劇)を実施しました。2017 年度は算数教育の改善を目的に、日本で普及している「算数ボックス」を作成・寄贈しつつ、四則演算を楽しく学べるワークショップを実施しました。2018 年度は小学校の教材不足を改善するために、「すごろく」をヒントにラオス語や算数をゲーム感覚で学べるオリジナル教材を制作・寄贈しました。2019 年度はごみ問題の解決を目的に現地の布を使った「エコバック」の制作およびゴミの分解年数を楽しく学べる教材を制作・寄贈しました。

コーヒー生産者への恩返しの意味をもつ、これらの国際協力プロジェクトは、学生が現地渡航のなかで得た気づきをもとに発展させたアイデアを、1年かけで準備し、2度目の渡航時に実施するという仕組みにより成立しています。なお、これらのプロジェクトでは映像等を活用したマニュアルを制作し、学生がいない状況でも現地の先生方が継続して使用できるようにしています。毎年の訪問を通した使用状況の調査も行っています。

これらの試みは学生が主導し、プロのデザイナーや小学校教師、青年海外協力隊隊員などの 手を借り、彼らから学びながら、実践するという特徴を持っています。

タイトルをご記入ください

「コーヒー農家の生活疑似体験ゲーム」の作成および普及

概要(800字程度)をご記入ください。

私たちは「農家の生活への密着」をテーマとした海外渡航のなかで、コーヒーの収穫体験、フェアトレードの効果を検証する家計調査、農民協同組合員宅でのホームステイ、同組合幹部へのインタビューを実施しました。農家の生活に密着することで、私たちは彼らの価値観や日々の生活における試行錯誤の実情を理解し、コーヒー栽培の過酷さについて身をもって知りました。こうして生産者の視点を持った私たちは、農家の労賃が仕事量と全く釣り合っていないことを痛感しました。

そして帰国後、私たちは日常生活のなかで、安価な商品ばかりが並んでいることに違和感を 覚えました。価格競争が激しくなる要因として、一円でも安く商品を手に入れようとする私た ちの消費行動が挙げられます。そして、そのしわ寄せは最終的に生産者や生産地域に及ぶこと になります。ここに課題を感じた私たちは、商品の背景にまで想像が及ぶ消費者が圧倒的に少 ないことにその原因があると考え、解決に向けたプロジェクトを立ち上げました。渡航を経て 自分たちの意識が変化したように、消費者にもまず農家の実態を知ってもらうことで、消費行 動の見直しを促せるのではないかと考えました。

そこで私たちは、現在ラオスのコーヒー農家の生活を疑似体験できるオンラインボードゲームを開発しています。これは各参加者が異なる条件の農家になりきり、コーヒーの栽培から売却までを軸として、出稼ぎや教育費の支払いなど様々な選択をしながら農村での一年間を体感するといった内容のものです。ゲームの作成にあたっては、これまでの家計調査のデータや、10年以上現地に携わる担当教授の研究成果などを基に、農家が生計戦略上何を考え、どのように生活しているのか出来る限りリアルに再現しています。更に、渡航時に撮影した写真や動画を多用することで、参加者が現地の様子を想像しやすいように工夫を施しています。ゲーム終了後には、内容の解説や参加者同士の振り返りの時間を設け、コーヒー農家の生活や、多様かつ責任ある商品選択についてより深く学べるように設計しています。これは正に「現場主義」を徹底している私たちだからこそ作れるものです。

このゲームを通じて、コーヒーに限らず、どの商品を手にしてもその背景を想像し、「安さ」 以外の基準で商品を購入する人が少しでも増えることを、切に願っています。

活動時期をご記入ください。

すでに本企画は 2020 年 7 月より準備を開始しています。徐々に完成に近づいており、2021 年 1 月末にパイロット版を実施する予定です。その後、何度かゲームの実施を繰り替し、不具 合をなくしていきつつ、実施マニュアルを改訂します。2021 年 4 月には文章および映像によるマニュアルを英語や中国語、韓国語に翻訳しつつ、オリジナルのウェブサイトを完成させ、広く社会に周知していくことを目指します。

* * *

3 オンラインフレッシャーズキャンプ

今年度の成果は、プロジェクト班の活動や SDGs Action! Awards へのエントリーだけに留まらない。例年4月末に本学科主催の新入生歓迎イベントとして実施していた「フレッシャーズキャンプ(フレキャン)」は、コロナ禍で中止となった。しかし、3年の高橋瑛子は1年生が当初よりオンラインでしか授業を受けておらず、大学内での先輩や同級生との交流がほとんどなく、学生生活に不安を抱えているという情報を耳にして、オンライン上でフレキャンを実施する提案をした。高橋の提案を受け、代表の齊藤は国際理解分野(エビリー)や SPIRIT (外国にルーツをもつ子どもたちの教育支援ボランティア団体)にも声をかけ、3団体連名で学科教員に提案書を提出した。

これを受けて学科内でオンラインフレキャン開催について検討し、10月上旬に1年ゼミを2グループに分け、2週に渡って実施することが決まった。学科教員としては、こうした動きが学生主導で出てきたことについて大いに歓迎するとともに、できる限り学生の意思にまかせて、教員は裏方に回って1年生とのあいだをつなぐ役目に担うことになった。当日は、4限目の時間全体(90分間)をつかい、上記3団体の紹介およびブレイクアウトセッションをつかった1年生と上級生の交流という2つのプログラムを実施した。

この企画はエフラオの齊藤と高橋が中心となり、学科教員への提案書、開催企画書、開催告知文書を作成し、当日の進行役も務め、最後に報告書を書き上げた。他団体との連携や当日のメンバー内の参加者募集まで、大がかりのイベントとなったが、すべて滞りなく終了した。問題意識のもち方、行動力、全体のマネジメント能力など、エフラオでのこれまでの経験がいかんなく発揮された。同時に、このオンラインフレキャンの実施は、エフラオの活動を通して蓄積された能力の応用でもある。コロナ禍でも「活動を止めない」という意気込みが生み出した一件であったといえる。

VII さいごに

今年度は販売会や海外渡航の中止により、エフラオの活動の根幹が揺らいだ。にもかかわらず、5 つのプロジェクトが立ち上がり、オンライン上で活発なやりとりを交わし、クオリティ

の高い成果を出してきた。メンバーのモチベーションの高さに驚かされるばかりであった。この結果は、エフラオのこれまでの活動履歴の蓄積によるところが大きい。メンバー各自が得るエフラオとは何かをよく考え、どういった行動をとるのが望ましいのかを理解しているからこそ、ただの授業を超えた活動を可能にしている。

これをエフラオの「遺伝子」と呼ぶのであれば、新型コロナウイルスの感染拡大により、この「遺伝子」が破壊されないよう、現2年生は次年度の活動を通して、後輩たちに行動の指針を示してほしい。とはいえ、これは極めて困難な課題である。現3年生は昨年度のラオス渡航があったからこそ、今年度のモチベーションを維持できていたはずだ。この原体験のない現2年生がどこまで次の渡航の日まで、高いモチベーションを維持できるか。これはひとえに担当教員である箕曲の力量が試されているともいえる。

次年度は、5つのプロジェクト班の活動を継続するということ以外、2021年2月の時点では何も決まっていない。メンバーとも相談しながら、新たな2年生を迎えて、どのように第8期の活動を進めるのかを考えていきたい。

表 1 Smile F LAOS の課題解決プロジェクトの歴史

年度	テーマ	説明
2014	・簡易浄水器の購入	現地の簡易浄水器製造会社から購入し、小学校に
	・手洗い実験	設置。適正技術の考え方を学ぶ。ワークショップ
		では手についた菌を可視化する実験と手洗い歌の
		実践。
2015	・オリジナル絵本の制作	学校に本がないという問題をきっかけに、オリジ
	・絵本の読み聞かせ	ナル絵本を作成。ラオスの民話、桃太郎、コーヒ
		ー加工過程、環境問題、衛生問題がテーマ。印刷
		は業者に依頼。
2016	エプロンシアターの制作	読書の課題解決を発展させ、ラオスで人気の「お
	・映像マニュアル制作	おきなかぶ」の話をエプロンシアターで実演。シ
		アター用に制作したエプロンと映像マニュアルを
		寄贈。エプロンシアターの専門家から助言。
2017	・算数ボックスの制作	算数の力が不足しているとする政府の報告書をき
	・繰り上がり計算など学習	っかけに、日本の算数ボックスを自作。120個を4
		校に配布。繰り上がり計算を、道具を使って実演。
2018	すごろくの制作	先生が使う道具が不足しているという問題意識か

	・さくらんぼ計算の方法など	ら、すごろくを制作し、さまざまな教科を横断し
	伝授	て楽しく学ぶ方法を提案。さくらんぼ計算の方法
		を日本の小学校の先生から学び、映像収録。現地
		の先生方に説明。
2019	・環境教育用の紙芝居の制作	ゴミが散乱しているという問題意識から、ごみの
	エコバッグの制作	不燃性を訴える紙芝居を作成。一方、現地の布を
		使い、エコバックを小学生と一緒に作成。JOCV
		環境隊員から助言。

- *どれも現地渡航したメンバーの発案で実施しています。ただし、毎年、これらのプロジェクトの決定過程は異なります。箕曲が助言を出すこともあれば、まったく出さなかったこともあります。
- *メンバーは「支援品」という表現を好みますが、これは「何か形に残るものを渡すほうが、 わたしたちの印象を与えられる」と考えたからです。今後もこの点は踏襲していきたいと思 います。

(メモ)

- 例)日本の食肉加工が一般の人びとから排除されているという問題、貧困とは何か、支援とは 何か、コーヒー生産者の家計戦略...
- →こういった関心領域をもとに、日本の同世代の人たちにラオスや日本の社会的課題を理解してもらうワークショップやゲーム、映像作品などを作成する。あるいは既存の映画上映会やトークイベントの企画など。
- →あるいはこれまでの先輩がやってきたこと(オリジナル絵本作り、先生向けの道具作り)を 引き継いでもよい。コーヒー版『指さし会話帳』という案もあったが実現していない。さら に、農家の土づくりは大きな課題(日本の農家から学べないか)。発酵の仕方を変えてみる 実験を企画してもよい。新たな製品づくりでもよい(コーヒーペーパーづくり)。
- ・現地での気づきを踏まえて、日本で何かを学び、それを現地に還元する(道具、ワークショップ、マニュアル、製品づくり、インフォグラフィクス)。"for Laos"
- ・あるいは、農と食、生き方、貧しさ、支援のあり方など現地での気づきを踏まえて、日本の 課題を発見し、わたしたちの周囲の人たちに向けて、何かを伝える(ワークショップ、道具、 ゲーム、絵本、インフォグラフィクス...)。"from Laos"
- ・家計調査を応用したインパクトリサーチの計画でもよい。

第1部 Smile F LAOS のあゆみ

Smile F LAOS の活動のあゆみ

齊藤大輔 社会文化システム学科3年

I 活動の経過

当団体の活動の発端は 2013 年に遡る。2013 年の 12 月に箕曲在弘助教(当時)の指導の下ラオスにスタディツアーとして渡航した東洋大学 2 年生の学生らが、「ラオスの子どもたちに何かしたい」という思いから、翌 2014 年に団体発足した。団体名の Smile F LAOS(以下、当団体/エフラオ)は、団体立ち上げ時に当時のメンバー全員で決定したもので、"F"は"For"と"From"をかけており、ラオスからの幸せな笑顔とその笑顔のために力になりたいというという思いが込められている。7 年目となる第 7 期は、例年同様コーヒー販売事業・国際協力事業(支援事業)というエフラオの基盤となるモデルを踏襲した。しかし今年度は新型コロナウイルスによる活動制限や国際協力事業の方針によって、大きな変化を求められた。そうしたエフラオを取り巻く環境や方針の転換についての詳細は、後述している。

当団体の基本モデルは、コーヒー販売事業によって収益をあげ、その一部を使って支援品の作成と支援事業を通した現地の社会課題の解決を試みるものである。また、メンバーはそれぞれ、1年間の活動を通して得た体験を言語化することで、新たな学びやこれからの活動のヒントを得る。今年度は、国際協力事業の抜本的な見直しを行い、メンバー全員が、社会的課題の解決に取り組むことを重視した方針転換を行った。

当団体は「スタディツアーを通して発見したラオスの社会的課題を伝え、コーヒー販売事業の収益によって、ラオスの子どもたちがよりよい生活を送れるようなきっかけ作りへ」という団体理念を掲げている。昨年度の支援活動は、新規活動の「ごみに対する意識改革」として「紙芝居・環境カードゲーム・エコバック工作」といたワークショップを行う他、2期から継続している「読書普及促進活動」として「絵本の寄贈」を行った。当団体は3期から教育支援に力をいれており、支援品は私たちが帰国した後にも現地の先生方に使っていただけるよう心掛けてきた。毎年、現地の小学校でワークショップを行った後には先生方にインタビュー調査をしていて、そこで得た知見を活かして「渡航後にも使ってもらえる教育支援品」をつくることを意識していた。

当団体の活動は、春休みの新3年生ミーティング(以下、MTG)から始まる。ここでは新3年生が前年のスタディツアーで発見した気づきをヒントに、現地の社会課題を考察し、どのよ

うな支援をするか模索する。だが、今年度は国際協力事業に関する方針の転換と、新型コロナウイルスの影響によって、エフラオの活動基盤が大きく揺るがされる事態が起こった。そのため、その事態にどう対応するか、どのような活動を実施していくかといった、活動の進め方を1から見直していく MTG となった。その結果コーヒー販売、およびラオスへの渡航の可否については、MTG を行った時点で不透明であったため、例年通りコーヒー販売、そしてラオスへの渡航に向けた準備は進めることとなった。その一方で、今年度の国際協力事業については、例年とは全く異なる形態をとることとなった。

当団体は活動開始当初、現在のエフラオの基本モデルのひとつとなっている、ラオスコーヒーの製品化および販売そのものが現地の社会課題の解決となっていた。しかし団体のコーヒー販売の収益が良くも悪くも成熟傾向になった現在、コーヒー販売活動そのものがルーティンワークと化してしまい、メンバーが販売活動を通じて社会課題の解決に取り組んでいる様子は伺えなくなっていった。加えて、これまで当団体の国際協力事業は、ラオス班に所属して活動しているメンバーが中心となって考えてきた。その結果、過去に当団体は以下の表にあるような衛生教育や国語教育、算数教育、環境教育における国際協力事業を打ち立ててきた。

表 1:これまでの国際協力事業の一覧

年度	テーマ	説明
2014	・簡易浄水機の購入	現地の簡易浄水器製造会社から購入し、小学校に設
	・手洗い実験	置。適正技術の考え方を学ぶ。ワークショップでは 手
		についた菌を可視化する実験と手洗い歌の実践。
2015	・オリジナル絵本の制作	学校に本がないという問題をきっかけに、オリジナル
	・絵本の読み聞かせ	絵本を作成。ラオスの民話、桃太郎、コーヒー加工工
		程、環境問題、衛生問題がテーマ。印刷は業者に依頼。
2016	エプロンシアターの制作	読書の課題解決を発展させ、ラオスで人気の「おおき
	・映像マニュアル制作	なかぶ」の話をエプロンシアターで実演。シアタに制
		作したエプロンと映像マニュアルを寄贈。 エプロンシ
		アターの専門家から助言。
2017	・算数ボックスの制作	算数の力が不足しているとする政府の報告書をきっか
	・繰り上がり計算など学習	けに、日本の算数ボックスを自作。120 個を 4 校 に
		配布。繰り上がり計算を、道具を使って実演。
2018	すごろくの制作	先生が使う道具が不足しているという問題意識から、
	・さくらんぼ計算の方法な	すごろくを制作し、さまざまな教科を横断して楽しく

	ど伝授	学ぶ方法を提案。さくらんぼ計算の方法を日本の小学
		校の先生から学び、映像収録。現地の先生方に説明。
2019	・環境教育用の紙芝居やカ ゴミが散乱しているという問題意識から、ごみの	
	ードゲームの制作	性を訴える紙芝居とその話にまつわる環境カードゲー
	エコバッグの制作	ムを作成。一方、現地の布を使い、エコバックを小学
		生と一緒に作成。JOCV 環境隊員から助言。

しかし一方で、こうした国際協力事業の企画立案・実施は、ラオス班のメンバーに比重が置かれ、それ以外のメンバーが直接事業に携わらないという事態を引き起こした。当団体はメンバーが社会的課題の解決に向かい、その過程で学びを得ることが目的の、「社会文化体験演習」という授業において、一部のメンバーのみが国際協力事業に携わる体制というのは、理にかなっていない。よって、今年度から当団体は、所属するすべてのメンバーが、国内外での社会課題の解決に取り組む事業に携わる形態へと方針を転換した。

方針の転換にあたって、団体の在り方を再考した時、より一層目指すべき姿は、「社会課題の解決を通してグローバルシチズンシップ」を体現するような団体であるという結論に至った。そこで、今年度は昨年度に引き続き、社会的関心が高まっている SDGs を積極的に活動に取り入れることとなった。SDGs とは、「2001 年に策定されたミレニアム開発目標(MDGs)の後継として、2015 年 9 月の国連サミットで採択された(略)2030 年までに持続可能でよりよい世界を目指す国際目標(外務省 HP)」である。さらに、昨年度はコーヒー販売事業に関してのみ SDGs を意識した活動・施策を展開してきたが、今年度からは国際協力事業の方向性にもSDGs に関する評価軸を導入することとなった。これにより今年度、私たちは課題解決プロジェクトのための7つの方向性、「SDGs に関連するテーマであること」「関わる人びとが驚き・感動できるプロジェクトであること」「新しさがあること」「現地で(あるいは帰国後に)感じ

たこと・考えたことがきっかけとなっていること」「プロジェクトを実施すべき理由を教員に向けて説明できること」「現地の人びとと協力して実施できること」「予算内で実施可能なプロジェクトであること」。

これらの基準に照らし合わせ、アイデアを 出し合い、整理・具体化、絞り込みを行った。 その結果、アイデアは「農業」「教育」「衛生」 「その他」の4ジャンルに分けられた。さら

SUSTAINABLE GALS 1 80% 1 80% 1 80% 1 80% 1 100%

図:17の SDGs アイコン

に議論を重ねた末、5つのプロジェクトが立ち上げられることとなった。それらは、「コンポスト班」「職業図鑑班」「ファーストエイド班」「フェアトレードワークショップ班」、そして「人生ゲーム班」である。

それぞれのプロジェクトの設立経緯や活動目的、今年度の活動成果の詳細は、本報告書で後述されている活動報告を参照頂きたい。その代わりここでは5つのプロジェクトに共通する考え方について言及する。先述した5つのプロジェクト班は、前者3つが「国外班」、後者2つが「国内班」と分類される。これまでの当団体の国際協力事業は、ラオスへのスタディツアーに実施するものに限られていた。しかし今年度は活動方針の転換を受け、これまで着手していなかった、国内での国際協力事業にも踏み切った。「スタディツアーを通して発見したラオスの社会的課題を伝える」という点でいえば、その活動は国内で行うのが最も適している。「国際協力事業」というフレーズの固定概念に縛られず、国内外の両面から、私たちは社会課題の解決に寄与することが可能である。ラオスでのスタディツアーを通してメンバーが認識した社会的課題を解決するというのは、国外班・国内班ともに共通の考え方である。メンバーが認識したあらゆる社会課題を、7つの方向性から解決策を探り、団体の行動指針に基づいて実行する。それこそが今年度の当団体の国際協力事業である。

以上が、これまでの団体の経過、そして今年度の国際協力事業の概要である。そして今年度の体制として、3年生継続メンバーから、代表は齊藤大輔、副代表は長島佑佳、福田眞子が務めることとなった。またコーヒー販売事業班は、団体のメンバー全員が国際協力事業に携わることとなったため、ラオス班が廃止され、製品班、イベント班、広報班、会計班の4つに絞られることとなった。製品班は阿部大輔、イベント班は中山大地、広報班は髙橋瑛子、会計班は坂本遥望が各班の代表についた。総メンバー数は3年生継続者13名、新規2年生13名の計26名となった。

II 目的・目標・班構成について

本活動の目的は、次の2点である。

- ① ラオスコーヒーを大学内と大学に縁のある場所で販売することで、フェアトレードに馴染 みのない東洋大学生や、職員の認知度を高め、東洋大学内での認知度を高める。
- ② 製品販売の売上利益の一部を利用し、国内外での社会的課題の解決を目的とした活動に取り組む。

しかし今年度は先述したように、コーヒー販売事業の実施が不透明であったため、各販売班 の班目標は設定しつつも、利益目標や年間販売目標量の設定は行わなかった。各販売班の目標 や活動内容は、後述する販売班報告に掲載されている。

班構成について、今年度は各メンバーがプロジェクト班とコーヒー販売班の2つに属することとなった。各プロジェクト班の人数は、コンポスト班が6名〔3〕、職業図鑑班6名〔3〕、ファーストエイド班5名〔2〕、人生ゲーム班4名〔2〕、フェアトレードワークショップ班5名〔3〕であった。また各販売班の人数は、製品班7名〔4〕、イベント班7名〔3〕、広報班8名〔4〕、会計班4名〔2〕(〔〕は内数で、継続の3年生の人数)である。

III 春学期と秋学期の活動内容

活動は例年同様、毎週金曜日の5限と6限の時間に行った。今年度は新型コロナウイルスの影響により、オンラインコミュニケーションサービスを使った活動が主であった。そのため春学期の5限の時間では、2年生はオンデマンド講義にて活動の軸となる知識の取得を行う一方、3年生はこれまでラオス班のみが行っていた、昨年度のスタディツアー時の経験をもとにした、国内外での社会課題解決を目指すプロジェクトの企画・立案を、全員で行った。秋学期にはそうして、春学期に決定した5つのプロジェクト班にブレークアウトセッションを使って分かれ、各班企画書に基づき、時には箕曲先生からの指導を仰ぎ、外部の方々からの知識取得を行いながら独自にプロジェクトを形作っていった。一方、6限は主にコーヒー販売班に分かれ、班活動を行った。今年度、コーヒー販売会が例年のように実施可能かの判断は、国内の感染状況によって変化するため、販売班はいつでも販売会が実施できる体制を整えるべく、限られた環境のなかで準備を進めた。しかし、例年に比べ販売班での活動量にも限界があったため、度々ワークショップや団体交流を実施し、活動の強度を落とさないよう臨機応変な対応をした。そうした普段とは異なる活動の詳細は後述している。

ローテーションで授業内容を議事録にすることは、継続して行った。これにより、諸事情で授業に参加できなかった人でも授業内容が分かるようにした。そして例年同様、議事録を始めとする各書類は、オンラインストレージサービス、Dropboxにて保管した。だが議事録に関して、今年度は春学期・秋学期ともに例年とは異なる活動形態であったことから、春学期では週替りに2年生と3年生の代表者が、それぞれの活動内容を書き込む形をとり、秋学期はGoogleドキュメントというウェブブラウザ内で動くオフィスソフトに、各プロジェクト班や各コーヒー販売班の代表者が活動内容を記入するという手法を取った。議事録の編集は代表と副代表の3人で順番に行った。

1 春学期

表 2: 春学期の授業一覧

≪ 2 · 骨寸別♡12 未 見				
5 時限目 6 時限目				
(4/21〔火〕第 7 期 3 年生事前 MTG)				
第1講		オリエンテーション	活動なし	
5/1		エフラオの活動指針		
		自己紹介		
第2講	2年	SDGs とグローバルシチズンシップ	各コーヒー販売班の紹介	
5/8		エフラオの歴史		
	3年	課題発見のためのアイデア出し		
第3講	2年	フェアトレード:歴史	各販売班メンバーの決定	
5/15	3年	課題発見のためのアイデア出し		
第4講	2年	フェアトレード: ATJ の取り組み	各販売班活動	
5/22	3年	課題発見のためのアイデア出し		
第5講	2年	フェアトレード: 先行研究批判	各販売班活動	
5/29	3年	課題解決案の整理・具体化		
第6講	2年	ラオスの地理と歴史	各販売班活動	
6/5	3年	課題解決案の整理・具体化		
第7講	2年	ボラベン高原の地理と歴史①	各販売班活動	
6/12	3年	課題解決案の絞り込み		
第8講	2年	ボラベン高原の地理と歴史②	と歴史② 各販売班活動	
6/19 3年 課題解決 PJ 班の決定・班分け		課題解決 PJ 班の決定・班分け		
	(6/	· [20 [土] 団体交流①:島根県立大学国際系	サークル セカイへ)	
第9講	2 年	コーヒーの生産から輸出まで	各販売班活動	
6/26	3年	PJ 班企画書・2 年生向けプレゼンの準備		
第10講	2 年	生計戦略論	各販売班活動	
7/3	3年	PJ 班企画書・2 年生向けプレゼンの準備		
第11講	2年	プロジェクト班のプレゼン聴講	各販売班活動	
7/10	3年	2年生に向けたプレゼンの実行	会計班ワークショップ	
第12講	2年	2 年生所属 PJ 班決定	団体交流②:ドリップパックプ	

7/17	3年	PJ 企画書作成	ロジェクト
			各班活動
第13講	2年	各 PJ 班活動	各販売班前期総括
7/24	3年		

① 第7期事前3年生MTG

例年であれば、新3年生が4月から始まる活動の段取りを確認するが、今年度は特殊な環境下での活動であったため、箕曲先生を交えて春学期全体の活動について、互いの疑問や不安を出し合いながら実施した。また、活動方針の変更によって昨年度までの中心を担っていたラオス班の解体が決まっていたため、ラオス班に所属していたメンバーの処遇をどうするかも合わせて考えることとなった。

② 団体交流1:島根県立大学国際系サークル セカイヘ

昨年度、セカイへから島根県立大学の文化祭で行う物品販売で、エフラオのコーヒーを販売したいという申し出があったことから交流が始まった。そのようにできたつながりを継続すべく、オンラインでの交流会を行い、お互いに自団体の活動紹介や活動の展望を述べ、それに対する質疑応答をした。

③ 2年生向けのプロジェクト班紹介プレゼンテーション

5 つのプロジェクト班に 2 年生の参加をしてもらうべく、自らの班の設立経緯、活動目的、 今後の活動計画の説明を実施した。

④ 会計班ワークショップ

コーヒー販売班のひとつである会計班が、エフラオのコーヒー販売事業の仕組みや前年度の 収支報告をした。新メンバーに当団体の基本的なマネジメントを伝えるために昨年度より実施 され、今年度もそれに習い実施することとなった。

⑤ 団体交流2:ドリップパックプロジェクト

第 12 講では、ラオス産のフェアトレードコーヒーを取り扱うインカレの学生団体であり、 当団体の姉妹団体でもある、フェアトレード・ドリップパックプロジェクト(以下ドリプロ) から、代表を含む 2 名を招き、団体の紹介や活動の展望を聴いた。例年であればラオスフェス ティバルというイベントにおいて、ドリプロのコーヒー販売を手伝い、2 年生を中心にコーヒ ー販売の体験をさせて頂き交流を図っているが、今年度、団体としてはオンラインでの交流に とどまった。

■ 春学期の団体運営

以上が春学期の大まかな流れである。春学期はオンラインでの活動という大幅な活動形態への変化に対応することに労力を割いた。特に 5 つのプロジェクト班の設立にいたる過程では、オンラインホワイトボードサービスの「Miro」と Google スプレッドシートというオフィスソフトを併用しながら、可能な限りスムーズな話し合いができるよう皆で取り組んだ。こういった環境に対し、積極的に対応すること姿勢が 3 年生にはこれまでの経験で身についていたおかげで、慣れないオンライン下でのコミュニケーションを取ることができたと考える。また春学期は、2・3 年生合同で活動する機会は滅多に取れなかったが、その分 2 年生はオンデマンド講義を通した知識の習得に努められた。後述する秋学期での活動量の増加やモチベーションの向上は、こうした春学期の地道な下準備を団体として行えたからだと考えている。

2 秋学期

表 3: 秋学期の授業一覧

	5 時限目	6 時限目	
第1講	オリエンテーション	各販売班活動	
9/18	各 PJ 班活動		
第2講	各 PJ 班活動	各販売班活動	
9/25			
	(10/2〔金〕オンラインフレッシャーズキ・	ヤンプ①)	
第3講	各 PJ 班活動	各販売班活動	
10/2			
	(10/9〔金〕オンラインフレッシャーズキ・	ヤンプ②)	
第4講	各 PJ 班活動	各販売班活動	
10/9			
第5講	各 PJ 班活動	各販売班活動	
10/16			
第6講	各 PJ 班中間報告	各販売班活動	
10/23		白山祭準備	
	(10/31〔土〕、11/1〔日〕 オンライン白山祭 出店・出展)		
第7講	各 PJ 班活動	各販売班活動	

11/6						
第8講	各 PJ 班活動	各販売班活動				
11/13						
第9講	各 PJ 班活動	各販売班活動				
11/20						
第10講	各 PJ 班活動	各販売班活動				
11/27						
第 11 講	各 PJ 班活動 各販売班活動					
12/4						
第 12 講	各 PJ 班活動	団体内交流イベント				
12/11						
(12/11〔金〕フェアトレードワークショップ班 作成ゲーム実施①)						
第13講	ゲスト講演:元オルター・トレード・ジャパン ラオスコーヒー担当 名和尚毅氏					
12/18	バーチャルラオススタディツアー					
第14講	各 PJ 班活動					
1/8	ファーストエイド班作成物共有					
	(1/15〔金〕社会文化体験演習シンポジウム)					
(1/18〔月〕大学 SDGs ACTION! AWARDS 2021 エントリー)						
第 15 講	報告書執筆の概要説明	各販売班報告書打ち合わせ				
1/22	各 PJ 班報告書打ち合わせ					
(1/29〔金〕フェアトレードワークショップ班 作成ゲーム実施②)						
(1/30〔土〕人生ゲーム班 作成ゲーム実施)						

① オンラインフレッシャーズキャンプ

大学入学後、大学構内での学生生活が送れず、オンラインでの講義受講を強いられていた学科 1 年生に対して、当団体と社会文化体験演習国際理解分野(通称 Ebiry)、学科公認サークル SPIRIT の 3 団体が合同で企画した。7 つの 1 年生ゼミを 2 つに分け、10/2、9 の 2 日間で開催した。内容は 3 団体の紹介に加え、事前に 1 年生より募った質問への回答、ブレークアウトセッションを使った上級生との交流であった。事後アンケートでは好意的な感想が寄せられ、1 年生の学生生活の手助けとなる機会も設けることができた。

② オンライン白山祭

詳細はイベント班の活動報告に記載しているが、今年度の状況を踏まえ、大学祭もオンラインで実施をした。特設サイトを設立し、そのなかで団体の紹介や閲覧者との交流、昨年度のスタディツアーで購入したコーヒー石鹸や脱臭袋の販売をすることとなった。10/31、11/1 の 2日間で行われた。

③ 団体内交流イベント

これも詳細の記載はイベント班の活動報告に譲るが、オンラインでの活動が主であり、各メンバーが一部の、関わる機会が多いメンバーとしか親睦を深められていないことを問題視したことから実施された。「THE SDGs アクションカードゲーム X(クロス)」というカードゲームをオンライン使用に変更し、SDGs や社会課題の解決について考えながら行えたイベントであった。

④ フェアトレードワークショップ班 作成ゲーム実施

12/11 と 1/29 の 2 度実施された。1 度目は広報活動を経て集めた東洋大学の学生に参加して もらい、2 度目はエフラオメンバーに向けて実施された。2 度の実践を経ることで、よりプロ ジェクトを改善してくようなフィードバックや学びを得ることができた。その詳細はフェアト レードワークショップ班の活動報告に掲載されている。

⑤ ゲスト講演:元オルター・トレード・ジャパン ラオスコーヒー担当 名和尚毅氏 昨年度、私たちのスタディツアーに同伴、サポートをしてくださった名和さんに、名和さん 自身のこれまでのキャリアや現在の仕事内容をお話頂いた。社会文化体験演習内で「キャリア 分野」と位置づけられる当団体において、民衆交易の第一線でご活躍されている方のお話はと ても貴重なものであった。

⑥ バーチャルラオススタディツアー

当団体を毎年スタディツアー時に受け入れてくださる、ジャイコーヒー農民協同組合(以下 JCFC)の代表・副代表、そして協同組合直営店であるジャイコーヒーハウスのオーナーといった方々がお話をしてくださった。主な内容は JCFC と ATJ の関係性やコロナ禍でのラオスの現状、今年のコーヒーの出来具合であった。渡航が出来ない今年度の状況を踏まえると、こうしてラオスの方々と直接コミュニケーションが取れる機会は、メンバーの活動意欲をあげるという側面でも非常に有益であった。

(7) ファーストエイド班作成物共有

メンバーから作成物に関するフィードバックを得るため、布で作られた絵本の内容や仕掛けの説明が全体になされた。このプロジェクトの詳細は、ファーストエイド班の活動報告に記してある。

⑧ 社会文化体験演習シンポジウム

社会文化体験演習シンポジウムは毎年社会文化システム学科が主催しているもので、主に 1年生に向けて成果報告をしている。今年度はオンラインでの実施となった。当団体は、代表が団体概要や例年の活動の様子を紹介し、各プロジェクト班の代表者 2 名計 10 名は、今年度の活動成果報告を行った。今年度も外部からのコメンテーターの方にお越しいただいた。活動に対しての客観的な視点から評価を頂くことができ、私たちの活動にさらなる自信を持たせることができた。パネルディスカッションでは、時間の関係上、頂いたコメントをもとにした質問が 2 問出題され、3 年生 2 名、2 年生 2 名の計 4 名のメンバーがそれに回答することとなった。問われる質問への回答には、質問の意図を把握し、質問への回答を簡潔に出す必要があり、理解力と瞬発力、伝達能力といったあらゆる能力が求められるため、メンバーにとって良い経験であったと言える。

⑨ 大学 SDGs ACTION! AWARDS 2021 エントリー

朝日新聞社が主催する、SDGs の達成に欠かせない次世代を担う若者たちの活動を応援するため、4 年前設立された。日々の研究や活動に基づいた独創的な企画やアイデアが求められるなか、エフラオもこのコンテストに参加をした。「「コーヒー農家の生活疑似体験ゲーム」の作成および普及」といったタイトルで、プロジェクト班のひとつである人生ゲーム班が作成したゲームを用いた、消費者に商品の価格だけに着目しない、倫理的消費を促すことを目的としたアイデアでエントリーをした。エントリー時には、エントリーシートの記入だけでなく、PR動画の作成も行い、それは当団体の YouTube チャンネルに掲載されている。

⑩ 人生ゲーム班 作成ゲーム実施

1/30 に団体内で実施された。参加者がコーヒー農家になりきり、その生活を体感するという 内容のものである。詳細は人生ゲームの活動報告を参照してほしい。

■ 秋学期の団体運営

以上が秋学期の大まかな流れである。秋学期は春学期とは打って変わり、2・3年生が合同で活動し、それぞれのプロジェクト班が目標の達成に向け、必要な行動を、各人が考えて取るこ

とができていた。また、プロジェクト班の活性化に加え、秋学期は「オンラインフレッシャーズキャンプ」や「団体内交流イベント」、さらに「大学 SDGs ACTION! AWARDS 2021 エントリー」といったメンバーの自主性が表に出る機会が多くあった。オンライン環境への適応や活動目的の明確化、2・3 年合同活動の増加といった様々な要因が、メンバーが予め持っていた高い意欲や関心を引き出すこととなったのだろう。一時はコーヒー販売事業の復活に活路を見いだしつつも、断念せざるを得ない状況に陥ってしまったが、その現状を受け入れ、淡々と前に進む姿勢を団体として保てたことが、秋学期の成果につながったと考える。



写真:バーチャルスタディツアーの様子

IV まとめ

今年度の活動は、外的な要因に振り回される1年間であった。コロナ禍という特殊な環境に、身を置かれたことで、常にエフラオは先行きの見えない不安に襲われていた。過去の6年間で、先輩方が作り上げた、行く先を示す矢印に従っていればいいという状況ではなくなっていた。しかしそもそもこの「社会文化体験演習」とは、新たなことに挑戦しながら、自己を成長させていく授業であり、道に残された足跡を寸分違わずに歩く授業ではない。今年度は指向が少し変化しただけであり、私たち学生がこの場ですべきことには何の変りもない。そう考え進んでいった今年度、私たちは5つのプロジェクト班の成立というこれまでのエフラオにはない変化をもたらすことができた。メンバーも後述されている「経験を通じた自己変容」に書き記した

ような学びを得ることができた。

こうした経験を重ねることで私たち学生は、少しずつではあるが成長の過程を踏むことができ、それができた時は自らに自信を持ってよい。しかしそれが慢心であってはならない。常に私たちはこの状況で自らに何ができるか、どう行動すればよいのか。それを問い続け、成長しなければならない。そして、国際協力事業やコーヒー販売事業だけでなく、エフラオにおける全ての活動は、1人の力では到底成し得ないことを頭に入れておく必要がある。今までもこれからも、どんな状況であろうがそれは不変の事実である。

エフラオのメンバーはもちろん、学内では、社会学部教務課を始めとする関係部署の職員の皆様、学外では(株)流通サービス様、国際協力 NGO 団体「ラオスの子ども」様には特に初期段階から今年度に至るまで大変なご協力を頂いている。また、ラオススタディーツアーではJCFC 様を始めとする多くの現地パートナーのご協力を頂いている。この場を借りて、御礼申し上げたい。また、それを総括し当プロジェクトをプロデュースして下さっている箕曲先生に心から感謝申し上げます。ありがとうございました。



Smile F LAOS 7 つの行動指針



第2部 プロジェクト班活動報告

コンポスト班報告

齊 藤 大 輔・杉 浦 裕 貴・長 島 佑 佳 中 澤 茉 莉・原 島 綾 音・星 野 裕 子

I プロジェクトの設立背景

ラオス農村部ではごみ収集が行われていないため、街中には生ごみを含む大量のごみが散乱 する事態が発生している。またそのような社会的背景があってか、現地の人々の環境問題への 意識は決して高いとは言えない。これらの問題を解決するために考えたのが、「生ごみコンポス ト」の実施である。作成した堆肥を多くのコーヒー農家が持つ家庭菜園で使用し、より良質な 農作物の自給自足を通して、その循環性の理解と環境問題への意識向上を図ることを目指す。

II 今期プロジェクトの結果

プロジェクト開始当初は、「コーヒー農家や JCFC に向けてワークショップを行いコンポストの普及活動を実施する」という最終的な目標に向け計画を練っていたが、ラオスへの渡航が中止となった現状を受け、① 国内で実施可能な調査、② コンポスト作成の 2 本柱で活動を行った。

III 活動内容

現地への渡航が中止となり、今年度はコンポストに関する全般的な調査をするまでに留まった。調査の内容は大きく分けて、① 文献調査、② 電話、DM 調査、③ 訪問調査である。さらに、調査と並行して、④ メンバーがコンポストを自宅で作成、経過を観察し記録を取った。実際に自分たちで作ることによって、コンポストに取り組む過程で見えてくる問題点や課題の洗い出しを行った。

 日付
 活動内容

 6月
 19日
 コンポスト班設立、プロジェクト (PJ)企画書作成開始

 21日
 名和尚毅氏への DM 調査、Web リサーチ開始 (~12/30)

表 1 プロジェクト行程表

	26 日	2年生勧誘プレゼンテーション作成開始					
7月	3 日	2年生勧誘プレゼンテーション実行					
	10 日	2年生所属 PJ 班決定					
	17 目	企画書作成・技術教授のための Web リサーチ					
	24 日	同上					
	7/25~9/17 夏季休業期間(各自 Web リサーチ・文献調査活動)						
		※8/24 PJ 企画書提出					
9月	18 日	夏季休業中の成果報告、今後の活動方針の決定					
	25 日	Web リサーチ・文献調査活動					
10月	2 日	Web リサーチ・文献調査活動、訪問調査準備					
	3 目	足立区あだち再生館への訪問調査					
	9 目	訪問調査成果報告・考察、Web リサーチ・文献調査活動					
	16 目	土嚢コンポスト作成開始、中間報告準備					
	20 日	EM 菌コンポスト作成開始					
	23 目	中間報告					
	24 目	段ボールコンポスト作成開始					
11月	6 目	Web リサーチ・文献調査活動、コンポスト作成進捗共有					
	13 目	同上					
	19 目	特定非営利活動法人環境保全機構(ERECON)への電話調査					
	20 目	訪問調査成果報告、ラオスでの実践に関する調査活動					
	27 目	訪問調査準備、ラオスでの実践に関する調査活動					
12月	1 目	五十嵐商会への訪問調査					
	4 目	訪問調査成果報告・考察、コンポスト作成進捗共有					
	9 目	板橋区立リサイクルプラザへの訪問調査					
	11 目	訪問調査成果報告・考察、コンポスト作成進捗共有					
12/12~1/7 コンポスト作成、ラオスでの実践に関する調査活動							
1月	8 日	活動成果報告準備					
	15 日	活動成果報告(社会文化体験演習シンポジウム)					

1 文献調査

- ① 目的
- 1. コンポストを作る過程において必要な知識を得ること、

2. 過去に国内外問わずコンポスト事業が実施され一定の成果を修めた事例を参考にし、ラオスで実践するにあたっての具体的な方法を検討すること、

これら2点を目的とし論文・書籍をとおして調査を行った。

② 調査結果

1) コンポスト作りの知識

文献調査では班結成当初から知っていたダンボールコンポストだけでなく、土嚢コンポストのような未知のコンポストについて知ることができ、実際に取り組むきっかけとなった。

またダンボールコンポストは場所を取らないといったメリットだけでなく、①ごみの水切りなどをしないとダンボールやごみが腐敗する恐れがある。②24時間以内で分解できる目安は500gであり、入れすぎると分解が追い付かない。③気温が10℃以下になると微生物が活動しなくなるため、ごみの量の調整や、発酵を促進する生ごみや米糠を入れ温度管理をしっかりする。④基材をよく混ぜ酸素を補給する、といった注意事項について知ることができ、コンポスト作りにおいて意識すべき点を学んだ。

2) コンポストに関する取り組みの実践例

コンポストを現地で実践、継続してもらうには「始めやすいこと」「作ることによって効果が感じられること」「問題が発生した時に助ける仕組みがあること」が必要であるとわかった。ラオスではゴミの収集がなく、住民同士の関係性も日本とは異なっているため、そのなかでどのように実践してもらうかを考えることが重要であり、現地のコミュニティ事情などを深く理解したうえでプロジェクトを遂行する必要があることを学んだ。

《文献リスト》

- 上村繁樹、大久保努、多川正、大野翔平、荒木信夫「ごみはいつまでもごみじゃない:—ある 途上農村における地域密着型ごみマネジメントの実践事例」『廃棄物資源循環学会誌』 28(4): 303-312, 2017.
- 海野真一、奥村俊勝「廃棄紙ならびに厨芥類を用いたコンポストの製造と試作コンポストの品質」『近畿大学資源再生研究所報告』3: 57-62, 2005.
- 門田 幸代『生ごみ堆肥ですてきに土づくり「カドタ式」土のう袋堆肥で植物も地球もよろこぶ 土に!』主婦と生活社. 2006. 95p
- 高倉弘二、白井義人「開発途上国における生ごみコンポスト化技術「高倉式コンポスト」が果たした役割とその効果についての調査―インドネシア共和国スラバヤ市の事例」『廃棄物資源循環学会論文誌』27:84-91,2016

- 早川貞幸・川上紳一「生ごみ処理に適した段ボールコンポストを用いた環境教育の実践」『環境教育』30(1): 39-44, 2020.
- 平 希井「生ごみの地域内資源循環におけるコミュニティコンポストの可能性―住民参加と継続の促進に注目して」『21 世紀社会デザイン研究』18:57-71,2019.
- 有機農産物普及堆肥化推進協会『やってみませんかダンボールコンポスト 生ごみを土に還して優しい生活』合同出版. 2016. 78p

2 訪問調査

コンポスト事業を行っている企業や区の施設を訪問、見学をすることで、作成中のコンポストの様子を自分たちの目で見ること、また、日頃からコンポスト作りに取り組んでいる方からメリットや、作成する際の注意点やアドバイスを頂き、現地で実施可能なやり方を検討する際の参考情報を集めることを目的とする。

① 足立区あだち再生館 (担当者:杉浦、星野)

訪問先詳細:廃棄物リサイクル業

日時: 2020年10月13日(火)

当日の動き

コンポスト作りに関する映像視聴→インタビュー→コンポスト作りについて意見交換

学習内容

1) コンポスト作りの重要なポイント

コンポスト作りで重要なポイントは、水分量、温度、好気性菌であると述べていた。生ごみの水分量をなるべく少なくすることによって土と混ぜ合わせた際、悪臭の元である嫌気性菌の発生を抑えることができ、発酵を促進する好気性菌の働きが良くなるという。また、好気性菌の働きによりコンポスト内の温度も上昇しより良い堆肥作りができると述べていた。

2) コミュニティコンポスト

コンポストに関する教材映像では、コンポスト作りの手順から自治体で行われているコミュニティコンポストの取り組みについて映像を通して学んだ。映像視聴後、映像内のコミュニティコンポストの例として挙げられていた東京都武蔵野市の桜堤団地の取り組みについて意見交換を行った。

成果

インタビューや意見交換を通して、コンポスト作りの基礎や、ラオスに適したコンポスト作り について知者と意見交換をできたことが成果であると考える。

② 五十嵐商会 (担当者:杉浦、星野)

訪問先詳細:食品残滓を元に肥料を製造し、販売を行う再生利用事業者登録施設

日時: 2020年12月1日

当日の動き:使用している2種類の米糠について→工場の見学→センター長のお話

学習内容

1)2種類の米糠について

- ・生糠(普通の生ごみ用)と脱脂糠(油分が多いごみ用)。米糠の油分を変えることで温度や水 分量を調節している。
- ・生ごみと米糠の割合は7:3

2) 内城菌について

内城菌とは、五十嵐商会で行われている堆肥化の工程の中で、鍵となる菌である。自然の力を活用した農法を研究していた内城本美氏により発見されたもので、偏性好気性・通性好気性・ 偏性嫌気性細菌、低温菌、中温菌、高温菌と複合菌としてのバランスが優れていて、分解能力 の高い複合土壌菌のことである。

成果

五十嵐商会は練馬区と北区の小中学校の給食の残りなどが運ばれ、それを工場で機械を使って堆肥化を行っている。豊富な生ごみが手に入る点や、工場の機械を用いての堆肥化など、私たちが行う手作業のコンポストとは大きく異なっていた。

企業訪問して思ったことは、ごみを提供しているのが小中学校などの教育機関であっても、 完全に分別することは難しく、工場設備を使っても堆肥化作りには時間と労力が必要だという こと。この分別や作り方をラオスでどのように伝え、浸透させていくかその難しさを改めて実 感した。

③ 板橋区立リサイクルプラザ (担当者:長島、中澤、星野)

<u>訪問先詳細</u>:「人と環境が共生する資源循環型都市『エコポリス板橋』の実現」に向けて様々な活動を行っているリサイクル拠点施設。

日時: 2020年12月9日(水)

当日の動き:屋外にある設置型コンポスト、熟成中の堆肥を見学→施設全体の見学→質問会

学習内容

- 1) 水分調節について
- ・水分は土を握ったときに固まるくらいがよい。
- ・米糠+コーヒーで水分調節を行う(コーヒーかすは乾燥させてから)。
- ・コンポストに入れる前の生ごみは乾かす必要があるが、その時に米糠をかけると水分をよく 吸い、さらに微生物も働くので一石二鳥。
- 2) コンポストの熟成について
- ・熟成を行わないと植えた球根もゴミのように分解が進んでしまうため、微生物の働きを抑えることが必要。
- ・熟成後は1年以内に使うのがよい。
- 3) ラオスで実践するためには?
- ①費用がかからないこと、②匂い対策、③虫よけ

乾かす方法を教えないと匂いを受け入れてもらえない可能性がある。また、意識の差で何を入れれば良いのか認識にずれが出ないようにする必要がある。

成果

「入れるものは何でも良い」「コンポストに失敗はない」など、前向きな見解を伺えて、知識付けももちろん大切であるが、実際に作り育てて行くことが大切であると感じた。

遠藤様はご家庭でもコンポストを作成されているため、ご自身の経験からラオスで実践する際の考慮すべき点についてお話くださり参考になる話を伺うことができた。

3 電話、DM調査

直接話を伺うことはできなかったが、昨年度スタディツアーでお世話になった元オルター・トレード・ジャパン(以下 ATJ)、ラオスコーヒー担当の名和尚毅さんからは DM を通じて、コンポストをラオスに普及させるにあたり、現地事情を把握することの重要性について教えていただいた。また、文献調査を行っていた際に知り、過去に発展途上国でコンポスト普及活動を行った経験のある特定非営利活動法人環境保全機構(ERECON)の上野さんから現地でワークショップを行う上で参考になるアドバイスを頂くことができた。

① 元 ATJ、ラオスコーヒー担当 名和尚毅さん

元 ATJ のラオスコーヒー担当であり、現在はフリーランスの立場で ATJ と業務委託契約を結び、ラオス・東ティモール産地特任担当として活動している名和さんより、主にラオスの現地事情を中心に聞き取りを行った。以下、私たちが行った質問と名和さんからの回答を Q&A 方式でまとめたものである。

- Q. ラオスで生ごみは出るのか?
- A. もちろん出る。野菜・果物の残骸(皮・ヘタ等)や鶏・魚・豚・牛の骨・皮などが出る。
- Q. 家庭で出た生ごみはどのように処理しているのか?
- A. ごみの分別をして野菜や果物はコンポストや液肥に再利用している人もいるが、そうでない人は家の周りに捨てているらしい。プラスチックも分別してリサイクルすることも大切であるが、ごみの分別を学んでいくのには時間がかかりそう。
- Q. JCFC が過去にコンポストというアイデアを農家さんに伝えたことがあるか?
- A. 伝えたことはない。しかし果物の皮や野菜の残骸から液肥を作っている生産者はいる。EM 菌というのを混ぜて、発酵させて液肥を作っている。コーヒーの木に害虫駆除を目的に噴射していた。
- ※ EM とは「Effective Microorganisms」の略である。光合成細菌や酵母など、環境に良い善 玉菌の集合体のことを指す。
- Q. ラオスで家庭菜園をしている生産者たちは、家庭菜園に肥料をあげているのか?あげているならそれはどのような肥料か?
- A. 私の知っている生産者たちは肥料をあげている。ただ牛糞や EM 液肥、コーヒーチェリーの皮、自前の有機肥料が多いと思う。一方でコーヒー用の可能性があるが牛糞や化学肥料、石灰を販売している業者はいるので、それらを買っている生産者もいると思う。またキャベツ栽培に農薬を使っているという話は聞いたことがある。
- ※ JCFC ではコーヒーの有機栽培をルールにしているため、化学肥料をコーヒー用に買っているというのは JCFC 以外の生産者という意味。
- Q. ラオスの段ボールは日本よりも薄い素材と聞くが、日本で普及しているような一定の耐久 性のある段ボールはラオスにもあるのか?
- A. 日本で一般的な耐久性のある段ボールはラオスでも手に入ると思う。

- Q. コンポストには米糠による発酵が必要なのですが、ラオスで米糠は手に入るのか?
- A. ラオスもお米の栽培は盛んなので、米糠は手に入るはず。しかしパクソン周辺の地域ではお 米は作らなくなってしまったとのこと。隣のサラワン県などであればお米は作っているし、 JCFC の中にもサラワン県の田んぼを所有して栽培しているメンバーや親戚にお米農家の いるメンバーも結構いると思われる。
- Q. 私たちは個人の家庭ではなく、いくつかの小グループを近隣で作って行うのが良いと思っていたが、名和さんとしては個人、近隣などの小グループ、もっと大人数の大グループと、どのグループ分けが継続性を生むと思われるか?
- A. グループか個人かは、シチュエーションに拠る。スタツアで現地訪問時にワークショップをするプログラムならば、その後どのようにやるかは任せるしかないので、1つのアイデアとしてグループでやってみるのを推奨することは出来るかなと思った。もしもエフラオの長期プロジェクトとして取組んだり、プロジェクトのファシリテータが常駐したりといった形ならば、グループ活動も成立すると思う。

最後に名和さんは、「タイやベトナムといった隣国と比べて、ラオスは肥料・農薬の使用が少なく、生産性が低いが、逆に国土が汚されていないというのがラオスのいいところである。そのため自然や環境を守りながら、エコロジカルな方法で発展していける可能性をまだ秘めている国。ラオスには海がなく、経済的に大きく発展したタイやベトナムと同じ土俵の中では競争力が弱いので、ラオス特有の価値(差別化と言いますが)を創っていくことが大切である」と述べており、「ベトナムやタイから化学肥料や農薬を売っている人たちがいて、生産者もそういう物を目にする・使う機会が増えているので、それを止まるためにも良い取り組みだと思う」と、私たちのプロジェクトについてコメントをもらった。

② 特定非営利活動法人環境保全機構(ERECON)上野さん

特定非営利活動法人環境保全機構(ERECON)は、石山千佳さんというカンボジアやタイなどで農業技術指導やコンポスト事業に取り組み、化学肥料に依存しない循環型農業実現を目指していた。当日は電話対応をしてくださった上野さんからお話を伺った。以下は私たちがした質問と上野さんの回答を Q&A 方式でまとめたものである。

- Q. コンポスト普及事業において、現地で理解してもらう際に苦労したことは何か?
- A. 農家ごとに規模や道具、育てているもの、経済状況が違う。堆肥は費用があまりかからない のが特徴だが、メリットが少ない農家も存在する(自分で手間暇かけて作るより買った方が

いいなど)。選択するかしないかは農家次第であり、関心を示さない農家も存在し、農地の 規模が大きくなく、持続可能に関心のある農家などは取り組んでくれることがある。

- Q. 活動を持続させるためには何が必要か?
- A. 興味がない農家はそもそも取り組まない。また取り組んだとしても継続してらうことは困難である。実際に ERECON でもあまり興味を示さなかった農家に積極的に普及することはなく、興味を持った農家にだけコンポストの取り組み方や、注意点を教えていた。
- Q. 小学校で行っていた環境教育の内容は?
- A. 堆肥化教室を行い、学校内の菜園で野菜作りを行っていた (現在は行っていない)。この活動は農家の教育に付随する形で行われ、将来農家になる子供にも知識付けをすることを目的としていた。しかし、小学校での環境教育をメインにしているわけではない。

農家の規模や状況は様々であり、コンポストを取り入れてもらえるかは農家の経営方針や関心と合致することが重要である。そのため家計調査等で農家の経営方針を知ることが大切で、 それを元にワークショップを考えることを意識すべきである。

4 コンポスト作成の記録

自分たちの手で実際に作成することによって、堆肥が完成するまでの過程で浮き彫りになる 課題を把握する。ラオスで実践するためにはどのような作成方法が適しているのか、現地事情 を考慮しつつ見極めることを目的とする。担当者 3 人が自宅でそれぞれ異なる方法によってコ ンポスト作成に着手した。

- ① 十嚢コンポスト (担当者: 齊藤)
- ・取り組み期間:2020年10月16日~(現在も継続中)
- ・用意した道具:土嚢袋(ポリエステル製)、コンテナ、腐葉土、米糠、生ごみ、温度計
- ・作り方
- 1. まずは堆肥のタネを作る。腐葉土 2 L と米糠 0.5 L を混ぜ合わせ、そこに水を 0.5 L 加え、 全体がしっとりするまで繰り返す。
- 2. ①で作った堆肥のタネを土嚢袋に入れ、雨を防げる場所で袋の口をねじった状態でレンガ の上に置いておく。4~5 日程度置き、発酵による温度上昇を経て堆肥のタネを完成させ る。
- 堆肥のタネの完成後、軽く水分を取り小さく刻んだ生ごみを、土嚢袋に入れる。

- 4. 軽く一握りほどの分量の米糠を表面全体にまぶす。
- 5. 周囲のタネを下から上に掘り 出し、生ごみを覆う。その後再 び口をねじり、レンガの上に置 いておく。
- 6. 生ごみや米糠の投入を繰り返 し、それらが土嚢袋の半分ほど 溜まり次第、土の中に埋
- 7. め込み完熟させる。1 ヶ月~1 ヶ月半ほど待ち、土を掘り返す と生ごみ堆肥が完成。



生ごみを入れた土嚢コンポスト

・結果(原因と対策)

継続して堆肥化に取り組んだが、結果土嚢コンポストによる生ごみの堆肥化は成功しなかった。その原因として、①ポリエステル製の土嚢袋による通気性の悪さ、②冬季による土嚢内温度の未上昇、③積雪による発酵の停滞の3つが考えられる。

まず①についてだが、参考文献にて、土嚢袋はポリエステル製でも支障はないといった旨の 記述があった。それに従いポリエステル製の土嚢袋を購入し、土嚢コンポストに取り組んだ。 しかし生ごみを入れても発酵の促進やごみの分解は進まず、温度も本来 30℃を超えるはずが、

実際は20℃付近を上下していた。温度の上昇には通気性の確保が不可欠であるが、ポリエステル製の土嚢の通気性では、堆肥化に不十分であったと推察される。今後土嚢袋で堆肥化を行う際には、ポリエステル製よりも麻素材等を使った土嚢がより適していると考えられるため、土嚢の素材を変更して行いたい。

②の冬季による土嚢内温度の未上昇について。土嚢内の温度の上昇は通気性も関係しているが、保管場所の気温も大きな要因である。検証にあたって屋外で保管をしていたのだが、訪問調査や文献調査にてコンポストにおける情報リサーチを徹底したため、メンバー宅でのコンポストの検証時期が遅れてしまい、気温が低い冬季を迎えることとなってしまった。



繰り返した生ごみ堆肥

よって土嚢が低気温にさらされることとなってしまい、中の温度の上昇が行われなかった。次回は温度の未上昇を防ぐため、温暖な時期での検証が好ましい。

最後に③積雪による発酵の停滞であるが、これは土嚢コンポストのみ検証を、東北地方で活動しているメンバーが実施したことで起こった事態である。土嚢コンポストでは完成過程で地中に堆肥を埋める。しかしその地中に埋め、堆肥を完成させる時期と東北地方で積雪が観測される時期が重なってしまい、かなりの時間地表を冷やし続けてしまった。その結果、1ヶ月程度経った時点で掘り返してみたが、発酵が十分に進んでおらず、参考文献内の写真にあったような「ふかふかの堆肥」とはなっていなかった。東北地方という積雪が多い地域であることを、検証前より十分に考慮できてなったことが反省である。

② 段ボールコンポスト (担当者:杉浦)

- ・取組期間:2020年10月24日~2020年12月27日
- ・用意した道具:段ボール、畑の土、腐葉土、油粕、生ごみ、温度計
- ・作り方
- 野菜屑などの生ごみは細かく刻み、新聞紙の上に 2、3 日放置(乾燥させるため)
- 2. 段ボールの中に畑の土、腐葉土、油粕 を 5:3:2 で混ぜ合わせ、段ボールの 7 分目まで入れる
- 3. 水分を飛ばした生ごみを投入し、混ぜ 合わせる
- 4. 次の生ごみを入れる前に前回の生ごみが残ってないか、土の状態を確認し、 土が乾燥していた場合は霧吹きで水分



混ぜ合わせた土に生ごみを入れた様子

を加え、混ぜ合わせる。その後新しい生ごみを投入する。

*これを繰り返していく。

・結果 (原因と対策)

ダンボールコンポストは失敗。原因としては、①投入する生ごみの量が少なかったこと、② コンポスト内の温度が上がらなかったことが考えられる。

①については、投入する生ごみの量が少なければ土の中の微生物の働きを促進することができないことや、微生物がエネルギー不足になってしまうことなどが考えられる。

②については、発酵の初期段階に現れる糸状菌を発生させることはできたが、それ以降の微生物に変化させることができなかったのではないかと思う。 土の温度が上がっていくことで、コンポスト内の生ごみを分解する微生物が変化していき、堆肥化されていく。温度をあげることができなかったため、この繋がりを形成することができず、失敗したのではないかと考えられる。

糸状菌の様子

③ EM 菌コンポスト (担当者: 星野)

- ・取組期間:2020年10月20日~現在も進行中
- ・用意した道具:グリーンパル EM エコペール 11L#12、アイリスオーヤマ コンポスト 生ゴミ発酵器用発酵促進剤、ごみ袋、電子温度計・作り方
- 1. 生ごみは、野菜屑のみを投入。野菜屑は細かく刻み新聞紙に包み 4~5 日乾燥させ、なるべく何日間か溜めた野菜屑をまとめて投入する(発酵を促進させるためには量が必要なため)。
- 2. 発酵促進剤は、30g投入する。毎日朝、夕2回に分けて観察し、発酵促進剤の溶け具合に 応じて、コンポスト内の生ごみをかき混ぜる。
- 3. 通気性を良くするため、ごみ袋の下に8箇所程穴を開けてコンポストに被せる。
- 4. 野菜屑を投入する前に、発酵促進剤を 15g ごみ袋の上に播く。野菜屑を投入後、発酵促進剤の残り 15g を野菜屑の上に播き、野菜屑と発酵促進剤をミルフィーユ状にする。
- 5. コンポスト内の発酵が促進されてくると、内蓋に水滴が溜まるため、水滴をこまめに拭き 取る。
- 6. 生ごみが流動状になると、ごみ袋とコンポストの底の間に濁った茶色の液肥が溜まるため 順次液肥を紙コップに入れて日の当たらない場所に保管する。

・結果(原因と対策)

液肥が現在も出続けている(発酵も進んでいる)ため、生ごみ処理型コンポストは成功とも捉えられるが、液肥を用いて野菜を育てていないため、なんとも言い難い。取り組み始めた 10 月頃より現在はコンポスト内の温度が 20 度以上も低下し発酵が遅くなってきていると感じる。原因として、寒気の影響によって菌の働きが鈍くなっていることなどが考えられる。今後は、一度に投入する生ごみ量を増やすなどの対策を取り、観察を続ける。

IV まとめ

今年度は、渡航が中止となったこともあり、当初立てていた目標を達成することが叶わなかった。そのため年間を通した活動内容は調査活動が中心となったものの、1年を通して様々な視点から、コンポスト事業を実現させるための有益な情報収集を行うことができた。

初めに取り掛かった文献調査は、メンバー間でコンポストに関する基礎知識を共有することができた。また、コンポストそのものの知識だけでは全く足りず、現地事情を把握した上で、継続的にコンポスト事業を定着させるためには、どのような規模で実践すべきかなど新たに考慮すべき点を洗い出すことができた。

訪問調査では、コロナ禍で活動が制限される中ではあったが、快く受け入れ、協力してくださる企業や区の職員さんのお力添えにより、コンポスト作りに直接携わっている経験から生まれる新鮮なアドバイスを頂くことができた。貴重なお話を伺えたことにより低迷中であった私達のコンポスト作りにも大いに活かすことができた。

実際に3名が行ったコンポスト作りの実践では、冬の気温が低い時期に取り組み始めたために、なかなか温度が上がらず上手く堆肥化することができなかった。堆肥を完成形まで育てることはできなかったが、実際に作成したことにより、文献調査や訪問調査で学んだコンポスト作りの注意事項や、作成の難しさを体感することができた。失敗から得た部分は改善を重ねていき、今後も記録を取っていきたい。

現地への渡航が可能になった際には今回集めた情報を元にし、現地でコンポストに取り組む 意義や、自分たちの生活にプラスになることが伝わるようなワークショップを企画していく。 その際、現地の方への伝え方を工夫することはもちろんのこと、一度きりにならず継続した取 り組みを促せるフォローアップまで検討したいと考えている。

職業図鑑班報告

山口 樹·府川 奈 菜·高 橋 瑛 子幸 島 千 紘·真 壁 諒·横 山 世 麗 奈

I 職業図鑑とは

職業図鑑とは、ラオス農村部の子どもたちが、自分の将来の職業を考えるようになることを目指した、ラオス国内の職業についてイラストを使って紹介する本である。2019 年度ラオススタディツアーで得た経験から、ラオスの小学生は身近に感じられる職業があまりなく、それが彼らの将来の選択肢を狭めているのではないかと考えた。そこで、子どもたちがラオス国内の職業について知り、自分の将来について考えるきっかけ作りとして、村上龍著の『13歳のハローワーク』を参考に職業図鑑を作成し、現地でワークショップを行うプロジェクトを設立した。

本プロジェクトは、ラオスの農村部で子どもたちに向けて教育支援活動を行うことを目指す 国外プロジェクトである。しかし、今年度は新型コロナウイルスの影響でラオス渡航が中止と なったため、現地での支援活動に向けた活動を行った。

以下では、このプロジェクトの目的や目標、活動内容について述べる。

II 目的

本プロジェクトの目的は、以下の3点である。

- ① ラオス農村部の子どもたちが、身近にある職業だけではなく、都市部の職業への理解を深められること。
- ② 子どもたちが、将来の夢を答えられるようになること。
- ③ 私たち日本の学生も、ラオスの職業を調べることを通してラオスについての知識を深め新たな気づきを得ること。

III 目標

目的を達成するために、次の3点を目標に掲げた。

- ① 村上龍著の『13 歳のハローワーク』を元に、『ラオス版職業図鑑』を作成する。
- ② 現地の4つの学校で、作成したラオス版職業図鑑の内容に基づいたワークショップを行う。
- ③ ワークショップのやり方は教師にも指導し、日本人学生の帰国後も授業として取り入れて

もらう。

IV 活動内容

1 班の設立について

3 年生全員で 2019 年にラオスに渡航して感じた問題をカテゴリー別にあげ、その解決策を考えた。教育のカテゴリーの中で出された様々な問題提起から、「子供の将来の夢の選択肢が少ない気がする」という問題提起に対し、「学生がしたいことを探すワークショップ(自分が小学生のとき『13歳のハローワーク』を読んで、小学生のときから職について考えてもいいと思った)」という解決案が出ているテーマが選出された。

3年生のメンバーが決まった後、お互いの意見をすり合わせてプロジェクトの概観を定めた。 そこでは、それぞれがこのプロジェクトについて考えている課題、目標、内容、方法、目的を Google スプレッドシートに書き出した。

課題は、将来の夢の選択肢が少ない、どんな仕事があるのか知らない、子どもたちはなりたい職業があってもなり方がわからないのではないか、どんな職業があるのか知らないために受け身に農業を継いでいるのではないかといった意見があった。

目標は、ラオスの村の子どもたちが主体的に将来の職業を考えてなり方がわかる環境、村の 親子が子どもの将来について現実的に考えられる環境、子ども達が将来の夢を答えられるよう になること、自分の親の仕事を理解すること、ラオスの中心部の仕事と地方の仕事にどんな役 割があるかを伝えることという意見が出た。

内容・方法は、書籍『13 歳のハローワーク』のラオスバージョンを作る、ワークショップは 実演できる職業を紹介する、ワークショップで職業クイズ (WS) などの意見が出た。

目的は、子どもたちが自分の好きを知り個性を知るきっかけづくり、子どもたちが将来について考えるきっかけづくり、(コーヒー農家の子を想定し)両親の仕事を知るという意見がでた。

最終的に決まったことは、ラオス農村部の子どもたちの将来の選択肢が少ないという課題に 対して、前述した目的と目標を持って職業図鑑とワークショップを行うことである。

この話し合ったことをまとめ、2年生にプレゼンし正式メンバーが決定した。

2 年生も加わり、プロジェクトの詳細について話し合った。主に話し合われたのは、ワークショップをどのように行うかについてである。子どもたちが自分の個性について知り、私たちが帰国した後も職業図鑑を手に取ってもらえるような内容を考えた。すでに職業の実演や職業クイズという案が出ていたが、フローチャートを用いる案が出た。それは、フローチャートを使って、子どもたちが自分の興味関心あることを診断し、それに基づいた職業を知ることができるようなアイデアであった。この話し合いでは、それをワークショップの内容とすることに

決定した。

このようにプロジェクトの詳細を話し合い、企画書を書いた。そして、職業図鑑の作成を始めた。

6月	6/26	プロジェクトの目的などを検討
7月	7/3~7/17	ワークショップ内容検討
	7/24	企画書内容検討
8月	8/1~8/31	企画書の作成
9月	9/25	ページレイアウト決め
10 月	10/2~10/9	コーヒー農家ページの作成
10 月	10/30	担当ページ決め・職業調査
11 🗆	11/6~11/27	職業調査・文章決め
11月	11/20	イラスト検討
12 月	12/4	イラスト検討・英訳
12月	12/11	ストーリーの作成
	1/8	表紙・裏表紙作成
1月	1/20	ラオス語翻訳
1月	1/26	ラオス語修正
	1/29	コーヒー農家ページ完成

表 1 プロジェクト行程表

2 職業調査の制作のための事前調査

ラオスの職業、就職に関する情報を調査するために、①特定非営利活動法人「ラオスのこども」伊藤珠希さんへのインタビュー調査、②インターネット調査、③Ladsamy へのインタビュー調査、④名和尚毅さんへのインタビュー調査を行った。今年度は対面でお話を伺うことができず、主にオンラインでの調査となっている。

① 特定非営利活動法人「ラオスのこども」伊藤珠希さんへのインタビュー調査 昨年度まで読書普及促進活動でお世話になってきた特定非営利活動法人「ラオスのこども」 の伊藤珠希さんにラオスの職業についてお話を伺った。2020年10月29日にzoomを利用し、 オンラインでお話を伺うことができた。調査できたのは主に首都ビエンチャンの情報である。

1) ラオスの就活事情

ラオスでの学生から社会人になるまでの通常のプロセスとしては、ビエンチャンの場合、一般的には大学生は卒業する前に無償のインターンをする。何カ月かインターンをした後、正社員になれる人もいれば、なれない人もいる。就職先を探すためにはインターンからまずスタートする場合が多い。都市部の場合、仕事の求人情報がネットや新聞、広告に記載されていることもある。ビエンチャンでの主な就職先としては銀行、郵便局、通信会社や一般企業が挙げられる。しかし、こうした企業に就職するのは主に大学卒の学生である。最終学歴が小学校や中学校だと就職するのは大学卒の学生より難しい。

また現状ではラオスでの就職活動は就職先とのコネクションが重要となっている。インターン先を探す際にも、両親が持つコネクションを活用して就活をするケースも多い。特に地方部ではその傾向が強い。しかしコネクション自体は必ずしも悪いものではない。たとえば教員の場合、正規の教員になる前にボランティアとして働きながら、コネクションをつくりつつ、正規の教員採用を目指している。コネクション以外だと、海外への留学がラオスにおける就職活動では有利になる。主な留学先はオーストラリア、日本、シンガポール、ロシア、中国である。女性は学校を卒業後、そのまま結婚するケースが多い。しかし、女性の就職率は増えてきており、都市部の銀行、郵便局、政治家などの職業では女性のキャリアが向上しつつある。

2) 教員について

ボランティアの教員とは、正規の教員ではなく、正規の教員の手助けをする役割を担っている。日本でいう「非常勤講師」や「臨時教諭」とは違うので、「ボランティア教員」という立場があるわけではなく、お手伝いで先生をやっている、という感覚であるそうだ。

ボランティアとして手伝っている人はほとんどが資格取得者である。全国 8 か所にある「教員養成校(カレッジ)」で、原則、2 年の初等学校教員(就学前を含む)養成課程と、3~5 年の中等学校教員養成課程が置かれ、修了者にはそれぞれの教員資格が付与される。ただ、教員資格を持つことと、正規の教員の採用の枠は別のため、ボランティア教員として働きつつ、正規の教員としての採用を目指す。

3) 農村部と都市部の小学校の違い

ラオスの地方の小学校における中退率は年々低下している。しかし、都市から離れた遠隔地では今でも教員不足が問題となっている。都市部のほうがやはり教員数が多いものの、ビエンチャンのなかでも地方のほうではまだ複式学級が存在している。

② インターネット調査

ラオスの職業、職業の概要、職業の就き方を調べる際にインターネットを用いた。各自で情報収集をすることが多かったが、ラオスの職業に関連する情報は班の中で共有した。

・ラオスの労働事情

労働人口の約7割が第一次産業、約1割が第二次産業、約2割が第三次産業に従事している。 近年、都市部を中心に第三次産業の職に就く人が増加傾向にある。ラオスで給与の高い職業に は、医者、裁判官、弁護士が挙げられる。スローテンポな仕事スタイルを好み、仕事よりも家 庭を優先する人が多い。賃金が高いタイへ出稼ぎに行く人や、転職をする人が一定数いる。求 人サイトや SNS、工場の張り紙などの広告から職を探す。

・ラオスの教育体制

小学校 5 年、中学校 4 年、高等学校 3 年の 5・4・3 制が普通教育である。現在、小学校から中学校までの 9 年間が義務教育と定められている。普通教育に加え、就学前教育、専門学校や大学に進学する高等教育が存在する。専門学校によっては、中学卒業後に通うことができる。

③ Ladsamv へのインタビュー調査

昨年のスタディツアーで知り合ったラオス人学生の Ms. Ladsamy Borliboun にラオスの職業について SNS を通してインタビューをした。Ladsamy からは、主に農家に従事する人が多いことや、性別役割分業をしていること、血筋を尊重していること、自然と共存していることを学んだ。また、ラオスの警察の仕事内容や、警察官になるために必要なトレーニングを細かく教えてもらった。郵便局員については知らなかったようだが、日本とラオスの郵便局の仕組みの違いを知ることができた。

④ 名和さんへのインタビュー調査

元 ATJ の社員であり、以前からお世話になっている名和尚毅さんにラオスの職業の就き方についてインタビューを 2 回した。まず、10 月に SNS を通してインタビューを依頼し、引き受けてくださった。エフラオの講義内容とインターネットの情報をもとにコーヒー農家のページを作成していたが、いくつかの疑問が生じたためである。以下が得た情報である。

- 1. 現在の農家は親から受け継ぐ人が多い。
- 2. 親の仕事が農家ではない場合、土地を購入し、栽培や加工技術を周りの農家から教わることで農家を始めることができる。土地を購入するために銀行から融資を受ける場合は担保を用意し、ない場合は自前購入資金を用意する必要がある。

3. 農家と商店を兼業している人は、収入面から見ても農家をメインにしている。

次に、12月にエフラオ特別講義が行われ、名和さんに講演していただいた後にインタビューをした。軍隊のページ作成にあたり、インターネット調査をしたが情報が見つからなかったためである。名和さんからは、現在の軍隊は徴兵制ではなく、希望制で軍隊に就職すると思われるという回答をいただいた。

3 職業図鑑の制作過程

図鑑作成にあたり、まずは図鑑の構成を決めた。初めは図鑑の形として一般的な、様々な職業を数ページごとにそれぞれまとめ、並べていくというスタイルを考えた。一つのラオスの職業に対し、職業の説明と、職に就くまでの流れや方法をまとめた。しかし、まとめ作業を進めていくなかで問題点が見つかった。内容がかなり専門的で、小学生が理解するには難しく、わかりやすい単語も少ないということである。また、図鑑の中身が文字ばかりになってしまい、目的としていたことが達成されないのではないかという問題も見つかった。

職業図鑑には初めでも述べたように、目的としてラオスの子どもたちに多くの職業を理解してもらい、将来の選択肢を増やしてほしいという思いがある。職業に関しての内容が難しいと、子どもたちの理解が進まない。また、読みにくい内容にしてしまうと興味のあるものだけしか見ないのではないかという懸念もあった。これらの問題点は、すべての職業を知ったうえで将来の選択肢を広げるという目的から、結果が離れてしまうということに気が付いた。

職業図鑑を作成することに決めた理由と目的を改めて見直し、図鑑の内容を考え直した。読みやすい図鑑の作成を考える際、参考となったのがワークショップの内容であった。ワークショップの内容は班内で検討を進め、働く人のお話を聞くという意味でのラオスの小学校の先生へのインタビュー実施と、ストーリーとクイズを利用したラオスの職業についての説明を行うことが決定した。このストーリーを利用するという点に注目し、図鑑の内容もお話を中心として進めていくことが決まった。

ストーリーを用意する利点としては、頭に入っていきやすく読みやすいという点と、すべてのページに目がいきわたるという点があげられる。文字だけが詰まった、かしこまった内容の図鑑ではなく、楽しみながら理解できる図鑑を目指した。また、ラオスの子どもたちにより関心を持って見てもらうために、登場人物を小学校に通う男の子と女の子に設定した。物語の中心となる人物を、対象の子どもたちと同じ人物にすることで自分自身と重ねて読んでもらえるようにした。他にもラオスの代表的な職業である、農家、先生、警察官を登場させることを決めた。

ストーリーの流れに一貫性を持たせるため、冒頭部分と終わりの部分は全体で大まかな内容

決めを行った。冒頭は、子どもたち学校の先生に将来についての悩み相談を行う設定にした。 将来や仕事について疑問を持つ子どもたちに、先生が一つ一つ職業について説明していくとい う流れだ。話の終わりの部分では、説明を聞いた男の子と女の子が、将来の姿をイメージでき るようになったところで締める形とした。はっきり将来が見えてきた子と、まだ悩んでいる子 の考え方の異なる姿を話の中で示すことで、読んでもらうラオスの子どもたちにも自由に将来 を考えてもらうようにした。

また、ラオス版職業図鑑の対象年齢が低いことを理由に、挿絵を多用し子供たちに飽きが来ない工夫を施すことになった。そこで図鑑を製作するにあたって表紙イラスト・キャラクター原案・アイコンを二年の真壁が担当した。イラスト制作に先立って班内で「複雑なイラストにならないこと」「なるべく明るい色を使い、子供に馴染みやすい絵にすること」の二点を決めた。

班発足直後の予定では使用イラストは全ページ手描きの予定であったが、図鑑にする際の手間を考慮しデジタル環境での制作に移行した。しかしこの時点で班内のデジタル作画環境を持つ者が一人しかいないというトラブルが発生、イラストの制作範囲の縮小が決定した。そこで子供たちが楽しんで読めるといったコンセプトを崩さないためにフリーイラスト素材サイトであるいらすとやを活用、足りない作画を真壁が埋めるといった方式を取るようになった。

全体を通して締め切り期間などのトラブルは少なかったものの前述のように制作前に多くの変更を強いられたこともあり、班内での意思疎通や決定事項の共通認識に多少のズレがあったように感じた。それを受けて早い段階でLINEにて当日の決定事項をまとめるシステムを構築したことは非常に良かったように思う。

以下、表紙・アイコンの制作段階、工夫などに関して詳しく記述していく。また今回の制作にあたっては無料イラスト制作ツールの MediBang Paint を使用した。

① 「アイコン作成」

まず取り掛かったものはアイコンの作成であった。昨年のスタディツアーで先輩方が撮った 写真をもとに、キャラのデザインを行った。その後、肌と髪の色の変更を一度行ったが、それ 以降特に大幅な変更はなく、イラストが決定した(資料 1)。今回アイコンに使用されるという

ことで全体的にパーツを大きく し、髪型と微細なパーツの大き さにてキャラに差を出すといっ た方式を採用した。

一月初旬、表紙作成に伴って アイコンの改定を行った。変更 点は図鑑内のキャラの会話に臨







資料1 キャラクターアイコン (初期案)

場感を持たせるためにアイコンを横向きに変更、シンプルなデザインにするために鼻の排除を行った(資料 2)。一方で女の子のアイコンの髪型が非対称のため、左右別のイラストが必要になり、想定より制作に時間がかかってしまった。またその後、全キャラの顔のパーツーつ一つを別レイヤーに分割し差分の作成を開始、様々な表情を演出できるような工夫を凝らした(資料 3)。



資料2 キャラクターアイコン (決定版)

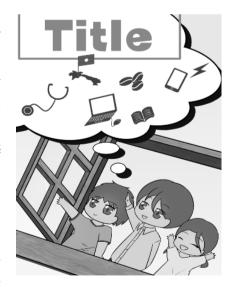


資料 3 一部表情差分

② 「表紙」

表紙を作るうえで予め十二月末に班内でアイデアを募り、一月初頭になって表紙の作成に本格的に着手した。その結果三つの案が候補に挙がったため、金曜五限の時間に検討を進めた。 その際班内で意見が割れたことで折衷案として今の表紙が生まれた。「原案である村上龍著の

『13歳のハローワーク』にデザインを寄せすぎないこと」を意識しながら制作することが非常に困難だった。線画の段階での修正は特になかったがアイコン位置の移動やキャラの拡大など複数の微調整を行った。ちなみに前述したキャラのアイコンの改定はこの段階で行った。その際吹き出し内の職業アイコンのデザインにかなり手間取った。それも図鑑が海外の子供向けということもあり、異文化でも共通して伝わるものにすることに苦心したからである。その後色塗りの段階で班のメンバーに変更点の確認と改善点を提案し、服と背景の色の微調整をした。当初白だった先生のシャツをオレンジ寄りの色に、赤だった背景を青空モチーフの水色と白のグラデーションへと変更し完成に至った。



表紙 (最終案)

V まとめ

本プロジェクトは、今年度ではまだ完成していない。次年度に引き継ぐことは、図鑑のラオス語翻訳、翻訳後のページ作成、製本、ワークショップの準備である。また、当初考えていた個性の発見の仕方についても議論を重ねていたが時間切れになってしまった。3年生は今年度でプロジェクトを離れることになるが、ラオス語翻訳は、2年生がラオス人学生たちとの繋がりをまだ持っていないため、3年生がサポートを続ける必要がある。その他の点においても、3年生はサポートを行う。

今年度の活動では、前述した目的③の「私たち日本の学生も、ラオスの職業を調べることを 通してラオスについての知識を深め新たな気づきを得ること」を達成できたと思う。それに加 えて、自分たちのプロジェクトの質を重視するあまり難解な図鑑になってしまうことがないよ うに、子どもたちの立場に立って見やすい・わかりやすい図鑑作りを目指した。これにより、 相手の立場になって考える力が養われたように思う。

次年度では、図鑑を完成させラオスに渡航し、このプロジェクトをラオスの子どもたちに届けられるようになることを強く願う。

VI 活動を通じた感想

今年度は、ほとんどオンラインでの活動であったため、メンバーがどういった気持ちでこの プロジェクトに参加していたのか相互にわかりにくい環境であった。そういった状況であった ことをふまえて、各メンバーの活動を通じた感想を記す。

3年 山口(班長)

オンライン環境での話し合いの難しさをすごく感じた1年だった。ラオスの職業に関する情報収拾がうまくできず行き詰まることが多かった。スケジュール通りとはいかなかったが、班内の役割分担がうまく機能し、改善点はありつつもこの期間で英訳まで進めることができたことは成果といえる。今後は2年生が中心となってプロジェクトを進めていくことになるが必要であれば全力でサポートしていきたいと思う。

3年 府川

今年度の活動はラオスへの渡航もできないまま、国内での活動も制限されてしまい、作業を順調に進めることができなかった。特に職業調査ではラオスの職業に関する情報をなかなか得ることができず、行き詰まってしまった。結果的に企画書のスケジュール通りとはいかなかっ

たが、問題に直面したときに、メンバーの一人ひとりが意見を出し合い、臨機応変に対応して 解決していくことができた。

3年 高橋

このプロジェクトを通して、他国の情報を得ることやゼロから物を作ること、そしてオンラインでアイデアを出し合うことの難しさを感じた。職業の種類や就職の仕組みの調査は、ラオスのこどもさんやラオス人学生の協力がなくてはできなかった。また、図鑑の内容やデザインは子どもにとって読みやすいものになるために、家にある子ども向けの本を読み返した。

慣れないオンラインでの活動であったが、このチームの中で自分は何ができるのか試行錯誤 しながら取り組んだ。

2年 幸島

ラオスの職業の情報不足や図鑑のストーリーの行き詰まりで班活動が円滑に進まないことがあった。しかし、子どもたちが何度も読みたいと思えるような夢がある図鑑を作ることを目標に掲げ、1人1人が意見を出し合ったことで拘りが詰まった職業図鑑になったと思う。先輩方が私たちの意見を取り入れてくださったように、私たちも後輩の意見を取り入れながら図鑑の完成に向けてより良いものにしたい。

2年 真壁

今年は新型コロナウイルスの影響で対面での話し合いが少なく、オンライン上では各々の案を掘り下げより深く練っていくような作業が困難だったように感じた。しかしその中でも班内で協力し仕事を上手く分業し、効率よく進めていくことができた。今年度渡航ができなかったため来年度からラオス語に翻訳する直接的なパイプがなくなってしまう点が非常に気がかりではあるものの、同学年の二人とともに採長補短を心がけて成長していきたいと思う。

2年 横山

ラオスに渡航したことがない私にとって、ラオスの職業について子どもたちの目線から考えることは難しい面もあった。しかし、私は先輩方の行動力と発想力から活動の中で強く支えられ、活動に取り組む前向きな姿勢を学ぶことが出来た。プロジェクト自体はまだ目標達成に至っていないが、結果ではなく創り上げる過程の中から力を身に付けることが出来た。先輩方の思いを来年度につなげ、より発展した形を目指したい。

ファーストエイド班報告

山 岡 榛 花・閻 美 輪 浅 見 萌 香・井 上 栞 里・佐 藤 愛 海

Ⅰ プロジェクトの設立

ファーストエイドとは応急処置のことである。私たちはラオスの小学生たちに楽しく怪我の 応急処置を学んでもらうために布製仕掛け絵本を作成し、ラオスの小学校に届けることを目標 にして今学期活動してきた。設立のきっかけは 2019 年のラオススタディツアーで小学校を訪問した際、保健室がなく、学校敷地内には危険な場所が多くあると気付いたからである。また、ラオスに限らず小学生が遊んでいる最中怪我をしてしまうのは当たり前なので、危険な場所を 潰すのではなく、いざ怪我をした後にどう行動したらいいかがわかる絵本を作ることにした。

II 活動内容

絵本の構想、絵本イラスト部分の作成、文章部分の作成が主な作業だった。内容についての 決定はメンバー全員で行い、イラスト部分作成は 2 年生、文章部分は 3 年生が担当した。10 月 23 日の中間発表までに内容を決めておき、中間発表のフィードバックを元に見直して改良 し、2 年生は絵本の実物の作成を開始、3 年生は文章部分の清書をしてそれを英訳、ラオス語 への翻訳の依頼を開始した。2 年生がイラスト部分を完成させたら郵送で山岡が回収し、絵本 を綴じて完成させた。

プロジェクトの目的などを検討・ラオス学生と連絡とる 6月 6/26 絵本内容について検討・ディスカッション・ラオス学生と連絡とる 7/37月 7/17同上 7/24同上 8月 8/1~8/31 企画書の作成 絵本作成のスケジュール決定 9月 9/25 絵本内容・方向性決定・資料作り 10/9 10月 10/23途中経過プレゼンテーション

表1 プロジェクト行程表

11 月	11/6	担当役割を決定、材料購入分け
	11/13	絵本作り方共有
	11/20	絵本作り・ラオス学生と連絡とる
	11/27	絵本作り・ラオス学生と連絡とる
12月	12/4	外部に説明用資料作成
	12/11	ゼミ内でレビュー・説明会実施
1月	1/8	成果発表会に向けた発表準備
	1/22	成果発表会本番
	~2/1	絵本の表紙づくり、完成

III 絵本作成について

まず、絵本を作るにあたりどの怪我をテーマにするか決めた。ラオスの子供たちに実際に起こりそうな怪我を想定して話し合いを行い、擦り傷、捻挫、鼻血、突き指、やけど、熱中症の6つの怪我に決定した。

続いて絵本の内容を作るにあたり書籍などで正しい治療法を調べた。バイアスがかかるのを 防ぐため、内容は 2000 年以降に発行された 3 冊の本を参考にして考えた。また、知り合いの ラオスの方と連絡を取りながら、実際に現地で使えそうな治療法を採用した。ラオスの方と連 絡を取り合っていくうちに、本には載っていない現地の治療法を得ることができたため、その 内容も採用した。この治療法を元に怪我をしてから治るまでのストーリーを考えた。

次に、絵本の下書きに取り掛かった。下書きは A4 用紙に手書きで絵コンテを書き、仕掛けがあるところや、使う材料なども細かく決めた。

その後、下書きをもとに必要な材料をそろえた。材料はフェルト、文字をプリントする用の 布、その他ボタンや風船などをアマゾンで購入した。材料到着後、2年生は、フェルトで絵本 を作成していく。仕掛け部分など、工夫する点は3年生と連絡を取り、確認しながら作業を進 めた。対面授業がほとんどなかったため各自家などで作業し、授業時間内だけでは終わらなか ったため各自空いている時間に作業を進めるなどした。

この作業と同時並行で翻訳を行った。先ほど決めた治療法を含むストーリーの通りに3年のエンが英訳していったが、この時点でラオスの方に伝わる言い回しとなるように工夫して文章を考えた。その後、3年の山岡の知り合いのラオス人の方に英訳した文章と絵本のイラストを送り、翻訳を依頼した。この時にも、伝わりづらい表現があった場合はその都度変更した。ラオス人の方からラオス語訳が送られてきたら、日本語・英語・ラオス語の文章を並べた状態で箕曲先生に確認していただき、その後先生から頂いたコメントを見ながら最終的にラオス語訳

を依頼した方に確認をとった。この完成した文章を Word にコピーアンドペーストし、布に文字をプリントし、文章のページを完成させた。

この間に表紙も作成した。こちらも中身と同様フェルト等で作った。本文の内容が一目で分かるようなデザインを用いることを意識した。

絵の方が完成し次第、文章をプリントした布を絵本の見開きの左側にボンドで貼り付けた。 その後、完成した表紙を表に重ね、全てのページをまとめて綴じて、一冊の絵本の完成となった。

参考資料

川名正敏監修(2016)『家庭の医学オールカラー版 第3版』成美堂出版。

帯津良一監修 (2003) 『決定版自分で治す大百科-気になる不調を解消する 599 の療法ガイド』 法研。

横田裕行監修(2019)『身を守る、教える!応急手当辞典』主婦と生活社。

IV 絵本の説明

前述したとおり、採用した怪我の種類は擦り傷、捻挫、鼻血、突き指、やけど、熱中症の 6 つである。以下、一つずつ説明していく。

【擦り傷】 擦り傷の治療法は、以下の通りである。まず患部を大量の水で洗い、傷口に入り込んだ土や砂などの小さな汚れを落とす。その後に傷口に薬を塗り、絆創膏を貼る。この際、治るまでは毎日絆創膏を貼り替えることと、かさぶたを剥がしてしまうと治りが遅くなるということも本文中で伝える。

- ・材料:フェルト、木工用ボンド、刺繍糸、マジックペン、毛糸、ゴム風船、マジックテープ、 印刷可能な布生地(既製品)。
- ・工夫した点:いくつかの仕掛けを用いたことが挙げられる。水道水で洗うシーンでは、患部に届くような長さにした水を自由に操ることができるようになっている。この水は毛糸を用いて作成し、先端は糸がほどけないように固結びをした。また治療する場面では、救急箱から自分たちの手で絆創膏を取りだし、患部に貼り付けるまでの一連の流れを実際に行うことができる。このページの左側にある薬のチューブの先端にはゴム風船がついており、その感

触を楽しむこともできるようになっている。さらに、洗浄前の患部を赤色だけでなく黒い刺 繍糸を用いて作成したことで、傷口に汚れが付着している様子をわかりやすく表現した。

【捻挫】 捻挫の治療法は、まず足を心臓より高い位置で拳上し、氷水などの冷たいもので患部を冷やす。その後患部を刺激しないよう治るまで安静にする。

- ・材料:フェルト、木工用ボンド、刺繍糸、雪の結晶の布シール(既製品)、印刷できる布生地 (既製品)である。
- ・工夫した点:絵本の中では、子供が手を動かして遊べるように工夫を用いた。治療法の場面では、氷水の部分を糸でつなげ、患部に当てることができるように動かせるようにした。治療法の場面に仕掛けを用いることで、子供の記憶に残りやすくし、実際にけがをした場合にも実践しやすいという効果がある。

【鼻血】 鼻血の治療法は、まず椅子にゆっくりと座らせる。その際に、上を向くと血が逆流 してしまうため、少しうつむかせて、小鼻を強くつまませる。少し収まったら、ティッシュを 小さく丸め、それで鼻に栓をする。

- ・材料:フェルト、木工用ボンド、刺繡糸、マジックペン、コットン、眼鏡に鼻がついたパー ティーグッズ。
- ・工夫した点:応急処置の知識が子供でも簡単に学べるように、様々な仕掛けを絵本に取り入れた。ドン・キホーテで見つけたパーティーグッズを鼻の部分だけを切り取り、自分の手で鼻をつまめるようにしたことや、丸めたコットンを糸に結び付け、鼻の穴にティッシュを詰められるようにしたことは、応急処置の方法を頭だけでなく、身体で覚えることができるよう工夫した点である。

【突き指】 突き指の治療法は、まず冷たい水か氷水で指先を冷やす。その際に、指を引っ張ったり押し込んだりなど、無理に動かさないようにする。冷やしても痛い場合は、指が動かないようにまっすぐな板を指に当てて包帯で巻き、病院に行く。

- ・材料:フェルト、木工用ボンド、刺繡糸、マジックペン、毛糸、テーピング。
- ・工夫した点:突き指は少しの痛みや腫れだと放置されがちのため、突き指も迅速な処置が必要なことが伝わるように心掛けた。指の部分を大きくフェルトで切り抜くことで、腫れて赤くなっている状態をシンプルでわかりやすくなるように工夫した。また、毛糸を使って水を表現したのも子供たちが実際に触って楽しめるよう工夫した点である。

【やけど】 やけどの治療法で一番重要なのは患部を冷やすことだ。患部を冷やすための方法

として、流水を 15分 - 20分当てる。流水が近くにない場合は代用品として歯磨き粉で患部を冷やすことができる。

- ・材料:フェルト、木工用ボンド、刺繍糸、毛糸、ゴム風船、印刷できる布生地(既製品)。
- ・工夫した点:絵本の中では、様々な材料が使われている。治療法で流水に手を当てる場面では、毛糸を使用した。見た目や、触り心地の異なる毛糸を使用することでインパクトに残りやすくした。また、最後の歯磨き粉を使った治療法の場面では、歯磨き粉の中身に風船を使った。風船を使うことで質感の違いを楽しめるようにした。

【熱中症】 熱中症の治療法は、以下の通りである。他の人に医師を呼ぶように伝えた後、まずは日陰の涼しい場所へ連れて行き、水を飲ませてから横に寝かせる。この際にボタンを外して衣服を緩めることで、風通しを良くする。その後、体を冷やすために首や脇の下、太ももの付け根など、太い血管が通っている箇所に濡れたタオルを当てる。頭痛やだるさが残ったときには病院へ行くことを促す記載もした。

- ・材料:フェルト、木工用ボンド、刺繍糸、マジックペン、雪の結晶の布シール(既製品)、マジックテープ、青色の画用紙、プラスチックファイル、印刷できる布生地(既製品)である。
- ・工夫した点:この絵本を作成するにあたり、そもそも熱中症がどのような病気であるかということを説明するために、まずは頭痛やめまい、顔のほてり、発熱などの症状を細かく説明していくことを心がけた。そして、仕掛けを多く取り込んだことも工夫した点である。水の入ったペットボトルや体を冷やすための氷などを自由に移動させ貼り付けられるように、マジックテープを使用した。またこのペットボトルは、水の部分は画用紙で表現し、全体の表面をプラスチックのファイルで覆うことで、質感の違いを触って体感できるような仕組みにした。さらに、患者が体調を悪くしたページでは、背景に濃い赤色のフェルトを使用することで、日光の下の暑さを演出した。また、症状を説明する際のページでは顔の色を薄いピンクにすることで発熱や顔のほてりを表現した。

V まとめと反省点

この絵本では、ラオスの子供達が理解できるように、私たちが日本語から英語に翻訳したものをラオス人にラオス語翻訳してもらう必要があるのだが、ラオス語翻訳をしてくれる人を探すことが大変だった。最初にラオス語翻訳を引き受けてくれたラオス人が音信不通になり、最終的に引き受けてくれたのは日本の治療法がラオスで再現できるか確認してくれた方で、結果ラオス人の参画者は1人になったことから内容にバイアスがかかった可能性が懸念される。また、ラオス語翻訳する際に、日本での当たり前がラオスでは通じないことを痛感した場面が多

かった。例えば、「熱中症」を病気と認識されているか確信がもてなかった。そのため、絵本の中でどういう病気かということを症状も含めて説明することで、熱中症の概念を持ってもらえるようにした。

絵本の作成は、授業が非対面であったため各自家での作業になったのだが、オンライン上だからこそ、こまめに連絡を取り合い、お互い確認していくことが重要であった。この絵本では、実際に手を動かすことで処置の方法を覚えてもらおうと思い、様々な仕掛けを作っているが、いざマジックテープで仕掛けを作ってみると、紛失の可能性がでてきたため、紐などで繋げておく必要があった。また、この絵本のサイズだと大勢の前でワークショップを行う際に見えにくいという課題がでたため、ワークショップを行う際は、仕掛けやデザインはそのままで、サイズだけ大きくした発表専用のものを作る必要がある。

絵本作成後、先生やメンバーにフィードバックをもらって気づいた課題がいくつかある。ぶっかったときの表現や、驚いたり目眩がしたりした時の絵など、日本での共通認識が外国では伝わらないことである。分かりやすい表現を模索し次回に繋げる必要がある。他にも、「砂場で遊ぶ」は日本での子供の遊びのイメージであり、ラオスでは砂遊びはしないという指摘があったため、イメージだけで考えるのではなく、現地の子供達の生活を調べる必要があった。

今年度の渡航がなくなったため、3年生が直にこの絵本を小学校に渡すことができなくなってしまった。今後絵本が海を渡ることがないとしても、今の2年生にはプロジェクトを国内で遂行した経験を次に活かしていってほしい。

人生ゲーム班報告

中山大地·福田眞子 木下夏那·橋爪椋生

I 班の設立された経緯

各プロジェクト班の設立は、3年生が去年のスタツアで感じた問題意識を書き出すところから始まった。それぞれが感じた課題を20個ほど出し、それらをブラッシュアップしていった。その中で、人生ゲーム班のもととなった問題提起は「農家の生活の大変さや栽培方法が認知されていない」、「安いから、便利だからという理由だけで商品を選んでいる」、「農村の家計戦略が日本国内で浸透していない」、「収穫期以外の収入の少なさ」などが挙げられる。これらを解決するための国内班が設立され、現在の人生ゲーム班となった。

II 課題と目標

上記の問題提起の中から、身近な課題を抽出した。我々が商品を購入する際、多くの人が「価格の安さ」で選んだことがあると思う。しかし、我々が安さを追求することで、生産者や生産地に負担がかかっている。そういった現状は、商品の生産過程や生産者の生活が見えないからではないかと考えた。そこで、①生産者の生活・生産過程を知る、②自己の普段の消費活動を見直す、③今後商品を購入する際の新たな基準について考えるという3点を目標にした。

7月 ・班としての方向性を決めて行く。
 ・家計調査について昨年度の報告書を読み込む。
 8月 ・ラオスの農家の実態を理解する。
 ・ラオス渡航中の写真や映像などを整理していく。
 9月 ・オンラインでの開催を決定。
 ・後期全体のスケジュール調整。
 10月 ・ゲームの場面を選定して、ゲーム内に取り入れる要素決定。
 ・決定した場面、選択を形にしていく。
 ・全体で中間報告を行う。

表 1 プロジェクト行程表

11 月	・ゲームの形式、農家の選択肢について話し合い。
	・名和さんに zoom でお話を伺い、ゲームについて意見をいただく。
12 月	・箕曲先生に質問してゲーム全体について FB をいただく。
	・使用する miro、スプレッドシートの作成に入る。
1月	・miro や当日資料を完成させる。
	・役割分担などを決めて、テストプレイを開催する。
	・実際にエフラオメンバーに参加してもらい、ゲームを実施。

III 情報の収集・得られたデータ

ゲームを作るにあたり、まずは情報収集を行った。エフラオの現地に行って実際にコーヒー 農家さんにお会いしているという点を活かして、ゲームではできるだけ詳細で、リアルな情報 を用いる方向で進めていった。また、オンラインでのゲームが初めてのため、コーヒーやラオ スの生活についての情報だけでなく、ゲーム制作についての情報やゲームを円滑に進めて行く 上で必要な知識など、ゲーム作りに必要な情報も集めなければならなかった。

ゲーム作りに関しては、まずは「人生ゲーム」という形で参加者に農家さんの生活を体験してもらう方向に決まった。実施方法に関しては、コロナの状況が今後どうなるのかわからなかったことに加え、対面で実施する場合に用いるボードなどの製作物を作成するために班員が十分に集まることが困難であると考え、オンラインでの実施となった。また、出来る限り実際の生活に即したゲームにすることを前提にしながらも、ただ参加者に情報を伝えるだけでは面白くないと考え、参加者がどうしたら楽しんで学べるか話し合いを重ねた。

ゲーム内で用いるラオスの情報に関しては、メインは報告書から各農家の家計戦略や詳細なコーヒーの金額などを収集し、ネットから集めた情報に関しては、3年生が現地で見たもの聞いたものとの違いなどを共有し話し合いながら進めていった。情報収集を進めていくにあたっては、現地のリアリティを追求するため、インターネットに載っていないような専門的な知識が必要となった。そこで、情報の不足している部分は、箕曲先生や昨年のスタツアに同行してくださった元 ATJ 社員の名和さんに、メールや zoom でお話を聞かせていただいた。3年生は昨年の活動やラオスへの渡航経験があるが、2年生は新型コロナウイルスの影響で、活動がかなり限られていた。そのため、ゲームを作る上で大切なラオスについての知識や経験、情報を集めて共有するのが難しかった。しかし、2年生から出てくる疑問などが、情報を深める上でとても重要な意見となった。以下は、具体的に得られたデータである。

1 収穫

[収穫期間]アラビカ種は、10 月後半から 12 月中旬の 2 か月間をかけ収穫する。面積にもよるが、基本的に 10 日間収穫をして休憩をしてというのを 3 回ほど繰り返す。ロブスタ種は、休憩期間を挟まず、約 1 か月かけて集中的に全てのチェリーを収穫する。

[1ha 当たりの収穫量] カティモールは、約 4~5t/ha (4000 本/ha、約 1kg/本)。ティピカは、カティモールの半分か、それ以下。ロブスタは、約 4t/ha (約 2700 本/ha、約 1kg/本)。

[労働者] 2h以上の土地を持つ場合、労働者を雇わなければチェリーを収穫しきれない(※ティピカは本数が少ないため人を雇わない)。賃金の支払い形態は日払い、月払い、出来高の 3種類がある。その内、日払いと出来高は当日に賃金を払う必要があるため、チェリーを売ったお金をそのまま労働者の賃金にまわすことが多い。このような自転車操業を防ぐため銀行から借金する農家もいるが、その場合は利子が付いてしまう。

熟練者であれば、1 日に 50~60kg 程度収穫することが可能。労働者は実の品質に関係なく 大量に採ることを重視することが多く、その後の選別は農園の方で行う。だが、中にはインセ ンティブをつけて、品質の良いものだけを摘んでもらうことで選別の手間を省く農家もいる。

比較的裕福な農家は、自分では収穫作業に関わらずに、2~5人を1か月間雇い続けるか、あるいは、1日20人程度雇い10haくらいある農園を一気に収穫させる場合もある。

2 加工

[加工に必要な人手] 加工は基本的に家族成員のみで行う。家族が収穫で手一杯になる場合は、代わりの労働者を雇うことで家族が加工に専念できるようにするか、チェリーのままで売るかを選択する。

[果肉除去機] 果肉除去機を買わずにチェリーで売る、果肉除去機に投資する、果肉除去機を借りるなど、農家によって選択は様々である。ちなみに、ATJに売却する人は基本的に果肉除去機を持っている。

[果肉除去機の貸し借り] 親戚の場合は、無料で貸し借りすることが多いが、親戚以外の場合は、金銭が発生する。

3 出荷

[ダオファン社] ダオファン社は、現地で最も大きな輸出業者である。熟した赤いチェリーは高く買い取っている。他にも、オースパン、ダグラック、ティンギアなどといったメジャーな輸出業者が 4~5 社買い付けに来ている。どこもほとんど同じ価格で買い取っていく。

[中国のバイヤー] 中国では近年コーヒーブームが到来しており、コーヒーの需要が高まっている。中国のバイヤーの中には、良い豆であれば ATJ の 2 倍近い価格で買い取ってくれる人

もいる。彼らは、収穫されたものの中からその場で品質の良いものに高値をつけて買い取っていくため、ATJに売るために保管していたパーチメントを売ってしまう農家も出てくる。

[ATJ] ATJ はダオファンよりも高く買い取るが、買い取る数量は決まっている。村単位でも割り当てが決まっており、収穫量に関係なく売却できる量に限度がある。割り当てられた量に満たないと、供給責任を果たせなかったことに対するペナルティーがある。例えば、中国企業などの他のバイヤーに売ったことでATJへの売却量が減ってしまった場合は、その翌年の前払い金をもらうことができない。ただし、火事でコーヒー農園が消失するなど、不慮の事故である場合は、ペナルティーは科されない。

[AGPC (CPC)] 政府が作った協同組合。購入できるのは会員のみに限られている。

[買い付けの流れ] シーズンの初めにバイヤーの買い付けが開始する。初めは安値で取引される。その理由としては、シーズンの始まった段階では買い付けに来る業者が少なく競争がそれほど無いことや、最初にとれるコーヒーの品質があまり良くないことが挙げられる。収穫が進むにつれて競争も加速し、売却価格が高くなっていく。買い付けにおけるダオファンの影響力は大きく、他のバイヤーたちはダオファンの買い付け価格に追随する。

チェリーは生ものであり、保存がきかないため、基本的にその時に来たバイヤーにすぐ売ってしまう。中には ATJ 用に作っておいたものを、売ってしまう人もいる。他の多くのバイヤーとは違い、ATJ は購入することを保証しているため、チェリーと比べ保存のきくパーチメントを ATJ 向けに用意している農家もいる。

4 施肥

牛糞やコーヒーチェリーのような有機肥料の場合、撒けばすぐに収穫量が上がる訳ではなく、徐々に効果が現れてくる。一方、化学肥料はすぐに効果が出るが、一旦撒くのをやめると土地が荒れてしまう。さらに、化学肥料を使用した場合はATJに売ることができない。

牛糞はコーヒーチェリーよりも効果が高いが、費用がかさむ。撒く場合は、1ha 当たり 150 袋が理想的。だが実際は、牛糞を買う人は現在ほとんどいない。牛糞に限らず、肥料を撒くか撒かないかは、その時々の家計状況に応じて判断する。

5 草刈り

草刈りをしない場合、土壌の養分が雑草に持っていかれ、最終的には収穫量が減ってしまう。 1年に3回程度はする必要がある。手作業の場合、1日に1人当たり0.06haで、草刈り機を使用すれば、手作業の約3倍はかどる。

[草刈り機] 草刈り機は、1 台約 800,000kip~1,000,000kip。修理は自分でやるため無料。 買い替えは使用頻度の高い大農園の所有者がすることが多い。貸し借りについては、果肉除去 機の貸し借りと同様である。

[労働者] 2ha 以上の家庭は労働者を雇う必要がある。草刈り機を持っている労働者の方が、 仕事がはかどるため、持っていない労働者と比較して賃金が高くなる。

6 出稼ぎ

家計状況が悪化すると、タイやベトナムなどへ出稼ぎに行く。そのほとんどは成人男性。中には、若い独身女性がタイで水商売をすることもある。雨季の約半年間は出稼ぎに出て、収穫期だけ帰って来ることが多い。多くの場合、知人や親戚のつてで職を見つける。

[業種] キオスク・麵屋・市場・レストランでの接客、洋服の販売員、乗合タクシーやトラックの運転手、工場労働者など。

[給料] タイで働く場合、1日約300バーツ。これはタイの最低賃金にあたる。出稼ぎに行く際、ビザ取得のため仲介業者に支払う費用や、タイでの生活費がかかるため、給料の全てが家庭に入る訳ではない。

[デメリット] 家族と過ごす時間が大幅に減ってしまうことや行った先での男性の不倫、劣悪な労働環境による体調不良や病気、外国人差別に起因する精神疾患や非行などが挙げられる。

7 家庭菜園

コーヒー以外の作物を植えることで、年間を通して現金収入が入るようにしている戦略的な 農家もいるが、コーヒーからの収入に頼っている農家が圧倒的に多い。

[キャベツ] 3か月に1度芽が出る。収穫は年に2度行う。1回目は4月の終わりに植えて7月に収穫し、2回目は8月に植えて11月に収穫する。キャベツの出来はその年の天候に大きく左右されるため、儲かるか損失になるか、賭けのような側面もある。キャベツは主に需要の高いタイに売られるが、輸送にかかるガソリン代で赤字になることもしばしばある。市場価格は基本500-700kip/kgだが、変動が激しい。さらに、輸出の場合は為替レートの影響も受ける。

[唐辛子] 雨季の間に育て、赤くなり次第収穫。価格は、約 2000~3000kip/kg。種は自分の所でとれたものを使用するため無料。基本的に経済的に困った時以外は売却せず、家庭内で消費する。

[ハヤトウリ] 特に面倒を見なくても実が沢山できる。これも基本的に家庭内消費用だが、 余った場合は売却する。市場価格は、2000~3000kip/kg ほど。

8 教育

[教育費] 社会主義国のため、義務教育にはほとんど学費はかからない。だが家庭によっては、制服など学費以外の部分で高くつくことがある。大学生は特に学費が高額になるが、奨学

金制度を利用して安く抑えることもできる。

[トレードオフ] 労働者を雇う余裕のない家庭では、子供が児童労働ギリギリのところで働いている場合もある。子供を学校へ通わせるとなれば、その分の労働力を補うために人を雇う必要がある。結果的に「教育費」と「労働者への賃金」という二重の支出によって家計を圧迫しかねない。

9 その他

[新年のお祭り] 収穫と草刈りの間の時期に新年のお祭りが行われる。そこでお酒や食事のために、多くの農家が派手に散財する。当分の間ある程度の生活が送れるだけのお金を残しておく農家もいれば、所持金のほとんどを使ってしまう農家もいる。ただし、先に1年分のお米は買ってあるため、その後の主食に困ることはまずない。

[宝くじ] ラオスでは毎日宝くじをやっている。くじの仕組みは日本と同じで、「ナンバーズ」に近い。一口約300円程度。あくまで、生活の足しにするというよりは臨時収入として認識。 [借金] 臨時で大金が必要になった時に、ご近所や親戚、仲買人などに借金をすることがある。例えば、突然の病気や怪我の時、国民保険が無いラオスでは医療費が高くつく。手術がある場合は一度に15万円ほど必要になることもある。収穫期であれば、労働者の賃金や食費、草刈り機やトラックのガソリン代などがかかる。その他、冠婚葬祭の際も臨時の出費がある。借金をした場合、金利が高いため、返せずに自分の土地を売る人もいる。

[家畜 (牛)] 現在では、牛を飼っている人は圧倒的に少ないが、飼っている場合は $20\sim40$ 頭ほど。家畜はその家の財産として親から引き継がれる。一般的に、繁殖できるようにつがいで相続する。牛は 1 頭につき $5\sim6$ 万円の価値があるため、家計が苦しい時に売ることで、一度に大金を得ることができる。さらに、牛糞を売ることでも収入を得られる。しかし、盗難を防ぐために見張ったり、散歩させたりするために人員が割かれる。子供が中学生くらいになれば、それを任せることも多い。また、頭数が多いほど、病気の蔓延や盗難のリスクが高まる。[害虫の発生] 害虫は、その年によって発生の度合いが異なる。さらに、管理方法の違いから、農園によってもその度合いは異なる。発生した場合、比較的裕福な家庭では殺虫剤を使うことがある。殺虫剤は、スプレー1 缶あたり約 80,000kip。虫が出たところに使用するだけであるため、通常は 1 本買う程度である。

IV ゲームのルール

ゲームは zoom と miro を利用する。参加者には農家 $A\sim E$ の条件に分かれてもらい、miro に書かれているコーヒー農家さんの 1 年にそって、各時期のイベントごとに設定されたアクシ

社会文化体験演習活動報告書 第2分冊 (キャリア分野)

ョンを行ってもらう。各時期のイベントは以下のとおりである。

- ⑦ ロブスタ種の収穫期
- ⑧ 新年のお祭り
- ⑨ 施肥1回目
- ⑩ 出稼ぎ
- ⑪ 草刈り1回目
- ⑫ 施肥2回目

- ⑦ キャベツの栽培 (種の購入)
- ⑧ 草刈り2回目
- ⑨ キャベツの収穫・販売
- ⑩ 教育費の支払い
- ① アラビカ種の収穫期

上記の他に、売却したコーヒー豆の収入や生活費の支払いが適宜入る。またアクションには、 参加者が選択できるものと、自然条件などによって選択できないものがあり、詳しくは以下の 通りである。

- 参加者が選択できるアクション
- ① 収穫に労働者を雇うかどうか
- ② 収穫したチェリーをどれくらいの量をどの状態(パーチメント・生豆)に加工するか
- ③ どのバイヤー (ATJ・仲買人・中国企業・ベトナム企業) に売却するか
- ④ 施肥をするかしないか、する場合はコーヒースキンを撒くか牛糞を撒くか
- ⑤ 出稼ぎに行くか行かないか
- ⑥ 草刈りをするかしないか、そのための労働者を雇うかどうか
- ⑦ キャベツの種を購入するかどうか
- ⑧ 子供がいる農家の場合、子供を学校に通わせるかどうか
- 参加者が選択できない(くじよって決まる)アクション
- ① 新年のお祭りでどれくらい散財をするか
- ② 出稼ぎの職業や期間
- ③ 牛を飼育している農家の場合、牛の健康状態や盗難が起きるかどうか
- ④ 草刈機の故障
- ⑤ キャベツの収穫量と販売価格
- ⑥ コーヒーの出来
- (7) 中国企業が買い付けに来るかどうか

参加者には miro 上に書かれたこれらのイベントやアクションを見ながら、どのような選択を行うべきかを考えてもらいながらゲームを進行していく。さらに、それぞれの農家 A~E は家族の人数・子供の教育状況・生活費・品種ごとの農地面積・果肉除去機の有無・草刈機の所持数・牛の有無が条件として事前に決められている。また、農家ごとにミッションが与えられており、家計戦略的に達成していってもらう。各農家のミッションは以下の通りである。

農家 A: 食事に気を使うため、生活費に+100,000kip

農家 B: 家財を購入する (バイク/携帯電話/テレビ/アンテナ/DVD/洗濯機)

農家 C:2回目の収穫の前に余っているお金を家に投資する

農家 D: 労働者を雇う必要のあるアクションでは全て労働者を雇う

農家 E: 子供の教育を優先する (大学生が 2 人いて教育費がかかる)

ゲームの最後に、所持金の金額、借金の金額、ミッションがどれくらい達成できているかを 共有する。このゲームでは途中のアクションでどのような選択をするかが重要であり、さらに 実際の農家さんもそうであるように、金額による優劣や勝敗は特に設けていない。

Ⅴ 当日の流れ・ゲームの内容

1 当日のスケジュール

① 実施日:1月30日(土)

② 時間:16:00~18:40

・ゲームのルール説明:10分

ゲームの実施:2時間

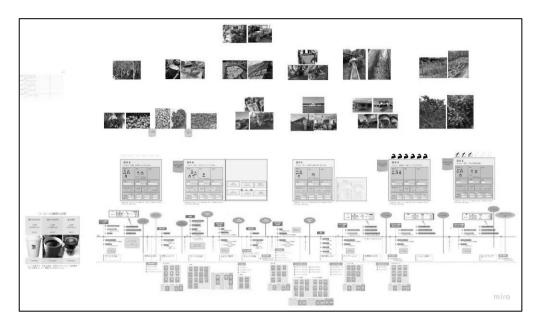
・振り返りやフィードバック:30分

③ 参加者: 3人(エフラオメンバーのみ)

説明はスライドを使いながら 10 分ほど行った。渡航で感じた課題・ゲームの目標・ルールなどを参加者に共有した。各農家のミッションも共有を行い、その後実際にゲームを開始。開始前に具体的にイメージを持ってもらえるように、コーヒーの価格表を参考として共有。

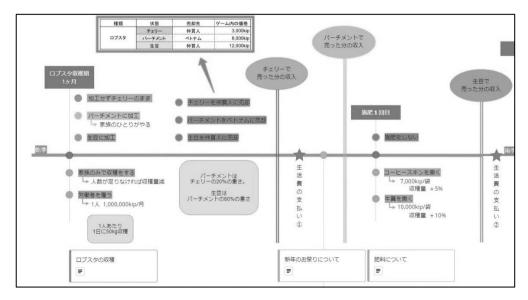
2 当日使用したボード (miro)

全体は以下のようになっている。内容は収入・支出の表、農家シート、リスクカード、詳細 の説明、イメージ画像である。



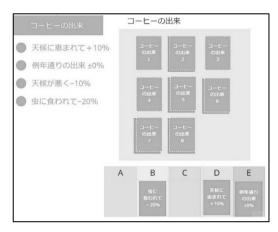
〈ボードの見方〉

横軸が1年間の農家さんのイベントを表している。縦軸はイベント毎にとれるアクションを示している。横軸の上部が収入、下部が支出に関するアクションとなっている。また、図の下にある「ロブスタの収穫」や「新年のお祭りについて」の部分では、先生や元ATJ社員の名和さんから教えていただいた情報や報告書のデータに基づいた詳細がまとめてあり、それらはいつでも自由に見られるようになっている。



〈リスクカード〉

ゲームを進行していく上で参加者同士に差をつけるために導入。実際に、現地でも天気に左右されたり突発的なアクシデントが起こったりするため、それを再現した。参加者にカードを引いてもらい、それに従ってゲームを進めた。

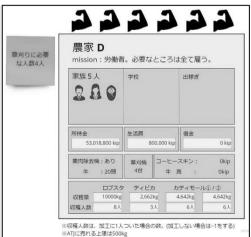




〈農家シート〉

各ミッションを持っている農家のグラフを用意。参加者ごとの家族構成・所持金・機械の有無・収穫量と人数を管理している。与えられたミッションを達成していくごとに、上のアイコン部分を黒くしていくことで、他の参加者からも達成度合いが一目でわかるようにしている。お金を多く稼げた人が勝ちというゴール設定では現実の農家さんのあり方に適していないため、参加者それぞれに独自のタスクを課し、その達成をゴールの目的とする形とした。





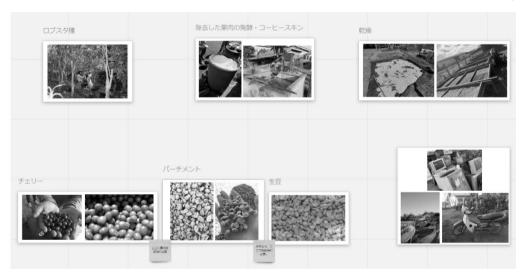
● ゲーム中の計算

運営側は Google スプレッドシートを使いながら、参加者の所持金や収穫量などの計算を行っていった。

	□選択技に応じ で人力 単位をつけずには	0.10	※CCによって選														
C/1/14/1011-14	#ME 20 FILE	- MAN															
888*	美术的工程	核在の所持金		ティビカ	カティモール	ロブスタ	終星種			経神している意 対機	型の人を含めて 単対小に必要な 人物	東州リができる 家族の人権	東州Vをする寮 際の人権	単共機の御不足	単川地を購入す	軍が後なしの労 動者	草刈機ありのが 動者
Α	BN	kip	据 相	0.5he	0.5h	1.0hu	2.0hu		198	3/6	2.A	3.4		3/8			
mission.			基準の収録量	1000kg	2200kg	4000kg					#92A						
食事 生活費に+100.		ATJIC 売れる上職	2回目の収穫量	1000kg	2200kg	4000kg			2910		2.A	3,8		08			
000kp		150kg	実際の収穫量	1000kg	2200kg	4000kg					不是2人						
zu.	138			チェリーで 参算人に売却	パーチだか	サロマ 特質人に売却	種型の豆	東の除え場を信 りものにかから おき	ロブスタの加工	ロブスタ収穫に 必要な労働者							
	1,000,000kg		0729	T A CONS	77,800,00	17 18 75 19 20	4000kg		1.8								
A91 091	072	+91		Okip	Die	ONIC		400.000kp		2,000.000kip							
	1,4	. 14		チェリーで 分質人に売却	パーテメント ATJI: 克婦	パーチボルで 中国に売却			する人		実際に雇う人権						
			ティビカ	Oka	Dia	Ohoo	1000kg	100.000No	1.4	88	No.						
					パーサディト	パーチメントで ベトナムに党部		100,000,000	カティモール(3) の加工を する人	カティモール() 収積に必要な対 備者	実際に最う人意						
キャベツの個人 さ	キャベツの 収穫量	キャベツの 販売額	カティモール ①				1100kg		1.4	D.A							
				Dkip	Ohip	Okg		110,000kip		Nip	Nip						
				チェリーで 特質人に表彰	パーテアント 仲質人に売却	パーチメントで			カティモール2 の加工を する人	カティモール(2) 収穫に必要な分 保存	実際に至う人会						miro
			カティモール ②				1100kg		1.8								
				Dkg	Dkip	Okip		110,000kip		kip	kip						

● その他

昨年度渡航した際の写真を利用して、具体的なイメージを持ってもらえるように心がけた。



V 反省点·改善点

まず準備の段階では、4 つの反省点があった。第一に、コーヒー農家さんのことを正確に伝えようとするあまり、できるだけ詳細な情報を入れることを重視し、細かい部分から決めていってしまった。しかし、班全体でゲームの全体像を把握した上で、その都度どの部分を作っているのか確認する必要があった。したがって、まずは細かい部分ではなく、大枠や軸を決めて

完成像が共有された状態で進めていくべきであった。何か新しいものを作り出すときのプロセスを考えるきっかけとなった。

第二に、事前にテストプレイを行ったが、何も情報を知らない参加者としての目線が欠けていた。ゲームを作成するうえでメンバーの中で自然と共通認識になってしまっている部分があり、それをきちんと洗い出すことができていなかった。そのことが当日の進行に影響を与える結果となった。

第三に、必要な時間の計算が甘かったことが、当日実際にやってみてわかった。時間配分に関しても、テストプレイの段階で参加者がどれくらい悩むかなどを、もっと詳細に詰めるべきであった。さらに、お金や収穫量の計算に関しては、事前にスプレッドシートで計算できるように準備してあったが、当日にうまく機能しない時があった。それらも、準備の段階で、複数人でチェックを行うことで防げたことである。

第四に、ゲームを始める前段階として、このゲームは内容の専門性が高いことに加え、構造自体も複雑であるため、当日のゲーム開始前に説明するだけでは、参加者がコンセプトやルールを理解して覚えることは難しかった。ゲームに関する情報をワークショップ開催の数日前の段階で参加者に提供していれば、当日はもう少し円滑に進行できたと考えられる。具体的には、ゲームの目的やルール、進め方、各農家のミッション、miroの構造などについて写真や映像と共に紹介する資料を用意し、事前に各参加者にメールで送るなどしておくべきであった。その際、デモンストレーション映像を入れることで、参加者がさらにイメージし易くなるようにしていきたい。実際、ワークショップ後のアンケートでは、複数の参加者からデモンストレーションが必要であるとの回答を頂いた。

当日の具体的な反省点としては、ワークショップ冒頭でのゲームの構造に関する説明が不足していた。ゲーム全体が難しい設定になっているため、細かく説明する・簡略化した説明がゲームの開始前に必要であったと参加者の意見を踏まえて考えられる。ゲーム内の進行でも、参加者が選択に迷う場面・理解が追い付いてない場面が何度も見受けられた。そのため進行している最中もわかりやすく理解してもらえるように、工夫していく必要があった。それらを踏まえると参加者への「見える化」が必要であったと考えられる。ラオスの通貨 kip を使用していたため、金額の桁数が大きくなってしまい手元にいくら残るのか、どれほどの増減があるのかを参加者、運営側の意見の両方で見えるようにするべきであった。他にも労働者、コーヒーの収穫量などを絵や図などを使用して具体的に「見える化」してイメージを持ってもらう必要があった。

VI ゲームを通して得られたこと

参加者のアンケート結果を参考に、ゲームを通して得られたことは、大きくまとめると「農家の家計戦略」「臨機応変への対応」「コーヒー販売の体験」が挙げられる。農家の家計戦略としては、ゲーム開始前に各自がゲーム内で目指す目標を決めた。家財を多く購入して豊かな生活を送る家庭・労働者を頻繁に雇い家族の時間を大切にする家庭・大学生がいるため教育を重視する家庭の3つで行った。それぞれ目指す姿が異なるため、お金を使うべき箇所とタイミングなどが異なる状況を作った。そのため、それぞれのやり方でゲームを進める状況ができた。それにより、参加者同士の選択やアクションなどに差が出るようにした。そのことで各自が行う人生ゲームになった。

臨機応変への対応としては、ゲーム内にリスクカードを複数箇所設置したため予期せぬ事態を複数回作り出した。そのため家庭菜園での収入があまり期待できない家庭や、農地開拓の際のトラブルなどが起きるように設定。そうすることで、単純にゲームを進めればいいだけでなく先を見据えての行動や購入などに繋がった。目先のお金や現状だけではなく、先を見据えての行動はゲームを進めていく上で参加者に大きな影響を与えられて、ゲームを理解していく上では大きな学びとなった。

コーヒー販売の体験としては、コーヒーの状態によって現金収入が入るタイミングを変えた。 加えて前後に支出のアクションを入れたため「単に高くコーヒーを売れば良いというわけでは ない」状況を作り出した。そうすることでゲームへの理解度や計算や先を見据えての購入が必 要となり、理解度や参加度が上がったと考えられる。

これらのように参加者1人1人が動いて作る人生ゲームを作り出すことができた。それによって難易度は上がったが、理解度や満足度も同時にあげることができた。

VII さいごに

2 年生としては、ゲーム作りや、班内でのテストプレイ、実際のワークショップを経て、ゲーム上で疑似体験するだけでなく、実際に現地へ行って五感で感じたいと強く思うようになった。それに加え、渡航時に調査したいことも明確になった。具体的には以下の3点になる。

- ① 「リスクカード」という形でゲームに導入した不確定要素が、実際にはどのくらい農家に 影響を及ぼすのか、そして、彼ら自身はそれをどう認識しているのかについて、
- ② 今回ミッションとして取り入れた子どもの教育に関連して、教育格差の実態や、親と子それぞれが教育に対して持つ意識について、

③ ゲームのゴールを作る上で生じた、農家は何に幸せを感じ、何を目指しているのかという 疑問について。

これら3つを主に調査したいと考えている。今回作成したゲームはまだ改善の余地が大いにある。だが、作成したわれわれ2年生やワークショップに参加した2年生も、まるでスタディツアーに参加したかのような感覚を味わうことができた。来年度も渡航できる見通しが立っていないため、他の2年生や新たに加わる後輩たちが現地について深く学べるように、このゲームを活用していきたい。

前回スタツアで実際にラオスに行った3年生としては、このゲームを作るにあたり、知らない情報が多いと感じた。例えば、収穫期以外のコーヒー農家さんの生活や、細かい支出などを把握できていなかった。また、家計調査は行っていたものの、それらが、全体に対してどのような位置付けのものであるかを、きちんと理解できていなかった。そのため、家計調査で得られた数字の意味を、このゲームで情報として取り入れるまでは実態として捉えられていなかった。家計調査のデータの中にも足りない数値などが所々見受けられたのも、同様の理由であると感じた。

これらのことから、家計調査の意味や、得たい情報をスタツアの前により明確にする必要性を感じた。さらに、この人生ゲームを作成したことで、コーヒー農家の生活やコーヒー生産、ラオスの社会についてかなり知ることができた。このことは、今回スタツアに行けていない 2年生に限らず、3年生も昨年スタツアで学んだ以上の学びになった。これらの知識を、エフラオの中で共有したり疑問点の深掘りをしたりすることで、全体としての学びを深められる機会を提供したいと考える。

フェアトレードワークショップ班

阿部大輔・坂本遥望・奥 成葉高橋彩里沙・千代睦月

I プロジェクトを企画した目的・背景

現在の日本ではフェアトレードの認知率が約30%というデータが出ており、他の先進国と比較するとかなり低い水準にある。また、フェアトレード商品を積極的に購入する人が少ないとの結果も報告されている。一方で、ラオスのコーヒー農家の中には、フェアトレードの収入に頼っている人が多い。本プロジェクトでは、ワークショップを通して、フェアトレードの有無で農家の収入にどの程度の影響があるかを参加者に体験・理解してもらう。フェアトレードの重要性・商品に対しての考え方を見つめ直す機会を作ることで、参加者やその周りの人に対して、フェアトレードの認知拡大を促すことを目標とする。

表 1 プロジェクト行程表

6月	6/26 プロジェクトの目的などを検討
	7/3 ゲームの概要を検討
7月	7/17 貿易ゲームを参考にすることが決定
	7/24 カードを取り入れた操作を検討
8月	8/1~8/31 企画書の作成
9月	9/25 ゲームの内容・ルールを検討
10 月	10/9 先生と話し合い、ゲーム要素の決定
10 月	10/30 第1回目の日程を決定
	11/20 フェアトレードゲーム完成
11月	11/23 紹介動画作成
11月	11/27 左地ゼミで広報活動
	11/27 文化人類学の授業で紹介動画を掲載
	12/4 小林ゼミで広報活動
12月	12/7 国際交流情報へ紹介動画を掲載
12月	12/8 ガクチカコースニュースに掲載
	12/11 第 1 回ワークショップ開催

1月	1/8	フェアトレードゲーム修正
1月	1/29	第2回ワークショップ開催

II プロジェクトの結果

ワークショップ第1回目の参加者は21人となった。ワークショップの時間は予定の1時間を大幅に超え、1時間45分となった。全体の反応は比較的良い印象だった。第2回目の参加者はエフラオメンバー4人となった。時間は1時間30分で予定し、本番も予定通りの時間で行うことができた。前回見つかった課題点を改善し、新体制で行ったが、チームメンバーからも参加者からも良い反応をもらうことができ、修正の効果が見えた。

III オンラインゲーム

1 オンラインゲームの概要

今回作成したオンラインゲームは貿易ゲームという既存のゲームにフェアトレード要素を取り入れたオリジナルのものである。貿易ゲームとは、紙(資源)や道具(技術)を不平等に与えられた複数のグループが(国)がそれぞれの与えられた状況下でできる限り多くの富を築くことを競う貿易シュミレーションゲームのことである。フェアトレード要素として「最低保証価格」「前払い金」「割増金」の制度をゲーム内に導入することによりフェアトレードの影響力を、ゲームを通して学べるようにした。また今年度は新型コロナウイルスの影響により対面での活動が制限されていたため、ワークショップもオンラインで行うことを想定し、Miroというソフトを使用したゲームを考案した。

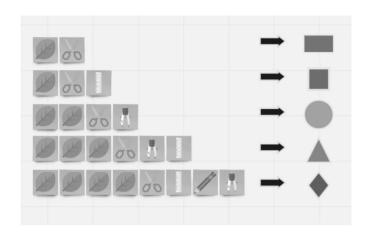
2 ルール

先進国、中間国、発展途上国、フェアトレード国の 4 グループに分かれる。制限時間は 1 ターン 10 分、全部で 3 ターン行う(※第 1 回目は、試験的に 5 分 1 7 分 1 7 分で行った)。 1 ターン内で商品の作成・道具の購入・銀行からお金を借りる、といったアクションが出来る。そして 1 ターン終了毎に作成した商品を換金し、資金を獲得できる。商品はランダムで 2 種類、価格変動により値段が変わる。

① 全体のルール

1) 道具と資源から商品に交換

所持している道具を組み合わせて「販売所」に移動させ、商品に交換する。



2) 道具購入

所持金カードを持参して、「お店」で道具を購入する。欲しい道具はコメント機能を使い伝達。

3) 借金

所持金カードを銀行に持参しお金を借りる。返済は、換金時に行う。第二回目から利子は 20%、 上限額 2000 円とした。

② フェアトレードのグループのみ適用されるルール

1) 最低保証価格

フェアトレードにおいて重要とされていることの一つに価格変動時にいかに安定した収入を 得ることが出来るのかを挙げることが出来る。そのため、フェアトレード国に対し最低保証価格を導入し、価格が下落した際一般市場よりも高く買取する。従って、価格変動の影響を受けることなく常に一定の価格で資金を獲得できる。

製品の種類					•
(最低保証価格) フェアトレードの グループは常にこの価格	¥1,000	¥2,000	¥4,000	¥7,000	¥10,000
価格変動時は半額になる	¥500	¥1,000	¥2,000	¥3,500	¥5,000

2) 前払い制度

フェアトレード国が資金難により道具が購入できず、商品を作ることが出来なくなることを 防ぐため、商品完成時に一定の料金を支払う前払い制度を導入した。本ゲームでは、フェアト レード国は商品作成時に金額の 50%を前払い金として受け取ることが出来、残りの 50%は他 国同様換金時に獲得出来る。

3)割增金

フェアトレード国がインフラ整備を充実させるための支援の一環として割増金制度を導入した。換金時に700円追加で資金を獲得することが出来る。

2 ゲームの作り方

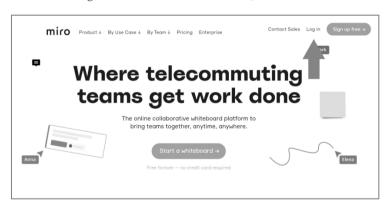
【利用したサービス】

ゲームを行う環境: Miro (https://miro.com/)

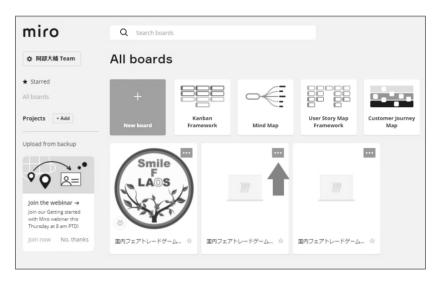
ワークショップの会場: Zoom (https://zoom.us/jp-jp/meetings.html) イラスト画像をダウンロードするサイト: http://flat-icon-design.com/

【作成手順】

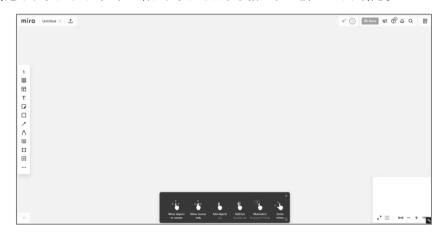
1 Miro に東洋大学の Google アカウントでログインする。



- 2 ログインすると以下の画面になる。ホワイトボードは3つまでしか作成できないので注意。 新しくホワイトボードを作成する場合は、青色の四角「New board」と書かれたボタンを クリックする。クリックすると「Create a shared board」と書かれた青いボタンが表示さ れるので、そちらをクリックして先に進める。
- ※ 3つ以上作成していると新規作成ができないので、画像の赤い矢印の部分「…」をクリックして、「Delete」を選択して使わないホワイトボードを削除する。



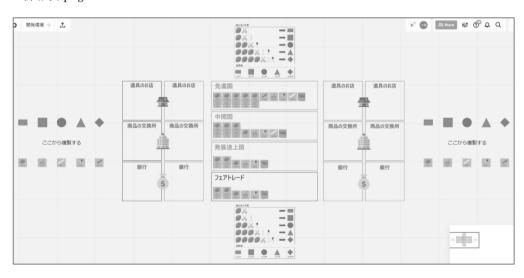
3 進めると、以下の画面になるので、エフラオの Google ドライブに保存されている次の画像をドラッグして(マウス右クリックしたまま動かすこと) Miro に貼る。



【使用する画像】

- ・フェアトレードワークショップ 商品画像 長方形.png
- ・フェアトレードワークショップ_商品画像_正方形.png
- ・フェアトレードワークショップ_商品画像_三角型.png
- ・フェアトレードワークショップ_商品画像_丸形.png
- ・フェアトレードワークショップ_商品画像_ひし型.png
- ・フェアトレードワークショップ_ゲームフィールド画像_.①png
- ・フェアトレードワークショップ_ゲームフィールド画像_.②png
- ・フェアトレードワークショップ_ゲームフィールド画像_.③png

- ・詳細表.png
- · 資源.png
- ・はさみ.png
- ・コンパス.png
- ・定規.png
- ・えんぴつ.png
- 4 完成形(以下の画像)と同じように並べる。
- ※ 以下の画像は位置を固定したら、右クリックして「Lock」と「Send to back」をそれぞれ 選択する。これをすることで、デザインが崩れることがなくなる。
- ・フェアトレードワークショップ_ゲームフィールド画像_.①png
- ・フェアトレードワークショップ_ゲームフィールド画像_.②png
- ・フェアトレードワークショップ_ゲームフィールド画像_.③png
- ·詳細表.png



※ エフラオの Google ドライブに流れを録画した動画があるので、そちらを参考にすると良い。

IV ワークショップ

1 ワークショップの流れ・内容

2020 年 12 月 11 日と 2021 年 1 月 29 日の 2 回、 \mathbf{Zoom} を使用したオンラインワークショップを開催した。ワークショップは約 1 時間半を要し、第一回目は東洋大学の一年生を中心に 21

人が参加、第二回目はエフラオメンバー向けに開催し、4人が参加した。

① 第一回ワークショップの流れ (2020年12月11日17:00~18:40)

まず初めに、ワークショップ開始のあいさつをし、導入として 15 分ほどスライドによる説明を行った。その後メンバー1人を加えてブレイクアウトルームに 5~6人ずつグループ分けをし、各チームで自己紹介やルール・操作確認を 25 分ほど行った。各ルームに参加していたメンバーはゲーム開始前に抜け、17 時 45 分から 50 分間ゲームを行った。結果発表と終わりのあいさつをしてワークショップは終了となった。

17:00 挨拶

17:05 導入「フェアトレードについて」「ゲーム説明」「操作方法」

17:20 自己紹介、操作確認 (ブレイクアウトルームにグループ分け後)

17:45 ゲーム開始〈10分×3ターン〉

18:35 ゲーム終了→結果発表、挨拶

18:40 終了

② 第二回ワークショップの流れ (2021年1月29日16:30~18:15)

第一回目同様、挨拶・導入から始まり、ブレイクアウトルームに分けてルール・操作確認を行った。今回はゲームの最中も各チームに 1 人ずつファシリテーターとしてメンバーが参加した。前回よりもルールや操作の確認がスムーズに進んだため、15 分ほどでゲーム本番にうつり、17 時 05 分から 45 分間ゲームを行った。ゲーム終了後は結果発表に加えて結果に対するフィードバックを行った。その後参加者からゲームの感想や改善点について意見をもらい、18 時 15 分ごろにワークショップは終了した。

16:30 挨拶

16:35 導入「フェアトレードについて」「ゲーム説明」「操作方法」

16:50 操作確認 (ブレイクアウトルームにグループ分け後)

17:05 ゲーム開始〈10分×3ターン〉

17:50 ゲーム終了→結果発表、フィードバック

17:55 参加者・先生との意見交換

18:15 終了

2 プレゼンの内容

ワークショップではゲームを始める前の導入として、「フェアトレードについて」「ゲーム説明」「操作方法」に関して、パワーポイントのスライドを用いて 15 分ほど説明を行った。

① フェアトレードについて

ゲームをより楽しんで学びのあるものにしてもらうため、フェアトレードについての理解を 深めてもらう目的で作成した。まずフェアトレードとは何か、フェアトレードではない取引と の違いについて説明をした。その後生産者側の利点として、ゲームのルールにも取り入れた最 低保証価格、前払い、割増金のそれぞれについて詳しく説明をした。最後にフェアトレード団 体や身近な場所で購入できるフェアトレード商品の紹介を行った

② ゲーム説明

ここではゲームの流れや詳しいルールについて、ゲーム画面のスクリーンショットを用いながら説明をした。商品作成や道具購入、借金などの主なルールに加え、フェアトレードのグループにのみ適用されるルールとして取り入れた最低保証価格、前払い、割増金についても詳しく説明をした。

③ 操作方法

最後にゲームをより円滑に進められるよう、ゲームで使用する Miro の操作方法について、商品作成、道具購入、借金、換金というゲームの流れに沿って説明をした。ゲームでは商品を動かしたりコメントをつけたりする操作が多いので、Miro を初めて使う人でもわかりやすいよう、動画等を用いて詳しく説明した。

3 ワークショップで発見した課題点と修正点

2020年12月9日に行われたワークショップでは、参加者のほとんどからフェアトレードについて「ゲームを通じて楽しみながら理解できた」、「以前よりフェアトレードに関する理解が深まった」などの感想が寄せられた。しかし、ワークショップの準備をしっかりしてきたつもりであったが、開催した後に気づくことがあり、課題点も多く見つかった。アンケートにあった参加者からの意見としては主に、「初めは理解するのに苦しみ難しかった」「商品を戻したり変換したりする作業が大変そう。換金時間に待つ時間が長い。」「フィードバックの時間があればよい」というような意見があった。これらのアンケートの意見や、ワークショップ終了後の先生からのフィードバック、プロジェクト班で気づいたことを参考にして話し合い、ワークショップをより良いものにするために課題をまとめ、修正を行った。

【課題①】ゲームの説明を当日にパワーポイントを使い説明していたが「初めは理解するのに苦しみ難しかった」という参加者からの意見があり、ゲーム進め方や内容を当日に理解してもらうことは難しいということが分かった。

[修正点] 事前にゲームに関する説明がわかるスライドや文章を参加者に共有することで、 予めゲームの内容を理解してからゲームに参加できるようにした。

また、貿易ゲームをベースにしているため、貿易ゲームについての説明も追加する。

【課題②】商品を戻したり変換したりする作業が大変そうと参加者から指摘されたように、ゲーム中に「お店」「販売所」に大量に道具や資源を持ってこられると、ファシリテータの回収が追い付かず対応に時間がかかるなど、参加者とファシリテータの間で混乱することが多かった。特に、「お店」には資源をたくさん購入する人もいて、対応するのが大変であった。

[修正点] ファシリテータの役割分担を、「お店」「販売所」「銀行」という区分で分けていたが、「先進国」「中間国」「発展途上国」「フェアトレード国」に区分した。

ファシリテータの作業のしにくさを解消するために、「お店」「販売所」「銀行」の枠の大きさをより大きくして作業をしやすくした。さらに、各国の枠の色分けをして、参加者側が一目見て自分の担当する国がどこか分かるようにした。

【課題③】ゲームがいつ始まったかチャットでは気づかなかったり、分からなかったりする。 [修正点] 各班にファシリテータが入り、ファシリテータが声掛けをする。このとき、ファシリテータ同士で連絡を取れるようにする。

また、そのファシリテータを他のエフラオのメンバーに協力してもらうと、よりスムーズに進行できる。

【課題④】ゲーム中に銀行でお金を借りることが出来るが、借りられる限度は無制限であり、 利子もなかったため、ゲームで有利なチームと不利なチームにさらに差が生まれる可能性があ る。

「修正点」借りられる金額の上限を2000円とし、利子率を20%とした。

【課題⑤】ゲーム中の作業量が多いため、1 ターン 7 分という制限時間は少し短いように感じた。

[修正点] 1 ターン 10 分に延長した。

【課題⑥】購入できる道具には制限があると勘違いする人や、使いきれない資源を購入する人

がいた。

「修正点」貿易ゲームのルールと混同する人がいるので、事前に説明をして、勘違いを防ぐ。

【課題⑦】ゲーム終了後はゲームの結果のみを軽く話す程度で、フィードバックをする時間を 設けていなかった。

[修正点] ゲーム終了後にフェアトレードをする意義などを説明し、よりフェアトレードに関する学びを深めてもらうようにした。

【課題®】参加者の名前の前に数字を入れてもらうときに、Zoom の名前の変え方が分からない人がいる

「修正点」名前の変換方法を PC 版と携帯版の両方を用意して、共有する。

【課題⑨】参加者と主催者側の区別がない。

[修正点] ファシリテータは、名前の前に「F」を入れて分かるようにする。

【課題⑩】アンケートが「次へ」が多く、回答しにくかった。

「修正点」アンケートを1枚に収めて回答しやすくした。

これらの課題は次回のワークショップまでに修正した。

∨ ワークショップで行った集客方法と課題

1 実践した施策

① 箕曲先生の担当の講義(文化人類学 B)での広報

まず初めに、箕曲先生が担当している講義にて、プロジェクト班で作成した 1 分程度の簡単な紹介動画の視聴と、ワークショップの紹介をした。動画の内容は、ワークショップの概要の説明や、ゲームの見どころなどである。ここからの参加者は 21 人中 5 人(約 23%)という結果になった。

② 1年生のコースニュースでの掲載

東洋大学の専用サイト、ToyoNetACE にある1年生のコースニュースに、紹介文と紹介動画を掲載した。ここからの参加者は21人中2人(約10%)という結果になった。

③ SNS (Smile F LAOS のアカウント) での広報

Smile F LAOS のアカウントを利用した 広報も行った。内容はオンラインゲームの 紹介(紹介文は右記の画像参照)と、ワークショップの詳細である。ここからの参加 者は、21 人中 1 人(約5%)という結果になった。

④ コースニュース (TOYO GLOBAL DIAMONDS | 国際交流情報) での掲載

東洋大学の国際関係情報を掲載している、 TOYO GLOBAL DIAMONDS | 国際交流 情報、への掲載も行った。担当者にメール で掲載の背景と趣旨を説明し、掲載の依頼 をした。担当の方は、箕曲先生へ確認を取 smile_f_laos 【プロジェクト班の紹介】 皆さんこんにちは ❷ 現在エフラオ内で活動しているプロジェクトについての紹介、第3弾です!! 今回ご紹介するのは 「フェアトレード 貿易ゲーム班」です ✔

フェアトレードに関する貿易ゲームとは、資源や道具を不平等に与えられた複数のグループで、製品を作成し、その利益を競う貿易シュミレーションゲームです 最低保証価格や価格変動などフェアトレードならではの影響力を考慮したルールを自分達で組み合わせ、オリジナルのゲームを考案しました。

このプロジェクトでは、学生を対象にフェアトレードの実態と影響力を体験することで、理解や興味を深めてもらうことを目的としています!!

12/11 5限(17:00-18:00)、オンラインワークショップを行う予定なので興味のある方は是非 【重要】

ワークショップ参加ご希望の方は4枚目にあるQRコードを 読み込んでいただき、Googleフォームのアンケートの回 答をお願いします 🎬

る必要があるため、事前に先生に掲載可能の許可を頂き、依頼メールでは、許可を頂いている ことも一緒に伝えた。ここからの参加者はかなり多く、21 人中 10 人(約 48%)という結果に なった。

メール例

お世話になっております。

東洋大学 社会学部社会文化システム学科3年 ○○です。

本日は、Toyonet-ACEのサイトにある、「TOYO GLOBAL DIAMONDS (国際交流情報)」のページに、私の所属しているゼミで開催するオンラインワークショップのお知らせを掲載していただきたく、ご連絡しました。

このワークショップではフェアトレードについて理解・体験できる内容となっており、TGポイントが付与されます。

掲載可能でしたら以下の文面での掲載をお願いします。

必要な資料などございましたら、ご連絡ください。

◆ TG ポイント付与対象!

12月11日(金) **5**限の時間 オンラインワークショップ 「オンラインゲームでフェアトレードを体験しよう!」

日時:12月11日(金)5限

時間:17時~18時

必要なもの:パソコンとスマホ

【ワークショップの概要】

資料:添付してある資料

参加フォーム: https://forms.gle/vuGaCc81hzHgPkWq5

急なご連絡失礼いたしました。

お返事お待ちしております。

⑤ コースニュース (ガクチカサプリ) での掲載

東洋大学の様々なプロジェクト活動情報を掲載している、コースニュース(ガクチカサプリ) での掲載も行った。今回はここからの参加者はいなかったが、今後も集客手法として活用でき ると考えている。

⑥ 1年生ゼミへの訪問

今回の広報活動では、社会学部社会文化システム学科の1年生ゼミを担当している、佐地先生と小林先生にご協力をお願いし、直接ゼミの受講者にプロジェクトの広報活動を行った。直接アプローチできるため、集客力は高かった。ここからの参加者は、21人中2人(約6%)という結果になった。

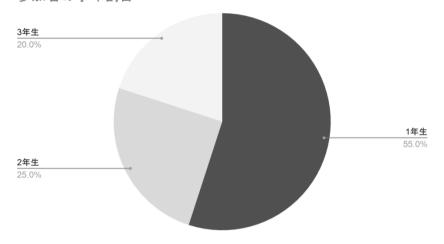
⑦ メンバーから友人への紹介

その他の方法として、メンバーの友人にプロジェクトの紹介をお願いした。友人が直接参加 してくれたり、友人の所属しているゼミで広報の手伝いをしてくれるなど、沢山の協力を得る ことができた。しかし、ワークショップ開催直前だったこともあり、ここからの参加者は1人 という結果になった。

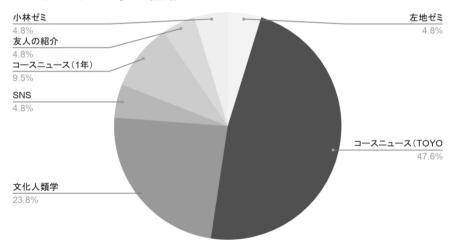
2 効果と結果

以下では、アンケートで集計したデータから、参加経路の割合や学年の比率などをグラフに まとめた。

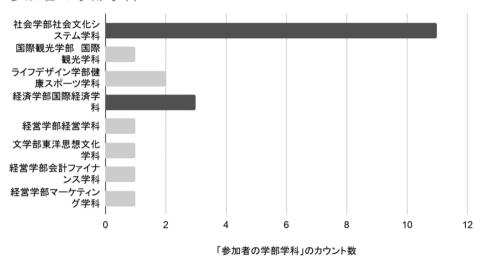
参加者の学年割合



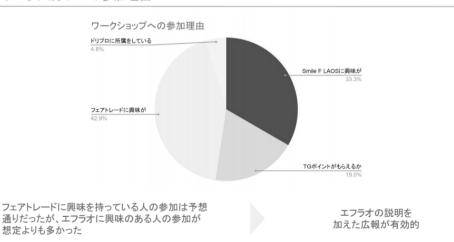
ワークショップの参加経路



参加者の学部学科



ワークショップへの参加理由



【ワークショップ参加者からの感想】

- 私は発展途上国のフェアトレード班で、作戦をしっかり立てれば先進国にも勝てるとわかり、とても楽しかったです。
- 体験していくうちに慣れていき興味深いワークでした。ありがとうございました。Miro を初めて使って、最初はわからなかったんですが、わかりやすく説明して下さったので、 進めることができました。先進国なのに、フェアトレード組に負けてしまったのが、驚き

でした。

- ゲームの方は私の理解不足でちょっと難しかったですが、プレゼンテーションでのフェアトレードの説明など、わかりやすくて以前よりフェアトレードに関する理解が深まった気がします。
- Smile F LAOS が販売している商品が気になって、実際に見てみたいなと思いました!
- 初めは理解するのに苦しみ、難しかったけれど、同じグループの人たちと話し合い、うまく進めていくことができました。フェアトレードについて、ゲームを通じて楽しみながら理解することができました。
- とてもタメになり、面白いワークショップでした。次の機会があればまた是非参加したいです。

3 課題点

課題点は、(1)参加者の所属は社会学部社会文化システム学科がほとんどだと仮定していたこと、(2)国際学科からの興味関心を考慮していなかったこと、である。当初は(1)の考え方で集客を行っていたため、ワークショップ開催の1週間前まで参加者が集まらないという結果になってしまった。その後、国際交流情報のコースニュースでワークショップの広報を行い、参加者が20人を超えるようになった。もし来年度も開催することになったら、国際関係の学科への広報を積極的に行うと、集客に関しては苦労しないと思う。

VI まとめ

結論として、当初計画していたワークショップを3回開催するという目標は達成できなかったが、オリジナルゲーム作成から集客、ワークショップを2回開催できたため良かったと思う。コロナ禍の影響で、直接ワークショップを開催することができなかった点や、ゼミでの広報活動で、ワークショップの魅力を最大限に伝えることができなかった点はかなり苦労した。このようなワークショップは複数回開催し、そこで見つけた課題を解決することでより良いものにできるので、1、2回しか開催できなかったことは悔しく感じる。

今年度の制作物

I 職業図鑑

1 コーヒー農家編

先生(ブンミー先生): 二人のお父さんはコーヒー農家さんだよね?コーヒーは飲んだことある?

Teacher: Your dads are coffee farmers, right?

Have you ever drunk coffee?

ຄູອາຈານ: ພໍ່ຂອງເຈົ້າເປັນຊາວສວນເກເຟບໍ?

เจ้าเดียดื่มทาเฟบํ?

男の子(ヴォン): ないなぁ。子どもにはまだ早いってお父さんに言われたよ。

Boy: No. My dad told me that was still early.

เด้ทลาย: ข่เลีย. พ่่ล้อยบอทล้อยอ่ายัງไอเทินไป

女の子 (ラット): 私はあります!でも苦くてあまり飲めなかったの。

Girl: I have drank it. However, it was bitter and I couldn't drank it until the end. ສາວ: ຂ້ອຍເຄີຍດື່ມມັນ ເຖິງຢ່າງໃດກໍຕາມ. ມັນ ຂົນຫຼາຍຂ້ອຍບໍ່ສາມາດດື່ມມັນຈົນໝົດໄດ້

先生: そうだよね。じゃあまずコーヒーについてから説明するよ!

Teacher: Ok, First, let's talk about coffee!

ถูอาจาม: โอเล, ท่อบอื่นมาทำถอามธู้จัก
ภัยภาเฟท่อม

コーヒーとは?/What is coffee? /ภาเฟแม่บทยัก?

先生:コーヒーは豆を焼いて粉状にして、お 湯や水で取り出した黒い飲み物のことだよ。



Teacher: Coffee is a black drink made by baking beans into power and taking it out with hot or cold water.

ຄູອາຈານ: ກາເຟແມ່ນເຄື່ອງດື່ນທີ່ເປັນສີດຳ ປະເພດໜຶ່ງທີ່ໄດ້ຈາກການບົດຂອງເມັດກາເຟ ແລະ ສາມາດໃຊ້ຜະສົມກັບນ້ຳຮ້ອນ ຫຼື ນ້ຳເຢັນກໍ ໄດ້

先生: コーヒーにはアラビカ種とロブスタ種 という種類があるよ。

Teacher: There are two types of coffee, Arabica and Robusta.

ຄູອາຈານ : ກາເຟແມ[່]ນມີຢູ່ 2 ປະເພດຄື: ກາເຟ ນ້ອຍ (ອາຣາບິກາ) ແລະ ກາເຟກາງ (ໂຣບາສ ຕາ).



女の子:ロブスタってお母さんから聞いたことある!

Girl: I've heard Robusta from my mom

ສາວ : ຂ້ອຍຮູ້ຈັກ ກາເຟກາງ ຈາກແມ່ຂອງຂ້ອຍ

先生: じゃあラットちゃんのお家ではロブスタ種の

コーヒーを作っているのかもね!

Teacher: Maybe Rat's house is making Robusta coffee.

ຄູອາຈານ : ເຮືອນຂອງນາງລັດ ອາດຈະປູກກາເຟກາງ

先生: 1920 年代にフランス人がコーヒーの苗を植えてからラオスでコーヒーの栽培が広まったよ。

Teacher: Coffee cultivation has spread in Laos since the French planted coffee seedlings in the 1920s.

ຄູອາຈານ:ການປູກກາເຟໄດ້ມີການແພ່ຍ່າງຫຼວງຫຼາຍໃນລາວ ຕັ້ງແຕ່ປະເທດຝຣັ່ງໄດ້ປູກເນັດກາເຟໃນ ປີ 1920. **先生**: コーヒーは、涼しく、乾季と雨季に分かれていて、栄養がたくさんある土地で育ちやすい。だからボラベン高原はコーヒー作りに適しているんだ。

Teacher: Coffee can grow well in the condition that there is fertile soil, cool weather and two distinctly divided seasons – rainy season and dry season, . So Bolaven Plateau is suitable for making coffee.

ຄູອາຈານ : ກາເຟສາມາດເຕີບໃຫຍ່ໄດ້ດີກັບດິນທີ່ອຸດົມສົມບູນແລະບ່ອນທີ່ມີອາກາດເຢັນແລະສອງລະດູ ຄື:ລະດູຝົນແລະລະດູແລ້ງ ດັ່ງນັ້ນ, ພູພຸງບໍລະເວນຈຶ່ງເໝາະສົມໃນການປູກກາເຟ

> コーヒー豆はどこへいくの?/Where are the coffee beans going? / เมัดภาเฟ จะຖືກນຳສົ່ງໄປໃສ?

先生:農家が作ったコーヒー豆はどこにいくか知っていますか?

Teacher: Do you know where the farmer's coffee beans go? ดูอาจาบ: เจ้ารู้บ่อา่าราอสอบได้บำเมัดภาเฟโปใสแด่?

先生: コーヒー豆はベトナムや日本、フランス、アメリカ...。ラオスから世界中へいくんだ!

Teacher: Vietnam, Japan, France, USA... Exported from Laos to the world.

ຄູອາຈານ : ຫວງດນາມ, ຍີ່ປຸ່ນ, ຝຣັ່ງ, ອາເມຣິກາ ...ສົ່ງອອກຈາກລາວໄປທີ່ວໂລກ

男の子: すごいね!ラオスのコーヒーが世界中に輸出されているなんて知らなかった!

Boy: I didn't know that Lao coffee is exported all over the world!

ເດັກຊາຍ : ຂ້ອຍບໍ່ຮູ້ມາກ່ອນເລີຍວ່າລາວໄດ້ສົ່ງ ອອກກາເຟໄປທົ່ວໂລກ

先生: ラオスのコーヒーは日本にも届いているんだ!

Teacher: And Lao coffee is also exported to Japan.

ຄູອາຈານ : ແລະ ກາເຟລາວກໍໄດ້ໄປຮອດ ປະເທດຍີ່ປຸ່ນ 女の子: そうなんだ! 全然知らなかった!

Girl: Is that so! I didn't know at all!

ສາວ : ມັນເປັນແບບນັ້ນບໍ. ຂ້ອຍບໍ່ຮູ້ກ່ຽວກັບມັນເລີຍ

先生:次に、コーヒー豆がどうやって日本という国に行くのかを紹介するよ。

Teacher: Next, let's learn how Lao coffee goes to Japan.

ดูอาจาม : ต่ำไปมาฐู้ทุ่าอทับทาเฟลาอได้สิ่วออทไปยี่ปุ่นได้แนอใด

先生:まず日本はどんな国か知っているかい?

Teacher: First of all, do you know what kind of country Japan is? กูอาจาม: ท่อมฮิ่มໝิດ, เจ้ารู้ข่อ่าปะเทดยี่ปุ่มเปันปะเทดแมอใด

男の子:聞いたことはあるけどあまり知らないなぁ

Boy : Umm...I don't know much. เด้ทราย : ອີນ...ຂ້ອຍບໍ່ຮູ້ຫຼາຍປານໃດ

先生: 東アジアの国だよ。位置は上の地図に戻って見てみよう!

Teacher: It's an East Asian country. Let's go back to the map above for the location.

ຄູອາຈານ : ປະເທດຍີ່ບຸ່ນເປັນປະເທດອາຊີຕາເວັນອອກ ກັບໄປເບິ່ງແຜນທີ່ທີ່ຢູ່ຂ້າງເທິງເພື່ອເບິ່ງຕຳແ

ฒ่า

先生: じゃあ、ラオスのコーヒーがどうやって日本に行くのか説明するよ。

Teacher: Next, I will explain how Lao coffee goes to Japan.

ดูอาจาม : ต่ใป, ຂ້ອຍຈະອະທິບາຍວ່າກາ เฟลาอไปยี่ปุ่มได้ แมอใด

先生: まず農家が育てたコーヒー豆は仲買人というコーヒーを買い取ってくれる人が集めて、 そのコーヒー豆を外国と取引する貿易会社が買い取って日本へ輸出するんだ。こうしてラオス のコーヒー豆は日本に届くんだ!

Teacher: First of all, the coffee beans grown by the farmers are collected by a middleman who buys the coffee. The coffee beans, which is brought by middle men, are bought by a trading company. This company exports to Japan after it make a contract with Japanese trading company. In this way, Lao coffee beans reach Japan by ship.

ຄູອາຈານ: ກ່ອນອື່ນໝົດ ເມັດກາເຟທີ່ຊາວສວນ ຜະລິດແມ່ນຈະໄປຂາຍໃຫ້ກັບພໍ່ຄ້າຄົນກາງທີ່ຮັບ ຊື້ກາເຟ ບໍລິສັດຊື້-ຂາຍ ໄດ້ຮັບຊື້ເມັດກາເຟທີ່ ພໍ່ຄ້າຄົນກາງເອົາມາຈາກຊາວສວນ ບໍລິສັດມັນສົ່ງອອກໄປປະເທດຍີ່ປຸ່ນຫລັງຈາກ ເຊັນສັນຍາຊື້-ຂາຍກັບບໍລິສັດຢີ່ປຸ່ນ. ດ້ວຍ ເຫດຜົນນີ້, ກາເຟລາວຈຶ່ງໄປຮອດຍີ່ປຸ່ນໂດຍ ການນຳໃຂ້ເຮືອ

女の子: ラオスのコーヒーは日本で人気なの?

Girl: Is Lao coffee popular in Japan?

ສາວ: ກາເຟລາວໄດ້ດັນທີ່ນິຍົນໃນປະເທດຍີ່ປຸ່ນ

បំ ?

先生:少しずつだけど注目を集めているみたいだよ。

Teacher: It seems that it is getting attention little by little ลูอาจาบ: เบ็าถิ มันทำลังได้รับถวามสินใจเทื่อละพ้อย

男の子: わたしたちのコーヒーを海外の人にも飲んでもらえるのは嬉しいね!

Boy: I'm glad to hear that foreigners like to drink our coffee

ເດັກຊາຍ: ຂ້ອຍດີໃຈທີ່ມັກດື່ມນິຍົນດື່ມກາເຟພວກເຮົາ

先生: そう思うと、丁寧に収穫したくなるよね!

Teacher: This feeling motivates me to harvest ripe coffee cherry carefully.

ຄອາຈານ : ເມື່ອຮູ້ສຶກແນວນັ້ນ ຈະຢາກເກັບແຕ່ກາເຟງາມເນາະ

2 図鑑のイントロダクションとエンディング

場面① イントロダクション—登校中のラットとヴォン

ナレーション: ラットちゃんとヴォン君は小学校への道を歩いています。

Narration: Rat and Von are walking on the road to elementary school.



ヴォン: (働くって大変そうだなあ…僕は大きくなったらどんな大人になるんだろう?) ラットちゃんは将来の夢とかあるの?

Von: (It looks like it is hard to work ... What kind of adult will I be when I grow up?)

Does Rat have a dream for the future?

ラット: 私はすてきなお母さんになるのが夢なの!

Rat: I dream of becoming a nice mom!

ヴォン: それもいいけど、やりたい仕事とかはある?

Von: That's fine, but is there any work you want to do?

ラット: えー…どんな仕事があるか全く知らないから分からないわ

Rat: Well ... I don't know what kind of profession is here.

ヴォン: 僕もあんまり仕事を知らないかも...

Von: I don't know, either.

ラット: そうだ! ブンミー先生に仕事について聞きましょうよ!

Rat: That's right! Let's ask Mr. Bunmy about jobs!

ヴォン: そうしよう!

Von: Let's do that!

場面② イントロダクション―小学校におけるラットとヴォンとブンミー先生

ラット: ブンミー先生!仕事について教えてください!

Rat: Mr. Bunmy! Please tell me about jobs!

ブンミー先生:いきなりどうしたんだい?

Mr. Bunmy: What happened suddenly?

ヴォン: 僕たち、将来について話してたんだけど、ラオスにどんな職業があるか知らなくて困ってるんだ!

プロジェクト班活動報告

Von: We were talking about the future, but I'm in trouble because I don't know what kind of profession Laos has!

先生: 君たちは将来やりたいこととかはないのかい?

Mr. Bunmy: Are you guys doing something you want to do in the future?

ヴォン:ぼくはないなあ。毎日楽しく暮らせればいいけど。

Von: I don't have one. I wish I could live happily every day.

ラット:やりたい仕事とかはないわ。

Rat: I don't have the job I want to do.

先生: じゃあ、まずは村の仕事について考えてみよう。君たちのお父さん、お母さんは何の仕事をしているんだい?

Mr. Bunmy: Then, let's think about the work of the village first. What kind of work are your fathers and mothers doing?

ヴォン: うちはコーヒー農家だよ

Von: My parents are coffee farmers.

ラット: うちもだよ!

Rat: My parents too!

先生: 君たちはコーヒー農家がどんな仕事をしているか知っているかい?

Mr. Bunmy: Do you guys know what a coffee farmer does?

ラット&ヴォン:よく知らない!

Rat and Von: I don't know!

先生:よし分かった!これから君たちに職業を紹介しよう!ついておいで!

Mr. Bunmy: Okay! I will introduce you to the profession of Laos! Follow me!

ラット&ヴォン:ブンミー先生!待ってよ~!

Rat and Von: Mr. Bunmy! Please wait!

場面③ エンディングのシナリオ

ヴォン: 先生、ラオスにはたくさんの仕事があるんだね。

Von: Mr. Bunmy, There are many jobs in Laos.

先生:まだまだたくさんあるよ。君たちは、何か気になった職業はあったかい?

Mr. Bunmy: There's a lot more! Do you have any profession that interests you?

ラット: 私は、公務員が気になったわ。自分が生まれた国の仕事をするのって、なんだか楽しそう!

Rat: I am interested in public officers! I think it looks like fun to work for the country where I was born.

ヴォン: 僕は、まだわからないなあ... 都市部に行って働くのも楽しそうだけど、お父さんの コーヒー農家の仕事もかっこいいと思ったし...

Von: I still don't know. It looks like fun to go to the city and work, but I think my dad's coffee farmer's job is cool.

先生:大事なことは、自分の将来は自分で考えることだよ。自分は何が好きなのか、どんなことをしたいのか、ゆっくり考えてみるといいよ。

Mr. Bunmy: The important thing is to think for yourself about your future. Think about what you like and what you want to do.

ラット&ヴォン:はい、先生!今日はありがとうございました!!

Rat & Von: Yes, Mr. Bunmy. Thank you for your time today!

[After the teacher is gone]

ラット: 先生のお話、とっても面白かったね

Rat: The teacher's story was very interesting!

ヴォン: そうだね! 僕は自分の事について考えなくっちゃなあ

Von: Yeah! I have to think about myself.

ラット: 私も、もっと職業について知りたくなったわ。

Rat: I want to know more about my profession.

ヴォン:家に帰って、お父さんに聞いてみようかな!じゃあまた明日ね!

Von: I'll go home and ask my dad. See you tomorrow!

ラット: うん!また明日!

Rat: See you!

ナレーション: この日からラットちゃんとヴォン君は、自分の将来についてたくさん考えるようになりました。あなたはどんな職業に興味を持ちましたか? ラットちゃんやヴォン君のように、どんなことをしたいのか考えてみましょう!

Narration: "From this day, Rat and Von began to think a lot about their future."

What profession are you interested in? Let's think about what you want to do, like Rat and Von!

3 通信会社編【Telecommunications companies】

ブンミー先生:次は通信会社の説明をするよ。私たちが電話を使うとき、通信というものが発生するんだ。

Mr. Bunmy: Next, let's talk about telecommunications companies. When you use the phone, communication happens.

ヴォン: うんうん。

Von: Yeah.

先生: その通信を行なうためには色んな設備が必要になるんだ。

Mr. Bunmy: Various equipment is required to carry out the communication.

ラット: ~~!

Rat: I see.

先生: そういった設備を整えて、通信サービスを世の中に提供しているのが通信会社だよ。

Mr. Bunmy: It is a telecommunications company that provides communication services to Laos with such facilities.

ヴォン:通信会社は僕らの生活に必要な職業なんだね!

Von: Telecom companies are a necessary occupation in our lives!

先生: その通り。ラオスだとラオ・テレコムという通信会社があるよ。

Mr. Bunmy: That's right. In Laos, there is a telecommunications company called Lao Telecom.

4 軍隊編【army】

ブンミー先生:他にも軍に入るって選択肢もあるよ!

Mr. Bunmy: And you can join Lao People's Armed Forces (LPAF).

ヴォン: それはどうやったらなれるの?

Von: How can I become that?

先生:

Mr. Bunmy : ((()())

ヴォン:彼らはどのような仕事をしているの?

Von: What do they do?

先生: 主にラオスをほかの国から守る仕事をしているよ。

Mr. Bunmy: Mainly, you can protect Laos from foreign countries.

ヴォン: ~~!

Von: hmm

プロジェクト班活動報告

先生:他にも災害が起きた時に人を助けたり、けが人の救助をしたりしているんだ。

Mr. Bunmy: In addition, they help and rescue a lot of people in a disaster.

5 医者編 【doctor】

先生:お医者さんも立派な職業の一つだね。

Mr. Bunmy: Doctors are also one of the greatest professions.

ラット: どんなことをするお仕事なの?

Rat: What do they do?

先生:怪我や風邪を見て、薬を出してくれるよ。

Mr. Bunmy: They are going to exam the patient and prescribe medicine.

ラット: 他には何をするの?

Rat: Anything else?

先生:怪我や風邪を見て、薬を出してくれるよ。

Mr. Bunmy: They do surgery and cure serious illnesses.

ヴォン:お医者さんはどうやったらなれるの?

Von: How can I become doctor?

先生:まずは勉強を頑張って専門の学校に行かないといけないんだ。 お医者さんになるためには本当にたくさんの勉強が必要なんだよ。

Mr. Bunmy: First, you should go vocational school about medical.

You must study very hard to be a doctor.

6 銀行員編【Banker】

ブンミー先生:銀行員はお金を管理することで世の中を支えているよ!

Mr. Bunmy: Bankers grow society by managing people's money!

社会文化体験演習活動報告書 第2分冊(キャリア分野)

ラット: どうやってお金を管理しているの?

先生: What and how do they manage?

先生:困っている人たちにお金を貸したりしてみんなのお金を保っているんだ。

Mr. Bunmy: They lend money to people in need and keep people's money.

ヴォン: それは大事な仕事だね!

Von: That's a very important job!

先生:その通り!数学を勉強してお金に詳しくなっておく必要があるよ!

Mr. Bunmy: Yeah, exactly!

So, you need to have knowledge of math and finance!

ラット:わかりました!

Rat: see!!

7 警察官編【Police】

ヴォン:警察官ってどんな仕事をしているの??

Von: What kind of work do police officers do?

ブンミー先生:警察は危ない事件が起きないように私たちを守ってくれているよ。

犯罪が起こらないようにしたり、調査をしたりするんだ。

Mr. Bunmy: The police are protecting us from dangerous incidents.

They do crime prevention and investigation.

ラット: 警察官になるにはどうしたらいいの?

Rat: How can I become a police officer?

ブンミー先生: 高校を卒業する必要があるよ。

そのあと警察学校で専門的なトレーニングを受けることで警察官になれるよ。

Mr. Bunmy: You need to graduate from high school.

Then get professional training at a police academy.

プロジェクト班活動報告

ヴォン:トレーニングって大変そうだね...

Von: Training seems to be difficult ...

先生: みんなを守るお仕事だから強くならないとね!

運動が好きな子や正義感が強い子に向いているよ。

私たちが安全に安心して生活できるのは警察官がいるからなんだ。

Mr. Bunmy: It's a job to protect everyone, so I have to be strong!

It is suitable for children who like exercise and

children who have a strong sense of justice.

We need a police officer to lead a safe and secure life.

ヴォン: ぼくかけっこ得意だよ!

Von: I like to run!

8 公務員編【Public officers】

ヴォン: 先生、公務員ってどんなことをするの?

Von: Mr. Bunmy, what is public officers like?

先生: 公務員は、国を支える仕事をしているよ。一つの仕事をしているのではなくて、たくさんの人がいろいろな部門に分かれて働いているよ。

Mr. Bunmy: Public officers work to support the country. They work in various departments.

ラット:例えばどういう仕事があるの?

Rat: For example, what kind of work do they do?

先生: 例えば、国の安全を守る仕事や海外と交流する仕事、教育を管理する仕事があるよ。 ビエンチャンだけでなく、県や郡にもいて、その地域をまとめる仕事もしているんだよ。

Mr. Bunmy: For example, they do the job of keeping the country safe, interacting abroad, and managing education. They are not only in Vientiane, but also in provinces and counties, where they also work to bring the region together.

社会文化体験演習活動報告書 第2分冊 (キャリア分野)

ヴォン: すごいね。どうやったらなれるの?

Von: That's cool. How can I become a public officer?

先生: 公務員になるには、18歳から受けられる採用試験を受ける必要があるよ。小学校卒業でも試験を受けられるけど、中学校や高校、職業学校を卒業することで、できる仕事が変わってくるんだ。

Mr. Bunmy: You need to take a recruitment exam that you can take from the age of 18 to become a public officer. You can take the exam even after graduating from elementary school, but graduating from junior high school, high school, university, or vocational school will change the jobs you can do.

ヴォン: 自分のしたい仕事によっては、たくさん勉強する必要があるんだね

Von: Depending on the job we want to do, we need to study a lot.

9 政治家編【Politician】

ブンミー先生:政治家は国や県、郡、村の生活を豊かにするために政策を話し合っているよ。

Mr. Bunmy: Politicians discuss politics to enrich the lives of countries, provinces and villages.

ラット: どんなこと話しているの?

Rat: What is policy?

先生: 例えば、法律の改正、税金の使い道について話しているよ。

Mr. Bunmy: For example, talking about legislative changes and tax uses.

ヴォン:なるほど。

Von: That makes sense.

先生: 政治と法律と経済のほかに、他国と関わるために英語の知識が必要になるよ。

Mr. Bunmy: In addition to politics, law and economy, you will need knowledge of English to interact with other countries.

ヴォン:難しそうだね

Von: It Sounds difficult...

先生: そうだね。強い責任感とリーダーシップがある人に向いているよ。

Mr. Bunmy: I think so too. Suitable for people with a strong sense of responsibility and leadership.

ラット:やりがいもありそうだね!

Rat: It seems to be worthwhile!

10 教師編【Teacher】

ラット: ところで、先生はどうして先生になったの?

Rat: By the way, why did you decide to become a teacher?

先生:いい質問だね。

僕は、子どもたちが好きで、みんなに勉強を教えたかったから先生になったよ。

Mr. Bunmy: Oh, good question.

I became a teacher because I liked children and wanted to teach them.

ラット: すごい! どうしたら先生になれるの?

Rat: That's great! How can I become a teacher?

先生: 教員養成校を卒業するときに、教員の資格をもらったら先生になれるよ。

就学前と初等学校教員は2年勉強して、中等学校教員は3~5年勉強するよ。

Mr. Bunmy: When you graduate from a teacher training school, you can become a teacher if you qualify as a teacher.

Preschool and primary school teacher study for two years, and secondary school teacher study for three to five years.

ヴォン: なるほど。先生になるためには一生懸命勉強する必要があるんだね。先生格好いい!

Von: I see. I need to study hard to become a teacher. You are so cool!

11 通訳者編【Interpreter】

先生:次に通訳者について説明するよ!

Mr. Bunmy: Next I will explain about the interpreter!

ヴォン: 僕、通訳さんの仕事知っているよ。会話を助けるために言語を翻訳するんだよね?

Von: I know the job of an interpreter.

They translate different languages to help with conversation, right?

先生:そう!異なる言語を翻訳しなくてはならないから他国の政治や歴史などを知る必要があるよ。

Mr. Bunmy: Exactly. They need to know the linguistic expressions and the history and politics of the other country in order to convey the same in different languages.

先生:もっと必要なことはある。単語予測をすることも翻訳を速くするのに重要だよ。

Mr. Bunmy: There's more. Quickness and word prediction are also important because they translate quickly.

先生:会話の橋渡しをするためにたくさんの技術が必要なんだ!

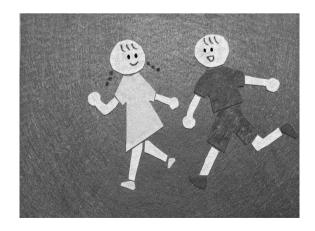
Mr. Bunmy: They need a lot of skills to bridge the conversation!

II ファーストエイド仕掛け絵本

1 擦り傷編

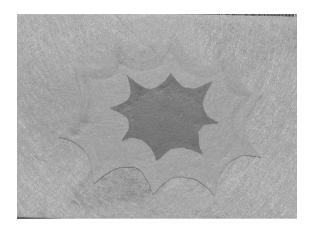
① 今日はみんなで鬼ごっこをしています。

We're playing hide and seek today . พวกเร็าทำลัງพลิ้มขมากลิ้ทับยู่



② ずってーん!男の子が転んでしまいました!

Thump! The boy fell down!! ໄດ້ງິນສູງໆກະແທກຢ່າງແຮງ! ເດັກຊາຍ ຫນຸ່ມໄດ້ຫລົ້ມລົງໄປກັບພື້ນ ດັງບູດ



③ 「膝から血が出てる!」他の子が先生を呼びに行きました。

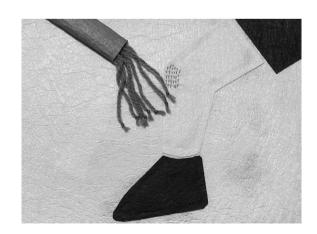
His knee is bleeding! The other kids went to call the teacher.
ເຮັດໃຫ້ຫົວເຂົາລາວມີເລືອດໄລ່ອອກມາ! ສ່ວນເດັກນ້ອຍຄົນອື້ນພາກັນເເລ່ນໄປຫາ ອາຈານ

私にできることはないかな? Is there anything I can do to help? มิพยัวที่ล้อยรุ่วยได้?

④ まずは土を落としましょう。きれいな水で傷口を洗います。

First, remove the soil. Wash the injury with clean water. ທຳອິດ ເອົາສິ່ງເປົກເປື້ອນອອກຈາກບາດກ່ອນ. ແເລ້ວລ້າງບາດດ້ວຍນ້ຳສະອາດ





⑤ 軟膏を塗って絆創膏を貼ります。絆 創膏は治るまで毎日新しいものを貼っ てね。

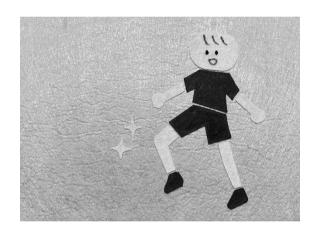
Apply the ointment and put a band-aid on it. Change a new bandage every day until it heals. จาทนั้นนำดิมทายาดมาทาใส่ย่อนเป็น ບາດ ເເລ້ວນຳເອົາແຜ່ນຕິດບາດມາຕິດ

(*かさぶたは剥がすと治るのが遅く なるよ)

PS: You'll get better slowly, if you take it off. ເຈົ້າຈະຮູ້ສືກດີຂື້ນເລື້ອຍໆ ເມື່ອເຈົ້າເອົາແຜ່ນຕິດບາດອອກ



A few days later, the injury was completely healed! ສອາສາມມື້ບາດ ເພ່ກຳຂຫາຍດີ



2 捻挫編

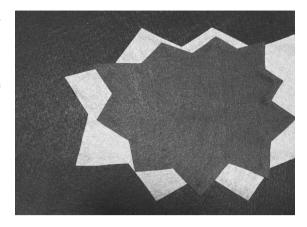
① 今日は木登りをしています。気をつ けてね!

Go climb a tree today! Be careful. ນີ້ນີ້ໄດ້ພາກັນບີນຂື້ນຕົ້ນໄມ້! ແລະໄດ້ງິນສຸງ ຮ້ອງໃສ່ ລະວັງເດ່



② どて一ん!男の子が木から落ちてしまいました。

Boom! The boy fell out of the tree.
ຫລັງຈາກນັ້ນໄດ້ຍິນເເຕ່ສູງງບູດ! ໄດ້ມີເດັກຊາຍ
ຕົກຕົ້ນໄມ້



③ 足首が赤く腫れていて、動かすと痛い。

The ankle is red and swollen. It hurts when I move.

ຂໍ້ຂາຂອງລາວເປັນຫອຍເເດງ ເເລະ ສຳ. ມັນ ເຈັບຫລາຍເມື່ອຂ້ອຍເຄື່ອນເຫນັ່ງ

他の子が先生を呼びに行きました。

The other kids have gone to call their teachers.

ແລ້ວ ເດັກນ້ອຍຄົນອື່ນກໍພາກັນແລ່ນໄປບອກ ອາຈານ

私にできることはないかな?

What can I do?

ຂ້ອຍຄວນເຮັດແນວໃດ?



④ まずは男の子を椅子にゆっくり座 らせ、靴や靴下を脱がせます。

Firstly, help the boy slowly sit on a chair and remove his shoes and socks.

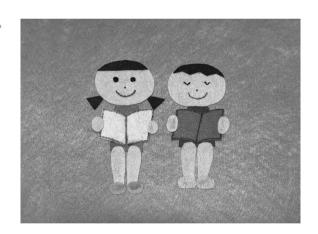
ທຳອິດ ໂຈມລາວລຸກຂຶ້ນມານັ້ງເທີງຕັ້ງຂ້າໆ ຫລັງຈາກນັ້ນໃຫ້ເອົາເກີບແລະ ຖືງຕີນລາວ ອອກ



痛いところを心臓より高い位置まで上 げ、冷たい水か氷水で冷やします。

Hold the painful area above the heart and compress by cold water or ice. ແລ້ວຍົກຂາລາວຂື້ນໃຫ້ສູງກວ່າຫົວໃຈ ແລະ ນຳນ້ຳ ຫລື ນ້ຳກ່ອນມາປົກໃສ່ບ່ອນທີ່ເຈັບນັ້ນ

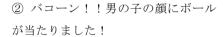
⑤ 痛みが消えるまで、運動は控えてね。 Avoid exercise until the pain is gone. ຫລັງຈາກນັ້ນຫ້າມອອກກຳລັງກາຍທີ່ໃຊ້ເເຮງ ຂໍ້ຂາ ຈົນກວ່າອາການເຈັບຈະດີຂຶ້ນ



3 鼻血編

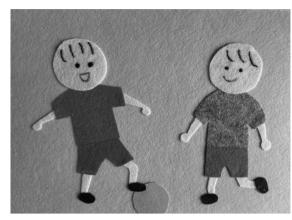
今日はみんなでサッカーをして遊んでいます。

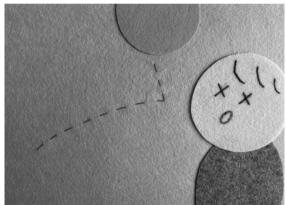
Playing soccer with friends today. ກຳລັງຫລິ້ນກີລາບານເຕະກັບຫມູ່ມື້ນີ້



Boom!!The ball hit the boy in the face!!

ແລ້ວບານກໍເຂົ້າເຕັມໜ້າເດັກຊາຍເຕັມໆ





③ 「大変だ、鼻血がでてる!」 Oh, no! He's got a nosebleed!

มิสูเๆธ้อງຂຶ້ນมาว่า โพ, ตายแท้ๆบาดนี้. เด้ทຊายที่ฤึทบานเต้มพน้ามิเลือด ไพล่ออทมาจาทดัງ

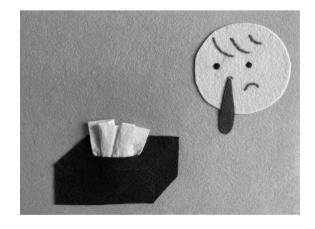
他の子が先生を呼びに行きました。

The other kids have gone to call their teachers.

ແລ້ວເດັກນ້ອຍຄົນອື່ນໄດ້ແລ່ນໄປບອກ ອາຈານວ່າ ມີເດັກຊາຍຄົນຫນື່ງມີ ເລືອດດັງອອກ

僕にできることはないかな?

What can I do? ຂ້ອຍຄວນຊ່ວຍແນວໃດ?



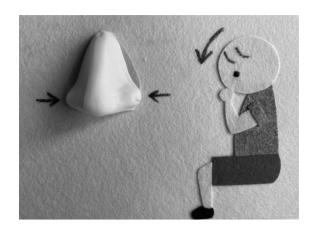
④ まずは男の子を椅子にゆっくり座 らせます。

Firstly, help the boy slowly sit on a chair.

ທຳອິດ ຊ່ວຍພາລາວນັ້ງລົງຕັ້ງຂ້າໆ

少しうつむかせて、小鼻を強くつまませます。

Slightly depressed, pinch nose hard. ລາວມີຄວາມຮູ້ສືກທົດຫູ ເພາະບານກະທົບໃສ່ ດັງລາວເຮງຫລາຍ



(*上を向くと血が逆流しちゃう)

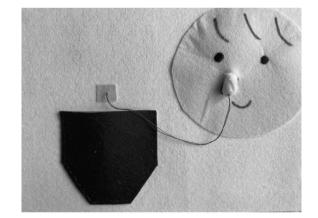
PS: If you face up, the blood will flow backwards. ໂດຍ ຍ່າເງີຍຫົວຂື້ນຟ້າເດີ ຖ້າເງີຍເລືອດມັນຈະໄຫລ່ກັບຄືນ

⑤ 少しおさまったら、ティッシュを小 さく丸めます。

After controlling nosebleeds, roll up a small piece of tissue. ພາຍຫລັງເລືອດມັນເລີມເຊົ່າເເລ້ວ ໃຫ້ພັບທີດ ຊຸນ້ອຍໆ ໃຫ້ນັນຫລີ່ມຫຼຸດັງ

それで鼻に栓します。

Then stick it up your nose.
ແລ້ວນຳທີດຊຸນັ້ນຍັດເຂົ້າໃນຫູດັງເພື່ອຫ້າມ
ເລືອດ ແລະ ທຳຄວາມສະອາດດັງ



血が止まるまで、静かに遊んでね。

Play quietly until the bleeding stops completely. เเล้อล่อยๆ รักจิบภอ่าเลือกจะยุกไพล่.

4 突き指編

① 今日はみんなでサッカーをして遊 んでいます。

Today everyone is playing soccer together.

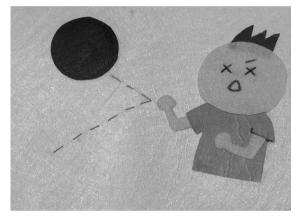
ມື້ນີ້ ທຸກຄົນກຳລັງຫລິ້ນບານຢູ່



② ゴールキーパーがボールをはじい てしまいました。1失点!

The goalkeeper has flicked the ball away, one goal!

ผู้รักสาปะตูได้บัดบางออกจากปะตู แต่ ບານເຂົ້າປະຕູ

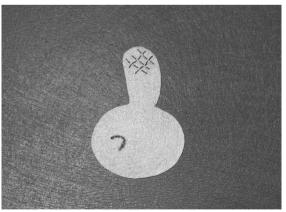


③ キーパーの子の指先が赤く腫れて いて、動かすと痛い。

The keeper kid's fingertips were red and swollen and painful to move. ผู้ธัทสาปะตูอายุยัງม้อยเฉียเธัดใต้มิว ເຈັບ ມີມີອາການເເດງ, ຊ້ຳ ເເລະ ຮູ້ສືກເຈັບ ເວລາເຄື້ອນເຫນັ່ງ



The other kids went to call the doctor. ເມື່ອເຫັນແນວນັ້ນເດັກນ້ອຍພາກັນແລ່ນໄປເອີ້ນ ທ່ານຫນໍ່



私にできることはないかな? Is there anything I can do? ช้อยจะชุ่วยลาวได้แบบใด?

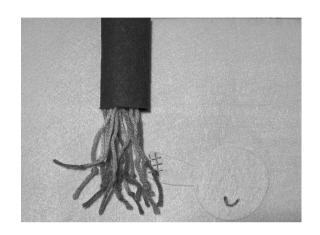
④ まず冷たい水か氷水で指先を冷や します。

First cool your fingertips with cold or ice water.

ທຳອິດໃຫ້ເອົານີວນີທີ່ເຈັບແຊ່ນ້ຳເຢັນ ຫລື ນ້ຳກ້ອນ

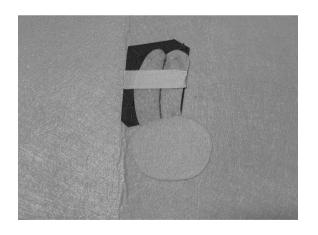
指を引っ張ったり押し込んだりしないでね!

Don't pull or push your fingers in! ข้ามถิๆพลิดับมีเล้าขาทมิยัๆเจ้บ



⑤ まだ痛い場合はまっすぐな板を当 てて包帯で巻きます。指が動かないよ うにするためです。

If it still hurts, apply a straight plate and wrap it with a bandage. This is to prevent your fingers from moving. ຖ້າມືຍັງເຈັບຫລື ນຳເອົານີວມືທີ່ເຈັບໃສ່ອຸປະ ກ່ອນຊ່ວຍ ໃນການເບັດນີວໃຫ້ມາເປັນ ປົກກະຕິ ແລ້ວນຳເອົາຜ້າພັນບາດມາພັນ. ເພື່ອຫລີກລັງວການເຄື້ອນເຫນັ່ງນີວມີ



そうしたら病院に行ってお医者さんに診てもらいましょう。

Then you can go to the hospital to see a doctor. ຫລັງຈາກນັ້ນເເລ້ວ ເຈົ້າຕ້ອງໄປພົບທ່ານຫມໍ.

5 やけど編

① 家で料理を作る手伝いをしています。

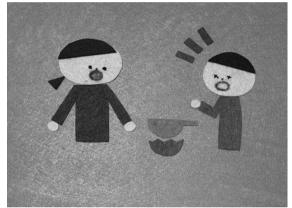
Helping to make food at home. ກຳລັງຊ່ວຍແຕ່ງກິນໃນເຮືອນ



② 「あち!」熱いフライパンに腕を押 しつけてしまいました。

"Ouch! I pressed my arm against a hot frying pan.

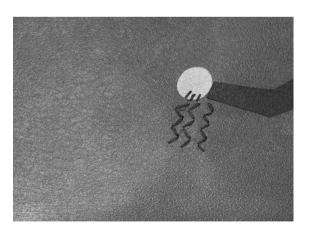
ອຸ້ຍ! ລົງເອົາເເຂນເເປະໝ້ຳກະທະ.



③ 服の下で腕がヒリヒリと痛いです。 My arm is tingling under my clothes. แลมอ้อยรู้สึทธ์อมวูบลุ่มแลมเลื้อ

どうしたらいいかな?

What should I do? ຂ້ອຍຄວນເຮັດແນວໃດດີ?



④ 服の上から流水を当てます。

Apply running water to the top of the clothing.

ຂ້ອຍເລີຍຖອກນ້ຳສະອາດລົງໄປໃນເເຂນເສື້ອ

痛みや熱さがおさまるまできれいな水 で約10分、冷やしましょう。

Let it cool down with clean water for about 10 minutes until the pain and heat subside.



ເພື່ອໃຫ້ມັນເຢັນລົງ ປະມານ 10 ນາທີ ຈົນກວ່າຄວາມເຈັບແລະ ຄວາມຮ້ອນຄ່ອຍໆຫາຍໄປ.

*水膨れができても破らないようにしてね!

Don't tear it up if you get a blister! ຫ້າມຮຸກແຜ່ຂື້ນຖ້າເຈົ້າຖືກນ້ຳຮ້ອນຫລວກເມື່ອມັນມີອາການໂພງ

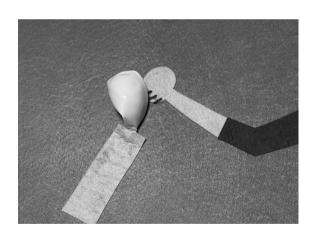
⑤ もし、軽い火傷なら歯磨き粉も使え **す

If you have a mild burn, you can use toothpaste.

ຖ້າເຈົ້າຖືກນ້ຳຮ້ອນລວກຜີວບ່າງໆ ເຈົ້າ ສາມາດເອົາຢາສີຟັນມາທາໃສ່ກໍ່ໄດ້

ヒリヒリするところに直接塗ってね

Apply it directly to the burning area. ທາໃສ່ບ່ອນທີ່ຖືກໄໝ້ເລີຍ.



6 熱中症編

① 今日は外で砂遊びをしています。

Today we are playing in the sand outside. ມື້ນີ້ພວກເຮົາກຳລັງຫລິ້ນຍູ່ຫາດ ສາຍ

太陽が当たってとても暑い日です。

It's a very hot day. ອາກາດຄ້ອນຂ້າງ ຮ້ອນແຮງຫລາຍ



② 女の子がよろめいてお尻をついて しまいました。

The girl staggered and got on her butt.

ເດັກຜູ້ຍິງຄົນຫນຶ່ງເລີຍເສ ແລະ ຫລົ້ມລົງ ກັບໜື່ນ ເນື້ອງຈາກອາກາດຮ້ອນ



③ めまいがして頭が痛いと言っています。

She says she's dizzy and has a headache. ລາວຍັງບອກວ່າ ລາວມີອາການ ວິນ ແລະ ຮູ້ສຶກເຈັບທົວຂຶ້ນມາ

顔が赤くて肌が熱い。

Her face is red and her skin is hot. ຈາກນັ້ນໜ້າຂອງລາວມີອາການແດງ ສວນ ຮ່າງກາຍຂອງລາວມີອາການຮ້ອນຂື້ນ



他の子が先生を呼びに行きました。

The other children went to call the doctor. เมื่อเต้มเเบอบั้ม เด้ทบ้อยลิบฮิ่ม พาทับเเล่มไปตา ท่านฒํเพื่อใต้มาเบิ่าอาทาบ

私にできることはないかな?

Is there anything I can do? ຂ້ອຍຈະຊ່ວຍລາວໄດ້ແນວໃດ?

④ まずは日陰の涼しいところに連れて行きます。

First, take him to a cool place in the shade.

ທຳອິດໃຫ້ເຈົ້າເອົາລາວໄປໃນບ່ອນທີ່ມີອາກາດ ເຍັນ ແລະນີຣົ່ນ

お水を飲ませてから横に寝かせます。
Give him a drink of water and then lay him down on his side.
แล้วเอาง้าใช้ลาวดิ้ม แล้วงำลาวบองลิวูขึ้ง



服のボタンを外して風通しを良くします。

Unbutton your clothes to allow for better ventilation. ຫລັງຈາກນັ້ນ ເເກະກະດຸ່ມເສື້ອລາວອອກເພື່ອເຮັດໃຫ້ອາກາດທາຍເຖສະດວກຂື້ນ

身体を冷やすために、"1.首" "2.わきの下" "3.太ももの付け根" に濡れタオルを当てます。

To cool the body, place wet towels on

"1. neck," "2. armpits," and "3. base of thighs.

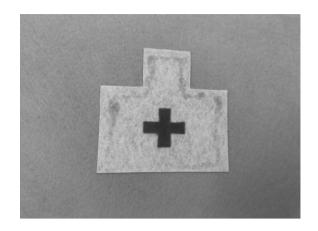
ເພື່ອເຮັດໃຫ້ຮ່າງກາຍເຢັນລົງຕ້ອງນຳເອົາເພທີ່ປຸງກມາເຊັດ ຂັ້ນຕ້ອນຄື:

1 ລູບຫລື ເຊັດແຖວຄໍ, 2 ເຊັດແຖວຂີ້ແໜ່, 3 ແລ້ວເຊັດຫລືລູບທີ່ຂາຂອງລາວ

⑤ 頭痛やだるさが残っていたら病院 に行って診てもらってね!

If you still have a headache or lethargy, go to the hospital and get checked out!

ຫລັງຈາກເຮັດຕາມທີ່ເວົ້າມາເເລ້ວ ຖ້າເຈົ້າ ຍັງມີອາການເຈັບຫົວ ຫລື ມືດງິງ ຍັງມີ ອາການບໍ່ດີຂື້ນຢູ່ ໃຫ້ໄປໂຮງໝໍ ເພື່ອກວດເບີ່ງ ອາການຕື່ມ.



第7期 Smile F LAOS プロジェクト企画書①「コンポスト班」

1 プロジェクト見取図

「課題と目標」

ラオスの農村部では行政によるごみ収集が行われていない。このため、街中には生ごみを含む大量のごみが散乱している。またそのような社会的背景もあり現地の人々の環境問題への意識は決して高いとは言えない。こと生ごみの放置は悪臭や害虫を発生させ、カビの原因にもなり得るのだが、それらを有効活用せず、各家庭の外に放置している様子も見受けられる。本プロジェクトでは「生ごみコンポスト」作成実施することで、この問題を解決するとともに、作成した堆肥を多くのコーヒー農家が持つ家庭菜園で使用し、より良質な農作物の自給自足を通して、その循環性の理解と環境問題への意識向上を図る。近代化による土壌の汚染がなされていないラオス農村部の特性を永続的な農業を通して維持向上すべく、JCFCと協力し、その重要性と手法をコーヒー農家向けに伝え、普及させることを目標とする。

「活動内容とその方法・目的」

目標の実現に向けて、日本においてコンポスト作りに取り組んでいる団体や、途上国においてコンポスト普及事業に取り組んでいる団体から知識やノウハウを教わる。そしてそれらをもとにラオスの農村部という地に適したコンポストの作成を行っていく。このラオスの農村部に適したコンポストとは、1)現地で調達可能な素材の使用、2)農薬や化学肥料をあまり使用せず、化学物質に汚されていないラオスの土壌への配慮を指している。現地でJCFC並びに組合に加盟しているコーヒー農家に向けたワークショップを行い、コンポストの普及活動を実施する。本プロジェクトはコンポストにより作られる堆肥を用いてコーヒー農家の生活をより良くすることだけでなく、農村部の自然や環境を損なわず、継続的な利用が可能なコンポストの提案を目的としている。

「成果物:内容、発信形態、対象および想定される波及効果」

本プロジェクト成果物として、コンポストに関して国内で我々が得た知識を元に、ラオスの 農家の方たちに正しい理解を促すための視覚資料を用いたワークショップを行う。さらに、実 際に彼らと協力しながらコンポスト作りを行う。

本プロジェクトを通して、ごみの発生量削減と同時に、経済的な負担なく、持続的に肥料を 得ることが可能になる。さらに我々のワークショップをきっかけに、環境問題に対して意識を 持ってもらうことを期待している。ラオスの土壌を守りながら、環境にやさしいコンポストの 肥料を普及させることは、ラオスの永続的な農業にも貢献することができると考えている。

2 課題と目標

(課題/本プロジェクトが必要な理由)

ラオスの農村部は近代化よる大気や土壌の汚染のといった悪影響を受けておらず、地域の生態系を保ち続けており、人々はその資源を有効活用し生活している。だが同地域ではごみの焼却施設がなく、家庭ごみの回収も行われていないことから、街中には大量のごみが散乱している光景が見受けられる。また悪臭や害虫を発生させ、カビの原因になる生ごみの放置や、ごみの種類を問わずに燃やすことでごみを処理する行為がなされているため、現地住民の環境への意識は全体的に決して高いとは言えない。こうした問題を解決するには各家庭で実践できる、現地住民にとって負担が少なくかつ効力が実感しやすい解決手段が継続的な取り組みを促す上で重要であろう。そこで、生ごみを使ったコンポストを現地住民と共同で実践し、その手法を伝えることが有効であると考えた。

本プロジェクトでは、家庭から排出される生ごみを利用し、それらを堆肥化させ、多くの住民が持つ家庭菜園で使用することで、その効力と循環性を現地住民に実感してもらうことを目指す。対象地域の主要産業であるコーヒーに対するコンポストの使用ではなく、家庭菜園での使用とするのは、以下の3つの理由がある。①生ごみコンポストは即効性がなく、持続的な投入により次第に効果が発揮されるという特徴がある。この特徴を生かすには、②居住地内で作成から投与まで即時実行ができる家庭菜園の方が農家の負担を削減できる。③コーヒーよりも収穫が年複数回あり、自家消費を行う家庭菜園の作物の方がコンポストの効力を実感しやすい。自宅の家庭菜園よりも商品作物としてコーヒーの方が現地住民にとって重要であるため、いかに実行かつ実感しやすいかということが現地住民のモチベーションを保ち、コンポストの持続を図る上で不可欠である。

3 活動内容とその方法・目的

【主な活動内容】

本プロジェクトは家庭菜園におけるコンポストの活用によりラオスコーヒー農家により良質な農作物の自作、および身近な環境問題に関心を持ってもらうことを目標としている。この実現に向けコンポストに取り組んでいる団体から技術を学び、ラオスで調達可能な資源でコンポスト作成を行う。この作成にあたり大切にすべき3つの軸が存在する。

① 土壌に配慮したコンポストを作成する

ラオスの農業はタイやベトナムなどの周辺地域に比べ農薬や肥料などの化学物質の使用頻

度が低く、土壌が比較的汚されていない状態である。この優位性をさらに高めるために、土壌 を汚染することのないコンポストの作成を心がける。

② 持続可能なコンポストを作成する

持続可能なコンポストとはコストのことはもちろんだが、作成完了に至るまでの手間をできるだけ簡略化させることである。日々の生活に取り入れやすいものにすることで長期にわたり使用してもらえるようにする。

③ 環境の改善を促進するコンポストを作成する

このコンポストはごみを用いて行うことで、ごみが肥料となり野菜を育て、その野菜を生産者が口にする。その調理の過程ででた皮や油などがまた肥料となる。この循環を体感してもらい、これまで家の周りに捨てていた生ごみを無くし、生活空間の衛生面の改善につながるコンポストを作成する。

現地では作成したコンポストをもとに農家さんと JCFC に向けてワークショップを行い、実際に作成をしてもらう。 JCFC にもワークショップを行う理由は現地での普及体制と支援体制を確保するためである。これまで農家さんと関わってきた JCFC だからこそ他の村の農家にもコンポストの提案という形で普及ができ、私たちが帰国した後にもコンポストに興味を持った農家にその技術や手法を紹介し、普及・支援することが可能である。

【各活動の実施方法・目的】

コンポスト作成にあたり実際に取り組んでいる団体のコンポスト教室への参加や、交流を通して知識や手法を教わり、ラオスで調達可能なものでできるコンポストは何か。手段を簡略化できないかなど、私たちが掲げる目標に適したコンポスト実現に向けてのアドバイスをいただく。 それを元に一度作成してみる。

ワークショップははじめにコンポストについての知識づけや実施の意義について、JCFC 並びに加盟しているコーヒー農家に向け、プレゼンテーションをする。プレゼン方法はパワーポイントを用いて行い、英語で話したものをラオス語に通訳してもらう。レジュメはあらかじめ英語で書いたものをラオス語に変換して配布する。知識づけの後に実際にコンポストを作成する。内容としては道具の使い方、ごみを入れる前の下処理の仕方、ごみの混ぜ方などを伝え、体験してもらう。

4 成果物:内容、発信形態、対象および想定される波及効果

成果物① ワークショップ

【対象】JCFC、農家向け

【内容】このプロジェクトを行う意義・目的、コンポストに関する基本的知識、作り方やその 他ポイントについてまとめたパワーポイントを作成し、プレゼンテーション形式で伝える。パ ワーポイントはラオス語版で作成する。発表は英語で行い、通訳の方に翻訳してもらう。

【発信形態】プレゼンテーションを録画し、JCFC にデータを保管してもらい、ワークショップに参加していない農家の方にも後日共有できるようにする。

成果物② ワークショップ内容をまとめた冊子

【対象】JCFC、農家向け

【内容】コンポスト作りを継続的に実践してもらえるように、プレゼンテーションの内容に沿った冊子を作成。英語版とラオス語版を作成する。

【発信形態】今回協力してもらう一部の農家の方のみならず、JCFC を通して多くの農家の方にコンポストを広めたいという想いから、冊子は製本化まで行う。

成果物③ コンポスト

【対象】JCFC、農家向け

【内容】ワークショップを行ったあと、参加者と共にコンポスト作りを実践する。

【発信形態】コンポスト作りの一連をビデオ録画し、見返すことができるようにする。データは JCFC で保管をしてもらう。

予想される波及効果

本プロジェクトを通して、各家庭に落ちている生ごみが少量ではあるものの回収され、衛生面の改善が望める。またコンポストの材料には費用がかからないため、経済的な負担なしに、良質の肥料を獲得し続けることが可能になる。さらに我々のプロジェクトをきっかけに、ラオスの土壌を守りながら、環境に対して負荷のない肥料を普及させることは、ラオスの永続的な農業(パーマカルチャー)への貢献にもつながると考えている。環境問題について主体的に考える機会を提供することで、ごみ・衛生問題以外の現実で起きている環境問題に対しても意識を向けてもらうことを期待している。

第7期 Smile F LAOS プロジェクト企画書②「職業図鑑班」

1 プロジェクト見取図

「課題と目標」

ラオス農村部の小学生にとって身近な職業は農家、警察、教師である。農村部の子どもたちにとって、都市部などの外の職業を知る機会が少ない。これは子どもたちの将来の夢の選択肢を狭めているだけではなく、学びに対するモチベーションにも影響している。また、実際に子どもたちが将来の夢を持っていてもそれが身近ではない職業だった場合、どうしたらその職業に就けるかについての情報を探すのは困難である。

そこで本プロジェクトでは、ラオス農村部の小学生と先生を対象に、ラオスにおける職業の紹介、およびラオス中心部の仕事と地方の仕事にどんな役割があるか伝え、①職業への理解を深め、②子どもたちが将来の夢を答えられるようになることを目指し、③私たち日本の学生もラオスの職業を調べることを通して、ラオスを深く知る機会とする。



「活動内容とその方法・目的」

上記の目標を実現するために、日本の『13歳のハローワーク』を参考にラオス版職業図鑑の作成及び現地でのワークショップを行う。職業図鑑の作成では去年のスタディツアーに同行していた現地の通訳と学生に連絡を取りラオスの職業について調査を進める。農村の職業以外にもラオスの中心地の職業も記載することで子ども達にとって身近ではない職業も知ることができ将来の選択肢が広がる。現地でのワークショップはフローチャートを用いて行う。ワークショップの最後にフローチャートの結果を渡すことで私達の帰国後も本を手に取り自分が興味を持つ分野について自主的に調べる機会と子ども達の職業選択に対する親の理解に繋がる。またフローチャートは違うパターンのものも作成し、普段の授業に取り入れることができるように先生に対する指導も行う。こうした目的を達成することにより自分が興味を持つ分野を理解することが可能になり、子ども達の将来設計に繋がる。



「成果物:内容、発信形態、対象および想定される波及効果」

本プロジェクトの成果物として、書物とカードを制作する。書物は、ラオス版職業図鑑として、ラオス国内の職業の紹介やどのようにその職に就くことができるのかについての情報を記載する。カードは、ラオスの学校で行うワークショップで使用するもので、子どもたち一人一人が自分の個性を知ることができる内容にする。書物は、現地の小学校に寄贈する。カードは、ワークショップを行う現地の小学校と、子どもたち全員に配布する。

本プロジェクトを通して、子どもたちが自国の職業や自分の個性について知ることで、自分の生まれた農村やラオス、自分の将来に対して広い視野でとらえるようになるという波及効果を狙う。その際、上記の制作物は、職業についての見聞を広め、子どもたち自身の個性を自覚させる効果をもたらす。この効果を通して、どんな職業に就きたいかという選択だけではなく、「どう生きていきたいか」といった自分のライフプランを考えるきっかけが生まれることが期待できる。

2 課題と目標

(課題/本プロジェクトが必要な理由)

現時点でラオス農村部の子どもたちが持つ将来の選択肢は主に教師、警察、農家である。これは農村という閉鎖的な環境に置かれていることで、より限定的で身近な職業しか知らない結果でもある。外の職業を知る機会が少ないことは子どもたちの将来の夢の選択肢を狭めているだけではなく、学びに対するモチベーションにも影響している。夢や憧れといった生きる目標がない場合、勉強へのモチベーションを維持することは難しい。自分の興味関心を知り、将来の夢を見つけることは重要である。

子どもたちが実際に将来の夢を持っていた場合でも、どうしたらその職業に就けるかについての情報を探すのは困難である。ラオスにおける職業の紹介やその魅力だけではなく、その職業に就く方法も伝える必要がある。また、職業選択のサポートだけではなく、農村部の身近な職業に対する理解を深めることも必要だ。親の仕事(主に農業など)の理解を深めることがないまま、惰性で親の職業を継ぐのではなく、その仕事の役割や魅力などを客観的に認識してもらうことは重要である。これはラオスにおける農業の跡取り問題にもアプローチすることができる。

本プロジェクトでは、ラオス版の職業図鑑を制作し、現地では農村に住む小学生の子どもたちを対象に職業に関するワークショップを行なう。また子どもたちだけではなく、現地の先生たちに対してもアプローチを行ない、職業に関する「きっかけづくり」を目指す。この活動を通して、子どもたち自身が自分の個性を知り、また自分の将来について考える手段の提供をする。

3 活動内容とその方法・目的

【主な活動内容】

本プロジェクトでは、ラオスの子ども達が将来の夢の選択肢を広げるために職業を知るきっかけを提供することを目的とし、日本の『13歳のハローワーク』を参考にラオス版職業図鑑の作成及び現地でのワークショップを行う。

- ①日本の「13歳のハローワーク」を元に「ラオス版 職業図鑑」を作成する。
- ②現地の4つの学校で作成した本の内容に基づきワークショップを行う。
- ③ワークショップのやり方は教師にも指導し、日本人学生の帰国後も授業として取り入れても らう。

ラオスの農村はひとつひとつが離れた場所にある。大人は他の村と交流する機会があるが子どもたちは基本的にその村のことしかわからない。その子どもたちに身近な仕事以外の仕事を知ってもらうことによって今まで知らなかった自分の興味や個性にあった職業を見つけ、その職業の内容や就く手段を知り興味を持ってもらうことを目指す。

【各活動の実施方法・目的】

「ラオス版職業図鑑」は、昨年スタディツアーに同行していた現地の通訳と学生に連絡を取ることで農村と都市部の職業について聞き取り調査を行う。それを基に職業ごとにページを作成し、製本を行う。対象が子どものため絵などを挿入する。現在、ラオスの農村に住む子どもたちの将来の選択肢は主に農家・警察・教師が挙げられる。これらは子どもたちにとって家庭や学校で関わる身近な職業と言える。一番身近な親の仕事を詳しく理解すると同時に子どもたちにとって身近な職業を客観的に見ることで親のすごさや農家のすごさを再認識することができる。そのため「農家」についてのページを特に充実させる。身近な職業のみならず本によって様々なジャンルの職業を知ることで個性や性格に合わせて将来の選択することができるようになる。子ども達が様々な職業を目指すことは将来的にラオス全体の発展に繋がり、村の外での経験を自分の村に持ち帰ることで村としての発展にもつながる。

職業図鑑を完成させ、2020 年 12 月にラオスに渡航し学校を訪問する。現地の学校では子どもたちが楽しく自分の個性に気づくことができるように本と同時に作成するフローチャートを用いてワークショップを行う。日本人学生が帰国した後も本を読み返すことにつなげるために、フローチャートの診断結果と向いている職業などを記入した簡易的なカードを全員にプレゼントする。職業の種類やその職業に就く手段を知らないのは村の大人たちも例外ではない。カードをプレゼントし、家に帰った後に親に見せることまでをワークショップとすることで親達の子どもの将来選択に理解を得ることが可能となる。

日本人学生帰国後も継続的に将来について考える機会を子ども達に提供するためフローチャートは合わせて2種類作成し授業で利用してもらう。先生方に指導してもらうことは自分の職業について教えることにもなるためラオスにおける慢性的な教師不足にもアプローチが可能である。

4 成果物:内容、発信形態、対象および想定される波及効果

成果物① ラオス版職業図鑑

【対象】ワークショップを行う小学校及びその生徒。

【内容】ラオスの職業やその職業に就く方法についての情報を記載する。職業は、農村部での職業だけではなく、都市部での職業についても盛り込む。また、子どもたちが身近な職業について詳しく理解するために、コーヒー農家の情報を充実させる。

【発信形態】製本し、ワークショップを行った学校に寄贈する。

成果物② ワークショップで使用するカード

【対象】ワークショップを行う小学校の生徒及びその親。

【内容】自分の興味関心についてのフローチャート診断やその診断結果及びそれに基づいた職業を記入できる欄を盛り込み、子どもたちが自分の個性に気づくことができるような内容とする。

【発信形態】ワークショップで使用した後、子どもたち全員に配布する。子どもたちに配布することで、家で家族にも見てもらうことを目指す。

予想される波及効果

本プロジェクトを通して、ラオスの農村の子供たちが、農村部だけでなく都市部を含めた自国の職業や自分の個性を知ることで、自分が生まれ育った農村や国、そして自分の将来について新しい視点から見つめ、自ら考えるようになることが期待できる。上記の成果物は、子どもたちが自分の個性を自覚するだけでなく、農村の身近な職業ないし都市部の職業やその職業に就く方法についての知識を身に着けるようになることが期待できる。その結果、自分の将来就きたい職業や、ライフプランを考えるきっかけが生まれることが期待できる。

第7期 Smile F LAOS プロジェクト企画書③「ファーストエイド班」

1 プロジェクト見取図

「課題と目標」

実際ラオスの小学校に訪問したことによって、ラオスの小学校では保健室がなく、十分な養護設備が整っていないようであることや、学校の科目では応急処置に関する教育が不十分であることが、改善すべき課題だと感じる。

本プロジェクトの目標はラオスの小学生にファーストエイドを受け伝えることを提案することを通して、自身で処置方法がわかっていれば早く対処することができ、傷が早く治りやすくなることや傷跡を残りにくくするだけでなく、目前で起きたことへの混乱や不安の軽減が期待でき、さらに他の人をも助けられるようになる。

「活動内容とその方法・目的」

本プロジェクトは身近な怪我の処置方法を内容とした布製の仕掛け絵本の寄付と、ファーストエイドのワークショップ 2 つ部分に構成されている。

絵本の内容は怪我しやすい行動、ラオスの村でできるケガの処置方法にして、ラオス語に書き換えて作成する。絵を見て、布を触って体験することで実際の処置を模擬体験できるため、集中力を高めて、ただ文字に書いてあることを読むだけの知識よりも理解を深める。身布製仕掛け絵本の絵を見て、触って体験することで実際の処置を疑似体験できるため文字だけで書かれた本の知識よりも具体的な理解を得られることが期待できる。

また、ワークショップの内容に関しては、3 つの部分に分けている。第 1 に怪我の発生やけいが処理方法に関する基礎的な質問、第 2 にファーストエイドの仕掛け紙を見せながら怪我の発生から処理までの対応方法の説明、第 3 に子どもたちからのワークショップに対するフィードバックである。



「成果物:内容、発信形態、対象および想定される波及効果」

本プロジェクトの成果物は小学生を対象とした近な怪我の対処方法を学べる 6 冊の「身布製仕掛け絵本」「ワークショップの道具(仕掛け紙、応急処置道具セット)」「ワークショップ内容の資料(〇×クイズ、ファーストエイドの仕掛け紙、応急処置の説明資料、フィードバックシート)」である。

本プロジェクトを通して、エフラオの読書促進活動にも通じ、絵本を小学校の図書室に置いてもらうことで図書室に足を運ぶきっかけとなり、本を勉強と直結して考えずに本と触れ合う

楽しさを見出るという波及効果が考えられる。

2 課題と目標

(課題/本プロジェクトが必要な理由)

2019 年 12 月社会文化体験演習のスタディツアーで、ラオス(ボラベン高原)の 3 つの小学校を訪問した。ラオスの小学校を訪れた際、校庭は整備されておらず、ブランコの座面が取れかかっていた。休み時間にほとんどの児童が校庭に出て、裸足で走り、一心不乱に身体を動かし、転んでもすぐに立ち上がっていた。保健室および綺麗な水道がないため、もし児童たち転んで血が出たら彼らはどうするのだろうかという課題を感じた。

日本における小学生の怪我、病気が起こった総数 372,108 件、47.6%休み時間であり、起こった場所は校庭 37.0%、体育館 20.0%である(独立行政法人日本スポーツ振興センター「学校の管理下の災害(平成 28 年版)」。一方、ラオスの小学校で起きた怪我、病気の件数に関するデータは見つからなかった。しかし、ラオスの小学校と日本の小学校を比較して、施設が整っていないため、生徒は怪我をしやすいと想定される。また、ラオスの小学校の科目の国語や「私たちの世界」という教科で、生徒は主に健康や栄養について学んでいる。しかし、その中に応急処置(ファーストエイド)に関する内容が記載されていないことわかった。

これでは日本の小学生のように、ラオスの生徒は打撲にはアイスノン、火傷したら流水といった対処はできないだろう。そもそも自分が小学生のときは大人に治療してもらうことがあっても、自ら聞かなければどう処置すればいいのか教えてもらうことがなかったと記憶している。そこで小学生にファーストエイドの方法を提案するプロジェクトを立案する。みんなで遊んでいると自分が怪我することもあれば、一緒に遊んでいた友達が怪我することもあるだろう。自身で処置方法がわかっていれば素早く対処可能である。傷の治りを早くすることや傷跡を残りにくくするだけでなく、目前で起きたことへの混乱や不安の軽減が期待できる。

(本プロジェクトから得たいもの)

まず、本プロジェクトを通じて、ラオスの小学生に応急処置について知ってもらい、自分でもできる怪我の治療法を身につけることで、目の前で怪我した人がいても混乱せず、自分のためにも人のためにもなれる、安心をもたらすことが目的であり、一番達成したいことである。

それとともに、本プロジェクトに参加する 5 人のメンバーが協働しながら、現地に有意義なコンテンツ提供できるようにプロジェクトを完成させることはもちろん、メンバー自身が目標を設定し、積極的に情報収集し、創造的に制作し、現地の方々との交流を工夫するなど、異文化への適応性、問題解決能力などを向上することができる。

また、ラオスの小学校で本プロジェクトを実施することにより、小学校の先生や子どもたち

の親とコミュニケーションを取り、現地の教育事情について理解を深めることができる。新しい課題の発見とその解決策を模索して、よりよいプロジェクトの立案が期待できる。

さらに、本プロジェクトの内容を日本国内に発信することにより、多くの人がラオスの小学校事情や教育支援などに関心持ってもらえる、ボランティアの参加者、Smile F Laos フェアトレード団体の協力者を増えるなどの波及効果も考えられる。

3 活動内容とその方法・目的

【主な活動内容】

活動内容は大きく3つに分けられる。①ラオスの小学生を対象にしたファーストエイドというテーマにしたオリジナルの布の絵本を制作する。②渡航可能な時期(2020年12月もしくは2021年12月)にラオスのパークソーンの3つの村の小学校に訪問し、5、6年生クラスに向け、1コマで、ファーストエイドのワークショップを行い、各学校、布絵本を1~2冊寄贈する。③講義後、今後先生も同じワークショップ定期的に実施できるように、ワークショップの内容を現地の先生に共有する。

【活動内容の説明、目的、効果】

① 布製仕掛け絵本の作成・寄贈

日本国内で絵本を制作する。絵本制作の際は、布絵本に関するボランティア団体や子どもの 教育に関する団体への訪問、ラオスのファーストエイドに関する情報収集、ラオスの大学生へ のインタビューを実施する予定である。

② ファーストエイドのワークショップを開催

渡航時の活動では小学校の 5~6 年生に向けに、ラオスでできる怪我対処方法を考え、ファーストエイドのワークショップを開催する。本ワークショップは3つの部分に分かれている。

- 1) 怪我の発生や怪我処理方法など関する基礎的な質問。
 - 怪我したことがありますか?
 - どこで怪我したことがありますか?
 - どのように処理しましたか?
 - ファーストエイド(怪我処理)について、どのくらい分かりますか?
 - * 特に回答が出ない時には、ファーストエイドの○×クイズを出す。

この目的は、子どもの怪我の経験と怪我の処理についての理解度を把握して、子どもたちと の会話を通して、お互いの距離を縮め、信頼関係を作ることにある。

- 2) ファーストエイドの仕掛け紙を見せながら、怪我の発生から処理までの対応方法の説明。 子どもたちをグループ分け、ファーストエイドの道具(水、生理食塩水、ガーゼ、膏薬など) を配る。1つのグループにプロジェクトメンバー2~3人参加する。プロジェクトメンバーの指 導の上で、怪我した子ども役1人、怪我処理する役、複数人で学んだ怪我の対処方法を、道具 を使って、デモンストレーションする。デモンストレーションの後、事前に用意したファース トエイドに関する○×クイズをもう一度実施する。○×クイズを通して、学んだことをアウト プットして、ファーストエイドの知識を深める。
- 3) 子どもたちからのワークショップに関するフィードバックの受け取り。

言語が通じずコミュニケーションを取りにくく、子どもたちに人前で発言させるのが難しい ことを想定して、大きな紙を用いて質問を書き、子どもにステッカーを貼ってもらう。

(例) 内容について「役に立った」「役に立ってない」のような質問で、子供たちが本プロジェクトについて満足度を知り、次回のプロジェクトに参考して活かす。

③講義後の先生への伝達およびインタビュー

本プロジェクトについて、先生の意見を聞き、子供のけいが発生現状と今後けいが処理方法について、交流する。また、他の課題や困りごとをヒアリングして、次の年に実施するプロジェクトに参考になる材料を集める。また、先生たちにワークショップ内容を説明し、今後先生も学生に教えられるようにしてもらう。活動運営する側としてラオスの生活に密着した上で問題発見及び解決能力を向上し、チームワークを生かして現地に有意義なコンテンツを提供できることを目指す。

【活動の実施方法・目的】

まず絵本の制作については以下の5つ行程に分けられる。

- 1. 最新の正しいファーストエイドの方法に関する信憑性の高い文献を用いた調査。 医療に関しては科学的根拠のない説も多く、治療法も昔推奨されていたものと最近のもの とでは違っている。そのため信頼性がある情報を集める。
- 2. ラオスの方に協力してもらい、提案する処置が現地で実行可能か確認。
- 3. 確認後、絵本の物語の作成。 絵本のメインは仕掛け部分だが、違和感のない話の流れにするために出版されている絵本 やボランティア団体を訪問して得た知識を参考にしながら作成する。
- 4. 絵本の話ができたら文章を英訳し、ラオス人の知り合いにラオス語への翻訳を依頼。

5. 最後に実際に布で絵本を作成し、訪問する小学校数分の絵本を用意。 使用する布はエフラオメンバーの使わない布や着ていない服を生地の一部に使用することで、予算を抑えられる上に環境への配慮も可能であると考えている。

布絵本は小学校に寄付し、図書室に置いてもらう。ときどき図書室に行って読んでもらえるよう児童たちに宣伝する。

次にワークショップの準備は以下の手順で進める。

- 1. 具体的な内容の決定
- 2. ラオス語翻訳を依頼する方に英語の資料を共有して内容を理解してもらい、内容のニュアンスが伝わるように準備を依頼。

布の仕掛け絵本の絵を見て、布を触って体験することで実際の処置を模擬体験できるため、 子供たちの集中力を高めて、ただ文字に書いてあることを読むだけの知識よりも理解を得られ ることが期待できる。

4 成果物:内容、発信形態、対象および想定される波及効果

本プロジェクトの成果物は小学生を対象とした近な怪我の対処方法を学べる(ファーストエイド)の6冊の身布製仕掛け絵本、ワークショップの道具(仕掛け紙、応急処置道具セット)、ワークショップ内容の資料(マルバツクイズ、ファーストエイドの仕掛け紙、応急処置の説明資料、フィードバックシート)、先生にインタビューする報告レポート、ワークショップ、インタビューの映像資料である。

成果物 1:6 冊の手作り身布製仕掛け絵本

身布製仕掛け絵本の内容は怪我しやすい行動、ラオスの村でできるケガの処置方法にして、ラ オス語に書き換えて作成する。

対象:ラオスの小学生

想定される効果:

3 つの小学校に訪問する予定のため、1 つの小学校に 2 冊を寄付する。布の仕掛け絵本の絵を見て、布を触って体験することで実際の処置を模擬体験できるため、子供たちの集中力を高めて、ただ文字に書いてあることを読むだけの知識よりも理解を得られることが期待できる。また、エフラオの読書促進活動の「本を読む楽しみを知ってもらう」ポイントにも通じ、絵本を小学校の図書室に置いてもらうことで図書室に足を運ぶきっかけとなり、本を勉強と直結して考えずに本と触れ合う楽しさを見出すことができると思われる。

成果物 2: ファーストエイドワークショップの道具(仕掛け紙、応急処置道具セット)

ケガ処置方法のファーストエイドワークショップの仕掛け紙、

絆創膏、消毒液などの応急処置道具セット1つ学校5セット、まとめて、15セット

対象:ラオスの小学生

想定される効果:

通訳さんにご協力してもらい、ラオスの小学生がワークショップに参加することにより、応 急処置についてイメージつけ、インプットとアウトプットを合わせて、知識を身につけると 想定される。その後、ファーストエイドについて、定期的に子供に教えられるよう、寄贈す る布の仕掛け絵本と読み方、ワークショップのやり方を現地の先生に共有する。それにより、 多くの子供にファーストエイドの知識を身につけてもらえる。

成果物 3: ワークショップ内容の資料

ファーストエイドワークショップで行うマルバツクイズ英語版とラオス語版、応急処置の説明 資料、フィードバックシート。

対象:ラオスの小学校の先生、プロジェクトメンバー

想定される効果:

ファーストエイドの資料と道具を合わせて、現地の先生に共有して、プロジェクト終了後でも、先生がファーストエイドのワークショップできるようにする。フィードバックシートに基づいて、ワークショップの振り返りして、今後良いプロジェクト作るために、参考材料になる。

成果物 4:報告レポート、映像資料

現地の先生にインタビューするレポート、実施するワークショップ、インタビューの映像資料。

対象:日本国内発信用

想定される効果:

本プロジェクトの実施したこと、各メンバーの感想をレポートにし、ワークショップ、インタビューの映像資料を日本国内にも、Facebook、Instagram、Twitter、学生団体のホームページで発信する。多くの人がラオスの小学校事情や教育支援などに関心持ってもらえる、ボランティアの参加者、Smile F Laos フェアトレード団体の協力者を増えるなどの波及効果も考えられる。

第 7 期 Smile F LAOS プロジェクト企画書④「人生ゲーム班」

1 プロジェクト見取図

「課題と目標」

我々消費者は、商品を買う際に「安さ」でその商品を判断することは多く、かつその商品の 裏側について考えたり理解したりしている人は少ないと考えられる。すなわち、多くの商品が、 生産者がわからない・見えないまま購入されている。しかし、消費者が生産者の生活や生産過程、商品の安全性などに関心を持って商品を購入するようになれば、生産者の意識も変化し消費者に好まれるものを生産するようになるといった、好循環が生まれると考えられる。 そこで本プロジェクトでは、消費者が ①生産者の生活を知り、大量生産・大量消費について考え直し、②購入する商品を選択する際の視点や基準を増やし、③普段の消費行動を見直すことを目指す。

「活動内容とその方法・目的」

上記の目標を達成するために、我々が授業を通して学んだことや、スタディツアーで実際に見てきたこと、実際に体験したラオスの農村での生活を織り交ぜた、ラオスの農家としての生活を体験できるボードゲームを作成する。そして、そのボードゲームを用いたワークショップを高校生や大学生を対象に実施する。ワークショップでは、ラオスのコーヒー農家さんの生活やフェアトレードについて知る機会を提供し、参加者に生産者の生活について学んでもらう。また、学んだことや感じたことを共有する場を設けることで、様々な意見により学びをより深められるようにする。そして、内容自体はラオスコーヒーを題材とするが、他の商品についても考えてもらうきっかけとし、今後の消費行動の変化を促す。

「成果物:内容、発信形態、対象および想定される波及効果」

本プロジェクトの成果物として、①ボードゲーム、②報告冊子、③活動映像を作成する。①は我々の活動で得たデータや映像から、ラオスのコーヒー農家さんの生活を体験できるボードゲームを作成する。そして、このボードゲームを用いたワークショップを高校生や大学生を対象に行い、参加者が生産者の視点を得られるようにする。そして、プロジェクトの内容をまとめた②報告冊子と③活動映像を作成し、これらをSmile FLAOSのウェブページで公開することで、ワークショップに参加していない人にも内容を知ってもらえるようにする。

本プロジェクトを通して、商品を購入する際の判断基準や視点を増やし、消費行動が見直されることを期待する。また、ボードゲームではフェアトレードも扱うため、フェアトレードへ

の関心や認知が広まることも考えられる。

2 課題と目標

(課題/本プロジェクトが必要な理由)

我々日本人は、生産者と消費者の分断が進んでおり、消費者から生産者が見えず、反対に生産者から消費者も見えづらくなってしまっている。そして、大量生産・大量消費の傾向が強くなっていると感じられる。我々も、実際にラオスのフェアトレードコーヒーを販売し、生産者と消費者をつなぐことを意識しているからこそ、このような傾向に大きな疑問を抱く。

こうした現状から、消費者が商品を選ぶ際に、「何を基準に選ぶか」という点において、選択肢が少ないのではないかと感じる。その基準の中で、多くの消費者が気にするのが、「値段」であると考えられる。もちろん「値段」を基準に商品を選ぶことは、個人の経済事情などにより大切なことではある。しかし、例えば「安さ」を基準に食べ物を購入するとすれば、その食べ物は果たして健康に良いものなのか、どこで誰によって作られたものなのか、また生産者は適正な対価を受け取りある程度の生活水準を満たしているのかなど、そのような価格の裏側まで考えられている人は少ないのではないかと考えられる。

上記のことから、消費者が生産者をより身近に感じ、大量生産・大量消費について考え直す機会が必要であると考えられる。そのため、我々が学びそして現地で実際に見聞きしてきたラオスのコーヒー農家さんやラオスのフェアトレードコーヒーを題材としたボードゲームを用いたワークショップを行う。このワークショップを通じてラオスコーヒーの生産者やフェアトレード、商品の価格設定について知ることで、そこから他の商品についても考え、自らの消費行動について考え直すきっかけとなることを期待している。

3 活動内容とその方法・目的

【主な活動内容】

本プロジェクトでは、ラオスのコーヒー農家の生活や仕事、フェアトレードコーヒーについて学ぶことのできるワークショップを行う。高校生や大学生などの若者を対象とし、参加者がワークショップを通じて生産者の視点を得られるようにし、普段の消費行動を見直すことを目指す。具体的な内容は以下の通りである。

- ① 今まで授業やスタディツアーで学んできた、フェアトレードの歴史や内容、ラオスのコーヒー農家さんの生活や仕事について振り返り、スタディツアーで得た資料やデータ、映像を整理してさらに学びを深める。
- ② ラオスのコーヒー農家になりきってゲーム上でその生活や仕事を体験できるボードゲー

ムを作成する。その際に、①で学んだことも内容に盛り込む。また、スタディツアーで撮った写真や映像をプロジェクターで流すことで、視覚的にも情報を得られるよう工夫をする。

③ 高校生や大学生を対象に、作成したボードゲームを行うワークショップを開催し、参加者 に生産者の視点を得てもらう。また、ゲームを通じて学んだことや感じたことを参加者同 士で共有する場を作り、感じたことを言語化することで、学びを深め定着を図る。

【各活動の実施方法・目的】

ゲーム内で使用するラオスのコーヒー農家さんやフェアトレードに関する情報は、今までの授業で学んできたことや、スタディツアーで行なった家計調査の結果および写真・映像を整理して用いる。我々3年生が昨年度のスタディツアーで得た家計調査の結果だけでなく、2018年度の調査結果にも目を通し、1年間の変化なども確認する。これらの情報から、何を伝えたいかやどこが重要であるかを細かく話し合い明確にする必要がある。また、映像に関しては、不足分がある場合には、12月の渡航の際に必要な写真・映像を収集する。

情報や資料を整理した後、10月からボードゲーム本体の作成に取り掛かる。このゲームでは、ラオスのコーヒー農家としての生活を疑似体験してもらうことが目的のため、コーヒーを育てて生産するまでの過程や、普段の生活、収入や支出とその内訳、フェアトレードの恩恵など、内容を具体的にすることを大切にする。また、ゲームを作成する上で、人生ゲームやマネジメントゲームの要素を取り入れるため、必要であれば実際にそれらのゲームを行い、アイデアや問題点を出す。

最後、1月にこのボードゲームを用いたワークショップを行う。参加者には、まずボードゲームを通じてラオスのコーヒー農家さんとして生産者の視点を学んでもらい、そこから普段の自身の消費行動と生産者の生活がつながっていることを確認し、商品を選ぶ際の基準を増やしてもらう。また、写真や映像を多用し、プロジェクターで流すなどして、視覚的にも体験できるような工夫をする。これらの流れをスムーズに行えるように我々がファシリテートし、ボードゲームでの学びや感じたことの共有を徹底することでより一層の学びと定着を図る。

これらの流れと実際のワークショップの内容を報告書と映像にまとめ、Smile F LAOS のウェブページで公開し、今回のワークショップに参加した人だけでなくより多くの人に関心を持ってもらえるようにする。

4 成果物:内容、発信形態、対象および想定される波及効果

【対象】高校生、大学生

可能であれば、社会文化システム学科1年生を対象とする。ゲームでの体験を通じて、我々

の活動や Smile F LAOS について参加者が理解することにもつながっていくと考えられるためである。

学生を対象とする理由は、今回実施する側の我々が大学 2、3 年生であることを考慮し、実施する側も参加する側も年齢が近ければ、より親近感が湧き、かつ我々の団体やフェアトレードについてより関心を持ってもらえるのではないかと考えたからである。また、ゲームを通して視野が広がれば、実際に海外に足を運び自分たちの目で見てそれを誰かに伝えるという新たな選択肢につながると考え、その選択肢を選びやすいであろう高校生や大学生を対象とすることを決めた。

成果物① ボードゲーム

【内容】 ラオスのコーヒー農家さんやフェアトレードについて学ぶことのできるボードゲームを作成する。活動で得たデータや資料を使うことで、オリジナリティを出す。

【発信形態】このボードゲームを用いたワークショップを行う。

成果物② プロジェクトの報告冊子

【内容】プロジェクトの概要、成果、今後についてまとめる。その他に、参加者・企画者の感想や今後の改善点なども同時に記入していく。

【発信形態】オンライン上のデータでまとめるだけでなく、冊子にして今後の活動に活かしていく。また、参加者にもデータまたは冊子のどちらかで、活動報告として共有をする。さらに、Smile F LAOS のウェブページ上で公開し、より多くの人に活動を知ってもらう。

成果物③ プロジェクトの実施映像

【内容】プロジェクトを行なっている最中に映像を撮り、活動内容が分かるような一本の動画 としてまとめる。

【発信形態】Smile F LAOS のウェブページで発信する。今までは現地の活動がメインであったが、日本での活動として展開していく。

予想される波及効果

今までの活動とは異なるため、本プロジェクトを通じて、Smile F LAOS の取り組みについて多くの人に知ってもらう機会となる。また、参加者に、コーヒーに限らず全ての商品において自分の消費行動を見直してもらうきっかけとなる。「安い」という選択肢だけで購入するのではなく、「誰が作ったのか」「どこで作られたのか」「適正な価格であるのか」など、様々な基準に基づいた選択肢を増やし視野を広げることができる。さらに、我々が行なっているフェアトレードについても関心を持ってもらうことが予想される。

第 7 期 Smile F LAOS プロジェクト企画書⑤「フェアトレード WS 班」

1 プロジェクト見取図

「課題と目標」

現在の日本ではフェアトレードの認知率が約30%というデータが出ており、他の先進国と比較するとかなり低い水準にある。また、フェアトレード商品を積極的に購入する人が少ないとの結果も報告されている。一方で、ラオスのコーヒー農家の中には、フェアトレードの収入に頼っている人が多い。本プロジェクトでは、ワークショップを通して、フェアトレードの有無で農家の収入にどの程度の影響があるかを参加者に体験・理解してもらう。フェアトレードの重要性・商品に対しての考え方を見つめ直す機会を作ることで、参加者やその周りの人に対して、フェアトレードの認知拡大を促すことを目標とする。



「活動内容とその方法・目的」

目標の実現に向けて、フェアトレード商品を扱ったオリジナルのシュミレーションゲームをオンラインで行い、高校生・大学生を対象とした、参加型ワークショップを開催する。ゲームの参考とするのは、資源や技術を不平等に与えられた複数のグループで、製品を作成しその利益を競う貿易シュミレーションゲームと呼ばれるものである。この貿易ゲームに、価格変動とフェアトレード価格で買い取る要素を取り入れることで、フェアトレードの影響力と必要性を理解してもらえるオリジナルゲームへと改良する。本プロジェクトでは、フェアトレードの実態と影響力を体験してもらい、理解や興味を深めてもらうことを目的とする。



「成果物:内容、発信形態、対象および想定される波及効果」

【内容】本プロジェクトの成果物として、フェアトレードの必要性や影響力を体験できる、オリジナルゲームを使った参加型ワークショップを行う。加えて、ワークショップに参加していない人でも簡単に実践できるようゲームをパッケージ化して配布する。

【想定される波及効果】本プロジェクトを行うことで、日本国内におけるフェアトレードに対してのイメージや考え方が変わり、意識を向ける人が増えることを期待する。単語自体は知っていたが、内容について深く知らなかった人や興味を持っていなかった人を対象とする。

2 課題と目標

(課題/本プロジェクトが必要な理由)

日本ではフェアトレードの認知率が約30%と低く、フェアトレード商品を積極的に購入する人

も少ない。日本の消費者は商品が作られる過程を意識せず、ただ価格や利便性だけを基準に商 品選択を行ってしまうということが要因として考えられる。

一方で、生産者がフェアトレードの収入に頼った生活をしているのも事実であり、より高い価格での買取を望んでいた。最終的には他国に頼らず、持続可能な生活をする必要があるが、現段階ではフェアトレードという形で支援を行い、生産者の収入をより安定させることが必要である。そのために、日本での認知拡大から商品購入につなげる必要がある。

本プロジェクトでは、貿易シュミレーションゲームを基にしたオリジナルゲームを使用し、フェアトレードが発展途上国に与える影響力の大きさと必要性を実際に体験してもらうことで、イメージや考え方を見直してもらうための機会を作る。ゲーム形式をとることで、今までフェアトレードに関心がなかった人や苦手意識を持っている人でも参加しやすくする狙いがある。ワークショップを通して、フェアトレードに興味を持った人が商品の背景を意識して購入することを期待する。そのようにフェアトレードに対して積極的な人が増えることで、日本の認知拡大につながると考える。

3 活動内容とその方法・目的

【主な活動内容】

本プロジェクトではオリジナル教材・ゲームを使用したフェアトレードワークショップをオンライン上(コロナの影響)で開催し、参加者にフェアトレードの影響力や重要性を理解してもらう。さらに、このワークショップを機に興味を持ってもらった人から徐々に周りの人たちへフェアトレードに関する知識が広がっていくことを期待する。そのためにまずゲームのルール作りや進行方法、使用する道具の準備などを行う。教材の準備や環境が整い次第 SNS ツール(Twitter・Facebook・エフラオ公式サイト etc)を駆使して参加者の集客を行う。ワークショップを開催できる人数が集まった時点で日程を調整、開催へと移る。開催回数は複数回を計画しており、3 回程度は開催したいと考えている。参加者にはアンケートに協力してもらい、フェアトレードへの興味や認知を調査し、どれほどの影響力があったのか確認する。また、SNSでの PDF 資料やワークショップ情報の拡散も同時に依頼し、国内での若者層に対して間接的にアプローチしていくことを計画している。

【各活動の実施方法・目的】

2020 年 9 月のゼミ開始から 2 か月以内に、オリジナル教材・ゲームのルールや進行方法、 使用する道具の準備開発を行う。その際に、実際にオンラインで問題なく進行できるかの最終 確認のテストも実行し、完全な準備ができるよう進める。

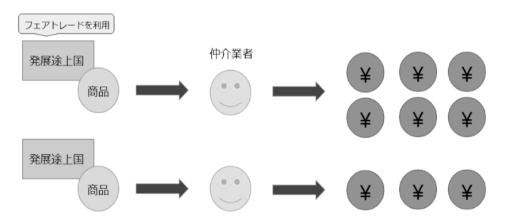
2020年11月は、ワークショップの環境が整い次第、参加者を集める。現時点では、高校生

のフェアトレード団体があるため、その団体にアプローチして参加者の集客を行えないか協力 を要請しようと考えている。それ以外では、SNS ツールを使って集客を試みる。

2020年12月から1月まで、11月と同じようにSNSツールを利用した参加者の集客を行い、人数が集まり次第、日程調整をしてワークショップを開催する。ワークショップを行う際に、参加者にアンケート調査に協力してもらう。それを元に反省点の確認やフィードバックを行い、再度必要があればゲームの改善をしながらより質の高いコンテンツにしていく。

実施方法はオンラインで開催することを計画している。使用するプラットフォームは Miro を考えており、アンケートは Google フォームを使用する。オリジナルゲームは、貿易シュミレーションゲームを参考に作成する。貿易シミュレーションゲームとは、資源と道具を不平等に与えられた複数の(国に見立てた)グループが、獲得した金額を競い合うゲームである。各々の手持ちの道具(グループ間で道具の貸し借りをすることも可能)を駆使して指定の製品を作り、それを銀行に売ることで通貨と交換することができる。

価格変動があっても、フェアトレード商品は一定価格で換金してくれるため 大きな格差が生まれないように効果がある



今回作成するゲームのオリジナル要素として、①時間によって価格が変動する商品があること。(発展途上国はこの価格が変動する商品が主な生産物で、フェアトレードがゲームのカギを握る。)②道具の貸し借りができず、最初から生産できる商品も決まっていること。(商品生産を始める前から国によって環境や労働条件の格差があることを体感してもらう。)③先進国チームの他に、フェアトレード商品を扱う発展途上国と扱わない発展途上国の2チームを作ること(フェアトレードを利用するかしないかで、同じ発展途上国の間にも大きな差が生まれ、フェアトレードの影響を直に感じることができる。先進国に勝つことは難しくても、フェアトレー

ドを利用することでその差を少しでも埋められることをゲームを通して理解してもらう)。この3つを取り入れる。フェアトレードのことをある程度知っているが、フェアトレードは本当に効果があるのか疑問に感じている人も、改めてフェアトレードについて理解を深めるきっかけとなることを期待している。

集客に関して、コロナ禍の外出自粛解除が実現した場合、高校や大学の授業における対面でのワークショップを開催する。

4 成果物:内容、発信形態、対象および想定される波及効果

【内容・予想される波及効果】

貿易ゲームを基に改良したフェアトレードゲームを作成して、参加型教材を使ったワークショップを開催する。ゲームの着地点は、与えられた条件の中で生産した商品を換金して収入を競うことで、フェアトレードの重要性や影響力を理解してもらうことである。

ゲームの詳細は、①まず参加者を 4 つのグループ(先進国・中間国・発展途上国:フェアトレード参加・発展途上国:フェアトレード未参加)に分け、それぞれに道具カードを分配する。この時、発展途上国>中間国>発展途上国の比率で性能の良い道具と性能の悪い道具を配り、国同士の格差を表現する。②参加者は、この配られたカードを組み合わせることで商品を生産することができる。商品は予め決まっており、表にまとめてある組み合わせをもとに、商品を生産・換金してお金を獲得する。③換金ができる取引業者は 2 人(フェアトレード商品を扱う人と通常の人)設置する。④フェアトレード要素として、時間ごとに価格が変動する商品を取り入れる。道具が豊富な国は価格が変動する商品を避けて別の商品を生産することができるが、道具が乏しい国(発展途上国)は価格が変動する商品しか作れないので、獲得できる金額に差が生まれる。しかし、フェアトレードを扱う国は常に一定の価格で取引してもらえる取引業者を利用できるため、価格変動による大きな影響を受けないで済む。この要素をゲームに参加しながら感じてもらい、フェアトレードの大切さを実感してもらう。

【発信形態】

基本はオンライン上でも参加できるよう、共有ドライブのサービスを使い同時ログインでゲームを開催・運営する。また、対面になった時でも行えるよう紙の資料も用意する。成果物として、誰でもこのゲームを実行できるように PDF 資料としてまとめ、配信する。

第3部 フェアトレード製品販売活動

販売班活動報告

I 製品班

社会学部社会文化システム学科3年 阿部 大輔

1 目的

ラオスで生産されたコーヒーや製品を作ることにより、ラオスについて知ってもらう。

2 目標

エフラオの製品を通じて、国内向けにラオスの魅力を伝えていく。

3 活動内容

今年度は「オンラインショップの開設」「コーヒー石鹼、消臭袋、リップの価格・販売方法の 決定」「衛生管理マニュアルの改訂」「かすから茶の販売導入」の4つを軸として活動した。今 年は、ラオスに訪問して見つけた、コーヒーチェリーから出来たお茶「かすから茶」に興味を 持ち、エフラオの新たな製品として販売したいと考え、来年度に向けての導入計画を立てた。 結論から言うと、コロナ禍の影響で輸入ができないことになり、計画は中断してしまったため、 今年の活動成果はない。この他の活動は実行までできたので、以下でそれぞれ記述する。

① オンラインショップ開設(BASE)

コロナの影響で対面での販売会開催が懸念される中、今までと同じように製品を販売したいという想いと、コロナ禍でもお客さんが安心して製品を購入できるようにしたいという想いから、オンラインショップの開設が決定した。数十個のショップサイトを比較検討し、使いやすさと価格の面から「BASE」を選び利用した。サイト内のデザインや説明文などを充実させ、白山祭での使用を目指した。販売した商品は、昨年度のスタディツアーで購入したコーヒー石鹸と消臭袋である。オンラインショップの開設は新たな試みであったため行き詰まることもあったが、最終的には無事に販売ができ、今後もエフラオで運用できるサイトとなった。来年度以降の使用は円滑に進むと考えられる。

② コーヒー石鹸・消臭袋・リップ

今年度は新型コロナウイルスの影響もあり活動が制限された状況であった。そんな中、販売会ができる想定で昨年度の販売会での情報を元に商品の価格設定を行なった。前回の販売会を経験している3年生と今年エフラオのメンバーとなった2年生で商品を実際に手に取って意見を出し合い、価格設定を行なった。また、会計班とも連携をとり検討の結果価格を決定した。



写真 コーヒー石鹸

1)製品販売価格と詳細

(1) 製品の詳細

	コーヒー石鹸	消臭袋	セット (石鹸・消臭袋)	
価格	300 円	150 円	400 円	
在庫数	33 個	33 個	6個	
販売数	3 個	7個	_	
販売後の個数	30 個	26 個	6 個	

(2) コーヒー石鹸の詳細

	飾り付き	単品(飾りなし)	
重さ	約 120g	約 85g	
縦幅	約 10cm	約 7.5cm	
横幅	約 6cm	約 5cm	
厚さ	約 4.5cm	約 2.9cm	

(3)消臭袋の詳細

	梱包あり	単品(梱包なし)	
重さ	約 30g	約 29g	
縦幅	約 23cm	約 10cm	
横幅	約 8cm	約 7.5cm	
厚さ	約 3.7cm	約 2.5cm	

2) リップを販売しなかった理由

リップに含まれている成分がはっきりしていなかった点と、リップの中に入っていたコーヒー豆の欠片がカビと間違われることを考慮し、オンラインでの販売を中止した。

3) インターネット販売について

また今回はコロナ禍のため販売会が中止となってしまったため、新しくインターネット販売サイト BASE を利用しオンライン販売を行なった。その際に発生する送料を決定した。

(1) ネット販売の送料

コーヒー石鹸	装飾あり:300円	装飾なし: 220円
消臭袋	120 円	_

今年度は新型コロナウイルスの影響により販売会と白山祭が中止となるイレギュラーな一年となった。そのため2年生は販売を経験することができなかった。そのため来年度は3年生、二回生ともに初めての販売となるためこれまでの報告書の内容を踏まえ協力することが必要と考えられる。

③ 衛生管理マニュアルの改訂

新型コロナウイルス感染症の拡大に伴い、コーヒーの製造・販売を安全に行うために衛生管理マニュアルを改訂した。その際、一般社団法人全日本コーヒー協会・全日本コーヒー商工組合連合会による「コーヒー製造における HACCP の考え方を取り入れた衛生管理のための手引書」を参考とした。

製造時の衛生管理の注意事項として、「原材料の受け入れ、保管」「害虫対策」「振り返り」の項目を追加した。また、「製造場所の整理、整頓、清掃」「製造器具の清掃、保守」「作業員の健康管理、作業着の着用、手洗い」の項目を以前のものより具体的かつ厳密なものに改訂した。感染症対策として、「スタッフの感染症対策」「販売会ブースの感染症対策」「製品作成」の項目を追加した。「スタッフの感染症対策」では、大学入館時の検温、販売会ブースでのマスク・フェイスシールド・ビニール手袋の着用、会話を最低限にすること、スタッフ入れ替わりの際のアルコール消毒が定められている。「販売会ブースでの感染症対策」では、お客さんに対しては列に並ぶ際の消毒、床面にシールを貼ることで1メートル以上の間隔を取って並ぶことを求める。販売スタッフに対しては仕切りでの飛沫感染予防、トレーの上での金銭のやりとりを行うことを定める。「製品作成」では、大学入館時の検温、マスク・ビニール手袋の着用、製品作り開始とスタッフ入れ替わりの際の手洗い・うがい・アルコール消毒、製造・梱包の際に極力人

の動きを減らすことで人と製品の接触を減らすこと、機械・器具の定期的な清掃・除菌が定められている。

また、「備品衛生チェック表」の作成も行った。この表は製造時と販売時の各備品の注意事項のチェックリストである。この表を用いて毎回点検を行うことで、備品の清掃・除菌の漏れがないようにすることを目的としている。

④ かすから茶の導入

きっかけは、去年、ラオスに渡航して見つけた「かすから茶」に興味を持ち、エフラオでも 販売したいと考えたことである。販売するためには(1)直接輸入する方法(2)すでにかす から茶を販売している企業から委託販売契約を結んで、エフラオで販売する方法の2種類があ った。最終目的として、「エフラオのオリジナル商品として販売したい」という気持ちがあった ため、難易度の高い方法だが、(1)の方法を選択した。去年のスタディツアーでお世話になっ た名和さんと協力し進めていたが、かすから茶の国内への輸入がコロナによって制限されてし まい、計画を進めることが困難になってしまった。

4 まとめと課題

今年度の製品班は、「オンラインショップの開設」「コーヒー石鹼、消臭袋、リップの価格・販売方法の決定」「衛生管理マニュアルの改訂」を行った。コロナ時代の対応策として、ネットショップの開設から実際に使って動作確認までができたことや、感染症対策を追加した衛生管理マニュアルへの改訂ができたことは良かった。今年はコーヒー豆やコーヒー器具に触れる機会が全くなく、エフラオで貯めたコーヒーに関するノウハウをメンバーに伝えることができなかったことが課題の1つである。来年度は、オンラインで国内の人にラオスのコーヒーを伝えて販売するだけでなく、エフラオメンバーにもコーヒーの魅力や特徴、知識や器具の使い方を伝えられるような施策ができることを期待する。

Ⅱ イベント班

社会文化システム学科3年 中山 大地

1 活動の目的

- ① 定期的にイベントを開催し、我々の活動について大学内での認知度を高める。
- ② 各イベントにおいて、ラオスやフェアトレード、我々の活動目的について発信することで、 販売促進につなげる。

- ③ イベントの準備を入念に行い、スムーズな運営とお客様が心地よい空間を提供する。
- ④ イベントで得た利益を、団体の活動やラオスでの教育支援に回し、ラオスに還元する。

2、活動目標

- ① 学びの発信:エフラオとして学び、実際に見てきたラオスやフェアトレードについて、お客さんに発信する。
- ② 情報共有: 班員全員でイベント運営に関する情報を共有し、班全体で企画と運営を行なっていく。
- ③ 新規イベント:イベントを通して、自分たちの学びとなる場をつくる。

3 目標達成のための方法

- ① 実際に現地で見聞きしている強みを活かせるように、展示物や装飾にこだわり、多くの人 が興味をもてるような空間にする。また学内では従来の販売場所である 6 号館以外の場所 を検討する。
 - * 学外でキッチンカーを用いた販売会を検討したが、コロナのため中止。今年度のコー ヒー販売を伴うイベントはなし。
- ② イベントの企画の準備の段階で、全員が閲覧・編集のできるアプリを用いてイベント班内 での情報の共有を徹底し、進捗を全員で把握する。
- ③ 東洋大学内部に向けた認知度向上のための販売会だけでなく、エフラオの活動に刺激となる団体や人を招き、自分たちも学べる場としてのイベントを開催する。

(文責:福田)

4 活動内容

① 2年生交流会 (文責:佐藤、星野 編:長島)

2年生交流会をオンラインで計 3回開催した。この交流会は、コロナ禍により、2年生同士で交流する機会が限られているため、仲を深める目的で行った。

第1回交流会は2020年5月18日(月)に1時間程度開催した。2年生全体で自己紹介をした後、ブレイクアウトルームに3~4人ずつランダムで別れ、販売班の活動について雑談をした。この結果、互いの存在を認知し合えたことや、モチベーションが向上した。一方、反省点として、レクリエーションのバリエーションを増やすべきであったことや、自由参加にしなかったことによって拘束力が高まってしまったことが挙げられる。

第2回交流会は2020年6月26日(金)にzoom上で、1時間程度開催した。第2回では、

オンライン上で行えるレクリエーションを行った。内容は、お題絵クイズ、連想ゲーム、「家にある物持ってきて」ゲームの3つを行った。交流会がスムーズに進むよう事前に具体的なゲーム内容や時間配分を決めて行った。反省点として、今回の内容は動きや視覚がメインとなるゲームであったため、全員が発言する機会がなかったことが挙げられた。

第3回交流会は2020年8月28日(金)にzoom上で開催した。参加者は5人程度で、いつもより少なかった。これは従来までのようにアンケートにより空いている日にちを決めるのではなく、先に日にちを指定した上で、自由参加にしたためである。個人の都合に合わせることのできる交流会にした。人数が少なかったためラフな形で雑談をし、お互いのことを知るいい機会となった。

② オンライン白山祭 (文責:真壁 編:長島)

今年度の白山祭は 10 月 31 日から 11 月 1 日にかけて行われた。5 月の申し込み開始当初は対面開催を前提としていたものの、7 月末に白山祭実行委員会から非対面形式による開催との通達が来た。そこで今後の不確定要素の多さからもエフラオ代表、イベント班 3 年、白山祭責任者の計 5 名での運営へと変更になった。

8 月半ば白山祭実行委員会を交えた会議にて企画概要と開催方法の詳細を確認、9 月上旬にエフラオ運営側で非対面形式のミーティングをしつつ 10 月の開催日ギリギリまで検討を重ねた。白山祭当日では白山祭専用ページに SNS アカウント、HP のリンク、Smile F LAOS に関する資料などを掲載し、各日 3 回のオンライン説明会を行った。しかし、入念な準備と期待に反して当日の説明会の客足は伸びず、1 日 $2\sim3$ 人程度の参加者数となってしまった。

全体の反省点としては広報活動に力を注ぎ認知拡大を狙うべきだったことや、初のオンライン開催ということもあり暗中模索の状態の中で実行委員会側との連絡が後手に回ってしまい、全体的に締め切り間際の作業が多くなったことが挙げられる。来年度の白山祭の開催方式に関しては先行きが不透明なものの、どんな形であろうと今回得られた経験や反省を生かしていきたい。

③ 新規イベント (文責:高橋 編:長島)

コロナ禍による非対面形式での講義が中心となり、エフラオ内の班を超えた交流の機会が例年より減少していた。そこで、意見交換をしながらエフラオ内の親交を深めるため、12 月 11 日 (金) の 6 限を利用し \mathbf{Zoom} 上で「 \mathbf{THE} \mathbf{SGDs} \mathbf{TP} \mathbf{SGDs} \mathbf{TP} \mathbf{TP} \mathbf{TP} \mathbf{SGDs} \mathbf{TP} \mathbf

本ゲームは、リソースカード(課題解決の時に使える道具やモノが記載)を用いてトレードオフカード(SDGs の達成のため取り組んでいる人々が悩んでいる課題が記載)に記されている課題を解決するためのアイデアを考えるものである。当交流会では、2 枚のトレードオフカードに対し一人当たり3枚のリソースカードを使用した。

反省点としては、全体での意見交換時に交流会らしさが無かったことである。グループ活動 時以外は多くの人がカメラをオフにしており、普段の授業内での活動と同じになってしまった。 一方、メンバーからは 2、3 年が交流する良い機会となった、楽しかったといった声が寄せられた。エフラオが一団体として円滑に活動するためには親交を深めることも大切である。従って、今後の他のイベント活性化のためにも適宜交流会を企画していきたい。

5 イベント班代表として

今年度は例年とは異なりオンラインがベースの授業形式となったため、イベント開催をする ことができなかった。キッチンカーを使用しての販売会、流通訪問への見学などを試みたが最 終的に実施まで持っていくことができなかった。

情報共有部分に関しては、昨年度の反省を活かし Dropbox ではなく、Google ドライブで管理を行った。企画・班議事録のすべてを全員が閲覧・編集可能な状態にしたことで進捗などを以前よりも簡単に管理することができた。しかし、2 年生への理解が追い付いていないように見受けられた。今後もイベント開催にあたって細かい役割分担やスケジュール管理などが必要になると予想される。今年度のように全員が閲覧・編集可能な状態でイベント開催までスムーズに進めてほしい。

対面形式でのイベント開催できなかったため2年生の役割が曖昧となってしまったが、2年生が主体となってオンラインで新たなイベントを開催することができ、班を超えた交流の機会をつくることができた。来年度以降も対面・オンラインをうまく使い分けながらイベント班やSmile F LAOSの活動を盛り上げていってほしい。

III 広報班

社会文化システム学科3年 高橋瑛子

1 目的

① ラオスの現状やフェアトレード、ラオスコーヒーに関する情報をあらゆる媒体を使い、社会的課題や身の回りの出来事と合わせて発信することで、より身近な存在として捉えてもらう。

② 広報活動を通して団体の活動内容に加え、製品の魅力を発信し、販売会に来てくださる方を増やす。

2 目標

- ① 広報活動を通して、エフラオの認知度を向上させる。
- ② 広報活動を通して、自他共にラオスやフェアトレードに対する理解が深まるような情報を 発信し続ける。

3 活動内容

今年度は新型コロナウイルスの影響によって、コーヒーの販売会が行われなかったため、紙 媒体の広報物の製作(リーフレット、フライヤー、ポスター、石鹸カード、名刺)は行わず、 団体が所有する Web 媒体の HP や各種 SNS、動画作成の運営・管理を重点的に行った。

広報班は今年度8名(3年4名、2年4名)で活動した。班員をHP部門、動画部門、そして今年度から始動した記事部門に分け担当者を明確にした一方で、SNSは担当者を決めたがメンバー全員で運営を行った。

HP は団体のコンセプトが伝わるよう、ページのリニューアルを行った。また動画部門は、 団体紹介動画とコーヒー収穫・加工体験動画を制作し、記事部門はラオスに関する記事の作成 を実施した。各種 SNS は、投稿頻度を一定に保つために様々な企画を考え投稿した。

① Web 媒体の運営 () =執筆担当者名

今年度はオンラインでの活動がメインとなったことにより、Web 媒体(HP・Facebook・Twitter・Instagram)を使った広報活動が盛んであった。

1) HP (3年 齊藤·閻)

今年度は課外活動に大きな制限がかかっていたこともあり活動時間が確保できたため、これまで放置気味だった HP のリニューアルを実施した。HP を整備することは、団体の認知拡大や情報発信力の向上にもつながる。

HP をリニューアルするにあたって意識したことは、詳細性と利便性の向上である。サイト内で団体の活動やラオス、フェアトレードといったものに関する情報を、主に記事の作成・掲載を通して詳細にした。また各自が WordPress の操作方法を調べ、その知識を使ってサイト内ページの連動性の向上や文字フォントや写真の修正を行った。エフラオでは、大学側が運営している社会文化体験演習キャリア分野の HP も情報発信の媒体として保有している。しかしこ

れまでの HP は大学が運営するこの HP との差別化ができていなかった。よって今年度はより 団体に関する情報を手厚くし、その利便性も向上することを目指した。その結果授業ではなく、 学生団体としてのエフラオの側面が見える情報の増加を行い、一定の成果が見られた。

しかし一方で、慣れない HP は時間と労力を割いてしまい、完全なリニューアルには至らなかった。活動内で班活動の時間が取れない際には、活動が停滞してしまったこともその要因である。今後は操作方法の伝達に加え、改善しきれなかった点の修正案も併せた引継ぎをしっかり行い、次の代で更新が停滞する事態が起こらないように努めたい。

2) 各種 SNS

各種 SNS における広報活動は、エフラオの活動やラオス、フェアトレードの認知拡大、さらにはイベントの告知を目的として行った。2019 年度は投稿頻度が低く、課題として挙げられたため、2020 年度は週に 1 度それぞれの SNS で投稿することを目標とした。

· Facebook (2年 井上)

今年度の Facebook 投稿内容は、エフラオのロゴの意味 や活動について、昨年度のスタディツアー参加者の感想、 イベントの告知、ホームページの記事に関する内容である。 また、Facebook のフォロワーは外部の方が多いため、複 数枚の写真と共に投稿し、目に留まりやすくなるように工 夫した。課題であった投稿頻度については、2019年度は5 投稿だったのに対し、2020年度では16投稿することがで きたが、「リーチ数」や「リアクション数」がすべての投稿 で去年より下回っていたのが課題である。その中でも、「リ ーチ数」が多かったのは、夏休み企画として実施した昨年 度のスタディツアー感想リレーの投稿である。この結果か ら、Facebook ではエフラオやラオス、フェアトレードな どに関する知識を得ることよりも、メンバーが現地で実際 にした体験や、体験を通しての思いなどに興味がある人が 多いのではないかと考える。コロナ禍のため、イベントや スタディツアーに参加できなかったことも要因としては考 えられるが、来年度は投稿頻度を上げつつも、投稿内容の 質が下がらないように努めたい。



写真 Facebook のプロフィール画面

·Twitter (2年 原島)

今年の Twitter の投稿回数は 54 回であり、前年の投稿回数が 59 回であることを考えると、コロナ禍でイベントの数が減少したにも関わらず、高い更新頻度を維持できた。主な投稿内容は週ごとの活動報告、交流会や白山祭の告知、HP に掲載されている記事の要約であった。また、Twitter は 140 文字と文字数が少ないためそれを生かし、ラオス語の紹介やラオスの主食といった、ラオスに関するちょっとした知識も投稿した。そして、投稿をする際は見やすさを意識した。例えば、長々と文章を書くのではなく内容を箇条書きにしたり、内容をまとめた画像を作ったり、ハッシュタグを文中に上手く組み込んだりした。前年は販売会の様子やスタディツアーの経過報告なども投稿していたが、今年はそれらがなかったため、代わりに HP の記事の要約やラオス語の紹介、ラオスの豆知識など新たな投稿内容を考えることができた。

今年の広報班の活動目標の1つが、「Smile F Laos の認知度を向上させる」であった。認知度を向上させるにあたり Twitter は拡散力があるため、他のSNS 媒体に比べ最



写真 Twitter のプロフィール画面

も適していると考える。そのため、来年度もこのような目標で活動するのであれば、今年の投稿内容を踏まえ、より興味を持ってもらえる投稿内容を考えていく必要がある。

·Instagram (2年 浅見)

Instagram の投稿は、エフラオの活動やラオスについての情報発信や、昨年のスタディツアーについての三年生へのインタビュー、進行中のプロジェクトの紹介、さらには国内ゲームや白山祭等のイベント告知などを中心に行った。さらに、これとは別にストーリーズ機能を用いた情報発信も行い、過去の記事や見てもらいたい投稿について、一目で興味をひくようなデザインに変換しストーリーズに載せた。これらの投稿頻度はそれぞれ週に 1~2 回となっており、2020 年度は投稿とストーリーズをあわせて 76 回投稿した。この数字は前年度の 17 回と比較し 4 倍以上となっており、投稿頻度を上げたことがフォロワーの着実な増加に繋がったことが分かる。

今年度のInstagram を用いた広報活動は、前年度に比べ学生をターゲットにしたものが多かった。その理由としては、ステイホームにより SNS を閲覧する時間が増えたことや、主に一

年生は大学へ行けないために大学に関するアカウントを調べる機会が増えたこと、Instagram は他の SNS に比べ若者が多く利用しているということなど、様々なものがあった。さらには、画像を多く使用することができる点や、文字数の制限がないこと、ただ投稿するだけではなく他の機能も利用し活動を広めることができるということなど、様々なメリットが Instagram にはあった。

工夫した点は、フェアトレード貿易ゲーム班のイベントの告知を行う際に、Instagramの「イベント告知機能」を使い、積極的にゲームの宣伝を行ったことである。直前にはエフラオのアカウントだけではなく、メンバーの個人のアカウントでも拡散を行い、参加者を募った。このイベントの後には結果報告も行い、次回のイベントへ繋がる投稿も行った。

また、ホームページに掲載されている記事をテーマに投稿することもあった。これは、Instagram でその内容の投稿を見た人に、ホームページへのアクセスを促しやすくすることを目的としていた。ラオスについての基本的な情報

写真 Instagram のプロフィール画面

や、コーヒーがどのように作られているのかといったことを紹介することで、ラオスをあまり知らない人にも興味を持ってもらえると考えた。しかし、Instagramの投稿では URL を載せても直接そのサイトにアクセスすることができないという欠点があり、どのようにホームページへの積極的な移動を簡単に促すかが今後の課題として挙げられた。

ストーリーズ機能を用いた工夫としては、過去の投稿を、デザインを変えて再投稿した。具体的には、夏休み中に行った三年生へのインタビューについての投稿を、特に伝えたいと感じた部分を抽出し簡単にまとめ、吹き出しを用いた堅苦しさのないデザインでストーリーズに投稿した。一目で内容を把握できるため、フォロワーの目に入りやすいと考えた。このストーリーズの投稿の後には必ず元の投稿も掲載し、気になった人にはそこからワンプッシュで投稿を閲覧してもらうことが可能となっている。さらに、これらの一連のスト



写真 イベントについての投稿のサムネイル

ーリーズは、「ストーリーズハイライト機能」を使いアーカイブとなったものを一つにまとめた。 ストーリーズ機能では、閲覧者の数やそこからどのような操作をしたのか、どれだけの人が自 分たちの投稿に興味を持ってくれているかといったデータまで見ることができ、具体的な注目 度や閲覧状況を知ることが可能であるため、来年度も積極的に使用していく予定である。

② 動画の制作

今年度制作した動画は、「団体紹介動画」と「コーヒー収穫・加工体験動画」であった。これらの動画は今まで同様、団体が所有する HP や YouTube チャンネルに掲載している。

1) 団体紹介動画(2年 千代)

動画作成目的はラオスという国、Smile F Laos という団体がどんな活動を行っているのかを 視聴者に知ってもらうこと、それに加えて来年度のゼミを選択する現大学一年生にこの活動の 魅力を伝えることである。そのために工夫した点として、ラオスの子供達と一緒にうつる第六 期の先輩たちの生き生きとした表情の写真や和気あいあいとした雰囲気の写真を多く使った。 最初の五秒にそれらの素材を入れることでより視聴者の興味をひくようにした。内容ごと(ラ オスってどんな国?/Smile F Laos とは/Smile F Laos の仕組みと活動内容/もっと詳しく知り たい方へ)に分けた見出しとテロップをつけることで見やすさを重視した。

当初企画書を作成していた段階では文字を少なめにする、動画を短くする予定だったが、結果的に昨年度とあまり変わらない動画になってしまったことが反省として挙げられる。また、団体紹介動画を作成したものの、その動画を公に公開する機会が昨年度よりも減ってしまったこともあり再生数が伸びなかった。来年度は SNS やホームページを駆使してもっと拡散するべきである。動画を作成するにあたり素材があまり集まらなかったこともあり、画像のみを組み合わせるスライドショーのような動画になった。引き継ぎの際には来年度のためにも動画や画像の素材データをまとめておく必要がある。

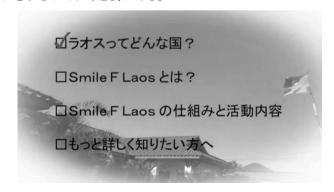


写真 製作した動画の一部

2) コーヒー収穫・加工体験動画 (3年 髙橋)

この動画は、2019 年度のスタディツアーで体験したコーヒー収穫から加工までを説明した動画である。前年度でスタディツアーの流れを紹介する動画が制作されていたため、一つの体験を取り上げて紹介することで、スタディツアーの内容をより具体的に理解してもらうことを目的とし制作した。

工夫した点は、専門用語はあまり使わないこと、説明は簡潔にすること、体験した時の状況 や感想を入れることである。映像では伝わらないことを説明することで、見る人が想像しやす いようにした。

どの画像を使用するか、どの動画を使うかまた動画のどの部分を使うのか、コーヒーに関する知識があまりない人でもわかりやすい動画を目指した。



写真 製作した動画の一部

③ 新規事業—ラオスに関する記事の執筆 (3年 府川)

今年度は新規事業として、記事の執筆を行なった。作成した記事はエフラオの公式 HP に掲載するだけではなく、エフラオの公式 SNS でもその内容をもとに投稿を行なった。授業で学習した内容や昨年度のラオススタディツアーでの体験を言語化し、SNS のフォロワーにエフラオやラオスについて関心を持ってもらうことを目的とした。

作成した記事は主に「ラオス」「ラオスコーヒー」「エフラオの支援事業」「お世話になっている企業・団体様」「ラオス語」についてである。記事には写真や図なども多く使い、文章の読みやすさを特に心掛けた。特にラオス語は箕曲先生にも内容を確認していただき、細かいニュアンスや情報の誤りがないように作成した。

当初、記事班は週にひとり1本記事を作成するという目標を立てたのだが、内容を厚くしようとすると個人作業が多くなり、一人ひとりの負担が大きくなってしまった。また後期は記事の執筆内容のアイデアが尽きてしまい、「ラオス語」の記事を中心に作成したのだが、メンバー

にラオス語の知識が全くないことで記事の作成に時間がかかってしまった。スケジュール管理 や個人作業が多くなることへの負担はもっと工夫するべきであった。この1年はずっと手探り 状態であったが、記事班の活動を通して自分の学びの言語化やラオス語の学習など新しいこと に挑戦をすることができた。

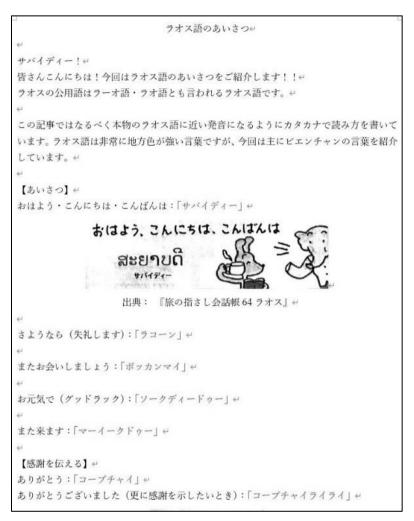


写真 「ラオス語のあいさつ」の記事 (一部)

丰	制作〕	た記事のリス	K
1X	ויעוו 🗠 🗘	//c.blu===v// // // //	1.

本数	タイトル
1	ラオスの生活とは?
2	ラオスの経済発展とは?
3	ラオスの宗教とは?
4	ラオスの料理
5	ラオスの市場
6	ラオスの少数民族
7	ラオスの世界遺産
8	ラオスと日本の関係って?
9	コーヒー産地・ボラベン高原について
10	コーヒーの豆・種類について
11	コーヒーの栽培について
12	コーヒーの収穫について

本数	タイトル
13	コーヒーの加工について
14	コーヒーの輸出について
15	エフラオの読書普及促進活動
16	第6期教育支援活動
17	Alter Trade Japan
18	流通サービス
19	ラオス語のあいさつ
20	ラオス語の数字
21	*ラオス語の自己紹介
22	*ラオス語の単位
23	*フェアトレードって何??
24	*フェアトレードの歴史

^{*}記事の作成は終了しているが、Smile F LAOS の公式 HP にはまだ掲載が完了していない。

4 まとめ

今年度は、今までとは大きく異なった活動であった。特に2年生は、エフラオの雰囲気もつかめず、2年生同士で話し合うこともままならない状況で、実際に会ったこともない3年生からあれやこれやと指示されて大変不安に思ったことだろう。しかし、その状況の中でメンバーそれぞれが役割をしっかりと果たしていたと思う。

反省点は、メンバー一人一人の話を聞く時間を作れなかったこと、部門を越えた話し合いができなかったことがあげられる。広報物制作は一人での作業が多いため、一人に負担がかかってないか確認する必要があったのだが、それができなかった。また、部門を作ることでそれぞれ専念することはできたのだが、部門外の人にアイデアを求めたり違う部門に対しアイデアを共有したりする余裕がなかった。個人や部門で作業することと、班全体で活動することのバランスを考える必要があったと思う。

来年度に限らず広報班は、個人が無理をしないこと、報告連絡相談を怠らないこと、誰でも アイデアを出せる環境を作ることを意識してほしい。また、広報物の制作は意外と時間がかか るので早めに取り組むことを推奨する。

IV 会計班

社会文化システム学科 3年 坂本 遥望

会計班はエフラオの財務管理と発注・焙煎依頼を主に担当している。各プロジェクト班や国内班と連携をとりながら、金銭面の取引に関わり、団体の活動をサポートしている。今年度は新型コロナウイルスの影響で販売会等が中止となり、昨年度と比べて金銭的な動きは小さくなった。唯一のイベントとなった白山祭ではオンライン販売を実施することになり、それに向けた準備を行った。これから各業務について詳しく記していく。

1 発注

販売会前に前年度の売り上げ記録をもとに発注量を決定し、納品希望日に豆が到着するよう発注をかける。(株) オルター・トレード・ジャパンに生豆の発注をし、(株) 流通サービスに焙煎を依頼する。今年度は1月下旬から2月上旬に販売会を行う予定だったため、12月末に30kgの生豆を発注したが、緊急事態宣言発令の影響で販売会中止が決定し、焙煎は一時保留となった。現在は流通サービスにて生豆を保管していただいている状態である。白山祭でコーヒーの販売はしなかったため、発注をしたのはこの一回のみである。

① オルター・トレード・ジャパン (ATJ)

エフラオが取り扱うラオス産ティピカピーベリーの生豆を発注している交易会社である。 Gmail で豆の種類、量、送付先を明記したメールを送り、発注依頼をする。発注ミスを防ぐため、メール送信後に担当者に電話をかけて、改めてメールの内容を伝え、先方のメール受信及び納品日を確認する。本来は発注から 4,5 営業日で生豆が到着するが、今年度は年末年始を挟んだため、納品日の3週間ほど前に発注を行った。

② 流通サービス

エフラオで販売するコーヒーの焙煎を依頼している会社である。ATJで購入した生豆は流通サービスに納品・保管され、イベントごとに焙煎の依頼をする。ATJ同様焙煎依頼はGmailで豆の焙煎度、量、納品希望日、送付先を明記したメールを送り、電話での確認も行う。納品希望日から逆算して2週間前には発注をする。

2 イベントにおける役割

今年度は新型コロナウイルスの影響で、イベントや販売会のほとんどが中止となり、商品の販売を行ったのは白山祭のみという結果になった。白山祭ではコーヒー石鹸と脱臭袋のオンライン販売を行った。その際の準備や役割について記す。

① BASE のアカウント開設

オンライン販売で使用するサイトを製品班が決定し、販売では金銭のやり取りが生じるため、アカウント開設から会計班が引き継ぐ形となった。アカウントの運用は製品班と協力しながら行った。「BASE かんたん決済」を利用し、購入者がカード支払いやコンビニ決済も選択できる設定とした。

② 商品の値段設定

アカウント開設にあたって、製品班と話し合いながら 商品の価格設定を行った。販売にかかる手数料や発送時 の送料等を調べたうえで、利益の計算をし価格を決定し た。送料は購入者負担で一律 220 円とした。

③ 梱包、発送準備

送料を安く抑えるため、100円ショップで購入した角形7号の封筒に商品と紙の緩衝材を入れて発送する形とした。製品班の発送が済み次第、サイト内での発送確認を行い、購入者にメッセージを送信した。



写真 BASE の販売サイト

④ 売上金振り込み設定

BASE を通しての決済だったため、すべての取引が終了した時点で振り込み申請をした。売上金から手数料等を差し引いた金額が申請から 10 営業日ほどで振り込まれる。

3. 今年度の販売物

白山祭で販売した商品は以下の通りである。

社会文化体験演習活動報告書 第2分冊(キャリア分野)

- ・コーヒー石鹸 300円
- ・消臭袋 150円
- ・コーヒー石鹸、消臭袋セット 400円

団体の収支報告

坂本 遥望 社会文化システム学科3年

I 2020 年度収支報告

【収入の部】(単位:円)

白山祭売上	1,261

【支出の部】(単位:円)

FAP 材料費	11,197
流通訪問バスキャンセル代	21,368
生豆代	38,556
その他	573
総支出	71,694

今年度の収入の合計は 1,261 円、支出の合計は $7 \, \overline{5} \, 1,694$ 円であり、総支出が総収入を $7 \, \overline{5} \, 1,694$ 円との余剰金 $17 \, \overline{5} \, 1,694$ 円から補った。 来年度への繰越金は $10 \, \overline{5} \, 2,814$ 円となる。

今年度は新型コロナウイルスの影響で販売会やイベントが中止となり、総収入額・総支出額 共に昨年度に比べて大幅に減少した。ラオス渡航も中止となり、例年通りの支援品づくりは行 わず、5 つのプロジェクト班に分かれての活動となった。そこでの活動や成果物はほとんどが オンライン上のものとなったため、団体の資金を使用したのはファーストエイドプロジェクト 班の布絵本の材料費のみであった。

また、2021 年 1 月に予定していた流通サービス訪問が中止となり、予約していたバス代のキャンセル料を参加予定だったドリプロメンバーと折半で負担することとなった。さらに、2021 年 2 月上旬頃に販売会を予定していたため生豆 30 kgの購入はしたものの、販売会は中止となり、焙煎・販売は見送りとなった。そのため、売上金での生豆代の回収はできないまま、来年度へ引き継ぐことになってしまった。

II 白山祭の収入について

今年度の商品販売は白山祭のみで、コーヒー石鹸と脱臭袋の二点をオンライン販売し、コーヒーの販売は行わなかった。白山祭自体がオンライン開催で集客が難しかったこともあり、売上商品はセット(コーヒー石鹸+脱臭袋)3つと脱臭袋4つのみで、純売上は2,240円であった。

値段設定を行った際には、サービス利用料(注文合計金額×3%)のみを考慮していたが、実際にはそれに加えて BASE かんたん決済手数料(注文合計金額×3.6%+40円)がかかっており、当初の予定よりも利益が少なくなってしまった。また、売上金を振り込み申請するにあたって、2 万円以下の振り込みには 250 円の振込手数料に加えて 500 円の事務手数料がかかるため、最終的な収入額は 1,261 円という結果になった。

	コーヒー石鹸	脱臭袋	セット	
原価	146	67	213	
梱包費用	10	10	10	
手数料	60	50	66	
合計	216	127	289	
定価	300	150	400	
利益	84	23	111	

表 3 製品原価と利益

III 総評

今年度は新型コロナウイルスの影響で、昨年度までの活動とは違うイレギュラーなことが非常に多かった。イベントや販売会が次々と中止になり、秋学期に入るまで支出入は全くない状態であったし、発注に関しても最後に一度生豆を発注しただけで、結果的に焙煎依頼や販売は一度もできないまま終わってしまった。オンライン販売も初めてのことで分からない部分も多く、手数料についてなどリサーチ不足な点があった。そのため、脱臭袋はほとんど利益がでないという結果になってしまったので、来年度以降もオンライン販売を行う場合は価格設定の見直しをする必要があるだろう。また、振込手数料に関しても、半年以内という期限が決まっているため、今回は一度の販売の売上のみで振り込み申請をして、売上金の三分の一ほどの手数料がかかってしまった。来年度以降オンライン販売を行う際は、何度か販売期間を設けたうえ

で、すべての売上金をまとめて申請するなど、工夫する必要があるだろう。

会計班としては、金銭取引や発注など、主な仕事がほとんどなくなってしまったが、そんな中でも班員同士で今できることを話し合い、昨年度までは紙に記録していた支出入表をデータ化し、引き継ぎがしやすいようにしたり、他班のメンバーに向けて会計班ワークショップを行ったりと充実した活動ができたのではないかと思う。今後の状況は未だ見通しが立たないが、来年度も会計担当の二人で協力しながら、エフラオの活動を支えていって欲しい。

第4部

経験を通じた自己変容

Smile F LAOS という時間

齊藤大輔 社会文化システム学科3年

今年度の活動を振り返って、私がまず抱いた感情は、「不完全燃焼」に近いものであった。 第6期の活動が終わり、前代表からその座を受け継いだ私は、どう団体をマネジメントして いくか考えた。そして私は、「メンバーが持つ特徴を最大限引き出せるような環境作り、そのた めのマネジメント」に努めようと考えた。そう思った矢先、新型コロナウイルスの影響によっ て、活動のほとんどがオンラインでの実施となった。第7期 FLAO は開幕早々、最大の特徴と も言えるコーヒー販売とラオスへの渡航の機会を失った。加えてオンラインでの活動というこ とで、私はメンバーの特徴や思考を理解することが難しくなってしまった。これはすなわち、 当初掲げていた「個々の特徴を引き出すマネジメント」が難航することを意味する。その結果、 私は代表として思い描いていたメンバーの、団体のマネジメントに失敗し、無力感に苛まれた。 こう書き出すと、無力感に苛まれること、それ自体が自惚れであるとも捉えられるが、私は ここで組織マネジメントについて言及したいわけではない。契機がなんであれ、確かに私は今 年度の活動を通して、自らの無力さや不甲斐なさを感じたのだ。にもかかわらず団体は、今年 度も例年と比較して全く遜色のない成果を残すことができ、こうして無事に報告書が作られて いる。私個人の感情とは裏腹に、メンバーはそれぞれ達成感や活動からの「学び」を得ており、 団体も新たな可能性を見出して、前進することができている。この差は一体何なのだろうか。 そこで私は、Smile F LAOS という団体そのものについて考えることにした。考えてみれば この団体は、世の企業や他の学生団体と比べ、かなり異なるところがある。例えを挙げるなら、 「コーヒーを販売しつつも、企業のように利益出すことが最優先ではない」「2~3 年生のみの 団体であるため、どのような成果を残したとしても、毎年半数のメンバーが入れ替わる」「支援 事業は固定化されておらず、その代のメンバーが 1 から活動内容を考える」といったところか。 しかし何より一番の特徴は、「学生団体のような学生の自主性が重んじられる一方、それが大学 という教育機関のなかに存在している」ということである。教育機関に求められること、それ は人財の育成である。そして FLAO を教育の場として捉えた時、そこに求められるのは、結 果よりも過程を重要視することであり、学生自身が活動を通して「学び」を得ることである。 では、「学生の学び」という観点から今年度の活動を捉えるとどうなるか。今年度は5つのプ ロジェクト班を立ち上げ、全員がそれらに関与する体制へと変化した。これに加えメンバーは、 4つのコーヒー販売班にもそれぞれ所属するため、全員が2つの班を兼任することとなった。

先述したように今年度は例年のような、外部へ直接的な影響をもたらす活動の機会を軒並み失

った。本来であれば予定していたゴールがなくなり、活動の質が低下するところであろう。しかしメンバーたちは、叶わぬゴールに喪失感を抱き続けるのではなく、新たなゴールを自ら再設定し、その達成に向け懸命に活動に取り組んだ。その結果、この報告書に記載されているような成果を残した。制限された環境のなかでも、互いに切磋琢磨することで、「理解可能、発想不可能」なオリジナリティ溢れる活動、まさに FLAO の行動指針に基づく活動を、例年に全く劣らず形作ることができた。そしてメンバーはその経験から様々な「学び」を得た。よって「学生が学びを得る」という点では、FLAO は今年度も十分にその役割を果たせたと確信している。

何か物事を判断する際、人々はその結果に着目する。それ自体は何ら不思議ではない。結果の良し悪しが評価を左右するのは当然であり、結果を判断する第三者からは、結果が作られる過程を知る由はほとんどない。「過程が大事」とはよく言われるが、結果を出さなければ淘汰されていくこの社会において、過程の良し悪しというのは、結果の前において蔑ろにされがちである。だが、仮に良い結果を出したとしても、それに至るまでの過程が悪ければ、その結果は継続しない。どんな大木も根が張られていなければ、少しの風によって倒されてしまう。良い結果を継続して得るためには、良い過程を経ることが不可欠である。良い過程は結果を良くするだけでなく、人に自信や結束力、成長をもたらし、敷いては周囲からの共感を生み、関わる全ての人に感動を与える。良い結末は、良い道のりを経なければ辿り着けないのだ。

こうした考えを経た時、私が感じていた不完全燃焼に近い感情は、学生団体の代表として、今年度の活動は、外部から評価を受けるところまで辿り着けなかったところから出る感情だと気がついた。だが、私自身を FLAO という教育の場で学ぶ一個人として捉え直した時、私はこの1年間を「過程に注力できた時間」と考えることができ、コーヒーの売上や支援事業の成功の有無といった結果に縛られず、良い結果を得るため、過程に注力できた機会そのものが私にとって貴重な学びであったと知った。このように視点を変えた時、代表として皆と作り上げた活動は、間違いなく誇れるものであり、失望する必要など微塵もないことであると自覚できた。

ここまで FLAO という団体を捉え直しながら、今年度の活動を振り返ってきた。過程の重要性についても述べてきたが、「結果よりも過程が大事か」と問われると、そうとは言えない。やはり結果を出すことは、今後社会で生き残っていく上で不可欠なことに変わりはない。むしろ外部からの評価ではなく、結果を生む過程に注力していられたこの1年間が稀有なものであり、今後そんな機会は滅多にないと肝に命じなければならない。そしてこの過程に注力した1年が良かったのかどうか、それは現時点で誰一人知る由もない。もっと言えば Smile F LAOS にいた2年間が、人生という長いスパンで見た時、今後人生で出す結果に良いものをもたらす過程であるかどうか、それすらも現時点では証明できない。ただ今確実に言えることは、自らを人間的に成長させてくれた、感謝してもしきれない、この Smile F LAOS という時間を、良い結果を生む良い過程であった、と自ら行動で証明しなければならないということだけである。

ラオスに行った私の視点、から見えるもの

福田眞子 社会学科3年

エフラオでの活動が2年目に入り、私が意識をしたことは「昨年のスタツアの中で得た視点で、自分の身の回りを見みること」である。今年はラオスに行くことが出来なかったが、昨年のスタツアで学んだことをこの一年でどう活かすかに力を入れた。

授業がオンラインで行われるという点を活かして、私は今学期のほとんどを離島で過ごした。 そのため、日本にいるといっても、ある意味自分の慣れていない環境、知らない生活の中で過 ごしたことになる。そんな中、スタツアのような「日本と海外」という分かりやすい対比では ないけれど、日本の中でも「都市と地方」、「山間部と沿岸部」、「本土と離島」といったように、 物事の視点や範囲を変えることで、スタツアのように自分の物事の見方を問い直せる場面がい くらでもあることに気がついた。

私は現在、離島に強い関心がある。東京の近郊で生まれ育った私にとって、離島の時間の流れ方やその島の人々の様子などが、普段の生活とは全て違って見えたのが関心を持ったきっかけだ。しかし、実際には全てが違うわけではなく、忙しく仕事をしている人も大勢いるし、むしろ人口が少ないからその分働かなくてはいけない人もいる。多くの時間を離島で過ごす中で、今までそのような部分に目を向けられていなかったことに気がついた。良いところにだけ注目し、悪いところには目を伏せる。これは、前回のスタツアの前半と似た感覚である。昨年度に執筆した「経験を通した自己変容」の中で、私はこう記述している。「私は一度ラオスに行ったことがあるため、見るものにどれも懐かしいと感じ、初めてラオスに行った時のことを思い出し、やはりいいところだなとラオスの魅力を再認識していた」。これを読んでも、良い側面にばかり着目していることが伺える。きっとこの時の自分は、「ラオスはいいところだ」という視点からラオスを見ていたのだと思う。このあとのスタツアを通して「現地の人の視点で見る」ということを学び、他の場面、私の場合は離島というフィールドになってもその学びが活かされていることを実感する一年となった。

またプロジェクト班では、人生ゲーム班として、ラオスの農家さんの生活を体験してもらう ゲームを 0 から作り上げた。このゲームの作成を通して一番に感じたことは、ラオスに実際に 行きコーヒー農家さんと直接お話をしているというのに、知らないことがあまりにも多すぎることだ。スタツアの中では、視覚的な情報が多いため、まるで分かったかのような、知ったか のような感覚になってしまっていた。しかし、人生ゲームを詳細に作る中で、ラオスのコーヒー農家さんについて、全く理解しきれていないことに気がついた。これらの情報を補うために、

箕曲先生をはじめ、前回のスタツアの際に同行していただいた元 ATJ 社員の名和さんにもオンラインでお話を聞かせていただいた。質問していくと、疑問に疑問が重なり、人生ゲームを作ると決まった時には想像もしていないほど学びが多かった。また、昨年まとめていた家計調査のデータを、これほどまで読み込むことになるとは思ってもみなかった。調査の段階や、報告書にまとめている段階では曖昧な理解だったが、とても重要なデータであることに気づかされたのと、自分たちが家計調査を行なっている意味を改めて理解することができた。ゲームを作る中で、前回のスタツアでは聞けなかったこと、正確に言うと、前回のスタツアでは疑問に思うほど深く知ることができていなかったことがたくさん出てきたので、それらについて聞くためにまたラオスにも行きたいと思った。まだまだゲームとしては完全なものではなく、これから改良の余地があるが、もし今後、エフラオの授業で学んだ後やスタツアに行く前にこのゲームを実施することができれば、家計調査などでより一層深い話が聞けるのではないかと思う。

プロジェクト班のゲーム作成も、イベント班で行った SDGs アクションゲームのイベントも、どちらも「情報発信」の一つの手段だった。自分たちの学んだことをいかに共有するか、いかに興味を持ってもらうかについて考える機会がとても多かったように感じる。エフラオではインプットも多いが、アウトプットの場を自分たちで作ることができたのは、本当にいい経験である。0から1を作り出すことの大変さを知る一方で、せっかく作ったもの、考えたことが思い通りにいかない悔しさも同時に感じた。私は副代表という立場にありながら、正直きちんと役割を果たせていたかは不安である。コロナ禍で日に日に変わる状況に振り回されながら、せっかく代表・副代表やイベント班で話し合ったことも、実現まで至らないことがとても多かった。そんな中でも、副代表としてできること、やらなければいけないことがもっとあったのではないかと今なら思う。これが私にとってエフラオの活動の中で心残りな点である。

しかし、今までの私は責任のあるポジションを避ける傾向があったが、今回副代表をやらせていただいたことで、その意識が変わるきっかけとなった。それは立場がどうということではなく、今までの私のような積極的ではない人に対して、もっと働きかけられるようになりたいと思ったからである。物事に積極的に関わる、自分ごとにするだけで、その物事が一気に充実するということを身をもって体験した。きっと副代表でなかったら、単に課題をこなしているという感覚で終わってしまっていたかもしれない。だから、これから自分自身も何事にも積極的に関わりたいし、さらに他人を巻き込めるようになるというのが次の私の課題である。

今年度でエフラオでの活動は終わってしまうが、ラオスでの経験や SDGs への興味は、これからも変わらない軸になると思う。私がエフラオに入ろうと思ったのは、単純に「ラオス」に対する興味だったけれど、エフラオで学んだことは、今関心のある「離島振興」を考える上でとても重要になっている。このように、エフラオの中で学びが完結せず、全てに繋がっていくことを強く感じているので、今後がとても楽しみである。

"正直"に伝えること

長島佑佳 社会文化システム学科3年

1年を振り返ったときに、最初に出てくる言葉は"悔しい"である。これは活動自体を大きく制限された、コロナに対しての感情ももちろんあるのだが、突然の大きな変化に気持ちも行動もうまく対応できなかった自分自身に対しての"悔しさ"の感情が大きい。本当は、達成した!やり遂げた!という言葉を書きたかったのだが、頭の中の素直な気持ちに嘘はつけないのでこのまま書き進めたいと思う。

昨年度スタディツアーとシンポジウムが終わり、いよいよ自分たちが主導していくんだという実感が湧いてきたとき、自分の意思は固かった。ラオス班として活動していたこともあり、今年度も自分たちのカラーで自分たちの「想い」をラオスに届けたい。そんなワクワクと緊張で高ぶった気持ちで過ごしていた。そんな中でのこの状況。みんな悔しい気持ちは同じはず。こういう時こそ自分の立場を自覚し、皆の気持ちを受け止めながら、背中を押していくような行動をするべきであった。しかし、オンラインという慣れない環境、渡航と販売会の中止、ことごとく活動の醍醐味ともいえるイベントが消えていったとき、こんな状況でもできることがある、そこから得る学びを……とシンプルに考えることがなかなかできなかった。自分の弱さと、大きなダメージを食らってごちゃごちゃした感情を引きずり、やっと「動こう」と思えるまでにかなり時間を要した。

「動こう」と気持ちが前向きになったのは、やはり周りのメンバーの存在が大きかった。入学してから一度も対面で大学講義が受けられない 1 年生に向けて何かできないか考えたり、2 年生の不安な気持ちを取り除きたいという思いで提案を出す同期には本当に刺激を受けたし、自分は自分のことしか考えられていないではないかと我に返る瞬間が何度もあった。自分にできることは何だろうかと考えたとき班活動での「誰でも何でも話せるような雰囲気を作り」は最も意識していたこととして頭に浮かぶ。

オンライン上でコミュニケーションを取ることの難しさはやはり強く感じていた。そこで、対面と大きく異なる状況の中、意識しなければならないことは何だろう、という基本的な部分から考えた。今までの対面授業での話し合いは、相手が考えている表情を見たら、ちょっとした"間"も気にならない。しかし、オンラインでは一つの画面と、イヤホンから流れる音声からしか相手からの情報を得ることができない。意見は持っていても考えすぎるあまり、スムーズに発言をすることが苦手な私にとって、この状況に慣れるまでには大変時間がかかった。今までのように慎重に考えるのは良いが、自分の口から何かしら発しない限りは相手に何も伝わ

らないわけで、見ている側にはマイナスな印象を与えてしまう。オンライン上では自分から相手に送る意志表示として"声"が最も重要になってくるため、発言することの重要性はさらに増してくる。考えているなら、考えていると言う。分からないなら、分からないと言う。自分の思考を常に口に出すこと。今までは迷惑だと思ってあえて発言しなかったこと、どんなにちょっとしたことでも、とりあえず口にする。そういったところから「話しやすい雰囲気」は生まれてくるのではないかと思った。しかし、これはオンラインでの心掛けに留まらず、対面でのコミュニケーションでもきっと言えることだ。話しやすい雰囲気作りには、ある程度の"正直さ"を持つことが自分にとっては必要なことであると気づいてからは、自分の中での意識も少しずつ変わっていったように思う。

昨年度の報告書で、「今年は自分がメンバーに何かを与えられる存在になりたい」という目標を書いた。しかし、結局メンバーから多くのことを学び、与えてもらうばかりで、個人的な反省は山ほど出てくるし、自分がこの1年間エフラオという団体においてどんな役割を果たせたのか、正直わからない。達成感や充実感よりも"悔しさ"の感情の方が大きいけれど、エフラオで、"ひと"から"ひと"として学んだことは、この先の私の人生の糧になることと思う。心苦しい状況の中で、試行錯誤した時間は決して無駄ではなかったし、最後までエフラオの一員として活動ができたことに心から感謝したい。また、渡航が中止になったことにより、途中で終わってしまったコンポストの取組みに関しては、この1年間で調べてきたことをきちんと現地に還元できるまで活動に携わりたい。

たくさん良いアドバイスをくださった先生、いつも刺激をくれた同期のみんな、そして素直 に協力してくれた2年生、本当にありがとうございました!!



イベント班のメンバーと

見たくないものを「見る」こと

奥 成葉 社会文化システム学科3年

今期のエフラオの活動を振り返ったとき、2年生の時と比べて自分はどれほど成長することが出来ただろうか。昨年度の自分の報告書には「積極的に行動することが自分の成長に繋がると思うので頑張りたい」というようなことを書いていた。きっと当時の私は、来年度の個人的な目標としてこれを心掛けて活動していきたいと思って記述したはずである。そして、今期活動する中で、この思いを頭の片隅で気にしながら活動していた。しかし、振り返るとこの目標を達成できたと到底言えないような活動をしていたと少し後悔が残ってしまった。

この反省は、国内プロジェクトのフェアトレードワークショップ班の活動をする中で気づくことが多かった。今期は新型コロナウイルスの影響により対面でメンバーと話し合うことがほとんどなく、非対面授業となりオンラインを通しての活動をせざるを得なくなった。オンラインを使った授業形態は、対面で意見を言うことに緊張する私にとっては声だけで意見を伝えればよく、聞く人の目線や表情を直に感じなくて良いため、もはや朗報であると思っていた。しかし、本格的に国内班の活動を進めていく中で、画面に向かって話すことに慣れていない私は、伝えたい話が伝わっているのか不安になっていった。その不安が膨らみ、さらには、話し始めがバッティングして会話を止めてしまうのではないかなど、余計なことを考えるようになってしまっていた。それによって、話す機会も減ってしまい、会話の中で本当に気になったことやこれだけは伝えておきたい自信のあることのみ発言のみするようになり、その他の会話は他のメンバーに任せきりにすることが増えてしまっていた。

そのような状況に自分が陥ったまま、ゲームのルールなどプロジェクトのメインであり重要な部分を話すなど活動が本格的になるにつれて、さまざまな意見やアイデアが必要になっていた。話し合う中で行き詰まり無言になることもしばしばあり、ふと「対面だったらどのようにプロジェクトが進んでいたのだろう」と考えることが増えていた。このとき、オンラインでの活動は緊張しいの私にとってはやりやすく朗報である考えていたが、その考えは甘かったことに気づいた。オンライン授業は、顔の表情や視線を感じず、また、自分自身の表情も遮断できるというオンラインならではの利点があり、私にとって都合の良いものであると考えていたため、意見を交わしやすいものであると思っていた。しかし、いつの間にかそれは私にとっての不安や心配事の種になってしまっていたのだ。この経験から、良い面であると思っていたことがマイナス面にもなり得るということに気づいた。このように良い面ばかりを見るのではなく、良い面と悪い面の両方を見ることが大事であり、両方の面から物事に見極めることが自身の成

長に繋がるのではないかと考えた。

また、このオンライン上での意見の伝え方やくみ取り方の難しさを経験したことで、オンライン上での発表やワークショップでのゲーム説明のときに、顔の見えない相手にどう分かりやすく伝えるかなど、今まで以上に慎重に考えるようになった。この気づきは、コロナ禍であるからこその気づきであると思う。エフラオの活動を通して個人目標の達成が出来なかったことについては悔いが残るものの、それについて深く考えるきっかけにもなったことから、この経験をエフラオ以外の活動をするにあたって活かしていきたい。

ここまで私自身の反省点ばかりを述べてきたが、国内での活動で得られたことも多かった。 昨年度所属していたラオス班が解体し全員がプロジェクト班に入ることになった。1年間一緒 だった仲間と離れることになり少し寂しさを感じていたが、新たな班で頑張ろうと改めて気を 引き締めたことを覚えている。今年度どこのプロジェクトに参加するかを考えたとき、今年は ラオスに渡航することは難しいだろうと思っていた。そのため、コロナの影響が出たとしても プロジェクトを実行出来る国内活動班にしようと思い、自分自身まだまだ理解不足であると感 じていたフェアトレードに関する班に所属することにした。活動内容は、貿易ゲームをベース にしたフェアトレードゲームを通して、フェアトレードについての理解をしてもらうワークショップを開くというものであった。このワークショップの肝であるゲーム内容を考えるにあた って、先述した通り中々アイデアが思い浮かばず苦戦したこともあった。

しかし、自分では思い浮かばなかったアイデアや意見が1つ出ると、それに追加するようにして次々とアイデアが膨らんでいき、ゲーム内容が次第に固まっていった。私にはない考えをメンバーは持っていて毎回刺激を受けるとともに、一人では成し遂げることが出来ないものであったと実感した。そして最終的には全プロジェクトの中で1番初めにワークショップを開催することができた。改善点は多くあったものの、ここまで進めることができたのは班のメンバーがいたからである。メンバーとともに作り上げたワークショップを最後まで実行できたことは誇りであるし、何よりも達成感があった。オンライン上での会話が多く対面する機会が少なかったため、仲間意識を感じる瞬間は少ないかと思っていたが、反対に対面が少ないからこそ、些細な事も確認し、協力し合うことがあり、仲間の存在や繋がりの大切さを改めて感じた。

これまでの活動を通して、普段では経験できないことをしていろんな人と関わる中で仲間と比べながら自分と向き合う時間が増えた。自分がどういう人間でどういう性格なのか、この性格がエフラオの活動にどう生かすことが出来るのか、または足かせとなるのか。自分について分析するのは正直怖いが、見つめなおす時間を作ることで、目をそらしたくなるようなことや反省点はさらに自分を伸ばすことに繋がると期待も出来るようになった。このような考え方が出来るようになったのもこの活動のおかげである。これは小さな成果であるかもしれないが、将来の自分自身のための大きな一歩であると確信している。

9割の後悔と1割の得たもの

杉 浦 裕 貴社会文化システム学科 3年

2 年間のエフラオでの活動が終わる。この事実を受けて「終わるのが嫌だな」と思う私がいる。正直驚いている。今まで何かにのめり込んだ経験はなく、基本的に熱しやすく冷めやすい私がなぜこんな心境になっているのか。エフラオで得た経験が大きいから。確かにそれはある。しかし、答えはもっと簡単で「まだ何も残せていない」——ただそれだけのことである。

ここではコンポスト班での1年間の活動を通して感じたことを書いていく。昨年度の報告書の通り私はフェアトレードやコーヒーについて興味があったわけではない。エフラオで、製品班で2年間活動してきたがそれは今も変わらない。そんな私が唯一興味を持ったのが農村の生活であり、それに1番近いのがコンポスト班だと思い所属した。

コンポスト班に所属した私が1番最初に考えたことは、今年こそ後悔しないですむように昨年度の1年間の活動を通して感じていた、能動的なメンバーと受動的な私との温度差を少しでも縮めるために全力で取り組むことである。そこでまずは私の中での理想のコンポストとそれを実現するために必要なことを考えた。理想のコンポストは、堆肥化が簡単で面倒な作業がない。これが前提条件であった。そのために必要なこととして、①コンポストについて知る、②条件に近いコンポスト作りをしている人や団体を探しアドバイザーになってもらう、③実際にコンポストを作り簡略化させていくといった点をざっくりと考えていた。結論からいうと、この考え通りになることはなく、私の思い描いていたコンポストは失敗に終わった。

ここで私がコンポスト班で行った主なことを記載する。コンポストや肥料に関する基礎情報の共有、コンポスト作り、2つの企業・機関への訪問調査と1つの団体への電話での調査などが挙げられる。こうして書き出してみるとそれなりのことはできているように見えるかもしれない。ではなぜ私が「まだ何も残せていない」と感じるのか。それはコンポストが失敗したからという理由でも、当初の予定通りに進めることができなかったからでもない。原因は私自身である。

今年度の私の後悔として、①「見切りをつけるのが早い」ということと、②「やれることはまだあったはず」という2つが挙げられる。先ほど書いた原因とはまさにこのことである。①については2回目の訪問調査の際に感じたことである。この調査には私と2年生の計2人で訪問をした。しかし、結果は少なくとも私にとっては失敗であった。失敗と感じる理由としては私たちが行おうとしているコンポストとの規模や設備が違いすぎていたなどといったことも挙げられるが、1番はこの調査で私が知りたい情報を得ることはできないと見切りをつけ、メモ

を取る量を減らしてしまったことである。これは時間を作ってくれた訪問先にとっても申し訳ないことだが、それ以上に一緒に調査をしていた2年生や、調査結果を待っている班員に対して非常に申し訳ないことをしてしまったと後悔している。結果は同じ失敗でも私の取り組み方次第ではもっと聞き出すことができ、意味のある失敗にすることができたかもしれない。

②については、主にコンポスト作りで感じたことである。私の作成したコンポストは失敗した。失敗したと考える理由は、うまく堆肥化できなかったからではなく、失敗した理由を予想でしか割り出すことができなかったからである。例えば作成するコンポストの数を増やしていれば集まるデータを増やすことが可能なだけでなく、意図的にコンポストを失敗させて、どういった状況だとコンポストが失敗するかを検証することもできたはずだ。また畑や田んぼづくりをしている遠方の知り合いに頼んで協力してもらうことができていたら、普段の農作業の中にどうやってコンポストを取り入れればいいかなどを具体的に考えることができたかもしれない。この2つの後悔は私の本気度が足りていなかったから起こった出来事であり、それに気づいたことだけが成果だと思っている。

最後にどうしてエフラオを選んだかについて再び考える。座学だけで終わるのではなく、習ったことを体感して学びに変えたい――これが理由だと思っていた。しかし、もっと思い出して考えると私は大学1年の日々が退屈で、普通に取り組んでいれば単位が取れて、少し頑張れば高評価を得られる生活に不満を感じていた。このままの生活を送るのは簡単だ。でも得られるものは少ないであろう。貴重な学生という期間で1つくらいは本気で取り組むことをしてみたかったことを思い出した。

その結果、1年とは比べ物にならないほどの経験ができ、エフラオが終わる時になってもっとやれることがあったと後悔している。多分エフラオに入らないでいたら失敗して後悔できる経験すらしていなかったと思う。やり切ったとは言えない2年間の後悔。この本気を出し切ることができなかった後悔を忘れることなく、これからの取り組みに活かしていきたい。



コンポスト班のメンバー

知ったつもりでいた自分

中山大地 社会文化システム学科3年

2年間の活動が終わった。例年と異なりオンライン授業が当たり前となった 1年間。第 7期の $Smile\ F\ LAOS$ は開始も終わりもオンラインであった。この 1年間は常に変化の連続であった。渡航が中止となり国内プロジェクトに切り替わった。人生ゲーム班では、参考や前例となるものがほとんどない中で、自分たちで方向性や内容を決めて「0から 1 を作る」ことに魅力を感じて所属を希望して活動した。販売班のイベント班では、今年は班長として先頭に立ち 1年間活動した。その中で感じたことがある。「知ったつもりでいた自分」である。2年目という立場になった自分は、いつの間にか「知ったつもりでいる自分」になっていた。

国内プロジェクトの人生ゲーム班は「生産者の生産過程や生活が見えていない」という課題によって立ち上げられた。生産者の生活や生産過程を知る、自己の普段の生活を見直す、商品購入の際に新たな判断基準をつくる、という目標を掲げて始まった。しかし、前例がない中でのスタート。メンバー4人が描く未来やゲームの内容を擦り合わせる所から始まった。

渡航を経験した3年生と新しく入った2年生の間には、当然のように経験・学びに大きな差があった。国内ゲームを進めていく上で3年生が渡航で感じ、経験し、見たことを言葉として伝えていきゲームの作成を進めていった。しかし、具体的な内容を決めていくうちに疑問が絶えず出てきた。「これ何だっけ?」「これあった?」と渡航を経験した自分たちも知らないこと、わからないことの連続であった。軸や進む方向が定まらない中で進めていた活動は、誰も決定を下せずに1回の授業で1歩進んでも、次には半歩戻っていた。そのため、箕曲先生や元ATJの名和さんへ相談やアドバイスをいただきながら進めた。

だが、相談するたびに新しいこと、知らないことであふれていった。その時にいつの間にか「知っているつもりでいる自分」でいることに気づいた。10 日間のラオスへの渡航を経験した1年前。目や肌で実感するだけでなく、農村でコーヒーについて実際にお話も伺った。農家さんへの家計調査を行い、お金の流れや実際の生活について詳しく調べていった。農村だけでなく、市場での買い物など様々な事に目を向けて、興味や違和感を繰り返して渡航期間を過ごしていた。だが、たくさんの経験をした自分は「知ったつもりの自分」に変わっていた。実際にゲームを進める上で、農家さんの背景や起きていることについては、まだまだ知らなかった。現地に行った10日間で多くのことを知れたと満足して、完結させている自分がいた。その部分を今回の人生ゲームを通して、自分の気づきとして見つけることができた。「つもり」でいる自分は、家計調査の報告書を再び読んで、やっと理解・納得に繋げられていた。自分たちが

目で見て、調査をして書いたものであるにも関わらず、今年になってようやく自分たちの行ってきたことへ理解が追い付いた。そんな発見や学びを得ながら、国内ゲーム班の活動を終了した。「0から1を作る」ことはできた。だが、改善点は多くある。来年度以降も継続するのであれば、作り出した1がどのように変化するのか楽しみである。

僕はこの2年間はプライベートも含めて「経験」を重視してきた。自分は読書・座学などが得意と胸を張って言えるわけではない。だからこそ様々な場所に行き、年齢に関係なく様々な人と出会い、話をして学び、自分なりにアウトプットをしてきた。時には時間をかけて移動をして、人に会いに行き学びもした。とにかく「行動」というアクションを繰り返して、小さな経験を得ることを意識してきた。エフラオに入った理由にこれも含まれる。

2年生でのラオス渡航でも様々なことを学んだ。1回目と2回目では見える景色や感じること、学ぶことも大きく異なった。大学生活3年間、ゼミ活動の2年間を振り返ってみると「知ったつもりでいる自分」になっていることに、人生ゲームの作成を通して気づいた。渡航に協力してくださった第5期メンバーの加藤萌音さんが発言した言葉がよみがえってきた。「知ることの責任」という言葉。正直なところ、その言葉の前後の話は覚えていない。だが、ふと自分の脳裏に浮かんだ。知った以上は、見た世界から目を背けることはできても、自分が知らなかったことにはできない。2年間を通して多くのことを見て、感じ、学んできた。だが、どこかで「知ったつもり」で終わり、また新たなことや興味の向く方へ自分は向いていた。知った先のわからない可能性や見えない未来については、どこか目を背け続けていた。だが、これからはそこの追求をしていきたい。見て、感じ、学んできたことを点と点で繋げていきたい。

最後に、ここで得た大きな経験は次のステージで活かしていきたい。まだ先が見えぬ未来であるが、ここで得たことは、これからの自分の進むべき道を切り開くきっかけになるだろう。 2年間一緒に苦楽を共にしたメンバー、第6期の先輩方、第7期の2年生、ありがとう。



第7期イベント班で1度きりの集合写真。

憧れの対象

山 口 樹 社会文化システム学科3年

大人になると「将来の夢は何ですか。」という質問は非常に困る。私はこの質問にうまく返せた試しがなく、就職活動の面接対策のために深く考えてみてもなかなかいい答えが見つからない。幼稚園の卒園アルバムには顔写真と名前の下に将来の夢が書かれており、私は当時将来の夢を「ケーキ屋さん」と書いていた。中には「お嫁さん」や「戦隊ヒーロー」と書いている子もいた。しかし、今の私に求められている答えはケーキ屋さんという回答では絶対にない。

今年度はコロナウイルスの感染拡大により大学に通うことはできず1年間自宅でオンライン授業となった。当然エフラオの活動もオンラインとなり、楽しみにしていたラオスへの渡航もできなかった。その中で様々なプロジェクトが立ち上がり私は「ラオス版 職業図鑑」の作成に携わった。このプロジェクトは、農家や役人以外の職業に対する認知が低いことをスタツアで感じたことがきっかけで始まった。スタツアで知り合ったラオス人学生に連絡を取り、ネットでも検索をしてラオスの職業について調査を進めた。ラオス語に翻訳することも現地の学生協力してもらいなんとか数ページは形にすることができた。最初はこのプロジェクトがラオスの子どもたちにいい影響を与えられると信じて作成を進めていた。しかし、コーヒー農家さんのページでキャラクターの「ラオスコーヒーを日本人にも飲んでもらえているのは嬉しい!」というセリフに対して表現が日本人の自惚れにも取れると先生からコメントをいただいた。私は納得し反省したのと同時にすごくこの言葉が引っかかった。もしかしたらこのプロジェクト自体が自惚れであり、自己満足なのではないかという考えが頭をよぎった。

私は今まで教育を受ける場で何度も将来の夢は何かという質問を受けてきた。その質問に対してはっきり答えられる子がとても羨ましかった。小学校の担任の先生が話していた野球のイチロー選手の話は今でも鮮明に覚えている。イチロー選手は小学生の頃の文集ですでに一流のプロ野球選手になることが夢だと書いていたという話だった。この話を聞いて私は将来の夢や憧れを持つことは重要なことであると思っていた。しかし私は将来の夢と言えるものをしっかりと持てたことはなく、堂々と夢を語れる子を見ていつも劣等感を感じていた。その子たちのように夢を語れる子がラオスでも増えたら素敵なことだなとか、そんな気持ちもあって職業図鑑班を選んだ。だが、私はそこに疑問を感じてしまった。小学生になると私の周りには将来の夢を聞かれて「ヒーロー」だと答える子はいなくなった。読んだ漫画の中には「将来の夢はお嫁さんになることです」とクラスで発表したら全員から笑われるという描写を何回か見かけたことがある。自然と将来の夢を聞かれた時は職業を言わなきゃいけないという気持ちが生まれ

た。だが、ラオスの子ども達にとって将来の夢は本当に必要なのだろうか、私たちはラオスの子ども達に教えられるほど職業について理解しているのか。そもそも私たちがこの活動をすることによって職に就かなければならないという、ある種の押し付けになるのではないかと思ってしまった。

そんな疑問を持ちながらページのレイアウト作成に入った。セリフの配置や見やすさを考えている時、今私がしていることは職業の説明を並べているだけだということに気がついた。私は今までの経験から将来の夢は職業で言わなくてはいけないという考えに縛られていて、作成しているものが本当の意味での図鑑になってしまっていたのだ。ここで私は自分の考えに誤りがあったことに気がつく。説明を並べただけでこの図鑑が効果を発揮すると信じていた自分はやはり少し自惚れていた。ラオスで職業の認知が進んでいないのは職に就くことが絶対的なことではないからだ。必要なのは職業を通して今の自分に足りないこと、やるべきことを自分で考えることなのではないだろうか。「頭が良くなりたい」という子は身近な先生のすごさを知ることで勉強の意欲が湧く、「ヒーローなりたい」という子は警察官を知ることで人により優しくなるなど、将来の夢とは必ずしも職業でなくてもいいのだ。あくまで職業は少しだけ自身の考えや行動を変える"きっかけ"に過ぎない。結婚したい、海外に住みたいなども将来の夢に当てはまると私は考える。その夢を掲げることで料理を練習する、英語の授業をしっかり聞くなど夢に近づくには今どういう行動をとったほうがいいのか考えることが将来の夢の本質なのではないだろうか。それを積み重ねた先で本当にやりたいことが見えてくるのかもしれない。

ここで冒頭に戻る。今の私に求められている回答は結局なにか。大人になった私は職業を通してきっかけを見つけずとも将来の夢を見つけられる力を今までの人生で身につけているはずである。私はエフラオに2年間所属したことで客観的な見方というものが少しだけできるようになった。昨年の報告書でエフラオに入ったのは視野を広げたいと思ったからだと書いたがその点では2年間で少し成長できたのではないかと思う。しかし新たな課題も見つかった。自分の意見を人に伝えることにまだ抵抗があることだ。特にこの1年間はオンライン授業だったこともあり、効率よく話し合いを進めるためには余計なことは言わないようにするという気持ちがやけに強く働いた。私の意見を言ったところで受け入れてもらえるのか、空気が読めてない

と思われるのではないか。そんな気持ちがまだ存在する。しかしこの2年間で少しだけ成長できたのだから次は自分の意見に自信を持って人に言えるように努力するつもりだ。成長の機会をくれたエフラオには本当に感謝している。少しずつでもいいから進化していける人になりたい。これがいまの私の将来の夢である。



バーチャルスタディツアーの様子

自分の心の欲する場所へ

Meilun YAN

社会文化システム学科3年

大学は一番自由な夏休みとも言われる。青春期から成熟期への過渡期でもある。卒業したら何をする?、今後どう生きていく?、選択肢が沢山あるのに、何を、どう選ぶかという問いに対して、大学生に限らず、悩まされている人が多い。

私はエフラオで2年活動してきた。素敵な仲間と沢山貴重な経験させてもらい、とても充実した、納得感がある2年間だった。フェアトレード、国際協力、文化人類学、マーケティングPR……どの分野も、エフラオの活動を通して初めて知り、関わることようになった。2年を経て、それらのキーワードは、自分にとって非常に大切なものになり、今後も携わりたい、学びを深めたいと強く思うようになった。ゆえに、「これからの人生で、やりたいことが見つかったよ!」を堂々と言えるようになった。それは自分の大きな変化(進歩)ではないかと思う。未来への不安や危機感を持っていた私がやりたいことを見つけたひとつ大きな理由は、「世の中の活動の本質について少し理解したからだ」と考えている。

現時点で、私は世の中の活動の本質は課題解決であると考えている。例えていえば、国際協力は、SDGs17の目標を掲げて、世界規模の活動を推進している。貧困をなくしたい、教育の質を高めたいという課題を解決するために、様々な団体や個人が活動している。企業も顧客の課題を解決するために経済活動を行われている。お金をもらう同時に、等価のサービスやモノを提供している。活動の本質はシンプルに課題解決であると理解して、では自分は今の社会においてどのような課題を感じていて、それに向けて誰のために、何ができるかを考えれば良いではないかと思った。ビジョン・提供するサービスに共感できる大手企業なのか、イノベーションを起こしやすいベンチャーなのか、国際協力の現場で活動するNGO団体なのか、知識や科学を追求し次世代を育成する教育機関なのか……すべては課題解決するために1つの選択肢を選ぶことだ。今後の道をどう進むか、それは個人がどういう問題意識を持って、社会課題を解決したいか次第だと思う。

問題意識をもとに、現地に飛び込んで自ら問題発見し、それらの問題を解決するという一連の流れはエフラオコアな部分だ。課題の発見・設定は難しいことではあるが、文化人類学の思考法から「違和感を大事にする」「現場主義」「当たり前を問い直す」という3つのキーワードから様々なヒントをもらえる。○○が足りない、○○を改善すべき、○○があったらもっと良くなるではないかという発想・意識が、課題設定の第一歩である。その課題が本当に必要とされるか、真の課題は何か、実現可能性があるかを、情報収集や当事者もしくは専門家に尋ねて、

選別し判断する。それから、当事者(現地の方々)と連携し、リソース(モノ・時間・カネ) を集める。仮説のもとに試行錯誤することで、再現性の高い、オリジナリティがある回答を導 く。

過去の私は、フェアトレードはあくまで発展途上国の支援するための仕組みだから、消費者が高い値段で買えば買うほど、生産者の収入も増えて良いでしょうと勝手に思っていた。実際、現地に家計調査を実施して、彼らの生活に密着することで、彼らが本当に困っていることがわかった。収穫期の前にお金がなくなったことで、仲買人に借金したり、コーヒー豆を加工できずにチェリーで安く売ってしまい、チャンスロスなことばかりだった。だから、前払いというフェアトレードの仕組みを作ることで、彼らの一年のサイクルをドロップアウトせずに、良い循環で生産活動を行えるようになる。それは私の中で真の課題解決だと思い、それからのものさしになっている。

一方で、ただ課題解決のプロセスを理解しても、ひとりではできることが限られている。チームの力は、課題解決に不可欠な要素だと再認識したのは、今年度の活動である。エフラオ2年目から、スタディツアーで感じた課題を整理して、5つのプロジェクト班を立ち上げて、2年生もジョインした。初めてプロジェクトマネージャー・運営側として、チームで一緒に、ゼロから作り上げた経験は非常に貴重だった。ゴールを決めて、成果をあげるだけではなく、それぞれのメンバーが納得でき、いかに成長を得られるかも常に心掛けていた。なぜなら、新型コロナウイルスの感染拡大により、今年度の活動はほぼオンラインで実施し、渡航不可能になったからだ。その中で、チームメンバーのモチベーションの維持だけでなく、ゼミの時間を有効利用して各自が学びたいことをいかに学べるかといったことは、従来以上に大事な課題であると思った。先輩後輩関係なく、各自納得までディスカッションする、正解を急いで出さないで気づかせる、大きな方向を決めてやり方や工夫は各自に任せる、よくできたことを素直に褒める、承認する。ゆえに、チームメンバーが期待以上のパフォーマンスを発揮でき、各自主体性を持って進められるようになった。むしろ私はメンバーから教えらたり、助けられたことが多い。

好奇心が満足するまでしつこく質問する、納得するまで議論し続ける、これまで色んな人とぶつかってきた。こんな無茶な私を許してくれたり、理解してくれたり、仲間として受け入れてくれたのはエフラオだった。心理的な安全性が高い組織だから、発言しやすい。応援してくれる、一緒に頑張れるメンバーがいるから、何でも挑戦しやすい。エフラオの皆様がいなければ、自分はここまで頑張れなかった。最適な学びの場を提供してくださる先生、信頼できる、信頼してくれる仲間に感謝している。ありがとうございました。

皆様も引き続き活動して、心踊るほど楽しいことを見つけられるように願う。

「伝える」

坂本遥望 社会文化システム学科3年

今年度のエフラオの活動を振り返ると、昨年度とは全く違う新しい一年だったという印象である。三年生になる前は、先輩がいなくなり自分たちが活動の中心となること、後輩を引っ張っていく立場になること、とにかく不安でいっぱいだった。特に、昨年度の最後の授業の時にじゃんけんで会計班の班長に決まったことは、そのような立場をほとんど経験したことがない私にとって最大の不安要素であった。そんな不安を抱えたままいざ三年生になると、もはやそれどころではないという感じだった。新型コロナウイルスの影響で、オンライン授業や渡航・販売会の中止などあまりにもイレギュラーなことが多く、もともと持っていた不安よりも初めてのことに対する戸惑いのほうが大きくなった。

オンラインでの活動を進めるにあたり、私が最も意識したのは「自分の考えを口に出してきちんと伝える」ということである。昨年の報告書で私は、自分の頭で考えることを学んだという内容で経験を通じた自己変容を書き、その最後には「感じたことや思ったことを積極的に人に伝えるよう心掛けたい」と今後の抱負を語っていた。そもそも伝えるということを強く意識したきっかけを考えると、販売会や班活動など色々あるが、一番は昨年度のスタディツアーである。私はもともと自分の考えていることや思ったことを人前で話すのが苦手だった。それは間違っていたらどうしようと否定されるのが怖いという想いがあったからだ。そんな私だったが、スタディツアーの一分間スピーチを通して、人前で話すことにほんの少しだけ慣れ、メンバーと意見交換をすることで新しい発見が得られる面白さを学んだ。また、ラオ人学生との会話を通して、当然ながら黙っていても何も伝わらないし、拙い英語でも伝えようとすればコミュニケーションが取れることを知った。そのような経験があったうえで、今年度はオンラインでの活動になったことでそれをより意識するようになった。オンラインだと対面での会話に比べ、表情や動作などから相手の感情が読み取りにくいので、言葉で伝えることの大切さを改めて実感した。

三年生としての責任感もあり、プロジェクト班では特に話し合いの場で自分の考えを伝えることを心掛けた。オリジナルゲームを作るために様々な意見を出しながら議論を重ねる必要があったが、一からゲームのルールや進め方を考えるのは簡単なことではなく、オンラインでの話し合いではみんなが黙り込んでしまうこともあった。そんな中でも、自分の意見や感じたことを積極的に口に出し、ささいなことでも気になったことは話し合いの中で共有し、疑問に感じたことは尋ねるようにした。これまでの人生の中で、話し合いでここまで発言をしたのは初

めてのことであった。プロジェクト班の活動を通して、自分の考えを伝え、人の意見を聞いて、 さらに自分の考えを深めることでより良いアイデアが生まれることを学んだ。自分一人で頭の 中で考えているだけでは絶対にゲームを作り上げることはできなかっただろう。

班長になることが不安だった会計班の活動は、二年生も意見を出しやすい雰囲気を作り、仲良く楽しい班になれば良いなという想いで取り組んだ。正直販売会やイベントが次々中止になる状況で、会計班としての仕事はほとんどなかった。私は班長ではあったが、前に立って皆を引っ張っていく、ということは苦手で、指示を出すというよりも、みんなが話しやすい雰囲気を作ることに重きを置いた。そのためにどうしたらいいか考えたときに、やはりここでも自分の考えを伝えることが大切だと考えた。「私はこう思うんだけど、みんなはどう?」と話し合いを進めるように…できればよかったのだが、実際のところ、会計班の仕事がない中でどう活動していくか、新しいアイデアを出すのは私よりも同期や二年生のほうが得意だった。なので、自分の意見を伝えるというよりも、みんなが出してくれた意見に対して「こうしたらもっと良いかも!」と広げていくことを意識した。具体的なアイデアだけでなく、みんなが同じ立場で意見を出しやすいように、迷っていることやどうしようか?と困ったことも正直に伝え、みんなで班活動を作り上げていった。

一年間の活動を終え、プロジェクト班ではただ意見を出すばかりでリーダーに頼りすぎてしまったという後悔や、会計班の班長としてもっとできることがあったのではないかという心残りもある。しかし、昨年度とは違う授業スタイルだったからこそ学べたことや、班長になったからこそ意識が変わった部分もある。その一つが「伝える」ということである。エフラオメンバーの温かさや刺激をもらえる環境がなければ、私は今以上に臆病で受動的な人間のままだったと思う。この経験と学びを活かし、これからさらに自分の世界を広げていきたい。



会計班のメンバー (+広報班エンちゃん)

周りを巻き込み、周りに巻き込まれる

阿部大輔 社会文化システム学科3年

私はこの 1 年で、「周りを巻き込む行動をすること」と「周りにいる人の行動に触発されること」の大切さを学んだ。

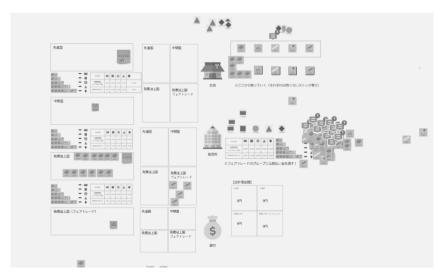
この学びを得たきっかけは、国内プロジェクト「フェアトレードワークショップ」を企画・ 実行したことである。具体的な事例が2つあるので、それぞれで感じたことをまとめる。1つ 目は、国内プロジェクトを立ち上げるにあたって、エフラオ3年と先生でアイデアを出し、意 見をまとめて企画を検討した時のことである。まず初めに、国内プロジェクトで何を行うか検 討する際に、3年全員の意見やアイデアを出し合った。私もできる限りアイデアを考え、どん なに小さなことでも、思い浮かんだらメモに書き留めて案を出すように心掛けた。しかし、私 が考えたアイデアは全て似たようなものばかりで、自分で考えることができるアイデアに限界 を感じていた。そう悩んでいるうちに、一旦、出てきた全員のアイデアにコメントをつける作 業をして、アイデアのブラッシュアップをすることになった。作業が終わり、他の人が書いた コメントを見て「こんな考え方もあるのか」と感心したと同時に、"自分の視野の狭さ"を理解 した。私はアイデアを考える時、常に別視点・別角度から考えることを意識していた。しかし、 私が考えたアイデアへのコメントでは、「なぜそう考えたのか?」といった、アイデアを考えた 背景やその考えの深さまで見ている人がいた。このコメントに影響され、今まで考えてきたア イデアを見直し、どうしてそう考えたのか、改めて考えてみたところ、より具体的な内容で、 より独創的なアイデアが浮かび、考え方の幅が広がった。周りの人と関わることで、自分には ないものを感じ、得ることができた。また、周りの影響をあえて受けることの大切さも感じた 出来事だった。

2 つ目は、オリジナルゲームを作成した時のことである。「オリジナルゲーム」であるため、ゲームの要素からルール、ゲームの環境など考えることが多く、私を含めたグループメンバー全員が困惑していた。また、全体的な見通しや進め方、最終ゴール設定など、不確定要素ばかりで中々動き出せない状態でもあった。私はリーダー的な役割だったこともあり、性格上「1度決めたことは何としてもやり遂げたい」「失敗したくない」と考えていたため、積極的に行動するようにした。例えば、「ゲームで使うアプリは miro なんてどうかな?」など、とにかくメンバーに提案したり、意見をもらうようにするなど、コミュニケーションを取った。夏ごろまではグループのまとまりがなかったが、秋から徐々にプロジェクトの見通しが見えてきたため、メンバーからアイデアの提案があったり、話し合いをすることが増え、プロジェクトが順調に

進み始めていた。最終的には、私がお願いしていなくても、「こんな要素を取り入れるのはどうか?」「ゲームの進め方はこうしたらどう?」など、ゲームをより良くするためにメンバーが主体的に動いてくれるようになった。この経験から、自分が主体的に動き、周りを巻き込むような行動をすることがどれほど大切か学んだ。

最後に、去年から今までに通じて成長できたこと、学んだことをまとめる。私は去年、「人任せをやめた自分」というテーマで自己変容を書いた。正直、自分が去年学んだことを活かして、ゼミ活動をしてきたと思っていなかったが、改めて今年1年を振り返ると、成長していたことが分かった。ゼミに所属する前は「他人の後ろでのんびり過ごしていたらいいや」と、かなり「人任せ」な性格であった。しかし、2年生のゼミ活動を通じて、自分も一緒に行動する大切さを学び、班活動や国外活動では積極的な行動をする努力をした。その結果、3年では自ら主体的に行動することが当たり前にできるようになっていた。成長を感じた出来事は、班活動である。私は、販売班と国内プロジェクト班の班長を務めることになり、これまで以上に責任のある立場になった。当時の私だったら、人に頼られる立場は面倒なことも多く、絶対に避けていたはずだが、今では頼られることが嬉しく、このメンバーと共に目標を達成したいとまで感じるようになった。

私はこのエフラオで活動した2年間で自分の殻を破ることができた。周りのために頑張ること、周りのために行動するといった、当たり前だけど苦手だったことを克服し、人として大きく成長することができた。大人になっても、ここで培った力や経験は必ず活きてくると信じて、この先の未来を歩んでいきたい。



ワークショップ用に作成した miro のボード

見えぬものこそ

高橋 瑛子 社会文化システム学科3年

今年度は、全員が変容せざるを得なかった一年であったと思う。もちろん私も例外ではない。 しかし私は、自己変容どころか、大きく変わっていく時代に取り残されるような感覚を覚えた。 今期エフラオが始まる前の春休み、家にいる時間が多くなった状況において何ができるのか、 何をするのかという問いが世間を飛び交う中、私はすぐにそのように前向きに考えることができなかった。2年生の時から書き溜めていた、来年度になったら広報班でやってみたいことリストはほとんどができなくなってしまったし、「販売会は多分できないだろうな、スタディツアーも中止かな…」と思うと、こういう状況だからこそ何かしよう!という気持ちに持っていくことはなかなかできなかった。

しかし、7期の活動がオンラインで始まり 2年生を見た時に、それではいけないと思った。エフラオのことをまだ何もわからない 2年生が入って来たのに、いつまでもグズグズしていられない。そう思い、広報班でやってみたいことリストに書いてあった「2年生にわかりやすく」を実行しようと思った。なぜ、「2年生にわかりやすく」という項目があるのかというと、広報班は、エフラオの活動やコーヒー、ラオスのことを知らないまま広報物制作や SNSで宣伝しなくてはいけないからである。3年生は、一年間の活動やスタディツアーの経験から自分の気持ちや言葉で広報できるのに対し、2年生は借りたような言葉で広報をしなくてはいけないというもどかしさを私は去年感じていた。確かに、自分で経験しないと自分の言葉で作れないのは事実だが、広報物を制作する時にできるだけイメージできるようなサポートはしたいと思った。また、何か作ってほしいと頼む時に曖昧な言葉だと、何をどう作ったらいいのか伝わらないことが起きてしまうことがあったため、何をするのか明確に伝えるようにしようと思った。

しかし、オンラインでそれを実行するのは、想像以上に難しかった。自分が話している時に相手の反応がわかりにくく、ちゃんと聞こえているのか、伝わっているのか不安になる。その場の空気が感じられないから、どういう感じで話したらいいのかわからない。話し出すタイミングもわからないなど、今まで人とコミュニケーションをする上で考えたことがないようなことに悩まされた。それでも何とか考えを共有できるように、班の議事録を作ったり、LINEで細かく連絡したり、zoomの共有機能を使うなど様々な工夫をした。またその際、話し方や文章で厳しい印象を与えないように明るく話したり絵文字を使用し、いい雰囲気を作るように努めた。

けれども、これらは前述した「2年生にわかりやすく」から考えたことではなく、オンライ

ンになったことによってやり始めたことなのである。つまり、オンラインというその場の空気 や相手の表情があまり見えない環境になったからこそ、自分が話したり書いたりした言葉が重要になり、それらに気を遣うようになったということである。だからもしオンラインにならず 普通に対面授業であったら、「2年生にわかりやすく」という目標を立てていたとしても、言葉 で説明しきれずその場の空気に頼ってなんとなく伝えているつもりになっていたのかもしれない。

私はこのことから、コミュニケーションにおける伝達には、「言葉による伝達」と「その場の 見えない何かをとした伝達」の2つがあるということがわかった。これは極めてありきたりな ことで、今まで似たようなことを考えることはあったし他の講義でも学んでいたが、自分の経 験から意識して考えて理解すると、以前よりも伝わりやすい方法を考えやすくなったと思う。

だからといって、今年度「2年生にわかりやすく」という目標は達成できたのかというと、 至らない点が多すぎるためそうではなかったと思う。今年度でエフラオでの活動は終了してし まうためこの反省を次にとは言えないが、この経験を通して気づいたことをこれからの生活で 意識していきたいと思う。

最後に、箕曲先生、6期・7期のエフラオメンバー、そしてその他関わっていただいた皆様 に心より感謝を申し上げます。ありがとうございました!!



7期広報班メンバーと最後のミーティング

見えない相手を意識する

府川 奈 菜 社会文化システム学科3年

今年度は新型コロナウイルスの感染拡大の影響でほぼオンラインでの講義となり、ラオスにも行けず、販売会もいまだ行えていない。エフラオとしてもイレギュラーな年となった。また昨年所属していたラオス班が解体されたことで、今年度から販売班は広報班、プロジェクト班は職業図鑑班に所属となり、自分にとっては変化の年でもあった。職業図鑑も今までの教育支援の活動とは全く違うプロジェクトであったし、広報班での活動はほぼ何も分からないところからのスタートであった。

この 2 年間を振り返ると私は「見えない相手」を想像して常に活動していたことに気づく。それは昨年のラオス班での教育支援活動も職業図鑑プロジェクトの活動も広報班の活動でもすべてに共通していえることであった。教育支援の活動ではラオスの農村に住む子どもたちを、広報班では主に SNS のフォロワーの考えや気持ちを意識して活動しようとしていた。そういう考えを常に持っていたせいか、この 2 年間支援品の作成に対しても、広報として自分が執筆した記事に対しても「私が考えたものは相手にとって面白くないもの、良いものではないかもしれない」という不安がつきまとっていた。そうするとなかなかアイデアが出なくなってしまい、より無難な方向にシフトしてしまいがちになってしまっていた。見えない相手であってもそれを意識しすぎてしまい、自分の行動に自信を持てなかった。教育支援活動・広報活動としては対象を考えるべきなのは当たり前ではあるものの、なぜ私はここまで常に「相手」を強く意識していたのだろうか。

私はエフラオの活動だけではなく、日常生活から常に相手を意識して言葉を選び、行動をしてきた。なぜなら私は今まで「相手の気持ちになって考えねばならない」「相手が不愉快になることはしてはいけない」という教育を受けてきたからだ。実際にこの思いやりを重視する道徳的精神は私だけではなく、日本社会で生きていくなかでのひとつの行動指針ともいえるだろう。しかし、改めて考えるとこの「相手の気持ちになって考える」とはかなり難しいことではないだろうか。知り合い同士ですら「相手の気持ちを考える」ことは難しいことであるのに、その対象が SNS 上の不特定多数の顔も知らない人や海外に住んでいる子どもたちだったらどうだろう? その相手の情報を持っていたら、ある程度はその情報を頼りに行動することはできるかもしれない。しかしリアルな知り合いでもない、会ったこともない相手の気持ちを推し量ることなんて所詮できないのだ。この「相手の気持ちを考える」という教育の根底には「人に迷惑をかけてはいけない」という暗黙のルールが存在していると考える。たしかに自分の行動が「他

人に迷惑をかけるか、否か」というのは何かを決断するときの判断材料のひとつとなっている。 だからこそ私はこの「相手の気持ちを考える」ことにずっと囚われてきたのだ。

相手の状況を考慮するのはもちろん大切なことではあるが、そこで自分の意見を失ってはいけない。迷惑かどうかを決めるのでは私ではなく、相手だ。また教育支援活動にしても広報の活動にしても、こちら側ができるのはあくまで提案であり、その情報を取捨選択するのは相手なのだ。自分の行動を変えることはなかなか難しいが、今後は自分の意見をしっかりと持ち、きちんと相手に伝える努力はしていきたい。

最後にこの1年間の感想として正直「悔しさ」が残ってしまった。もっとエフラオの皆とやりたかったこともあったし、活動のなかで自分があのときもっと工夫することができていたらという後悔もある。私はエフラオに所属する意義をこの1年ずっと自分自身に問い直してきた。もともと私がエフラオに入りたいと思った理由のひとつは「色んな体験がしてみたい」であった。しかし、新型コロナウイルスの感染拡大の影響で今年度は例年どおりの活動ができなかった。「エフラオのメンバーと会えない」「ラオスにも行けない」「販売会も難しい」。このような状況下では「仕方がない」と思いつつ、残念な気持ちが大きくてモチベーションを保つことが難しかった。しかし、エフラオに入るべきではなかったとは全く思わない。確かに例年よりも活動の規模は制限されてしまったが、広報活動も職業図鑑プロジェクトもエフラオでなければ経験することもできなかったはずだ。新しい班への所属や新規プロジェクト、慣れないオンラインでの話し合いは何もかも新しいことへの挑戦であった。反省することばかりであるし、できなかったことをつい数えてしまいがちになってしまうが、この1年で得たものがあるということはきちんと自分自身でも認めたい。エフラオのメンバーとして2年間活動ができて本当に良かった。ありがとうございました!



広報班のメンバー

心の財産

山岡榛花社会心理学科3年

前年度の経験を通した自己変容で、私は「勇気を出すことができるようになった。これからは勇気を出しておこなったことをもっと高いクオリティできるようにしたい」という旨のことを書いた。大学3年生、動きにくい環境だったがやりたいことは全部やることを目指して過ごしてきた。

2年生でラオスに行った際の、小学校で遊んでいて目の前で男の子が転んだとき、それを助ける術が思いつかなくて動けなかった自分の後悔から応急処置に関する布仕掛け絵本をプロジェクトに提案した。怪我をしそうな場所を潰すのではなく怪我をした後の処置方法にフォーカスしたのは、渡航したときに聞いた小学校に割ける資金は多くないという話から施設を改良するというのは現実的ではないし、ラオスに限ったことではなく小学生は遊んでいる中で怪我は絶対するものだと思うからである。また、目の前で転ばれた瞬間、頭の中は対処方法を探してフル回転して自分の心臓はバクバクで不安に感じていた。そのことから、他人を助けることができる知識は結果的に自分の不安解消の効果があると思う。あのときの不安がとても怖かった、子どもたちに同じ思いをしてほしくない。ラオスの子どもが笑顔になることをしたいという私の当初の目標に準じていて、我ながらナイスアイディアだったと思う。

自分のアイデアを骨格としてプロジェクトを進めることが少し怖かった。言い出しっぺとして、ろくでもない内容になったらどうしようと図々しくも責任を感じていた。だが作成をはじめてみると良い意見を出してくれて絵本も上手に作ってくれた。私は最初に言い出しただけで、形にするのはメンバーたちがいないと絶対できなかった。

また、ラオスの友人にも怪我の処置方法を現地で再現できるか話をしたりラオス語訳をお願いしたりと大変お世話になった。絵本作成当初は今日本で推されている治療法だけにしようと思っていたが、軽いやけどなら歯磨き粉が有効だということを教えてくれた。その豪快な処置方法がとても好きでなにより実際にできる方法でなければ載せても無意味になってしまうので記載することにした。

絵本をつくるとき、今まで楽しくやっていた遊びが活かされた。それも保健委員をやっていたときの保健室での養護教諭とのおしゃべりや、図書室でジャンルにこだわらずいろんな本を読み漁っていたこと、絵を描くのが好きでよくノートに落書きをしていたこと、家庭科の授業中遊び半分で布絵本を作ったことなど、意外なことから身についたスキルが役に立ったのだ。何の経験がいつ使えるかわからないものだと思った。大したことがなさそうなお遊びでもやっ

たことはずっと心に覚えていて、その経験はいつか大切な引出しになりうると思った。

今年度は行動が制限され、やりたくてもできないことも多かった。だが私はこの環境だからこそ経験できたことがたくさんあった。心理学の学科に在籍していてもカウンセラーの仕事は全く考えていなかったが、一人暮らしをしている親戚に気持ちが疲れちゃった、と相談されカウンセリング論の授業で習った傾聴の姿勢で相手の話を引き出して気持ちが楽になるまで話してもらうことを実践することができた。卒業後の就職についてなにも考えがなかったのが、家で時間を持て余していたからこそあらゆる職種を調べ、家からたくさんのインターンシップに参加でき、目指したい職業ができた。読まずに積んでいた本を読むことができた。ずっと観たかった映画を観ることができた。疎遠になっていた海外にいる友人に安否と近況を聞くために久しぶりに連絡をとることができた。きっとこの制限された日々の経験は記憶に残り、心の財産となる。



最初の対面授業

変われるかは、自分次第

佐藤愛海 社会文化システム学科2年

コーヒーが好きで、フェアトレードにも興味があった私は、入学した時からエフラオに入りたいと思っていた。だが、あることがきっかけで私のこの気持ちはさらに大きくなった。それは、私が1年生の時に行われた社会文化体験演習のシンポジウムである。エフラオの先輩方の発表に、私はとても刺激された。一人ひとりがそれぞれ違う視点で物事を深く考え、その意見、考えを自分の言葉で発表していたからだ。同じ大学生なのに、私は物事を深く考えたことがなかった。その先輩方の姿を率直に、「すごい」と思った。私も先輩方のように、自分の意見、考えを相手に伝えられるようになりたい、ここに入って私も成長したい、そう思いこのエフラオに入った。

私はもともと、自分の意見や考えを言葉にすることが得意ではなかったため、エフラオの活動を通して、これを克服したいと思っていた。エフラオは学生主体のため、話し合いが多く、意見や考えを述べる場面も必然的に多くなる。今までは、このような機会があっても積極的に発言はしてこなかった。私はイベント班に所属していたが、その時にも意見を求められることが多かった。最初は、意見を求められると焦っていた。それは、自分の考えはあっているだろうか、論点から逸れていないだろうか、などという心配や、自信のなさからくるものであった。しかし、班員は一人ひとりの意見に対して必ず反応をくれた。批判したり、流したりしなかった。このような経験を重ねて、私はだんだん自分の意見や考えを言うことに対して、苦手意識がなくなっていった。

また、私は SDGs アクションアワードに参加していた。エフラオがどのようなアイデアで応募するか、という話し合いで全員がそれぞれアイデアを考えてくることになった。私は自分なりに一生懸命アイデアを考えたが、自分のアイデアに面白みがないと思ってしまい、自信がなかった。話し合いでのメンバーのアイデアは、見事にテーマが分かれた。他のメンバーからは自分にはない視点や発想がたくさん聞けた。それが、とても面白かった。この時、私は気づいた。みんなアイデアが違うのは当たり前じゃないか、と。アイデアが違うから面白い話し合いになるのだ。自分には、自分だからこそ生める発想があり、相手には、相手だからこそ生める発想がある。みんな違うから、いいのだ。相手と同じアイデアだったらつまらない。違うからこそ、話し合いが活発になり、そこから新たな発想が生まれることもある。もっと自分のアイデアに自信を持とうと思った。今までは、自分の意見に自信がなく、発言しないことが多かった。今考えるともったいなかったと思う。発言することで、それに対する他の人の意見が聞け

たり、議論できたりする。自分の意見を言い、相手の意見を聞くことで、自分の考えや価値観 を広げることに繋がる、ということに気がついた。

今年度は、ほとんどが非対面形式で授業が行われ、最初は非対面で何か得る学びはあるのだろうかと不安に思っていた。だが、この一年を過ごしてみて、それはすべて自分次第であると思った。非対面の中でも何か目標を作ったり、SDGs アクションアワードに参加してみたりなど、周りや環境のせいにせず、自分自身が主体的に考え、行動すれば、その中で得る学びはあるということに気づいた。その反面、私にはもっとできることがあったのではないかと思う。この一年、自分自身が満足いくように過ごせたかというと、そうではない。コロナを理由に、何かを諦めていた部分もあったと思う。だから来年は、もっと自分の満足の行く過ごし方をしたい。

この一年で私は、シンポジウムの時に刺激を受けた先輩のようになれただろうか。私は、まだ、なれていないと思う。だが、少なくとも自分自身は成長できた。この一年を通して自分の意見や考えを言うことに対して苦手意識はなくなり、むしろ、話し合いが面白いと思えるようになった。そう思えたのは、1年間、一緒に活動してきた仲間のおかげである。実際に会うことは少なかったが、エフラオのメンバーに刺激されて、私は成長することができた。私の目標は、来年のシンポジウムで自分が学んできたことに自信をもって話すことだ。私が、1年生のころに刺激を受けた先輩方のように、今度は私が刺激を与える側になりたい。そのために、来年のエフラオでも、自分の役割に責任をもって、常に学びの姿勢を忘れず、自分自身を成長させていきたい。



イベント班のメンバー。イベントの「イ」のポーズをしている

「何者」

星 野 裕 子 社会文化システム学科 2 年

「FLAO は仲が良くて…」、「フェアトレードに興味があります。教育に関して興味があって国際支援や…」、1番最初の講義で行われた自己紹介で、メンバーが口々に発していた言葉に対して、当時の私は嫌気が差していた。

中学高校の時、学内でフェアトレードのチョコが販売されていたのもあって、私にとってフェアトレードという言葉は身近に存在していた。一方、フェアトレードが身近な物であっただけで、フェアトレードについて探究しようなど考えたこともなかった。私の FLAO に入りたかった本当の理由は、フェアトレードに興味があった訳でもなく国際支援に興味があった訳でもない。社会文化システム学科のゼミの中で特に人気のあるゼミに入ることによって、選ばれた1人であるという優越感に浸りたかったという理由である。つまり私は偽善者であった。

いざ FLAO の輪の中に入り、同学年と同じ FLAO の学びのレールを歩み始めると、やはり周囲は私とは異なり、能動的で積極的な人ばかりであった。当然学びの質にも差があり、皆のレスポンの回答結果や先生からのフィードバックを見ても、私の回答だけが何処か欠落しているように思えた。悲壮感や劣等感に苛まれる日々が続き、ゼミの時間が憂鬱だった。周囲とのギャップを埋めるためにも、私は自分を変えるきっかけを探した。オンライン上であったとしても販売班、プロジェクト班では積極的に参加しようと決意し、例え相手が3年生であっても物怖じせず意見を述べるようにした。イベント班では、白山祭に向けての準備に関して話題が出た際、自分自身が白祭実員であることを活かし、円滑に準備が進められるように多角的に意見を述べた。コンポスト班では、これまで培ってきたコネクションを使いながらコンポスト関する企業とアポイントメントを取るようにし、積極的に訪問調査に参加した。コンポスト作りも絶対成功させようと考えていた。そう私はFLAO内で偽善者から「何者」かに変化したかったのだ。しかし、現実はそんなに甘くはない。イベント班では意見を述べることはできても、全体に共有すべき所では他の人に任せ、怖気付いてしまった。コンポスト班では、訪問調査を行った3つの調査地の内2つは、コンポスト班にとって関連性の薄い企業であった。

今思えば、私は少しムキになって現実味を帯びていないことばかりをしていたのであろう。 イベント班では、より積極的に自ら手を挙げて発言していれば、班に関われる機会は多くあった。コンポスト班では、もう少し自分自身の力で企業をリサーチできなかったのか。企業を紹介していただいた仲介者に対してもっと具体的にコンポスト班のやりたい取り組みについて説明しておけば大きな成果を得られたのだろうか。とメランコリックな気分が続いた。しかしな がら、私の感情とは異なり、イベント班でもコンポスト班でも、「探してくれてありがとう」、「意見をありがとう」など、気づけば感謝の言葉を貰うようになっていた。この感謝の言葉をきっかけに、私は初めて偽善者では無くなったように感じた。販売班やプロジェクト班の活動を通して、私が FLAO で本当にやりたいことは、所属したという優越感に浸るのではなく、イベント班で、FLAO の魅力をイベントを通して外部に発信したい。コンポスト班で、プロジェクトに真剣に取り組んでラオスに成果を還元し、その先にある途方もない多くの課題に向けてメンバーと走り抜きたいという目的があって FLAO に所属したのだと気がつくことができた。もしかしたら、私の中のパトスが沸き起こっているだけなのかもしれない。1年間 FLAO で活動して、周囲からの言葉で私には強いコネクションを保持していることや、特異的なアイデアを出すことができるというメンバーに貢献できるかもしれない1つの要素が自分にもあるのだと気がつくことができたのは、憂鬱な気分の中でゼミを受講していた私にとって、大きな成果であり変化である。

来年度も私は FLAO のメンバーとして活動したいと考えている。このことは、所属した当初の私のままでは微塵も考えなかったであろう。過去の私は偽善者であった。 私はこの 1 年間で多くの成果や反省点を発見できた。しかし、まだ自分が「何者」なのかは答えが見つけられていない。その上渡航も叶わなかった。2 年間 FLAO に所属した自分が FLAO 内で「何者」であったのかを確かめる為、メンバーと新たな課題解決に向けて歩み進める為にも、私は FLAO で学びのレールを紡ぎ続ける。



コンポスト班とイベント班

井の中の蛙、井戸から出てみる

木 下 夏 那 社会文化システム学科 2 年

「自分しか見ていない」ことと、「自分が見えていない」こと。これらは表裏一体である。 つまり、周囲が見えないから、自分を相対的に捉えられないのである。私はこれまで等身大の 自分があまり見えていなかったが、この一年間でそれが徐々に見えてきたと感じている。エフラオで他のメンバーと共に作業する中で、表からは分からない周囲の人の陰の努力を知り、周囲に対する尊敬の念を抱くと同時に、必然的に自分の至らない部分を強く意識することになった。 なぜ私はこれまで自分を相対的に捉えられなかったのだろうか。分析した結果、私は自分のバックグラウンドにその原因を見出した。

私は、中学生頃までは特に努力せずとも勉強、運動ともに比較的成績が良い方であった。授業には興味を持って取り組んでいたのだが、その分、他の生徒の消極的で不真面目な態度に失望することが多々あった。このような環境で私は、自分の器の大きさを見誤り、物事や他人を甘く見る癖を無意識のうちに身に付けてしまったように思う。当時の私は、自分が井の中の蛙であることに気付いていなかったのだ。高校に入学すると、段々と物事がうまく行かなくなった。しかし、そのことに対して私はさほど危機感を抱かなかった。なぜなら、それまでに染みついた感覚が抜けておらず、要求されているレベルがそれ以前より上がっていたことも、自分が周囲から引き離されていたことも、明確には認識していなかったからである。そんな私が、自分の未熟さをはっきりと自覚したのは大学受験の時である。自分と向き合う時間が格段に増え、自分の弱点を直視せざるを得なくなったためだ。当時、私は毎日のように自己嫌悪に陥っていた。

そしてこの一年間、エフラオで活動している間も、自分に欠けている部分にはっと気付く瞬間が何度もあった。メンバーの意識の高さや、求められていることのレベルの高さを実感し、自分の至らなさを何度も痛感させられた。気付いたことの中で最も重要だと感じたのは、「責任感の強さ」という点で、他のメンバーと私との間に大きな差があることである。

具体的にそれを感じたのは、人生ゲーム班での活動や大学 SDGs ACTION AWARDS 2021 へのノミネートに向けて活動している時だった。どちらも、別々の考えを持ったメンバーが一つのものを作り上げたため、中には当初の想定とは全く違うものを作ることになった人もいたであろう。しかし、どのメンバーもできる限りクオリティーの高いものを作ろうと主体的に動き、尽力していた。どちらも期日直前まで内容が定まり切らなかったため、スケジュールがかなりタイトであった。各々アルバイトやインターンシップなどで忙しく、相当疲労が溜まって

いたはずだが、睡眠時間を削って自分の担当分をやり遂げる姿を目の当たりにして、責任をもって自分の仕事を全うするとはこういうことか、と実感した。もちろん、自己犠牲を称賛するつもりは毛頭無い。だが、恥ずかしながら、期限が迫ると必死になるどころか諦めの気持ちが優勢になるような、怠惰かつ無責任極まりない私にとっては見習うべき姿勢であった。これらの経験を通して、私の「責任感」に対する意識は確実に変化したと思う。

この変化は、意外にも早く現れた。それは、人生ゲーム班でゲームのゴールについて考えていた時であった。ゲームでは、参加者にラオスのコーヒー農家の生活を疑似体験することを通して、農家の生活や生計戦略を知ってもらうことを第一の目的としていた。そのため、家計調査の結果を基に、できる限り現実に即した内容にすることを心掛けていた。だが、期日が差し迫っていたため、ゲーム作りの手間を省けるように簡略化したものが案として出され、その方向で進めることになった。しかし、私は内心納得できていなかった。なぜなら、ゴールはゲーム全体にかかわる重要な箇所であり、そこで妥協を許せば、それまでやってきたことやゲーム自体の意義が薄れてしまうと思ったからである。時間が無い中で理想に固執することは、他のメンバーの負担にもなるため躊躇したが、先生からも助言を頂きながら何とか代替案を捻り出し、修正を重ねて採用されることになった。

この話と先程の「責任感」とどう繋がるのか。納得のいかない気持ちを味わってから代替案を提示するまでには、①自分の中で腑に落ちていない部分を突き止め、②それを解消するために、前に出た意見や問題点を踏まえながら案を練り、③それを相手が理解しやすいよう論理的に言語化し、④角が立たないように表現を工夫しながら伝える、という過程を経る必要がある。私は今までこの過程を面倒がり、心にわだかまりを残しながらも流れに任せるか、納得いかない気持ちだけを伝えその後は何もしないか、そのどちらかが多かった。しかし、今回は最後まで責任を持ち、採用されるまで案を練り直した。これは小さいかもしれないが、一つの成長と言えるのではないか。もちろん、班の方々の協力無しには決して案を実現することはできなかった。時間が無いにもかかわらず、真剣に対応して下さったことには感謝してもしきれない。

私には、まだまだ至らないところや見えていないところが沢山ある。「責任感」の面で変化が見られたと前述したが、未だ理想までは程遠い。しかし、オンラインという限られた空間で私が関わりを持てた、ごく一部のメンバーからも、かなり多くのことを学ぶことができた。このような学びの多い環境を作り出し、維持するために陰で努力してきて下さった方々には、本当に感謝の気持ちで一杯である。尊敬できる人に囲まれているというのは、この上なく幸せなことだ。今後は、この素晴らしい環境を存分に活かすこと、そして、継承していくことに力を注いでいきたい。

当たり前の難しさ

横山世麗奈 社会文化システム学科2年

私は挑戦することが好きである。挑戦することは自分から困難にぶつかりにいくことでもあるが、それまでにはなかった新しい経験に挑んだ後の自分は成長していることが分かる。学びがあるからこそ、新しい何かに挑むことが好きなのである。2年生としてのこの一年間で、そのような私の挑戦といえることがエフラオに入ったことであった。エフラオという環境で自分の視野を広げることや、エフラオに入った自分だからこそできる経験があると感じ入ることを決めた。しかし一年間の活動を終えてみて、今までのように挑戦から得られた成長があったかといったら、正直これだと胸を張っていえるものがない。

2年生の授業では非対面での授業が多くなり、私の全く考えていなかった状況が続くようになった。授業や活動において対面と非対面の違いに触れ、環境が変わるだけで自分が思い通りに行動できないことに気付いた。よく活動の後に一人で反省し、活動を重ねるごとに思考がマイナスに向いてしまった。特に、思いついたアイデアを口に出せなかったことや、すぐに反応を示せなかったことに後悔が残った。ラオスに行けないという悔しさもあったが、同じ条件の中でも成果を残している同期を見て、自分の気持ちの強さや行動力が足りていないのだとよく分かった。反省点が多く見つかったからこそ、取り組みの中で成長が見えなかった。

しかし、後悔するだけで終わってはいけないと私は考えている。一年間で得たものはゼロではないし、同じことを繰り返さないために次どうするかを検討することを大切にしたい。反省点について前向きに考えてみれば、私は場面の違いによる自分の欠点を知ることができたと捉えられる。それと同時に、ともに活動を進めた先輩や同期の姿からは、「こうなりたい」という自分自身の理想を見つけることができた。きっとこれらが一番の気付きであり、これからの自分を変えていく重要なポイントになると考えている。

まず学んだこととして、主体的に動くことをあげる。話し合いの中で、積極的に全体の流れを作ったり、新しいアイデアを提案したり、工夫したい内容を伝えるという動きがあると、活動の時間はとても充実した。これらは当たり前のことであるが、非対面という相手がその場にいない環境になると、画面を通して意見を伝えることに難しさを感じた。相手の反応が分かりづらく、自分の発言によって班内の雰囲気が動くことに不安や恐れを感じてしまうからだろう。だからこそ、周りを巻き込みながら主体的に活動を進めていく人の姿勢に刺激を受け、当たり前を徹底していく大切さを知った。

また、反応についても気付くことがあった。非対面での発言に抵抗があることに関連して、

周りの人の反応があることは大きな安心感につながると理解した。相槌を打つことや素早く答えること、伝えてくれたアイデアに対し自分の考えを言うこと、全体の話を結びつけ広げていくこと、これらの行動は話し合いをより前に進めるための良い反応だと考える。画面をつけて自分の表情や動きを見せることや、ミュートを外して参加の雰囲気を作っていくことも、同じように良い反応だと考える。相手に応じることは対面であっても当然大切であるが、オンラインでの活動を経験することで、意識しなかった点に気付くことができた。

他にも、サポートが上手な人や、前向きな言葉をかけてくれる人、計画性を持って呼び掛けてくれた人など、エフラオで関わってきたメンバーからはプラスの影響をもらうことができた。 改めてこれらをまとめてみれば、2年生の活動の中で私の成長した点は、今まで強く意識してこなかった新しい気付きを得たという内面の部分だと考えている。エフラオという恵まれた環境の中で活動できたことで、現状の自分に満足せずに成長したいという向上心も生まれ、目指すところの具体的な行動や姿勢を発見できた。次は内面から外側へ、行動として見える形で能動的に実践することを目指したい。

行動以外についても、私にはまだまだ学びたいことがある。フェアトレードのことや SDGs のこと、ラオスとコーヒーのことなど、今以上に深く学びたい意思がある。現在の私は、ラオスのコーヒーをしっかり味わったことはなく、実際に自分の目で現地の状態を知ることができていない。聞いたことの知識に加えて、エフラオだからこそ得られる知識も自分のものとしたい。さらに言えば、メンバーとも今以上に交流を深めたいと思っている。来年度の新しいメンバーも含め、出逢えた仲間を大切にし、今年度以上に仲間と自分を高め合える環境になることを望んでいる。これまで述べてきたことを達成し、より具体的な印象に残る経験をしたい。

その場限りではないもの

原島綾音社会文化システム学科2年

元々国際協力に興味があったという理由もあるが、エフラオに入れば何か変われるのではないか、成長できるのではないかと思いエフラオに入った。そして、今年の広報班とコンポスト 班の活動を通して1番に感じたことは、異なる視点から物事を見ることができるようになった ということである。

広報班に入って SNS の運営やホームページの管理をするようになり、誰に伝えたいのか、何を伝えたいのかなど、ターゲットを意識するようになった。例えばホームページのテーマを変えようという話になった時、自分の好みで言ったらこれだけど、見る人にとったらそれは最適ではないかもしれない。自分視点で考えるのではなく、私たちがターゲットとする人たちの視点で考えるようになった。また、私はボランティアサークルに入っており、あるボランティア活動において去年から広報セクションに入っている。エフラオの広報班で得た学びをサークル活動の広報セクで生かしたり、また逆もあったりと、エフラオ内で学びが終わるのではなくそれを生かせていると実感している。そしてコンポスト班では、ラオスでコンポストを実践してもらえるようにと活動していた。しかし、コンポストを作るときに使えるような段ボールはあるのか、地域間の関係性はどうなっているのかなど、日本視点で考えることが多くラオス視点で考えることができていなかったことに気づいた。そこからはラオスで活用してもらうにはどうしたらいいのか、ラオス視点で考えるようになった。また班内での話し合いでは、自分では思いつかなかったようなことを考える人もいて、こういう異なった考え方や見方もあるのだと学ぶことが多かった。そして、その気づきから他の場面で、物事を見るときに違った考え方や見方があるのではないかと考えるきっかけになった。

このように広報班とコンポスト班で1年間活動する中で、異なる視点から物事を見られるようになり自分の視野が広がったと感じた。そして、活動を通して得たものをエフラオ内だけ、すなわちその場限りのものにするのではなく、広報班での学びをサークル活動の広報セクで生かしたように、他の所でも生かせるのではないかと関連付けて考えていきたい。

また、今年度はまず知識をつけることを目標としていた。それを目標としたのはサークル活動がきっかけである。ボランティアに行く前に事前勉強会があるのだが、活動に行く前の自分はこれをあまり重要視していなかった。しかしいくつかの活動を終え、事前知識をつけることをないがしろにするのではなく、知識をつけるからこそ新たな学びや気づきが得られるのだと実感した。だから、まず知識をつけることをメインとし、広報班やコンポスト班、講義を通し

て、フェアトレードやコーヒー豆、ラオス、コンポストなどに関する知識をつけることができた。一方で、積極性に欠けることが自分の課題だと以前から感じていたのだが、今年の活動ではあまり主体的に行動できなかった。冒頭に述べたように、エフラオに入れば何か変われる、成長できるのではないかと思っていた。しかし、エフラオに入ったからといって成長できるのではなく、そこで何かをしようという気持ちを持ったり、自分から実際に行動したりしない限り成長できないのである。だから、来年度は受け身になるのではなく、主体的に行動することを心掛けたい。そして、3年生での活動が終わった時に自分がどのように成長しているのか楽しみである。



コンポスト班のメンバーと

伝えるための努力、伝わるための工夫

真壁 諒 社会文化システム学科2年

自分が Smile F LAOS に入った当初に打ち立てた目標は「主体的に動く」といったものであった。それも自分はやや面倒なことを避ける傾向にあることを自覚しており、学生が自ら動くことに重きを置く Smile F LAOS の活動がそういった考えを改めるきっかけになるチャンスになるのではないかと期待したからである。しかしエフラオに入って真っ先に突き当たった壁は思いもよらぬものであった。

手前味噌になってしまうが、自分は知らない人と会話をすることをあまり苦としない性格である。しかしコロナ禍での非対面授業の中、早々に自分を見つめなおす大きな機会を得た。それは自己紹介の時に訪れた。慣れない PC 画面に目を向けつつ誰の顔も見えずに淡々と一人で会話を進める。他人に伝わっているかわからないという小さな恐怖に苛まれた。そこで自分は今まで身振り手振りや表情での表現に頼る傾向があり、簡潔で伝わりやすい言い回しをするための努力や工夫を欠いていたことに気づかされたのである。「非対面でも情報が他人に伝わるためにできることを考え、工夫する」。コロナ禍だからこそ気づくことができた新たな目標ができた。

そんな目標を抱えながら自分は白山祭の担当者になった。初のオンライン開催に加え、方向性を定めるという目的もあり代表とイベント班の先輩方を交えた五人を中心に活動を行った。 五里霧中で始まった活動だったが、そんな中非対面での一つの大きな欠点に気が付くことができた。「情報の取捨選択が限りなく受け手の状態に依存する」ということである。非対面で顔が見られないことで、情報を受け取るか否かは受け手の一存に委ねられる。自分が目指すべき最終地点が情報における「聞きやすさ」と「受け取りやすさ」にあると学んだ。

そこからは試行錯誤の連続だった。まずはメモの取り方を変えてみた。自分なりに後々情報をピックアップしやすいように情報の関連性を重視して工夫を施した。他にも大勢の前での発表時には必ずと言っていいほど綿密な台本を用意することにした。話すことを可視化することによって情報を端的にまとめることを意識できるようになった。プレゼンテーションの資料も言葉やアニメーションに頼りすぎず、すっきりとかつ記憶に残るデザインを意識して制作するようになった。そんな中ある日の金曜日の6限の時間、イベント班における新規イベントの全体連絡の機会があった。そこで発表担当を決めることになったのだが、かなり早い段階で担当の候補に自分の名前が挙がった。その後も度々全体への連絡を任されるようになり、果ては「イベント班の外交担当」といった可笑しなあだ名まで付くようになった。あだ名に関しては苦笑

するほかなかったものの、自分の一年間の努力が周りに伝わっていたということに喜びと安堵 の気持ちが溢れ出たことは言うまでもない。

また、前述したようにそういった工夫を始めたことによって皆の前に立つ機会が増えた。人の前に立つことで自分の自信にも繋がり、自ら動くようにもなった。さらに面白いことに図らずも徐々に「主体的に動ける」ようになってきたのである。そして何よりイベント班の一員として活動することに喜びを感じるようになった。新規イベントでは運営が初の二年生中心で行われた。途中紆余曲折あったものの無事にイベントは終了し、エフラオ内での評判も上々であった。そのようなこともありイベント班でのより強い結束に繋がったように感じた。

一方、冒頭で述べたようにこの一年でやはり自分は人前に出ることがあまり障害に思わないという側面も再認識することができた。これは自分の大きな強みである上に、この一年の出来事で磨きがかかったと思いたい。来年度はおそらく今年度と比較して対面での活動が増えることが予想される。よってできることの幅も広がってくるであろう。この一年を非対面であったが故の無為なものとせず、むしろ対面授業では気づくことができなかった自らの新たな側面を自覚することができ、それを幸運であったと思えるようにこれからも活動していきたいと思う。また自分が来年度どのようにエフラオに関わっていくにせよ自ら積極的に動き、仲間と戮力協心して励んでいきたい。



初の対面授業での第七期イベント班

素直に生きるための第一歩

浅 見 萌 香 社会文化システム学科 2 年

大学一年生の時の私は、常に不足感を感じていた。高校時代は「カラーガード部」という部活に所属しており、振り付け担当の一人として大会に向けて振り付けを考え教える傍ら、自分もメンバーとして毎日朝練や昼練、放課後の練習に打ち込んでいた。しかし、受験を終えいざ大学に入学すると、打ち込めるものを何一つ見つけることができなかった。そんな中、学年末に行われたシンポジウムで Smile F Laos の紹介を見て、興味を強く引かれた。元々インドネシアで日本語を教えている祖父の影響もあり外国への抵抗は全くなく、今の平凡な大学生活を変えたいと強く感じた私は、勇気を出して履修することを決意した。

昔の私は、他人に意見を言われるということに良いイメージを持っておらず、まるで自分が否定されているかのように受け取ってしまっていた。頑固で天邪鬼な性格である私は、それに対し反発したり不満を感じたりすることが多く、またそのように素直になれない自分自身も嫌いだった。前述のように高校時代に振り付けをしていた私は、ある大会に出場した際に審査員からいつものように講評を受けた。しかしそれは、練習時に振り付け担当ではないメンバーから言われ、そして自分が聞かずに拒んだ意見と全く同じ内容であった。この時に私は激しく悔しさを覚えたと同時に、人からもらった意見を素直に受け入れ、自分の糧としてブラッシュアップしていくことができるようになれば、自分は大きく成長できるのであろうと感じた。

いざエフラオに入ると、活動は初めて知ることの連続であった。自分とは価値観が全く異なる仲間と共に活動していくことに対して、難しさや辛さよりも楽しさが勝った。実際にラオスに渡航したことのある先輩方の考え方は、コロナ禍での国内活動において大きなヒントとなり、二年生にとっては新鮮なものばかりであった。さらに、上級生だけではなく二年生にも刺激をもらうことが多々あった。それを強く感じたのが、広報班の仕事を行っているときであった。

ホームページに載せる記事を書く担当として主に春学期から夏休みにかけて活動していた中で、閲覧者の興味をひくために記事の中で二年生の感想や意見を紹介するのがよいと考え、授業時のレスポンをまとめていた。その時にメンバーの書いた感想を読み、自分の考えつかないような意見を書いていたり、異なった角度から物事を考えていたりすることに衝撃を受けた。

例えば、現地でのコーヒー栽培について経済状況を交えて学んだ際に、私は「苗木や肥料を 手に入れる時だけではなく、道具や収穫時の労働力にもお金がかかり、農家ごとにその状況は 異なるため、家計調査はとても重要な役割を果たしている」ということに気づいただけであっ た。しかし、他のメンバーの感想の中には「経済的に厳しい状況にある農家は設備投資ができ ないために生産効率が低い。生産効率が低ければ当然収入も上がらず、機械の導入や労働力を 集めるなどといった余裕はない。このような悪循環をなくす上で、フェアトレードが有効な手 段であってほしい」という意見のような、私では全く思いつくことのないものがたくさんあっ た。多角的で柔軟な思考が苦手な私には、自分とは全く角度が異なる考え方に触れる機会が多 くある記事担当は、これからエフラオで活躍していく中で最適な役割であると感じた。

さらに、ファーストエイドプロジェクト班での活動の中でも、自分の考え方を大きく変える 出来事があった。二年生三人が実際に作成した絵本を自分たちでエフラオ全体に共有し意見を 募集した際に、想像以上に多くの提案や疑問点が集まった。その中で、「小さいパーツは子ども がなくしてしまうかもしれないため、紐などで繋げておいた方が良い」という提案や、「日本で は違和感なく伝わる驚く時のエフェクトやめまいの表現が、ラオスの子どもたちに伝わるのだ ろうか」という意見、さらには実際に現地でワークショップをする際のアイデアなど、作成し ている私たち自身も思いつかなかったものばかりが挙げられた。この時に、多くの人に見ても らうことで成果物がさらによいものとなり、また自分の視界がいかに狭いかということに気づ くことができるため、わざわざ考えてもらった意見がどれだけありがたいものであるかという ことや、それを受け取るということがどれだけ自分のためになっているのかということを実感 することができた。

今年度は新型コロナウィルスの影響で、例年通りに現地に訪れるということが叶わなかった。 実際にラオスへ渡航していたら、より大きな刺激を受けさらに自分を変えることができたかも しれない。しかし、エフラオの一員として一年間活動していくうちに、国内活動を多く行うこ とで、いつの間にか他の人からの意見を棘や鈍器などではなく自分を成長させてくれる栄養と 捉えるようになった。様々な視点を持つメンバーと協力しながら活動していく中で、自分の凝 り固まった意志や考え方をほぐし、素直に考えさせてくれる仲間たちの柔軟な考え方や言葉の ありがたみを痛感した。もらった提案や意見を宝物として受け止められるようになったことは、

私の人生にとって十分大きな変化であると感じている。大学生活の中で間違いなく一番の思い出となるであろうこのエフラオで、このような尊敬できる素晴らしい仲間と一緒に2021年こそはラオスへ渡航したいと強く感じている。



活動最終日の広報班の写真

ありのままの自分を受け入れる

幸 島 千 紘 社会文化システム学科2年

「共感性が高く、他者受容をしやすい。困っている人がいたら放っておけないお人よしな性格である」――これは私を表すポジティブな自己アイデンティティである。しかし、常に人の目を気にしていて、人の意見に左右されやすく、自分の意見に自信を持てなかった。消極的な自分から抜け出せずに1年が終わってしまったことが心残りである。この1年で変わったことはありのままの自分を受け入れることだ。

春学期の5限はオンデマンド配信による講義が中心であった。受動的な勉強してきた私には 疑問を持つことや批判的な考えを持つことが難しく、何度も講義内容を見直すことが多かった。 結局、納得する考察ができず、みんなの深い考察を見て、感心するだけでなく、視野が狭い自 分に対して強い劣等感を感じていた。

同様の劣等感は6限の時間も感じていた。私は販売班で会計班に所属している。初めは、コーヒーの知識を増やしたいと思い製品班を希望していたが、希望者が多かったため会計班に移動することにした。歓迎していただき和やかに活動が進んだが、今年度の会計班の活動目標を決めるにあたって、私の消極的な性格が表れた。自分では考えられない視点からのアイデアに圧倒され、誰でも思いつくアイデアしか見出すことができない自分が恥ずかしく、結局何もアイデアを出さなかった。優しい先輩方と友達は「難しいよね」と私を励まし、流してくれたが、モヤモヤしている自分がいた。

理想と現実の違いに悩んでいた中、プロジェクト班を決める時がきた。私は大学受験のときにエフラオのことを知った。コーヒーの収益で子どもたちに教育支援品を提供できることや、ラオスに渡航することに魅力を感じたため、社会文化システム学科を受験した。入学前からエフラオに入りたいと漠然に思っていたが、入ろうと決めたのは1年のフレッシャーズキャンプの時である。私の班はラオスの子どもたちへの算数教育がテーマだった。ひとりひとりのアイデアを組み合わせ、ゲーム案が完成した時に達成感を感じ、実際に現地で体験してもらいたいと思いが強くなった。そして、エフラオの志望理由書の提出時にDiversity Voyage に参加することが決まっていたため、教育支援と海外渡航の経験がエフラオの活動で活かせると考えていた。エフラオに所属するまでの経緯を振り返って、自分を変えられるのは教育分野のプロジェクトだと考えた。特に、職業図鑑班の内容は私がDiversity Voyage で経験したテーマに近かったため第一志望にし、職業図鑑班に所属が決まった。

プロジェクト班はラオスに渡航経験がある 3 年の先輩方を中心に、2 年がサポートという形

で動き、指示通りに進めていった。私はプロジェクト班で学んだことが2つある。1つ目は、自分で考える重要性だ。プロジェクト班の中間発表で私が担当することになった。先輩がパワーポイントの作成をし、2年が発表を任されていた。2年のあるひとりは白山祭実行委員の仕事があり、もうひとりはパワーポイントのデザインの修正作業をしてくれたので私が引き受けた。既にパワーポイントができていることや、オンラインによって表情が見えないことで安心してしまい、計2回の練習で当日の発表に挑んでしまった。練習不足による不安とあがり症が相俟って、結果はボロボロ。班のイメージを壊してしまった罪悪感に浸っていた。普段は自己逃避をするが、なぜ失敗に終わったかを考えてみた。結論として、言葉の意味を理解して自分の言葉に直さなかったからだという考えに至った。他人任せになり、自分で考えることを放棄したことで班員の思いを伝えられなかった。自分で考えるという当たり前のことができていなかったことを実感し、事実を受け止めた。

2 つ目は、自分を枠組みに当てはめないことである。職業図鑑のストーリーの登場人物を決めるときに、「農家の親と子ども」という案が出た。他にも案が出てきそうだと思い考えていた時に、「教師と生徒」という案が思いついた。教師と生徒なら農家の家庭の子でなくても、両親がいない子でも、自分を登場人物の立場に置き換えられ、ストーリーに入り込みやすいだろうと考えたからである。提案してみたところ賛成意見が多く、勇気をだして自分の意見が言えたことにより自信がついた。当初の私は自分の意見に自信がなく、正しいことを言おうとすると考えすぎてしまい、何も言えなかったが、自分を枠組みに当てはめない、乗り越えようとする勇気で変わることができることを実感した。

私は、人と比べないありのままの自分を受け入れたことにより、消極的な活動であった自分を見直すことができた。これは、エフラオのみんながそれぞれの価値観を持っていて、成長する姿に励まされたからである。私はこの1年の悔しさを糧にして次年度は積極的に活動しようと思う。

生活による体現と、関わり合ってできるチームを目指したい

中澤茉莉 社会文化システム学科2年

今年度のエフラオでの学びと課題は、「日常生活でのエシカルな買い物」「人と関わるチームワーク」に関することの二つに大別できる。

まず、「日常生活でのエシカルな買い物」に関して。春学期の講義でフェアトレードを深く学んだことは私にとって毎回とてもおもしろかった。農家の立場に立ってフェアトレードを見る、相手の側から理解するという理念を新鮮に感じ、商品の向こう側に人と人の生活があることを意識した。参加した SDGs アクションアワードでも、安さ以外の基準で商品を選んでもらいたいということがテーマだった。それならば、まずは自分の生活を見直すところからではないか、と私は思うようになる。ちょうどコロナ禍での「おうち時間」でできることだ。

私はひとり暮らしをしているので、嗜好品だけでなく食料品も日用雑貨も全て自分で選ぶことができる。買い物は投票だ、人と動物と地球環境にとってその時できる一番よい選択がしたい、と心がけるようになったがこれが簡単ではなかった。いきなりヴィーガンは難しくてもまずはペスコ・タリアンあたりから、と思ったしばらく後にUber Eats で焼肉弁当を注文したり、値段を見もせず無計画にフェアトレードやオーガニックなどの物を買いまくっていたら僅かな貯金が底をつきてクレジットカードの支払いが危うくなったり、一進一退散々であった。挫折してはちょっと再開することを繰り返し、そもそも親元を離れて二年目で家事もあまりできない私には「生活」自体が大変で、水筒を洗うのだってしんどかった。しかし去年以前に比べれば、意識は確かに変わっている。昔はこんなことで悩んだことも無かったのだから。私は自分の足元の「生活」こそが最初に、最も変えるべき世界であると信じている。簡単でも順調でもないがそれでも、私はこの世界に対して倫理的な選択がしたいとまた思い直す日々だ。

次に、「人と関わるチームワーク」に関して。これは、達成より課題と反省ばかりが思い浮かぶ。他の授業でも大変なことはあるが、もし失敗しても自分一人が単位を落とすだけだ。しかしチームで活動するエフラオでは私一人の問題では済まない、というところに他の大学での活動とは異なるプレッシャーを感じていた。その割に私は気分の浮き沈みが激しくコンディションにムラがあり、協調的でなかったなと今振り返って落ち込んだ。

一人でやる作業はまだ良かった。私は商品企画やデザインがやりたいと思って製品班に入ったので、衛生管理マニュアルの改訂を任された時は思っていたのと違うなと始めはテンションが下がったが、どうせやるなら本格的にと考えて持ち直した。そして、実際に食品等事業者に導入されている HACCP という管理手法を参考に衛生管理マニュアルと備品衛生チェック表を

作成した。コンポスト班での文献調査も、論文なんて難しくて読めるかなと不安だったが、実際に読んで見れば案外おもしろくて純粋に班のメンバーに紹介したいという気持ちで論文の要約を書いた。どちらの班での作業もやりがいと達成感があった。

私の課題は、人と関わる姿勢にあると感じている。告白すると、エフラオに入った当初は代表を目指してみたいと意気込んでいた。そのために何をしたらいいかは分からなかったが、春学期の始めはみんなに自分のことを覚えてほしくて LINE グループで積極的に発言するように心がけていた。直接は関係ないが講義の内容も全てノートに手書きで書き留めていた。人前に立つ仕事がしてみたいと思っていた。

しかし長引く自粛のせいかもともと乏しかった社交性が目減りしていくのを感じ、理由はないが人と接するハードルがどんどん上がっていった。具体的に辛いことは無いはずなのに、オンライン会議に出席することもアポイントメントを取るために外部の人と連絡を取ることも怖い。話す、自分の表情を意識する、外出する、そういうことが不安になっていった。実際には、班のメンバーは二年生も先輩も意見を聞いてくれて親切で、訪問した板橋区立リサイクルプラザの人は予想以上の歓迎をしてくれて、みんな暖かかった。優しい周囲と自分の奇妙な感覚のギャップが苦しくて、到底人をまとめるような仕事なんて務まらないと思った。不安定な自分がいやだった。

モチベーションを保つことが難しくなっていたが、SDGs アクションアワードへの参加を呼びかけるプレゼンを聞いて自分も何か挑戦してみたいという意欲が湧き参加を決意した。一年生の時にバリへ短期研修に行った経験から SDGs に関心があったことも背中を押した。企画を決める段階でのアイデア出しはとにかく楽しかった。フェアトレードのお茶会を開く、エフラオを宣伝する V Tuber を作る、左利き用の農具や調理器具を作って送る、コーヒーのパッケージに点字をつけてバリアフリー化する、など提案してみた。採用されることはなかったが、なるべくユニークなアイデアを言いたいという思いで発案すること自体がおもしろいと感じた。動画の絵コンテを描く作業も、描いているとイメージが湧いて楽しかった。SDGs アクションアワードで最終的に私にできたことは少なかったが、落ち込みがちな私がアイデアを空想している間はイキイキしているなと気がついた。貢献できたかは不安だが、楽しいと感じられることは少し特技になるかもしれないと思えた時間だった。

今、これからに向けて思うことは、もっと素直に心を開いて周りの人と仲間になりたいということだ。本当は、会うことができなくてずっと寂しかった。チームで動く際にプレッシャーより楽しさを感じて、チームに貢献できる自分になりたい。その方法は、積極的に意見を出すことを通じてではないかと、予感している。

過程

千 代 睦 月 社会文化システム学科 2 年

はじめの講義で先生は私達 2 年生にこう言った。「何らかの形で自分をラーニングゾーンに置くことが大切である」と。異なる環境に身を置くことは、多くの人にとって抵抗のあることで、時にストレスを感じると思う。この言葉を聞いて私は今までの自分を分析した。誰かしら頼れる人がいて安心できるコンフォートゾーンにいたい。わかりやすく結果を得られると自分が確信したことにしか手を出さなかった。それは良く言えば慎重で、悪く言えば挑戦しないということである。Smile F Laos での活動のなかで挑戦しない自分を変えよう、そう決心した。今年度はコロナウイルスの影響によりラオスに渡航することができなかったが、コロナ禍で自分ができることは何なのか常にラーニングゾーンに身を置く意識をもって、自分にできることを模索する一年であったように思う。だが、ここまで書いておいて手が止まってしまった。どれだけこの1年を振り返ってみても「主体的に動いた」とは書けない。それは自分が結果を残したといえるものがないからだ。しかし、主体的に動くことに対しての意識には変化があった。

二年生のプロジェクト班決めの際に人数が合わず、なかなか決まらない場面があった。その時、私は興味のあるプロジェクト班で、且つ「コンポストをつくる」「絵本をつくる」などやるべきことがわかりやすく定まっている班を希望していた。一方これからの活動を想像した時に最もプロジェクトの内容が複雑で、完成形がみえないと感じた班が国内プロジェクトであるフェアトレード班だった。非対面授業なうえに二年生はその時誰もカメラをオンにはしていなかったため、誰が何を考えているのか聞くことはおろか、表情を窺うことすらできない。私は悩んだ末に「フェアトレード班に移動します」と言った。結果ばかりを重視して守りに入る私がこの選択をしたことは、かなり勇気をだした行動だった。

フェアトレードの知識をゲーム内でどのように活かせるのか。貿易ゲームをもとにしているとはいえ、1からルールを考えるというのは想像以上に難しい。このプロジェクト班に所属したばかりの頃の私は、ただただ3年生の話を聞いて理解するのが精一杯だった。何もできない自分の無力さを痛感して悔しかった。ついていけなくなり黙りこくる時間もあった。その時、わからないことは質問したり、意見や思ったことを言葉にする環境を整えてくれたのは先輩たちだった。やっと思ったことを言葉にしたり自分の意見を言えるようになり、集客の場面では唯一班内で、広報班に所属していた私はSNSで活動を発信し集客につながる投稿を考えたり、知り合いやゼミの先生にコンタクトをとったりした。そうしてそれぞれのメンバーが協力してやっと迎えたワークショップはお世辞にもスムーズに終えられたとは言い難い状況だった。し

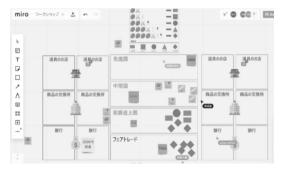
かし、そのワークショップで私はある気づきを得た。

通常の貿易ゲームは実際に紙やペンを使用し、商品の製作を行う。そのため資源や道具は限られた量しか用意ができない。だが、今回オンライン上でゲームを行っていたため、私は当たり前のようにパソコン上で資源をコピーし量産していた。ゲームを進める中、資源を大量に購入して他のチームが買えないようにしようとする作戦をとった人がいた。完全に盲点であり、反省したというよりも関心した。便利になればなるほどその便利さに甘えてしまうけれど、それは当たり前ではない。その便利な機能を使いこなすということはその機能に順応し多様な見方をしなければならないことに気づかされた。その他、参加者や先生にフィードバックをもらって自分では気づかない発見がたくさんあって面白かった。次回にどれだけこの発見を活かして改善することができるかが試される。一回目のワークショップでの反省を踏まえて行った2回目のワークショップは確実に前回よりも上回っていたと実感できた。ただ、二回のワークショップを終え改善点を消化しきれずに未完成のまま今年度の活動は終わった。この経験を通じて私は考えた。

完成させなければ結果として残らない。これから社会に出ていく中で実績やキャリアといった最終的な結果ばかりを重要視する人が大勢いるだろう。それももちろん大事なことであるし、私も挑戦するということはそれなりの結果を残さなければいけないと思っていた。だが、その結果を得るまでの過程でどんな問題に気づき、どのように改善するのか。改善して以前のモノを超える。この地道で長い作業を繰り返すことが如何に大切なことなのか。実際に「創る」ことを体験してようやく理解した。世の中には「完成」しているものはほとんどなくて、「未完成」なものがゴロゴロ転がっていると思う。私達の班は「未完成」で終わったと先述したが、では果たして何をもって「完成」というのだろうか。「未完成」とは決してネガティブな言葉ではなくまだまだ変わるチャンスを持つポジティブな言葉だと思う。

私は「主体的に動けなかった」と冒頭で述べた。だが正確には「主体的に行動する」という 言葉をはき違えていたのかもしれない。結果を求められているのではなく、どんな手段を使っ てどう行動したのかという過程において、私は知らず知らずのうちに広報班であるからこそで

きる宣伝など自ら自分のできることを探して行動していた。ほんの小さなことだが、自分の役割を見つけ動こうとする力は、主体的に動くための一歩であると思う。来年度はリードする立場になりまた役割は変化するだろう。柔軟に対応できる強みを生かして来年こそは「主体的に動いた」と胸を張って言えるようにしたい。



ワークショップ用に作成した miro のボード

チャンスをものにする

井 上 栞 里 社会文化システム学科 2 年

1年の冬、ゼミがエフラオに決まり、元から途上国や貧困問題に興味があった私は、エフラオの活動が始まることを心待ちにしていた。しかし、その矢先にコロナウイルスの影響で授業がすべてオンラインになった。コロナウイルスの終息が全く見えず、このまま販売会も出来ずに春学期が終わるのかと思うと、エフラオの活動に対する熱意が少しずつ薄れた。広報班に所属が決まり、毎週 HP の作成や SNS の更新などをするうちにあっという間に春学期が終わった。夏休みに入り、春学期の活動を振り返ると、自分はこれといって頑張ったことがないような気がした。先輩達に与えられた役割をこなしていただけで、その結果エフラオメンバーである自覚や責任感が少し欠けていたと思う。秋学期からは心を切り替えて、せっかくエフラオに選ばれたのだから、自分のためにもエフラオのためにも、もっと自発的に行動することを目標にした。

秋学期になり、エフラオは新たな試みとして、「大学 SDGs ACTION AWARDS」にエントリ ーすることになった。私は、SDGs について特別興味があったわけでもないが、「何か新しいこ とを始める」ということに食いついた。また、エフラオに所属しているにも関わらず、エフラ オやフェアトレードについて知識不足だと感じていて、自信を持ってエフラオメンバーである と言えない自分が嫌だったため、たくさんのことを学べるいい機会だと思った。「大学 SDGs ACTION AWARDS」の話を先輩から聞いてすぐに立候補し、最初のミーティングから参加さ せてもらった。2年生は私一人だったが、不安はなかった。むしろ先輩たちと何か始めること にワクワクしていた。その後ミーティングを重ね、2年生のメンバーを募集するために、授業 時間にプレゼンすることになった。ここでの私の役割は、他の2年生を引き入れることだった。 同期だからこそ伝えられることがあると思ったし、自分の意見を押し付けるのではなくて、少 しでも興味を持っている人の後押しが出来たらいいなと思っていた。発表当日はプレゼン資料 をみんなで手分けして作成し、授業時間前ギリギリにリハーサルを一度だけ行った。その時、 先輩に「すごく良いからもっと自信もって!」と言われたが、初めてエフラオ全員の前で話す ことに緊張していたし、うまく話せるか不安だった。プレゼンでは、自分が参加しようと思っ た理由や心境を飾らずに話した。プレゼンが終わり、先生やメンバーからのリアクションも良 かったので安心したが、これで2年生が集まるのか自信はなかった。先輩に、やってくれそう な子に自分から声をかけるように提案され、最初はそうしようと思っていたのだが、自分の発 表に自信がないことを認める気がして自分から声をかけるのは最終手段にした。結果的に、声

をかけなくても3人の2年生が仲間に加わることになり、このプレゼンをきっかけに少し自分 に自信を持てるようになった。

新たなメンバーと共にエントリー内容を考えることになったのだが、私は柔軟な発想力や創造力がないことを改めて気づかされ、このアイデア出しが1番苦労した。しかし、他のメンバーからは私にはない視点でたくさんのアイデアがでて、すごく面白くて充実したミーティングだった。その後エントリー内容はなかなか決まらず、最終的に人生ゲーム班のプロジェクトでエントリーすることが期日の2日前に決まった。期日が迫っていたため、先生にも手伝ってもらい、深夜までみんなで手分けしてエントリーシートを作成した。先輩がほとんど寝ずに動画を仕上げてくれて、すべて完成した時はすごく達成感があった。販売班もプロジェクト班もそれぞれ違う仲間と1つのことをやり遂げることができて、絆も深まりすごく良い経験になった。結果はまだわからないが、結果がどうであれ、みんなで最後まで妥協せずに取り組んだことが大切であり、自分にとってプラスの経験になると思っている。

エフラオの活動を経て気づいた自分の能力は、積極性である。私が好奇心旺盛な性格であることは元から自覚していが、それを能力ともすごいこととも思っていなかった。あるミーティングで先輩と話していた時に、「その積極的な性格は能力だよ!これから先も役に立つよ」と言われ、初めて自分の強みに気づけた。先輩にはとても感謝している。ドリプロのお手伝いが募集された時も、私は「コーヒー販売ができる!ドリプロさんに会える!」とこんなチャンスはないと思ったが、参加したのは私だけでそれぞれ事情があるかもしれないが正直不思議に思った。実際に参加して、初めてのコーヒー販売はすごく心が温かくなった。自分が淹れたコーヒーを美味しいと言ってくれて、友達にも買っていってくれたり、フェアトレードに関心を持ってくれる方や、リピーターのお客さんもいたり、販売会ひとつで、フェアトレードやラオスを知ってくれる人が少しずつ増えていくんだなと感じた。また、ドリプロさんとラオスやフェアトレードの話だけでなく、学生団体の難しさなど深い話もたくさんできて仲良くなれたので本当に参加して良かった。また、他の出店していたお店の方やフェスタの主催者とも積極的に話

して地域の方々とも関われたのですごく充実 した1日になった。改めて考えると、私の強 みは、色んなチャンスに積極的に取り組むこ とで自分が成長できることを確信しているこ とかもしれない。来年度は、授業の進め方な ども今までと大きく変わると思うので、周り の人も巻き込んで色んなことに挑戦して団体 として成長していけたらいいなと思う。



企画することは好きなのに

高橋彩里沙社会文化システム学科2年

私は、元来何か一つのものを作り上げ他者と共有することが好きであった。しかしながら、大学ではクラス単位で取り組むイベント等は当然なく一つの物事を皆と成し遂げる場が少なく感じていた。そこで、エフラオに入ることが出来れば、コーヒー販売や現地への渡航を通じ何らかの目標、イベントを遂しとげ多くの人に知って貰うことが機会を作ることが出来るのではないかと考えていた。そのため、正直フェアトレード、コーヒーに興味がないままエフラオに入り、企画をすることの出来るイベント班に入った。従って、「何でもいいから何かを作り上げ他者に広めたい」、「企画をしたい」という考えだけでエフラオを志望した。そのため、所属した当初は周囲のモチベーションの高さや知識量の違いを目の当たりにし圧倒されると同時に悔しかった。エフラオの核心に関する興味を全く持っていない自身が安直であり幼く甘いと感じたからである。

一方で、エフラオに入りイベント班に所属した当初私はこれからやりたかったことが出来ると満足していた。それにも関わらず、現実は自身が思い描いていたものとは違っていた。自身の考えがあっても他者より考えがしっかりとしていないと感じた。話したいことはあるのにも関わらず、委縮しほとんど自身の考えを話すことが出来なかったのである。また、オンラインが苦手だからといった甘えもあり自身の積極性が足りず、受け身な姿勢ばかりであった。企画するぞと意気込んでいたのにも関わらず、自身の弱さが露呈してしまったのである。

そのような状況下で、春学期に2年生交流会の実施が決定した。イベント班の2年生が主催であったこともあり、企画時にはアイデアが次々と浮び、楽しさやりがいを感じた。エフラオに所属してから自らの思っていたことを多く話した最初の時であったと思う。それに対し、同時期に行われていた新規イベントの企画では中々話すことが出来ずにおり、同期が2年生のみでの企画時と何ら遜色なく発言しており本当に悔しかった。別に先輩がいることに対し遠慮をしていたわけではない。単なる知識不足で自ら発言する勇気が無かったのだ。しかし、先輩方はいつも2年生が話す機会を設けてくれていた。その機会をうまく活用できずいる私、加えて同期の主体的に動く姿を見たことでこのままの私ではいけないと自らを見つめ直す契機となった。そして、秋学期。新規イベントの一つとしてエフラオ内での交流会が決定し、デモンストレーションを行う、課題点を出し合う機会があった。その際にやっと微力ながらも発言することが出来た。少しでも主体的であろうとしていたからか、イベント実施後のメンバーの反応が良かったからであるのかは分からないが大きな達成感を得ることが出来た。

また、イベントを企画することの好きだった私はフェアトレードワークショップ班でのプロジェクトを選んだ。フェアトレードワークショップ班での活動は開催時に参加者の表情を実際に見ることが出来、企画することの喜びを改めて感じ、達成感を得ることが出来たのと同時にもっと自身の考えを話せばよかったと後悔をする自分もいた。同期の影響を受けたことでエフラオに所属した当初よりも格段に自ら話すようになっていた。しかし、自分の考えが小さな物に感じてしまい、他の人の考えを出来る限り取り入れ削りたくないと考えてしまっておりどこか遠慮していた。そして、その気持ちは今年度がほとんどオンライン授業であり周囲の表情を直接読み取れない分より一増強くなっていた。そのような性質の私だからこそ、多くの意見を客観的に見つめ取り持つ役割を担うことが出来るのではないかと思う。エフラオは、販売会等、各所の連携が必要となる場面が多々ある。従って、来年度は各販売班同士の潤滑油的存在になれるように努力していきたい。

企画することが好きという気持ちでエフラオに入ったものの、周囲に圧倒され自身の甘さを 痛感した一年であった。そして、自信のなさにもどかしくもある一年であった。この悔しさを バネに来年度は、企画することの楽しさ達成感を忘れずにさらに主体的に活動していこうと思 う。



イベント班2年生

社会を感じる

橋 爪 椋 生 社会学部社会文化システム学科2年

私がこのゼミを志望した一番の理由は海外への渡航体験があり、自分の新たな可能性を見つけるということであった。しかし新型コロナウイルスの影響によりラオスへの渡航は無くなってしまった。それに代わり新たにプロジェクト班での班活動が始まった。私はこの班活動のレベルの高さに驚いた。それぞれの考え、案を出し合い高い意識でプロジェクトを成功させるという今まで自分が経験したことないものであった。これは社会へ出てから役立つ大きな経験となると思い、プロジェクト成功に向けて自分は何ができることを見極め、実行するということを自分の課題として行動した。

私がエフラオの活動で一番想定外であったことは周りの意識の高さである。同期の周りの人たちはエフラオに入る前からラオスへの渡航経験がある人やボランティア活動を行っていた人などが多く、それぞれ具体的な目標を持っていた。その中で自分は留学するという漠然的な目標であったため、周りとの意識の違いに驚き、戸惑った。また、エフラオの活動の時間の長さにも驚いた。現在のゼミ活動はオンラインのため時間通りであるが、班活動では何度も授業外の時間で話し合い、プロジェクトを進めていった。これも周りの意識の高さゆえの行動であると感じ、とても大変なゼミであるという印象を受けた。

私は、プロジェクト班のなかでは人生ゲーム班に所属しており一からゲームを制作した。そのため話し合いの機会が多く、他のメンバーの人の意見を聞く機会がとても多くあった。自分にはない発想や違った視点からの意見、自分では気にならないようなとても細かな指摘など、人それぞれ様々な考えがあると感じ、そこから学ぶことがとても多くあった。プロジェクトを成功されるにはメンバーの意見を尊重し合い、それぞれが納得し合えることが重要であるということを学び、社会に出てから必要となる大きな経験をすることができ、自分の財産となった。

自分は、ラオスについての知識が全くなかったためエフラオを通じて知り合った人たちは自分の知らないことを知っているためとても頼りにしていた。箕曲先生は圧倒的な知識量とそれをわかりやすく自分達に教えてくれる指導力でとてもお世話になった。特にプロジェクト班での活動では何回も話し合いの機会を設けてもらい、箕曲先生の意見はとても参考になり先生なしではプロジェクトの成功はなかったと感じている。先輩方はとても頼りになる存在でとても優しい印象を受けた。中学、高校の時のような上下関係ではなく、とてもフレンドリーに接してくれたのでとても関わりやすかった。自分も先輩たちのように後輩達と関わっていきたいと思った。

エフラオの活動を経て、私は人とは少し違った目線で物事を見ることができるのではないかと感じる場面があった。エフラオというゼミを専門的な知識がないため客観的に見え、他の人たちと思っていることが異なることがあった。初めのうちは自分が間違っているのではないかと思ったが、一つの意見として参考になるのではないかとも思うようになった。社会に出るとざまざまな考えを持った人たちがいて、その人たちと関わり合うことが必要となる。そんなときに自分のものの見方が、他の人たちの気がつかなかった新しい発見となれば、その人たちに貢献できると感じた。

私は先程書いた通り、自分の学習課題をエフラオの活動の中で自分ができることを見つけて活動の成功の力となることとした。一年間の活動を経て、結果的に自分の中では満足いく行動はできなかった。班活動の場面では先輩に頼りきりになってしまった。来年は先輩という立場になるため、自分から率先して行動してプロジェクト成功への力となりたい。プロジェクト班での活動などを通して、自分自身を見つめ直し、自分自身に足りないものがよくわかった。その足りないものを少しでも多くなくせるように自分自身努力したいと感じた。

経験を通じた自己変容

ขึ้ดลายวามทัดสะมะสึกสา (2019-20)

ທ່ານອາລິຮີໂລມິໂນ, ຈານສອນມະຫາວິທະຍາໄລໂຕໂຢຢູ່ຍີ່ປຸ່ນ, ໄດ້ດຳເນີນງານທັດສະນະສຶກ ສາ ໃນຄັງນີ້ແຕ່ວັນທີ່22ຫາວັນທີ່28 ໃນເມືອງປາກຊ່ອງແຂວງຈຳປາສັກ. ນັກສຶກສາ11ຄົນແລະ ອາຈານສອນ2ຄົນທີ່ມາຈາກປະເທດຍີ່ປຸ່ນ ແລະ ນ້າຍພາສາ4ຄົນ ໄດ້ລົງໄປ3ບ້ານ, ຄື ບ້ານໜອນຫຼວນ, ບ້ານກະເຟ ແລະ ບ້ານພູດົມຄວນ ສຳລັບເກັບຄຳຂໍ້ມູນເສດຖະກິດຄອບຄວ ຂອງສາວສວນກາເຟ

ຫຼັງຈາກກັບຄືນໄປຍີ່ປຸ່ນແລ້ວ, ນັກສຶກສາບອກວ່າ ຂໍຂອບໃຈທີ່ມາຊ່ວຍທັດສະນະສຶກສາ ພວກ ເຮົາໄດ້ສາມາດຮຸງນອາໃສຂອງສາວສວນກາເຟ

2020年度 社会文化体験演習活動報告書 第2分冊(キャリア分野)

「グローバル・シティズンシップ育成のための漸次的な体験学習プログラムの構築」プロジェクト

コーヒーを通して世界とつながる

――フェアトレードに関する体験学習の現場から

●発行日─── 2021 年 3 月 15 日

●編集-----社会文化体験演習(キャリア分野)担当教員

箕曲在弘

〒112-8606 東京都文京区白山 5-28-20

東洋大学社会学部

TEL 03-3945-8771

FAX 03-3945-7626

●印刷----- 株式会社ワコー

〒102-0072 東京都千代田区飯田橋 3-11-7

TEL 03-3295-8011 (代表)

* 本報告書は、東洋大学社会学部社会文化システム学科の社会文化体験演習教育プロジェクト活動の一環であり、東洋大学教育活動改革支援費により出版されたものです。

COPYRIGHT©2021 By Department of Socio-Cultural Studies, Toyo University All Right Reserved

Report of On-Site Education Practices in Socio-Cultural Studies (2020-21)

Separate Volume 2 : the Career Design Course

