

2018年12月14日 第3271回例会

於： 横須賀商工会議所



<点鐘・開会> 12:30 北村 会長

<斉 唱> 「手に手つないで」

<ゲスト紹介> *ライフ・リテラシー 代表 加藤 千晃 様

<会 長 報 告> *ガバナー事務所より

・RI2780地区2021-2022年度地区ガバナー・ノミネー候補告知の件
田島 透 様 (ふじさわ湘南RC) が指名されました。

・第8回インター・ローターアクト委員会／

第8回地区IACアクターズミーティング／IA運営委員会開催のご案内

2019年1月12日(土) 13:30～13:50 委員会

14:00～17:00 アクターズミーティング

17:00～18:00 IA運営委員会

・新会員の集い開催のご案内

2019年3月22日(金)～3月23日(土)

<委員長報告> *会員増強・会員維持委員会 長坂委員長より地区会員増強事例セミナー報告
12月4日(火) 於：アイクロス湘南

*ローターアクト委員会 中村(働)副委員長より

第30回地区ローターアクト年次大会報告

12月2日(日) 会員ら総勢120名の参加 於：学校法人 三浦学苑

*インターアクト委員会 小林(一)委員長より

ローター・インター委員会第7回アクターズミーティング報告

12月8日(土) 於：アイクロス湘南

<幹事報告> *ガバナー月信 No. 6

*例会終了後第6回理事役員会開催(例会場)

<出席報告> *出席委員会 加藤(働)委員より12月14日の出席報告

会 員 数	出席対象者数	出 席 数	欠 席 数	メイクアップ数	出 席 率
122名	108名	80名	28名	5名	78.70%

<ニコニコ報告>

・三 役 ライフ・リテラシー 代表 加藤千晃様、本日はお忙しい中誠にありがとうございます。

・田 邊、小 平、角 井、福 西、梁 井、松本(働)、鈴木(働)、瀬 戸、

植 田、新倉(働)、山 寄、松 村、加藤(働)、木 村、杵 淵、岩 瀬、

鈴木(働)、上 林、藤 村、山 下、前 川、猿 丸、澤 田、大 竹、

濱 田、鷺 尾、菅 野、兼 城、齋藤(働)、勝 間、臼 井、長 坂、

平 松、長 尾、高橋(働)、Enora、鈴木(働)、三 堀、鹿 島、平 田 各会員

ライフ・リテラシー 代表 加藤千晃様ようこそお越しくございました。本日の卓話
宜しくお願い致します。

・長 澤、角 井、萩生田、高橋(働) 各会員 誕生月祝いとして

・長 澤、臼 井、前 田、長 坂 各会員 入会月祝いとして

・齋藤(働) 職業奉仕委員長 12月10日横須賀学院中学校にて、職業体験学習の一貫で、八木会員に

講義をお願いしました。生徒さんも一人も寝ない興味ある講義でした。ありがとうございます
しました。

・八 木 会員 今週月曜日に毎年恒例の横須賀学院中学3年生の職業体験前の講話に行って参りました。

とても行儀の良い生徒達でした。受け入れ先の皆様よろしくお願ひします。

・八 木、曾 我 両会員 写真をいただいて

<卓 話>

「命を護る教材」を造りたい ～社会保障教育教材開発の背景～

ライフ・リテラシー 代表 加藤 千晃 様

ライフ・リテラシーの加藤と申します。いつもは学生を相手しておりますので、こんなにもたくさんの大人の方々の前で、しかも全員偉い方達ばかりなので、緊張しますが頑張りたいと思います。命を護る教材を造る社会保障教育教材開発の背景をお話しさせていただきますが、「ライフ・リテラシー」という言葉は、何なのかというところから見ていきたいと思えます。この言葉はあまり聞いたことがないと思えますが、私が言語開発する際に作った言葉です。「ライフ」というのは、「人生」とか「生活」という意味で、「リテラシー」というのは、読み書き能力というところから転じて、今は情報・知識をきちんと使いこなせる力、これを「リテラシー」と言っています。



ですから、「ライフ・リテラシー」は人生や生活に必要な知識や情報を持ち、それを使いこなせる力と定義されます。どうしてゲームを造るときに、言葉も造る必要があったのかと言いますと、今まではこのような概念自体がなかったのです。普通に仕事をして生活していれば、年をとっても病気になっても暮らしていけたわけですが、今はそのような時代ではなくなってしまっています。自分の身は自分自身で護らなければならないという時代になっております。知っているかどうかが生死を分ける場合すらあるわけで、何も分からないとか一部の知識だけ知っているというのではなくて、浅くても良いので広く知っているということが一番重要と思ひまして、この言葉を定義して造りました。今まで、例えば年金や健康保険などを制度ごとに分けて考えてきたのですが、それを自分という矢印で結び付けて理解するということです。従いまして、私が造りました「ライフ・リテラシーゲーム」は、社会を学ぶ超リアルな人生ゲームになります。税金・社会保障の仕組み、ローンの知識、給与明細書の読み方、雇用保険がどのようなものかを学ぶことによって選挙の意義も理解できる、そのようなボードゲームになっております。すぐろく上で人生を予行練習できるので、これからの自分の人生が体感できるようになっています。つまり、すぐろくを楽しみながら人生に登場する順序で、例えば就職したら社会保険に入る、病気になったらこういう健康保険の制度が使えるとか、順序ごとに理解させるというゲームになっています。

次にどうしてこのような教材を造ろうと思ったのか、開発の背景についてお話しをしていこうと思ひます。教材の発想自体は、私が企業で働いていた経験からでしたが、なかなか自分から始めるという決心がつかせませんでした。しかし、いくつかのリアルな体験を通して、やはり絶対必要なものだと思うようになりました。ひとつは当時、高校1年生だった娘の存在です。頭の中にあった教材のアイデアを何気なしに娘に話したところ、「そんなのは必要ない。」と即答されてしまったのです。理由としては、「学校でそのようなことは習うからゲームとしてはいらない。」と言われたのです。その言葉を聞いて返す言葉もなく、「そうか、こういうことは学校で教えてもらえないということ、この子は知らないのだ。」と思ったのです。何も知らないということすら知らない、ここに危機感を持ちました。もしも自分が無知ということを知っていれば、防御の姿勢や警戒心を持つことができるのです。しかし、そのような姿勢すら取れないわけです。このような状態で社会に出していいのだろうか、親として非常に危機感を持ちました。そして、個人的な理由の他に社会的事情にも目が行くようになったのです。2013年の12月に民主党から自民党政権に代わってすぐ、税と社会保障の一体改革法案が成立しました。そのニュースを見ながら、今までも散々、政治家、専門家と言われる人が話し合ってきたはずなのにぜんぜん進んでいないことに初めて気が付きました。おそらく日本

で一番頭が良い人たちが何年も同じ問題に取り組んでいるのに、一步も進んでいないのはなぜだろうと疑問に思いました。もしかしたら、一部の人に任せて、うまくいっていた時代はもうとっくに終わっているのではないかと、みんなで考えるという時代になってきているのではないかと思ったのです。

少し話は変わりますが、何年前、高橋隆一さんに紹介いただいて、小泉進次郎さんの国政報告会に参加したことがありました。その時に先生がとても印象的な話をされました。当時、農林部会長をされていたわけですが、地方に行かれた時のエピソードです。ある農家の方がご自身やその地域の置かれている状況や問題を説明して下さいました。「大変なので、何とかして下さい。」とおっしゃったそうです。「何とかして下さい。」とおっしゃる方はとても多いそうです。その時にこう伝えたそうです。「あなたも一緒に考えて下さい。あなた自身も動いて下さい。」と。この「あなたも考えて下さい。」というフレーズにすごく私は共感いたしました。ただそうは言っても、私達のような一般人は主体的に考えるということに慣れていない。正直、面倒くさいですね。ですから、まず興味を持ってもらうこと、どうすればたくさんの方が社会保障、税金、選挙など私達を取り巻く社会について興味を持ってもらえるだろうかを考えました。次に知る、自分が今どのような社会に生きているのかを知る、今の時期にしか次の物は作れないので、今を知ることが全ての出発点になると考えました。興味を持って知る、そして考える、このような順序が一番の近道かなと考えて、ゲームという形にして、みんなで楽しむ要素も入れて、教材を作ろうと思った次第です。市のバックアップもいただきながらモニタリングで高校生・大学生に実際にゲームを行ってもらい、その感想や分かりにくい部分を聞いたり細かい調査を何回か繰り返し、1年間かけてようやく完成させたのが手元にあるパンフレットの教材になります。完成してちょうど3年になるのですが、おかげさまでいろいろな所で採用いただいております。中学校・高校もあるのですが、一番多いのが大学になります。国立大学、私立大学ともにいくつかあります。

本日は経営者の方が多いということで、なかなかこのような教育を会社で行うことはハードルが高いと思うことがあると思います。例えば、SNSとか個人情報の管理を最初にしっかりと伝えておくなど、出来る所からが良いと思っております。社員に対して、会社が社会保険料の半分を負担しているということを伝える、つまり間接的な人件費も会社は負担しているということを伝えるだけでも会社への帰属意識や安心感を持ってもらえますし、今行っていることをしっかりと伝える、これだけでも違うと思います。このような教育は早いうちに行くととても効果が高いので、新人時代とか入社する前の研修にちょっとずつでもいかがでしょうか。16~18歳の間でアルバイトをし始める。18歳か19歳で初めて投票する。20歳になると必ず国民年金に入る。23歳で就職すると、ローン、社会保障、税金の知識が必要になってきます。この6年間の間に、多量な知識が急に必要になってきます。私が企業に勤めていた時、社員の人達を見て一番強く感じたのは、社会人になってから何年たっても知識が蓄積されていないということでした。ベースがないので経験が知識として蓄積されていかない。例えば、病気になったり転職したりとか、そのようなことがある度に慌ててしまう状態は基礎を習っていないということが根本的な原因だと思います。逆に言うと、この時期にしっかりとした教育を行っておけば、自分で何とかできるようになるのではないかと思います。私の「リテラシーゲーム」では、自分で情報収集をしたり、アンテナをはったりするようになって、リテラシーを高めていく、そのような状態を目指しています。最終目標として、自分達が社会を作るという意識を育ててもらいたい。必ず、授業の最後で伝えていることです。いろいろなことが世の中では起こっていて、一見、関係がないことも実は全部繋がっているということです。自分が働いて得た賃金の中から税金を払う、そしてその税金を使って政治が動いて、そこで決まったことが社会保障とか法律という形で自分達に返ってくる。決して、受益者としてだけではなく、責任も出るのです。自分の持っている1票を大事にしてください。そのように伝えています。ですからゲームも主権者というところがゴールになっています。大学生の感想ですが、「私達国民が実際に施行されている制度を知らない、興味がないと目をそむけることは、私達自身が自らの主権を放棄しているようなものだ。」という意識にまでなってくれます。「ライフリテラシー」を身につけることで、自分のことも社会のことも人任せにしない、自分と自分の大切な人達を守る、このような大人を目指してほしいと思い、教材を作って授業を行っています。

次に教材に込めた想いについてお話しますが、細部にまでこだわって作っています。特にデザインに関してはこだわっていて、ゲームで使うコマは箱根の職人が一つずつ桜の木を使って手作りしていますし、ボードも一番高価な紙を使っています。なぜそこまで細心の注意を払って作ったかという、命を護る教材というふうに思ったからなのです。安い素材を使って命の大切さが伝わるのだろうかと思いました。内容だ

けではなく、見た目からも知識や意識の重要性が伝わるように工夫をしています。それはこのような知識がただ生活にかかせないだけでなく、命に関わるものだと思い知った事件があったからです。それは、2014年3月に起きたシングルマザーの若いお母さんがインターネットで見つけたベビーシッターに子供を殺されてしまったという事件です。このお母さんは児童扶養手当の申請をしていなかったということでした。その手当は母子家庭が受け取れる満額で4万円という手当です。「そのことを知らなかったのですか。」と記者が問うと、「知りませんでした。」との答えでした。しかも、お母さんが子供を預けて働いて得られたひと月の給料が4万円でちょうど同じ金額でした。そんなに大切な手当のことを知らない人がいるのか、彼女が知らないということは、おそらく周りの人も誰一人として知らなかったわけです。ですから、もしも私が造ろうとしている教材が既にあって、そのお母さんがゲームをやってくれて、その知識を持っていたら、その子は死ななかったのかもしれないと思いました。そこで、悩んでる場合ではないと思って決心がつき、造ろうと思いました。当初は失敗することの怖さがありましたが、始めてから失敗して諦めるまでに一人でも命を守ることができれば、それは意味があると思って始めました。今でもそのような想いで活動をしています。活動して3年となりますが、是非これからも皆さまのお力を借りながら、がんばっていきたいと思います。

<閉会・点鐘> 13:30 北村 会長

週報担当 加賀本 好美