

8 「貧困問題は自己責任？」（ホームレスの人権）

実践する場面

- (1) 対象者 行政職員、地域住民等
- (2) 所要時間 70 分

活動のねらい（ポイント）

- (1) 貧困問題を個人の責任としてではなく、社会の構造的な問題としてとらえる。
- (2) ホームレスの人々の状況や困り感を知るとともに、支援のあり方について考える。

準備するもの

ワークシート、資料

進め方（展開例）

時間	学習の流れ（活動・内容）	留意事項	備考（資料）
導入 15 分	◆学習の確認（5分） ・研修会のねらい ・日程 ・参加体験型学習における約束 ◆アイスブレイキング（10分） 「幸せトークをしよう」 ①自己紹介しながら、最近の一週間であった良いことについて話す。 ②自分はどんな時に幸せを感じるのか、その幸せを感じるための苦労や工夫について、グループで意見交換する。 ③グループで話したことを全体で共有する。	・【参加体験型学習の約束】の内容を伝える。 →P 9 ・4 人程度のグループで行う。	
	・自己紹介の他にテーマについて話を聞くことによって、より相手を知ることができる。 ・幸せと感ずることや苦労であると感じることは、人によって違うということを確認する。		
展開 45 分	◆アクティビティ 1（15 分） 「いす取りゲームについて考えよう」 ①いす取りゲームについて知っていることをグループで話し合う。 ②いす取りゲームの勝敗には、どんな要因があるか考える。 ③ファシリテーターの話を聞く。	※時間と場所に余裕がある場合は、実際にゲームをやってみるのもよい。 ・解説をもとに説明する。	
	いす取りゲーム 解説 いすを取れなかった人は「努力が足りなかった。自業自得だ」と思うかもしれない。けれども、いすの数が人数より少ないかぎり、どうしてもだれかがいすからあぶれる。一人が努力して座れたとしても、他のだれかのいすがなくなってしまう。すべての人が今以上に努力したとしても、いすの数が少ないかぎり、いすを取れない人が出ることは変わらない。つまり、問題は個人の努力ではなく、いすと人間の数の問題、構造的な問題である。		
	・いす取りゲームの勝敗には、個人の問題だけではなく、いすの数や参加する人数など、構造的な問題が関係していることを確認する。		

	◆アクティビティ2（30分） 「カフカの階段」前半 ①「カフカの階段」の左側では、どんなことが重なると「ホームレス」の状態になってしまうかを考えて（ ）の中に記入する。 ②グループで意見を発表する。 ③各グループで出た意見を全体で発表する。 「カフカの階段」後半 ④「ホームレス」の状態になった人にとって、戻するためにはどんな「壁」が存在するかをグループで考えて、右側の（ ）の中に記入する。 ⑤各グループで出た意見を全体で発表する。 ⑥ファシリテーターの話を聞く。	・ワークシートを配付する。 ・労働、健康、家族、住居、金銭というキーワードを提示して、「失うもの」として具体的に考えてもらう。 ・意見が出ないようならば、資料の解答例を参考に「壁」や「ハードル」として紹介する。	・ワークシート→P57 ・資料→P58
	・一度ホームレスの状態になると、努力や自己責任ではどうにもならないような壁が存在し、元の生活に戻ることが難しいことを知る。 ・ホームレスの人々の状況や困り感を知るとともに、支援のあり方について考える。		
まとめ 10分	◆まとめ（10分） ①学習を振り返って考えたことや感じたことを共有する。 ②まとめの話を聞く。	・活動のねらい（ポイント）を押さえる。	
	・貧困問題は、個人の責任ではなく、社会の構造的な問題であることに気づく。		

「カフカの階段」とは

生田武志氏が「野宿者が増えるのはなぜか」を説明するために、作家フランツ・カフカ『父への手紙』の一部を引用し、命名した考え方。

野宿になるときは、だれでもある日いきなりなのではなくて、「段階」を1段ずつ落ちてだんだんと野宿になる。そして、そこからもとの「仕事をして家もある状態」に戻ろうとすると、4段分の階段が図の右側のように1枚の「壁」になっているので、上がることも取りつくこともできない、ということ。

もといいた場所に戻ろうとしても、今度はいろいろな条件を一気にクリアしないといけないので、なかなか上がることができない。その結果、野宿している人がどんどん増える。

<参考資料など>

「子どもに『ホームレス』をどう伝えるか いじめ・襲撃をなくすために」

生田武志 北村年子 著、ホームレス問題の授業づくり全国ネット 編（平成25年7月）

「カフカの階段」を使って考えよう

もとの仕事をして
家もある状態

野宿の状態

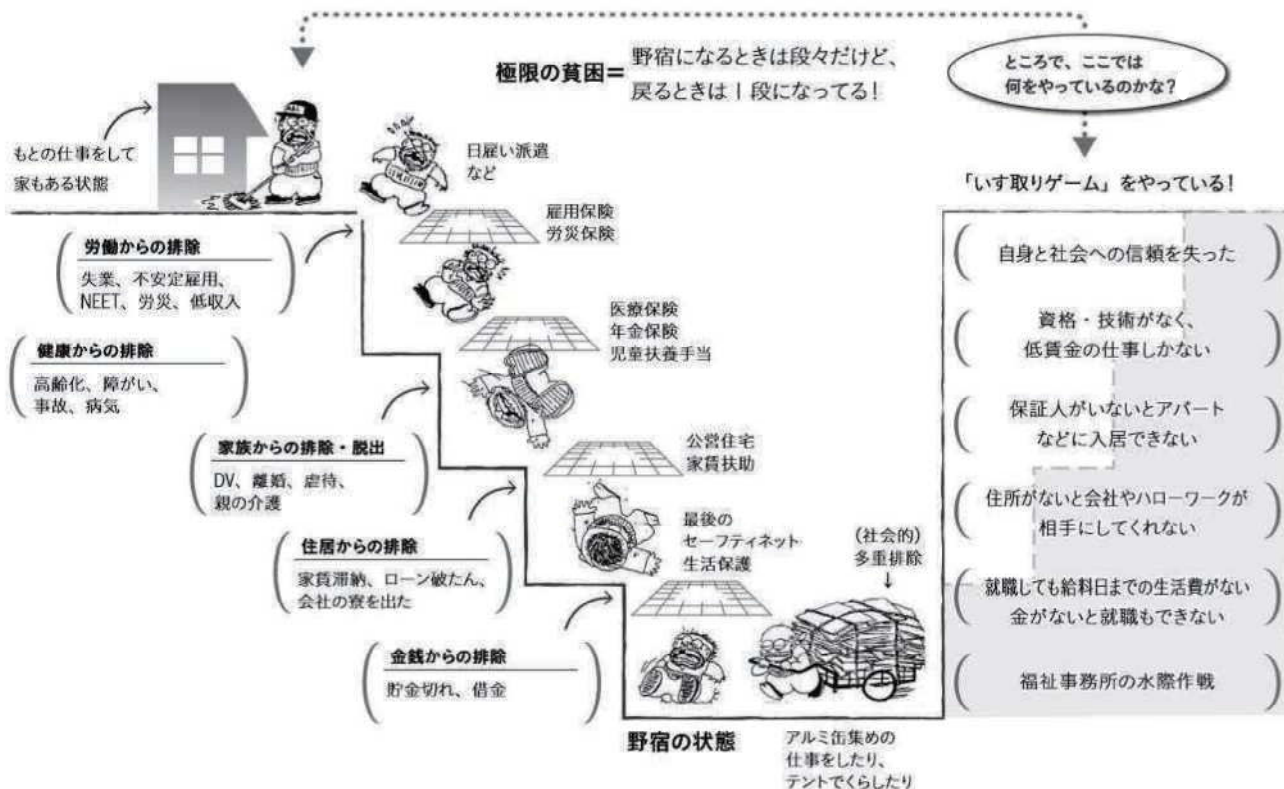
アルミ缶集めの
仕事をしたり、
テントでくらしたり

野宿になるときは段々だけど、
戻るときは１段になっている！

ところで、ここでは
何をやっているのかな？

「 」をやっている！

「カフカの階段」 解答例と解説



野宿者が「壁」を上げるには？

「壁」に「段差を入れていく」こと。「面接に着ていく服を貸す」「保証人になる」「お金を貸す」など、支援者は「段差づくり」を行う。段差ができれば、野宿者も「がんばろうかな」という気力がでて、1段1段、自力で階段をのぼっていくことができる。

「いす取りゲーム」の解決策

「いすを増やす」・・・仕事を増やすこと。行政が野宿者を雇って仕事をしてもらう「公的就労」や、野宿者の自立支援を目的とした民間企業の雑誌「ビッグイシュー」等

「いすを分け合う」・・・仕事を分け合う「ワークシェアリング」

他人事ではない身近で切実な問題として認識する

失業、震災、事故、病気など、さまざまな要因によって、だれもが「ホームレス」の状態になり得る。野宿問題を解決する最大の糸口の一つは、野宿している人たちのことを多くの人が知ること。そのためにいちばん良いのは、野宿者と言葉をかわしてみること。野宿者を一人の人間として実感できたとき、「こういう人たちが路上で生活せざるを得ないこの社会とは何なのか」ということが、あらためて疑問として起こる。

参考資料 「子どもに『ホームレス』をどう伝えるか いじめ・襲撃をなくすために」
生田武志 北村年子 著、ホームレス問題の授業づくり全国ネット 編（平成25年7月）