

◆平成28年度一般会計 補正予算 に 反対

世界遺産関連事業費 約2億1千万円 の増額。  
(大島ガイド施設整備費 約1億3千万円、神湊駐車場拡張整備費 約4100万円、  
島内観光施設改修等 約3500万円、神湊ターミナル電子看板 450万円、看板撤去費 250万円 他)

世界遺産登録を見据え、大島島内の観光施設のリニューアルや、島民の生活にも配慮した神湊ターミナル駐車場の拡張には賛成です。しかし、大島ガイド施設(世界遺産を紹介する施設)整備には下記の問題があると判断し、反対しました。

●理由1 行政主導のハード整備に疑問

ガイド施設を整備する目的は「世界遺産のガイド」と「大島の活性化」だと市は説明。  
大島を訪れる人が何を期待するのか、来島者に何を伝えたいのか等、島民の皆さんや観光ボランティアさん等、この事業に関係する人たちとの丁寧な検討を重ね、内容を練り上げることが不足しています。

●理由2 施設の劣化調査が不十分

改修対象の「大島資料館」は、新耐震基準で建てられてはいるものの、市の公共施設の維持管理計画の対象外で、劣化調査がなされていません。従って、改修費用の見積りの根拠が曖昧で、経費が膨らむ可能性が懸念されます。

世界遺産登録に反対するものではありませんが、市の関連事業の進め方は行き当たりばったりで、将来にわたる全体計画が不明確で、今後必要な経費の見通しも立てられていません。世界遺産登録の主目的を肝に銘じ進めてほしいと思います。

◆「待機児童解消に向けて緊急的な対応を国へ求める意見書」に 反対

保育士の人数や資格などの基準を下げることは問題!



保育士の処遇改善や、子ども・子育て支援新制度を利用者目線で総点検することなどを、国へ求めることには賛成です。しかし、保育の質を低下させる恐れのある「企業主導型保育(注1)」を強かに推進することを要望することには反対です。

保護者が求めている保育は、安全で安心して預けられ、子どもが健やかに過ごせる環境です。

待機児童対策は緊急性を要する課題ですが、子どもの最善の利益を保障し、子どもが安心して伸びやかに育つことのできる保育環境を整えていく視点を忘れてはならないと思います。



(注1)企業主導型保育  
① 自治体の監査・指導の対象外になる。  
② 保育従事者の半数未満は、保育士資格を有していなくてもよい。  
③ 保育室の面積や給食などの基準は、「原則、小規模保育事業と同様」とされているが、原則なのでそれよりもゆるい基準でもよいということ。

◆子ども医療費の改定 に 賛成

●改定内容  
市はこれまで、子ども医療費の助成を、通院については小学校6年生まで拡充してきました。  
県が、自己負担について、3歳以上就学前「600円」を「800円」に、小学校1~6年生まで「全額」を「1200円」に改定することになりました。  
これに伴い市は、3歳以上小学校6年生までの自己負担を「600円」から「800円」に改定するというもの。  
市の負担は、年間約5千万円削減。削減分を、待機児童対策や、産前産後ケア事業など、他の子ども関連の事業に充てたいと説明。



初診料単価の引き上げや、夜間診療が増加していることなどを考えると、やむを得ないと判断しました。そして、以下の意見を付けて賛成しました。

- ① 浮いた財源を必ず子ども関連の事業に充てること。
- ② 子どもの育ちに必要な施策は医療だけでなく、健康、保育、教育、相談、居場所など多岐にわたる。財源には限りがあるが、子ども施策に対する財源の配分は充実させること。

◆災害に強いまちづくりを

4月に熊本地震が起きましたが、日本では、いつどこで大地震があっても不思議ではありません。また、近年豪雨災害も多発しています。そのようなことを考えると、たとえ災害が起きてもその影響を最小限にし、人命を最優先にする「減災」はとても重要な課題です。減災と防災対策について質問し、提案・要望しました。

◆多様な視点での防災対策づくりを

東日本大震災の経験等から、避難所での暮らしや、災害時に一人ひとりの困難を軽減するためには、多様な視点を取り入れ備えておくことが重要だと言われています。防災対策の話し合いや活動の場に、女性、障がい者、高齢者、子ども等様々な人の参加を促し、意見や要望を取り入れるよう、地域のリーダーへ働きかけることを求めました。



な人の参加を促し、意見や要望を取り入れるよう、地域のリーダーへ働きかけることを求めました。

◆地域で助け合う関係づくりを

減災のためには、行政ばかりでなく市民一人ひとりが関心をもち、個人はもちろん、地域の防災力を高めておくことが重要です。  
被害の規模が大きければ大きいほど、公的支援の到着が遅れます。災害時に孤立することを想定し、近所の方々と日頃から顔の見える関係をつくっておくことが、まさかの時の備えになります。



◆子どもたちに安心感を与えるために

災害によるストレスは、子どもたちの心身に深刻な影響を及ぼすことが知られるようになりました。子どもは、遊びの中での表現を通して自身に降りかかった出来事を何とか自分で受け入れ乗り越えようとします。そのために遊びがとても重要です。カウンセラーによる心のケアも大事ですが、十分な遊びを保障する手立ても考えてほしいと要望しました。

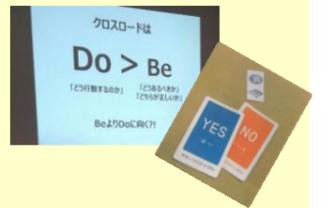


◆模擬体験で防災力アップ

実際に他の自治体で効果のあった2つのゲーム(「クロスロード◎」と「HUG」)の実施を提案しました。  
どちらのゲームも終了後、参加者同士で意見交換をします。そこで、自分とは異なる意見や価値観を持つ人たちから、新たな気づきを得られます。何より楽しく真剣に(多少の疲労感もあり)災害対応について考えます。  
市民団体やNPOと協働で進めていくことを提案しました。

◆災害シミュレーションゲーム『クロスロード◎』(登録商標 2004-83439)

「クロスロード」とは、文字通り「歧路」「分かれ道」のことで、カードゲーム形式の防災教材。  
例えば「あなたは避難所運営のリーダーです。ここには避難者が3000人。しかし非常食は2000食分しかない。この非常食を配りますか?」というような正解のない問いに対し、プレイヤーは「Yes」か「No」を即座に判断し、同事に「Yes」か「No」かの意思表示をする。そして、各自その選択の理由を述べ合う。



◆避難所運営ゲーム『HUG(ハグ)』

避難所運営ゲームの略称。また、英語の hug(抱きしめる)という意味から、避難所において避難者をやさしく受け入れるというイメージで名づけられたとのこと。  
ゲーム参加者が避難者を体育館や教室に見立てた平面図にどれだけ適切に配置できるか、また避難所で起こる様々な出来事にどう対応していくのかを模擬体験するゲーム。プレイヤーは、瞬時に適格な判断を求められる。

