

Uターン就農・・・我が家の場合 (その3)

「毎年が一年生の仕事なんだよなあ。」

畑作農家(十勝・清水町)

森田 里絵

◆農家には「昇進」はない!?

「農家っていうのは、毎年が一年生の仕事なんだよなあ。毎年、毎々が勉強なんだ。だから、僕も君たちと同じだよ。いろいろ教えてくれよ!」

Uターン就農した私たちに、ある農業暦四十年以上の大先輩の農家の方からいただいた言葉だ。こんな大先輩から「君たちと同じ」と言われるなんて：ちよつと驚いた。

お役所勤めをしていた頃は、年功序列がまず基本。年数を重ねれば自動的に昇給するし、ある程度になれば係長、課長：と昇進していく。これが当たり前の世界からみれば、「毎年が一年生」という農業はいつたいたいな世界だろう。よく、「農家は社長だ」ともいうが、農家は

「社長」なのか「一年生」なのか。農家の間で「序列」はないのか・・・いつたいたいというところなんだろう？

◆「豆積み」でダイエット!?

「秋作業っていうのはしんどいものよ。特に『豆積み』はしんどい。まあ、やせられるからからダイエットだと思えばいいんだけどね。」

営農した初年、春から何度も義母にいわれていた。いつたいたいだけしんどいのか・・・我が身をもつて感じる秋が、とうとうやってきた。

「秋の日はつるべ落とし」九月に入ると、どんどん日が短くなってくる。「女心(男心?)と秋の空」というように、秋は天候が不安定で、フルに働ける時間が限られる。だから働ける

森田 里絵(もりた りえ)さん



- 清水町 農業
1968年 長崎県生まれ
京都大学農学部卒
1990年 北海道庁入庁
胆振支庁、道農政部、環境生活部などを経
験
2001年 哲也氏と 職場結婚
2004年 退職し、清水町でUターン就農

現在、経営面積33畝

栽培作物: 小麦、ビート、小豆、大豆、手亡、ジャガイモなど

ときはいつも時間に追われながらの全力仕事になってしまふ。また、収穫物を扱う作業は重労働が多いので、実際の労働時間は春や夏に比べると短いはずなのに、疲労度合いは格段に高い。収穫の適期を逃してしまえば、一年の努力が水の泡。とにかくすべてを最優先にして作業しなければならぬ。

ひたすら機械と時間に追われるイモ掘りは、一ヶ月近くの長丁場。これが終わると「ダイエツト」といわれていた「豆積み」作業が始まる。

豆の「ニオ積み」は秋の風物詩の一つとなっているので見覚えある方も多いだろう。可愛い帽子をちょこんとかぶった、「トトロ」のような愛嬌のある形は、今にも動き出しそう。こんな可愛い豆の「ニオ」だが、

あまりの重労働のためにビックアツプスレッツシャーやコンバインによる収穫に切り替わってきていて、最近ではかなり少なくなってきたようだ。それでも我が農場では、昔ながらの「ニオ積み」にこだわっている。

早朝に刈り倒して二、三日天日干しさせた豆を集めて、すのこのような台の上にぐるぐるとらせん状に積んでいく。この積み方にはそれぞれの農場によって工夫があるようだ。豆自体はそれほど重いものではないが、腰がかがめ、手に抱えられる限界までの量を束にして持ち上げて積む作業はスクワットの繰り返しで、「ふとんの上げ下ろし」に似ている。最初は「軽い」とたかをくくっていたが、始めるとすぐに汗びっしょりで腰がだるくなってくる。

ひとつの「ニオ」をつくるのに、だいたい六〇〜八〇束の豆を重ねていく。一人でやれば小一時間が必要だ。このニオ一個でおよそ一俵（六〇kg）の豆が収穫できる。豆の収量によって、一〇アールあたり三個から六個のニオを積んでいくことになるので、二ヘクタールの豆畑で最低で六〇個、多いときは一二〇個のニオができる。これだけのニオをつくるためには、かなりの豆束を積まなければならない。ふとんの上げ下ろしとして計算すると、三、六〇〇回から七、二〇〇回も行わなければならないのだ。

ここで重要なポイントは、「豆の収量が多ければ多いときほど、たくさんのニオを積まなければならない」ということ。要するに、しんどいときほど収

量が多く、まあ簡単にいえば収入が増えるということだ。だからこのニオ積みのしんどさには、だんだんとマゾヒズム的な快感が伴ってくる。どうもうまく説明できないが、この快感は春から畑をつくり、豆をまいて除草をして、大切に豆を育ててきた者にしかわからないのだ！汗をかいてこれで「ダイエット」にもなるとすれば・・・一石二鳥、いや三鳥だろうか!?

◆とつてみたら意外と・・・?

この時期、会う農家の方々それぞれが、互いの収量を何気なくチェックしている。「どうだった?」「いやあ、とつてみたら(=収穫してみたら)意外となかったさ。がっくりだあ。」「〇〇さんところは意外とあつたらしいよ。」「えっ、な

にか特別なことをやったのかな。」そんな世間話があちらこちらで繰り広げられる。これを聞いていて最初はなんだか不思議な会話だな、と思った。

みなさん何十年もの農業経験のあるプロフェッショナルばかりなのに、それでも「とつてみないとわからない」ものなんだ。何十年もやつていれば、だいたいの「平均値」がわかつてきて、収量の目安がついてきそうなものなのに・・・。

実際に自分で数年経験してみると、本当に「とつてみないとわからない」ことを実感した。夏を過ぎれば収穫量のだいたいの見当はついてくるものだが、順調そうに生育しているようにみえても、育ちが良すぎて倒伏して病気になるったり、収穫直前の台風などの被害で作物が倒れ

ることもある。土壌の乾燥度合いや日照条件、そんなわずかな違いでも収穫してみるとかなりの差になることもある。

こういう恐ろしい経験を重ねると、農家に必要なのは「平均値」よりも「最大値」「最小値」をとらえることだ、と気づかされる。常に「最悪」の状況を想定し、自分の収穫量が「最小」であつた場合を考えながら経費を使つていく。様々な気象条件のもとで、どのような場合であつても「最大」の収穫量が確保できるような「最善」の策を尽くす。「だいたい毎年これぐらいとれるんだから、だいたいこれぐらい使っちゃえ」と「平均値」だけで農業経営をとらえるのと、大変なことになる。お役所のように同時にたくさんの人を管理するのであれば「平均値」

で物事をとらえることが大事であるが、農家は自営業、結局は結果しかあり得ない。常に「最小」の経費で「最大」の結果を出すこと。この選択をいつも迫られる。プロフェッショナルな農家であるほど、自らの経験の中から瞬時に「最善」の判断と効率的な行動ができるのだ。

◆リセットできないゲーム

そう、たとえてみれば、農業というのは選択肢と結果が何千通りもあるロールプレイングゲームのようなものだ。畑づくりにから収穫までの間、作物には低温、早ばつ、長雨、強風、病害虫や雑草の多発など、さまざまな試練が与えられる。全てに好きだけお金や労力をかけられればもちろんいいのだが、自分たちに与えられた資金、機械、

労働力には限界がある。これらの手持ちのコマを上手に使いながら、ピンチのときの選択肢を決めていく。年数を重ねて経験を積み積むほど、いわゆる

「経験値」が上がり、さまざまな要素を見極めながらより最善の選択ができるようになるが、リスクはゼロになるわけではない。途中でうまくいなくなるとしても、ゲームを「リセット」することはできない。結果的には収穫量から経費をひいたものが農場の収益として自分の前につきつけられる、恐ろしいゲームだ。こうやって秋を迎えてみて初めて、「ああ、やつぱり種まきはもう二日早くしておけばよかった」「あのととき無理をしてでもじゃがいもの培土をやつておいて良かった」などと一年間の選択を振り返ることが

できる。そして、「来年はこうするぞ！」と新しい意欲もわいてくる。

毎年春になると、農家は新しいゲームのプレイヤーとして「一年生」の気持ちで臨むのだ。だから、ゲームを行うプレイヤーの間には序列はない。あるのは、秋に収穫が終わったとき「結果」の差だ。この「喜び」と「屈辱」が背中合わせの中で、「自分の腕次第」という面白さも感じている。こうして収穫の秋を迎えてみて、早くも来年の春、「二年生」として新たなゲームのスタート地点にコマを進めるイメージをふくらませている。

