

武蔵野間税会 会長賞

ぜいを面白くするために

連雀学園三鷹市立第一中学校

三年 埴原 祥真

今回の文を書くのにあたり、税について説明されたいくつもの資料を読んだが、書いていることを理解するのにかなり時間がかかり、関心も削がれてしまった。なので、私なりに、税を面白く、興味を持ってもらう方法を考えてみた。そして、現在の課題を解決する案を考えてみたので、紹介しようと思う。

まず、税という名前について。私は税についての存在を理解しはじめたのは、小学6年生くらいだった。その当時、「税」は難しく自分にはまだ縁のないものだと思っていた。その感覚を変えるべく、堅苦しいイメージの「税」を「ぜい」に変える。小学生でも税と関係があると認知させるべく、税の授業を月1程度で取り入れたらいいと思う。そして、年1回は、ちゃんとした講師の方をお呼びして講習を受けさせたら、その回数の多さから嫌でも、税について意識は向くと思う。小学生、そして中高生にもずっと授業をすると飽きてくると思うので、そこで出てくるのがマスコットキャラクターだ。イメージしているのは、小学生には、白くて太ったぜいくん。中高生には、3姉妹の「いぜ・さいにゅう、しょーとく、ひしょう」をイメージしている。もちろんこれらのキャラクターたちには税を説明する資料たちにも登場して、興味をひいてもらう。

次には、日本の財政の悪化を正す方法を税に絡めて考えたので紹介する。

日本の財政の悪化は、資料から読み取るに歳出が歳入を追い越したから悪化しているんだと思う。なので、社会保障などの歳出を減らし、困らせるのではなく、歳入、つまり税を増やし、日本の財政の景気を良くしていこうと思う。「増税したほうが困る」という人もいると思うが、ここでは、需要と供給を利用する。最近では、インターネットが発達し、ゲームが流行っている。その波に乗っかり、国自身がどこかのゲーム会社と手を組みゲームを作る。そのゲームを買う時の売り上げを税として納める方法を行う。そうすることでゲーム大国の日本の景気はある程度回復するのではないかと思う。だが、景気を回復させるには、一発、ゲームの大ヒットを起こさなければいけない。なので、売れる見込みのあるゲームのあらすじを考えてみた。「国立税務学園での主人公と、いぜ三姉妹の税務署に入るための知識そして、愛を育くむ物語…」どうだろうか。税に関しての知識が得られ普通のゲームとしても遊ぶことができる。一石何鳥か分からない程効率のいいシステム、売れる気しかない。

このように、今の税は堅苦しいイメージを持たれているからこそ、これから政治を担う若い世代に、興味を持ってもらうことが必要だと思う。そのため、新しい世代の好きなもの、こと、流行りを「税」に取り入れていくことも大事だと思う。