

大学と地域をつなぐクロスロード釜石版の作成

岩手県立大学総合政策学部 ○後藤万里奈 三浦和樹 伊藤英之
 慶應義塾大学商学部 吉川肇子
 釜石市市民生活部 佐々木亨

1. はじめに

岩手県釜石市はその地形的特徴から津波や土砂災害などの発生リスクが高い地域である。特に松原地区では2002年7月11日に台風6号梅雨前線豪雨による土石流災害が発生し、住民2人が犠牲となった。災害の記憶は時間が経つにつれて風化してしまうため、災害を経験していない若い世代に当時の状況を伝承し、災害に強いまちづくりを進めていく必要がある。みなとかまいし地区会議と岩手県立大学伊藤研究室は、釜石市「地域のつながり」の再生による防災まちづくりプロジェクトを進めている。その一環として、防災ゲーム「クロスロード」を利用したリスク・コミュニケーションの取り組みを実施している。

2. 松原版クロスロードの作成過程

クロスロード(矢守ら 2005)はカードを利用した手軽なグループゲームであり、英語で「岐路」「分かれ道」を意味している。災害時の実際にあったジレンマを元にした問題に、「YES」、「NO」で自分の意思を示しその理由を説明する。災害対応の際のジレンマを伴う重大な決断をカードゲームという形で自らの問題として考え、様々な意見や価値観を参加者同士で共有するという目的がある。

本研究では既存のゲームの他、2002年の松原災害に対応したオリジナルゲームを作成する目的で、2010年7月29日に松原コミュニティセンターで被災者を集めたヒアリングを実施した(ヒアリングの詳細については畠山ほか(本要旨集)を参照)。その際被災状況の詳細を把握するため松原地区の住宅地図を用意し、被災状況を住民らに直接地図に記入してもらった。さらに会話をICレコーダーに録音、得られた音声を解析し、被災時の問題点やジレンマを抽出した。ヒアリングで得られた被災時の問題点として、避難の際の問題や避難所での問題、災害後の復興に関する問題が挙げられた。具体的には、避難のタイミング、避難時の持ち物、避難所での生活、避難所の運営、健康面の問題、ボランティアについてなどである。それぞれの問題点を具体的なエピソードを基に、当時の新聞記事や各種行政資料なども参考にしながら、問題の文章の修正を複数回行った。それらを矢守ら(2005)に準じ「クロスロード松原版」としてカードゲーム化した。その後、岩手県立大学の学生を対象としてゲームを試行して、さらに改良を重ねた。

図-1に「クロスロード松原版」の設問の例を示す。(10問中4問を抜粋)

出勤前の会社員	松原生まれの松原育ち	2人暮らしの老夫婦	あなただけの婦人会長
<p>家にいるとき、雨が強くなってきました。町内放送(広報車)が何かを言っているが、雨の音でよく聞えない。</p> <p>【松原版002】</p> <p>市に問い合わせる？</p>	<p>長年住んでいる土地で、数年前に土砂災害が起きた。その時被害を受けた人は、ほぼ全額負担で家を建て直していた。その後、あなたの家が土砂災害の危険区域に指定された。</p> <p>【松原版003】</p> <p>安全な地域へ引っ越す？</p>	<p>長年連れ添った夫は、寝たぎりで動くことが出来ない。避難を呼びかけられたが、夫を置いて避難はできない。</p> <p>【松原版005】</p> <p>夫と一緒に家に居る？</p>	<p>土砂災害が起きて、自分の家も被害を受けた。自分の家も気になるが、婦人会としての仕事(安否確認など)もしなければならない。</p> <p>【松原版006】</p> <p>婦人会の仕事を優先する？</p>
<p>Yes (問い合わせる) OR No (問い合わせない)</p>	<p>Yes (引っ越す) OR No (引っ越さない)</p>	<p>Yes (一緒に家にいる) OR No (避難する)</p>	<p>Yes (仕事を優先) OR No (家のことを優先)</p>

図-1 クロスロードの問題カード

2011年2月18日に再び松原コミュニティーセンターを訪れ、試作品を改良した「クロスロード松原版(図-1)」の体験会を実施した(写真1)。参加者は松原地区の住民25人である。参加者の25人中24人の住民は当時の土砂災害を経験、または覚えていた。ゲームに際しては5人一組のグループに学生が一人ずつ付き、ゲーム中に発せられた会話の内容を記録し、後日研究室にて再度解析を行った。当日は、ルール説明、クロスロード体験、問題の解説、また体験会に関するアンケートの順に行われた。



写真1 体験会の様子

3. アンケート結果

図-2、図-3に当日実施したアンケート結果の一部を示す。アンケートは住民の記憶の再現性および、クロスロードの改善を目的とした。

図-2より問題は当時の状況が反映されていたかという質問について84%は反映されていたと回答し、当時の災害状況は再現されていると考えられる。一方、ゲームの設定状況に関して、細かすぎるか、逆に粗すぎるという問題点を指摘されるものもあった。

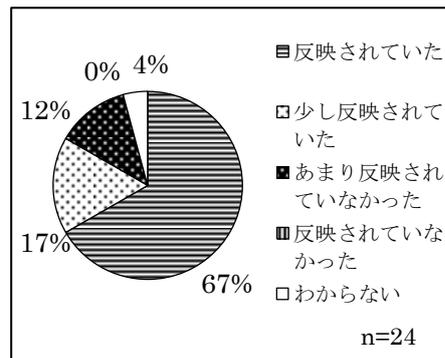


図-2 当時の状況の反映について

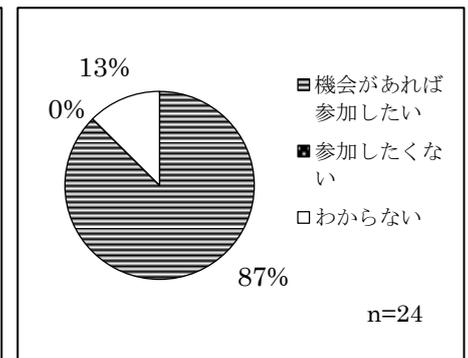


図-3 次回参加について

図-3に機会があれば次回も参加したいかという質問の結果を示す。87%が参加したいと回答していることから、多くの住民が高い参加意欲を持っているといえる。

以上から結果は良好であるといえる。また、学生が各テーブルについて住民の会話を記録した内容から、アンケートとは違う形で改善点を多く発見できた。

4. 改善点及び今後の展望

今後改善すべき点として、①問題文、解説をわかりやすくまとめる、②カードを大きくする、③解説マニュアルを作成する、の3つが挙げられる。

1番目の問題点について、クロスロードの問題文を幅広い世代で理解してもらうため、言葉選びや内容の簡潔さについて考える必要がある。同時に、クロスロード開始前のルール説明の仕方やクロスロード終了後の解説に関しても同じことがいえる。2月18日に行われた体験会では、「YES」「NO」を間違えて答えてしまうという傾向があった。内容や説明について、わかりやすさという点が重要である。2番目の問題点について、体験会で多く出た意見として、カードが小さくて文字が読みにくいという意見があった。高齢の方でも気軽に参加できるようにカードの大きさや文字の大きさを大きくし、デザインなども改良する方向で検討していきたい。3番目の問題点について、地域住民が自分たちでゲームの進行や解説を行えるように、解説マニュアルを作成する必要がある。その際、地域の被災者が誰でもゲームの進行を行えるようになれば、いつでもゲームを行うことが出来るようになる。そうすれば、さまざまな場所でより多くの人がクロスロードを体験でき、記憶の風化の防止や世代を超えたコミュニケーションに繋がっていくと期待できる。

今後は以上の点を中心に改善した「クロスロード松原版」の完成版を2011年度中に完成させ、釜石市に提供する予定である。

〔参考文献〕 矢守克也, 吉川肇子, 網代剛 (2005年); 防災ゲームで学ぶリスク・コミュニケーションクロスロードへの招待, ナカニシヤ出版, pp175.