新 防災力

あすに備える

京大防災研究所巨大災害研究センター
矢守 克也助教授

やもり・かつや　社会心理学専攻。語り部KOBE1995顧問。大規模災害対策研究機構理事。人と防災未来センター震災資料研究主幹。43歳。

「減災」学ぶゲーム

究極の選択、悩みつつ討論

自然災害では、時として「二者択一」を迫られるような状況に直面する。そんな非常事態を模擬体験し、判断力を磨くためのカードゲームが「クロスロード」だ。国の大都市大震災軽減化特別プロジェクトで開発された。決断に迷う場面を想定した質問カードに参加者が「YES」「NO」で答え、その選択理由を討論しながら被害を最小限にとどめる「減災」の知恵を学ぶ。制作者にゲームの狙いを聴いた。（編集委員・野呂雅之）

――カードゲームで「減災」を思いついたきっかけは？

「神戸市が職員を対象に『震災人材バンク』を作っており、その登録者を中心に03年3月からビデオでインタビューを始めました。毎回3、4人からテーマを決めて聞き取りを続け、32回になった。その内容は毎回、A4判にすると80枚ほどになり、そのままではとても読んでもらえない。阪神大震災での貴重な知恵や体験を次世代に伝えることが出来ないかと考えました」

「インタビューを読み返したり、ビデオを見たりして気付いたことがあった。みなさん震災時に自分のとった行動や判断について、もう一方でこういう方法もあったんだとか、必ずもう一つの解決手段と一緒に振り返っている。当事者としてジレンマを感じ、考える材料を提供してくれている。そんな教訓となるポイントを設問にしたのがクロスロードです」

――設問に対して「YES」「NO」で答えますが、その後の議論は、はっきりした正解がないだけに堂々巡りになりませんか。

「『災害は忘れたころにやってくる』といわれるけど、本当に災害の記憶がゼロになるという意味ではありません。この言葉は、減災について自分たちの取り組みがもうこれで十分だ、これが当たり前だと考え方が固定してしまって、再考することがなくなった状況をいっているんだと思う。そうならないように、常に異なる意見と触れることができる仕組みをつくっておくべきです」

「このゲームの最も重要な点は、自分は絶対にこうだと思う意見があったとしても、そうでないと考える人と出会える可能性があること。減災にはこれでいいというゴールがないので、そういう意外な体験、思ってもみなかった見解に触れることが続いていくのが大事なのです。これでいいという風になることを、むしろ、いつまでも飽きずに引き延ばす。ゲームの利点はそこにもあります」

――「津波がくるので高台に逃げたが、近所のおばあさんがいない。あなたは引き返しますか？」こんな選択に悩むきつい内容の設問が多いですが、ハイテクの時代にカードにしたのはなぜですか。

「生身の人間と人間が感情を伴って、触れ合うことが災害の問題を考えるにあたって不可欠です。最後はやっぱり、ナマの人間がナマの人間に何か言わなければいけない瞬間がどうしても災害の被災地にはある。しかも厳しい場面というのがいっぱい出てきます。そういう状況に備えて、心構えや対応を準備してもらうようなツールでもあるのです」

――「神戸編」「市民編」など大人用に加え、子ども向けのカード教材もつくりましたね。

「危ないものと、最初にとるべき対応をカードの表と裏に書き分けています。例えば、ナマズの絵で地震を示し、裏には手で頭を守るアヒルの姿を描いています＝写真。カルタにもなって、先生がナマズの絵をみせたら、アヒルをとるというように。暮らしの中に防災をという狙いから、家庭用のすごろく『大ナマジン』も作りました。東南海・南海地震をイメージして、ナマズが追いかけてきて防災対策をしないと捕まってしまう。家にある電気のブレーカーを点検するなど、具体的なアクションをしながら進みます。子どもと一緒に遊びながら、防災・減災について考えてほしいですね」

◇　◇

クロスロードと大ナマジンは、京大生協ブックセンタールネ（075・771・7336）で販売しています。

関西学院大学災害復興制度研究所と朝日カルチャーセンターが共催で、市民のための防災・危機管理講座「関西を再び大地震が襲うとき～あなたの備えは」を開いています。12回シリーズの第3回は7月26日の開講で、講師は矢守克也さん。申し込みは同カルチャーセンター（06・6222・5222）へ。