

## ポスト・東日本大震災における津波防災の課題の体系化

### Organizing the Lessons for Tsunami Disaster Reduction into "Crossroad" Game Format.

○河田慈人・矢守克也

○Yasuhito KAWATA,Katsuya YAMORI

“Crossroad” is a gaming tool and a strategy for risk management. It’s also a tool which helps “Risk Communication”. After the Great East Japan Earthquake, we are facing with a number of new problems about tsunami. In addition, the tsunami has left us many lessons. These lessons and problems usually includes "Dilemma". Therefore, we cannot easily find the solution to problems. A strategy of gaming approach is proposed for organizing these lessons and problems for tsunami disaster reduction into "Crossroad" game format ,because the format can keep dilemma situations and help people to management these situations.

#### 1. はじめに

本研究では、東日本大震災以前から課題とされていた問題及び、東日本大震災によって新たに顕在化した問題を体系化し、ポスト東日本大震災におけるリスク・コミュニケーションについて考察を行い、その有用性について言及するものである。

課題の多くは、「心理的ジレンマ、コンフリクト（心理・社会的葛藤）、ダブルバインド状況」を伴う。例えば、地震発生時に「車で逃げるか、徒歩で逃げるか」「学校にいる子どもを迎えに行くか、行かないか」といった「よくある問題」でさえ、当事者は「心理的ジレンマ」に遭遇する。そして、このような問題には普遍的な唯一解が存在しない。

つまり、課題や問題を一意命題の様式「○○の状況では、××すべし」といった形式で整理するよりも、そこに認められる葛藤・矛盾・対立をそのまま保存した様式で整理し体系化することが重視されるべきであり、その要件を満たす様式の1つが「クロスロード」である。

#### 2. クロスロード津波編について

問題の元となる情報は大きく分けて2種類存在する。1つは東日本大震災で実際に発生した事例を基に作成した問題であり、もう1つは今後の防災対策において行政や家庭が直面する問題である。設問は内容的に重複しているものや、「津波」に関係のないものを除き、50問作成した。それら問題は、時間軸として「地震発生前」「地震発生後」の2つと、主体（あなたは○○です）として「市民」「行政職員」「中間（消防団などに属する市民）」「メディア」の4つに区分している。

あなたは：市の職員です。	
状況：市の広報車で避難広報中に、避難しない住民に出会いました。避難広報車から降りて直接説得しますか？	
Yes：はい、説得します。	No：いいえ、説得しません。
・避難しないと訴えた3名を、説得し避難させた。 （宮城県塩釜市） ・役場や消防団の人に説得をされたのをきっかけに避難した人が14.6%存在する。 （宮城県多賀城市）	・避難しない住民の説得にあたっていた消防団員が津波に巻き込まれ犠牲となった。 （宮城県岩沼市） ・消防団員が、海岸付近を見学している多くの人々に高台への避難を呼びかけている最中に津波に巻き込まれ犠牲となった。 （宮城県女川町）

クロスロード津波編は、上記のような形式でイメージするとわかりやすい。1つの問題に対して、複数のソースが存在する。これが、「体系化」である。現在、20題を精選し、主に学生を対象にYes/Noのアンケート調査を実施している。（データは発表ポスター参照）これは、問題ごとにグルーピングが可能であるという点と、回答者ごとの傾向を明らかにすることができると考えている。