

東日本大震災の被災地における当事者の主体性
 ～「クロスロード：大洗編」の作成を通じて～
 Local Residents Commitment in Post 3.11 Community Reconstruction
 ~Creating Disaster Game”Crossroad:Oarai”~

○李フシン

○Fushing LEE

The devastating and lingering impact of the accident at Fukushima Nuclear Power Plant makes disaster recovery process in the 2011 Tōhoku earthquake even more complicated and difficult. Since even some experts provide totally different views on the safety of radioactive contamination, the boundary between scientific “truth and false” has been blurred considerably. This makes “Fuhyo-higai”, damages caused by harmful rumors or misinformation. This study conducted a field research at Oarai Town, Ibaraki Prefecture, one of the disaster affected areas. We developed a risk communication approach called “Crossroad: Oarai” which residents playing major roles. “Crossroad” is a gaming-style group learning procedure. The context of “Crossroad:Oarai” was created by Oarai residents and based on their disaster experiences and the dilemma of fuhyo higai. Through this game, residents could communicate the “Fuhyo-higai” issue with each community members and stakeholders as media reporters, researchers for creating a cooperative goal in recovery process.

1. はじめに

2011年3月11日に東日本大震災が発生して以来、地震・津波がもたらした壊滅的な状況とともに、福島第一原発事故による放射能汚染は社会に大きなダメージを与えた。しかし、専門家の間でも安全・安心についての意見が分かれている。たとえば、「年間線量100ミリシーベルトを超えなければ『健康への影響は確認できない』という説がある一方、「線量限度以下の低線量被曝でも危険がある」と主張する専門家もいる。また、インターネットでは放射能に関する情報が広まり、それはデマ、うわさなのか、あるいは隠蔽された事実なのか、判断が困難である。

このような状況の中で、当事者の主体的な関わりが減っていき、当事者に無力感を生み主体性を喪失させてしまう恐れが生じている。被災地はどのように復興へ向かうのか、果たして解決策はあるのだろうか。

本稿では、東日本大震災において地震、津波、原発事故による実被害や、風評被害を被った被災地の1つである茨城県大洗町を事例の中心とし、リスク・コミュニケーションのツールとして開発された防災ゲーム「クロスロード」を用いて、この課題に取り組んだアクションリサーチについて報告する。具体的には、地域住民が自らの震災体

験や復興体験に基づき、被災地の課題を「クロスロード：大洗編」（下記：「大洗編」）の設問として明確化（表現）し、相互に議論する活動を行った。その上で、「当事者研究」（石原，2013）のフレームを踏まえ、このアクションリサーチの意義を探る。

2. 「クロスロード：大洗編」の経緯

「クロスロード」とは、もともとは阪神・淡路大震災で災害対応にあたった神戸市職員へのインタビュー内容をもとに、現実の被災地で神戸市職員が経験したジレンマ（判断に迷う事例、心の葛藤）を素材として教材化した、正解が存在しない防災ゲームである。2004年7月に「クロスロード」の「神戸編・一般編」が完成して以来、全国、海外の防災教育、研修において防災教材として使われている（矢守・吉川・網代，2005）。

「大洗編」は、防災ゲーム「クロスロード」のフレームを用い、上記の大洗町の町民が震災復興過程において、さまざまな決断の場面から生じたジレンマを設問の形で表現するプロセスから生まれるプロダクトである。

筆者は2012年11月から大洗町で、震災当時の様子から現時点（2014年7月）までのさまざまな体験について住民にインタビューしてきた。そこ



[photo.1] クロスロード：大洗編セット

には、阪神・淡路の被災地と同様、多くのジレンマを見ることができた。筆者がアクションリサーチのスタンスから、2014年1月からの1年間、このような実践活動を始めた。設問は、災害が発生してからの「緊急期」、「避難・復旧期」、「復興期」という大きく3つの時期に分けている。設問の作成に加えて、下記の事項も行った。第1に、当事者の体験を忠実に伝えるため、設問を作成するもとなった当事者に、当時の経験や「ジレンマ」について語ってもらい、動画にまとめた。第2に、防災教材として、当事者や大洗町民に親しみを持ってもらうために、当事者に自筆で自ら作成した設問と、大洗町をイメージしたイラストをポストカード大の用紙の両面にそれぞれ書いてもらった。第3に、4回のワークショップを開催し、住民に「クロスロード：大洗編」の設問について議論してもらった。設問作成者を含む地域住民が個々の設問、すなわち、大洗町の防災・復興上の課題を地域住民自らが表現した設問について、相互に議論し、地域の課題と個々の体験の共有と伝承をはかる。

最後に、26枚の設問カード、「復考大洗—あの日あの時の本人解説動画DVD」、Yes/Noカード、解説書などとあわせて「クロスロード：大洗編」[photo.1]のセットとして製作した。

作成された設問は、「緊急期」の「あなたは消防団員。大地震が発生し、津波警報も出た。沿岸部で車の避難誘導をしている最中に、20分後に津波が到達するという情報を受けた。あなたは避難誘導をやめて先に避難する？—YES：避難する、NO：誘導を続ける」、「復興期」の「あなたは被災地の物産売店業者。観光客を呼び込むために、イベントを企画し、マスメディアでも報道してほしいと思っている。しかし、興味をもってくれた取材記者は、このイベントを風評被害の視点から報

道したいと言っている。あなたは取材を受ける？—YES：取材を受ける、NO：取材を受けない」などがある。また、活動に参加した住民から下記のようなコメントが寄せられた。たとえば、「いままで漠然とした気持ちだったが、改めて災害のことを考え直す機会となった」、「選択Aの良い所と選択Bの良い所を合わせて、選択Cを作ったらいいじゃないかなど。それは答えだよと。その答えはおしつけるではなく、皆で考えて、皆で決めよう」。

3. 考察

「大洗編」は、従来の「クロスロード」とは同じく、災害の体験や教訓の蓄積と伝承にとって有効であると判断できる。しかし、「大洗編」と「クロスロード」の相違点について、述べておこう。

「クロスロード」は研究者らが他の地域における事例をもとに作成した教材（設問）を別の地域に適用し、地域住民に防災・復興やまちづくりに関するゲーミングワークショップを展開することが多い。「大洗編」の特徴は、研究者と当事者である地域住民が共同して、地域の課題を設問化し、かつ地域住民がワークショップを通して相互に議論する点である。

この特徴は、精神治療の領域で、ユニークかつ効果的なアプローチが大きな注目を集めている

「浦河べてる家」の「当事者研究」の視点—その骨子は、「自分自身で、共に」というスローガンで表現されている—から整理することが有効と考えられる。「当事者研究」の特徴を踏まえれば、「大洗編」の活動の意義や効果を以下の3点に集約することができるだろう。

第1に、住民自らが直面する課題を具体化すること（可視化・言語化）、第2に、地域住民がゲームをプレーし相互に議論することで、復興過程に関わるさまざまな関係当事者に「対話」の機会を提供すること（共同化・対話化）、第3に、以上2つのステップを踏まえて、地域住民自身が直面する課題を、マスメディア、行政、専門家由来の外來の枠組に依拠した思考や判断にすべて頼ることなく、主体的に再考し決断すること（主体化・再内在化）、以上の3点である。

4. 参考文献

- 石原孝二.(2013).当事者研究の研究.医学書院.
 矢守克也・吉川肇子・網代剛.(2005).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.