

## 地域での取り組み

### 4 伝建クロスロードによるリスクコミュニケーション

表1 神戸のクロスロードの代表的な質問

質問1 あなたは食料担当の職員	質問2 あなたは市民	質問3 あなたは海辺の集落の住民
被災から数時間。避難所には 3000 人が避難しているとの確かな情報が得られた。現時点で確保できた食料は 2000 食。以降の見通しは今のところなし。まず、2000 食を配る？	大きな地震のため、避難所(小学校の体育館)に避難しなければならない。しかし、家族同然の飼い犬“もも”(ゴールデンリトリバー3歳)がいる。一緒に避難所に連れて行く？	地震による津波が最短 10 分できるとされる集落に住んでいる。今、地震が発生。さっそく避難を始めるが、近所の一人暮らしのおばあさんが気になる。まず、おばあさんを見に行く？

表2 北関東の伝建クロスロードのために作成した問題例

質問1 あなたは自治体の職員	質問2 あなたは歴史ある家の住人	質問3 あなたはお嫁さん
大地震が発生し、まちの伝建地区の建物も大きな被害を受けた。修理に向けた対応に追われているが、中でも有名な建物を先に修理した方が、復興のシンボルにもなり観光客も見込まれる。この建物を優先的に修理する？	曾祖父の代から住み続けている家は歴史的な町並みと調和しており、我が家をスケッチする人を見かけるなど家族の誇りでもある。しかし、最近水回りや間取りに不具合が生じており、耐震性に不安もある。この際、家を建て替える？	親と同居しているが、子供の小学校入学に合わせて新しい家を建てることになった。親は隣の土地に家を建てて欲しいようだが、今よりも商業施設が充実した新興住宅地で暮らしたい。新興住宅地へ引っ越す？

「クロスロード」は災害対応を自らの問題として捉え、YES/NO で判断を下すカードゲームである。このゲームは、1995 年の阪神・淡路大震災において神戸市職員らが現場で直面した様々な難問に基づいて作成された。このゲームの長所は二点あり、プレイヤーが災害時における問題を追体験し、様々な意見や価値観を参加者同士で共有することができる点にある。もう一点は、ゲームを進行するファシリテーターが問題の背景を深掘することで、地域固有の社会構造の理解を促すことができる点である。言い換えれば、立場が異なる人々がゲームに参加することで、「わが町の防災」について事前に課題を探索・検討し、合意形成を得るための一助となり得る。この点で、「クロスロード」は地域住民による自主防災活動の新しいツールといえよう。例えば、神戸で開発された「クロスロード」の代表的な質問は表1のようなものが挙げられる。

本研究では、東日本大震災の被災地である栃木と真壁における経験知を蓄積し継承する方法として関西発の「クロスロード」を注目し、これを北関東に移植する試みを行った。その目的は、住民自身が地域固有の歴史や社会構造について共通の認識を持てるのか、また地域防災の合意形成に役立つか否かを検証することにある。北関東独自の「クロスロード」を実現するにあたって、まず東日本大震災の経験を踏まえた質問作成を行った(表2)。

栃木と真壁の伝統的建造物群保存地区で行った「クロスロード」には、災害時に重責を担う市役所職員や町内自治会の会長及び防災担当者の他に、将来の伝建の防災の担い手として、当該地区近隣の高校に通う高校生にも参加してもらった。クロスロードの様子を写真1～3に示す。

栃木では「クロスロード」を平成 26 年度 12 月 18、19 日に開催し、参加者 31 名、アンケート回収率は 100%であった。真壁では同月 20 日に開催し、参加者 103 名、アンケート回収率は 90%であった。



写真1 栃木高校生蔵部による  
クロスロードの様子



写真2、3 真壁高校でのクロスロードの様子

問1「クロスロードで気づいたのは」への回答として「異なる意見や多様な価値観の存在」と答えた人は栃木で約45%、真壁で約22%であった(図1)。これはゲームへの参加する前まで、他者に耳を傾ける経験が少なく、グループ討議で多様な価値観の存在に気づくことができたことが推察される。

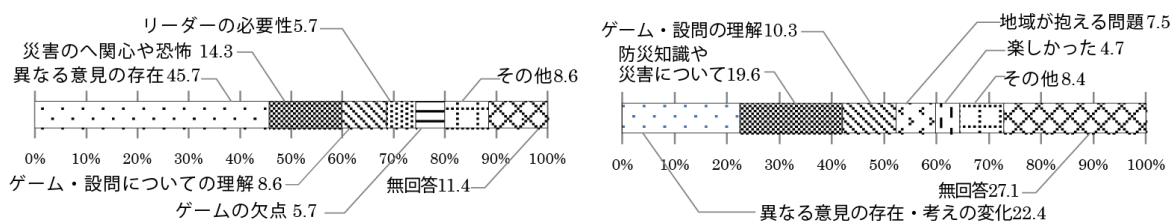


図1 「クロスロードで気づいたのは」(左:栃木 右:真壁)

問二「自分に足りないと思ったのは」への回答として「防災知識」を挙げたのが栃木で約32%、真壁で約27%であり、「判断力・決断力」は栃木で約19%、真壁で約30%であった(図2)。ここから、参加者が災害時における判断の難しさを体験しながら、防災知識や備えの重要性を学ぶことができていたことがわかる。

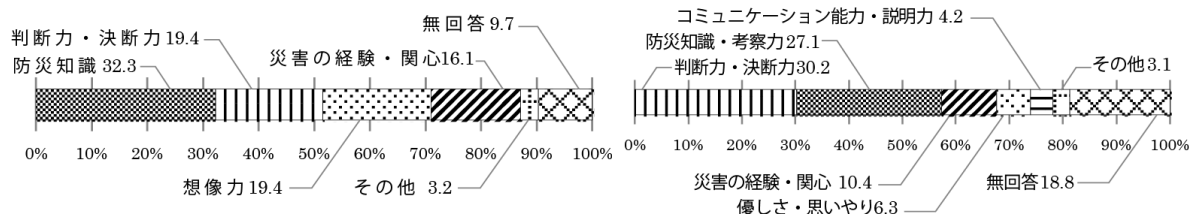


図2 「クロスロードで自分に足りないことは」(左:栃木 右:真壁)

問三「地域が抱える課題を考えるきっかけになったか」という問いに対し、栃木では100%、真壁では75%がYESと回答している。YESに解答が集中した理由として、ゲームの最中、ファシリテーターが文化財である伝建について詳細な説明を行い、普段は無関心な地域の歴史や社会構造が防災と密接に関係している点に気づいてもらったため、と考えられる。

栃木と真壁における「伝建クロスロード」を实践し、アンケートを分析した結果、多くの参加者が「異なる意見や多様な価値観の存在」に気づき、自分に足りないものとして「防災知識」、「判断力・決断力」を挙げた。また大半の参加者が伝建の「抱える課題を考えるきっかけとなった」と評価したが、これは今回の「クロスロード」が「わが町の防災」について事前に課題を探索・検討し、合意形成を得るために呼び水になり得る、と判断できる。

一方で、今回の「伝建クロスロード」では、文化財の維持やその担い手の問題に設問が集中し、高齢化や医療問題に踏み込む問いを設定できなかった。今後の医療制度改革により、伝建も高齢者の終の住処として期待されるため、社会福祉的な観点から「伝建クロスロード」を進化させることで、伝建のレジリエンスを維持・向上させることが可能であろう、と推察される。

#### 参考文献 (下線の文献は本項に関する発表論文等を示す)

- 1) 今井文子,豊川斎赫:防災ゲームを用いた伝建地区における自主防災活動の研究と実践—地域住民を対象とした「クロスロード」北関東編の開発—,日本都市学会 2015