

災害ボランティア養成における教材開発とその評価

研究分担者 堀口逸子（順天堂大学医学部公衆衛生学教室）

研究協力者 中川和之（時事通信社防災リスクマネジメントWeb）

岡野谷純（NPO法人日本ファーストエイドソサイエティ）

研究要旨

目的：防災ボランティアの養成において、利用できる研修ツールを開発し、利用可能性について評価する。方法：防災分野においてすでに開発されたゲーミングシミュレーションを利用したクロスロードゲームを利用し、その災害ボランティア編を作成する。作成は、防災ボランティア経験者による実体験に基づいたディスカッションによる。評価は、研修会等で利用し、質問紙によって評価する。結果：20問からなるクロスロードゲーム防災ボランティア編が完成し、販売されるようになった。評価として、クロスロードゲームを大学における講義において使用したところ、ほとんどの回答者が多様な意見を感じ、有意義であったと思い、そして、楽しかったと回答した。考察：防災ボランティアの活動現場においてさまざまな問題が発生するため、活動以前に研修が必要であり、その際に、開発した教材(クロスロード)は有効利用できると考えられた。

A．研究目的

これまで2カ年の研究において、災害ボランティア養成を目的とした教材開発を行い、クロスロード防災ボランティア編¹⁾を作成した。

クロスロード防災ボランティア編は、ボランティア活動を行うにあたり、直面する諸問題から、それらに対応できるようになることを目的としている。

本研究では、完成した教材を評価することを目的とする。

B．研究方法

1. クロスロードゲームの概要

クロスロードゲームでは、問題カードの内容から「社会の問題点や仕組みを学ぶ」、また問題カードの内容だけで回答

を判断するという「少ない情報から重大な判断を迫られる疑似体験」ができる。そして、その効果として、考えることが大事であることや、知識の欠如を認識することが考えられる。また、長期的な効果としては、気づきからの自発的な学習が期待され、問題カードの内容と似た事例が後日、ニュースなどで報道された場合などに、事例の問題点などが理解できるようになる。

このゲームは、1グループ5人で実施する。グループ構成人数の多少の増減は問題ないが、奇数人数でグループを作ることが望ましい。用意するものは 問題カード イエスカード、ノーカード（それぞれ各人に1枚） ルール解説用紙（各人に1枚） 青座布団、金座布団（カー

ド、ポーカーチップ、キャンディなどで代用可能) (ふりかえりに使う場合のみ) クロスノート(各人に1部) 感想シート(各人に1枚)である。プレイヤーは、1人ずつ順番に問題カードを読み上げる。カードが読み上げられるごとに、プレイヤー全員が、示された回答のイエスか、ノーかをその根拠を考えるとともに選択し、自分の意思をイエス・ノーカードを裏に向けて自分の前に置くことで示す。問題それぞれに対応者(立場)が示してあり、その者になったつもりで回答を選択しなければならない。全員がカードを自分の前に裏に向けて置き終わったら、一斉にカードを表に向ける。選択された回答の多数派に得点を表す青い座布団を配布する。グループの中で、イエスカードかノーカードを出したのが「1人だけ」の場合は、その人1人が金座布団を1枚もらえる。この場合、他の人は、誰も青い座布団をもらえない。全員が同じ回答の場合は、誰も何ももらえない。また、自分の意思ではなく、あえて多数派と考えられる回答、また、たったひとりとなる回答を選びそれぞれ座布団獲得を目指してもかまわない。座布団を配布し終わったら、問題を読み上げた人から、自分の回答の根拠を述べていく。全員が根拠を述べたら、次の問題カードへとすすむ。問題カードをすべて読み終わった時点で、最も多くの座布団を持っている人が「勝ち」となる。また、いくつかの問題カードにおいて、ふりかえりとして、それぞれ回答(イエス・ノー)を選んだ際の問題点を列挙し、クロスノートに記述する。所要時間の目安は、「ルールの説明」10分、「ゲームの実施」50分、「ふ

りかえり(クロスノート)」30分の合計90分である。

2. 評価

クロスロード防災ボランティア編の使用対象は、いずれも未経験者として、防災ボランティアに興味を必ずしももっていない者としての大学生である。

大学の講義を利用し、クロスロードを実施後、質問紙によって評価した。

クロスロード体験が防災ボランティア実施においてどのように効果を発揮できたかは、クロスロード経験者が防災ボランティアとして活動後にしか評価できない。そのため、評価指標は、感想や利用のしやすさ、などとした。

クロスロード新型インフルエンザ編の評価に用いた質問紙²⁾を利用した。

調査時期は2009年12月であった。

C. 研究結果

対象者は20~22歳(平均年齢は21歳)の男女10名(男8名、女2名)であった。

すべての回答者が多様な意見を感じ、有意義であったと思い、そして、楽しかったと回答した(表1)。まわりの人々の決断について、意外であったものとしてあがった問題は、5問であった。ものすごくホコリがある場面でマスクを持参していなかった場合や、余震のなかでの作業継続依頼、また雪下ろしの手伝い、疲労したなかでの作業依頼、避難所での宿泊のすすめ、であった。安全性についての捉え方、これまでの経験をどう捉えるか、ボランティアとしての立場の捉え方などについての違いであった。

他人の意見に対して感心したり、ため

になると感じた問題は7問であった。また、そのうち意外なものとして重複したのはNo10の雪かきに関する問と避難所での宿泊に関する問であった。カードに記載された状況に陥ることを想定して、準備をどうするかといった意見や、地域性を考慮する意見、自信が作業をするかどうかの判断基準になりえる意見、携帯メールで届く警告に対する捉え方、被災者との立場の違いに関する意見などであった。

感想として、「同じ状況下でも、このような少人数であっても意見が変わるので、本当の現場で即座の判断は難しいだろうなと感じた」「人それぞれの価値観を読みとるのは難しい」「一つの質問で色々な考えが出て、様々な面から物事を考えることは大切だと思った」「ボランティアをするにしても、5人で5通りの考えが出てきたことから考えても、とても難しいんだと思った」「責任者として判断を下さなければいけないシチュエーションで自分ならどうするか考え、他の人の意見も聞けて面白かった」があがった。

D．考察

防災ボランティア未経験者において、またその意思や興味があまりない者としての大学生対象調査からは、クロスロードの体験そのものが有意義であることが考えられた。また、感想などから、現場で即座に判断すること困難性が感じられ、ボランティアの現場において起こる問題点が認識できたと考えられた。

E．結論

防災ボランティアの活動現場において

さまざまな問題が発生し、防災ボランティアが主体的にその場で問題を処理する場面に遭遇する。そのため、どのような問題が発生する可能性があるのかなど、シミュレーションされていることが必要不可欠である。そのためには、活動以前の研修が重要であり、その際に、開発した教材（クロスロード）は有効利用できると考えられた。

（参考文献）

1) 京都大学生協

<http://www.s-coop.net/rune/bousai/crossroad.html>

2) 堀口逸子, 吉川肇子, 角野文彦, 丸井英二
新型インフルエンザ大流行に備えた危機管理
研修教材の開発とその有用性の検討 ゲーム
ング・シミュレーションを利用して 厚生の指
標 55(3) p 11-15 2008

F．研究発表

未発表

G．知的財産の出願・登録状況

なし

表1 感想の結果

問 クロスロードを体験してみてあなたは、1つの問題に多様な意見があると感じましたか。			
感じた	どちらかといえば 感じた	どちらかといえば 感じなかった	感じなかった
8人	2人	0人	0人
問 クロスロードを体験してみて他の参加者の意見を聞くことは有意義でしたか。			
有意義だった	どちらかといえば 有意義だった	どちらかといえば有 意義でなかった	有意義でなかった
9人	1人	0人	0人
問 クロスロードそのものは楽しく感じられましたか。			
楽しかった	どちらかといえば 楽しかった	どちらかといえば 楽しくなかった	楽しくなかった
9人	1人	0人	0人