

実践事例
報告

カタストロフオイ katastrofoj

(エスぺラントで「大災害」の意)

防災の視点で多文化共生を考えるシミュレーション

浜松の多文化共生教材プロジェクトチームで作成したオリジナル教材考えよう！ともに生きる浜松の未来～はままつ多文化共生教材～。
そのなかのひとつ、災害時に情報から切り離される「孤立感」に焦点をあてたシミュレーション、カタストロフオイ。
試作段階での試行（2008年8月三重県・浜松市）、完成版での実践（2009年6月滋賀県）の結果をレポートします。

はじめに

- * 「新潟中越地震における外国人被災者への情報提供について」
http://www.bousaihaku.com/cgi-bin/hp/index2.cgi?ac1=B414&ac2=B41404&ac3=3723&Page=hpd2_view（消防防災博物館）
- ・「シリーズ・地球を考える 第3回 災害時の外国人支援～中越沖地震に学ぶ～」
http://www.nic-nagoya.or.jp/japanese/kokusai_center_news/chikyu_wo_kangaeru/chikyu_wo_kangaeru0907.htm（名古屋国際センター）
- ・「災害時におけるボランティアと自治体の協働」
<http://www.pref.kanagawa.jp/osirase/kokusai/seisaku/youshi-boranthia.htm>（神奈川県）
- ・「新潟中越地震 孤立する外国人被災者」東京新聞 2004年10月26日
- ・張り紙の「外国語による表記」、「許可」を示すピクトグラム、「禁止・不可」を示すピクトグラムは横浜国際交流協会作成「災害時に役立つ外国語の表示シート集（横浜版）」から引用させていただいた。一部のデータはこちらで新たに作成した。

浜松市はブラジル人登録者数が全国一多い街であり、多文化共生のまちづくりに熱心に取り組んでいる。しかし、防災対策に関しては、同じ地域に暮らす外国人の思いにどれだけより添ってきただろうか。「浜松ならではの」多文化共生教材づくりを模索する中で、東海沖地震の危険性が叫ばれて久しい浜松だからこそ、大規模発生時の状況を教材として活用できないかという思いが生まれた。阪神淡路大震災や新潟中越地震などの貴重な経験に学ぶために、ネット上の災害時における外国人支援などの資料を読むとき、やはりその中に描かれた状況は日本人も知るべきであるし、その状況は外国人だけでなくいわゆる情報弱者といわれる人たちが体験することでもあるだろう、という思いが強くなっていった。大規模災害発生時の混乱する中で溢れ出る情報。その溢れ出る情報から切り離され、孤立していく感覚。あわせて彼らの置かれる状況そのもの。この2つをシミュレーションゲームの形式で再現できないだろうか。この活動を通して地域の抱える問題点に気づき、さらには何か具体的な提案まで結びつけられないだろうか。

2年間の準備段階を経てできあがったカタストロフオイ（初版）を実践してみた。

展開

1. アイスブレイク「部屋の四隅」

- ・これまでの人生で実際に体験した中で最悪な災害は？（地震、台風など風水害、火事、その他）
- ・もし外国人だったら何が最も怖いだろうか？（地震、台風など風水害、火事、その他）
- ・最後に、海外で日本ではめったに経験しない災害に遭遇したことのある人は？

2. ゲームの準備

- (1) ゲームのねらいと概略を参加者に伝える。
- (2) 「指示（建物）カード」（裏が「張り紙」になっている）をボード上に置いてもらい町の全体像を把握してもらう。「今のあなたはこんな人」カードを理解してもらい、感情移入をはかるために「今日の自分」に名を付けてもらう。
- (3) ルールを理解してもらい、ゲームを始める。

3. ゲームの実施

- (1) 参加者は2つの課題を解決するために立ち寄り地点を選択しながら、サイコロの指示にしたがってコマを動かす。予期せぬ事も多く容易には進めない。
- (2) 立ち寄り地点で張り紙を見る。張り紙は「外国語表記」「許可・可能」を表すピクトグラム（絵文字）、「禁止・不可」を表すピクトグラムの3種類。参加者はこれらの張り紙を見て、なにがしかの「孤立感」を味わうことになる。なお、孤立する現実感を増すために参加者はグループ内で話してはいけな＝情報交換はできない。また、予期しない出来事が起きるという意味でサイコロを使うという工夫を施してある。



「考えよう！ともに生きる浜松の未来～はままつ多文化共生教材～」

■教材の入手方法

教材は無料、CDは貸出（貸出期間2週間・コピーは自由）です。

郵送の場合は、返信用封筒（A4サイズが入るもの）に送料分の切手を貼って、返信先住所を記入の上ご送付ください。封筒に「ともに生きる浜松の未来」教材希望（冊数、CD希望の有無）と記入してください。送料は教材1冊270円、教材2冊390円、教材1冊とCD1枚で390円です。

発行部数が限られているため、浜松市の教員の方を優先させていただきます。NPOなどの団体の方は団体につき上限1冊とさせていただきます。

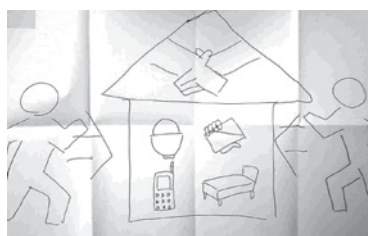
4. 振り返り

- (1) 張り紙を見たときの気持ち、その張り紙の内容を判断した過程をグループで振り返る。その後、新潟中越地震の際の外国人の状況を報道した新聞記事を読む。
- (2) 張り紙は、3種類の標示形式を用いてあり、ゲーム中の「外国語表記」はすべて「許可・可能」を意味していることなどを明らかにする。また張り紙の中に地下駐車場が避難地として入っていることを指摘する。カタストロフオイは未知の大災害であり、地震とは限らない。地下駐車場も避難地になりうるのである。これはアメリカで竜巻の避難訓練で地下駐車場を避難地として

■教材名 「考えよう！ともに生きる浜松の未来
～はままつ多文化共生教材～」
■対象 小学校高学年～社会人
■体裁 A4判一部カラー全69ページ(500部発行)
■内容
第1部「知る」ブラジルへの移民の歴史と日本
へのデカセギの事実
【教案1】日系人生徒とともにみつめる 自分・

まち・未来
【教案2】100年前のブラジルヘタイムスリップ
～アニメで学ぼう移民の歴史～
第2部「理解する」教室での受容とクラスづくり
【教案3】立場をかえればどんな気持ち？ Let's
チェンジ
第3部「地域をつくる」例えば防災をテーマに
【教案4】カストロフォイ～災害シュミレーショ

ンゲーム～
*自治体国際化協会による宝くじの助成を受けています
■企画・連絡先
多文化共生教材プロジェクトチーム
〒430-0926 静岡県浜松市中区砂山町324-8(財)
浜松国際交流協会内
Tel: 053-458-2170 FAX: 053-458-2197
URL: <http://www.hi-hice.jp>



ピクトグラムづくり

使用することを参考にしている。

(3)「今のあなたはこんな人」に描かれた状況は全くのフィクションではないことを説明する。具体的には、「阪神大震災のとき、ある外国人が避難所はどこかと日本人に尋ねて『この前選挙に行ったところよ』といわれ困惑したという話を聞いた」、「阪神大震災のとき、筆者の知人のフィリピン人は破壊された街並みと自衛隊員を見て『クーデターが起きたのか』と電話してきた」、「2月からは健康保険法の特例措置での対応となったため、保険未加入の外国人は治療費が全額自己負担となった」、「パニック状態の中、指定避難所ではなくふだん利用している施設に集まることも考えられ、実際に、3年前の新潟中越地震の際にはフィリピン人が日ごろ通う教会に集まった」などである(「はじめに」で挙げた資料からの引用)。

(4)「外国人の安全で円滑な避難のために必要なこと」をグループで検討し、全体で共有する。

5.「避難地」を表すピクトグラム作り

地域の外国人など情報弱者が安全で円滑に避難するための工夫を考えると、キーワードとして標識のピクトグラム利用、多言語表記が挙げられるだろう。また、現時点では全国(さらには世界)共通の「避難地を表す標識」はないことも注意すべき事である。「避難口」を表すピクトグラムのように日本全国で広く使われる「避難地を表す標識」はあっても良いだろう。

グループ毎に避難地を表すピクトグラムを作り、どんな所に工夫したかなどを交えながら発表する。投票するなどしてベストの作品を選ぶなどしても良い。「沈黙のゲーム」であるカストロフォイと違って、この活動はグループでの楽しい作業になり、創意工夫に満ちた作品ができる。

最後に、どんな標識を作るにしろ実際機能するためには、行政によるたゆまない広報が必須だということ、普段からの「近所づきあい」が大きな意味を持つことを確認しておきたい。

参加者の感想



三重県での研修の様子

- ・ 普段からのコミュニティ作りの大切さを痛感した。
- ・ 多文化共生における視点で「災害」を考えたことがなかったのも、とても新鮮だった。子どもから大人まで年齢を問わずみんなで楽しく学べそうで、とても有効的だと思う。
- ・ 意味がわからず、まわりの人に聞くことができないので、1人で黙々とゲームをやっている感じで、勝手に終わっていくような感じであった。(以上、三重)
- ・ 簡単なゲームなのに、「パニックになる」という状態が切実に感じられた。「ゲーム力」を感じた。
- ・ ゲームをおこなうことで、相手の立場になって考えることができた。災害のときは、私たち日本人でも不安を感じるのに、ことばがわからず、周囲に話を聞いてもらえるような環境がないのは、本当に大変だし、避けたいことだと思った。
- ・ 張り紙を見たときの「読めた」という成功体験も逆に理解できなかったときの不安感を増す上で効果的ではないか。(以上、浜松)
- ・ 実際の大規模災害はためしに体験してみる、といったようなものではない。その意味では疑似体験とはいえ孤独感を味わえ、価値のあるゲームだと思う。(以上、滋賀)

実践者

大規模災害発生時、情報から切り離され孤立していく人々の気持ちと彼らの置かれる状況。この二つをゲームという形式で再現したいという目的はある程度実現できたと考えている。今後の課題としては、(1)このアクティビティの振り返りに相応しい効果的な手法の検討 (2)カストロフォイという仮想世界の現実感をさらに高める工夫 (3)最後に、ゲーム全体をさらに単純化する工夫、の3点からゲーム全体を見直し、さらに良いものにしていければと思っています。(報告：深沢和人)