レジリエンスの声

タルカワノ市からの
世代間のつながりと遊びを使った
防災教育手法ガイド

渡辺知花

JENNY MORENO

BORIS SÁEZ

A project funded by the Toyota Foundation and the University of Manchester

手法１：世代間をつなぐライフヒストリー

手法２：ローカル・アイデンティティを持つ
遊びを通した防災教育

目的

地震や津波がある地域を襲った時、被災者を助けるために外部からの支援が殺到します。しかし、外の人ではなく、被災者自身がコミュニティ再生の中心的役割を担い、彼らの経験は他者を勇気づけ、再び来る災害の備えについて教えてくれます。彼らは**「ローカル専門家」**なのです。彼らの知識と立ち直る力（レジリエンス）はコミュニティの力なのです。

チリのタルカワノ市は様々な災害と課題に立ち向かってきました。これらの困難から現れたのがローカル専門家です。彼らはこの地域特有のレジリエンスについて教えてくれます。このプロジェクトは1960年と2010年のチリ大地震を体験した12人の高齢者にライフヒストリーのインタビューを行いました。彼らが示してくれたことは、人は皆災害だけでなく人生の試練によって傷を抱えているけど、前に進む力と知恵を絞って乗り越えることができるということです。彼らの話しを聞いていると、地域特有の知識に基づいたこのコミュニティ独自のレジリエンスのツールがあるということが見えてきます。

人生全体の試練を乗り越える力に基づきローカル・アイデンティティを大事にする防災の手法は市民が今後も長年使い続けることを保障してくれます。「レジリエンスの声」は下記の目的をもとに実施しました。

◊ 高齢者と子どもが自分たちのコミュニティのレジリエンスを**誇りに思い**、帰属感が強化され、災害に直面しても立ち上がれると信じる人たちの文化をつくる。
◊ **ローカル・アイデンティティ**を反映する防災教材を開発することで、防災を一般市民にとって意味あり使いやすいものにする。
◊ **遊び心**のある防災ツールを作ることで防災を魅力的にし、一般市民が日常生活に取り入れたいと思うようにする。

ライフヒストリーを共有する高齢者と
小学生（2022年4月）

上: Winston Hermosilla Soazoをインタビュー（2022年4月）
下:被災者搬送について学ぶ子どもたち（2022年4月）

コミュニティの
高齢者の
ライフヒストリー
を記録する

レジリエンスは
災害だけでなく、
人生から学ぶこと

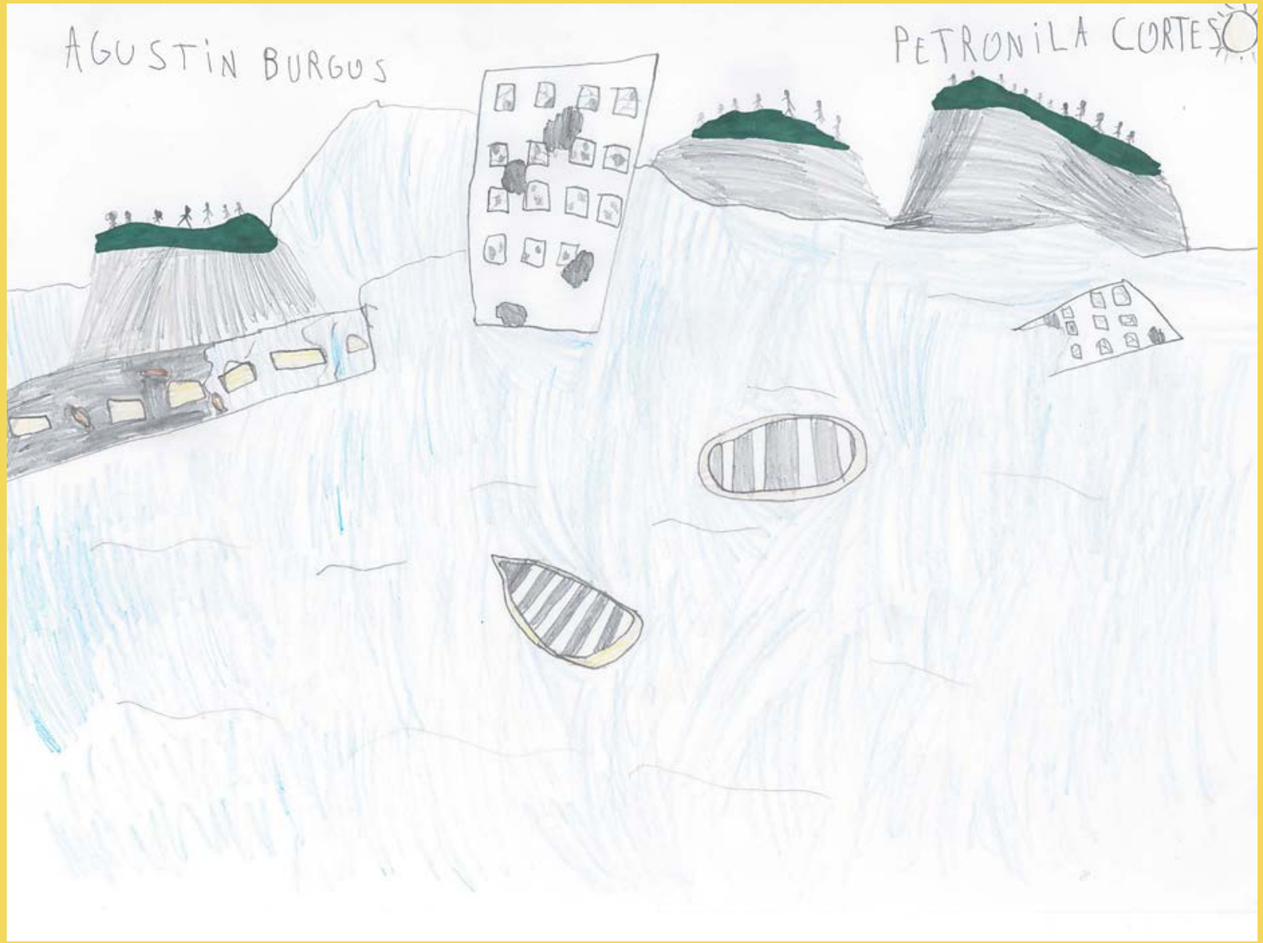
手法 1
世代間をつなぐライフヒストリー

1. 子どもの2倍の人数の高齢者を募集する。
 *高齢者と話すことができ、又は災害・防災に興味を持つ学生を選ぶために学校の先生と調整する。
2. 防災のテーマを紹介し、お互い顔見知りになるように、子どもだけのワークショップを実施する。
3. 高齢者の練習の第一インタビューを行う。リサーチャーと顔見知りになり、正式なインタビューの質問事項を確認するため。
4. 高齢者の正式なインタビューを実施する。
 *質問事項:子ども時代について、災害が起きた時にどのような資源があり不足していたか、生活リズム、家族関係と近所付き合い、相互扶助、災害を生き延びるための術、次世代へのアドバイスなど。
5. ライフヒストリーの文字起こしを行い、世代間ワークショップで使えそうな各高齢者の災害の話しからキー・フレーズを選ぶ。

子どもとのワークショップには
NPO法人プラスアーツの教材が
便利です。

世代間ワークショップ

1. 高齢者1人と学生1人をペアにする。
2. ペアで作業する。ライフヒストリーのキー・フレーズを使い、災害の体験を話す。
3. 「新聞記者ごっこ」：学生がペアの高齢者に質問をする。
4. 高齢者の話しを学生が絵にする。
5. 聞いた話と絵を皆と共有する。
6. 伝統的なゲームを皆で遊ぶ（例えばチリでは「パヤヤ」というゲーム）



*繰り返すことは高齢者にとって効果的です。よって、ワークショップは2回実施しましょう。例えば、第一回は10人の学生と10人の高齢者で行い、第二回は違う10人の学生と同じ10人の高齢者で行うと良いでしょう。
*災害の話しがきっかけでも、高齢者と子どものペアが自由に話せるようにすることが肝心です。子どもには会話で一番印象的だったことを自由に描かせてあげましょう。

レジリエンスの声	手法１	ライフヒストリー

ライフヒストリーの本

成果物を作る材料は揃いました。本プロジェクトの成果物のひとつは高齢者の話しと子どもたちが描いた絵をまとめた本です。参加者にとって自分のライフヒストリーがこのように反映されているのは感激します。「レジリエンスの声」ではドキュメンタリーも制作しました。創れるものの可能性は無限です！

上：ボードゲーム
下:子どもが描いたコミック

ローカル・
アイデンティティ
を持つ遊びを
通した防災教材を
デザインする

楽しいと
日常生活の
一部となる

手法２

ローカル・アイデンティティを持つ遊びを通した防災教育

1. 10人から15人の高齢者を選択する。
2. 高齢者の練習の第一インタビューを行う。
3. 高齢者の正式なインタビューを行う（手法１を参照）。
4. ライフヒストリーの文字起こしを行い、ボードゲーム又はコミックに使えそうな各高齢者の災害の話しからキー・フレーズを選ぶ。

5a. ボードゲームのデザイン：(1)優れたデザイナーを雇う　(2)コミュニティの地理を反映したゲームをデザインする　(3)町の各地区に住む高齢者の話しを選び、キー・フレーズを参考にライフヒストリーに基づいた質問を作る　(4)災害に関する一般知識の質問カードを作る。
*ルール：地区から地区へと移動し、各地区特有の質問に答えて行き、ポイントを貯める。トロフィー獲得などの目的を達成して行く。

5b. コミックのデザイン：(1)優れた子どものコミックの先生を雇う　(2)防災のワークショップを実施し、高齢者2，3名を招待してキー・フレーズを使って災害の話しをしてもらう　(3)災害に関して学んだことを自由にコミックとして描いてもらう。

必要なリソース

- ライフヒストリーのインタビューを行う人員。大学生や高校生・中学生を招いて実施しても良い。
- ワークショップのファシリテーター。
- デザイナー
- （必要に応じて）成果物を制作するコスト。

資金・リソースは多く要しません。
あなたのコミュニティで是非実施してみてください！

プロジェクトについて：https://sites.manchester.ac.uk/voces-de-resiliencia/

成果物はこちらから：https://www.talcahuano.cl/minisitios/gestionriesgos/

ドキュメンタリー“Voces de Resiliencia”はこちらから：https://youtu.be/VpUAQkJwcTc

This project was funded by the Toyota Foundation 2018 Research Grant Program
(Project Title: “Translating Bosai Values: Investigating the Role of ‘Playfulness’ in Disaster Cooperation between Japan and Chile,” Principal Investigator Chika Watanabe, D18-R-0022).