

## 結論 今後の熟議の発展のために

### 1. 「今、大地震が加古川地域を襲ったら？」への回答

#### (1) アイディアを分類

まず、議論の段階を経て、得られた結論を段階別に振り返る。第2章で示した様々なアイディアや企画が本当に、上記課題の解決策となるのか、を検証する。まずAからJまでの10のグループでのアイディアを、段階別に記載すると下記の通りである。

防災段階
<b>【インフラ整備等】</b> ◆所有者不明の家を壊すこと(C) ◆道の整備(D) ◆避難用の道路(E) ◆海拔を表示した看板の増加 AND 津波被害想定マップの作成(E) ◆交通機関の安全対策(F)
<b>【啓発・訓練等】</b> ◆家具を固定する(A) ◆(障害者)高齢者の体力強化 (B) ◆ヘリポート・食料保管ができる場所の確認(B) ◆学外での避難訓練(C) ◆生活に根差した訓練(G) ◆備えあれば憂いなし(G) ◆加古川市内で毎月〇日に防災・減災デーを！(H) ◆安心だと思いきすぎない事(I)
<b>【コミュニティ活動】</b> ◆大学生や高校生や地域の人によるコミュニティを深める行事などを行う(B)
<b>【制度】</b> ◆コミュニケーションの一環として事前学習を行い、ルートの確認と連絡手段の取り決めを行う(D)
発災直後
<b>【避難】</b> ◆避難(F)
<b>【救助】</b> ◆兵庫大学による救命講習(B) ◆避難が困難な人を若い力で助ける仕組みづくり(C) ◆子供から大人ができる救急処置(E) ◆少ない力で大きな音が出せ、サイズが小さく普段使い出来るデザインの笛を持つ(I)
<b>【消火】</b> ◆火災が起きた時のため池の活用(B)
復旧
<b>【避難所運営】</b> ◆避難所での子どもたちの遊び場を作ること(C) ◆地域別の避難所ルール作成(D) ◆地域貢献を増やして収入源を増やす (D) ◆避難場所におけるプライバシーの保護(I) ◆物資の公平化(I)
<b>【対人支援】</b> ◆人と話すことでストレスを貯めない(A) ◆水なしで飲める薬！(E) ◆ボランティアの他県、他校と連携契約(E) ◆ボランティア(G) ◆こども（社会的弱者）のケア(H)
その他
<b>【情報共有】</b> ◆地域を良く知り情報を共有する(A) ◆地域の連携(F) ◆コミュニケーション(G) ◆人とのつながり(H) ◆地域でコミュニケーションをよくとり連携すること(I) ◆コミュニティ関係(J)
<b>【その他】</b> ◆心理(G) ◆加古川の影響(H) ◆整備(J) ◆行政との関係(J)

出されたアイデアを整理すると、防災段階でのアイデアがより多く出されていることがわかる。発災後は人の努力だけでは対応ができず、予防こそが重要との認識がある。またその中でも訓練や啓発等のソフト的なアイデアが多数を占める。実現の可能性に注目をしているためか、かなり具体的なアイデアも多く見られる。発災についても、救命や避難支援など、人的な能力の活用が提案されている。復旧段階では、避難所、対人支援が主であり、一部ボランティアの受け入れについてあるが、復旧に向けての取り組みよりも、いかに被災をされた方に寄り添うか、という点がアイデアとして出されている。的確な避難とその後、そこで体調を悪くしないための工夫が見られる。

しかし、復興以降についてのアイデアは少ない。参加者、それも主として高校生は大規模災害の後の復興をまだ見るできていない。東日本大震災や熊本震災など傷ついた地域を見るだけでは復興にまでは考えが及んでいない。これは熟慮の段階でのインプットが十分ではなかったことも要因と思われる。その他には、コミュニケーションや地域活動といった、普段の活動内容が多く含まれる。これらは防災段階での【コミュニティ活動】に類するが、防災のさらに以前でも、また復興の段階にも必要であることなどから、別枠とする。

事前・事後に行ったアンケートの結果（第4章）と照合すると、参加者の関心事では、防災に関わる「住宅・建物の倒壊」でポイントが高かったことと一致する。また、減災に対する考え方の賛否を問う内容でも、「[3] 防災は主に自治体や政府の仕事であり、住民の役割は限定されている」には否定的な意見が多く（ポイントは負値）、挙げられたアイデアの多くが、自ら行うことである、という点とも一致する。発災の前の防災に関心が高く、そしてそれは自ら行う、との思いが議論にも反映をしている。また、「[5] 人と人との繋がりや信頼が強いほど、大地震が襲った場合に避難し、生き残ることができる」については、過半数が「大いに賛成」と回答するなど、支持を集めた考え方である。そうした考えが背景にあって、コミュニケーションの重要性を上げるアイデアが多いと考えられる。

## (2) 企画内容の可能性

次に、企画内容に注目する。アイデアを取り上げ、それを企画化するのであるが、アイデアを「素直に」企画化したものもあれば、アイデアを実現するために別のさらなる事業を企画化したグループも見られた。

まずは、「素直に」企画化したグループに注目をする。

防災段階の企画では、**加古川市内で毎月1日に防災、減災デーを作ろう!**は、加古川市民の防災・ゆるキャラ（ぼーさいくん）スタンプを作成し、LINE アカウントを取り認知度を向上させる、といった盛り上げによる啓発活動の具体的な方策を企画している。啓発活動としては比較的容易であり、SNSの活用は、ゆるキャラの代表格である、「くまモン」を意識している。「くまモン」は明確な意図の元、専門の企業が適切なマーケティングとそれに基づく企画により、成功を収めたが、減災デーの場合、それだけの予算を投下することが可能か。ちなみに加古川市防災センターにはオリジナルのキャラクター「防カル君」がいる。また**生活に根ざした訓練**は、訓練の形骸化を問題点とし、バーチャル

リアリティを導入することで訓練効果を上げるだけではなく、家族が参加し易いようゲーム性を取り入れたり、地域イベントと一体化したり、参加ポイントを付与したりするという参加者拡大の企画となっている。このうち、バーチャルリアリティの導入では、VR（仮想現実）やAR（拡張現実）、MR（複合現実）の技術によるゴーグルを使っての体験は持ち運びも容易であり、安価で効果的といえ、前述の加古川市防災センターでの大規模な煙避難体験施設よりも広い適用が可能である。避難訓練のイベント化は十分な設計がなされていれば可能であり、より多くの参加が得られるであろう。二次災害防止は「所有者不明の家を壊す」というアイデアからの企画で、危険な空き家の解体を含む地域管理である。これは重要な指摘であるが、空き家対策についての方針を防災の側面以外も含めて、自治体が定めている最中であって、法的側面を含め課題が多い企画となっている。

発災段階では、**あなたを助けるのは音 ～どうやって周りの人に help! を伝えるのか～**が、具体的な商品イメージで企画を作成している。つまり自力での避難ができない場合の「笛」を開発し無料配布し常時携帯するという企画である。災害にどこで、誰が遭遇するかわからず、全員に常時携帯という目的とし、カード式、防水性などのデザインや企業協賛でのコスト削減を企画に盛り込んだ。ただカード型で防水性など「笛」のイメージが明確であるが、自宅で被災し瓦礫の下敷きになることを考慮すると、携帯できることが優先事項ではなく、音を出すものを身近に置く方法を考慮しての「笛」開発を企画することも有望ではないか。

復旧段階では、**ボランティアの他県、他校との連携契約**は、ボランティア不足の解消のために日常的に、例えば他県の学校との共同避難訓練を行うなど、行政だけではなく民間を含めた多様な組織が県境を越えての連携を行い、人脈ネットワークを形成することを具体的な企画としている。実際、県境を越えての連携の約束などは、社会福祉協議会や生活協同組合など、地方組織と全国的な調整組織を有する機関で、既に一部実現をしており、NPOでも類似するカウンターパートとの相互協力の体制を作っている。そうすると、残るは学校である。これは実現を急ぐべき企画といえる。

次に、直接、アイデアを企画化するのではなく、複数のアイデアの要素を組み合わせたり、新たな意見を踏まえたりして作成された企画について触れる。

防災段階では、**地域とのかかわりを創る**、また**信頼関係構築のためのコミュニティの確立**は、円滑な避難や避難所での生活のため、事前に地域コミュニティとの関わりを強化するもので、前者は「食文化」「遊び」「清掃」の3つをキーワードから実現し、共にすることでの楽しさを経験として持つことを企画しているが、後者の場合、サポートセンターの設置により、いわゆる災害弱者と近隣住民との信頼関係を構築、避難時での対応が可能になる、という視点で企画されている。いずれも、普通の、日常からの地域活動と同様であるが、防災の視点をもっていることが重要である。さらに、**JOIN US 加古川 ～ 高校生からはじめる ～**は、体力ある高校生がそうした活動の主体となる企画である。

発災段階では**避難シミュレーション**がある。背景としてあるのが、前述の災害弱者への配慮である。こうした災害弱者が、発災後の避難から避難所での生活で、自宅へ戻るまでシミュレーションをすることは、当事者の生命を守るために不可欠である。阪神・淡路大震災では、聴覚障害のため避難所がわからず避

難が遅れたり、熊本地震の際にも福祉避難所として指定された社会福祉施設も、自施設の入居者や通所者の受け入れで定員がいっぱいになったり、職員も被災したために、十分な手が足りなかったりした、という。こうした反省を踏まえ、より具体的なシミュレーションが必要である。

復旧段階から復興段階にかけての企画は、**加古川活性化**である。復興を進めるためにも加古川地域の活性化を図る必要がある、との企画となっている。やはり交流人口を大きな要素と考え、地域の観光資源に着目し、資金を得る。コミュニティビジネスについては、阪神・淡路大震災の後、兵庫県が導入、被災地での経済活動にも取り組んだ経緯もあり、可能性は高い。

## 2. 主権者教育としての可能性

主権者教育としての側面を有する熟議についての評価を行う。本学が熟議を設計する際には、討議型世論調査の手法を参照していたことは既述の通りである。世論調査の目的は、複数ある政策の選択肢から特定の政策に集約する一環である。つまり、国や地方自治体レベルでは、主権者の民意の集約の場ともなる。為政者も議員も、これを無視することは難しい。しかし、主権者教育の対象とした高校生は、第4章で示したように、本学での熟議の経験を通し、熟議を多様な意見を出す場、いわば民意の表出の場と捉えている。高校生は議論を通して自分がどのような考えを持つようになったか、を決着させるというよりも、多様な意見を出して、聞く場と考えている。

これは自立した選択をする、ということが重視される主権者教育としては、効果を上げていないようにも思われる。ただ、熟議の意義を、むしろ多様な意見に触れて、自分の考えを深めたり、整理したりする機会になっている、とはいえないだろうか。

第2章にて示したように、アイデアを企画にする際、災害弱者の問題を取り上げるグループが複数あったことがわかる。事前・事後アンケートでは、「⑥近所の高齢者や障がい者の避難支援」への関心の大きさも、また「[6] 高齢者や障がい者など災害弱者の方を最優先で避難させ安全を確保することが重要である」との考え方へ「賛成」の比率も、高校生では事後で事前と比して拡大が目立ったのである。つまり、高校生は今回の議論の場を通して、自ら考えるべき要素を増やしたということである。

改めて、自律した選択をするということについて検証するため、減災への考え方を再度見ると、「[5] 人と人との繋がりや信頼が強いほど、大地震が襲った場合に避難し、生き残ることができる」と「[9] 大地震の後、支援や復旧のためのボランティアを受け入れる準備が重要である」とについては、事後により賛成の意向を強めている。全体としては地域での結束を強め同時に受援力を高める必要性についての民意の選択があったといえる。それらがアイデア出しや企画に十分反映をされているところから、企画案は、全体でみれば民意の選択に基づく内容であったといえる。今後の熟議では、議論の成果と参加者自らの意見の変化とを明らかに示すことが期待されるところである。

(田端和彦)