

## KK2「デジタル公民館まっさき」 平成 28 年 5 月活動報告

### PC ネットよろず相談 現地参加者アンケート結果

5月28日(土)	5月29日(日)
13:00 ~ 16:00	9:00 ~ 12:00
7名(回答数 5名)	4名(回答数 3名)

延べ 11名(男性4名・女性7名/回答数8名)

#### 1. あなたの性別を教えてください。

男性	4名
女性	4名

#### 2. あなたの年代を教えてください。

20歳未満	0名
20~34歳	0名
35~49歳	3名
50~64歳	1名
65歳以上	4名

#### 3. 末崎活動(パソコン、竹とんぼ、キッズディー、ごいし民俗誌、映画会等)への参加回数を教えてください。

初めて	2名
2~4回	0名
5回以上	0名
10回以上	6名

#### 4. お住まいはどちらですか？

末崎町内	8名
それ以外( )	0名
未回答	0名

#### 5. 参加したプログラムはいかがでしたか？

とてもよかった	7名
よかった	0名
どちらでもない	0名
あまりよくない	0名
よくない	0名
未回答	1名

6. また参加したいと思いますか？

ぜひ参加したい	8名
参加したい	0名
どちらとも言えない	0名
あまり参加したくない	0名
参加したくない	0名

7. デジタル公民館のよろず相談活動のほかに、他のパソコン講習会・同好会などに参加したことがありますか？

ある	2名
ない	6名

8. 普段パソコンでしている事、今後覚えたい事を、「内容」ごとに教えてください。(複数回答)

	している事	覚えたい事
インターネットの閲覧	6名	0名
メール	5名	0名
フェイスブック	4名	0名
ブログ	0名	2名
スカイプ	0名	2名
ネットショッピング	2名	2名
ホームページ作成	0名	3名
文章作成	5名	1名
写真保存	5名	1名
計算ソフト	2名	3名
スマホ・タブレット端末使用	2名	2名
発表会資料作成	2名	1名
未回答		0名

9. デジタル公民館まっさきWEBサイトをご覧になったことがありますか？

ある 週に1~2回	2名
ある 月に1~2回	1名
ある 今までに数回程度	2名
ある 1回だけ	0名
ない 知らなかった	0名
ない 知っていた	1名

10. デジタル公民館まっさきWEBサイトに自分ならどんな情報を記載したいと思いますか？  
また、どんな情報があるとよいと思いますか？ (複数回答)

自分が気に入っているまっさきのおすすめスポット(ビューポイント、楽しめる場所)	2名
郷土菓子、地元の食材、生産物、自慢できる郷土料理など	3名
誇りに思う文化・伝統・生活行事	3名
自然・風土・季節の花	2名
赤ちゃん誕生や入学・卒業、七五三、成人式など・・・子供たちの節目になる出来事	0名
運動会、お祭り、敬老会、文化祭、少年野球、サッカー、バスケ、剣道などの地域行事など	1名
未回答	2名
その他	0名

11. 公民館を利用し、パソコン学習会やネットによる情報発信活動をする仲間「チームまっさきの笑顔」(例)といったグループを作ってはどうかと考えていますが、その場合、参加いただけますか？

ぜひ参加したい	4名
参加したい	2名
どちらとも言えない	1名
あまり参加したくない	0名
参加したくない	0名
その他	0名
未回答	1名

12. 今回のプログラムを何で知りましたか？

館報まっさき	5名
戸別配布チラシ	1名
デジタル公民館まっさきのWebサイト・フェイスブック	4名
友人・知人経由	0名
その他	0名
未回答	2名

13. ご意見・ご要望・苦言など、何でも結構ですのでご記入下さい。

未回答

\*事務局より

今回、9, 10, 11 の質問を新たに設けました。これは現在事務局で運営管理している「デジタル公民館まっさき」Webサイトを、いままでの「学びを通じた被災地の地域コミュニティ再生」事業の活動報告中心のサイトから地域のみなさんが関心のあることをあげていたり、まっさきのいろいろな出来事がここへ来ると出あえるサイトに移行したいと考えたからです。、PC・ネットよろず相談などのデジタル公民館活動への参加者の方々や関心のある方々で地域情報を発信していくグループをつくり、地域中心の持続可能なサイトになっていければということです。アンケート結果ではそうした方向性に沿う回答も見られますのでこれからの活動の参考にさせていただきます。

## KK2「デジタル公民館まっさき」 平成 28 年 5 月活動報告

### まっさきに学ぶ！ 避難所運営ゲーム（HUG）体験会 参加者アンケート結果

5月29日(日)
13:30 ~ 16:00
22名 (回答22名)

#### 1. あなたの性別を教えてください。

男性	11名
女性	11名

#### 2. あなたの年代を教えてください。

20歳未満	0名
20～34歳	1名
35～49歳	2名
50～64歳	5名
65歳以上	14名

#### 3. 末崎活動(PC、竹とんぼ、キッズデイ、気仙ボケー座、ごいし民俗誌、まちおもいトーク、映画会等)への参加回数を教えてください。

初めて	9名
2～4回	2名
5回以上	2名
10回以上	9名

#### 4. お住まいはどちらですか？

末崎町内	19名
それ以外 ・緒川町	3名

#### 5. 避難所体験について

東日本大震災で小学校、中学校、ふるさとセンター、保育園、コミセン、公民館など指定避難所等にて避難所生活を体験されましたか？

体験した	8名
未体験（自宅で生活できた）	8名
親戚・知り合い宅などに避難	3名
その他 ・避難所にて自主防災本部長を体験 ・地域密着サービス小規模多機能ホームの管理者をしていて、そこが津波被害の地域公民館に代わり、市から指定の避難所となったので運営側となっていた ・障害者夫婦を受け入れました ・赤崎町 ・県外	2名
未回答	1名

## 6. 避難所運営ゲーム (HUG) をご存知でしたか?

ゲームを経験している	0名
ゲーム経験はないが大体知っていた	1名
少し知っていた	5名
まったく知らなかった	16名

## 7. 今回の避難所運営ゲームの体験会を何で知りましたか (複数回答可)

館報まっさきの案内記事	7名
戸別配布チラシ	4名
友人・知人からの情報	7名
デジタル公民館まっさき WEB サイト・フェイスブック	4名
その他 ・事務局から紹介を受けたため ・婦人防火クラブ ・現場所でゲームを知りました	3名

## 8. 参加した理由・動機に○をつけて下さい (複数回答可)

話を聞いて立場上参加した	7名
どんなものかやってみたかった	3名
熊本地震のニュースで避難所生活への関心が高まっていた	1名
この機会にみんなで避難所生活を振り返ってもいいと思った	11名
避難訓練も重要だが避難所運営訓練も重要だと思った	13名
その他 ・防火婦人クラブからの動員 ・今後、大船渡市避難所運営マニュアルを作成するための参考にするため ・婦人防犯の方で参加 ・現場所で	4名

## 9. 今日のゲーム体験はいかがでしたか?

とてもよかった	12名
よかった	5名
どちらでもない	1名
あまりよくない	0名
よくない	0名
未回答	3名

### [自由記述]

- ・ 実際体験したことを振り返り、今後の課題がわかりました。
- ・ 5年経って振り返りの時間をいただけました。災害の時はその時その時で立場が違うので、地域の中でどのように動くかイメージができ、よかったです。グループによって、視点が違うのも参考になりました。
- ・ 参加者の皆さんは実体験をしているため、お話はたいへん参考になりました。
- ・ 体験したことと対比しながら参加しました。
- ・ 避難の大事さを感じ、自分の体だけでもたいへんです。パニックにならない方法を考えています

10. 避難所運営ゲームをまた、実施したほうが良いと思いますか？

強く思う	15名
少し思う	3名
どちらでもない	1名
あまり思わない	0名
まったく思わない	0名
未回答	3名

11. 次に行うとした場合、どんな人に体験してほしいと思いますか？ ○をつけて下さい(複数回答可)

自治会・地域公民館・自主防災関係者	17名
防犯・消防・交通安全など地域世話人・各種団体リーダー	16名
婦人会・婦人関係団体	12名
行政職員	10名
学校・保育園職員	7名
漁協・農協・金融機関関係者、企業、工場の従業員、自営業、他	4名
一般住民	8名
小学生5・6年生中学生	4名
高大学生	3名
その他( )	1名
未回答	2名

12. ご意見・ご要望・苦言など、何でも結構ですのご記入下さい。

- ・判断を迷うことばかりで反省ばかりでした。良いアイデアが出にくかったです。
- ・東日本大震災の避難所生活を思い出しながら参加しました。被災する前にこのようなゲームを体験していればスムーズな避難所生活ができたのかなと思いました。避難所生活は組織運営が必要となってくるので、自治会、地域公民館、自主防災関係者などなど多くの方がHUGを経過してほしいと感じました。
- ・たいへん勉強になり、ありがとうございました。今後、業務に活用してまいりたいと思います。
- ・一般住民全員にこの体験が必要だと思えます。しかも回を重ねたほうが良いです。また、避難所の設置ですが、その規模も考慮すべきであり、最大でも100人程度だと思えます。
- ・譲り合いの精神も必要だと思えます。少しはガマン。個性も少しはいつもより控えてほしいと思いました。
- ・大震災で避難所を体験し、ある程度の自信はありました。しかし、今回行ってみて、パニック・トラブル等を体験しました。機会があれば是非またやってみたいと思えます。
- ・避難者をどのように配置するか、いざとなるとなかなか迷うことばかりで早くできませんでした。日頃の訓練が必要だと痛感しました。乳幼児、高齢者を全体で見守れる場所という発表がありました。わがAチームは教室をあてましたが、なるほどと思えました。

\*事務局より

ほとんどHUGを知らない方で、かつ実際の避難所、その他、自宅以外で避難生活を経験された方が多数参加された避難所運営ゲームという結果でしたが、参加動機、体験した結果、また実施したほうが良いか、その場合どんな人に体験してほしいか、など盛りだくさんなアンケートをさせていただきましたが、参加者全員にご回答いただき、率直かつ前向きな内容でとても結果を見てホットしました。現地事情を十分把握できておらず、準備は不十分でしたが、参加動機の選択項目「話を聞いて立场上参加した」「この機会にみんなで避難所生活を振り返ってもいいと思った」「避難訓練も重要だが避難所運営訓練も重要だと思った」・・・にたくさんのチェックがされていたことを受け止めて、「また実施してほしい」と強く思う回答も多数寄せられましたので、リクエストがありましたらあらためて計画してみたいと思えます。

## KK2「デジタル公民館まっさき」平成28年5月活動報告

### スタッフ・アンケート結果(9名中9名)

#### 1. あなたの性別を教えてください。

男性	6名
女性	3名

#### 2. あなたのメンバー区分を教えてください。

KK2メンバー	2名
Web会員	6名
一般	1名

#### 3. あなたの年代を教えてください。

20歳未満	0名
20～34歳	2名
35～49歳	1名
50～64歳	3名
65歳～	3名

#### 4. KK2プログラムへの参加回数を教えてください。

初めて	2名
2回～4回	2名
5回以上	2名
10回以上	3名

#### 5. 今回の活動への参加動機・目的・趣旨とそれに対する達成度や満足度など教えてください。1つから3つぐらいをお願いします。

##### (A)

- ・動機・目的・趣旨1：PCよろず相談  
(感想、達成度、満足感など)

継続的に取り組んでいるPCよろず相談で、まっさき地域の方の相談対応をすること。

業務の月別チェック項目別実施率のExcelでの表示について相談を受けました。当月平均、三カ月平均、年平均について、入力と同時に全項目が自動計算され、グラフ表示したいということでした。前任者から引き継いだ業務ですが、紙媒体での引継ぎであったため、これまで毎月手計算で非常に効率が悪かった。デジタル公民館まっさきのPCよろず相談をたまたま知り、業務資料を持参されました。

- ・動機・目的・趣旨2：どこ竹@三鷹 in まっさき定例会参加  
(感想、達成度、満足感など)

5月定例会の議題は、このどこ竹活動の継続可否と夏休みの竹とんぼ教室の二点でした。全員の賛成で、どこ竹活動は継続が決まりました。また夏休みの竹とんぼ教室も8/7(日)に居場所ハウスで実施することが確認されました。

- ・動機・目的・趣旨 3 : HUG  
(感想、達成度、満足感など)

被災地の実際に避難所に使われた場所で避難所運営を実施する試みは非常に興味深かったです。中越地震で全村崩壊、全村民避難の震災記録映画「1000年の山古志」の上映や、震災前の2008年3月から2011年3月11日にかけて南三陸の漁村の人々の生活を記録した「波伝谷に生きる人々」の上映に続いて、リスクを伴う実験的な試みであり、緊張感を伴って準備致しました。避難所運営ゲームは、本来、地域防災計画とこれに基づく避難所運営マニュアルを踏まえて運用するのですが、大船渡市では、地域防災計画は策定されているものの、避難所マニュアルは策定されておらず、2017年3月までに作成予定とのことでした。本来、避難所運営マニュアルがあれば、これに基づき避難者カードやイベントカードをカスタマイズして取り組むべきですが、今回は静岡のものをそのまま使い、現実離れた想定に苦慮しました。災害対策本部と地区本部、地区本部と避難所の関係、災害時の公民館長の役割等が曖昧な状況であることも確認され、避難所運営マニュアルの取りまとめに対して、フィードバックすることにも寄与できたのではないのでしょうか。あのときはたんやわんやでも考えられなかった。HUGをやっておけば3.11にはもう少し手際よく振る舞えたと思う、避難所の通路のことなど思いつかなかったなどメッセージが寄せられました。この企画は受け入れられ、真剣に取り組まれました。これまでのデジタル公民館まっさきの活動の中で、参加される地域の方の活性化度がもっとも高かったように思います。これを契機に、地域の共通のテーマについて、地域の公民館に地域の方が集い、地域を語り合う形が見え始めたのではないのでしょうか。HUGが第二回、第三回と回を重ねられてゆくのもまた楽しみであります。

(B)

- ・動機・目的・趣旨 1 : 28年度活動の方向性、方針についてまずはやってみる  
(感想、達成度、満足感など)

PC・ネットよろず相談について、①現地協力者の確保、見通しづくり、②自主活動チームづくりへ向けた可能性を見定めることがミッションでしたが、30%程度の達成度でしょうか。道筋づくりのスタート、きっかけはできたので満足度としては50%程度でしょうか。

- ・動機・目的・趣旨 2 : 末崎町内の地域を越えた課題をテーマに学びの活動を行う  
(感想、達成度、満足感など)

避難所運営ゲーム(HUG)というワークショップ型プログラムの実施ということと、被災地で行う避難所ゲームの経験を都会の活動の参考にさせてもらう。達成度、満足度とも80%程度。20%はあと10名程度参加してほしかったこと、プログラムの趣旨、ゲームの内容、運営、スタッフの役割分担など充分詰めて事前に情報共有できていなかった。

(C)

- ・動機・目的・趣旨 1 : 被災された地域の今を知る  
(感想、達成度、満足感など)

被災された地域の今を知りたかったので、以前から一度同行させて欲しい旨お願いしていました。5年経ちましたが、まだまだ学校のグラウンドに仮設住宅がびっしり立っていることや、それでも、平常の生活を取り戻されつつあることを感じました。

- ・動機・目的・趣旨 2 : HUG  
(感想、達成度、満足感など)

たまたま、今回HUGを実施されるというので、避難所経験者が多いなか、どのようなHUGになるのか興味がありました。経験者のお話しも伺いたいと思いました。経験者は、さすがに予め場所の配置を考えるのに経験が活かされている、日頃からの他地区との連携の必要性などを言われていて、さすがと思いました。

(D)

- ・動機・目的・趣旨 1 : 活動への参加  
(感想、達成度、満足感など)

デジタル公民館まっさきの活動に参加することが大学生生活の1つの楽しみになってきています。普段は同じ世代の人達と過ごすことが多いですが、まっさきに行くと上の世代の方々とお話ができて、普段見えない世界を見ることが出来ます。自分の得意を活かしてまっさきの方々に喜んでもらえることが私にとっての喜びですが、今回も沢山「ありがとう」と言ってもらえることができ嬉しかったです。

(E)

- ・動機・目的・趣旨 1 : これまでの学びや現地の皆様との交流の維持・発展  
(感想、達成度、満足感など)

PC・ネットよろず相談の参加者のニーズを最初にヒアリングすることで、効率的に対応者へ引き継ぎ、スムーズな対応へつながったと感じられました。対応者がそれぞれの得意分野を明示的に受付で示し、受付で参加者が自分の聞きたい内容にフィットする対応者を直接選択できるような運用も良いかもしれません。

(F)

- ・動機・目的・趣旨 1 : 地域交流  
(感想、達成度、満足感など)

PCよろず相談で、フリーMLが受信できない問題に関して解決できなかったことは残念でした。

- ・動機・目的・趣旨 2 : 観光(視察)  
(感想、達成度、満足感など)

限られた時間内の観光（視察）だったので、沢山見ることはできませんでした。広田崎を多くの人に見ていただきたかったです。

(G)

・動機・目的・趣旨1：復興庁予算がつかなくなった活動がどのようになるのか確認したいと考えた。

（感想、達成度、満足感など）

結果的にはボランティア精神に富んだスタッフによって粛々と継続できるという実感を持ちました。ただ、これまでの大きな実績と「縁」あってのことであり、新規に計画した場合このような展開になるかは疑問です。

・動機・目的・趣旨2：ICT支援活動の進捗や成果を確認したいと考えた。

（感想、達成度、満足感など）

同一人のレベルアップは十分確認。初級レベルの相談ニーズもあり、普及啓発活動の成果かもしれません。今回は相談者が少なく残念でした。実用モノ以外の、デジカメ画像への細工、デジタル絵本作り（お絵かき）、楽曲の整理など趣味や遊びへのPC活用を紹介するのも相談会の価値になるかもしれません。

・動機・目的・趣旨3：ICTスキル支援以外の地方創生・生涯学習支援へのヒントを探る。

（感想、達成度、満足感など）

HUGの実習を見ると、防災を切り口にした地域活動は組織もある程度できているのでお手伝いがしやすい分野かもしれません。もちろんICTを生かすこともできそうです。

(H)

・動機・目的・趣旨1：今後、在仙学生への参加呼びかけの可能性も見据えて、現在どういったプログラムが実施されているのか知るため。

（感想、達成度、満足感など）

末崎での活動内容、趣旨、スタイルなど大まかに把握でき、よかったです。

・動機・目的・趣旨2：ITがどのように地域にお役立ちできるかを知るため

（感想、達成度、満足感など）

参加者の温度感、求めているレベルなど、実際に住民の方と触れ合っわかる点があり、よかったです。

6. 今回の活動について、全体的ににいかがでしたか？

とてもよかった	5名
よかった	4名
どちらでもない	0名
あまりよくない	0名
よくない	0名

(自由記述)

- ・5年かけて地元の方々と信頼関係を築かれている様子、凄いなあと思いました。
- ・少し客観的に見て、よろず相談とHUGの企画はまっさきの方々のプラスになっていると感じました。よろず相談の相談内容は結構複雑になってきていて、今回私は少し苦戦しました。HUGはまっさきの方々が主体的に交流できる企画として、とても有意義なものだったと思います。
- ・現地の方々とよそ者の息があっていて、準備段階やちょっとした時の雑談など、お互いの雰囲気がよく、居心地のよい空間でした。
- ・AVCCの事業予算によるところも少なくなかったですが、ボランティアの趣旨が濃く出たようにも思え、これが本来の姿であると再認識しました。
- ・住民の方のお役にたっていることは間違いないと思いますが、地域のコミュニティ形成など、活動の大きな目的として掲げているポイントに、どの程度寄与できているのかどうかはこの期間だけでは判断が付きませんでした。長期にわたって活動していることで、住民の方との信頼関係が既に十分構築されていることは強く感じました。今後もこの活動を続けていく上で大きな強みになると思います。ただ、だからこそ、初めて参加する私のような（現地の方と信頼関係がまだできていない）者がどのように貢献できるのか、じっくり考えないといけないと思います。また、信頼関係が既にできているからこそ、より実際に地域の方のお役にたてるのかという点をもっと突き詰めて考えていきたいと感じました。

## 7. パソコン・ネットよろず相談について

### 7-1 よろず相談はよかったですか？

とてもよかった	1名
よかった	7名
どちらでもない	1名
あまりよくない	0名
よくない	0名
未回答	1名

7-2 具体的なよろず相談対応について：相談内容・対応・成果の詳細はよろず相談カルテとして管理し、本活動報告からは省略させていただきます。

### 7-3 よろず相談の運営や全体的な感想について

#### (自由記述)

- ・相談履歴や当日の内容などにつき、細かい記録を取られているのに驚きました。
- ・まっさきの方が問題点を解決して帰られる点は本当に素晴らしいことだと思うので、もっと活動が広がるといいと思います。
- ・人数的に対応者と参加者がマッチしていてちょうどよかったと思いました。
- ・活動スタッフの得意分野の一覧表を受付に明示的に掲示してはどうかと思いました。
- ・カルテの仕組みがうまくできていないと思いました。
- ・helpデスクは難しいと思われそうですが、ネットで質問して回答を得る方法もあるので、その方式の使い方を指導するのはいかがでしょうか？（実は、知識不足の私は、相談会でこれを併用しながら対応しています）
- ・今回は来場者数が少なく、やや物足りなさ、消化不良感がありました。エクセルでのデータ集計のように、潜在的なニーズを持っている人がもっといるのではないかとともに思います。来場者を増やす具体的な案はあまり思いついていませんが、実際に来ている人以上にICTへのニーズはあるのではないかとともに思います。
- ・参加したくてもいろいろ重なることから参加しにくくなっているように感じた。高齢者の生活も多忙になってきたことは被災地に普通の暮らしが戻ってきたことかもしれませんね。

## 8. 避難所運営ゲーム（HUG）体験会について

### 8-1 HUGはよかったですか（参加者として スタッフとして）

とてもよかった	7名
よかった	1名
どちらでもない	1名
あまりよくない	0名
よくない	0名

#### [自由記述（ご意見ご感想・などご記入下さい）]：

- ・館長が最初にご挨拶したように、避難所経験があっても、それを改めて整理して、次につなげるという意味で、行ってよかったと思いました。
- ・まっさきの方々の真摯さを肌で感じました。皆さん真剣なので段々人柄が表れてきて、少しヒヤヒヤする場面もありましたが、それだけ本気になれる企画だったということだと思います。葛西さんのファシリテイトが臨場感もあって、素晴らしかったです。私としてもたいへん勉強になりました。
- ・被災経験者の参加者の意見はどれもリアルで、本当にためになる内容でした。たとえば、体育館に避難所をつくる時、最初に通路を確保すること、同じ地区の住民ごとにブロックを分けて配置すること、授乳コーナーをステージなど別のフロアに確保すること、物資の置き場所を確保すること、校長室は災害対策本部として情報が集まる場所にすることなどです。
- ・疑似体験ながら、混乱のイメージが少しできました。
- ・このゲームをやることで地域住民は何を学ぶのか、住民にとってどんな好影響があるのかは結局最後までよくわかりませんでした。

## 8-2 役割分担したこと（設けたこと）について

とてもよかった	4名
よかった	3名
どちらでもない	2名
あまりよくない	0名
よくない	0名

[自由記述（ご意見ご感想・などご記入下さい）]:

- ・皆が参加する気持ちになれたのではないかと思います。
- ・役割が決まっていたから、通常より短い時間設定でも形にできた部分があると思います。しかしグループ内の発話を観察していると、HUGでの役割ゆへの発言なのかな？と思う発話も多かったため、役割分担なしでもまた違った気づきがあって良かったと思います。
- ・ワークショップのような活動に慣れていない参加者も多く、役割を振っても、それをやれないでいる場合があります。各役割が何をするのか、「どこにどんなことを書くなど」具体的な指示をして差し上げる必要があると実感しました。
- ・自分のグループは比較的すんなり決まり、良かったです。
- ・混乱を体験するという事は敢えて回避していましたが、短い時間ゆえ有益でした。
- ・役割分担は決めましたが、結局ゲームをやっている中でぐちゃぐちゃになってしまいました。最初のお見合い状態を避けるためにはいいと思いますが、役割ごとに秩序をもってやろうとすると別の工夫が必要だと思います。

## 8-3 作戦会議をしたこと（設けたこと）について

とてもよかった	5名
よかった	2名
どちらでもない	1名
あまりよくない	0名
よくない	0名
未回答	1名

[自由記述（ご意見ご感想・などご記入下さい）]:

- ・どんな人がやってくるかわからないなかでの作戦会議は、当初無謀ではないかと思いましたが、避難所経験者が経験をもとにアイデアを出されているのを見て、良かったと思いました。
- ・自分のグループは作戦会議で「城下町のようにしよう」と決めていました。しかし、実際には色んな人が次々に来て、それどころじゃなかったため、最初に決めたことを適用できないというたいへん重要な気づきがありました。
- ・ワークショップに慣れていない参加者も多かったため、もう少し、作戦会議では「たとえば・・・を決めてください」といった具体的な指示をしたほうが良いのではないかと感じました。
- ・混乱を体験するという事は敢えて回避していましたが、短い時間ゆえ有益でした。
- ・上記と同様、最初のお見合い状態を避けるためにはいいと思いますが、私の班に限って言えば、いざ始まってしまうと目の前のことに夢中で、あまり作戦通りにやろうという空気にはならなかったと思います。

## 8-4 避難所運営ゲームで印象的だったこと、迷ったことなどとその対応について報告してください。

(A: 事例1)

- ・避難者・イベント内容:

避難所は、事件経過に伴って避難者のニーズやイベントの発生が変化しますが、HUGでは、当日には発生しえないようなものがカード化されておらず、事前に間引いて運用したことは合理的であったと思います。

(B: 事例1)

- ・自由記述

避難所経験者らしく、「物資の受け入れ、保管場所を取る」、「病人を保健室近くに」、「掲示板作成」、「授乳室を設ける」などを最初から決められているのは、さすがだなあと感じました。日頃から、避難所の間取りなどを調べておく、他地区のリーダーと日頃から連携しておかないと安否確認などがスムーズにいかないというご意見は、重みがありました。日頃から・・・というのは、普段未経験者でやっても出てくるご意見ですが、より重みを感じました。この「日頃から」が実行されることを期待します。

当初経験者が対象というのでどのようになるか不安でしたが、経験者らしい対応が出て良かったと思います。

途中で休憩を入れ、他チームを見せたのは良かったと思いました（いつもは、最後に他チームを見る）。皆さん、根を詰めるので、背伸びなど体操させるとよかったかと思いました。私としては、ゲームを離れて皆さんの体験をもう少し聞きたかったです。また、ゲームで終わらず、自分のこととして、次に何をやるか、何に結びつけるかをお話し頂きたかったように思いました。

(C：事例1)

・自由記述

Dグループでの作戦は以下のとおりです。

①通路をつくる。②地域ごとに配置。③車イスなどは入口の近く。④乳幼児は入口の近く（騒いだときにすぐ外に出られる）。⑤ステージは物資の置き場。⑥病気の人を別室にする。⑦旅行者を別室にする。⑧外国人でも地域ごとに配置。⑨車できた人にも室内の場所を確保する。

思いのほかスペースが足りず、どんどん空き教室に配置せざるを得ない状況は、実際の避難所では足りなくなる・入れなくなる・という不安に直結するものと実感しました。2分ごとに個別事情を抱えた家族が次々に到着する様は、リアルで対応しきれないのではないかと恐怖感にみまわれました。

(D：事例1)

・避難者・イベント内容：物資の搬送。

・やり取りや考え：メンバで話し、物資はステージに配置することを決めました。

・下した判断・対応など：支援物資はステージに配置しました。

・その評価、反省など

物資搬入はあれど、校庭のトラックなどの搬入路はないがしろになりました。

(D：事例2)

・避難者・イベント内容：ペットを連れてくる避難者の対応。

・やり取りや考え：ペットのアレルギーなど考慮しました。避難形態が車かどうかを考慮しました。

・下した判断・対応など：

ペットは、校庭の鉄棒の所に結ぶなどの配置をしました。しかし、連れてきたペットの数を考えると、あとで考えると無理がありました。

・その評価、反省など

ペットの種類によって、ペットは教室などに避難者とともにまとめるなどが必要でした。教室などをすべて使うかは、最初に決めていませんでした。当初、教室は使わない方向で調整していましたが、大型バスの旅行者などから、使うようにしました。最初からある程度ルールを決めておいた方がよかったと思います。

(E：事例1)

・避難者・イベント内容：物資搬入予告と受入場所を決めてくださいというイベント通告。

・やり取りや考え：そのイベントの求めることが理解できませんでした。何をすればいいのか、決めればいいのでしょうか？

・下した判断・対応など：校庭の校舎寄りのところに決めました。

・その評価、反省など：時間の都合で、評価・反省の場面は持てませんでした。

・自由記述

「評価・反省」の場を設ければ、イベントの求めることが理解できていないことが顕在化するはずですが、具体的には「決めればよい」から「決めた」だけでは、他車が駐車していてトラックが荷卸しできない、物資の置き場に余裕スペースがない、物資運搬係が確保できない、荷卸しするそばから開梱して配給争奪が始まってしまう・・・などへの対処ができないはずですが、それぞれ、駐車スペースの確保（どうやって？）、置き場の確保（どうやって？）など事前対策が必要です。果たしてイベントはどこまで求めていたのか？ゲームではなく、現実ではどのようなことになるのか？予告なしで搬入されること、予告に沿ってスペースを空けておくことだけを想定しても、物資を目の前にしてから、駐車場所を捻出、置き場を確保、運搬係を確保・・・という混乱しながら対処の方がベターかもしれません。

(F：事例1)

・避難者・イベント内容：旅行者。

・やり取りや考え：

同じ旅行でまとまってきているのならば、地域外の人ということもあり、一緒にひとつの部屋にしたほうがよいと考えました。

・下した判断・対応など：教室の1部屋（2階）にまとめて入ってもらいました。

・その評価、反省など

他の班でもそのようにしており、一見無難な判断だろうと思いました。しかし、終わった後で良く考えると、その地域に地縁・つながりもなく、ただでさえ情報弱者になりやすい人々を、意識しなければ一番情報が届きづらい校舎の上の階に配置してしまうのはどうなのだろうかという疑問が浮かんできました。同じ旅行とはいえ、旅行者の皆が知り合いということもまずないでしょう。場合によっては、地域住民以上に「赤の他人」の関係性の中で、同じ旅行者というだけで一つの部屋に入れていいのだろうかという疑問があります（私の班では性別なども考慮していませんでした）。

(F：事例2)

・避難者・イベント内容：外国人。

・やり取りや考え：同じ外国人であれば、まとまっていた方が安心と考えました。

・下した判断・対応など：

体育館や校舎などにまとまって避難してもらいました（順番で最初は体育館でしたが、入れなくなって、校舎に配置しました。）

・その評価、反省など

上記「事例 1」と同じく、外国人といっても国籍やことばなども様々です。一概にまとめてしまうということはよくよく考えると難しいのではないかと思います。ただでさえ情報弱者になりやすい中で、同じ境遇の外国人同士でまとめるより、たとえば地域ごとにまとまる中に入ってもらうなど、少しでもいつもに近い環境で情報を得られるようにした方がよかったですのではないのでしょうか？

## 8-5 あなたの参加チームの取り組みはいかがでしたか。

### ① よかった点、うまくいった点

- ・質疑が形式的ではなく、また真摯に回答され、それを全員が傾聴していた姿が印象的でした。
- ・皆の意見が反映された点。
- ・実経験からのためになるアドバイス、考え方などを参加者からお聞きすることができ、学ぶことの多かった貴重な機会でした。
- ・受付を設定したことは良かった。受付で付近には子供だけの避難者をおきました。
- ・コミュニケーションが自然に比較的うまくいきました。元消防署長？さんのリーダーシップが幸いしました。
- ・スピード感はよかったです。時間内に全部のカードをさばききれて、比較的余裕がありました。

### ② 悪かった点、うまくなかった点

- ・タイムキープがうまく行きませんでした。
- ・最初に決めた「城下町のようにしよう」が達成できませんでした。
- ・役割がぐちゃぐちゃで、割り当て以外の人に対応する場面もありました。
- ・高齢者、病人を1F教室に割り当てましたが、保険室の位置を考慮しませんでした。時間内にすべてを配置できませんでした。
- ・ゲームの趣旨に沿っていたかどうか疑問です。とりあえず「さばく」ことを最優先に行ったため、ペットの有無などほぼ無視していました。しかし、ゲームの想定である「本当の初動期をどう乗り切るか」という点ではこちらのほうが現実に即しているのかもしれません。

### ③ 難しかった点

- ・避難所運営マニュアルがなかったため、ゲームをされた方は、時間の制約がある中で解を出せず、ゲーム上多くの妥協をしたり、結論を導き出せず、もやもやした気持ちで終わったのではないのでしょうか。例えば、市の方針や、体制によって、排泄物の廃棄方法はまったく異なりますので、現実に自分が避難する町の避難所の運営と異なる前提のゲームをしても、投げ所がなく、納得感が得られないのではないのでしょうか。
- ・最初にどんな人がどれくらい来るか想定できないので、難しいと感じました。
- ・避難者を時間内に適正な位置に配置することは、様々な要因で難しいと感じました。
- ・イベントへの対処について、何をすべきなのか議論すべきですが、時間的に余裕がありませんでした。

### ④ その他、気づいたこと

- ・小物の多くは使い方がわかりませんでした。

## 8-6 全体的な感想・意見。

### ① プログラムの企画自身

とてもよかった	5名
よかった	3名
どちらでもない	0名
あまりよくない	0名
よくない	0名
未回答	1名

[自由記述（ご意見ご感想・などご記入下さい）]：

- ・被災して実際に体育館等で過ごした方がやってもあれだけ難しいのかと避難所の難しさを感じました。参加された方が来て良かったと仰っていたので、有意義な企画だったと思います。
- ・5年間続けて実施できていることがまず意義があることです。しっかり信頼関係を保ちながら続けていくということが第一だと思います。地域の方に受け入れられているということを随所に実感できた2日間でした。

## ② ゲームの内容・進行について

とてもよかった	1名
よかった	6名
どちらでもない	1名
あまりよくない	0名
よくない	0名

[自由記述 (ご意見ご感想・などご記入下さい)] :

## ③ ゲーム運営体制について

とてもよかった	1名
よかった	5名
どちらでもない	2名
あまりよくない	0名
よくない	0名

[自由記述 (ご意見ご感想・などご記入下さい)] :

・進行側であるスタッフもやり方がよくわかっていなかった中で、参加者の方に意図通り動いてもらうということには非常に困難があったし、混乱しながら進んでいたという印象を持ちました。もうちょっと事前のインプットや意図の共有があると良かったです。

## ④ 参加者について

とてもよかった	3名
よかった	4名
どちらでもない	1名
あまりよくない	0名
よくない	0名

[自由記述 (ご意見ご感想・などご記入下さい)] : (網掛け部は非公開)

・A班は男性が1名で、女性3名だったので、もう少し男女のバランスがとれるとよかったかなと思います。年齢は各世代の方で構成されていたので良かったです。  
 ・参加者が良かったかどうかは設問項目は不適切では。  
 ・いろいろな経歴の方がそろっており、またそれぞれが(自身のITスキルや得意分野などもふまえ)自分の役割を自覚しながら行動されているように見受けられ、非常にやりやすかったです。

## ⑤ その他

・毎回は必要ないが、年1回程度、このようなゲームは有っても良いと思います。  
 ・HUGを「経験」と考えれば、一度は富士山に登ってみるのと同じで、何かを感じればそれでいいし、次はもっとうまく登ろうと考える必要はないと思います。いざという時に役に立つことを考えて「訓練」と考えるのであれば反復に意味があります。作戦会議、役割分担など棚上げして、初回はなるべくうまくいかないように、その反省に立って2回目には改善するというシナリオが優先されるべきではないでしょうか。このゲームを2回連続でやるのはたいへんなので、役割分担や作戦会議がなかったことによって混乱して再出発を余儀なくさせるようなシナリオで15分くらいトライさせます。こりゃだめだと自覚して、役割、作戦から再スタートするシナリオとして、1回分の時間と同じにするような企画は如何でしょうか。再スタートするときにメンバーチェンジをするといいかもしれません。反復が重要ですが、普通、ノリがいいとは思えません。多くの方には「体験」を促し、一部の特定の方に楽しく気軽に反復していただく必要があります。消防団員の活動に似たところがありそうです。

## 9. 地域視察や早朝散歩、自由行動などについて

とてもよかった	5名
よかった	4名
どちらでもない	0名
あまりよくない	0名
よくない	0名

[自由記述（ご意見ご感想・などご記入下さい）]:

・早朝視察では、地産地消をコンセプトに運営して頂きたいと思います。野菜果物のほとんどで、大船渡市以外の物が販売されていました。ここでしか食べられないものをプロデュースする機能が必要なのではないでしょうか。また、ホタテやホヤが生食販売されていましたが、焼き物がなく、観光客としては物足りなさを感じました。毎回感じますが、BGMに演歌を流していますが、演歌は購買意欲をそそらないのではないのでしょうか。観光客をターゲットにしていないにしても、もう少し販売促進を工夫された方が良いと思います。

・はじめての私にとっては、良かったです。何度も来られている方、ご案内有難うございました。

・私は一人で散歩をしました。被災地を一人で歩いたからこそ感じた感情も多かったので、私にとっては良い時間でした。

・公民館の中にいるだけではわからない地域の現状や状況について垣間見えて良かったです。一日目の夕方の観光の際、住民の方と一緒に回れて、ガイドをしていただけたのも良かったです。

## 10. 今後の「デジタル公民館まっさき」活動への参加について

ぜひ参加したい	4名
都合がつけば参加したい	3名
内容による。どちらとも言えない	1名
参加は難しそう	1名
参加できない	0名

## 11. 活動全般、移動、生活、運営面も含め、ご意見・ご要望・苦言など、何でも結構ですのご記入下さい。

・今回は、一日目の夜にプログラムを入れなかったことで、精神的にゆとりを持って良かったです。いつも同様、自発的に作業を分担し、ボランティアスタッフに恵まれました。このような機会を与えて下さりどうもありがとうございます。

・地元の方々とあれだけ信頼関係を築き、続けておられるので、今後も続けられるとよいと思います。ただ、地元の方々が主体性を持って運営されていくことも重要だと思います。HPやFBなど、どんどん地元の方々がなさるとよいと思います。

デジタルだけでなく、霞が関ナレッジスクエアが講師紹介などでバックアップするとしても、自律的な活動で公民館が運営されていけるようにすることも大切です。それには、昔からのお祭りや婦人部という括りだけでなく、いろいろな市民活動（趣味やテーマ型）などが増えるとよいですね。

・今回もたいへんお世話になりました。今年度は交通費実費を覚悟していたので、学生へのあたたかい配慮に本当に感謝しています。行くたびに、新たな気付き・学びがあり、まっさきやメンバーの方々と交流を深められて、本当に幸せです。これからもよろしくお願い致します。

・ICTの活用のすそ野を広げる（お手伝い）路線を考えてみたいです。年賀状の手伝い（デザイン、住所録、あて名印刷）は実施済みなのでその継続版。子供たちが（学校で）どのようなICT教育を受けているのかをチェックしてその支援。青少年がICTをどのように使っているのかを考えて、その問題を親世代と考える、本人たちとちょっと面白い使い方を考える（これ難しいかもしれませんが）。シニア世代のICT状況をチェックして、マイPCを持っていない、ちょっと届かない人にゲーム、野球ネタ、相撲ネタ、歌ネタ・・・何か発信してPC世界に誘う。これは都会では多くの実例がありそうです。

### \*事務局より

非公開にさせていただいた部分も含めて、多様な視点から今回の活動のご報告、ご意見、ご感想、ご指摘などいただき恐縮です。

昨年度より、すでにKK2が企画運営する事業スキームという枠を越え、参加いただく活動スタッフメンバーとまっさきの方々の協働の取り組み、という活動風土ができてきましたが、そうした方向をさらに進められるようにしたいと改めて感じてます。