

復興を支える人材育成支援のためのワークショップの試み

A New Attempt at Designing A Human Resource Training Workshop for Future Generations Supporting Revival of Communities in Disaster Areas

○池田 浩敬¹, 饗庭 伸², 曾我明宏³, 金静³, 藤谷幹³, 荒川夏輝³, 馬場拓矢⁴,
白井くるみ⁴, 河原圭佑⁴, 佐野睦実⁴, 原木典子⁴
Hirotaka IKEDA¹, Shin AIBA², Akihiro SOGA³, Shizuka KIN³, Motoki FUJITANI³,
Natsuki ARAKAWA³, Takuya BABA⁴, Kurumi SHIRAI⁴, Keisuke KAWAHARA⁴,
Mutsumi SANNO⁴, Noriko HARAKI⁴

¹ 常葉大学大学院 環境防災研究科

Graduate School of Environment and Disaster Research, Tokoha University

² 首都大学東京 都市環境科学研究科

Graduate School of Urban Environmental Sciences, Tokyo Metropolitan University

³ 首都大学東京 都市環境科学研究科 博士前期課程

Graduate Student, Graduate School of Urban Environmental Sciences, Tokyo Metropolitan University

⁴ 常葉大学社会環境学部

Faculty of Social and Environmental Studies, Tokoha University

In this paper we present a new attempt at designing a human resource training workshop for future generations in order to support revival of communities in disaster areas. We held workshops for third-year students of Ryori junior high school in Ofunato, Iwate twice in the summer of 2014. We developed a life design game for this workshop. In the simulation game, players chose the path for themselves at important crossroads in their lives, for example staying in their hometown to take employment, or leaving to continue their studies. In the game, the players could think about the best life plan for their self-actualization and the best way to contribute to revival of the community in their hometown stricken by a Tsunami disaster.

Keywords : workshop, community revival from Tsunami disaster, human resource Training, junior high school students, life design game

1. はじめに

震災から 3 年半が経過し、東日本大震災の被災地の復興は、インフラやまちづくりといった物理的な側面では、徐々にではあるが進みつつある。しかし、中長期的な視野で地域の復興を考える時、人口流出が進む中で“地域の復興を支える人材の確保”が大きな課題であり、その中でも特に次世代を支える若年層の人材育成は緊急の課題であると考えられる。

そこで本稿では、筆者らが東日本大震災の被災地の岩手県大船渡市綾里地区にある綾里中学校の 3 年生を対象とした“復興を支える次世代の人材育成のためのワークショップ”を綾里地区復興委員会とともに、当該中学校に提案し、実際に企画・実施した事例を紹介する。

2. ワークショップ実施の背景

(1) 三陸町綾里地区の概要

岩手県大船渡市三陸町綾里は、震災前（平成 22 年）の世帯数・人口は、870 世帯・2,906 人、合併直前の綾里村であった昭和 30 年には 4,576 人の人口を有していた。震災後から 3 年半経った 2014 年 8 月末現在では、840 世帯、人口 2,627 人と震災前と比べ、さらに 30 世帯・279 人減少している。¹⁾ 主要産業は漁業であり、特に港湾、綾里湾、

越喜来湾におけるワカメ、ホタテ、ホヤなどの海面養殖が盛んである。

綾里地区全体では、他の三陸沿岸地区と同様に、明治三陸津波（1896 年・明治 29 年）、昭和三陸津波（1933 年・昭和 8 年）によって繰り返し大きな被害を受けている。明治三陸津波では、1,347 人の死者・行方不明者を、昭和

三陸津波でも、94 人の死者・行方不明者を出している。²⁾ しかし、昭和三陸津波による被災後の復興において、被害を受けた港・岩崎、田浜、石浜の 4 集落では、港背後の山の斜面を一部削り、移転先敷地を造成し集団移転を行った。当該地区は現在でも「復興地」と呼ばれ、今回の津波でも被害を受けなかった。綾里地区の中心部である港集落には 7.9m の防潮堤が整備されていたが、東日本大震災での津波はその高さをはるかに超え、県道バイパス沿いで最大遡上高 14.79m が計測されており、浸水域の約 4 割を建物用地が占め、145 戸が全壊し、26 名の死者・行方不明者が発生した。³⁾

(2) ワークショップ実施までの経緯

綾里中学校は、綾里地区にある唯一の中学校であり、約 50 年前には、1 学年 170 人くらいの生徒数であったが、約 30 年前には、60~70 人くらいになり、現在の 3 年生は 25 人と減少している。

綾里中学校は、平成 25 年度に「いわての復興教育学校支援事業」の推進校となり、「復興教育の目標」を「ふるさと大船渡、綾里の復興・発展のための実践的行動力を持った人間の育成」とした。平成 26 年度は、前年度の復興教育の学びをベースに、生徒自らの活動を広げ、最新の資料や経験等を基にして、被災地域の学校として生徒の「思考力・判断力・表現力」を形成しつつ「復興・発展を支える人づくり」を進めることとした。その推進に当たっては、地域の復興委員会、復興支援団体等の協力を得ながら進めることとなった。

こうした背景の下、筆者らは地元での復興委員会と協力し、2 年前から中学校での“復興を支える次世代の人材育成のためのワークショップ”の実施を働きかけ、平成 26 年度の総合学習の時間の教育プログラムの中に当該ワークショップを組み込むこととなり、同年 7 月と 9 月の 2 回に渡りワークショップを実施した。

3. ワークショップの内容

本ワークショップの目的は、ふるさと綾里の復興を、参加者に自分達の人生と関連付けて考えてもらうことである。将来、東京など県外に出て自分の志す道を進んでいこうとする人、ふるさと綾里に残ってそれを実現しようとする人、人生の選択肢は様々である。綾里に住み続けながら、あるいは綾里の外から、立場や住んでいる場所は違っても、自分の目指すゴールとその過程で培った能力や人との繋がりといった“人生で得た資産”を活かして、“ふるさと綾里の復興”と自分がどう関わり、どう貢献できるのかを考えてもらう。

考える時に、自分の周りの友達の見解や考え、綾里と関わってきた先輩達の見解や考えにも耳を傾ける機会を設けている。このワークショップは、得られた結果が重要なのではなく、友人や先輩の見解を聞きながら真剣に考え話し合うことで、“自分の生き方・ふるさとの復興との関わり方”を見つけるきっかけにしてもらうことを目指している。

ワークショップは、総合学習の時間 2 コマ（50 分×2 コマ）計 100 分を利用し、3 年生 25 人（全員）を 5 人ずつ 5 つの班に分け、班ごとに作業・議論を行い、その後、それらの成果を各班から発表することで全員が共有し議論した。各班に 1 人ずつ大学生がファシリテーターとしてついていた。

(1) 第 1 回ワークショップ

筆者らは、“自分の生き方・ふるさとの復興との関わり方”を考える、という難しいテーマのワークショップに、参加者である中学生が短時間で積極的に参画できる環境を整えるため、“人生デザインゲーム”と名付けた双六形式の新たなゲームを開発し、それを用いた。

ゲームの中には、ある年齢に達すると“人生の分岐点”，”イベント“と呼ばれるマスが出現する。”人生の分岐点“の最初は 18 歳。都会に出て行くのか地元に残るのか、大学・専門学校進学か就職か、同じ班の仲間のアドバイスを聞きながら決めていく。”イベント“のマスでは「お祭りの企画・実施」，“綾里での仕事作りのアイデア”や「火事といった思わぬ災害への対応」などに関して、自分が歩む人生の中で得られるであろう能力や「人との繋がり」などの”人生で得た資産“を活かしたアイデアを提案してもらう。出されたアイデアの中から、最も良いアイデアをみんなの投票で決め、最後は周りのメンバーが協力して、そのアイデアを更によくしていく

ために、自分の「資産」を活用して協力する。参加者はゲームを楽しみながら、自分の人生をしっかりと考え、イベントではみんなで協力して独自のアイデアを提案した。このゲームを通じ中学生達は、被災地綾里の復興を支えていくのは綾里に残った者だけでなく、東京や仙台に行った者もみな、それぞれの立場で独自の「資産」を活かして綾里と関わっていく事が出来る、ということに気づいてくれた。

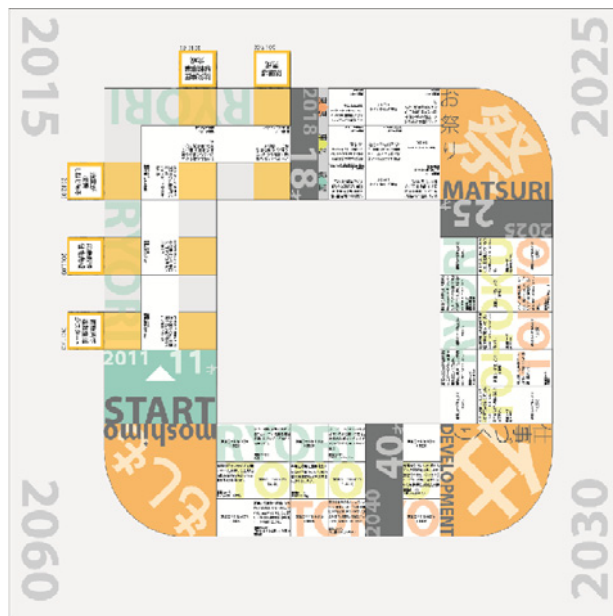


図 1 人生デザインゲーム・ゲーム盤



図 2 人生デザインゲームの様子

(2) 1 回目と 2 回目の間の課題出題

1 回目のワークショップと 2 回目のワークショップの間（夏休み）に、綾里出身の先輩達（該当すれば両親も含む）に聞き取り調査を行い、1) 人生の分岐点で何を悩み、どのような理由でどのような選択をしたのか、2) 人生デザインゲームの“イベント”に当たる人生の局面としての地域の盆祭りの企画・運営⁽¹⁾で、どのような人生の資産を活かし、どのようなアイデアを実現させたのか、3) どのような理由でどこでどのような仕事に就いたのか、4) 東日本大震災からの復興過程で、どのような人生の資産を活かしてどのように対応したのか、といった内容をシートにまとめる、という課題を課した。1 人が 2 人に対して聞き取りを行って纏めることをノルマとした。

本ワークショップは、“自分の生き方・ふるさとの復興との関わり方”を見つけるきっかけにすることを目的としているため、1回目は中学生が楽しみながら短時間で積極的に参画できるよう、ゲームというツールを用いたが、一方で仮想ではなく「現実の社会」、「現実の人生」から学ぶことも必要であり、そうした内容のワークショップを2回目に行うための材料を揃えることを目的とした。

課題は全員が提出し、50人の人生の先輩達の人生の事例が収集された。

(3)第2回ワークショップ

課題で聞き取った先輩達の人生から学び、その中から、“人生で得た資産”の活かし方やふるさと綾里との関わり方などにおいて、自分の人生デザインを考える上で参考となる“ベスト・プラクティス”をそれぞれ見出してもらうとともに、そこから学ぶべき事は何かを考え、議論してもらった。

1) 班ごとの“ベスト・プラクティス”の選定

各班の5人のメンバーが聞き取った内容について、それぞれ、どのような内容があったかを項目ごとに分担を決め、担当者は分担された項目の10事例(2事例×5人)の内容を読み込み、事例ごとに、「参考になる事例」「疑問が残る事例」「疑問が残り聞き取り者に質問・確認が必要な事例」「あまり参考にならない事例」に分類した。詳しくは、1)「人生の分岐点での選択」は、最も綾里の“典型”と思われるもの、2)「盆祭りの企画」は最も参考となる事例(ベスト・プラクティス)、3)「仕事」は、最もお薦めの仕事、4)「東日本大震災からの復興」は、最も参考となる事例(ベスト・プラクティス)という視点から分類してもらった。

「疑問が残る事例」については、聞き取った本人に詳しい内容を確認した。内容が確認されたのち10事例(5人×2)に順位付けを行い、最終的にベスト・プラクティスを選定した。第1位と第2位を合わせて、ベスト・プラクティスを創ってもよいこととした。



図3 第2回ワークショップの様子(1)

2) 全体での“ベスト・プラクティス”の選定

各班が項目ごとに選んだベスト・プラクティスを、選考理由とともにシートに書き込み教室に貼りだした。参加者全員が自分達以外の班のベスト・プラクティスの中から、1番参考になると思われるものに投票する。ファシリテーターを務めた大学生や全体の進行役を務めた大学の教員、中学校の先生方も投票を行った。

ワークショップ後半は、投票で票が割れた項目について、それぞれの事例に投票した生徒や大学生、大学の教



図4 第2回ワークショップの様子(2)

員、中学校の先生方も含め、それぞれを選考理由について意見を交わし、先輩達の人生から学ぶべきことは何か、について議論した。

4. ワークショップの成果

(1)第1回ワークショップ

第1回ワークショップでは、「人生デザインゲーム」をツールとして使い、人生の分岐点での様々な選択(職業、居住地等)について、ゲーム感覚である面楽しみながら、友人の意見を聞き、イベント時には協力し合いながら、全ての生徒が積極的に議論に加わった。

表1に、ある班の人生の分岐点での職業・居住地の選択例を示す。綾里で漁師、綾里で公務員、東京でプロテニスプレイヤー、東北で料理店を開業といった様々な選択結果となった。

選択理由のポイントは、1)自己実現のために必要な条件を満たす、2)両親等の家族への心配、3)ふるさとに対する愛着、4)雇用の有無と給与等の条件、5)結婚相手との関係などであった。

表1 人生の分岐点での職業・居住地の選択例

	18歳	25歳	40歳
パターン	東京	東北	綾里
職業/ 進学	栄養士/ 東京の専門学校	自分の店(料理)	自分の店(料理)
パターン	綾里	綾里	綾里
職業/ 進学	漁師	漁師	漁師
パターン	東北	綾里	綾里
職業/ 進学	公務員/ 東北の専門学校	公務員	公務員
パターン	東北	東京	綾里
職業/ 進学	テニスプレイヤー/ 東北の大学	テニスプレイヤー	引退後、コーチ
パターン	東北	東北	東北
職業/ 進学	教師/ 東北の大学	教師	教師

イベント・マスでの人生の資産を用いたアイデアの提案では、綾里で得られる資産として「綾里のおばあちゃん」の知恵、「三陸鉄道」、地元の特産品である「エイサク飴」、「ワカメ」などを活用した、盆祭りや仕事作りの企画アイデアが提案された。東京で知り合った“東京で得られる資産”でもあり、“綾里の資産”でもある「(綾里で頑張ってくれた)東京のボランティア」をお客様として綾里に迎え、綾里の良い点をアピールする、

といったアイデアも提案された。また、東京で得た人脈、スキルなどを使って地域の HP をデザインし地元を PR する、というアイデア、津波からの復興では、綾里の資産としての「大きい空き家」を使って災害後の避難所、救護所として使う、というアイデアなど多岐にわたるアイデアが提案された。

(2) 第2回ワークショップ

「人生の分岐点での選択」で、ある班では、東京に行ってやりたい仕事に就くか、家族を優先し地元に残るかという問題が 1 位・2 位を占めた。その悩みの解決方法について話し合ったところ、生徒達は、東京でやりたい事をやり切ってから綾里に戻ってくる、東京で資格の取得・ノウハウ・スキルの修得・キャリアの積み上げ等を果たし、綾里でそれを活かして働く、など既に明確な考えを持っていた。

「盆祭りの企画」では、漁の時に使うロープの結び方を櫓を建てる時に応用でき、メンバーに協力して加わることが出来た、地域に伝わる郷土芸能である「権現様の踊り」の練習が役に立った、といった資産の活かし方がベスト・プラクティスとして挙げられた。

「仕事」では、(この地域は漁業が中心産業ではあるが)農業従事者の方の「農業が魅力ある仕事であることを地域社会に発信し、農業をする人を増やす活動をしている」という事例がベスト・プラクティスとして挙げられた。「仕事の魅力の発信」という方法で 1 次産業を発展させる、という考え方に共感する参加者が多かった。

「東日本大震災からの復興」では、「人との絆」「人に対する思いやり」こそが活かされた資産であり、それによって、仕事仲間や知り合いからの物資の支援などの形で助けてもらうことが出来た、という事例がベスト・プラクティスとして挙げられた。



図5 ベスト・プラクティスの投票の様子

5. ワークショップの効果と課題

(1) ワークショップの効果に関する所感

本ワークショップは、復興を支える人材育成を目標に掲げ、綾里の復興を支える次世代を担う中学生に、人生で得た資産を活かして、ふるさと綾里の復興に自分がどう関わり、どう貢献できるのか考えてもらうことを目的として実施した。

本ワークショップを通じ、生徒達が人生の分岐点での選択が「自分の好きなことを諦めて綾里に残る」か「好きなことをやるために綾里を離れる」という二者択一ではなく、「自己実現のために綾里を離れた者も、綾里に残った者も、それぞれの人生で得た資産を活かし、それ

ぞれの場所・立場で、綾里と関わり綾里の復興に貢献する道を見出せる可能性がある」ということに気づいてくれたことではないかと感じている。

(2) 今後の課題

ワークショップ実施後に、ファシリテーターを務めた大学生の振り返りの文書から抽出した本ワークショップの課題を以下の示す。本ワークショップは、今後も 2 年間に渡り綾里中学校において実施する予定となっており、手法・プロセスの改善を図っていく予定である。

- ・イベントマスの話し合いでは、資産カードの内容に囚われ、自分の職業や居住地特性を十分反映した内容にならない場合があった。
- ・参加者はファシリテーターを務めた大学生の人生選択のことも、人生の先輩として気にしており、分岐点では、生徒からファシリテーターの選択及びその理由等を聞いて来た。ファシリテーターも、自分の経験・意見を述べる機会を設ける事についても要検討。
- ・第1回WSの発表で、グループのまとめだけではなく、発表者はどういう選択をしたか、他プレイヤーからどんな影響があったのかを人生デザインシートを使って発表することが望ましかったと思われる。
- ・余裕があれば、最後のイベントの「津波からの復興」のような協力ゲームをもっと増やした方がよい。
- ・参加者の思いをより引き出すにはもっと時間が必要であった。参加者が出した資産カードはどこに使うのか、他プレイヤーが出した資産とどういつながりがあるのか、どう協力するのか、短時間でアイデアを熟するためには工夫が必要。
- ・綾里の特産品エイサク飴などの資産カードは、全員がかなり盛り上がった。参加していた関係者も喜んでいた。しかし、このような適切な地域の資産カードは種類が少なかった。それは綾里地区についての事前調査が不足していたと思われる。また、東京の資産もうまくデザインできていない面があり、お金のイメージが強すぎた。

謝辞

本稿は、平成 26 年度科学研究費助成事業（基盤研究(B)）「津波常襲地における 50 年後を見据えた津波リスク軽減方策とその伝承に関する研究（研究代表：饗庭伸 首都大学東京）」（課題番号：26282113）の成果を含む。ここに記して感謝申し上げる。

補注

- (1) 岩手県大船渡市綾里地区では、戦前から代々地域の盆祭りを地元綾里中学校の当該年に 25 歳になる卒業生だけで企画・運営・資金集めまで行うことになっている。

参考文献

- 1) 大船渡市住民基本台帳
- 2) 山口弥一郎；津浪と村，2011.6
- 3) 大船渡市；地区別の被害状況について，2011.6