

# 学生災害ボランティアリーダー養成講座の開催

事業代表者（教育学部・教授・長谷川万由美）

## 1. 事業の目的・意義

本事業は災害時に活躍できる支援力を学生（高校生、大学生）に身につけさせることにより、災害に対応できる地域づくりを推進することを目的とする。また平成27年9月に関東・東北豪雨災害の被災地にある大学として、学生に被災の状況や当時の学生の活動の様子を学生に継承していくことは、被災地にある大学としての責務と考え、このような事業の必要性を感じた。協働の相手は豪雨災害時に本学から学生ボランティアが多く参加した鹿沼市社会福祉協議会（以下、鹿社協とする）である。

## 2. 事業内容

### (1) コミュニティ支援力養成研修

平成26年に本学では岩手県立大学と共催で第六回コミュニティ支援力養成研修を行った。これは岩手県立大学が文部科学省の「大学等における地域復興のためのセンター的機能整備事業」の補助を得て行っていた研修の一環として行ったものである。第六回コミュニティ支援力養成研修は首都圏直下型地震が起こったときに、東北などからのボランティアの受け入れ窓口に宇都宮がなるのではないかという想定のもと、大学生として何ができるかを考える内容であった。また、東日本大震災の時の福島第一原子力発電所の事故により避難してきた福島県の人々を一時避難として受け入れていた芳賀青年の家に宿泊し、職員の方からその当時の様子を伺うことで、非常時の対応についても学んだ。

今回のコミュニティ支援力養成研修 in 鹿沼はこのコミュニティ支援力養成研修を継承して、本学の地域連携・貢献活動事業として実施するものとして企画した。

### (2) 鹿沼での実施の準備

平成28年度に入り鹿社協が実施する災害ボランティアセンター運営マニュアル改定に向けた検証会にオブザーバーとして参加しながら、鹿社協と相談の上、研修のアウトラインを決定した。10月に入り、鹿社協と実施に向けて具体的な検討を開始した。

この研修の目的として、「一昨年度の水害時の災害ボランティア活動への学生の参加に関する振り返りを行う」「一昨年の被災者と交流することを通して、被災者の心のケアになる」「来るべき災害時に備え、学生の中でのコミュニティ支援力が高まる」などを設定し、内容の詳細を決定していった。具体的には、豪雨災害の被災状況の把握と被災場所の見学、実践形式での避難所運営のあり方などについて学生相互の学び合いを促すことを通じて、今後の取組につながるような流れを考えた。また学生7名（総合人間形成課程プロジェクト研究Ⅰ、Ⅱ及び社会福祉援助技術演習の受講生）からなる準備班（通称鹿沼班）を作り、企画のための現地調査や準備を担当した。準備の一環として鹿沼市をよりよく知るため鹿沼班の学生たちは11月に旧栗野地区で実施された木リニピックにボランティアとして参加した。

### (3) コミュニティ支援力養成研修 in 鹿沼の実施

平成29年2月10日から11日にかけて、鹿沼にて研修を行った。参加者は宇都宮大学学生19人の他、茨城大学の災害ボランティアサークルのメンバーの学生1人、ボランティア経験のある社会人1人の21人だった。支援者として鹿社協職員2人、豪雨災害時にボランティアの経験のある宇都宮大

学卒業生 2 人と社会人 1 人と筆者の 6 人が参加した。日程は一泊二日で行い、鹿沼市自然体験交流センターに宿泊した(時程は表 1 を参照)。

表 1 研修の内容

|       |  |
|-------|--|
| 12:10 | 大学出発   |
| 12:50 | 鹿沼市社会福祉協議会到着   |
| 13:00 | 開会式  |
| 13:10 | 企画 1 学生が見た鹿沼市の今(ヒヤリング内容等報告) ○被災者班、社協班、市役所班の事前調査報告○被災者のお話 |
| 14:30 | 鹿社協によるまち歩きルート説明  |
| 14:40 | 鹿社協出発  |
| 16:00 | 鹿社協に戻り次第振り返り   |
| 16:30 | 自然体験交流センターに向け出発  |
| 17:00 | センターチェックイン   |
| 18:00 | 夕食   |
| 18:30 | 交流企画   |
| 20:30 | 交流企画終了   |

2月10日(金)

|       |   |
|-------|---|
| 6:00  | 鹿沼班起床 調理準備  |
| 7:00  | 調理準備 Let's ポリ袋クッキング                                     |
| 7:30  | 食事(持ち寄り缶詰をおかずにして)                                       |
| 8:30  | センター出発  |
| 9:00  | 企画 3 先輩学生、ボランティアさんに聞く卒業生 鈴木涼平さん、菅野浩史さん、藤田幸秀さん(各 30 分程度) |
| 10:30 | 企画 4 学生として何ができるか考えるためのグループワーク                           |
| 12:00 | グループごと発表  |
| 12:40 | 閉会式   |

1 日目午後には二つの企画を行った。企画 1 では、事前調査の内容を被災者班、社協班、市役所

班に分かれて報告した。また、被災者の方をお呼びし、当時の様子や心境についてお話していただいた。



図 1 被災者のお話

企画 2 では、実際に被災地を歩き、当時の様子と現在の状況について二グループに分かれ、それぞれ社協の職員の方に案内していただいた。行先で住民の方に、宇都宮大学の学生が勉強のため被災地を歩いているとお話すると、「水害のときに来



てくれてたね」「宇大の人なんだね」と暖かく受け入れてくれたことが印象的であった。

図 2 鹿社協職員による被災地の案内



図 3 復旧途中の河川

宿泊場所である自然体験交流センターに移動してから、夜の企画として、学生交流企画を実施した。まず5~6人の班に分かれ、班ごとにクロスロードをベースとして学生が内容を考えたゲームをアイスブレイクも兼ねて行った(注1)。その後、同じメンバーでHUGを実施した(注2)。HUGの読み手として鹿社協職員、社会人ボランティアが参加した。

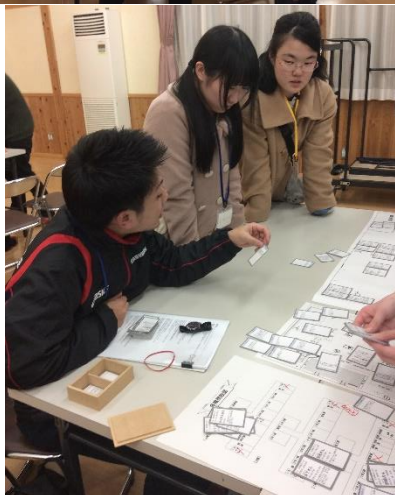


図 4 交流会・HUGの実施

二日目の朝食は非常時体験としてポリ袋クッキングを行う予定だった。しかし、ポリ袋をバスの

中に忘れるというアクシデントがあり、持ち寄った缶詰

をおかず普通に炊飯したごはんで朝食をとった。



図 5 缶詰の持ち寄りでサバイバル朝食

午前中は鹿社協に戻り、企画3として「先輩学生、ボランティアに聞く」として豪雨災害のときに学生ボランティアとして参加した卒業生2人と社会人の災害ボランティア経験者より、当時の話やボランティアとしての心構えについてお話を伺った(それぞれのテーマについては表1参照)。

表 2 先輩ボランティアのお話

| 講師氏名          | 主な内容                                       |
|---------------|--|
| 鈴木涼平<br>(卒業生) | 豪雨災害からのボランティア活動、とくにお話聞き隊や鹿沼 de サンタについて     |
| 菅野浩史<br>(卒業生) | 豪雨災害からのボランティア活動、とくに泥出し活動、ボランティアとしての心構えについて |
| 藤田幸秀<br>(社会人) | 東日本大震災からの災害ボランティア活動を通しての経験から若い人に期待すること     |





図 6 先輩の座談会

最後に企画 4 として、学生を 5 班に分け、学生としてできることを話し合い、発表した。内容としてはボランティア活動に学生が参加しやすいような仕掛けとして授業などで呼びかけたり、SNS で情報を学生に拡散する計画、より復興に関心を持ってもらえるように鹿沼の被災地の当時と今の様子を発信する取り組み、地域住民と一緒に取り組む防災マップ作りなどが提案された。

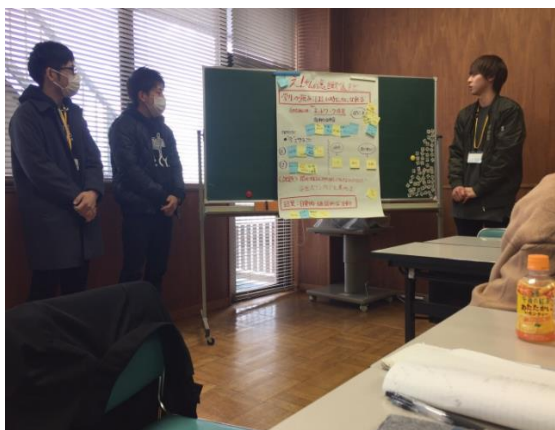


図 7 学生としてできることの発表

#### 4. 事業の成果

今年度の本事業の成果としては、災害時支援を視野に入れたコミュニティ支援力養成研修の実施を通して、大学と社協と市民との協働が深まったこと、学生を対象とした研修の内容とノウハウの蓄積ができたこと、ボランティアに参加した学生から参加したことがない学生への知識と記憶の継承ができたことなどが挙げられる。

#### 5. 今後の展望

豪雨災害でのボランティア活動をきっかけとして鹿沼市社会福祉協議会と本学との間で災害時のボランティア活動に関する協力も含めた協定を平成 28 年 11 月 1 日に締結した。災害時の協力関係を確実なものとするためには、平常時からの取り組みが不可欠である。今回のような社協と本学との協働による研修の実施はそのような平常時からの取り組みとして有効であり、今後も実施を積み重ねることが必要である。但し、被災箇所の見学などは復興に伴い難しくなっていくことから内容については状況に合わせて検討していく必要があると思われる。

この研修会は鹿沼市社会福祉協議会の協力を全面的に受けて実施した。鹿沼市社会福祉協議会のみなさんに感謝したい。

注1 クロスロードとは災害対応をカードゲームの形式で学ぶ教材である。大地震の被害軽減を目的に文部科学省が進める「大都市大震災軽減化特別プロジェクト」の一環として開発されたもので、2004 年 7 月に、最初となる「神戸編・一般編」が完成した。ゲームの基本的な進め方は、カードの設問に対し、各自が YES か NO かで自分の意見を示す(または、多数派を予測する)、多数決により勝者を決定する。また、設問に対する正解は示されておらず、なぜそう考えたのかについて、参加者同士で意見交換することが重要なポイントとなる。内閣府防災情報サイトより。

<http://www.bousai.go.jp/kyoiku/>

[Keigen/torikumi/kth19005.html](http://www.keigen.torikumi/kth19005.html)

注2 避難所 HUG は、避難所運営を皆で考えるためのひとつのアプローチとして静岡県が開発したゲームで、避難者の年齢や性別、国籍やそれぞれが抱える事情が書かれたカードを、避難所の体育館や教室に見立てた平面図にどれだけ適切に配置できるか、また避難所で起こる様々な出来事にどう対応していくかを模擬体験するもの。HUG は、H (hinanzyo 避難所)、U (unei 運営)、G (game ゲーム) からきている。静岡県危機管理部サイトより。

<https://www.pref.shizuoka.jp/bousai/seibu/hug/01hug-nani/01hug-nani.html>