

【論文】

# オンラインボランティアの可能性

## ——情報化社会における特色——

柳澤智美\*・牧野郁子\*\*

キーワード：オンライン、ボランティア、協働、新型コロナウイルス感染症（COVID-19）、  
地域連携

### 1. はじめに オンラインボランティアとは何か

2020年から「オンライン」という言葉が頻繁に使用されるようになった。それまでは情報化社会や、ICTという言葉とボランティアが併用されており、ボランティアの内容も翻訳などのものが多かったといえる。情報化社会におけるICT活用から、ボランティア研究を通して、現実空間の募金活動と、インターネット空間での募金活動<sup>1</sup>などの事例などもある。

だが、新型コロナウイルスの感染（COVID-19以下コロナ禍）によって、多くのことに急速に対応せざるをえなかった。4月に緊急事態宣言が発出されてから、多くの大学では4月に講義ができない状況が続き、ようやく講義が再開しても遠隔で実施することも多く、すでに信頼関係が築けている学生との場合はいいが、初めて会う場合はまったくわからない。現状においてもコロナ禍は終息しているとはいえ、常に柔軟な対応が求められている。こうした中、ボランティアや地域連携活動も今までのように対応をすることができなくなっていった。当初はコロナ禍が落ち着いたらという言葉が大半を占めていた。だが、次第にコロナ禍だから何もしないという選択となっていった。そもそも、ボランティアや地域連携活動の多くは人と接触することが多く、人と会わないこと自体が感染リスクを下げる現状において、活動は停止とするしかないという意見が多かったといえる。しかし、ボランティアや地域連携活動の効果についていうならば、教育効果は非常に大きい。それゆえ、何もないことをコロナ禍のせいにはできないのではないか。おそらく、コロナ禍は続くであろうし、落ち着いてきたとしても、コロナ禍の不安は常に私たちと一緒にいる。withコロナは続くのである。ならばオンラインボランティアはどうかという考えにいたった。オンラインボランティア（自宅のできるボランティア）とは、直接現場に行かない新しい形式である。もちろん懐疑的な意見もあるが、コロナ禍の中で、直接参加する危険性は双方にある。そのようなことから、翻訳やウェブ系のボランティアだけでなく、これまで対面で行っていたボランティアをオンラインに切り替えるようなボランティア活動も数多く出てきた。先ほども述べた、翻訳ボランティアだけでなく、ライターボランティア、編集ボランティア、高齢者施設オンライン訪問、子どもの施設オンライン訪問など様々である。特に高齢者施設オンライン訪問などは、オンライン上で、全員で大合唱をするなど歌が好きな人たちが集まるな

\* 城西大学現代政策学部社会経済システム学科准教授

\*\* 社会福祉法人鶴ヶ島社会福祉協議会

1 山田恒夫（2017）「情報化社会における国際ボランティア活動」『ボランティア学研究』17, 5-12

ど様々特徴のあるボランティアが増えていった。もちろん直接話し現場で対応するボランティアと同じようにはいかない。だが、孤独感や閉鎖感が増している今日、人とのつながりをつなぎとめておくことは必要である。人と人が直接話し、お互いが助け合うなかで人間関係が構築されていくことがボランティアである。そんなあたりまえの生活がコロナ禍によって一掃されたといえる。

そのため、本稿では、コロナ禍の中で試行錯誤して筆者たちが立ち上げたオンラインボランティアを紹介し、withコロナ時代におけるボランティアの新たな価値や可能性について検討していく。

## 2. オンラインボランティア事例紹介

### 2.1 事例1 小学生のオンライン広場

オンラインボランティアの事例として、まず初めに子供たちの居場所作りを紹介する。小学生3年から6年生を集めての開催である。2020年7月から8月プレ開催し、10月から12月にかけて本格始動を目指してオンラインによる遊び場作りを試みた。

オンラインで開催した理由は以下の2つである。1つめは、コロナ禍において、夏休みであったとしても友達と遊ぶことが難しい状態であった。2つめは、母親たちの息抜きの時間をつくることである。夏休み少し前から学校は始まったが、短縮時間や時差登校、偶数奇数登校など様々な登校の仕方があったようであるが、クラス全員が集まるのはなかなか難しかった。それまで仲が良かった者同士が集まるのが難しく、連絡方法も親伝えしか方法がない小学生も多くいた。ここで、非常に大きく場を占めていたのはオンラインゲームである。日頃からオンライン上でつながってゲームをしていた小学生たちは、オンライン上でコミュニケーションをしており、ゲーム伝いにチャットなどの会話をしていたようである。とはいうもののゲームの主人公としての会話なので日ごろの現状や友人関係の構築には関係がないような会話が多かった。これも1つのオンラインコミュニケーションと言われるかもしれない。だが、ゲームの主人公になって行うコミュニケーションではなく、お互いの現状や考え方などを理解するようなオンラインでの交流が必要であると考えた。小学生が会話もなく一緒に遊んでいる姿を見ると、目の前の人と何故もう少し話さないのかと聞きたくなる。

そこで、オンライン上で60分という時間を決めて一定のルール作りの中で、オンライン上でいくつかのゲームをして遊ぶことを試みた。主な内容は「絵しりとり」、「なぞなぞ」など、オンラインゲームではなく自分で絵を描いてもらったり、自分で考えた問題を発表してもらったり、自分で考え、手を動かしてもらって遊び方や時間作りを試みた。互いに感想を話し合うなどお互いの考え方などの理解を深めることを目指した。そして、オープンではなくクローズされた空間の中での遊び場とし、事前予約制をとった。事前に名前と学年がわかることで、オンライン空間で安全に遊んでもらいたいと考えたからである。2020年はオンラインに対して懐疑的な意見も多く、セキュリティの強化を必要と考えた。そのため当日飛び入りも断っての開催となった。開催できたのは、夏が8回、秋は1回となった。夏の開催と、秋の開催は参加者が違っていたことが原因である。夏の参加者はプレ開催だったこともあり、都内私立小学校の5年生を対象とした。4年まで同じクラスだったが、5年生になってクラスが別々となり会う機会が減ってしまっていた。1学期はほとんど学校がないまま、夏休みになっていたこともあり新しいクラスの友人よりも前年のクラスの友人の方が親しい状況といえた。夏の参

加者の、すべての小学生は家にWi-Fi環境や、オンライン環境をもち、家庭に1台から2台のPCがあった。そのようなこともあり、オンライン参加は容易であったといえる。また、もともと友人同士であったり、顔見知りであったり、友人同士誘い合っただけの参加であったりなどで人数も8人から10人集まっていた。また小学校ですでにオンラインによる講義なども開催していたため、流れなどもスムーズな開催ができた。お互いが冗談を言い合ったり、笑いあったりしながら良好な関係を築き上げる時間となった。参加アンケートの結果は90%以上が楽しかったとなり、次回開催ならば是非参加したいが80%以上となった。残りの20%も日程があればという高評価であった。開催時間は母親が夕飯を作り出す17時から18時の間としたこともあり、保護者も子供から手が離れるので助かるという評価を得た。次も参加させたいという意見が大半を占めていた。このように、小学生と日頃あまり関わりがない大学生ボランティアも夏の期間でかなり安定した運営を行えるように成長していった。

秋の開催は埼玉県の子立の小学生を対象とした。チラシなどで募集をしたが、なかなか小学生が集まらなかった。8回開催予定で開催できたのは1回。集まった小学生は最終回の12月に1名という結果になった。数回にわたってチラシを渡したものの希望者がなかなかでなかった。参加してくれた小学生に話を聞くと、スマホやPCでオンラインに入ることができないとのことで、友達も誘ったが無理だといわれたとのことだった。また都内とは違い比較的早く小学校が対面講義になっており、通常の対面授業が再開されていたこともありオンライン上で友人に会いたいという気持ちはさほど強くなかったようである。参加してくれた1名の小学生は1時間大学生6人と一緒にオンライン上で遊んでもらい、楽しかったと言ってもらえたが、1名しかいないので、イベント的に成功とはいえない。別の機会に保護者の方と話す機会があり、述べられたことは以下であった。家にPCは二台ないので使用されると困るや、スマホを使用されるとパケット代金が不安である。さらにはオンラインで顔を出して遊ぶことに抵抗があるなど否定的な意見が多かった。仮に2021年12月であれば、これほど否定的にはならないかもしれない。だが、2020年の段階では、オンラインそのものの不信感などがぬぐえなかったといえる。例をあげるならば坂戸の教育委員会にオンラインでの遊び場を提供するというチラシを各小学校へ配布したいので協力して欲しいと打診し、セキュリティの安全性を話したが許可はでなかった。セキュリティ上の不安から教育委員会から配布することはできないと2020年の夏に申し渡された。それゆえ、チラシなどで独自で配布し募集することになったのであるが、オンラインの不信感が大きかったため参加者が集まらない結果となった。

(まとめ)

このオンラインによる放課後の遊び場作りは、家庭の事情やオンラインへの慣れのようなもので大きく参加率が異なってしまう。反省点も多く成功したとはいえないボランティアとなった。またチラシだけでは何をするのか伝わらなかったこともあり、動画配信などで、どのように遊んでいるのかを見せるような工夫が必要であった。さらには、定期的にどのように遊んでいるかなど遊びを見せるようなSNSなどを掲載し安心感を与えることが必要であったかもしれない。また坂戸市の小学校は早くから学校に登校しており、需要が低かったともいえる。オンラインボランティアの対象者を子供にする場合、保護者の許可が必要である。保護者がオンラインに懐疑的であれば、参加を促すことは難しい。子供たちに説明する前に、オンラインでの遊び場の楽しさや有効性を保護者に説明することが必要であったといえる。



## 2.2 事例2 オンラインプログラミング教室

オンラインボランティアの事例の2つめは、オンラインによるプログラミング教室である。小学生は2020年度からプログラミングが必修となった。そのようなこともあり、オンライン環境でプログラミングを教えてみるのはどうかと小学校の先生と話をした。まず、コロナ禍の中でお互いが、安心してプログラミングをするためには、やはりオンラインを用いてみてはどうかという結論となった。各小学生のPCにZoomで大学生が対一になって説明をして、一緒に考えていくというスタイルを検討していたが、PCにZoomを入れることができないということが判明した。そのため、大画面からオンラインで説明することとなった。一人一人の進捗度合いに合わせたオンラインプログラミングの対応を検討していたが、小学生と大学生の意思疎通は画面上で手を挙げてもらうなどの目確認での方法でしかできなくなった。互いに気楽にわからないときはわからないと言い合えるのがオンラインの良いところである。だが2020年の秋には対応ができないこととなる。

当初の予定ではScratch3.0（以下Scratch）を使う予定であった。Scratchは多くの小学校でも導入されていると聞き及んでいたこともあり、何も問題ないと考えていた。ところが実際に小学校のPCを見てみると利便性という面で厳しい状態であった。新しいソフトをインストールしない限り、Scratchは使用できない状態であった。Scratchが3.0にバージョンがアップした。学校ではInternet explorer（以下IE）しか使えない状態であったため、3.0に対応していなかったのである。これは後に判明することであるが、多くの公立小学校が、当時の時点ではScratch3.0を入れることは困難であったことが判明した。Chromeを入れればいいだけのことであったが、急には難しかった。何故なら、コンピュータの管理権限は各学校単位ではなく基本は教育委員会であった。そのため、新しいブラウザを勝手に入れることはできなかったのである。社会の構造問題まで発展してしまうような壁にいきなり直面し、Scratchで資料を作成していた私たちはいきなりの開催の危機に陥った。プログラミングをするためには小学校のPCに合わせなくてはならない。IEしか立ち上がらないのであるから、今度は自分たちのPCにIEを入れなくては行けない。動作確認をしようにもEdgeはあるがIEはない。すでにインストールもできない状態であった。最終的にはWindowsのスタートボタンから検索機能を使って、IEのバージョンを探すという方法で対応ができた。こうしてようやく同じブラウザがセットできた。しかし、今度はIEで動くプログラミングソフトを探さなくてはならなくなった。

そこで私たちは文科省のページを探して見つけたのが「プログラミン」であった。これはIEで動き、さらには直観的な操作が可能で、色なども付けることもできる。良いソフトが見つかって安堵していると、今度は2020年12月末で、「プログラミン」は使えなくなることを学生が見つけてきた。開日2020年12月28日「プログラミン」は「2020年12月31日で利用不可に」未来の学びコンソーシアム事務局とあったのである。理由はAdobe Flash Playerで動く「プログラミン」はAdobe Flash Playerが2020年12月31日でサポートをやめるため、「プログラミン」も終了するとの見解であった。サポートが終了しても使用することはできようと考えていたのであるが、1月1日に見ると、「プログラミン」は提供がされなくなっていた。ここに来て、再度、使用ソフトがない状態になる。使用ソフトがなければ、プログラミングはできない。再度探すこととなり、ようやく見つけたのが「Code.org」であった。プログラミング方法は練習問題のようにいくつも課題が出て来て1つ1つ解いていく。宝さがしやゴールができており、プログラミングをすることで右に何度、何回曲がるなど細かく

指示をしていく。指示はブロックのようなもので選んでいくので難しくはない。これで対応可能と判断して再度のプログラミング講義を開始することとなる。ようやく軌道に乗りだし合計12回（1年生から6年生までの延べ）を開催することができた。プログラミングはトライ&エラーというがエラーの連続であったといえる。だが、それらはすべてバックヤードの問題で小学生には伝わっていない。コメントも、プログラミングに興味を持てたなどが多くあった。

（まとめ）

今回のオンラインプログラミングの問題としては、商習慣やサポート体制、導入を主導している教育委員会や文科省のシステムや指導と現実のシステムの差異によって、現場での対応が非常に難しいことがわかった。さらに学校側でシステムを利用する際に柔軟な対応が必要とされるが多くの場合は様々な点での協働が必要となる。Scratchを導入するということができなかったことは課題として残るが、目的は小学生のプログラミング能力の向上である。コロナ禍の中での環境変化は早く、技術の進歩も著しい。1年もたてば多くの技術が古くなる。PCに関していえば、5年契約では対応できない。だが、小学生のプログラミング能力を向上させたい、またはプログラミングに興味をもって欲しいと考える私たちが相互に理解し話し合っ進めていくことで困難は克服できると確信することができたボランティアであった。

### 2.3 事例3 鶴ヶ島市社会福祉協議会での取り組み LINE教え隊

コロナ禍で、特に高齢者が対面での居場所を失っていた。オンラインを活用し、オンラインによる継続的なかわりができれば、今コロナ禍で対面が難しいだけではなく、病気や要介護状態により外出できない、人と会えない方々も孤立が緩和されるのではないかと考え鶴ヶ島市社会福祉協議会（以下、社協）で、以下のように取り組み、大学生のボランティアに協力してもらい、実施することとした。

当初は、LINEに絞って考えていた。対面で高齢者がLINEを使えるようになり、その後、継続的にLINEを使ったオンラインサロンを3回程度、学生と高齢者が混じったグループごとに実施するように計画をたてた。学生ボランティアは、すでにLINEを日常的に活用しており、その使い方を高齢者に伝えるということが主な役割である。その時に単に使い方を伝えるだけではなく、高齢者とどうコミュニケーションをとるかということも大切な活動内容として認識している。

（プレ企画）実施日は2021年7月4日（日）9時学生集合、10時30分～11時30分講座実施した。

今回は、お試しとして学生ボランティア7名、高齢者は直接声をかけられる方10名で実施してみた。プレ企画と考えていたが、ふたを開けると実際の参加者、ボランティアとも多く、本番さながらに交流にもつながった。参加者とボランティアを4グループに分けて、それぞれのスマートフォンにて、LINEのダウンロードから始まる方、すでにLINEを使いこなした様々な機能を聞きたい方等それぞれの習熟度に合わせて学生が対応した。参加者からは大変好評であった。学生ボランティアからも概ね好評であったが、課題も多く出てきた。例えば、一人ひとり習熟度が違うので、ボランティアと参加者は1：1で行う、LINEだけではなくスマートフォン自体の質問などもあり学生もその準備をしておくべき等次につなげるよう準備を進めた。

（オンライン交流）本番の予定は2021年7月29日。新型コロナ感染者が多くなり緊急事態宣言となっ

た。止むを得なく対面での活動は中止せざるを得なくなった。しかし、学生達の思いもあり、社協の登録団体に声をかけ、オンライン（Zoom）ができる方を募って、オンライン交流会を実施した。こちらにも参加者13名、学生ボランティア11名となり、期せずして、主に地域で活動する高齢のボランティアと学生ボランティアが交流する世代間交流が実現した。こちらにも、付け焼き刃ながら、概ね好評であったが、本来の趣旨が遂行できないままであった。あるボランティアの方からの事後のメールを紹介する。

「初めまして」と始まる若い人達との交流はとても楽しかったです。自分が社会に入る前と重なりとてもワクワクしました。この交流企画に感謝します。是非、次の企画を楽しみにしています。大学生のZoomでの進行がスムーズで感心しました。グループで思い出の旅行を全員で話し、聴き、仲良くなる、という流れがよかったです。」

（アイスブレイク）2021年9

月5日コロナの影響が続く中、2回目のオンライン交流会を実施した。社会人のオンラインボランティアと前回参加した学生ボランティアが中心となり、参加者17名、学生ボランティア5名が参加した。自宅からの参加者と会場（市役所6階）からの参加者がいるハイブリッド型での実施となった。会場側の準備の時間が足りず時間が押しての開始となるなど課題が多くあったものの、新たなネットワークや社会人のオンラインボランティアの提案など得るものも多い経験であった。

（再企画）2021年11月20日新型コロナ感染症も少し収まったころ、社協の家事支援の協力会員向けのLINE講座を実施することになった。学生ボランティアにも協力をしていただき、感染対策を行った上で対面で実施した。社協でも協力会員との連絡にLINEを活用し始めていて、協力会員がLINEでやり取りできることは、社協としても事務の効率化にも結びつくことであった。もちろん、協力会員もLINEを活用することで、様々な方とのつながりが増えることであると考えていた。

参加者16名、学生ボランティア13名で実施。今回も好評であり、さらに学生たちによるLINEボラ





ンティアの組織化を提案したところ、学生たちも合意をえて、グループ化への道を歩み始めた。

(学生オンラインの組織化) これまでの学生のオンラインボランティア活動の実績やこれからのオンライン交流ニーズを鑑みて、これまで参加した学生ボランティアを中心に組織化について投げかけを行った。学生からは前向きに中心となって動くメンバーが5人集まり、役割分担、組織体制づくり等、現在、ゆるやかな集まりを作っている。今後は、地域のニーズを感じてもらおうと共に、仲間づくり、スキルアップに取り組むことになる。

(再チャレンジ企画) 2022年2月20日、オンライン交流となった日時の企画を再度行うことを企画している。今回は学生たちが主体となり、実施を予定している。社協は参加者の募集、場所の確保を行うが、当日の受付、運営、準備も含めて学生が主体となり行うことになっている。

(まとめ)

オンラインボランティアは、様々な形で活動できる。はっきりとしたオンラインボランティアの定義があるわけではないが、鶴ヶ島市社会福祉協議会の実施した内容では、2種類が考えられる。①オンライン (Zoom、LINE等) を通じて遠隔での活動の企画、オンラインの使い方を伝え、交流をとおして活動するボランティア②遠隔での交流等を行うために、その操作方法を、若者ならではのスキルを活かし対面でオンラインの方法を行うボランティアが考えられる。

新型コロナウイルス感染症がはじめて発見されて2年が過ぎようとしているが、その脅威はまだ継続して、人々の生活に制約を与えている。これまで大学生が担っていた様々なボランティア活動が休止、停止せざるを得なくなっていた。その一方で、オンライン化が大きく進んだ。進んだオンライン化の波をうまく生かし、学生たちの得意とすることを高齢者へ伝えることができた。そのかわりにより、若者である学生ボランティアは高齢者から様々なことを学んでいる。例えば、耳が聞こえにくくなること、足腰が不自由になること、一度説明をしてもスマートフォンを簡単に使いこなせないこと、それでも人々にはつながりが必要なこと、高齢者は若者を応援していること、人にはそれぞれの人生があること等、学生ボランティアは自分たちの力を活かす場があるということと共に学ぶことができた。

これから、社会はますますIT化が進み、一見人と人のつながりが薄くなりそうに感じるが、実際には、つながりなしに人は生きていけない。LINEやZoomを含む、オンラインがつながりを再構築するツールとして、これまでにない役割を果たすことが期待されると共に、学生であるからこそ、できるボランティア活動の一つとして、学生自身が主体的に活動を主導してもらえると考える。

### 3. オンラインボランティアの可能性

ここまで、オンラインボランティアの新たな可能性を模索してきたが、今後のオンラインボランティアに必要なことは、ボランティア自体を持続可能なものとし、その活動を社会全体で支えていくことだと思う。人やお金などの資源は無限ではない。有限の資源をどのように回し続ける仕組みに構築していくかを考えることが必要である。そのためには、有償や無償に係わらず目的意識のあるボランティアの形を検討する必要がある。オンラインは、微妙な相手の言い回し、顔の表情で読みとるなどが難しい。そのため、オンラインボランティアを検討するためには、最初の信頼関係作りはどうしても必要だ。積極的に挑戦していきたいと思うが、そこに心と心が通う、もしくは上手な情報伝達手段の

構築がなくてはならない。リアルタイムのアンケートや匿名で意見が出せる状態をつくりあげていき、言うタイミングがなかったから言えなかったなどということが無いように、「今」の感情を伝える手段を作り続けていくことが必要かもしれない。

東京都生活局のHPに「ボランティアってどんなもの？」を知るための、ボランティアの4原則<sup>2</sup>として下記のように記載されている。

#### 1) 自分の意志で行う「自主性・主体性」

ボランティア活動は、自分自身の考えによって始めるもので、だれかに強制されたり、また、義務として負わされたりする活動ではありません。友人から誘われたり、あるいは、たとえば学校や会社の行事として参加したり、テレビや新聞で見かけたり……。どんな小さなきっかけでも、自分自身の「やってみよう」という気持ちを大切にすることから、ボランティア活動がはじまります。

#### 2) とともに支え合い、学び合う「社会性・連帯性」

社会にはさまざまな課題が存在します。こうした課題を発見し、改善していくためには一人ひとりが考えることと、多くの人びとと協力しながら力を合わせて行動することが大切です。さまざまな人や団体とつながり、ネットワークをいかして活動することが、誰もがいきいきと豊かに暮らしていける社会づくりにつながります。

#### 3) 見返りを求めない「無償性・無給性」

ボランティア活動は、活動によって、出会いや発見、感動、そしてよろこびといった精神的な報酬を得る活動であり、物質的な利益や報酬を第一の目的にした活動ではありません（ただし、交通費や食費、材料費などの実費弁償については無償の範囲としています）。

#### 4) より良い社会をつくる「創造性・開拓性・先駆性」

社会の改善のためにはどうすればよいか。ボランティア活動では、従来のお考え方にこだわることなく、自分たちの自由な発想やアイデアを大切に、より良い社会の実現のための方法やしくみを考え、創り出していくことが大切です。

上記の言葉を借りるならば、今後のオンラインボランティアの可能性は大いにあり、新しい可能性を見ることは十分に期待できる。例えば1) 自分の意志で行う「自主性・主体性」にしてもオンラインであっても、今できることをやろうとすることから活動がはじまる。2) とともに支え合い、学び合う「社会性・連帯性」などは、現代社会には多くの課題が存在し、一人の力では対応が困難なことがある。そのような中で、さまざまな組織や人が結びつき、解決を目指していくことはオンライン対応でも可能な部分が多い。歩いていくことが困難だった高齢者が、オンラインだからこそ参加できるなどの事例は数多くみられる。現代社会において人と人のネットワークの構築はオンラインネットワー

---

2 出所 東京都生活文化局「ボランティアってどんなもの？」を知るための、ボランティアの4原則

『katubunka.metro.tokyo.lg.jp/chiiki\_tabunka/chiiki\_katsudo/kyouyo/0000001586.html』2022年1月10日)



クでもある程度可能である。オンラインで話すことが、孤独や疎外感から解放されることに繋がる場合も多い。確かに最終的には対面で直接会うことが必要な場面もあるが、ここぞという時で可能なこともある。傾聴ボランティアや、絵本読み、朗読ボランティアなどオンラインでも代替が可能な部分もある。3) 見返りを求めない「無償性・無給性」に関していえば、今まで会場を借りないとならなかった、交通費をかけなければできなかったような活動をオンラインにすることによって、会場費や会場の準備などの手間が一切かからない。時間も費用も節約できることは間違いなく、交通もかからないため、距離や時間に関係なく参加が可能となる。利害関係などもなく自由な参加を可能とする。実費のみ支払うことによって継続的に活動ができることは大変望ましい。最後に4) より良い社会をつくる「創造性・開拓性・先駆性」などは、今後の課題でありオンラインで開催するためには、新しいことに取り組む力を必要とする。「情報交換の機会」は平時でも定期的に持たれており、必然であったとも言える。危機においてはそれぞれが緊急の対応をしており、情報交換等はいずれ後回しにされがちではあるが、危機においてこそ地域等周囲の状況に目を向けることで対応策を見いだせる可能性もある。とはいえ、危機だから情報交換をしましょうといっても適切な情報が伝わるとは思われず、日ごろの関係があってできることであろう<sup>3)</sup>とあるように、日ごろの信頼関係なくして危機の対応は難しい。コロナ禍において、受け身になってしまうことが多い現代社会の中で、失敗をしても繰り返し挑戦することで多くの新しい可能性を見ることができるのではないか。

ボランティアや地域連携は、定量的ではなく信頼関係を積みあげていくことが緊急時の対応につながるといえる。2020年度から2021年度にかけて多くのボランティア関連イベントが中止となり、ボランティア活動も制限されている。だが、このような状況だからできないということではなく、このような状況でもできることは何かと考える機会をオンラインボランティアは私たちに与えてくれている。

## 参考文献

- 1) 安立清史 (著) (2022) 「ボランティアと有償ボランティア」 弦書房.
- 2) エリック・クリネンバーグ (著), 藤原朝子 (翻訳) (2021) 「集まる場所が必要だ－孤立を防ぎ、暮らしを守る『開かれた場』の社会学－」 英治出版.
- 3) 岡本榮一 (監修), ボランティアセンター支援機構おおさか (編集) (2019) 「ボランティア・市民活動実践論」, ミネルヴァ書房.
- 4) 金子郁容 (著) (1992) 「ボランティア－もうひとつの情報社会」 岩波新書.
- 5) 山岡義卓 (2020) 「コロナ禍における大学生の地域連携活動について：小学生とのオンライン交流会の事例より」『国際経営フォーラム』 (31).
- 6) 山田恒夫 (2017) 「情報化社会における国際ボランティア活動」『ボランティア学研究』 17.

---

3 山岡義卓 (2020) 「コロナ禍における大学生の地域連携活動について：小学生とのオンライン交流会の事例より」『国際経営フォーラム』 (31), 347-361

# Possibility of the online volunteer Change in the information society

YANAGISAWA Tomomi

MAKINO Ikuko

Key words : On-line, volunteer, Collaboration, COVID-19, community cooperation

## Abstract

The COVID-19 pandemic (hereinafter the “Pandemic”) has made many things impossible, with it becoming difficult for people to meet and talk with each other face to face since not meeting people per se lowers the risk of infection. Many volunteer activities had to be suspended as well.

The educational effects of volunteer and community events are very significant; therefore, we cannot blame the lack of anything on the Pandemic.

For this reason, we have come up with the idea of online volunteering. While it is obviously not the same as volunteering in person, it is necessary to stay connected with people especially in this day and age with increasing loneliness and isolation. Volunteering is a way for people to talk directly to each other and build relationships as they help each other. Therefore, we would like to consider the possibility of online volunteering.