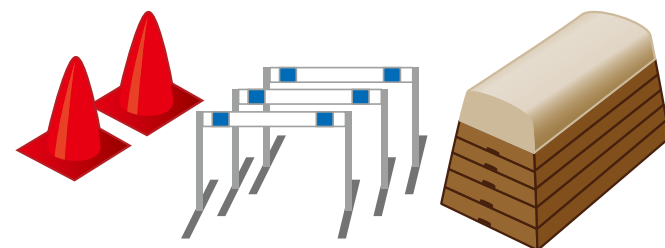


1. コースを作る

一定のコースに、机やハードル、パイロンなどの障害物を配置する。その日の参加人数や開催場所によって、障害物やコースの長さを決定。パイロンやハードル以外の、机や椅子などを障害物としても良い。開催場所にあるモノで障害物をつくることをオススメします。但し、ケガのおそれのあるモノは使用しないでください。



2. 被害なしの5人でコースを進み制限時間を決める

ゲームの前に、まず制限時間を決めます。制限時間を決める場合は被害の無い状態で5人でコースを進みます。そして、ゴールしたタイムが制限時間の目安とします。

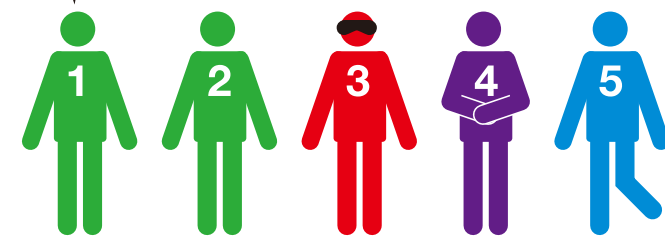


3. 5人1組のグループを作る

その内2人は被害なしの設定で参加。残りの3人は負傷者として、目隠し、両腕不使用、片足不使用でゲームに参加します。

普段のまま参加
被害なしの設定

両腕を使わず参加
転倒して両腕を骨折している設定



目隠しをして参加
ガラスで両目を
負傷している設定

片足を使わずに参加
タンスの下敷きで片足を
骨折している設定

4. 開始前に5分程度のルール説明をする

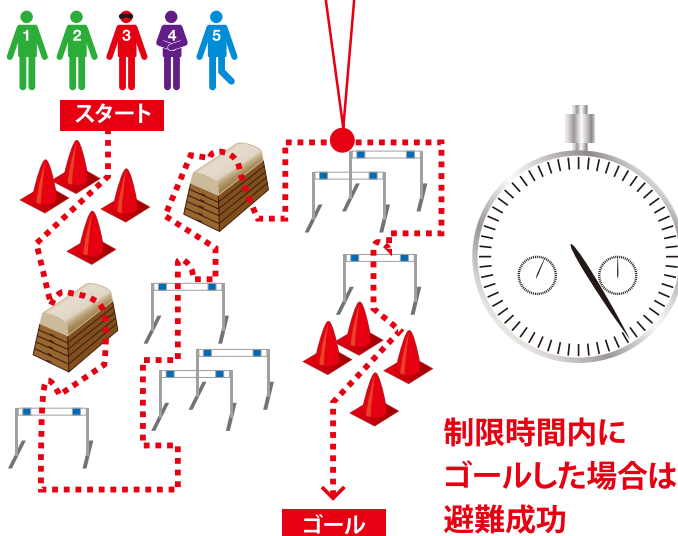
ルールは以下の4つであることを伝えます。

- 自分の命は自分で守る
- 制限時間内にゴールできない場合は、避難失敗とする
- コース外には出ない
- グループはあるが、行動は各自の判断で決める

5. ゲーム途中で制限時間を迎えた場合は、「津波が来た」と伝えます

「自分の命は自分で守る」等4つのルールに従って、その場で話し合いをしてもらい、各自の判断でゴールを目指します。

ゴール手前で制限時間が来た場合、「津波が来た」と告知。避難失敗を告げます。避難が失敗した原因についてグループで話し合ってもらいます。



制限時間内に
ゴールした場合は
避難成功

6. ゴール後の意見交換と振り返り(説明)

グループでの意見交換

- 参加しての感想
(ハンディキャップの違いによる意見)
- 制限時間に対して各自が取った行動

振り返り(説明)

- 簡単な避難行動ですら、災害時は困難になる
- 自助の重要性(自分の命の危機)
- 共助の難しさ
- 本訓練の感想を周囲の人に話してもらう

自分の命は自分で守る!

実践型 防災訓練 避難シミュレーションゲーム

南海トラフ巨大地震! その時、生き残るために

「逃げる」。東日本大震災では、この一瞬の判断が生死を分けました。南海トラフ巨大地震への備えが喫緊の課題である徳島県ですが、あの3月11日、実際に避難した人が少なかったことはまぎれもない事実でした。災害時に大切なことのなかに「自助・共助・公助」というものがあります。「自助は、自分を助ける」「共助は、共に助けあう」「公助は、公が助ける」です。その中でも自助の役割は、7割を占めると言われています。県民一人ひとりが、「自分の命は自分で守る」ための方法を1つでも多く知っておくことが大切です。この避難シミュレーションゲームは、災害時の避難の困難さを知っていただき、「自助」の重要性を体験してもらう訓練です。

避難シミュレーションゲームについて

このゲームの実施動画は、Youtube「体験型避難シミュレーションゲーム」で検索すると見ることができます→



はじめに

防災啓発を通して、住民の防災意識を高めるためには、近い将来、深刻な被害を受けるような危機が迫っていることを正確に伝えるとともに、住民自身が、自分やその周りで起こりうる災害をイメージして、日頃から危機意識を醸成させることが今、必要とされています。

東日本大震災では徳島県沿岸部にも大津波警報が発令されました。徳島県が2011年5月に沿岸住民を対象に実施した避難動向に関するアンケート調査では回答を寄せた住民1240人の内、避難した人は31.3%でした。同年8月に徳島市津田中学校の生徒が地域住民約2000人にアンケート調査を行った結果でも、徳島市津田地区では、住民の約20%しか避難しなかったという事実が明らかになりました。同地区は、数年前より学校を中心として地域も一体となった防災活動に取り組み、災害へ備える意識の高い地域と評価されていましたが、この結果は住民にとっていかに災害が「遠いもの」であるかを物語っています。

また、内閣府が、東日本大震災被災地で調査した結果でも、地震後すぐに避難した人は57%にとどまり、津波が到達してから慌てて避難するなど、適切な避難をしなかった人は42%にのぼりました。沿岸部で大きな揺れを経験した直後でも、津波に襲われるという深刻な危機が目前に迫っていることを意識しなかった人が多いことを伺うことができます。

これは災害の危険性が高いと認識されていた地域でも、あるいは自主防災活動の活発な地域においても、確実な危機意識を醸成させることがいかに難しいかということを表しています。

多くの避難訓練と避難シミュレーションゲームの違い

多くの避難訓練では、避難経路に障害物があったり目を閉じたり片足立ちで避難行動をとることはほとんどありません。また、避難が成功することを前提としている場合が多いので、避難できない場合の想定もありません。

しかし、「避難シミュレーションゲーム」では、液状化や建物の倒壊を想定し、避難経路上に障害物を設置します。身体も災害で被災したことを想定して、(写真-1)に示すように目隠しや片足立ち



写真-1

の参加者も混じります。そして、避難には津波の到達を想定し制限時間を設け、助け合っている、避難できなくなるかもしれない、という判断を迷う選択「ジレンマ」の要素もあります。

この訓練では

- ①無傷だと簡単に通り抜けられるところも、目や足が使えないという1つ普段と違う状況になるだけで、当たり前とされている行動ができなくなる。
 - ②ハンディキャップを負った人と一緒に避難する難しさ。
 - ③参加者に体験することによって災害を「イメージ」してもらい「自助」・「共助」の重要性や難しさを認識してもらうこと。
- の3項目が目的となっています。

特定の設備を必要としないため、学校・公民館・企業・病院・介護施設など様々な場所でその施設の実情に合ったものができます。人数も少数数から数千人まで対応が可能になっています。訓練の実施に当たっては、この訓練の意図を説明する人材が必要です。それぞれの障害やハンディキャップの意味を説明できれば問題ありません。障害物競走のようなゲームをやっている感覚で参加できるので、参加者のモチベーションが低くなることも少ないのも特長です。

このように、災害を「イメージ」できるツールとして、防災意識の啓発を行っていく上で、自ら災害のことを考える「きっかけ」作りができる訓練として開発されたのが、この「避難シミュレーションゲーム」です。

多くの避難訓練	避難シミュレーションゲームの想定	災害時の避難行動
身体に被害を受けていない	身体に被害がある場合も想定	身体に何らかの被災をしている場合がある
指示に従い行動する	避難行動中は自己判断	避難判断は自己責任で行う
助け合ってみんなが避難できる	助けられない状況も起きる	助けにいくと被害にあう場合もある
避難は成功する	避難は失敗する場合もある	避難できない場合もある

図-1

避難シミュレーションゲームの実施方法

避難シミュレーションゲームは、場所の制約が少ないため、学校や公民館、公園など様々な場所で実施できます。訓練の実施にあたり重要なことは、参加者に災害をイメージさせることができるようにコースを設営することや津波の到達時間などを仮定して、避難完了までの制限時間を適切に設けることです。(図-2)及び(写真-2)は2011年10月15日に徳島市川内中学校で実施した際のコース例です。例では、参加人数と訓練時間の関係から1組2分程度で通過できるコースとしました。

コース全長を40mにし、10800mm×7200mmのブースを設け、カラーコーン24個と1800mmのバー12本で仕切り、作りました。スタートからゴールまでに、災害時を想定した障害物を設置。障害物は、ガラスの飛散した地面を人工芝、液状化した地面やガレキをクッションやカラーコーンなどで再現しました。運営スタッフは、スタート係1名、コース管理1名、ゴール係1名、遊軍1名、ガレキエリア担当1名の5名でした。

訓練開始前に、参加者全員に対して5分程度の訓練の意図とルールの説明を行います(ウラ面参照)。各自が災害時に命を守る行動を取れることを重視し、自分の命は自分で守る「自助」を基本としたものです。

ルールは、指定のルートを通り制限時間内にゴールを目指します。制限時間を超えてしまった場合は、津波の被害にあったとして、避難失敗とします。コースに入ると、5人は各自の判断で行動してもらいます。助け合っても良いし、1人で逃げたり、ハンディキャップを負った仲間から離れて、逃げられる者のみがゴールしてもかまいません。

【ポイント】

ゴールの後、振り返りの時間を設け、「目や足などにハンディキャップを負った参加者がどこで困ったか」「障害物を越える時など、どのような点に注意したか」などを発表してもらいます。ここで、可能な限り意見交換を行うことで、参加者同士の情報共有が図れ、災害下での避難状況をイメージしやすくなります。あくまでこれは一例であり、身体が被災し、普段なら問題なく通過できる所が困難になると言う点が参加者に分かり、「助かるのが当たり前」ではなく、「助かろうとしなければ助からない」ということが体験を通じて実感できれば、この訓練の意図となります。

【安全管理】

訓練中の安全性を確保するため、コースを設営の際、転倒の危険性のある障害物の周辺には、マットを設置し、スタッフも配置するなどの安全策を講じます。また、開始前の説明で危ないと感じたらいつでもハンディキャップを解いて良いことを参加者に伝えるとともに、コース管理者とスタッフが中心となり参加者に対し必要に応じて指示を出します。

避難シミュレーションゲームの流れ

- 1、コースの設置と安全確認・スタッフの役割分担
- 2、参加者集合・グループ分け
- 3、開始前の説明(ルール・安全確認など)
- 4、スタート(グループごと)
- 5、ゴール後、グループでの意見交換
 - 参加しての感想
(ハンディキャップの違いによる意見)
 - 制限時間に対して各自が取った行動
- 6、振り返り(説明)
 - 簡単な避難行動ですら、災害時は困難になる
 - 自助の重要性(自分の命の危機)
 - 共助の難しさ
 - 本訓練の感想を周囲の人に話してもらう

図-2/避難シミュレーションゲームのコース例【ブース型】

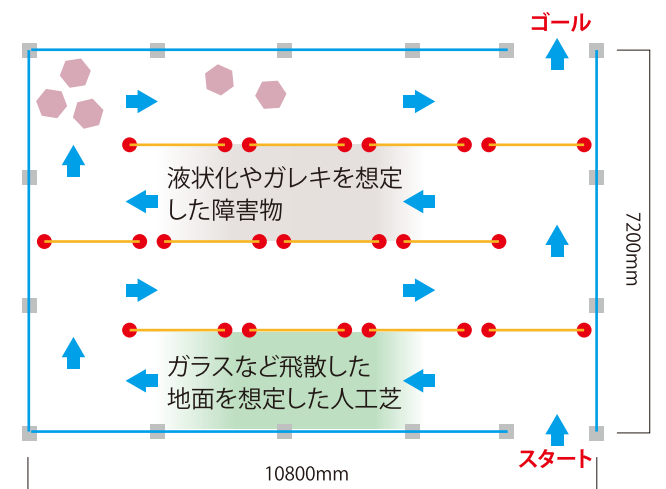


写真-2/川内中学校コース全景(右)と障害物

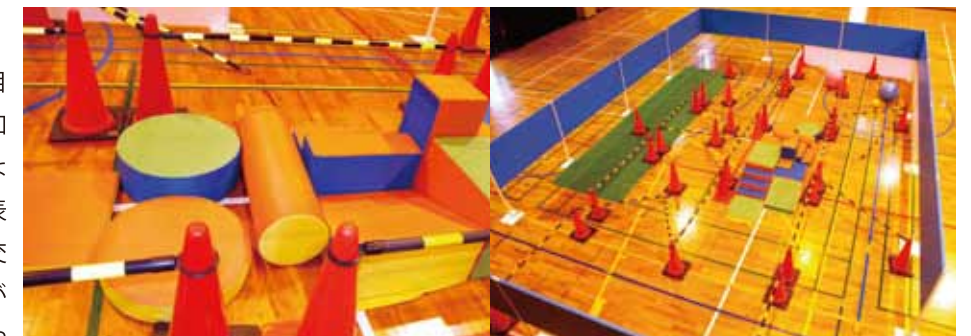
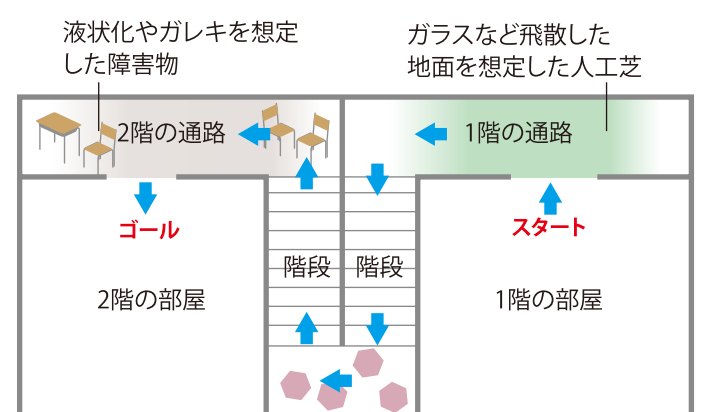


図-3/避難シミュレーションゲームのコース例【通路型】



※基本は、上方向に避難するコースを作ります。