

日本有数の高齢化団地を抱える板橋区高島平発の防災ボードゲームが注目を集めている。災害だけが負った要支援者の団地の住人を制限時間内に見つけ出し、救助するなどといった内容。ゼミ生とゲームを研究、開発した大東文化大(同区高島平)の講師、飯塚裕介さん(42)は「災害に備える力を養う防災教育には、ゲームが重要な役割を果たす」と訴えている。

(植木裕香子、写真も)

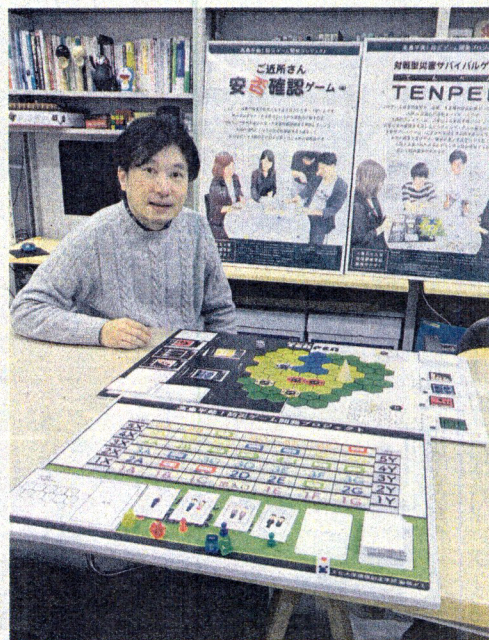
「防災」 今のうちに

「災害VS.人間」

飯塚さんがゲームを作ろうと思ったのは、東日本大震災で消防団員254人が避難誘導などに津波で犠牲になったことを受け、実施された総務省消防庁関係の災害研修プログラムに関わったことがきっかけ。

「防災教育に興味を持つようになり、子供や市民が手軽に取り組める防災訓練ゲームが作れないかと考えるようになった」という。

大東文化大講師 飯塚裕介さん



備える力 ゲームで養って

平成28年には、ゼミ生らとともに災害サイバルゲーム「TENPEN」(てんぺん)を作成。プレイヤーは「避難する人間」側と「災害を起こす」側に別れて1対1で対戦する。

子供に人気があるトレーディングカードゲームの要素を加味。「災害カード」を出して台風や地震などを起こす「災害」側に対し、「人間」側は起きた災害を予測しながらボード上を避難する。消火器などが描かれた防災カードを出して減災にも努める。カードによって受けたダメージ数の大小で勝敗が決まる形式だ。

地域の問題を共有

このほか、災害発生後の

防災ゲーム「TENPEN」などを前にした飯塚裕介さん
板橋区の大東文化大

の見回りを進め、制限時間内に要支援者全員の安否確認を行い、建物入り口に戻っては、集合住宅の通路や階段が通れないアクシデンも発生する。時間制限がある中で、いかに冷静に対応できるかも問われる。

将来は製品に

「大学の中でゲームを作るだけでは意味がない。市民が手軽に遊んでこそ社会に還元できる」として、区内のイベントなどにも参加。体験コーナーでは大勢の子供や高齢者がゲームに挑戦してくれるという。

会場では、独自の遊び方を生み出す子供の姿や、ゲームボード上の文字が見えにくいと感じる高齢者の姿もあった。参加者の表情を通して気づいた課題を洗い出し、改良版作成への研究を続けている。

「防災教育の充実にゲームは大きな役割を果たす」と飯塚さん。「より多くの人に触れられるように、将来的にはゲームを製品として流通させていきたい」と意気込む。

川面を開きながら進んでいるよう。という。

ご意見お寄せください

大雨被害、30年以内に70%の確率でマグニチュード(M)7クラスの発生が予想される首都直下地震、南海トラフ地震…。いつ襲ってくるかわからな

い災害から身を守るための「防災」について、読者から体験談やご意見を募集します。宛先は産経新聞東京本社東京総局、メール(shuto@sankei.co.jp)かファクス(03・5255・6634)、郵送でお願いします。