

災害協カシミュレーションゲーム

ダイレクトロード「頭の中」

Prototype

阪神淡路大震災を機に、日本列島は地震の活動期に入っています。このゲームは、大地震が起こる直前から、揺れが収まった後の行動までの、現実の世界では、わずか数分の間に私たちの頭の中でおこなわれる意志決定の過程を疑似体験します。中学生Uの「頭の中」で繰り広げられるさまざまな判断や葛藤を通して、大地震直後の適切な行動を考えましょう。

1 対象および人数

- | | |
|-----------|-----------------------|
| (1) 対象 | 中学2年生以上 |
| (2) 1グループ | 5人～7人（複数のグループで同時実施可能） |

2 必要なもの

- | | |
|---------------------|--------------------|
| (1) 説明書 | グループに1枚 |
| (2) リビングの絵 | グループに1枚 |
| (3) 感覚器官からの情報(4枚) | グループに1セット |
| (4) 脳からの指令(4枚) | グループに1セット |
| (5) 思考カード(30枚) | グループに1セット |
| (6) 最適選択例(4枚) | グループに1セット |
| (7) Looking back 用紙 | 人数分 |
| (8) 筆記用具 | 各自筆記具・グループに蛍光ペン等1本 |
| (9) 全体の進行役 | 1人 |

3 実施方法

- (1) 「説明書」「リビングの絵」「感覚器官からの情報」「脳からの指令」「思考カード」を配ります。
- (2) メンバーに「思考カード」を裏向けで1枚ずつ全て配ります。
- (3) 想定とルール説明後、ゲームをおこないます。
- (4) 終了後、グループの選択と「最適選択例」を比べて点数計算し、振り返りをおこないます。

4 所要時間 合計70分

- | | |
|---------------|-----|
| (1) 事前説明 | 10分 |
| (2) ゲーム | 40分 |
| (3) 点数計算と振り返り | 20分 |

5 想定状況

Uは、ごく普通の中学生。これから、Uが住んでいる町を、激しい地震が襲います。

Uは今、自宅のリビングにあるソファに座って、テレビを見ています。お腹が空いたので、カップラーメンを食べようと思い、ガスコンロでお湯を沸かしています。少し寒いので、窓際に置いてある電気ストーブを付けています。家にいるのは、U一人です…

6 課題

皆さんは、Uの頭の中にある思考回路です。目や耳などの『感覚器官からの情報』に対して、それぞれが持っている『思考カード』を基に意志決定をおこない、『脳からの指令』を発してください。

7 注意事項

このゲームの設定は、地震発生から津波到達までに30分程度の時間がある地域です。

※このページは、実施時に添削する必要はありません。

災害対応シミュレーションゲーム

ダイレクトロード「頭の中」

Prototype

1 想定状況

Uは、ごく普通ふつうの中学生ちゅうがくせい。これから、Uが住すんでいる町まちを、激はげしい地震じしんが襲おそいます。

Uは今いま、数年前すうねんまえに建たてられた戸建こた住宅じゅうたくのリビングにあるソファすわに座まって、テレビみを見ています。お腹なかが空すいたので、カップラーメンたを食べたべようと思おもい、ガスコンロゆでお湯わを沸ゆかしています。少し寒すこいので、窓際さむに置まいてある電気まどぎわストーブおを付でんきけています。

家いえにいるのは、Uひとり一人ひとりです…

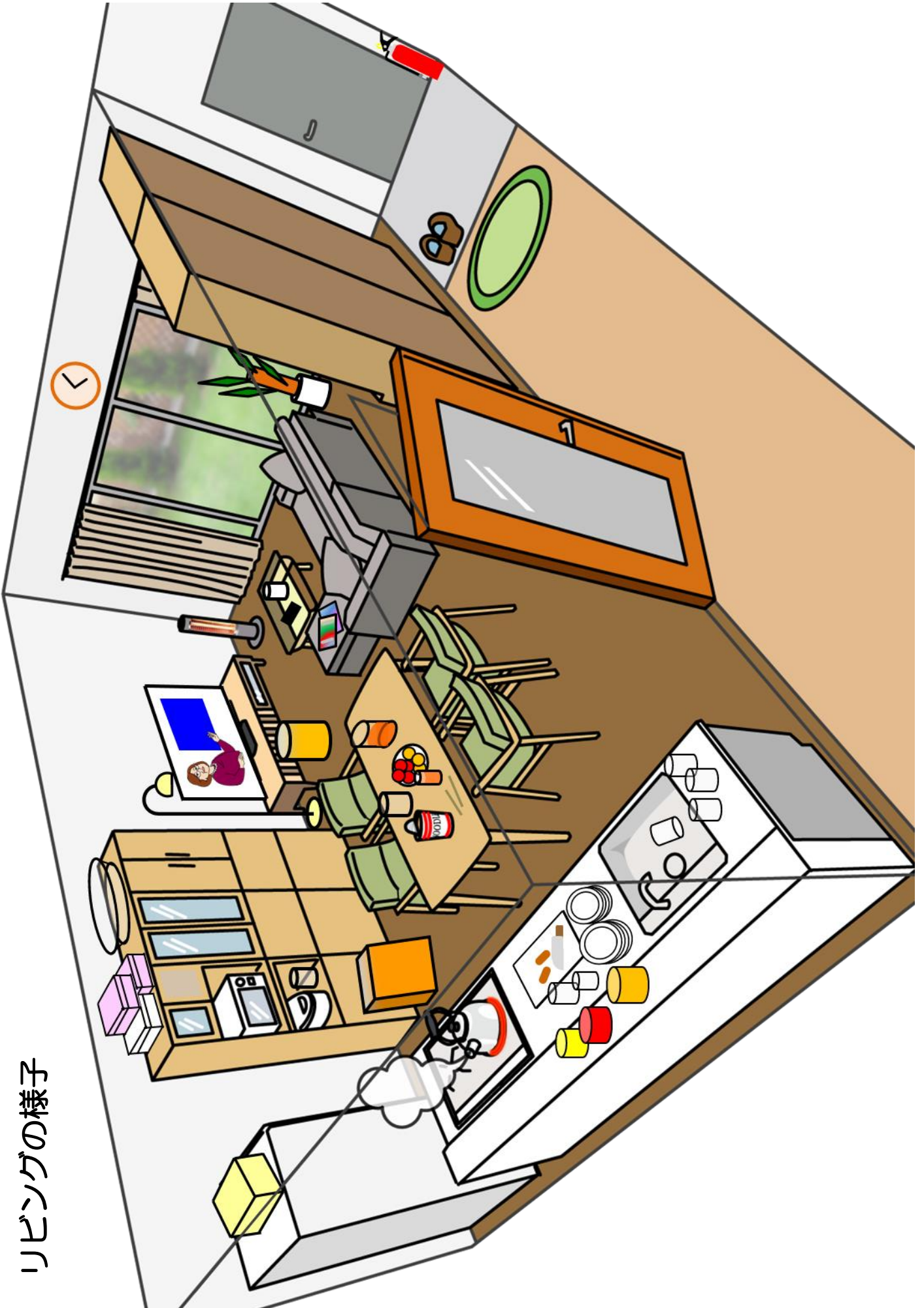
2 課題

皆さんみなは、Uの頭あたまの中なかにある思考回路しこうかいです。

それぞれが持もっている『思考カード』しこうを基もとに、目めや耳みみなどの『感覚器官からの情報』かんかくきかんにじょうほう対たいして意志決定いしけつをおこない、4種類しゆるいの『脳からの指令』のうを発しれいしてください。

3 ルール

- 自分のカードじぶんを他ほかの人ひとに見みせてはいけません。すべて口頭こうとうで伝つたえあってください。
- 一度決定いちどけつした指令内容しれいは、さかのぼへんこうって変更へんこうすることはできません。
- それぞれの『脳からの指令』のう作成しれいにかけられる時間さくせいは、最大じかん10分さいだいです。
- 4枚まいの『脳からの指令』のうを完成しれいさせたらゴールかんせいです。
- ゲームの制限時間せいげんじかんは40分ぶんです。



リビングの様子

進行役進行票（1 / 4） スタート前

10分間

シナリオ

近年、震度5弱以上の地震が全国各地で多発しています。1995年に阪神淡路大震災が発生したのを機に、日本列島は、地震の活動期に入ったと言われていました。2011年には東日本大震災が発生し、近い将来には、南海トラフ地震が発生します。さらに、直下型の地震は、全国どこで発生してもおかしくありません。

ここにいる皆さんの多くは、人生のどこかで、大地震に遭遇する可能性があります。

これからおこなうダイレクトロード「頭の中」は、大地震が起こる直前から、揺れが収まった後の行動までの、現実の世界では、わずか数分間に、私たちの頭の中でおこなわれる判断や意志決定の過程を疑似体験するゲームです。中学生Uが繰り広げる、さまざまな「判断」や「葛藤」を通して、大地震直後の適切な行動を考えていきましょう。

それでは、ゲームの想定を読み上げますので、状況を思い浮かべながら聞いてください。

「Uは、ごく普通の中学生。これから、Uが住んでいる町を、激しい地震が襲います。Uは今、数年前に建てられた戸建て住宅のリビングにあるソファに座って、テレビを見ています。お腹が空いたので、カップラーメンを食べようと思い、ガスコンロでお湯を沸かしています。少し寒いので、窓際に置いてある電気ストーブを付けています。家にいるのは、U一人です…」

では、テーブルの上に積まれてあるカードを、裏向きのままシャッフルせずに、トランプを配るように全て皆さんに配ってください。このカードは「思考カード」と言います。自分に配られた「思考カード」は、見ても構いません。

（全部配られたのを確認した後）

課題を読み上げます。これからおこなってもらう内容です。皆さんは、Uの頭の中にある思考回路です。それぞれが持っている『思考カード』を基に、目や耳などの『感覚器官からの情報』に対して意志決定をおこない、4種類の『脳からの指令』を発してください。

ゲームのルールです。自分のカードを他の人に見せてはいけません。すべて口頭で伝えてください。一度決定した指令内容は、さかのぼって変更することはできません。それぞれの『脳からの指令』作成にかけられる時間は最大10分です。4枚の『脳からの指令』を完成させたらゴールです。ゲームの制限時間は40分です。

誰でも自分に命の危険が迫れば、頭をフル回転させて、必死に助かる方法を探るはずで、「思考カード」は、Uの頭の中を駆け巡っている、さまざまな「思い」や「考え」や「記憶」です。皆さんは、自分が持っているカードの内容を、お互いに伝え合って、自分たちのUが、どのように行動するか、意志決定してください。

ただし、思考カードの内容は、Uが勝手に思い浮かべたことなので、正しいことばかりとは限りません。また、同じカードでも、ある場面では正しく、違う場面では正しくない、ということも有り得ます。どの場面に当てはまるカードなのかをよく考えないと、Uの頭は混乱してしまいます。なお、**意志決定には、基本的にその根拠になる思考カードがありますが、カードに書かれていない部分があれば、皆さんの頭で補ってください。**

（2ページに続く）

進行役進行票（2/4） ゲーム中

40分	シナリオ
スタート時	<p>それでは、ゲームを始めていきます。まず最初に「感覚器官からの情報1」と書かれたカードをめくってください。 （めくるのを確認したら） これは、耳からの情報です。 『緊急地震速報です。強い揺れに警戒してください！』 テレビから突然、緊急地震速報が流れました！強い揺れが始まるまで、おそらく、数秒間しかありません。」</p> <p>これが、最初に感覚器官から入ってきた周囲の状況です。 では、「脳からの指令1」と書かれた用紙をめくってください。 （めくるのを確認したら） 塗りつぶされた丸に白抜きで書かれたものが、意志決定しなければならない項目です。そこから伸びた何本かの点線の先にある薄い丸が、選択肢です。 Uにどのように行動させるか決定したら、どの選択肢を選んだかが分かるように、選んだ選択肢の丸と、間の点線をペンでなぞってください。一度選んだら変更できませんので、慎重におこなってください。また、かぎカッコの部分には、当てはまる言葉を記入してください。</p> <p>「脳からの指令1」が出来上がったら、「感覚器官からの情報2」をめくってください。内容を全員で確認したら、「脳からの指令2」をめくって作成を始めてください。その後、順次、3、4と進めてください。「脳からの指令4」が出来上がったらゴールです。ゲームの得点は、ゴールまでのタイムを基礎点にして、どういう意志決定をしたかで、点数を足したり引いたりします。ゴールの速さよりも、意志決定の正しさの方が重要ですので、慎重に判断を下してください。 では、スタートしてください！ （時間を計る）</p>
10分経過ごとに ×3回	<p>10分が経過しました。「脳からの指令（1）」が出来上がっていないチームは、判断が遅すぎます。時間切れです。「感覚器官からの情報（2）」をめくって、「脳からの指令（2）」の作成に取り掛かってください。 （数字を変えていってください）</p>
ゲーム中	<p>（終盤になったら） 「脳からの指令4」が完成したらゴールです。ゴールしたら手を上げてゴールしたことを教えてください。 （ゴールしたチームにタイムを伝える） （全てのチームが40分より前に終了すれば、その時点で終了）</p>
40分経過後 『終了』	<p>（ゴールしていないチームがあっても） ゲーム終了です。お疲れさまでした。他の人がどんなカードを持っていたのか、お互いに見せあってください。 （各グループに「最適選択例」を配る）</p> <p style="text-align: right;">（3ページに続く）</p>

進行役進行票（3/4） ゲーム終了後

20分間

シナリオ

巨大地震直後の行動について、これが絶対正しい！と言うことは難しいですが、今回の状況の中で、より良い、と思われる選択を振り返っていきます。

お配りした「最適選択例」と、自分たちが完成させた「脳からの指令」を比べて、得点計算していきます。ゴールのタイムが基礎点です。30分でゴールしたら、基礎点30点です。その点数から、自分たちが選んだ選択肢の横に書かれたプラス、マイナス何点と書かれた点数を、足したり引いたりしてください。点数が少ないほうが、良い成績になります。

まずは「脳からの指令1」を見ていきます。

幸運にも緊急地震速報を聞いたら、何よりも、自分の身を守ることが大切です。今、売られているガスコンロには、地震の揺れで自動的にガスを遮断する機能があります。多くのストーブにも、自動的に消える機能があります。これらの機能が無いものでも、揺れの直前や揺れの最中に消しに行くのは、かえって危険です。たとえ火が上がっても、小さなうちなら消火可能ですので、**揺れが収まってから消火する方が、安全です。**

また、地震の時に、机やテーブルの下に隠れるのは、状況によります。学校や職場では、机の下が最良の選択肢に成り得ますが、家のダイニングテーブルの下に隠れるかどうかは、注意が必要です。机やテーブルの下に隠れるのは、落ちてくる物や倒れてくる家具から身を守るためです。ということは、最初から物が無い場所の方が安全です。今回の優が移動できる範囲では、廊下が一番安全だと思われます。また、あわてて家の外に飛び出すのも、相当に古い建物の中にいる場合以外は、逆に危険です。

最後に、小さく丸まって体を守る「ダンゴムシ」のポーズは、最も大切な頭と併せて、お腹も守れる体勢ですが、首が弱点になりますので、首も手で守るようにしてください。

次に、「指令2」を確認します。

揺れが収まった後、真っ先にするのは、**靴やスリッパを履く**ことです。割れたガラスなどで足をケガすると、何もできなくなります。靴を履いてから、すぐに火元を確認します。水道は止まってしまうかもしれないので、消火器を備えておくのが確実です。また、火が上がっていなくても、スイッチは切るようにしてください。

その後、津波の恐れがある地域では、「津波の心配はありません」という確実な情報を得るまでは、「津波が来る」ことを前提に、家族の帰りや避難の呼びかけを待たずに、自発的に行動してください。家を出るときは、ガスの元栓を締めて、電気のブレーカーを落として、玄関にカギを掛けて、自分が無事なことを知らせる貼り紙をしておくのが確実です。停電してテレビが見れなかったり、スマホがつかないなど、周囲の状況が分からなかったり、家族と連絡が取れなくなる可能性がありますので、普段から家族で、地震直後の行動を話し合っておくことが大切です。

津波から避難する場所は、「高台」が最善、次が「丈夫な建物の上階」となります。

「指令3」に移ります。

地震直後に火事が起きても、津波が来るなら消してもしょうがない、と思った方もいると思います。たしかに、津波が来るのが確実で、今すぐ逃げ出さないと間に合わない状況なら、火を消している場合ではありません。今回の想定では、津波が来るとしても若干時間があります。それでも、津波が来ない可能性を考えて消火活動するのは、先ほどの「津波が来ることを前提に行動する」という説明と、矛盾するようになります。ですが、消火器を使って隣の家の、まだ燃え上がったばかりの小さな火を消すのは、5分もあればできます。それくらいのタイムロスなら、消してから避難する、という選択肢は十分に有り得ます。ただし、すぐに火が消えなかった場合の、早めのあきらめも肝心です。

（4ページに続く）

進行役進行票（4/4） ゲーム終了後

シナリオ

最後に「指令4」です。

避難しようと思ったのに、周りの人たちが誰も避難していないと、（やっぱり避難しなくても大丈夫かな？）とってしまいます。（周りの人と同じように行動したほうが安心だ）とったり、危険が迫っているのに、自分に都合良く判断して、なかなか避難しない心理状態のことを、「バイアスがかかっている」と表現します。「バイアス」は、「偏り、思い込み」という意味の言葉です。たとえ誰も避難していなくても、確実な情報が入るまでは、避難行動を取ることが大切です。

そして、「愛他行動」は、愛するの「愛」に、他人の「他」と書きます。特に、命の危険が迫っているような状況で、他人の命を助けようとする行動を言います。とても崇高な行動ですが、東日本大震災では、この行動によって、命を落としてしまった方々が多くいたのではないかと、言われています。

Uが、おばあさんの家の火事を消したのは、愛他行動というよりは、もしも火事を放っておいて津波が来なかったら、自分の家まで燃えてしまうかもしれない、という判断からの行動だということを、思考カードから読み取れましたか？

さらにUは、火事を消した後、おばあさんに行動を共にするように声はかけますが、拒否されたら、深入りはしません。説得に手間取って、自分まで津波の巻き添えになってしまうことこそが、愛他行動の悲しい問題点です。とても難しいことですが、災害時には、冷静な判断こそが、大切です。

そして、自分が避難している時には、周りの人たちに「避難しよう！」と呼びかけながら避難してください。そうすれば、周りの人は、あなたにつられて一斉に避難し始めるはず

です。

では、最終的な得点を計算してください。
（各グループに点数を発表してもらい、1位のグループに拍手とかする）

（各自に Looking back 用紙を配る）

Looking back 用紙に記入をしながら、自分自身の振り返りをおこなってください。

（2、3分経過したら）

大災害に立ち向かうには、自分の身を守る「自助」、周りの人たちが助け合う「共助」、消防などの行政機関による「公助」の3つが大切だと言われます。どれが欠けてもいけません。

なかでも、災害直後は、「自助」と「共助」が大切です。今回のダイレクトロード「頭の中」は、「自助」を考える内容でしたが、同時に、周りの人と協力すれば、自分一人では解決できない問題でも解決できることが分かったはず。周りの人と協力することで、道を切り開くことが、きっとできます。

最後に、その後、中学生Uがどうなったのかをお話して、終わります。

「Uは、おばあさんと一緒に丘の上に辿り着きました。ここまで来れば、大きな津波が来ても安心です。ほどなくして、町にある大きなスピーカーから放送が流れました。

『この地震による、津波の心配はありません。』

（一息おいて）

それから10年後、再び大地震が発生し、今度は、Uの町を巨大な津波が襲いました。大人になったUは、この時も周りにいた人達に大声で呼びかけながら避難して、たくさんの命を救ったのでした…。大人になったUとは…。あなたのことです。」

お疲れ様でした。

Looking back

DIRECTROAD「頭の中」

1 周りの人と協力して進めることができましたか？



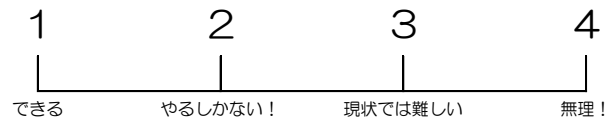
2 巨大地震直後の状況をイメージできましたか？



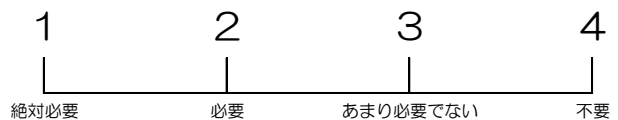
3 その場にいる人が、消火活動することが分かりましたか？



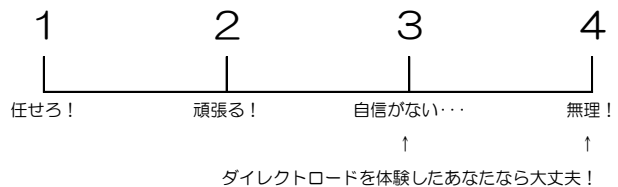
4 お住まいの地域では、助け合いができると思いますか？



5 個人や家族レベルでの、災害への準備は必要だと思いますか？



6 巨大地震が起こったら、落ち着いて行動できそうですか？



7 DIRECTROADを体験した感想をお書きください。

※ DIRECTROAD (DIRECTROAD) は、「一本道」という意味です。
※ DIRECTROADのデータは、誰でもダウンロードしてお使いになれます。

DIRECTROAD ゲーム 検索