

# 見つけよう防災の種

阪神淡路大震災以前の防災学習では、ゲーム感覚で楽しみながら備えを学ぶということは無かったように思われます。しかし、現在「楽しみながら」をキーワードとして学ぶ上で切り離せなくなっています。例えば「クロスロード」「避難所運営HUG」「ぼうさいダック」「シャッフル」「災害図上訓練DIG」「ぼうさい駅伝」「DAG」等いろんな防災学習ゲームがあります。グリーンシティ防災会考案の「災害ハンター」も各地で利用頂いています。今日はその中でも楽しく学べる防災ゲームの先駆けである「クロスロード」を紹介しながら、みんなで楽しんでみましょう。

クロスロードとは、チームクロスロード制作（京都大学矢守克也教授、慶応義塾大学吉川肇子教授、産業技術大学院大学網代剛助教授）によるカードゲームで、2004年に神戸編・一般編が完成しました。

参加者は、災害対応を自らの問題として考えることができ、自分とは異なる意見・価値観の存在の気づきを得ることができます。防災に関する困難な意志決定状況を素材とすることで、決定に必要な情報、前提条件の理解を深めることができます。進行は、カードに書かれた事例を「想定の人になりきり」自らの問題として考え、YESかNOで自分の考えを示し、参加者同士が意見交換を行いながら、ゲームを進めるものです。過去の事例から考えても災害対応は、必ずしも正解があるとは限らず、また、過去の事例が常に正解ではないこともあります。それぞれの災害対応の場面で、誰もが誠実に考え対応すること、そのためには災害が起こる前から考え、そして気づくことが重要であると考えられたものです。それぞれの場面で「正解」はその都度変化「正解なんて無いのでは？」と思わせるような感覚で、想像力を働かせ、想定外を無くそうというゲームです。みなさんもクロスロードを一度体験してみましょう。今回はAかBでお答えください。

【第1問】あなたは市民。会社で大地震に遭遇。家族に電話をするがつながらない中、部下の安否確認も行なわなければならない。あなたは何を優先しますか？

A.仕事を優先する B.家族を優先する

【第2問】あなたは市民。地下鉄のホームで地震に遭遇。突然、誰かが「出口が塞がるぞ」と叫んだことで多くの人が一斉に階段へと走り出した。一方、群衆パニックに巻き込まれるのも怖い。あなたは出口に向かいますか？

A.出口に向かう B.出口には行かない

【第3問】あなたは市民。残り湯を浴槽にためておくと言われている。しかし浴槽がカビるかも知れない。湯あか



がつくと掃除が面倒だと思う。それに滅多に災害など来ない。それでもお風呂の残り湯は貯めておきますか？

A.残り湯を貯めておく B.残り湯は貯めない

【第4問】あなたは市民。大地震直後です。小学校へ行っている我が子を迎えに行く途中に人が生き埋めになっているのを発見した。近くに人はいない。しかし、わが子も気になります。まず、目の前の人を助けますか？

A.先に助ける B.我が子の元に急ぐ



【第5問】あなたは市民。超大型台風が襲来。暴風雨で自宅がきしみ、屋根瓦が飛び、雨漏りもしてきたので、近くの小学校に避難。校舎の前には同じく避難してきた数人の住民がいる。しかし校舎に鍵がかかって中に入れないことが判明。あなたは窓を割って校舎に入りますか？

A.窓を割って入る B.校舎には入らない

【第6問】あなたは市民。子供夫婦がようやく手に入れた新築マンション。何度もショールームに通って吟味したインテリアに大満足。しかし大地震が来たら家具は倒れそう。格好は悪いが、孫のためにも耐震金具をつけるように忠告しますか？

A.忠告する B.忠告しない

【第7問】あなたは市民。地震で自宅は半壊状態。家族みんな揃って避難所へ行きました。ただ、日頃の備えをしていたので、非常持ち出し袋には水も食料も家族の3日分はあります。しかし避難所では、水も食料も持たない家族が多数います。また、避難所では飲み物も食料も配布されていません。あなたはその人達の前で非常持ち出し袋をあけますか？

A.開ける B.開けない



【第8問】あなたは避難所担当の市職員。被災からまだ数時間。ここの避難所には、避難者が3000人いるとの確かな情報があります。現時点で確保できた非常食は2000食分しかありません。以降の見通しありません。あなたは非常食を配りますか？

A.非常食を配る B.非常食は配らない



【第9問】あなたは救急隊員。多くのけが人が出た現場にいる。瓦礫の下から家族が救出された。父親と母親は重傷だが手術をすれば助かりそう。しかし子どもの方は心肺停止状態。あなたは助かりそうな両親から運びますか？

A.両親から搬送する B.子どもを優先する

【第10問】あなた自身。全国で災害が頻発しています。自宅で「備え」をしますか？

A.する B.しない

このような感じで色々な場面での問題を体験します。すべての問題では、ABどちらの意見も存在するのも事実です。みんなはこう思うだろうと思っていても、意外と意見は分かれるものです。繰り返しゲームを体験することで、災害への事前の対応を学習でき経験値の加算となります。さて、防災行動は0か1かと言われていません。助かるか？助からないか？・・・あなたはどっち？