

# 防災教育用ゲームの開発

渡邊樹人

対戦型災害サバイバルゲームTENPEN(以下TENPENと呼称する)という、「子どもたちが家庭で自ら取り組むことができ、発生する災害によって適切かつ柔軟に対応を変えられる判断力と、次に起きる災害を事前に予測する想像力を養うことができる防災教育ツールを提案すること」(飯塚 2016 : 257)を目的としたボードゲームがある。

TENPENは素晴らしいゲームだが、果たして完成されたゲームなのだろうか。本研究ではTENPENのゲーム上あるいは防災教材としての課題点を明らかにするため、被験者にオリジナルTENPENをテストプレイさせ課題点を抽出した。その結果、勝率の偏りやマップの活用などの課題点が見つかった。

そこで、その結果を参考に課題点を改良した新たに改良版TENPENを開発した。改良版TENPENのテストプレイをしてもらったところ、課題点の改善が見られた。しかしその一方で、今回の改良によって新たにわかりにくい部分が出来てしまったため、さらなる改良が必要である。また、防災教材としての教育効果を、損なってしまった部分もあるため、さらなる改善が必要である。

\*この作品は、渡邊樹人・小河翔暉・石井智也の3人で協力して制作したものである。本卒業作品報告書は、筆者個人の責任において1人で書いたものである。

## 【引用】

飯塚裕介, 長原慎一, 内山翔太, 川村能勝, 末永真樹, 中谷友紀, 2016, 「防災教育用対戦型ボードゲームの開発」『公益社団法人日本都市計画学会 都市計画報告書』14:257-261.