

# 防災カードゲーム

## 「災害シチュエーションメーカー」の制作

氏名 松井優香

本作品は、災害時に求められる主体的な判断力と行動力を養うことを目的とした、自分自身が被害から身を守る行動を考える防災カードゲームである。

対象は、小学生を中心とした子どもや防災学習の初学者とし、学校や地域での防災教育の場で活用できる防災カードゲームを想定した。

ゲーム構成は、時間帯を示す「タイムカード」、災害が起こる場所を示す「プレイスカード」、問題発生を示す「ハプニングカード」の3つを組み合わせでお題となる状況を作り、プレイヤーが手札の「アクションカード」から適切だと考える行動を選び、話し合いによって最適な行動を選ぶ仕組みとなっている。

制作にあたって、防災教育に関する先行研究や既存の防災ゲームを分析した結果、近年の防災教育では決まった行動を覚える学習が中心であり、様々な要因で適切な行動が変化するという災害の特性を学ぶ機会が不足していることが分かった。また、既存の防災ゲームでは想定される状況が固定化されやすいという課題が見られた。そこで、状況の組み合わせによって毎回異なる災害状況を生成できる防災ゲームを制作するに至った。

本作品では時間・場所・問題発生の三要素を組み合わせ、1000通りの異なる災害状況を生成できる構成とした。これにより、その都度考えて判断する学びが生じる点を本作品の独自性としている。また、カードイラストにはAI生成画像を用い、恐怖感を与えず、状況を想像しやすい表現となるよう工夫した。

本作品は、カード一式を制作し、実際にプレイ可能な防災カードゲームとして完成させた。

しかし、第三者による実際の体験プレイは実施できておらず、学習効果の検証については今後の課題である。以上より、本作品は主体的な判断と行動を促す防災教育ゲームとして、有効性を持つ可能性を示した。