いざという時の「共助」を育む

避難訓練×脱出ゲーム

～世代を越えた、未来につなぐ防災～

熊本県立大学/4代目豆乳ヨーグルト

鏡瑞希/久我彩菜/小林花漣/竹田朱里/永井響子/長野美桜/松田和花/横嶋祐乃

目次

01　はじめに
02　現状分析
03　政策提言
04　課題と展望
05　参考文献



01

はじめに

01 はじめに

熊本地震から10年。
復興が進んでいた一方で、今年も地震が発生。
災害は繰り返し発生…

過去の災害の教訓を風化させず、
次世代へ継承することが重要

01 はじめに



私たちが普段行っている

世代間交流



地域のつながりや支え合いの重要性を実感。

これを防災にも生かせないか？

01 はじめに

そこで・・・

世代間交流 × 防災教育

★地域交流の活性化 ＋ 災害の教訓の継承

★災害時に支え合う「共助」の意識を育む

01 はじめに

防災教育の方法も様々。
（語り部活動、防災授業など…）

知識を得るだけ

受け身になりがち

01 はじめに

災害時の状況を実際に想定・体験することが重要

体験型の防災教育である、

避難訓練

に着目！

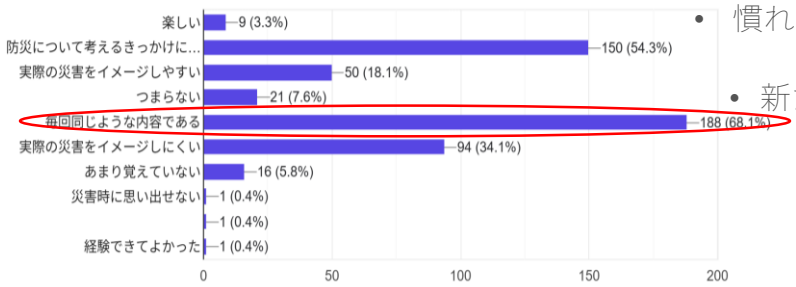
02

現状分析

02 避難訓練における課題

※中高生、大学生、地域住民を対象に
274人にアンケート調査

①これまでに参加した避難訓練の印象



毎回同じような内容である：68.1%

1番多い

- 慣れにより、関心や緊張感の低下
- 新たな気づきや、防災スキルの向上につながりにくい

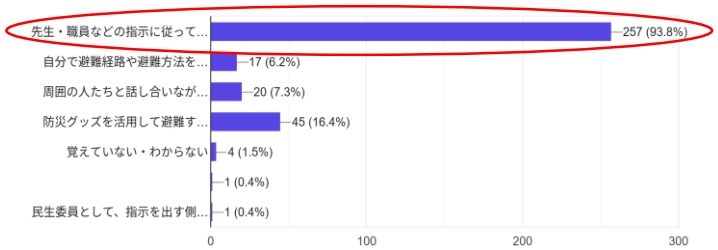
⇩

マンネリ化

02 避難訓練における課題

※中高生、大学生、地域住民を対象に
274人にアンケート調査

②これまでの避難訓練での経験



先生・職員などの
指示に従って避難する訓練：93.8%
1番多い

- 「なぜこの行動をするのか」という判断力が育ちにくい
- 指示待ちになりがちで、自分で考える機会が少ない

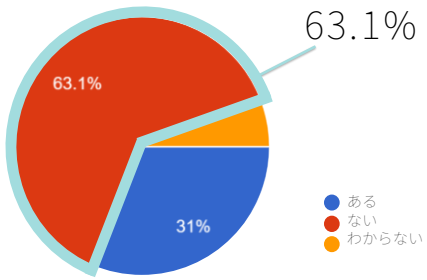
⇩

受け身になりがち
自己判断能力を養いにくい

02 避難訓練における課題

※中高生、大学生、地域住民を対象に
274人にアンケート調査

③「二次災害」発生を想定した
避難訓練経験の有無



- 一次災害への対応が中心
- 災害発生後の状況変化の対応が不十分
- 自己判断で避難できる訓練が必要

⇩

二次災害への対応

02 現状分析



1.マンネリ化

「繰り返す訓練」から
「発展的な訓練」へ



2.受け身になりがち

「決められた行動」から
「考えて動く訓練」へ



3.自己判断能力を養いにくい

「指示に従う力」から
「自ら判断する力」へ



4.二次災害への対応

「想定外」を減らす、
二次災害を見据えた訓練へ

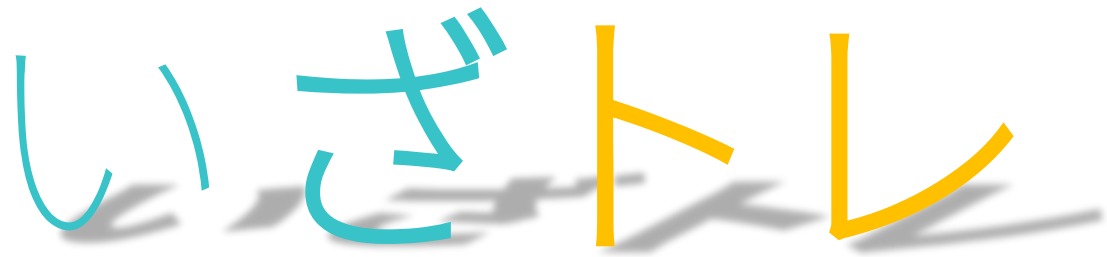
03

政策提言

03 政策提言

私たちが提案する政策は・・・

従来の避難訓練改め、「いざという時トレーニング」！！！　略して、



03 政策提言

概要説明

避難訓練
×
脱出ゲーム

×

世代間交流

×

二次災害
まで想定

03 政策提言

概要説明

★開催する学校内の各教室を、
災害発生地に見立てる！

★状況変化ごとに、避難行動を決定し、
教室間を移動する

03 政策提言



目的

次世代の
自助・共助の力を育てる



手段

学校の教室・体育館を
会場として利用する



主体

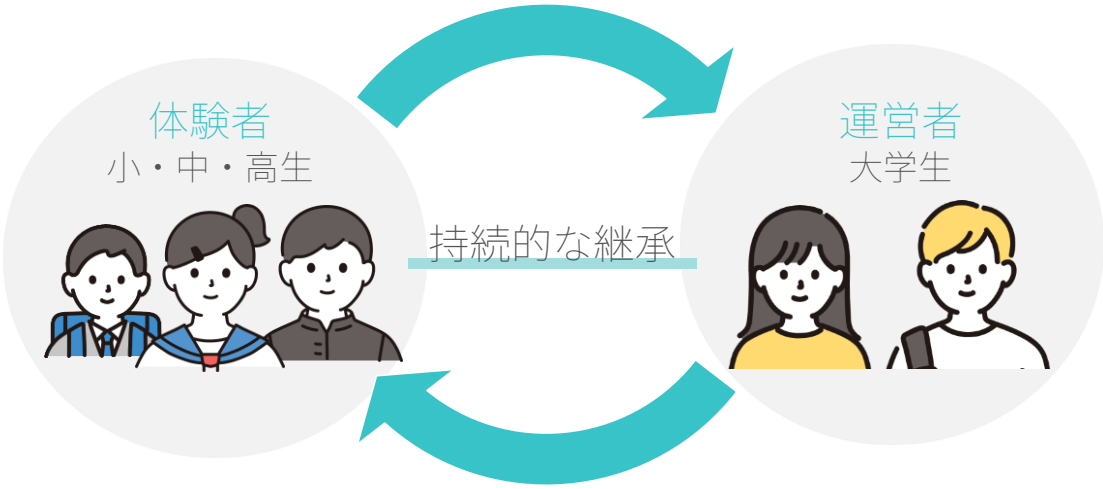
大学生 × 自治体



対象

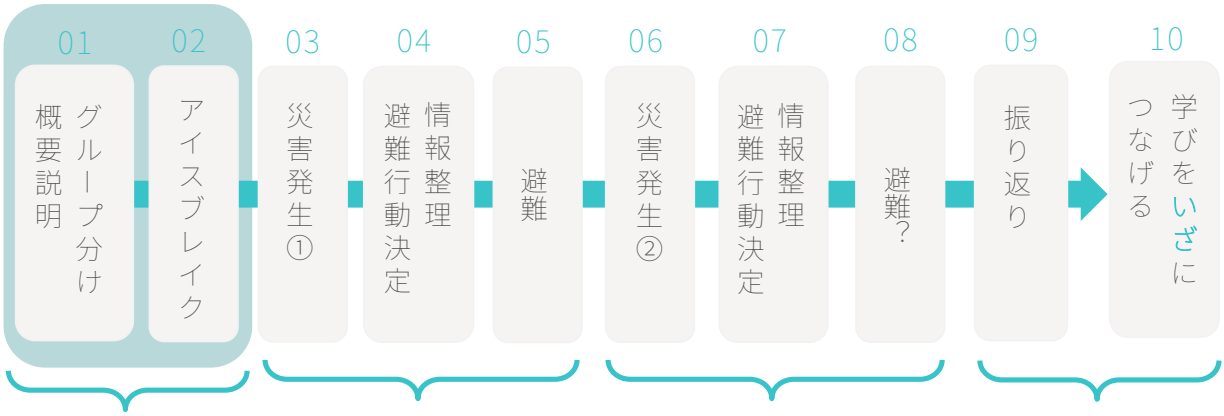
小・中・高生
＋
地域住民

03 政策提言



03 政策提言

一連の流れ



03 政策提言

01

概要説明・グループ分け

小学生～高校生
＋地域住民

5～6人の混合グループ

各グループに
ゲームマスター
を配置！

02

アイスブレイク

自己紹介・役割決め

03 政策提言

一連の流れ

01	02	03	04	05	06	07	08	09	10
グループ分け 概要説明	アイスブレイク	災害発生①	情報整理 避難行動決定	避難	災害発生②	情報整理 避難行動決定	避難？	振り返り	学びをいざにつなげる

03 政策提言

03



災害発生①

校内放送で
災害発生・状況・
情報を知らせる

04



情報整理・避難行動決定

みんなで話し合いながら、協力して進める

Step1 ゲームマスターが校内マップ・防災グッズカードを提示

Step2 必要な情報を整理

Step3 決定した避難行動や防災グッズカードをゲームマスターに提出・報告

Step4 選択の根拠を説明できれば、次の教室に移動可能

05

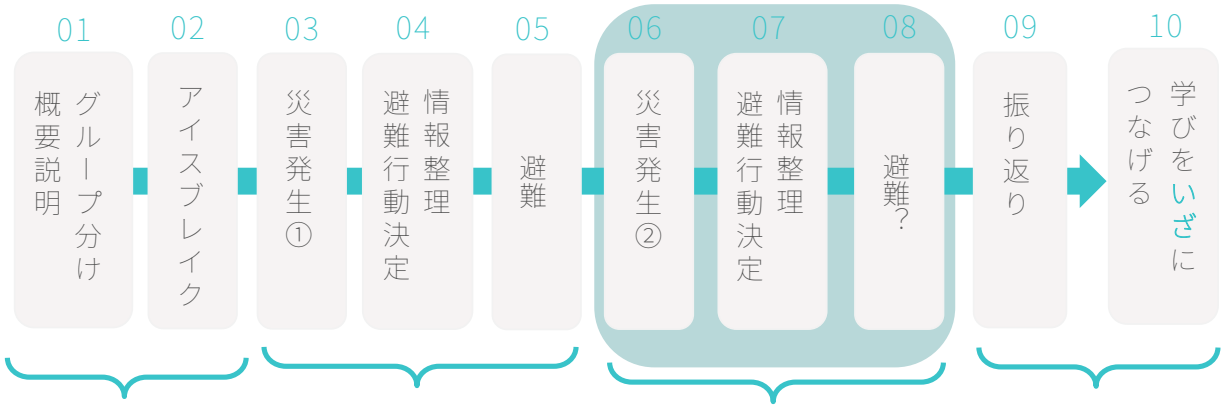


避難

次の
ミッションへ

03 政策提言

一連の流れ



03 政策提言

06



災害発生②

校内放送で
災害発生・状況・
情報を知らせる

07



情報整理・避難行動決定

みんなで話し合いながら、協力して進める

Step1 ゲームマスターが校内マップ・防災グッズカードを提示

Step2 教室を出る前に必要な情報を整理

Step3 決定した避難行動や防災グッズカードをゲームマスターに提出・報告

Step4 選択の根拠を説明できれば、次の教室に移動可能

08



最終避難

？

03 政策提言

06

07

08

二次災害発生！

災害発生・状況・
情報を知らせる

Step3 決定した避難行動や防災グッズカードをゲームマスターに提出・報告

Step4 選択の根拠を説明できれば、次の教室に移動可能

？

03 政策提言



二次災害発生

一次災害をきっかけに、新たな災害・状況・情報が発生
グループ内で負傷者や体調不良者が発生するなどの新たなトラブルも

予想される二次災害


負傷者の発生


火災


土砂災害

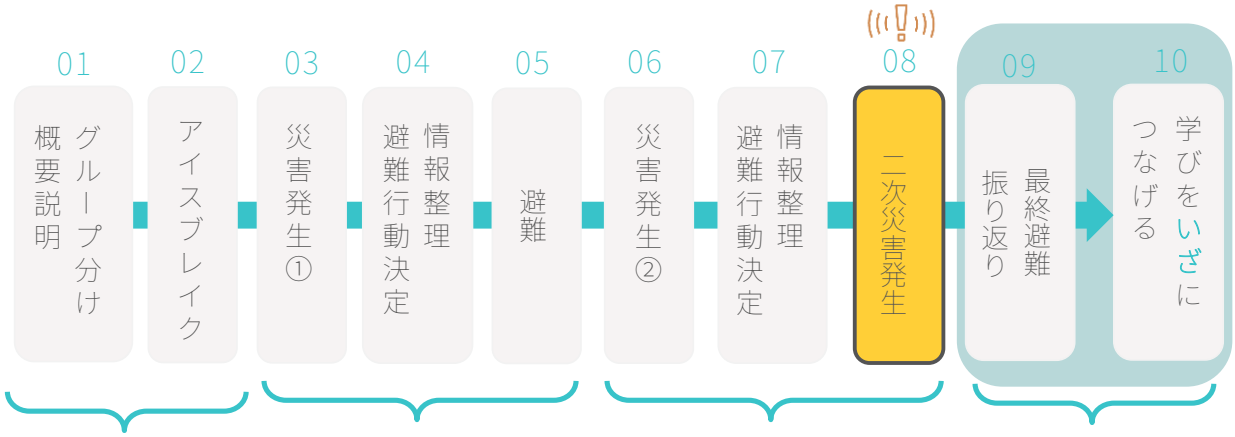

建物の崩壊



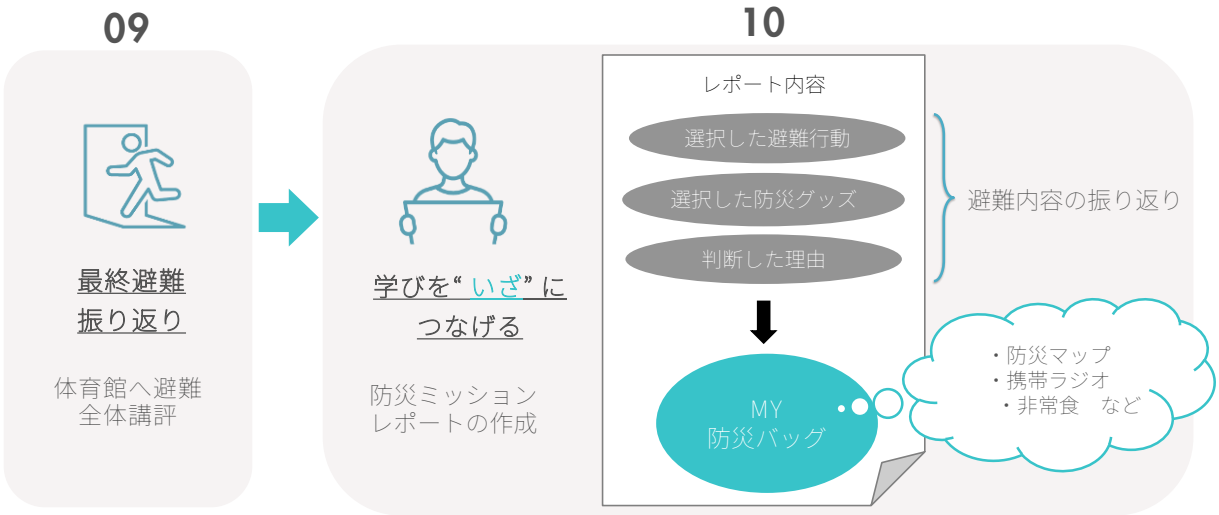
想定外の事態に対し、避難経路の変更や
要配慮者への対応を行う

03 政策提言

一連の流れ



03 政策提言



03 政策提言

従来の避難訓練との比較

	従来型	提案型
行動	指示に従う	自分たちで判断
状況	想定された状況	状況が変わる
参加	個人で避難	グループで協力
判断	正解が決められている	理由を考える
振り返り	訓練で終了	レポート→家庭で共有

03 政策提言

期待される効果



03 先行事例

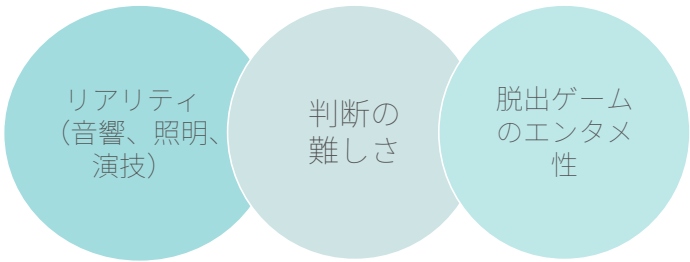
「体感型 防災アトラクション」

主催：一般社団法人 防災REVO
今回参加した会場：静岡県島田市
https://bosai-revo.com/bousai-at/

03 先行事例

1.概要

まるで「テーマパーク」のような臨場感ある会場内にて、
様々な防災ミッションを展開。



を体感できる！！

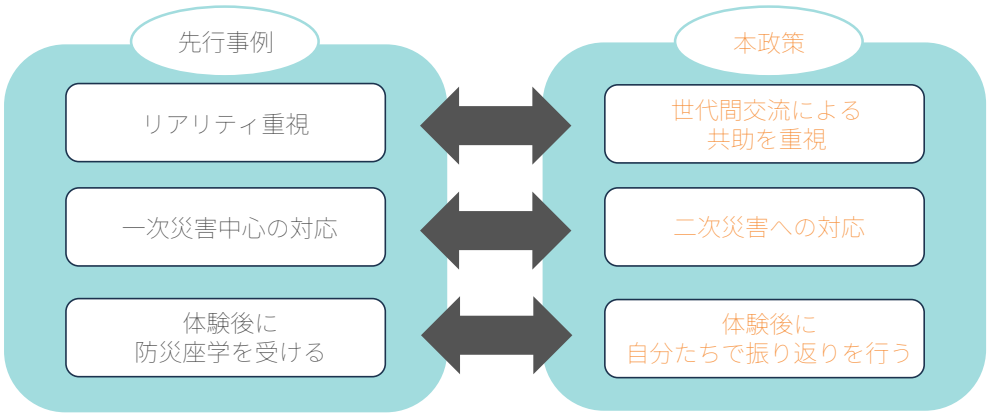
03 先行事例

2.魅力

「学ばせる」のではなく「楽しむ」	体験による記憶化	大人の意識改革
→参加者を引き込む「圧倒的没入感」	→ドラマ的・一人称の体験を通じて記憶に残りやすい	→子どもが夢中で取り組む姿が、大人の行動や意識向上を誘発する

03 政策提言

先行事例との違い



04

課題と展望

04 課題と展望

課題

- 人員・会場など実施に必要な環境整備
- 円滑な運営に向けた工夫
- 多世代が参加しやすい環境づくり
- 楽しさと防災教育を両立する仕組みづくり

04 課題と展望

展望

- 世代を超えた交流の場の提供
- 災害時の判断力の向上
- 多世代交流を通した共助の醸成
- 次世代への継承の循環

普段の世代間交流の活動に
結びつけて実現を目指していきたい

05 参考文献

体感型 防災アトラクション® – 防災REVO
防災REVOの方にインタビューのご協力をいただきました

ご清聴ありがとうございました