

研究代表者 所属・職：全学教育センター・助教

氏 名：村川 弘城

研究課題名：美浜町の地域特性を反映した防災ゲームの開発

研究の目的

- 地域住民、教職員、学生などが協力し、避難所として大学の利用ができるようになることをねらいとした、ゲームの開発

プロジェクト目標の達成状況・成果内容

- 防災ゲームの開発という目的を達成するため、①美浜町の实地調査、②美浜町の地域特性の調査、③教育目標の設定、④教育的要素の設定、⑤ゲームの種類の設定、⑥ゲーム内目標の設定、⑦ゲーム要素の設定、⑧ゲームの作成、⑨ゲームの利用、⑩分析、⑪ゲームの評価、⑫ゲームの修正という 12 段階での計画を立てていたが、概ねこの流れで実施がなされた。
- 特筆すべき点として、③教育目標の設定と⑪ゲームの評価について報告する。「③教育目標の設定」では、美浜町の地域特性を元に「自分たちの生活範囲での災害時に起こる問題・課題をイメージすることができる」こと、そして、福祉大学生として「災害に対する準備の必要性に気づくことができる」という 2 つを設定した。これに対し、自由記述を元に「⑪ゲームの評価」を行った。「これはあくまでもシミュレーションだけど、本番はとっさに考えて行動は中々に難しいと思うので、こういうゲームで経験を重ねるのはいい事だと思った。」や、「想像でもあまりいい案が出ないのに実際にその場面に居たらもっとうまくいかないだろうなと思った。」といったコメントが多いことから、「イメージすることができる」ことと「災害に対する準備の必要性」という点では成果があったことが示唆された。

優れた成果があがった点

- 今回開発した防災ゲームは、カードを利用した

ものであるが、そのカードの中身を変えることで、様々なケースに対応できるという点が、非常に優れていると言える。このことは、本研究と直接関係が無い他の場所で実施した際にも、前項の教育目標の達成に関するコメントが数多く得られたことからわかる。また、本研究では、地震をテーマに実施したが、これも他の場所で実施した際には、台風でのテーマであっても同様の効果が得られていた。真の意味での真価は、実際に災害に見舞われた時に問われると思われるが、様々な災害、場所、場面において、利用者の意識に働きかけることができるという点が、本研究での最大の成果である。

- 他に、カードの中身を考えるという手間は必要だが、特別な機器を使う必要もなく、どのような研修会場、教室であっても簡単に利用することができることも大きな成果であると言える。

研究期間終了後の今後の展望

- 12 段階を研究チーム内で実施している中で、ゲームを利用した学生よりもむしろ、我々開発チームの方が学びの効果が高いのではないかとこの意見が良く出てきた。
- 実際、初等教育などで防災教育を行う際には、自分たちの地域を調べることなどの実践がなされており、同様の活動を行っている我々も学んでいることは明らかである。加えて、アクシデントを考えるということは、それらの調べた特性を元に、災害時にどのような被害が起こるかを想定することであり、高度な思考を働かせていることから言えた。
- 今後は、「カードの中身を考えさせる」という点から、効果的な防災教育の方法について検討し、その教育効果を検証していきたいと考えている。