

アイデア検証概要

対象
地域



対象
世代



高校生
(同世代)

地域の
課題

阪神・淡路大震災を経験した兵庫県下では被災経験の継承や地域の防災減災

力向上にむけ、義務教育時代に力を入れている。しかし、高校になるとその機会が極端に減少する。高校生の防災減災をより身近にし、防災減災について考えるきっかけを作ることが求められている。

最終
目標

私たちが開発したゲームで、高校生が防災に触れるきっかけを提供する。ただ、勝敗よりも、全員が最後まで楽しみながら防災について考えるゲームにすることを大切にする。

解決案：だうでいとは？

概要

防災版人狼ゲーム。カード版とアプリ版の2種類で遊べる。情報が錯乱する災害時に話し合う力を身につけることを狙ったゲーム。災害の特徴や備えるべきものを知ることができ、話し合うことで共助の大切さも学ぶことが出来る。

基本のルール

①防災士 ②情報局 ③ナマズ ④悪質インフルエンサー

役割が決まる。ナマズはゲームの最後に起こす災害を決める

夜 防災士：後に起こる災害の情報を集める。ナマズ：何もしない

昼 自分の役職や集めた情報の共有。災害予想。ナマズ：嘘の情報を言う

夜 防災士：情報集め 又は 予想した災害に必要なアイテムを用意。

～昼と夜のターンを数回繰り返して,,,～

災害発生 = if(適切なアイテムが揃っている, 防災士勝利, ナマズ勝利)

ゲーム性

1. 全員が何かしらの特殊行動ができるようにした。市民がいない代わりに”防災士”という役職があり、彼らにも彼らしか持ちえない情報を与えた。全員が会議に参加できる状況を作り出す。
2. シンプルな役職。人狼ゲームは役職が多く複雑。役職を増やしてほしいという意見もあったが、最も大切にしたいユーザーは「災害に関する関心がない初プレイヤー」だ。既に複雑なゲームに役職を増やすと、初めてのプレイヤーに困惑を与える。
3. プレイヤーの離脱を無くす。本来の人狼ゲームでは死亡がある。その後、議論やゲームに参加することが出来なくなる。我々の目的：勝敗より全員で楽しみながら災害に触れる機会となるゲームにするにそぐわない。なので全員が最後の勝敗まで離脱しない仕様に。

防災意識

1. 災害に備えるために必要なアイテムは、現実でも備えておくの良いものを反映。ゲーム体験の中で「自分は本当にこれ備えられているのかな、？」と疑問を持つ機会に。
2. アイテムを獲得した際や災害の情報を得た時に”災害TIPS”という名前で災害における知識や注意が出るようにした。例えば”食料”のアイテムを集めた時には「備蓄は最低三日分を用意しよう。不足しがちな栄養を意識することが大事。また常温で日持ちするものを選ぼう。」とでる。
3. ”悪質インフルエンサー”による情報収集や備蓄品準備の妨害。”ラジオ”の収集を妨害された時「電波障害が起きた。近くに工場があると起こりやすいので注意。」とでます。

アイデア検証のプロセス

STEP1

- ・学内で展開する
- ・ストレートなフィードバックをもらい、学外展開に活かす

STEP2

- ・学外の防災に関心がある人に展開する
- ・防災要素のバランスについて意見を貰う

STEP3

- ・学外の普段防災を意識しない人に展開する
- ・我々が一番ターゲットとしている人へ！効果を検証する

最終目標

知らないところで、誰かがだうでいで遊んでいる。

全員が最後まで楽しみながら防災に触れるきっかけを作る。

学外展開 災害メモリアルアクション (左)

舞子高校 (右)

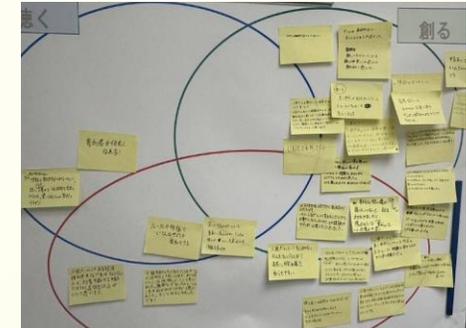


防災版という堅苦しくとっつきにくい印象だったため、まずは防災に関心のある人が集まる場で展開することにした。

高校生・大学生は狙い通り1周すると理解して、その後は応用をきかせて遊んでいた。しかし、30代を超えると全くと言いついていいほど伝わらない…。ターゲット層が外れると反応がこんなに編著に変わるのかと驚いた。フィードバックでは、今後防災に関心がない人に展開する上でのアドバイスもいただいた。



災害メモリアルアクションで繋がりをもった舞子高校に実際に訪問して体験会を開くことが出来た。環境防災学科だけでなく、普通科の人にも体験していただいた。ルールへの吸収が速く、かなり複雑な言動で場を混乱させる場面も見受けられたフィードバックでは、話し合いと役割分担の大切さを実感する声があり、我々の狙いとしていたことが効果として表れていた。家族と遊びたいので、全世代対応を求める声もあった。



明石南高校・尼崎小田高校・長岡技術科学大学などにも体験&学内展開していただいた
明石工業高等専門学校

ステークホルダへのインタビュー

よかったところ・感想・学び

ゲーム性

- ナマズと妨害インフルエンサーの意思疎通が難しかったけどうまくいって楽しかった。
- 参加者と仲良くなれる。アイスブレイクとしても有効。
- 拡張性があり飽きずに楽しめる。

防災意識

- 災害を当てられても備品が無いと負けてしまうため会話がカギとなり頭を使える。
- ルールがシンプルで楽しく防災を学べるのがよかった。
- どんな災害にどんなものがあるのを簡単に理解でき、遊べば遊ぶほど覚えられる。
- いざというときに話し合っ対策を決めることは難しいことが体験できた。
- 馴染みやすいゲームをアレンジしており、若者に防災知識を知らせやすい。
- いつの間にか興味や知識を得ているのがとても面白かった。
- 会話の重要性が分かった。

改善点

ゲーム性

- 特定の役職が強すぎるので、ルールを調整し勝率を五分五分にしてほしい
- スマホのような小さい端末でも不自由なく遊べるようにしてほしい
- デザインや可読性もさらに改善できる！
- ライト版や経験者版など、全世代対応に挑戦していただきたい。
- 役職を増やして更に面白い機能を増やしてほしい
- 学校のPCではブロックされてしまった。対応できるだろうか

防災意識

- ゲームに集中しすぎて防災ゲームだということを忘れる時があった。
- 防災TIPSのレポーターが増えると、マンネリ化を防ぐことが出来る。
- ゲームが終わった後に、振り返りできるようなサイトやページに飛ぶと良いと思った。
- 備える版に加え、避難所版なども作ることが出来ないか？

インタビュー・アンケートの分析 8

分析を通して…

強み

効果

「自分の家の備蓄品、
これあったかな？」
と思わせる機会になる

カードとアプリが
あるので、TPOで使
い分けてもらえた

人聞きなじみのあるゲームが
もとだから、とっつきやすい

災害TIPSを見て、なんで?と思った
ことをググってもらえた

1つのゲームとして成り立った！

同世代にはささる！
ターゲット設定が適切

「勝つには必要な防災グッズ
を覚えることが必要不可欠」

冷静さ・判断力・役割分担

といった非常時に役立つ力が培われる！

遊べば遊ぶほど災害TIPSの
豆知識が頭に入るという好循環

課題

私たちが知らないところで誰かが遊ぶ
という目標を達成させるには！

アプリの説明文だけでも
完璧に理解できるような
工夫を！

デモスト動画の作成など

認知度の向上！

今後は私たちだけでなく、
体験してくれた高校生か
らも拡散してもらえ！

防災に触れる機会となるゲーム
として更に向上させるには！

防災豆知識を更に充実

だうでいはただ遊ぶだけ
でない。遊ぶと博識にな
れるという付加価値を。

地域実装の可能性を高めるには！

ターゲットが高校生だけでも、
今後さらに広めるには高校生以
外にも対応可能なゲームにする
必要がある

⇒「家族とも遊びたい」という
声からの気づき

広報力

今までは明石高専からの発信のみだったが、今後は既に展開した高校生からの展開も進める。また、我々が所属する明石高専防災団のHPからの広報だけでなく、地元メディアからの広報も予定している。今までは、誰がだうでいで遊んでいるか把握していたが、「私たちが知らないところでも誰かが遊んでいる」という地域実装の最終目標に向けて、既につながりのある高校と今後も活動が続ける。

開発力

高校生に対して行ったインタビューを元に、既にゲームの技術的改善と展開を繰り返している。今後も、だうでいライト版や応用版の開発や、防災の知識がさらに深まるサイトへの誘導など、工夫点を増やしていく。進める中で、ゲーム性と学びに偏りが出ないように開発が続けることが求められる。