

ハザードマップをより身近に

永長佑都 表聖也 小林亮介 関野拓也
蓮本望乃 松江珠里 盛田あず

ハザードマップを見たことがありますか？



ハザードマップとは

自然災害による被害の軽減や防災対策目的に使用する地図



図1 石川県珠洲市のハザードマップ

現状

質問：「自宅付近のハザードマップを見たことがありますか？」

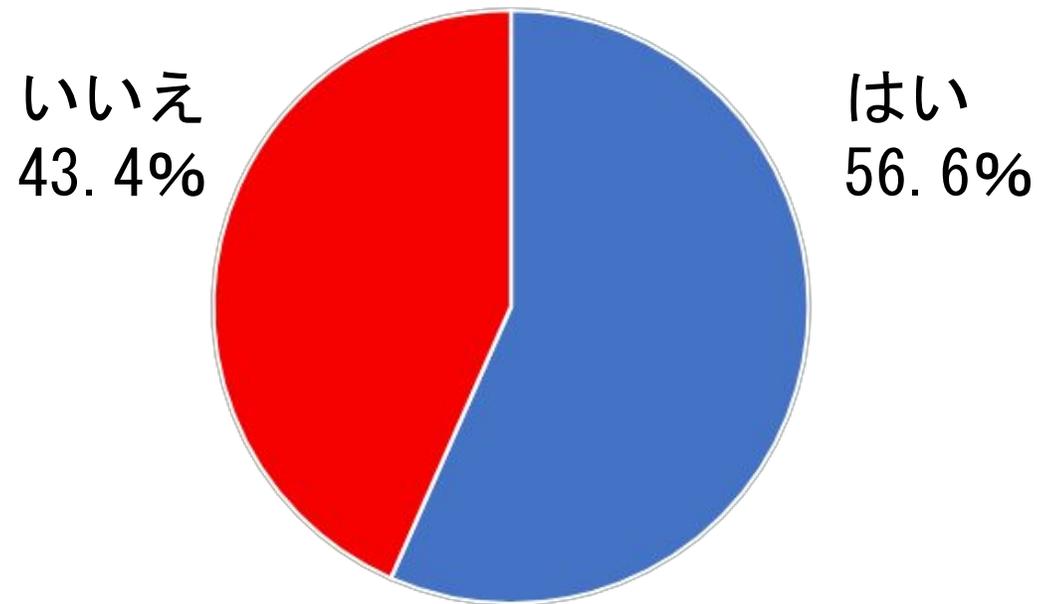


図2 本校3年生を対象としたアンケート(回答者 136人)

現状

質問：「七尾市のハザードマップを見たことがありますか？」

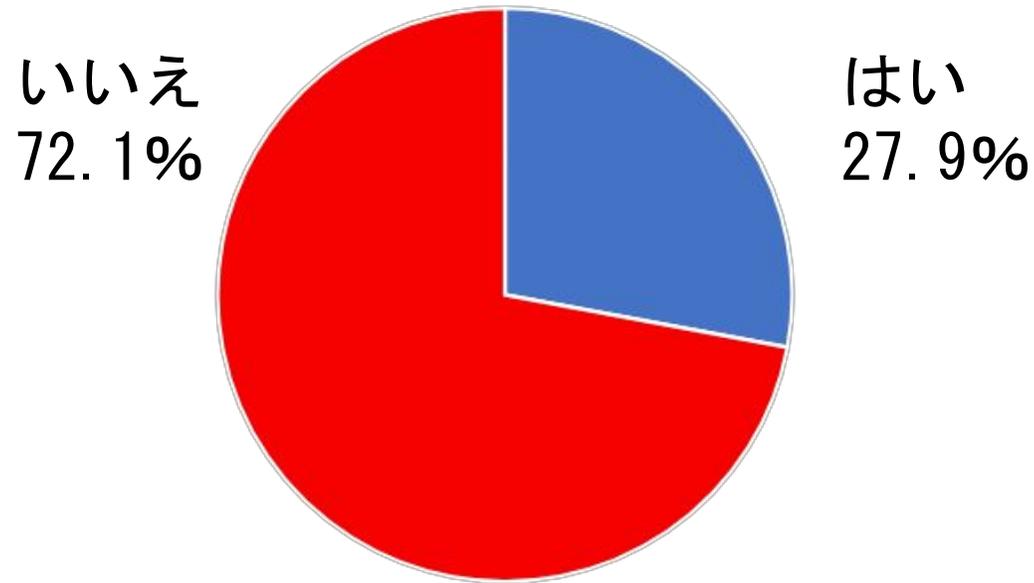


図3 本校3年生を対象としたアンケート(回答者 136人)

現状

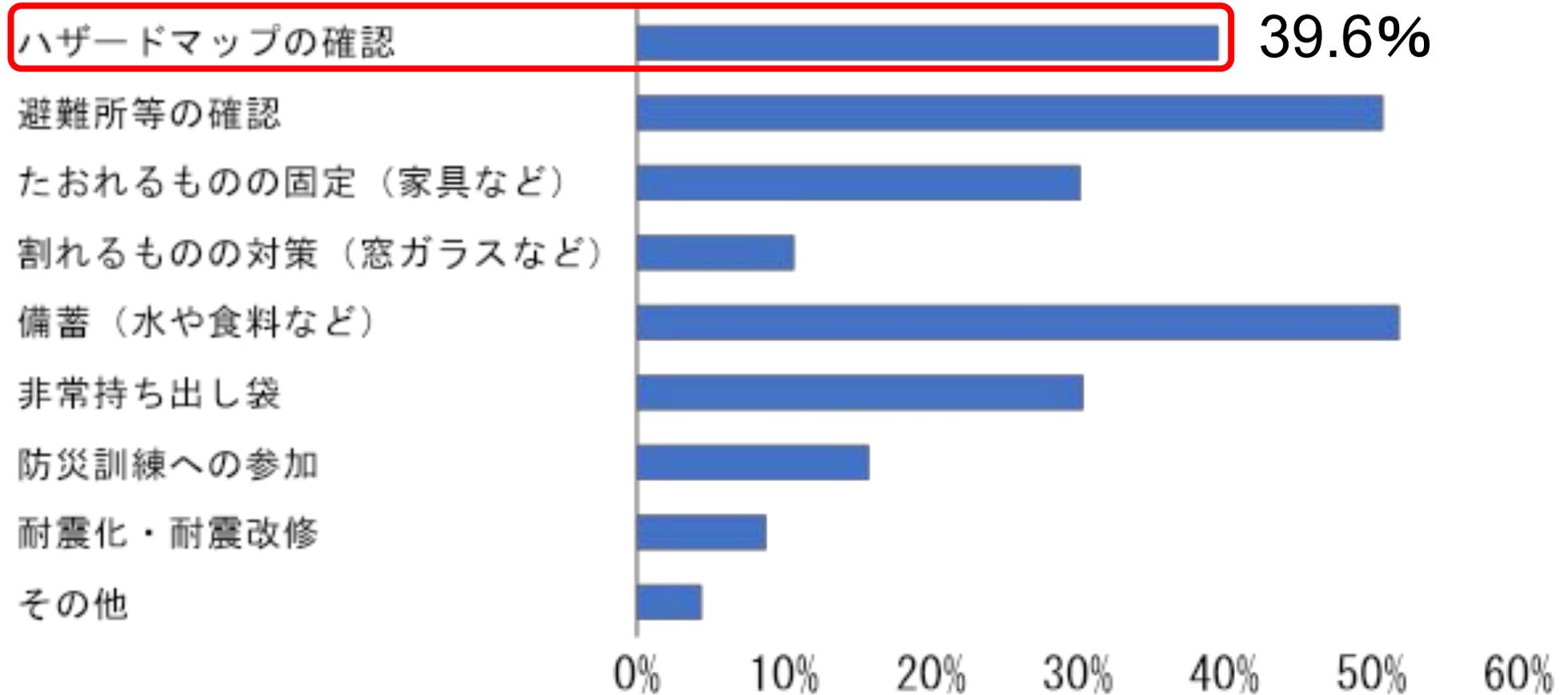
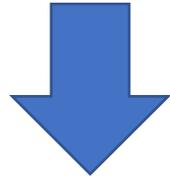


図4 普段から行っている災害対策（回答者数457人）

背景と目的

- ・ハザードマップの利用率が低い
- ・外出時の被災の想定をしている人が少ない



能登半島地震や奥能登豪雨の際
ハザードマップを効果的に使用している人が少なかった

提案

ハザードマップを利用したボードゲーム

目的

若い世代を対象に遊びを通して、災害時の避難の方法を間接的に理解してもらう



ボードゲームについて

名前 〈ハザード・エスケープ〉

概要

津波からの避難を想定した行動選択型すごろく

プレイ人数4～6人

目的

- ・ハザードマップに触れる機会を増やす
- ・ハザードマップを正確に読み取る力を養う

プレイするための準備



図5 サイコロ (体カゲージ)

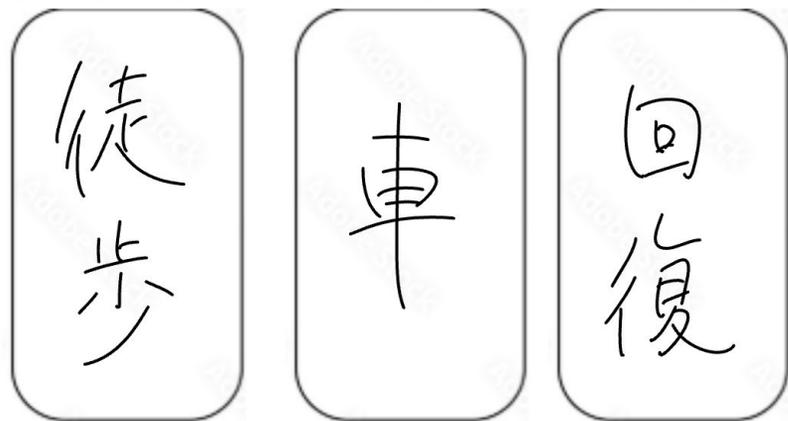


図6 行動カード

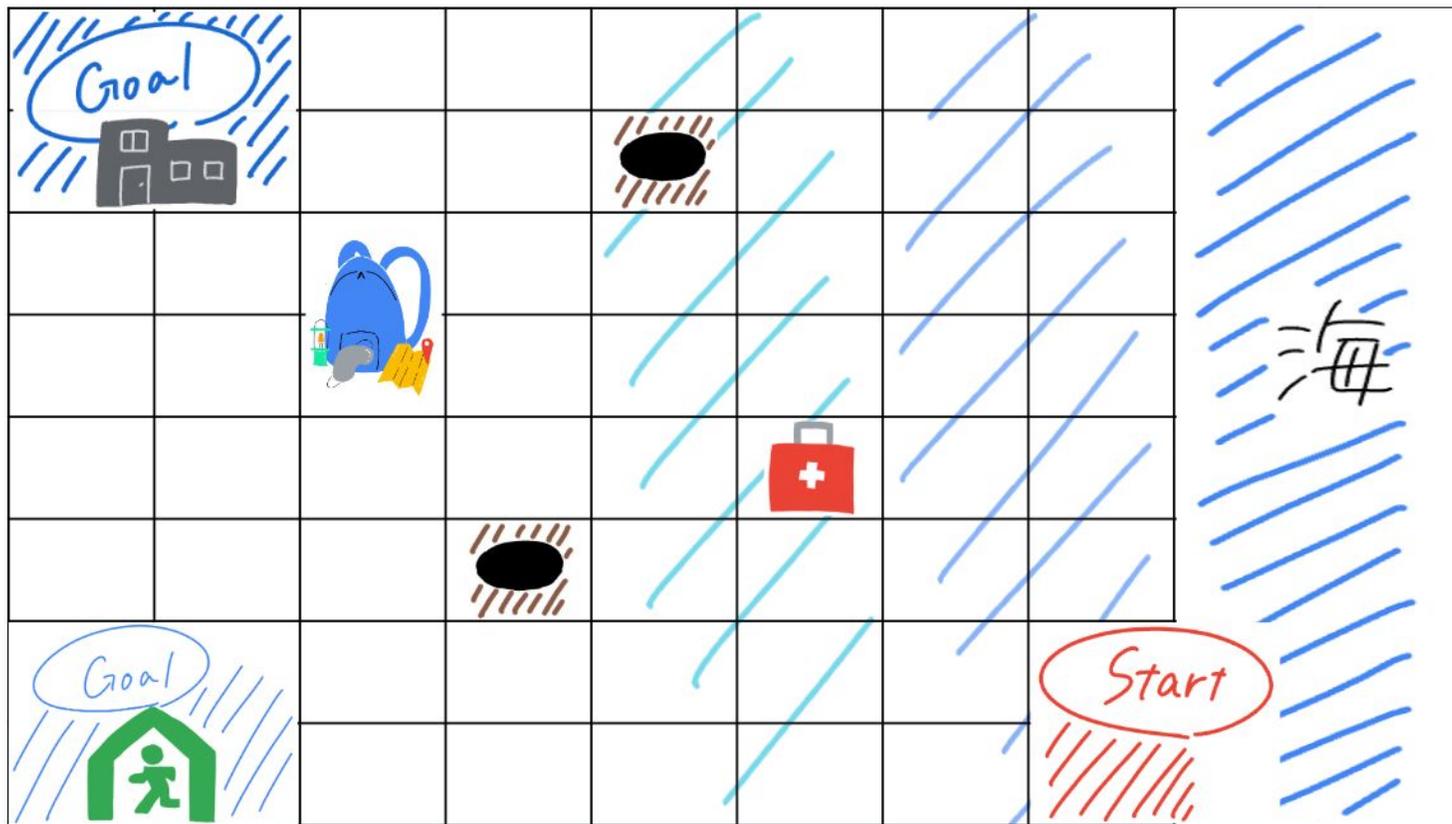


図7 ハザードマップを模したマップ

体力ゲージの説明

体力ゲージとは行動を行うときに消費する値
最大値が6であり、ゲーム開始時は4
体力ゲージが0になるとゲームオーバー
ゴールと同時に0になってもゲームオーバー



行動カードの説明

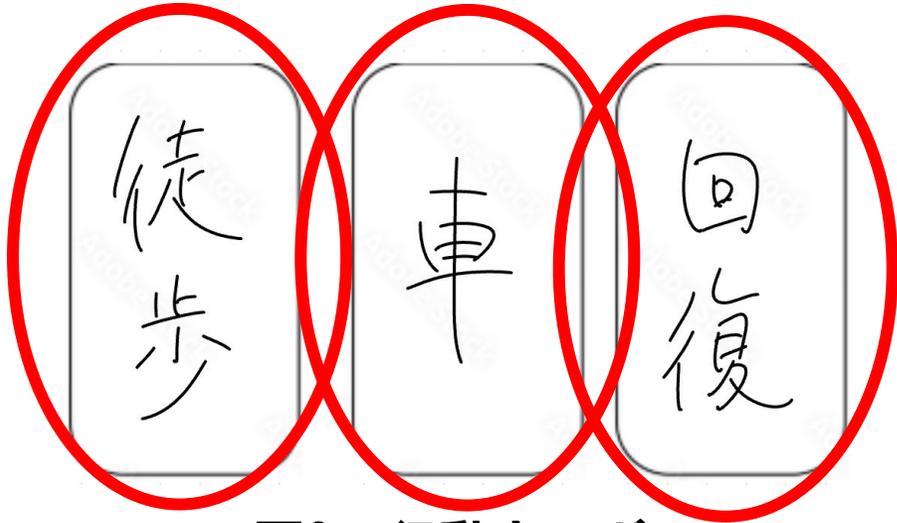


図8 行動カード

徒歩カード：体力を1消費する
縦横自由に2マス移動

車カード：体力を1消費する
さいころを振る
偶数ならば縦横自由に4マス
奇数ならば縦横自由に5マス
2人以上車を選択すると移動できない
移動の有無に関係なく体力を1消費する

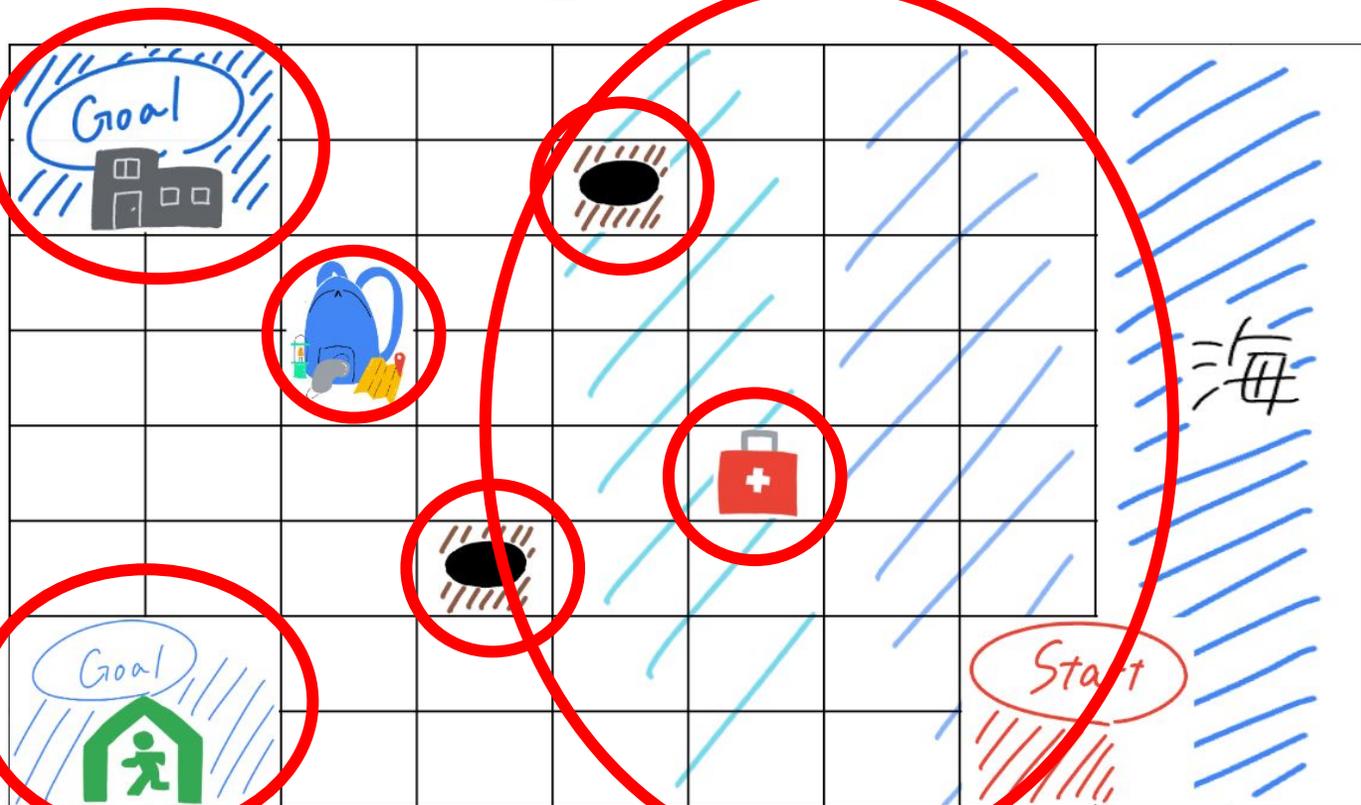
回復カード：体力を2回復する

マップの説明

小学生向け : ハザードマップを模したマップ

中・高生向け : 実際にあるハザードマップを使用したマップ

※人がいるマスを通ること、止まることはできません



救急キット : 体力を2回復する
先着1人のみ

ゴール : 体力が1以上の時ゴールに
到着すれば勝利

落とし穴 : そのマスを踏めば、
移動前のマスに戻る

津波要素 : 2ターンごとに、
海側からマスが減る

図9 ハザードマップを模したマップ

遊び方について

そのターンに行う行動カードを決める
カードを場に伏せて出す



プレイヤーは一斉に行動カードをオープン
回復、徒歩、車の順に効果进行处理する
救急キットや落とし穴、津波进行处理する



これを繰り返し勝者を決める

プレイの例



図10 行動カードを伏せている状態

プレイの例



図11 行動カードをオープンした状態

プレイの例



図12 回復カードの処理を終えた状態

プレイの例

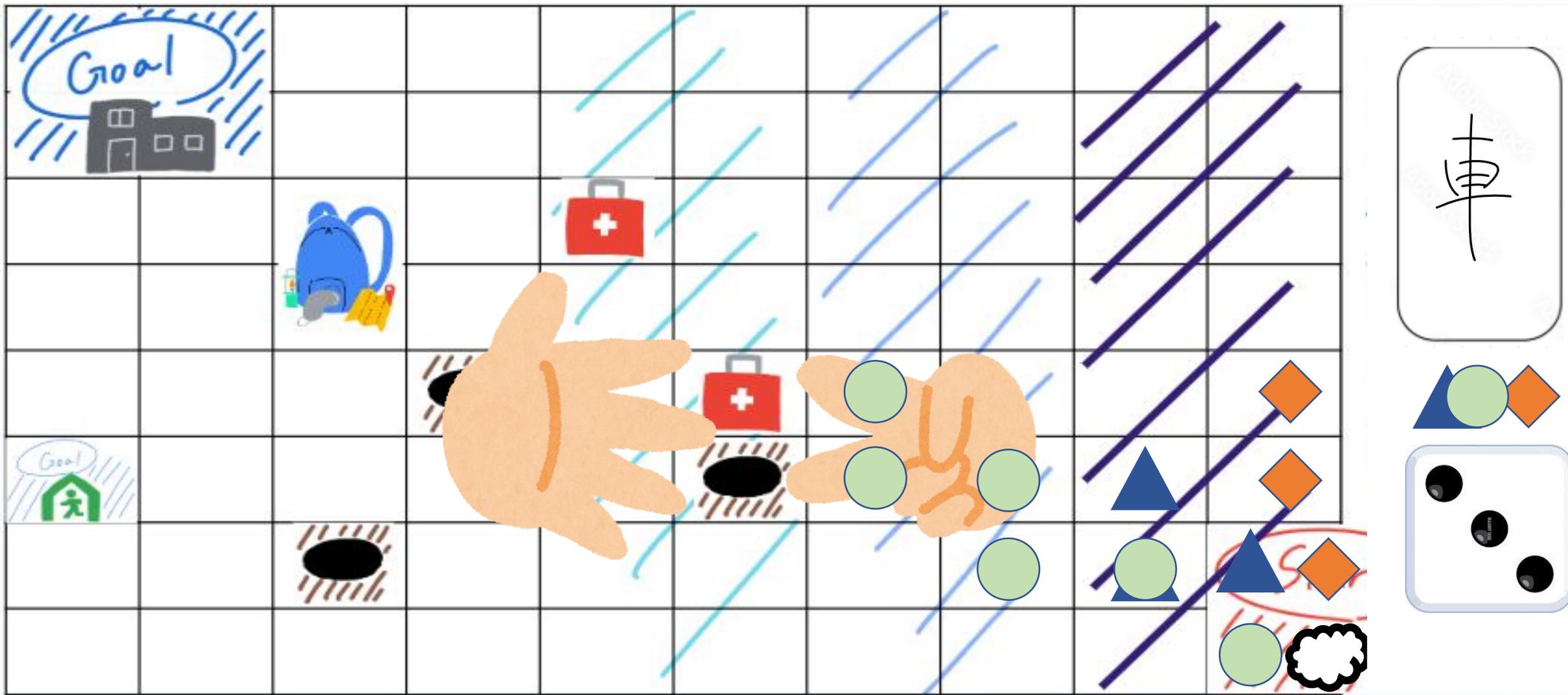


図13 すべての処理が終わった状態

プレイの例

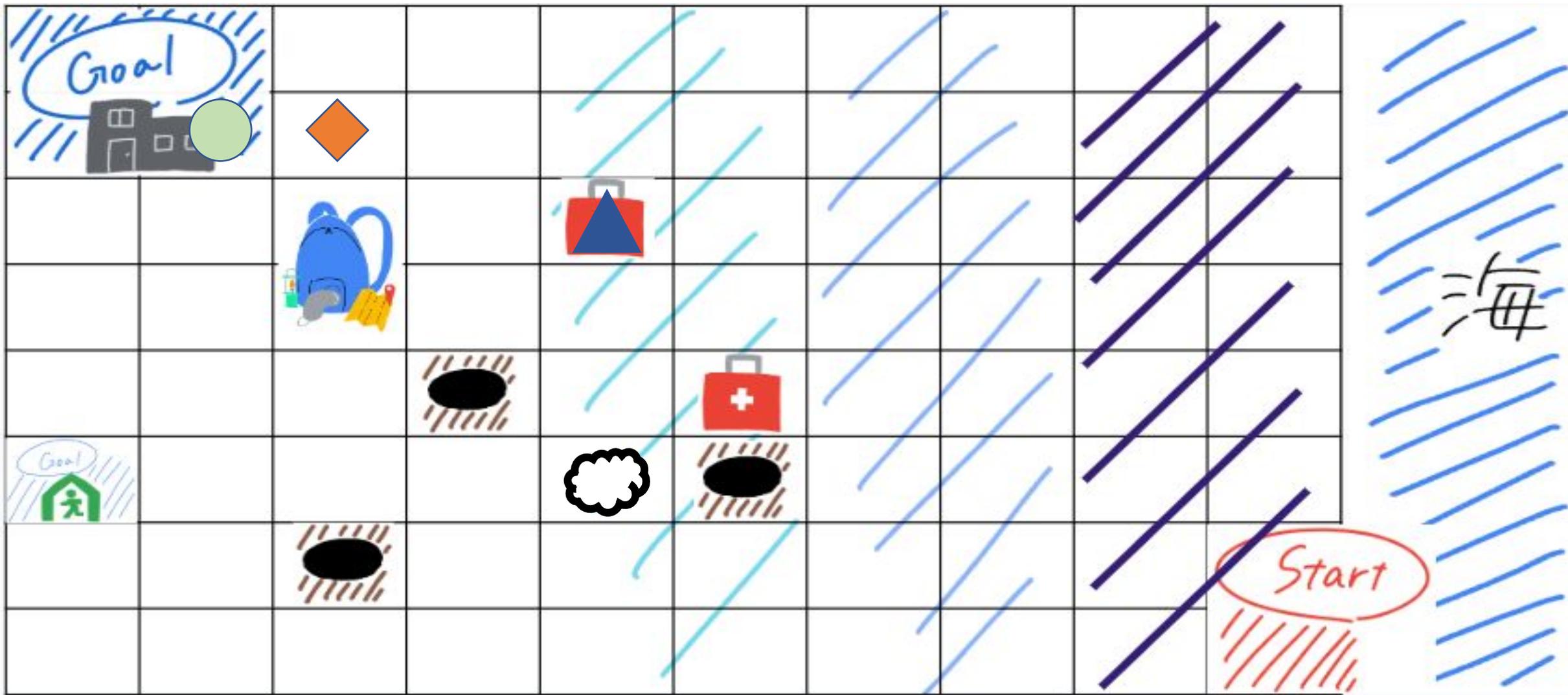


図14 勝者が決まった状態

展望

- ・中学生、高校生向けのルールがまだ決まっていないので完成させる
- ・実際に小学生にテストプレイしてもらい、完成度を高める
- ・小学校で避難訓練の一環としてプレイしてもらおう