

# ご近所さん 安否確認ゲーム

ついに  
完成！

みんなで協力して  
いち早くマンション全戸の安否を確認せよ！



無料貸出  
します

町会・自治会・管理組合・学校・施設・企業・地域団体などに、無料で貸し出したします。  
1セットから10セット単位でも貸し出し可能。ご希望の方は、以下までお問合せください。

UDCTak事務局（板橋区都市整備部 高島平ランドデザイン担当課）

電話番号：03-3579-2183 FAX番号：03-3579-5437 E-mail：info@udctak.jp

## 近所さん安否確認ゲームの開発にあたって 大東文化大学社会学部講師 飯塚裕介 (UDCTakディレクター)

### ● 防災ゲームの開発にいたった経緯

東日本大震災のとき、防災系コンサルタントとして、消防団をはじめとする地域の方々の防災教育に係る仕事をしていました。その中で、全国どこでもできる「図上訓練」用に様々な地理的条件や想定される災害パターンを組み込んだ防災教育キットをつくり、これをつかって出張講義をしながら、防災教育に取り組んでいたのですが、その時に感じたのは、限られた人数で全国をまわっても限界があるということです。指導者がいなくても、高齢者や子どもたちが勝手にできて、防災力の向上につながるようなものがないか、という思いから、ボードゲームというアイデアが生まれました。

もともと、私の実家にボードゲームが沢山あり、家族でよくやっていたので、ボードゲームには親しみがありました。大学に来て、最初に取り組んだボードゲーム「TENPEN」は、その図上訓練用の防災教育キットをもとに開発したものです。



### ● ゲームで災害時の状況判断を体験する

ゲームである以上、ゲーム自体が楽しくないといけません。そのためには多少内容をそぎ落としてでも、「またやりたい」と思ってもらえるようなものにしたいと考えています。一方でゲームだからこそ、できることがあります。それは、災害時に能動的に状況判断するきっかけを与えるということです。東日本大震災のあと、防災力を高めるためには、教わったものを覚えておしまいではなくて、自分で状況判断して考えることが大事だと言われるようになりました。こうした状況判断は、「教育」としてはなかなか教えられるものではありませんが、ゲームを使うことで、考えるきっかけを与えることができます。まずゲームで考えるきっかけを得て、そこからさらに「自分のマンションはどうなんだろう」と具体的に考えることにつながれば、防災として本当の意味をもってきます。

### ● なぜ「安否確認」をテーマとしたか

「TENPEN」のあと、新しい防災ゲームを作ると

め、テーマとすべき題材を探していました。UDCTakが2016年度に設立されたこともあり、大学にも近い高島平における防災上の課題についていろいろ調べていました。そのなかで浮かび上がってきたのが、特に団地において単身高齢者世帯が多く、災害時に安否がわからないということでした。もともと避難の問題を考えていたのですが、災害時の避難指示・判断について地域の方々にうかがった際、「避難の指示命令系統がよくわからない」「避難すること自体考えてもいない」という状況が見えてきました。これでは災害が起きた際、それぞれの住民の安否が全くわかりません。家の中で高齢者が倒れていてもわからないというのは大きな問題で、どの災害にも共通する課題だと気づきました。

### ● 安否確認ゲームの開発経緯

「安否確認ゲーム」は2016年度につくり始めて、2017年度にバージョン①、2018年度にバージョン②と改良を重ね、今年度さらにバージョン③として量産化しました。それぞれの段階でUDCTakのイベント(グリーンテラス等)でも体験会を行い、地域の方々からの意見をいただき、ルールを少しずつ改良してきました。例えばバージョン①は単に4人のメンバーで行うというものでしたが、バージョン②では4人のプレイヤーに「防災リーダー」「高齢者」等の属性を入れました。今回バージョン③では、「高齢者」でも役に立てる部分をつくるなど、各属性に得意・不得意をつけ、逆にアイテムカードをなくしてシンプルにしました。

### ● 安否確認ゲームの概要

本ゲームは大災害時の中高層集合住宅を舞台に、4人のプレイヤーが協力して安否確認をしていく協力型のボードゲームです。各プレイヤーはサイコロを振って出た目の数だけ移動や安否確認といったアクションを行います。所定の回数(ターン数)以内に、皆で協力して安否不明の部屋をなくすことができればゲームクリアとなります。各プレイヤーはゲーム開始時に消防団員、成人、中高生、高齢者のいずれかを割り当てられており、それぞれに出た目でできるアクションが異なるので、それぞれの得意・不得意に応じた役割分担も重要となります。

このゲームで特に伝えたいことは、若者から高齢者まで、それぞれにできることがあるということです。それぞれが効果的に役割分担することで、建物全体の安否確認が進むということです。

もう一つは、自分が無事であることを示すことで、無事じゃない人の安否確認が速やかに終わるということです。集合住宅では、安否確認シートを扉や郵便ポストに掲示するルールをつくっているところがありますが、そのルールが浸透していないケースがあります。このゲームでは、最初に安否確認がわかっている部屋が沢山あると早くクリアできるので、そういうメッセージも伝えられると思います。誰でもできる一番簡単なことは、自分が無事であることを伝えることなのです。

### ● 多くの方に体験していただくために

2020年1月には、都立高島高校の授業の一環として体験会を行いました。参加した高校生からは「安否確認は地域全体で行うことが大切と分かりました」「実際に災害が起きたときに若い人の力が必要になるのを感じました」「今回の授業を受けなかったら隣人が誰かなんて考えても見ませんでした。」「体力的な面で動ける自分たちが率先して安否確認すべきだと思った」などの感想が出ました。短時間のイベントにも関わらず、通常の防災訓練では得られない様々な気づきを得た様子が伺えました。こうした小さな気づきを地域の『防災まちづくり』につなげていきたいと考えています。

1セットずつのパッケージに加えて、お試し用の10セットパックも用意しています。無料で貸し出しますので、高島平地域に住んでいる皆さんには、できれば一回は体験していただきたいと考えています。地域の防災訓練で使ってもらっても良いですし、単にゲームとして遊ぶということでも構いません。

☞貸出については表紙参照

高島平団地をきっかけにできたゲームですが、災害時の安否確認は全国共通の課題です。高島平以外の地域の方でも、問合せいただければ貸出し等の対応を考えたいと思います。高島平発で全国に広がれば良いですね。

### ● 高島平の防災まちづくりに向けて

高島平は団地のイメージが強いですが、戸建てや一般のマンションも多く、そういう地区の防災も考えていく必要があります。現在、戸建て住宅版の「安否確認ゲーム」の開発にも着手しています。

また、今年の台風19号は、改めて大規模水害のリスクを感じる機会になりました。高島平は全体が低地にあるため、特に戸建て住宅の方々は、洪水時には高台に避難する必要があります。この問題は高

台の上の地域と一緒に考えていかないといけません。ヘリテージプロジェクトでも触れられていましたが、もともと高台の上と下(高島平地域)はつながった同じ地域でした。今は分断されてしまっていますが、改めてつながりをつくっていくとともに、避難の判断や避難の方法について、地域ごとの決まりをつくっていくことも必要だと考えています。



一丁目町会で行った体験会（2019年2月）



都立高島高校で行った体験会（2020年1月）



ゲーム開発を主導した飯塚裕介先生

---

# UDCTak

アーバンデザインセンター高島平

問い合わせ先 ▶ **UDCTak事務局**

〒173-8501 東京都板橋区板橋二丁目 66 番 1 号

都市整備部 高島平ランドデザイン担当課

電話番号：03-3579-2183 FAX 番号：03-3579-5437

Eメール：info@udctak.jp

facebook ▶ facebook で最新情報を発信しています。  
「UDCTak」で検索し、 をクリック！

Homepage ▶ <https://udctak.jp/>

