

帰宅困難者対策をテーマする 大学生向けのプログラムづくり

Safety Leader Students' Network

リスクマネジメント研究班

松元 卓也

発表概要

1. 新作ゲームの紹介

1. ゲーム改善の過程
2. 新作ゲームの紹介

2. プログラム概要

3. 今後の展開

発表概要

1. 新規作成ゲーム紹介
2. プログラム概要
3. 今後の展開

ゲーム作成の過程

帰宅困難者体験型ゲーム (中間報告会にて発表)

《課題》

ポイントがはっきりせず、狙いが分かりにくい
ルールが複雑で分かりにくい

ニコニコゲーム:『協力』と『計画』をテーマに

《改善点》

- ①マップを簡素化 ②チーム対抗
- ②「ニコ」というポイントを導入し、わかりやすく

《課題》

- ①時間がかかる ②プログラムの中での位置づけが難しい

4人1組のチームで行う『協力ゲーム』へ

協力ゲームの概要

- 改善点：大幅な簡素化
 - スタートからゴールへ向かうのみ
- 特徴
 - 協力することが必須条件 → 協力・計画
 - 大学から出る前の準備 → 時差帰宅
 - マップを確認し計画を立てる → 地図の確認
- 内容
 - マップ、ニコカード
 - サイコロ、コマ×4(※)

※用意が必要な物



ゲームのルール

□ ゲームの流れ

スタートマスにコマを置く
自分のゴールを確認

1 サイコロを振って、移動！

2 止まったマスに応じて
ニコが変化！

3 ゴールを目指す！

□ 4人1組で実施。全員がゴールにたどり着いて、ゲームクリアとなる。

□ クリアするまでにかかった時間を競う。

□ ニコはライフポイント。ゼロになるとスタートへ逆戻り。

ゲームのルール II

□ マスの色に応じてニコが変化

| | | |
|----|------|---------------------------------|
| 青 | +1ニコ | ニコカードを1枚ゲット |
| 赤 | -1ニコ | ニコカードを1枚失う |
| 黄色 | チェンジ | 他のプレイヤーとニコを交換(移動)出来る。枚数に制限はなし。 |
| 黒 | ダウン | ニコカードが0になる※ ※ヘルプを発動できるようになる。 |

ゲームのルール III

□ ダウンとヘルプルール

「ニコカード」がゼロ⇒『ダウン』⇒『ヘルプ』

他のプレイヤー1名を指名して、『ヘルプ』を依頼。承諾されれば、そのプレイヤーから1ニコ以上分けてもらえる。
ただし、『ヘルプ』を断られた場合は、他のプレイヤーに再度依頼することはできない。

□ パスルール⇒自分の順番をとばすことができる。

ゲームに対する思い

- 地図を見て道を確認する
 - どの道がダウンマスが少ないのだろうか？
 - 誰の道が安全なのだろうか？
- 時差帰宅をすること
 - 最後の人安全に帰り着くには？
 - ニコを増やす人、先に帰宅する人？
- 協力することが重要
 - 4人で行動することが大切
 - 1人行動ではゴール不可能
 - 大学の外にたくさんのダウンマス⇒『ヘルプ』の要請

発表概要

1. 新規作成ゲーム紹介
2. プログラム概要
3. 今後の展開

プログラム概要

- 対象：大学生（30人）
- 時間：90分
- 場所：プロジェクター及びグループの
作れる教室
- 道具：協カゲーム一式
パソコン・プロジェクター（※）

※ 無い場合は、プリントで対応可能

狙いと思い

- 首都直下型地震について知ってもらう。
- 誰でも帰宅困難者になる可能性があることを知ってもらう。
- 帰宅困難者になった際は、地図を確認すること・時差帰宅・お互いに協力することが大切であることを知ってもらう。

プログラムの目標

- 帰宅困難者問題が身近なものであることを知る。
- 協力ゲームを通して、帰宅困難者になった際には地図の確認・時差帰宅・協力が重要であることを理解する。

プログラムタイムテーブルⅠ

1. 導入(10分)

パワーポイント「導入」を使用し、帰宅困難者問題の提起・大学との関連を説明する。

2. 協力ゲームの説明(5分)

4人1グループにする。

パワーポイントの「ゲーム説明」を使って説明する。

3. 協力ゲームをする(20分)

20分以内にゴールができなくても、20分で一度ゲーム終了させる

プログラムタイムテーブルⅡ

4. 作戦会議(20分)

ゲームをしてみて、より早くゴールする方法を話し合う。

まったく攻略方法が見いだせていないチームにはヒントを与える。

5. 協力ゲームをする(20分)

6. 協力ゲームのまとめ(5分)

7. 総括(10分)

発表概要

1. 新規作成ゲーム紹介
2. プログラム概要
3. 今後の展開

今後の予定

- 大学でのプログラムの実施
 - 検証を重ねる。
- 作成したプログラムの改良
 - 地域性にあったプログラムの提案
 - ゲームの改善
- プログラムに関して
 - 団体HPにて、ツール一式を含めて掲載

終わりに . . .

ご静聴ありがとうございました。

Safety Leader Students' Network

リスクマネジメント研究班