

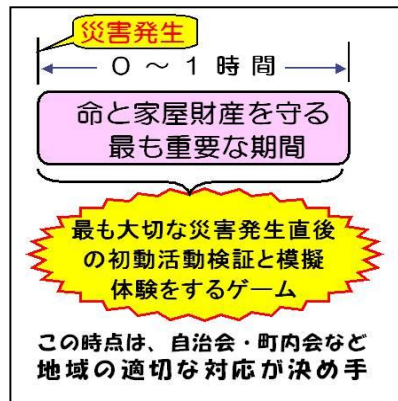
発災直後の行動ゲーム J-DAG の概要

J-DAGとは、防災・減災を目標に災害発生直後の被害事案に対して適切な判断と対応をリアルタイムで共助・協働の活動を実践する「発災直後の行動ゲーム」です。

このゲームでは、災害発生直後で責任者が不在かもしれない時に何をすべきかが体感でき、さらに防災・減災体制の欠陥や有効な資機材などの検証もできます。また、容易に繰り返して行えるので、地域性に合わせて被害想定をその都度変えて行えば、楽しみながら効果的な訓練ゲームができるので、高い向上効果が期待できます。

J-DAGは、その結果として、防災・減災へと繋がることを目指しています。このゲームは、自治会の例で作られています。施設や学校、企業で行う場合は、現実の資機材や敷地図を用いて行えば、より効果的です。

J-DAGの材料は「防災塾・だるま」のホームページ（発災直後の行動ゲーム）からダウンロードできますが、その他に「トランシーバ」が6台必要です。



地震発生による J-DAG の開始と進行

ゲームは何人でもできますが、25人~50人程度で行うのが良いでしょう。テーブルは、本部、各ブロック、そして一時避難場所兼備蓄庫の7卓を可能な限り離して配置します。そしてゲームはできるだけ**実時間と同じオンタイム**で進行し、被害減少に努めます。

1. ゲーム開始に先立ち、本部要員は少なく、A~Eのブロックは、その他の人を割り当てます。
2. 地震発生と共に、参加者はその場で身の安全行動（シェイクアウト訓練）をとり、家族の安否確認が出来たとして、本部および各ブロックのテーブルに参集します。
3. 各ブロックと本部のテーブル内では相談しながら、適切な判断と積極的な行動を心がけます。
4. 各ブロックと本部では時刻で指示される「指示書」に従い、**臨機応変に判断して行動します**。
5. 別のブロックや本部間は離れている設定なので、各テーブル間は**トランシーバ**でのみ連絡します。そして、地域全体で情報を共有しながら共助活動を展開します。
6. 「**疑わしくは行動せよ**」です。積極的に、重要なことを優先して行動します。
7. 資機材の絵カードは、本物として必要なブロックへ運搬して活用します。例えば、被災現場が暗ければ、備蓄庫から発電機、コードリール、投光器、などの絵カードを現場まで運んで明かりが確保できたとします。
8. 直後家族情報カードは人として扱い、発災時点の状況として安否確認や被害確認等に活用し、そして必要に応じて移動させます。
9. 予定の時刻（約1時間）が来たら、ゲーム終了とし、反省会を行います。

| 指示書 | |
|---------------------------------------|-------|
| Eブロック | 17:20 |
| Eブロックの田村宅が半壊でドアが開かず。茂、英子夫妻が閉じ込められている。 | |

| ブロック | 人数 | 状況 |
|-------|----|------|
| Aブロック | 37 | 伊藤 健 |
| Bブロック | 34 | 伊藤 健 |
| Cブロック | 3 | 伊藤 健 |
| Dブロック | 1 | 伊藤 健 |
| Eブロック | 1 | 伊藤 健 |

| ブロック | 人数 | 状況 |
|-------|----|------|
| Aブロック | 65 | 伊藤 健 |
| Bブロック | 53 | 伊藤 健 |
| Cブロック | 27 | 伊藤 健 |



ゲーム後の反省（これが大切）

J-DAG ゲームは、臨機応変の対応が大切で正解はありません。

ゲームは、被害条件を変えて繰り返すと効果的です。

そして必ず、ゲーム後にしっかりと反省をすることが大切です。

まずは 災害発生直後は、大変だということ、いざその時は打合せしている時間がないことを実感し認識することです。

次に **J-DAG** 訓練の失敗から多くを学び、問題点を洗い出すことです。

そして**J-DAG**を時々行って防災意識と体制を向上させて下さい。

災害発生直後に、わが地域から犠牲者を出さない、家屋財産を失わないという防災減災を目指して一歩でも前進しましょう。

