

## CD 収納データの概要と使い方

このCDに収録されているデータは、J-DAGとはどんなゲームかを説明したもの、および、J-DAGを行なう場合にひつような材料などがあります。少し分かり難いと思われるので、それら収納データについて概要を以下に、項目ごとにご説明いたします。

### 1. はじめにお読み下さい

#### CD 収納データの概要と使い方（本書）

##### ・ゲーム参加者の立場

このゲームの参加者は、ゲームで使用する資料の住民リストにはありませんが、ゲーム上の仮想自治会地域の住民であるとします。そして、自治会内で発生する災害被害に対して、適切な判断と行動を積極的に行なって、地域の減災に努めることとします。

##### ・ゲームの配置

ゲームは、地域を5つのブロックに分けた防災体制を取っているとしています。それら、5つのブロックを見なして、離してテーブルを配置します。加えて自治会災害対策本部、および、一時避難場所（防災備蓄庫が設置されている）の2箇所を加えて、合計7つのテーブルを配置します。

ゲーム参加者は、各テーブルに分散して配置しますが、ゲーム開始時点は、災害対策本部は、1～2人と少なくします。一時避難場所 / 防災備蓄庫テーブルは、ゼロ人です。

##### ・トランシーバの活用

各ブロック（テーブル）間は、本来は離れているので、直接声は届きません。そこで、ブロック間、災害対策本部との間は、トランシーバを使って連絡します。災害時は電話もケータイも使えません。伝令が走るのは時間が掛かりますし、伝令の届いた人だけにしか状況は伝わりません。トランシーバは時間の節約だけでなく、全ブロックが全ての会話を聞くことができ、情報の共有ができます。このゲームで災害時のトランシーバの有効性を体験して下さい。

（トランシーバが無い場合は、当面メモ用紙を伝令が運ぶことで進めてください。

そして災害時に強力なツールとなるトランシーバの早期導入を、ご検討下さい）

##### ・ゲーム開始と進行

ゲームの開始は、大地震発生の時刻と地震情報を示して開始します。そして、1時間程度のリアルタイムで、時々刻々と時刻指定で与えられる、災害情報や基本的な行動の指示を受けて、短い時間に次々と発生する災害や情報にたいして、臨機応変に判断し、そして対処行動を積極的に行なっていきます。

##### ・ゲーム進行の考え方

いざ災害時における被害を小さくすることが目的であり、ゲームがうまく出来ることは目的ではありません。参加者がこのゲームで体験的に学ぶことは、失敗とその反省からです。J-DAGを初めて行なえば、パニック状態になるでしょう。これが現実の災害ならなおさらです。適切な判断や行動は何かをゲームの前に考えるのではなく、先ずはやってみて、その後に参加者皆で、時間を掛けて考えて下さい。

ゲーム進行のファシリテータは、ゲームそのものの進め方へのサゼッションはしますが、基本的に、災害への対処に関する判断や行動に対しては、アドバイスせず、全て参加者に任せて下さい。

## ・ゲーム後の反省

ゲームはうまく行く必要はありませんが、終わったら十分な反省の時間を取って、問題点を洗い出し、改善へと結びつけて下さい。そして、シチュエーションを変えてJ-DAGを繰り返して行い、実戦的な、防災・減災力の向上に結びつけて下さい。

## 2. 「J-DAG とは」(パワーポイントデータ 音声付)

J-DAGの意義と実施法の例を、簡単に説明しています。(パワーポイントデータですので、見るためにはパワーポイントソフトが必要です。(もし、無ければ、ネットで「パワーポイントビューア」を検索し、無料ソフトをダウンロードすれば、見るができます。)



この「J-DAG とは」を、見て聞いていただき、J-DAGとはどんなゲームか、どんなやり方をするのか、などの概要を知っていただくものです。

災害発生直後には、公的機関は無力であり地域の自助・共助で対処対応するしかありません。しかし、多くの地域で行なわれている防災訓練等では、炊き出しや仮設トイレの訓練などが多く見られます。炊き出しは、材料さえあれば訓練までしなくても誰でも出来ることであり、1分1秒を争うものではありません。災害後に困らないように過ごすことより、被害を少しでも軽減することが先です。

すなわち、発災直後の1時間程度が、命や家屋財産を守る重要な時間帯であり、そこでの共助行動が優先されるべきです。しかしながら、この時間帯への地域の取組みは遅れています。

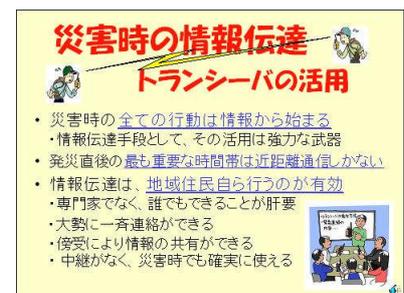
J-DAGはこの時間帯を実践的に実践するゲーム(訓練)です。

## 3. 「トランシーバの使い方」(パワーポイントデータ 音声付)

J-DAGで主役のツール、トランシーバの特徴と使い方を明しています。

J-DAGの実践には、トランシーバを重要なツールとして使います。災害時にはトランシーバが最強のツールであることを実感し認識するゲームでもあります。トランシーバが無ければ、当面は紙に書いて「伝令」で進めることも可能ですが、早期の導入をお勧めします。

ここでは、初めてトランシーバを使われる方、災害時に有効にトランシーバを使うための基本操作を説明しています。



## 4. 発災直後の行動ゲーム(J-DAG)の概要

J-DAGを、文書で実施例をあげて説明しています。

パワーポイントデータ「J-DAG とは」は、見て聞いていただき、概要を説明していますが、「発災直後の行動ゲーム(J-DAG)の概要」では、少し詳しく文書で説明しています。両者あわせて読んで、見て聞いていただければ、J-DAGの概要を理解していただけるものと思います。

## 5. J-DAG材料(A) (エクセルデータ)

J-DAG実施に必要な、基本材料を収納しています。

エクセルの各シートにJ-DAGを実施するときに必要な各種材料があります。そのまま、あるいは必要に応じて、自分たちの地域にあわせてアレンジしてご活用下さい。

以下に、各シート毎にご説明いたします。

### \* 資料の説明

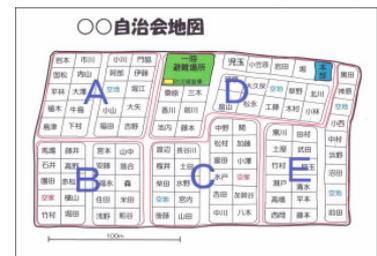
各シートにある材料は、全て使う分けではありません。

それぞれの材料はゲームの中で、どの部分で使うのか、全体で何枚必要か、などを一覧表にまとめてあります。

### \* 住宅地図

ゲームを展開する自治会/町内会の仮想地域地図です。

全体で約100世帯の自治会であり、そこには地図に記された世帯があります。そして、全体を5つのブロックに分けて、防災・減災活動をしています。災害時には災害対策本部となる自治会館と、災害時の「一時避難場所」となる公園が、離れてはいますが、Dブロックにあります。その「一時避難場所」には、自治会で管理している「防災備蓄庫」があり、平時は鍵が掛かっているとします。



### \* マンション図

J-DAGをマンションで行なう場合の居住図です。

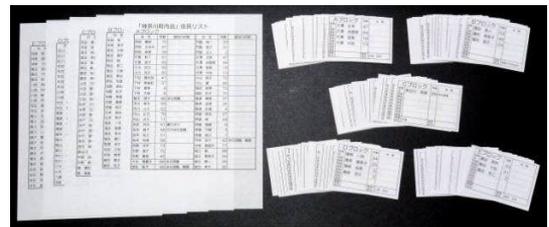
必要に応じて、前記の「住宅地図」と置き換えて、ご使用下さい。



### \* 住民リスト

当自治会に居住している住民リストです。地域に誰が住んでいるか分からなければ、災害時の安否確認は出来ません。ここでは住民情報は事前に収集し把握しているとします。

その情報は、自治会災害対策本部で全リストを、各ブロックではブロック内居住者のリストを保管していると、ゲームのブロックテーブルに配置します。



### \* 直後情報

「直後家族情報」は、プリントしカード化して使用します。

前記の「住民リスト」は、地域に住んでいる人のリストですが、この「直後家族情報」カードは、災害が発生した時点の家族と住居の状況を表しています。

すなわち、そのとき家族全員が当地域に居るとは限りません。自治会の責任者も不在かもしれません。

また、人だけでなく家屋の倒壊があるかもしれません。このカードは、安否確認やその他の防災・減災活動に生かしてください。

### \* 資機材

資機材の絵は、プリントしてカード化して使用します。そして、この資機材絵カードは、本物の資機材として活用します。例えば、Bブロックのテーブルの要援護者を搬送する場合、防災備蓄庫から、担架か車椅子の絵カードを取りに行き、それをBブロックの要援護者宅まで運んで、要援護者「直後家族情報」カードと共に、避難先へ運びます。救出作業や消火作業、その他も同様に、本物の資機材として運んで活用します。



### \* 資機材配備表

資機材配備表は、当自治会のどこに何台の資機材があるかを一覧にしたもので、各ブロック、災害対策本部、および防災備蓄庫に一覧表があります。

### \* 安否確認表

安否確認表は、災害対策本部へ各ブロックから報告されて来る安否情報を、記載してまとめるための表として活用します。

### \* ブロック表示

ブロック表示は、プリントしてから3つに折り、短辺をゼロテープなどで貼り合せます。そして各テーブル上に立てて、ブロックの表示とします。



### \* 備蓄庫

防災備蓄庫と見立てた箱に資機材の絵カードを入れておく。その箱には、これを印刷して箱に貼り、「防災備蓄庫」の表示、および「施錠中」の表示をしておく。



### \* 担当者札

担当者札は、各ブロックと災害対策本部のゲーム参加者に対して、必要なら担当する役割を決める。その場合には名札として使用する。

### \* 割当票

割当票は、ゲーム参加者を各ブロックや災害対策本部へ初期配置するときの割当に使用します。割当票の下段には、このゲームとは無関係ですが、大地震発生時に自分はどこに居たかを表しています。そして、大地震発生と共に、J-DAG実施会場ではなく、割当票に記載の場所における、我が身を守る適切な安全行動を1分間行ないます。(シェイクアウト訓練) この1分間の行動は、この後に展開するJ-DAG(ゲーム)とは全く無関係です。

### \* 参考資料1

「指示書」に基づき、災害対策本部や各ブロック間の、トランシーバを用いた情報伝達の想定例を示しています。これらには正解や不正解はありません。

### \* 参考資料2

災害時の行動のポイントを示しています。災害の状況は千差万別です。何がベストかは現場に居る人しか分からないかも知れません。しかし、こう有るべきと云う基本的な考え方はありますので、参考までに挙げてみました。

## 6. J-DAG材料(B)「指示書」等 (エクセルデータ)

J-DAGでは、発災直後の1時間の出来事、それに基づく行動を時々刻々とリアルタイムで行ないます。「指示書」とは、このゲーム進行の要になる重要なもので、被害の発生やその対応などを、災害対策本部や各ブロックに対して、時刻指定で指示するものです。

「指示書」には、指示先と時刻が書かれており、指定の時刻になれば開封し、その内容に従って、適切な判断と行動をします。すなわち、リアルタイムで展開するゲームのストーリーを決めるものです。ここでは、その「指示書」の作成を行ないます。

### \* 指示書入力

このシートでは、発生地震の情報と、災害対策本部や各ブロックへ指示する「指示書」の内容、指示時刻、指示先、指示内容、を一覧表の形で入力します。

サンプルは入力されていますが、J-DAGを実施する地域事情に合わせた被害想定をアレンジして下さい。この一覧表へ入力したデータは、全て別のシート「指示書印刷」「震源印刷」へ反映されますので、それらのシートで印刷して下さい。

### \* 指示書印刷

「指示書」は、指示の宛て先、開封時刻が表に、中には指示内容が書かれている状態にします。内容は指定された時刻になったら開封して見て、その内容にしたがって適切な判断や行動をします。その目的のため「指示書印刷」は、A4横の両面の長辺綴じで印刷します。1枚に2件の指示が印刷されますので、2つにカットします。そしてさらに半分に折って指示内容が見えないようにホッチキス止めなどをして使用します。



### \* 震源印刷

「震源印刷」は、そのままの印刷です。ゲームでは参加者に分かるように、全テーブルに配布するなどします。

### \* 指示と交信例

これは参考資料であり、ゲームで使う材料ではありません。ゲームの進行により、トランシーバでこんな「やりとり」があるだろう、の一例です。

### \* 指示書検討表

「指示書」はJ-DAGを実施するときのシチュエーション設定であり、重要なものです。しかし、J-DAGを実施する地域の物理的環境、社会的環境、組織的環境などによって、シチュエーションは地域にマッチするように変更する必要があります。また、同じメンバーで繰り返してJ-DAGを行なう場合も、変更する必要があります。そのような場合のシチュエーションを検討する場合の参考に、この表をご利用下さい。

## 7. J-DAG実践例 (パワーポイントデータ 音声付)

J-DAGは、時刻で開封する指示書に従って展開しますが、各ブロックの現場と本部とのトランシーバでのやり取りがポイントになります。ここでは、実践例の一端を参考に示しています。自分たちの地域に合わせたシチュエーションにして、より良く改善して、減災に結びつくよう学習しながらも楽しく実施して頂ければ幸いです。