

J-DAGの企画・運営と事前準備



令和2年8月 初版発行

さがみはら防災マイスター 小嶋 洋

J-DAGを企画・運営を実施するのに必要な段取り・準備の手順を下記に記載しますので、参考にして下さい。

1. 事前準備

①会場を確保します。(最低50名以上収容可能な部屋)

②企画者(主催者)は、事前にゲーム上の被害設定が必要です。→4～5ページ参照
これは参加者には知らせません。

指示書札で被害設定を編集して準備します。なお、標準的な被害想定(指示書札)は、資機材セットにあります。

③タイムテーブルを設定します。標準的なタイムテーブルは次の通りです。

- ・最初に発災直後に関係したレクチュア(45分) ←反復実施時は省略可
- ・J-DAGの説明(30分) ←反復実施時は省略可
- ・無線機操作訓練(15～20分) ←反復実施時は省略可
- ・休憩(10分)
- ・J-DAGの実施(45～60分)
- ・実施後の反省(20～30分)

④参加者数がほぼ確定したら、各班と本部に振り分けします。

※人数の制限により6班が難しいときは、班を減らします。

※本部長だけは、経験者などを事前に指定しておいた方が良いでしょう。

⑤必要機材

- ・パソコン・プロジェクターとスクリーンは、パワーポイントでレクチャーをする為に必要です。また、レクチャー用にマイクは準備出来れば準備します。
※反復練習に移行した時は、レクチャーは省略できます。

- ・トランシーバは「特定小電力トランシーバ」が最適です。
トランシーバーの最低数量 本部1台、各班1台、ファシリテーター2台
※トランシーバーが無いときは、メモ紙で代用出来ますが、効率はかなり落ちます。

- ・J-DAG用の資機材セットや地図など。数量は事前に確認しておきます。
※お渡しするCDから作成しても良いですし、ご希望があれば貸与出来ますので、御相談ください。

- ・会場を確保するときに、ホワイトボードやボード用ペンがあるかを確認します。

- ・付箋・メモ用紙・筆記用具・養生テープが必要です。

- ・「あなたは〇班です」という識別カードを準備しておき、受付した後に渡した方がゲーム開始時に迷わないと思います。

⑥感染防止・その他健康管理

- ・アルコール消毒液を準備して、ゲーム終了後に資機材カードなどを拭きます。
- ・必要に応じて体温計やフェイスシールドなども準備しておきましょう。

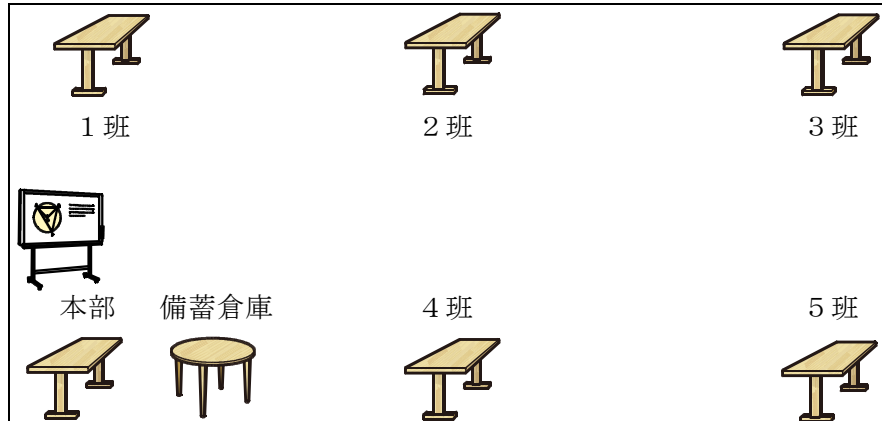
2. 当日の準備（約1時間ほどの時間を必要とします）

部屋のレイアウトを決定します。

大部屋の場合

当日には、会場の机の配置を6班を出来るだけ離して配置し、4班の机に近い所に一時避難場所 兼 備蓄庫の机と本部を配置します。

イメージです



複数の小部屋が使える場合

隣接した小部屋が使えるような会場なら、各班を別部屋とすることが理想的です。なお、相模原版は本部から近い部屋に一時避難所兼備蓄庫を設置します。

その他

事前説明レクチュアは、配置した机はそのままにして、椅子だけ移動させています。事前にトランシーバの周波数が他で使われていないか確認して下さい。もし、使われていた場合は周波数を変更します。

机の配置が決まったら必要なものを机の上に準備します。

本部の机

本部の机には、トランシーバー、本部用の地図や住民リスト、本部用に準備した資機材その他をあらかじめ置いておき、本部である識別札を設置します。本部は、多めに筆記用具や付箋を置いておきましょう。

備蓄倉庫

本部と備蓄倉庫の間にホワイトボードを設置します。ない場合は、模造紙を机の上に準備します。次に、備蓄倉庫の資機材を開封しない状態で机の上に置いておき、倉庫である識別札を設置します。なお、机に余裕があるときは、一時避難所の空きスペースも作ります。

災害現場（インシデント）の場所

災害現場の表示については、本部・備蓄倉庫に近い場所の壁に、養生テープで貼ります。（ガムテープは壁を傷めるので絶対禁止）

各班

各班の机には、トランシーバー、各班に割り当てられた地図や住民リスト、資機材やチェックリスト・筆記用具を置きます。また、各班の識別札を設置します。

上記の準備が終わってから受付の準備をしましょう。

3. ゲームの開始とゲームの進めかた

一番最初

地震は、緊急地震速報と地震の疑似音（音源がない時は進行役が合図）でスタートさせます。

水害は、大雨特別警報・土砂災害警戒情報などの緊急情報を合図にスタートします。

2 番目

本部の立上げを行う指示書が全班に配付されますので、本部要員は本部に集合します。

3 番目

本部に集合後、本部長より班内の被害状況と安否確認を行うよう無線で指示をします。

4 番目以降

ファシリテーターより各班にインシデント情報が書かれた指示書が時間が来たら渡されます。

被害状況などを本部へ伝え、自ら行動する・迷ったら本部に指示を仰ぐと言ったやりとりを無線を使い行います。

初心者向けは無線交信のやりとりの模範解答が書かれていますが、自分自身で考えた言葉で無線交信してももちろん o k です。と言う事をゲーム開始前に伝えて下さい。

終了させるとき

指示書が全て配り終わり、一連のインシデントが片付いた時点でファシリテーターが終了の合図を出します。この時、本部の作業が終わっていなくても構いません。

ゲームの反省

ゲーム以上に大切なのは、この反省会です。ゲーム初体験の人は、オロオロして自分が何をやったのか分からないうちにゲームが終わっているかも知れません。

実際の災害現場ならばなおさらです。報告を忘れた・確認を忘れた・応援を求めれば良かった・あの対処は適切で良かったなど沢山出てくると思います。これら反省意見こそが参加者全員の知恵・知識が身につき、得るものが多くなります。

これらの反省点から、我が自治会ではどんな体制作りが必要か、どんな資機材が必要で何が足りないか（その逆でこの資機材は要らないよね！もあります）、今後はどのような訓練をしていけば良いのかなどの検証につながりますので、少しずつでも前進していけるツールとして活用して頂けると地域全体の災害に強いまちづくりを進める為のベースアップになると思います。

4. 次回以降

同じシナリオでやっても良いのですが、難易度を徐々に上げていくなどのアレンジを行いますと、色々なバージョンのゲームが出来てきます。

これら作り上げたゲームプランにより新人はこのゲーム、少し上達したメンバーにはこのゲームというように自治会内での訓練メニューとして使う事も出来るようになります。

また、J-DAGの技法をそのままに街中で行う「街中防災訓練」という応用も可能です。

ゲーム上の被害設定（指示書作成）方法

※ゲームの被害想定は、参加者のレベルに合わせて一班あたり2～4のインシデントを想定しますが、下記の内容は初心者向けの一班2インシデントで記述します。

まずは、指示書のレイアウトは次の通りです。

指示される班					1班
指示書の連番	No.2				指示書-活動報告例
ゲーム開始時からの手渡し時間	04分	FT	1班	手渡し	FTからこの札を1班へ渡す
情報を発信する人		1班	本部	無線	至急 至急 至急 1班より本部、〇〇宅で火災発生、窓より煙が出ている模様、現場へ出向する 以上
情報を受ける人 ワンポイントアドバイス					資機材を準備してから現場へ行きます
情報伝達手段	08分	1班	本部	無線	1班より本部、※状況※「〇〇」宅の火災 近所の住民により消火済み、待機場所へ戻る 以上
インシデント情報や活動指示情報記載欄		本部	1班	無線	本部より指示があります、対応してください
この灰色部分は、自分の班ではなく、相手側（受け側）の指示内容になります					

初心者向けの場合は、このレイアウトのようにトランシーバーでのやりとりも記述しますが、無線交信の基本である簡潔な命令形で表記します。

指示書の作成手順

1. スタートさせる指示書を作ります。

地震では、災害発生の瞬間（シェイクアウト訓練）を指示書の最初に持ってきます。
水害では、災害発生前の避難指示の状況を最初に持ってきます。
避難所立上げ想定の場合は、災害発生の瞬間を指示書の最初に持ってきます。

2. 次に本部立ち上げの指示書を作ります。

3. 1班から順番にインシデントを考えますが、同時刻に複数重ならないようにします。

※一番最初は慣らしを兼ねるため、簡単で優しいインシデントにします。

インシデント1つあたりの時間的フローは平均的に次の様にします。
発生（0分）→本部と連絡（1分）→資機材の準備（2分）→処理完了（5分）

インシデントで使う人名は住民リストの中から、滞在している人を選定します。不在の人を選定してしまうと、集計に誤差が出てしまい、ゲームが成立しなくなります。

4. 1班～5班までの手渡す時間の間隔を3～4分で設定すると、前半終了が25分程の時間経過で作る事が出来ます。

5. 前半と後半の間隔は2～3分空けると本部が大分落ち着きます。

6. 再び1班から順番に最初のインシデントを考えますが2巡目なので、インシデントの中身を若干複雑かつ難しくしても良いと思われます。

7. 班間の人移動を想定する場合は、移動元の班のインシデントと重ならないように時間配分を考慮します。

8. もし、全員退避の指示書が必要な場合は、終盤で指示を出すようにします。

地震の時は、沿岸地区では津波、内陸部では大規模火災や山体崩壊など、全員退避になる想定もありますが、全員退避想定は終盤に持ってきます。

水害の場合、堤防決壊などの全員退避想定は、終盤に持ってきます。

避難所立上げ想定の場合、全員退避想定は行わず、立上げから運営状態に以降した状態で完結するように持って行きます。

※重要なポイント※

それぞれの地域特性・風習・過去の災害事例を盛り込んで、被害設定（指示書）を作成するのが、参加者に違和感なく受け入れられるゲームになります。