

## 論 点

(災害をイメージする能力を高めるコンテンツの充実)

### 1. 災害をイメージする能力を高めるコンテンツの充実

- ① 実写やシミュレーション映像等を用いた防災教育教材の作成  
(あまりニュースにならないが被災者にとって重大な情報を盛り込む工夫、一定時間内で教える標準的防災教育メニューの作成など)
- ② 生活に密着した災害の体験談の活用  
(被災前日に戻れたらどのような予防措置をとるべきであったか、災害をわがことと感じさせるような教材の作成、年代別の体験談の提供など)
- ③ 地域の災害史の活用  
(地域の現在の災害危険情報の理解に役立てる、郷土史の理解とあわせて地域をより深く知る契機にする、第二の「稲むらの火」の発掘など)

### 2. 魅力的で文化的な工夫を凝らした伝達

#### (1) 災害を織り込んだ物語作品の作成

- ① 映画、テレビドラマ、演劇  
(臨場感ある災害描写、小道具に防災用品を加える等)
- ② 小説  
(時代背景として歴史上の災害の影響を分析)
- ③ 漫画等  
(年代別に受け入れやすい情報の提供)
- ④ 絵本、紙芝居  
(幼児向けの工夫、読み聞かせや解説による補足など)

#### (2) 防災情報伝達の工夫

- ① 一般向けに  
(映画ロードショー、テレビ番組、タウン誌等生活情報誌への掲載等)

- ② 防災イベント、防災講座の参加者向けに  
(教材としての利用など)
  
- 3. 防災教材コンテンツ提供のモデル作り  
(ぼうさいカフェ、防災井戸端会議等さまざまな方式によるコンテンツの実験的提供など)
  
- 4. コンクール募集などを通じた裾野の拡大  
(防災ポスターコンクール等コンテンツ募集を契機とする参加者の拡大)
  
- 5. 災害のリスクや対策に関する体験型メニューの提供
  - ① 子供向け
    - ・ ぼうさい探検隊
  
  - ② 大人向け
    - ・ DIG (Disaster Imagination Game)
    - ・ タウンウォッチング