

## 骨 子

(災害をイメージする能力を高めるコンテンツの充実)

提言 = よりよいコンテンツの作成

最近、既存のコンテンツでもよいものが相次いで作成されつつある。実際に活用しやすいように、コンテンツに関する情報を素材別、用途・使用場面別に体系的に分類・整理する。

また、新たに災害をイメージする能力を高める素材を整備し、優れたコンテンツの充実に努める。コンテンツ作成に当たっては、コンクール等の方式を取り入れより幅広い層の参加を求めるとともに、災害のリスクに関し知識としてだけでなく体験として理解できるような教材の充実に努める。

### 1. コンテンツの体系的整理

#### (1) 媒体別整理

##### 映画、テレビドラマ、演劇

災害を描いた場面では臨場感ある災害描写により災害のイメージを実感できるようにすることが重要である。また、発災後の衝撃的な映像だけでなく、それに対処する人々の努力や、事前の災害への備えについても描くことが望ましい。

平時の日常生活の場面においても、たとえば小道具に防災用品を加える等、災害への備えを怠らないことを示しておくことが防災のメッセージを伝えるうえで有効である。

##### 小説

上記映像メディアにおける描写に加え、人々の暮らしへ影響を与えた歴史上の災害の考証を背景に、将来への教訓を引き出すような描写があると有益である。

##### 漫画

年代別に受け入れやすい形で情報を提供することが有益である。映像メディアに通ずる描写により災害のイメージをより豊かに伝えることができる可能性をもつ。

##### 絵本、紙芝居

幼児向けに、わかりやすくかつ過度に刺激的でなく災害を伝えるだけでなく、生き残るための基本的な知識を、予防的見地を含め、伝えるよう留意す

る。読み聞かせる際に、ストーリー外の解説を加えることにより情報を補足するなどの工夫が有効である。

#### ゲーム

クロスロードや防災すごろく等のゲームは、参加者が問題の共有から解決への過程を発見し体験することを通じて、一方的な知識の伝達でなく、互いに教えあう水平的な人間関係の中で現実の災害への対処能力を養うことができる効用があり、同時に楽しみながら行うことができる。

テレビゲームのように一般に普及し、かつ映像メディアとしての要素をもつゲームもまた災害をイメージする能力を高める可能性がある。

### (2) 用途・使用場面別整理

#### 対象者

対象者の属性に応じて、

- ・ 年齢別（幼児、少年、青年、成人向け）
- ・ 場面別（個人・家庭、地域、学校、企業、行政向け）
- ・ 習熟度別（一般向け、指導者向け） 等に区分する。

#### 目的

コンテンツの使用目的に応じて、

- ・ 防災の意識付け、きっかけ作り
- ・ 防災知識の付与
- ・ 防災活動の実践 等に区分する。

#### 時系列

提供する知識、技能の使われるべき時期に応じて、

- ・ 事前対策
- ・ 被災直後
- ・ 復旧・復興 等に区分する。

その他対象災害の種類等の分類が考えられるが、特に 、 が重要であり、その他の分類は検索の便に供するためのキーワードとしておくことも考えられる。

## 2. 優れた素材の整備

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

映像の使用は災害を実感させる上で有効であるが、その際あまりニュース

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をこらすことが必要である。

#### 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をキーワードに、災害を我がことと感じさせるような教材の作成が必要である。家庭のみならず職場（企業、行政）などの場面別、あるいは年代別の体験談の提供など、災害を実感させるためのよりきめ細かい工夫が必要である。

#### 地域の災害史の活用

地域の災害史は地域の自然条件の適切な理解に役立つとともに、これに対応してきた地域の人々の知恵の蓄積を示すものであり、将来の災害に備えるために役立つ情報を多く含んでいる。たとえば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、などの活用が考えられる。

「稲むらの火」の逸話は津波への備えを伝えるあまりにも有名な教材であるが、これに続くような、あるいはそれぞれの地域ごとに役立つような逸話、物語などを発掘して新たな教材としていくことが必要である。

### 3．コンクール・募集などを通じた裾野の拡大

コンテンツ作成に当たっては、たとえばポスターや小説・エッセーのコンクール等の方式によって、コンテンツ募集を契機とする参加者の拡大が見込まれる。

### 4．災害のリスクや対策に関する体験型メニューの提供

災害のリスクや対策を知識としてのみならず体験を通じて理解するメニューが提供されるようになってきており、以下の例にみられるように災害対策を理解するうえで優れたものがあり、その一層の活用が望まれる。

#### 子供向け

「ぼうさい探検隊」は、子どもたちが、自分たちの住むまちを探検し、発見した防災・防犯拠点の位置や写真、気づいたことなどを模造紙上の地図にまとめてオリジナルの防災マップを作成する、小学生向け実践的防災教育プログラム。まちへの関心を高めることを通じて、子どもたちに防災意識が芽生えることをねらいとしている。

#### 大人向け

- ・ DIG (Disaster Imagination Game)  
災害 (Disaster) の D、想像力 (Imagination) の I、ゲーム (Game) の

Gの頭文字をとって名付けられ、誰でも企画・運営できる、参加型で簡単な災害図上訓練のノウハウ。参加者は大きな地図を囲み、全員が書き込みを加えながら議論をする過程で、被害の様相はより具体的に描き出され、その地域の災害に対する強さ弱さも明らかになることが期待できる。

- ・ タウンウォッチング

まちを歩いて、まちの魅力を発見するとともに、危険箇所を発見したり、避難場所、避難経路を確認するなど、防災の視点から自分たちのまちを見つめ直すことである。

提言 = 優れたコンテンツをより広範囲に提供するための取組に着手する。

災害をイメージする能力を高めるためには、優れたコンテンツの整備のみならず、それが広範囲に提供されなければならない。

そのためにはコンテンツに対する需要の発掘と把握が必要であり、需要に応ずる提供のモデル作りなどの取り組みに着手することが必要である。

## 1 . 需要の発掘と把握

防災情報への需要を認識・把握し、それにふさわしい提供手段を選択する必要がある。例えば以下のケースが考えられる。

### 一般向けに提供

一般の災害への関心に応じて、映画ロードショー、テレビ・ラジオ番組などで、災害に関する意識を高めたり知識を充実させるような情報を提供する他、インターネットサイトや携帯電話などの活用も有効。

### 学校教育、防災講座の参加者向けに提供

教材としてどのようなものが受け入れられやすいかという情報に基づき、過去の逸話などの教材を選択し、利用する。

一定時間内で教える標準的防災教育メニューの作成をあわせて行くと、教材の利用促進に役立つ。

### 消費者の視点での生活情報誌への掲載等

災害への備えとしてどのような製品・サービスが望ましいか、生活情報誌、タウン誌、フリーペーパーに記事を掲載する。

### 法人向けの提供

経営層への啓発資料および社員への安全教育の教材を作成、配布する。

## 2．防災教材コンテンツ提供のモデル作り

ショッピングモール、駅前広場など人の集まる場所において、防災についての実演を行いながらの防災井戸端会議や交流会など、様々な方式によるコンテンツの提供を試みる。提供の場においては、一方的で平板な知識の提供にならないよう、参加者一人一人の「気づき」が加わってより深みがあり親しみ易い情報の広がり方となるように工夫する。

さらに、モデル作りの成果を含む国民運動推進に役立つコンテンツを利用しやすい形で提供するための仕組みを整備する。