

第97回 生きるためにやっておくことって？

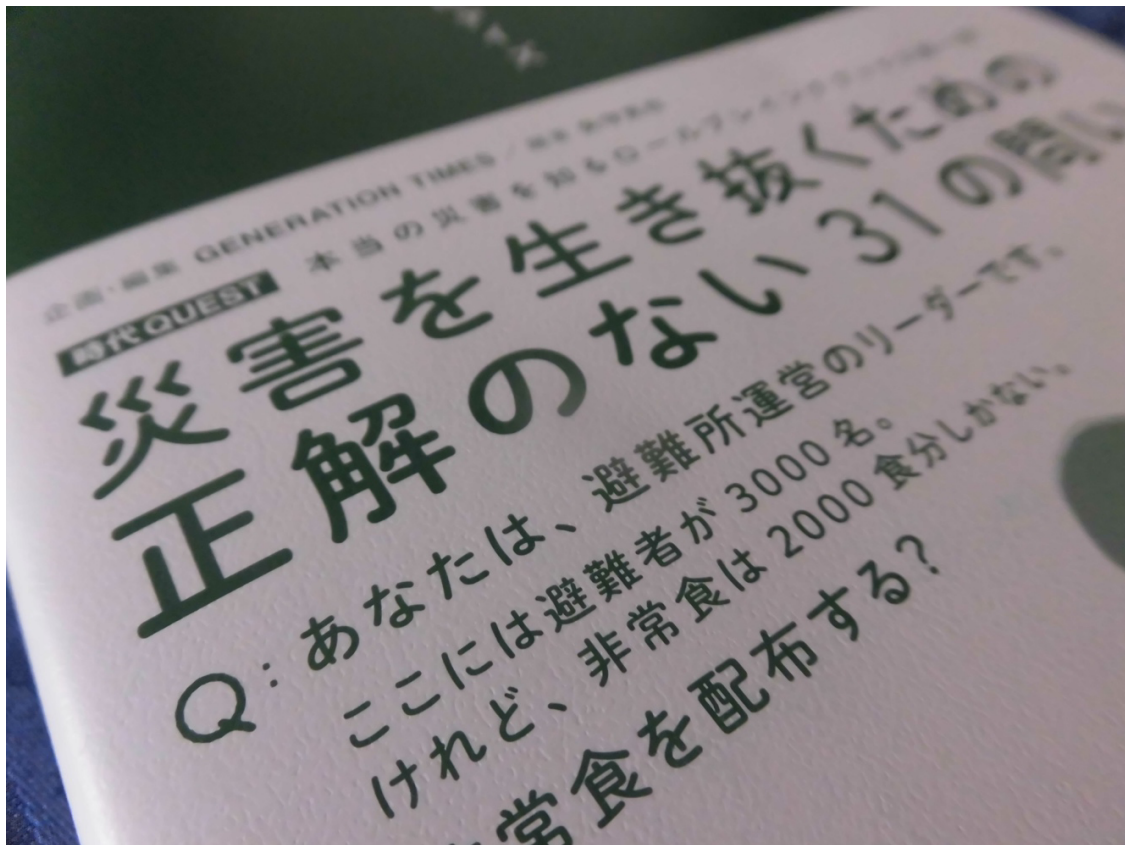
IT生

先日、防災（避難ゲーム）をやってみたいから、アドバイスくれという話が社内であった。内容はというと、会社が編集に関わっている雑誌の読者のために、関東大震災100年に学ぶということで、首都直下地震に注意喚起したいのだという。

ゲームに関わる事業の説明が始まって、間もなし、「駄目だし、した。

「これは何のためにやるの？」ときいても言葉に詰まったまま返事がない。

世間では、このような防災ゲームが流行で、防災教育と称しては、学校や自治会、職域などでやっている。ほぼ一回こっきりで終わってしまう。そういう状況も踏まえたうえで、「そもそも防災教育と世間でいわれている概念は存在しない」という話からした。



避難ゲームのテキストには、実際に被災地で起こったことをヒントに「答えのない問い」がつづられている

仮に、「防災教育」をやるとして、「なんのためにやるのか？きちんと詰めて考えたことがありますか？」と問うてみた。地域で起こる災害（例えばハザードマップ）を認識して、それぞれ住民、子供も大人もひとりひとりが自分の避難プランもしくは地域の避難プラ

ンへの協力を具体的にどう構築していくのかを、地域のすみずみ（自分の生活圏）まで足を運び、情報共有し、訓練を積み重ね、避難プランの実効性を高めていくものだ。その訓練の一環として、避難ゲームをやってみて、「脳トレ」をやるぐらいの位置づけを明確にしてから、避難ゲームをやる、ということなら、役に立たないことはないのでは？と話した。

そうでないと、例えば、避難ゲームにでてくる典型的な課題「心肺停止の子供と重傷の大人のどちらを助けるのか？」といった問いを議論したところで、頭が混乱して、「防災というのは答えのない永遠のテーマなんですね」で終わってしまう。

それでは、避難ゲームをやること自体が、防災には逆効果だということになってしまう。

そこで、提案してみた。今回は「ゲームを実施するバックグラウンドなし」でやるとして、半年間、自分や家族の避難プランを考えたいうえで、もう一度、やってみて、自分の中の思考の変化をみてる、そのことで「何をすべきか」というノウハウよりも、まず「自分に将来降りかかるであろうハザードに対して、何を考えるべきか」というスタート地点にまず立つべきではないかと、話してみた。さて、どうするのか、今後に期待してみたい…、のだが。

（令和5年8月）