

2017年3月14日(火)

神戸市消防局災害対応シミュレーションゲーム
『ダイレクトロード』
についての体験報告書

報告者:立命館ゲーム研究センター 渡辺修司
立命館映像研究科 山下一騎

目次

1. 概要
2. テストプレイについて
3. 本プレイ
4. アンケートの結果
5. 考察

1. 概要

この報告書は、神戸市消防局から依頼された「災害対応シミュレーションゲーム ダイレクトロード」のプレレビューである。

依頼内容について

- ・南海トラフ地震が発生した直後の1時間にどのようなことが起こるのかを疑似体験すること
 - ・その1時間でできることは何か、そしてその方法を具体的に示すこと
 - ・周りにいる人々と協力すれば人の命を救えるかもしれないこと
 - ・そのために情報をうまく共有し、その中から解を見つけ出さなければならないこと
 - ・協力し合うには、リーダーシップが必要なこと
 - ・人に具体的な指示を出すとはどういうことかを示すこと
- それらがこのゲームによって狙い通りに伝わるのか、ゲームの設計上、無理やりな部分はないか、理解しがたい部分はないか、技術的にもっとこのように改良すればいいのではないか

以上のことを重点にゲームを評価しながら、加えて気になった点などをまとめていく。

ダイレクトロードとは

神戸市消防局が作成したカードゲーム型の防災教材です。どなたでもご自由に無料でご使用いただけます。

災害時に周りの人の命を救うために必要な、現実的で具体的な行動を、仲間と協力して楽しみながら学ぶことができます。職場のビジネス研修や学校での防災学習、地域活動等での研修教材としてご活用ください。

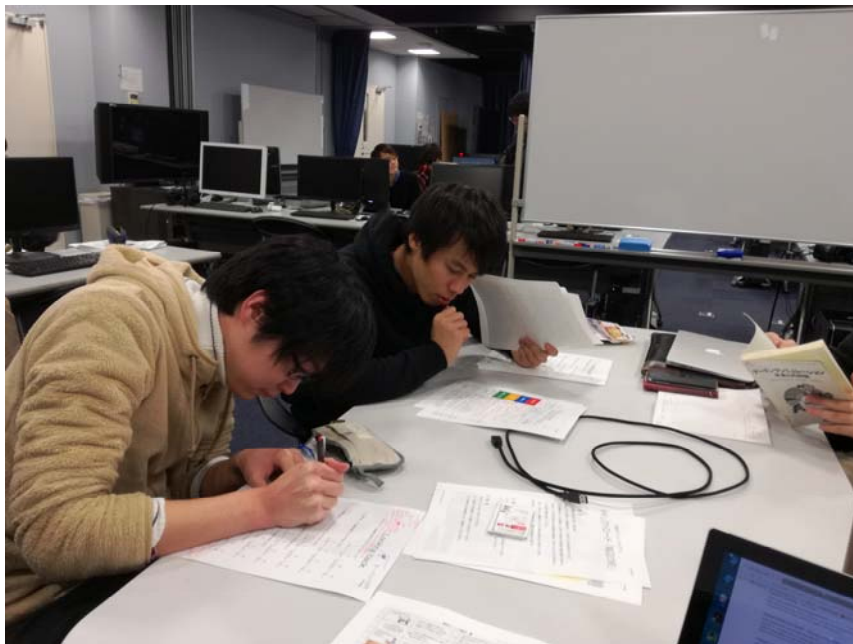
(引用:神戸市役所

<http://www.city.kobe.lg.jp/safety/fire/firehouse/nada/directroad.html>)

2. テストプレイ

2017年1月24日、ゲーム内容を把握しゲームマスターとして進行を確認するために、立命館映像学部ゲーム制作ゼミに所属する教員をオブザーバーとし院生3名でテストプレイを行った。このテストプレイでは最初から最後までをプレイするのではなく、ルールを把握するために全員がゲームマスター(進行役)の進行票やカードの詳細情報を見ながらの状態プレイした。またこの時に、あらかじめ建物の配置などの確認を行った。

この時点で、ゲームをおもしろく進めるためには進行役がかなり重要な点であることの認識がされ、大学院生から本作品の意図に共感した学生をリーダーにし、本プレイの場を調整することとした。



3. 本プレイ

有志で集まってもらった映像学部生を対象に本ゲームをプレイしてもらった。
参加人数の関係から1グループ1プレイで行った。報告者は進行役を務め、また参加者の様子などを観察した。(グループの親密度としては3人組を中心に、深い関係がない個人4人)

参加人数:7名

日時:2月18日

場所:京都イオンKOTOホール

この期間は学校が春休みに入っていることもあり、本プレイは、映像学部の卒業展示会という場を借りて、学部生の協力をお願いした。以下はその様子である。



4. アンケート

参加人数: 男性(20代前半) 7人

レベル: Standard

アンケート結果

1 自分が持っている情報を仲間に伝えることができましたか？

- ・うまくできた 5人
- ・できた 2人
- ・あまりできなかった 0人
- ・できなかった 0人

2 仲間が持っている情報を聞くことができましたか？

- ・うまくできた 6人
- ・できた 1人
- ・あまりできなかった 0人
- ・できなかった 0人

3 仲間同士協力して状況に対処することができましたか？

- ・うまくできた 4人
- ・できた 2人
- ・あまりできなかった 1人
- ・できなかった 0人

4 震災直後の状況やリーダーとしての役割をイメージできましたか？

- ・うまくできた 0人
- ・できた 5人
- ・あまりできなかった 1人
- ・できなかった 1人

5 被害をひろげないために消火活動を優先することを理解できましたか？

- ・うまくできた 5人
- ・できた 2人
- ・あまりできなかった 0人
- ・できなかった 0人

6 本当に巨大地震が起こったら、リーダーとして行動してくれますか？

- ・任せろ 0人
- ・がんばる 0人
- ・自信がない 4人
- ・無理 3人

7 感想

- ・楽しかった
- ・繰り返して遊ぶことが難しいので学習としての定着が弱いのではないか
- ・別ステージがほしい(海が近くじゃないパターンなど)
- ・自分の状況等があると、より実践的なスキルが習得できるのではないか？

→今回体験したゲームでは救助活動や非難活動がメインであったが、もし自分が危機的な状況になった場合はそれどころではない気がする。

・枠によってある程度ヒントになっていた

→ゲームの予期せぬ形でヒント情報を得てしまった気がした

・死んでしまう状況があってもいいのではないかな？

5. 考察

本ゲームの目的の確認

・南海トラフ地震が発生した直後の1時間にどのようなことが起こるのかを疑似体験すること

・その1時間でできることは何か、そしてその方法を具体的に示すこと

・周りにいる人々と協力すれば人の命を救えるかもしれないこと

・そのために情報をうまく共有し、その中から解を見つけ出さなければならないこと

・協力し合うには、リーダーシップが必要なこと

・人に具体的な指示を出すとはどういうことかを示すこと

これが、狙い通りに伝わるのか、ゲームの設計上、無理やりの部分はないか、理解しがたい部分はないか、技術的にもっとこのように改良すればいいのではないかな

【おもしろさ】

ゲームとしては大変よくできており、今回行ったテストプレイでも、参加者は大変楽しんでプレイしていた。

これは、知識を得るための継続意識に貢献していると思われる。

一方、ゲーミフィケーション作品として考えた場合、最初は参加者として体験した者が、次にゲームマスターとして役割を変えることで、別の楽しみ方(自分が参加したときと異なる進行になるなど)が生まれるなどの仕組みがあることで、広くコンテンツが伝搬させていくことが可能であり、この点も考慮するべきだと思われる。これは、遊びの「伝搬していく力」を強めることで、公的機関から「発信していく」ではなく、体験者自身が「拡散させていく」スタイルにも対応できると思われる。本企画は、そのような可能性も秘めていると思われる。

【疑似体験】

あくまでも「ゲーム」という場なためか、今回のプレイではあまり緊張感はなかった。これはゲームマスターの力に大きく作用されると思われる。

本ゲーム制約が時間制限のみであることから、参加者には大きなプレッシャーにつながっていないように感じた。提案するのであれば、あえてゲームというシミュレーションの場であることを生かして、参加者が死んでしまうというシチュエーションがあってもいいのではないだろうか。

登場人物が死んでしまう分岐ストーリーは非常に良いと感じた。この分岐が発生するというのはテーブルトークRPGのように繰り返し遊ぶことのできる大きな要素だと考えられる。

【プレイ時間】

本ゲームのプレイ時間では、地図とオブジェクトの配置を確認する作業に使われていた。難易度が高いバージョンでは、知識の共有の時間や、それらを有効活用する手段の検討など、ほかのことに時間を割かなければいけないような工夫があってもいいかもしれない。

【情報共有】

本ゲームの目的である、「情報をうまく共有し、その中から解を見つけ出さなければならない」については満たされているのではないかと考えられる。

しかし、情報の共有というスキルは、このゲームによって訓練されるが、知識(実際に災害に直面した際にどのように行動するか)の定着という学習面に関しては少し弱いように感じられる。これは、本ゲームが複数回繰り返して遊ぶことが困難であると考えられるためである。

【リーダーシップ】

このゲームではリーダーを決めずに、自発的に現れるリーダーを待つことになる。もしリーダーが現れない場合はおそらく本ゲームをクリアすることは難しいと思われる。この時、参加者はリーダーの必要性を知ることができる。しかし、アンケートでもあったように、少なからずリーダーとしての役割をイメージできない参加者もいる。リーダーがうまく機能しなかった場合、参加者に対して、リーダーシップの必要性をどのように伝えるのか問題になるのではないだろうか。

【繰り返しの遊び】

本ゲームでは指示書の中身や、カードの種類が難易度によって変わる。しかし、1度プレイした後に難易度を変えて遊ぶことは難しいと感じた。そのためあらかじめいくつかのシナリオを準備することで、よりゲーミフィケーションとして伝搬するコンテンツになると思われる。

また、ゲームマスターの指示書を見ていると、ゲームで失敗させないように誘導しており、強く成功体験をさせようとしているように感じた。ゲームというのは、ゲームだからこそ「失敗体験」ができるのが強みである。本番ではできないことを事前にシミュレーションし、失敗して、その失敗を次に活かしていくことがゲームではできる。振り返り時に、失敗した悔しさや、参加グループでなぜ失敗したかを話合ってもらい、次のゲームで挑戦してもらおうということができていいと感じた。

また、逆に成功したグループがあったとしても、フィードバック時に、失敗したグループの事例や、模範解答などを解説する必要もある。

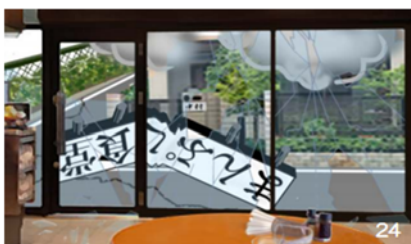
【コンテンツ的な魅力】

以下は蛇足ですが、一般的な「コンテンツ」として本企画を考えた場合のご提案です。

ゲームマスターに推理小説における名探偵の種明かしのようなシーンを構成させることで顧客の満足度をさらに高めることも可能。つまり、参加者には80点をとらせ、ゲームマスター側は、最後に名探偵を演じ、100点を伝えることで、どの役割の人間にも満足度を与えることは結果的に拡散に寄与すると思われる。

例)ゲームマスター「このグループでは、Aさんを助けることはできましたが、実は、この〇〇カードと〇〇カードから推理した〇〇によって、もっと早く安全に助け出すことも可能でした」など。

また、カードのデザインについて、難易度のさらに難しいものとして、文字情報だけでなく、すべて写真だけのバージョンなどもおもしろいと思います。以下のカードの推理は非常に魅力的だと思います。



以上