

優秀賞

包括的予防広報基盤を見据えたオリジナル脱出ゲームの制作



岡山県 倉敷市消防局

事例類型	Ⅲ 効率化／Ⅵ 広報活動／Ⅶ デジタル化
取組期間	令和4年1月から

背景

令和4年初頭、全国に拡大したオミクロン株により、新型コロナウイルス感染は第6波に突入しており、収束の見通しは不透明な状況であった。

当消防局においてもその影響は大きく、感染防止策として、職員の在宅勤務や時差出勤の実施に加え、市民を対象とした対面での各種訓練指導の大幅自粛など、広報活動を含めた多くの消防業務が停滞していた。

状況を打開すべく、公式 SNS を活用した広報や動画の配信に注力したことで相応の反響は得られた。しかし、一方的な発信では、コロナ禍により失った実践に重きを置いた消防訓練の機会や、対面での防火講話の代替として満足できる効果は得られないため、ICT を活用した双方向コミュニケーションや、市民が能動的に学習できる環境を構築し、With コロナにおいても有効かつ持続することが可能な新時代の予防広報基盤を築くことが課題となっていた。

内容

1 「脱出ゲーム・マンション火災から避難せよ！」の制作

(1) 形式の選定

IT化の加速により、臨場感溢れる体験が可能な VR を活用した訓練等も見られるようになってきたが、「どこでも、誰でも」という観点からは、あと一歩と言わざるをえない。現時点で、「より広く、身近な」ものとするため、PC やスマートフォンさえあれば気軽に取り組むことができるシンプルなブラウザゲーム形式を採用した。

(2) ゲーム概要

プレイヤー自身が主人公となり、対話形式で展開されるストーリーの中で、部屋にあるアイテムや登場人物との会話に出てくるヒントを頼りにマンション火災から脱出するビジュアルノベルゲーム。ゲームを進めることで、消火、通報、避難及び火災原因など、火災予防の基礎について学ぶことができる構成となっている。

単にストーリーを読み進めるものではなく、自由度が高いゲーム内で個人の意思を反映した選択により結果が変化することで、受動的な防火講話と比べ、「学習効果（＝記憶の定着）」に直結する高次元な体験となっている。また、ゲームクリア後、習熟度を高めるためのリトライを促す効果を期待し、行動評価点数（階級）発表システムを組み込んだ。

(3) オリジナリティの追求

ゲームの構成、イラスト、挿入歌など一切外部委託をせず、職員が検討を重ね、在宅勤務等を活用し、各々の特技を生かして制作した。同じく職員がデザインし、LINE スタンプ化もされている公式キャラクターが出演することで、独自性及び親近感を高めた。検討意見を反映するため、複数の職員がプログラミングを一から学び、企画の具現化が可能な体制を築いた。それにより、今後も予算不要で多様な広報目的に沿ったオリジナルゲームの制作が可能となっている。



2 情報発信及び展開

ゲームは当消防局 HP 上の特設ページに公開し、広報誌や SNS 等での広報に加え、市情報発信部局の協力により、プレスリリース配信サービスを活用し、幅広く発信した。さらに、防火協会の協賛により、二次元コード入りのポケットティッシュを4,000個作成・配布し、周知を図った。

また、GIGA スクール構想による学校における1人1台端末環境を絶好の広報展開の場と捉え、市内小学校でゲーム体験授業を行った。

成果

1 受講者数比較

令和4年10月に当ゲーム公開後、1か月のアクセス数は約4,000件であり、それ以降も新聞やTVに取り上げられ、アクセス数は順調に伸びている。アクセス数を受講者数に読み替え、「コロナ禍以前」及び「感染防止対策に伴う自粛期間中」の防火指導・講話の受講者数と比較すると、図-1のとおりである。月あたりの受講者数を単純比較すると、ゲームによる受講者数は、コロナ禍以前の約2倍、自粛期間中の約10倍となっており、大きな成果を上げている。

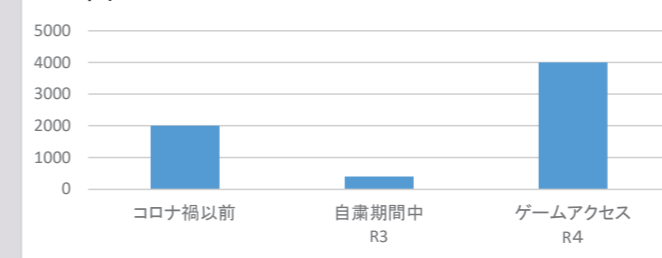
2 ゲームプレイ後の感想について

多くの体験者から「楽しかった」に加え、「火災時の対応を学べた」という感想をきくことができた。具体的に学んだ内容として、避難方法、消火方法、通報要領が挙げられており、消防訓練の代替となる目的を概ね達成することができた。

また、体験授業を行った小学校では、全員がスムーズに取り組むことができ、教室中に笑顔が溢れる状態となった。ゲーム内容について指導していないにも関わらず、「天ぷら火災のときには、水をかけたら危ないということがわかりました。」というゲーム内での誤った選択による経験から得た学習効果を実感する感想もあった。

さらに、「何度もプレイしているが満点がとれない。どうすればよいか。」といった問い合わせもあり、ゲーム感覚で主体性を持ち習熟度を高める意欲が発生していることも確認することができた。

図-1 防火指導受講者数/月



特記事項

1 ブラッシュアップ

職員の技術のみで制作しているため、粗削りな部分もあるが、改善要望等に機敏に対応できるというメリットもある。ゲーム公開後、市内小学校教諭から「低学年でも遊べるよう漢字にルビが欲しい。」という要望を受け対応するなど、外部からの建設的な意見も随時受け入れ、ブラッシュアップを続けている。

2 今後の計画

新型コロナウイルスの影響により様々な制限がある中、新たなゲームの制作によって、今までにない市民の反応、感想、学習効果を得ることができた。拡張性が高く、コストパフォーマンスに優れた「楽しく学べる」このシステムを基に、広報目的及び対象者に着目し、能動的学習意欲の動機付けとなるような消防広報を制作することで、一方的な情報発信にとどまっていた広報を一新する構想を練っている。