

チャレンジ!! オープンガバナンス2016 宇部市報告会

災害時の非常発信と 災害シミュレーションゲーム

平成29年2月3日
宇部高専 田村 亮弥

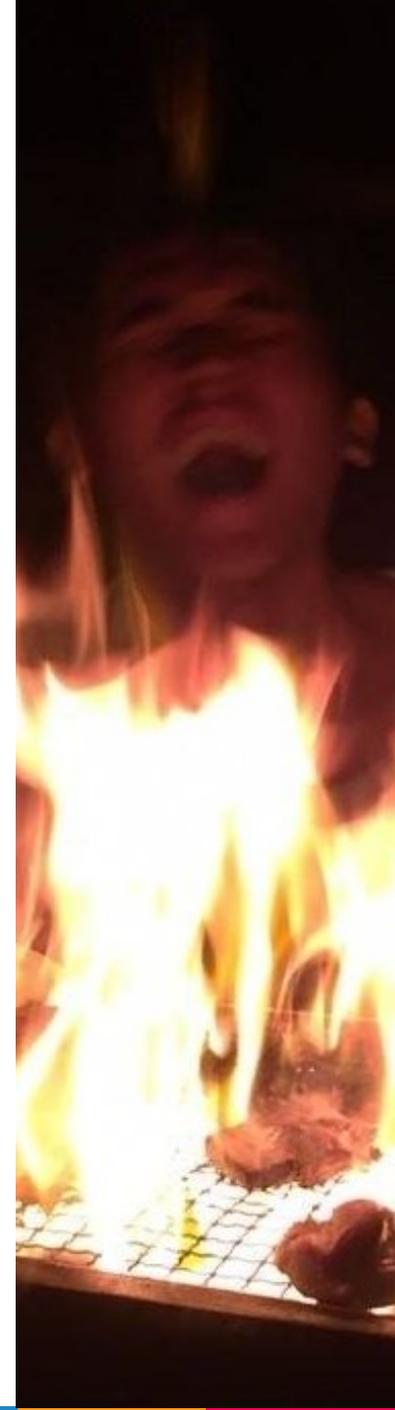
Profile

田村 亮弥

宇部高専 制御情報工学科 4年

Web開発とか鉄道とか

blog : <http://simo.website>



目次

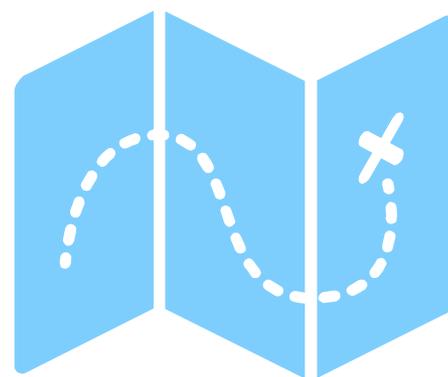
1.対象課題

2.アイデアの内容

3.アイデアの論拠

4.アイデア実現までの流れ

5.その他



1.

対象課題

地域課題と焦点

焦点

**防災とは災害発生までの対策だけでなく、
災害発生後の二次災害や事故防止も含まれる**

- ▷ ハザードマップの普及率の悪さ
- ▷ 一般市民の固定概念
- ▷ 事前の訓練の必要性

対象課題

大規模災害時における適切な支援

課題

- ▷ 被災者自身による状況発信と救助要請
- ▷ 自主避難者の場所の特定と状況把握
- ▷ 的確な避難の実現と災害サービスの日常利用

2.

アイデアの内容

課題を解決するアイデア

課題の解決 (1)

被災者自身による状況発信と救助要請

- ▷ 被災者自らの居場所・状況を発信
- ▷ 場所を簡単に知らせられる
- ▷ 発信された情報を消防と共有



課題の解決 (2)

自主避難者の場所の特定と状況把握

- ▷ 自主避難者による発信
- ▷ 周辺の自主避難者の把握
- ▷ 支援情報などの集中配信



課題の解決 (3)

的確な避難の実現と災害サービスの日常利用

- ▷ 情報をもとに危険エリアを表示
- ▷ 災害シミュレーションゲーム
- ▷ 災害サービスの日常利用



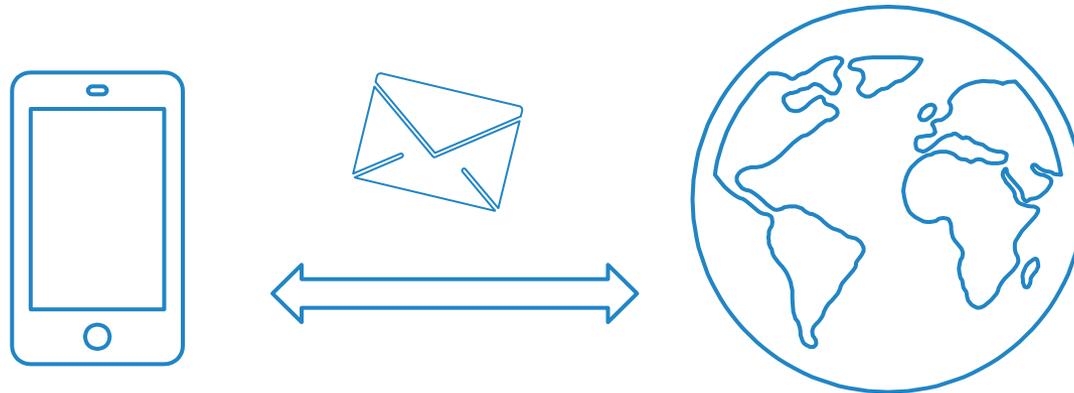
3.

アイデアの論拠

なぜこのアイデアにしたか

前提条件

- ▷ 災害発生時に手元に携帯電話がある
- ▷ 災害時にネットワーク通信が可能である



論拠 (1)

被災者自身による状況発信と救助要請

- ▷ SNSでの情報拡散による被災状況の伝達
- ▷ 限られた回線の中での緊急通報

情報の流れをよくすること

通報手段の分散

論拠 (2)

自主避難者の場所の特定と状況把握

- ▷ 自主避難者の把握・対応が困難
- ▷ 要救護者への対応

非常発信を用いて
自主避難者の状況を把握

論拠 (3)

的確な避難の実現と災害サービスの日常利用

- ▷ ハザードマップの存在すら知らない人もいる
- ▷ 避難中の事故

固定概念の払拭

災害と避難のイメージの普及

4.

アイデア実現までの流れ

実現のためのプロセス

実現へのプロセス

1. サービスを運用するためのインフラ整備
2. システムの構築
3. 情報の整理
(サービス配信)
4. コンテンツの追加

プロセス (1)

サービスを運用するためのインフラ整備

- ▷ 行政が独自にインフラを整備・運用
 - ・ 他の行政機関のアクセス障害の影響を軽減
- ▷ 個人情報保護対策

プロセス (2)

システムの構築

▷ システム構成

- ・ メイン：スマートフォン向けアプリ
- ・ サブ：ウェブブラウザアプリ

▷ オフラインでも動作するようにする

プロセス (3)

情報の整理

- ▷ 既存データの形式変換
 - ・ 地図上から参照できる防災情報
 - ・ ハザードマップのアプリ画面への反映
- ▷ 防災ゲームのシナリオやアイテムのための情報

プロセス (4)

コンテンツの追加

▷ 防災ゲームを継続して利用してもらうための

定期的なコンテンツの追加

- ・ 新規シナリオ
- ・ ハザードマップの追加

5.

その他

アピールポイント・将来展望

アピールポイント

▷ 高い拡張性

- ・ 他の自治体への転用
- ・ 独自の機能実装

将来展望

▷ 制約に対する対策

携帯を持たない人への対策

▷ このサービスが普及した世の中

Thanks!

ご静聴

ありがとうございました

災害時の非常発信と
災害シミュレーションゲーム

宇部高専 田村 亮弥