

Tsunami

~Escape from Die~

【はじめに】

■ 企画の動機

2004年のスマトラ沖地震では、津波を「知らなかった」ことで多くの命が失われました。

そして2011年の東日本大震災では、「知っていた」のにまた多くの人が亡くなりました。

この出来事は、長いあいだ私の心の片隅に眠っていました。

今回、その思いが形になり、「Tsunami」というゲーム企画として立ち上がりました。

津波災害時の「判断」と「行動」を、単なる知識ではなく、体験を通じて身につけられるように。

ゲームという媒体だからこそできる、「思考の動線」を設計しました。それがこの企画の出発点です。

【ゲームの概要】

「家族6人が協力して、

迫る津波から避難を目指す。

スキルと判断力を駆使して、

命をつなぐボードゲーム。」

【プレイの体験価値】

「楽しさの中に、ほんの少しの緊張感と真剣さ。

『誰をどう助けるか』

『どうすれば全員を救えるか』を

自然と考える空間が生まれます。」

【教育行政での
活用可能性】

「家庭・学校・行政研修、

それぞれの場面で活用可能。

「もしもの時」の行動イメージ作り

を支援します。」

【社会への
貢献可能性と
配慮】

「PTSDへの配慮や注意喚起も徹底。

プレイ後のメッセージ封筒が、

命の重さと次の行動への意識を育てます。」

【展開計画】

「家庭用・教育用・行政用の3軸展開で
全国展開を目指します。」

将来的にはデジタル版も展開予定。

より多くの人に「命を守る意識」を届けます。」

ルール詳細 (ドラフト) とプレイ例

ルールドラフト : <https://www.45game.tech/?p=237>

プレイの流れ : <https://www.45game.tech/?p=283>

イベントカード案 : <https://www.45game.tech/?p=286>