

福島県  
教育委員会  
教育長賞

## ゲームで学ぶ防災と復興

半田市立半田中学校

なす ひなた  
那須 陽向

僕は、防災をテーマにしたゲームアプリを開発したいと考えています。それは、「福島の復興」と「防災」を結びつけ、楽しく学べる場を作りたいという思いから生まれました。

もともと防災や震災復興について深く考えたことはありませんでした。しかし、福島への訪問や地元での活動を通じて、これらを身近で前向きなものにできる方法はないかと考えるようになりました。

今年、僕は二つの防災イベントに参加しました。一つ目は福島県で行われた「福島学カレッジオータムフィールドワーク」。二つ目は地元の青年会議所が主催する「地域の課題をアプリで解決!」というプログラムです。この二つの経験を通じて、僕の防災や復興への考えは大きく変わりました。

福島学カレッジのフィールドワークでは、震災後の福島が抱える課題について学びました。東日本大震災と原発事故から十年以上が経った現在も、福島では復興に向けた努力が続いています。印象に残ったのは、震災のネガティブな側面だけでなく、新たな価値を生み出そうとする地元の方々の取り組みです。例えば、伊達市では震災後に除染作業で発生した土壌が一時的に保管されていた場所が整備され、現在では農業やゴルフ練習ができる地元の人との交流の場として活用されています。

このような挑戦を知り、「福島の今」をもっと多くの人に伝えたいと思うようになりました。また、SNSやニュースでは震災の負の側面が強調されがちの中で、現地で見た福島の希望に満ちた取り組みを広く発信する必要性を強く感じました。

一方、地元のイベントでは、仲間と協力して防災ゲームアプリを開発しました。このアプリでは、地震が起きた際の正しい避難行動や避難所での生活について、ゲーム形式で学べるように工夫しました。さらに防災の学びに「震災復興」という視点を加えたいと考えました。例えば、福島での復興事例をゲーム内に取り入れ、クイズ形式やストーリー仕立てで紹介することで、プレイヤーが防災と復興の両方に関心を持てる内容を目指しています。

福島学カレッジで訪れた双葉町で知ったことは僕の発想を広げました。震災の象徴として語り継がれるべき建物が、老朽化によって取り壊されていく現実に直面したのです。「記憶を形に残す方法が必要だ」と強く感じました。そして、震災の歴史や復興の歩みをたどるウォーキング型ゲームのアイデアが生まれました。このゲームでは、プレイヤーが被災地を実際に巡り、復興の努力や課題について学べる内容を盛り込みます。クイズやストーリー形式で楽しく学びながら、震災の記憶を共有し未来につなげていける仕組みです。

僕が目指しているのは、防災を「暗く重いテーマ」ではなく、「未来を守るための明るい挑戦」として広めることです。ゲームという親しみやすいツールを通じて、特に若い世代が防災を身近に感じ、主体的に行動できるようになることを願っています。僕自身、防災訓練や講習会を退屈だと感じた経験があるので、「楽しく学べる」工夫はとても重要だと思います。

僕の挑戦は始まったばかりですが、これからも「楽しく学び、行動に移す」きっかけを多くの人に提供したいです。防災意識を持つ人が増えれば、災害時に命を守る行動が取れる人も増えるはずです。福島で得た学びを土台に、アプリの開発を通じて、多くの人に響く防災教育の形を追求していきたいと思います。

福島での学びは、僕にとって社会に対して自分のアイディアを提案する初めての経験につながりました。この経験を胸に、これからも防災や復興に関する取り組みを続けていきます。そして、未来の日本が災害に強い国になるために、中学生の僕でもできることを増やし、前向きな挑戦を続けていきたいです。