



マインクラフト活用によるブース型・教室型・年間導入型プログラム

仮想防災防犯教育プログラム ご提案

企画運営：株式会社懂季

「仮想防災防犯教育プログラム」 とは？

世界的人気ゲームで現代都市を再現し、
参加者本人が判断・移動・危険回避・対策を体験するプログラム

本プログラムは、展示会場での短時間体験から、学校・自治体での
授業・ワークショップ実施まで対応できるように設計されております。



※画像は豊島区イベント時

本資料で提案する施策

本プログラムは、目的に応じて3つの提供形態での導入が可能です

01

ブース型

ブース型で随時受付を実施し、短時間の体験ができるプログラム

- 地域イベント
- 防災フェア、EXPO
- 商業施設イベント
- 企業CSR活動イベント
- 地域振興関連イベント
- 防犯活動・認知活動

02

教室型

教室で授業形式にて実施し、深い学びを提供するプログラム

- 学校防災訓練
- 総合学習
- 自治体講座
- 防災防犯研修
- ワークショップ
- プログラミング活用

03

年間導入型

授業形式にて、カリキュラムを構築し、長期学習が実施可能！

- 学校継続導入
- 自治体年間プログラム
- 企業向け継続研修
- イベント年間契約
- プログラミング教育
- ワークショップ年間実施

なぜ、今必要なのか？

若年層の防災・防犯意識向上が課題

防災・防犯訓練の
参加率が低下している

体験型教育コンテンツ
不足で味気ない

デジタル世代と
現状施策との乖離を感じる

家庭内防災・防犯意識
低下を防ぎたい



防災庁設置の議論が進む中、 重視されているのは実効的な訓練

本プログラムは“知識の周知”にとどまらず、“その場で考えて動く”ための
体験型訓練機会を提供するものです

実効的な訓練

防災庁設置準備の議論では、形式的な訓練ではなく、
「**いま自分は何をすべきか**」を**考えながら行動できる人材の育成**が
重視されています。
実効的な訓練を通じて、主体的に考えて行動できる力を育てることが
求められています。

教育訓練機能の強化

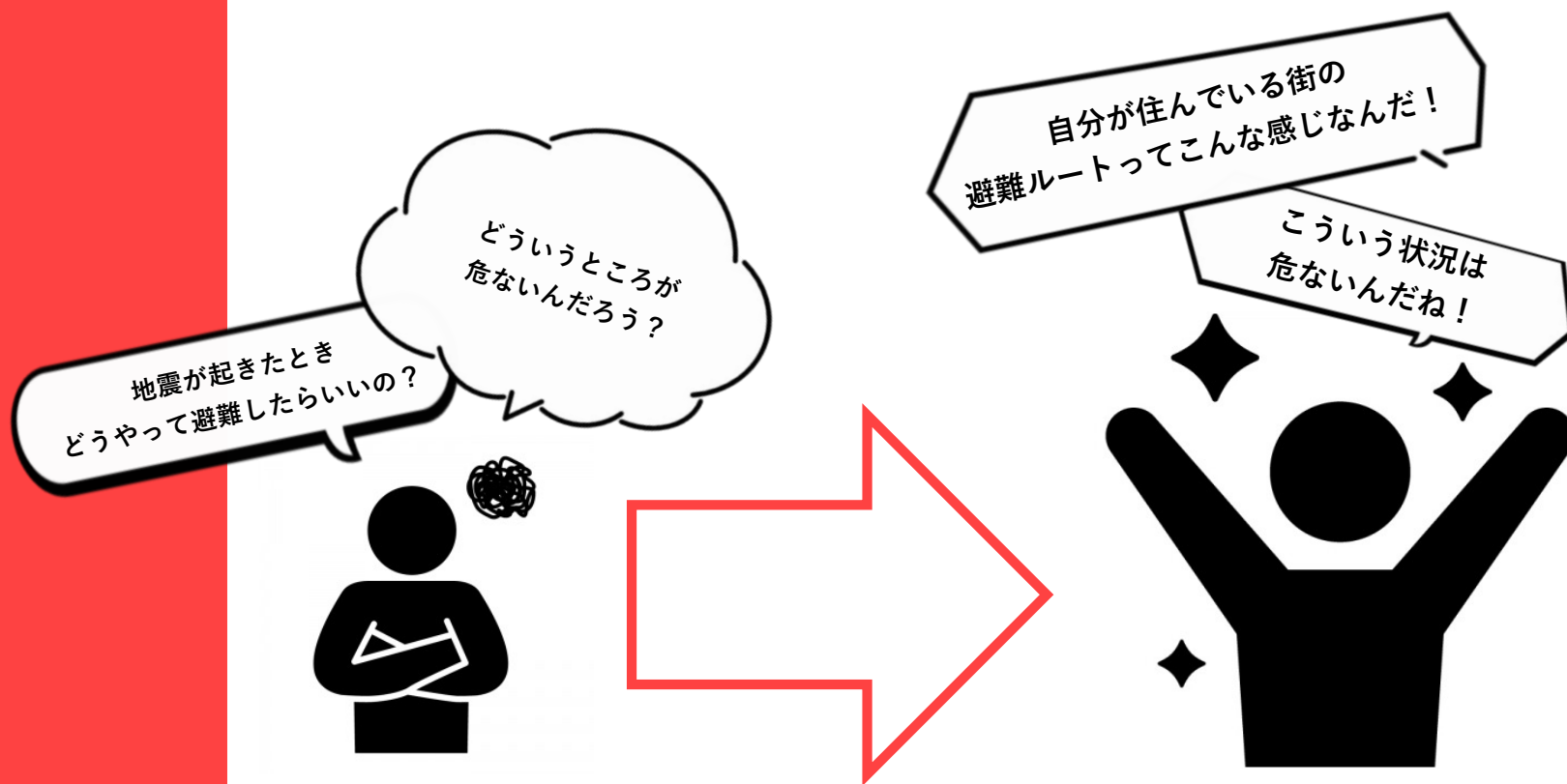
政府の基本方針では、防災庁職員に限らず、
地方自治体職員や民間人材も含めた体系的な防災人材育成や、
教育・訓練機能の充実が示されています。
単なる周知ではなく、平時からの研修・訓練を通じて、
社会全体で「自ら助かる」行動の定着を図る方向です。

防災DX・官民連携

デジタル庁は、自治体が必要な防災サービスを見つけやすくするため
**防災DXサービスカタログ等を通じて、防災学習を含むサービスの
可視化**を進めています。
防災教育・訓練も、官民連携とDXの対象領域として整理されつつあり
実践的な学習サービスの活用余地は広がっています。

「マイクラ防災防犯体験」で
できる“まなび”のよろこび

子どもたちが災害時の学びをバーチャルで実現
防災防犯をDX化し、体験を「自分ごと」へ



豪雨・線状降水帯の頻発

線状降水帯や局地的豪雨が全国で現実的な行政課題となり、都市部でも内水氾濫が発生している

5. 降水

5-1. [観測結果] 日本国内の極端な大雨の発生頻度が増加している

- 日本国内の極端な大雨の発生頻度は増加し、強い雨ほど増加率が高くなっている。
- 一方で、雨の降らない日数も増加している。
- 年間の総降水量で見れば、過去約130年間では変化傾向は確認できない。

(1) 日本国内の極端な大雨の発生頻度や強度は増加している

- [日本] 気象庁の全国51観測地点³⁹で観測された降水量のデータによれば、1901年から2024年の期間、日降水量100 mm以上（図5-1.1）及び200 mm以上（詳細編図5.2.2(b)）の日数は、いずれも増加している。（詳細編第5.2.1項）
- [日本] 気象庁の全国約1,300地点⁴⁰のアメダス観測地点で観測された降水量のデータによれば、強い雨ほど頻度の増加率が高い。また、1時間降水量80 mm以上⁴¹、3時間降水量150 mm以上⁴²、日降水量300 mm以上⁴³といった大雨の発生頻度は、1980年頃（1976～1985年）と比較して、最近10年間（2015～2024年）はおおむね2倍程度に増加している⁴⁴。（表5-1.1、詳細編第5.2.1項）
- [日本] 極端な大雨の発生頻度だけではなく強度も増加する傾向にある。全国のアメダス地点のうち1976年から2024年の期間で観測を継続している地点（635地点⁴⁵）のデータによれば、1年で最も多くの雨が降った日の降水量（年最大日降水量）には増加傾向が現れている（図5-1.2）。平均して100年に一回しか起きないような極端な大雨の強度もまた全国平均で増加している（詳細編図5.2.7）。（詳細編第5.2.1項）

気象庁HPより

本プログラムでは、街中を再現した仮想空間で、**どこが危険か、どの方向へ逃げるべきか、どのタイミングで避難判断すべきか**を体験的に学べます。紙のハザードマップや講話だけでは伝わりにくい「危険の見え方」を、子どもでも直感的に理解させやすいのが強みです

防災の最大課題は「知識不足」より“自分ごと化不足”

防災情報は行き渡っていても、住民、とくに子ども世代には
“自分が被災する前提”で行動する感覚が浸透しにくい

第1部 我が国の災害対策の取組の状況等

我が国は、その自然的条件から各種の災害が発生しやすい特性を有しており、令和5年度においても、令和6年能登半島地震を始めとした多くの災害により被害が発生した。第1部では、最近の災害対策の施策、特に令和5年度に重点的に実施した施策の取組状況を中心に記載する。

第1章 災害対策に関する施策の取組状況

第1節 自助・共助による事前防災と多様な主体の連携による防災活動の推進

1-1 国民の防災意識の向上

我が国ではその地形や気象などの自然的条件により、従来から多くの自然災害を経験してきた。このため、平常時においては堤防の建設や耐震化など災害被害の発生を防止・軽減すること等を目的としたハード対策と、ハザードマップの作成や防災教育など災害発生時の適切な行動の実現等を目的としたソフト対策の両面から対策を講じて、万が一の災害発生に備えている。また、災害発生時には、災害発生直後の被災者の救助・救命、国・地方公共団体等職員の現地派遣による被災地への人的支援、被災地からの要請を待たずに避難所や避難者へ必要不可欠と見込まれる物資を緊急輸送するプッシュ型の物資支援、激甚災害指定や「被災者生活再建支援法」（平成10年法律第66号）等による資金的支援など、「公助」による取組を絶え間なく続けているところである。

しかし、今後発生が危惧される南海トラフ地震や日本海溝・千島海溝沿いの巨大地震、さらに近年激甚化・頻発化する気象災害等によって広域的な大規模災害が発生した場合において、「公助」の限界が懸念されている。

阪神・淡路大震災では、生き埋めになった人の約8割が家族も含む「自助」や近隣住民等の「共助」により救出されており、「公助」である救助隊等による救出は約2割程度に過ぎなかったという調査結果がある（図表1-1-1）。

令和6年版 防災白書より

本プログラムは、参加者本人が操作し、判断し、失敗も含めて体験する構造です。
“見て学ぶ”ではなく、“**自分で動いて学ぶ**”ため、避難行動や危険回避を自分ごととして
捉えやすくなります。さらに、体験後の振り返りや発表を組み合わせることで、
家庭内の防災会話にも接続しやすいです。

社会的課題の実例③

自転車事故・交通事故・違反对策は今や無視できない

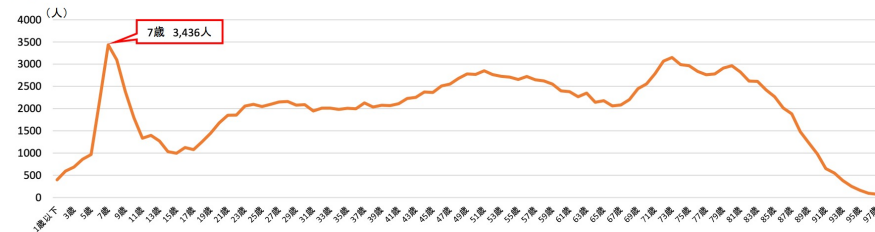
自転車利用者への規制強化が進む一方、子ども・若年層の交通ルール教育は“知っている”と“守れる”の間にギャップがある

○ 状態別年齢別死傷者数

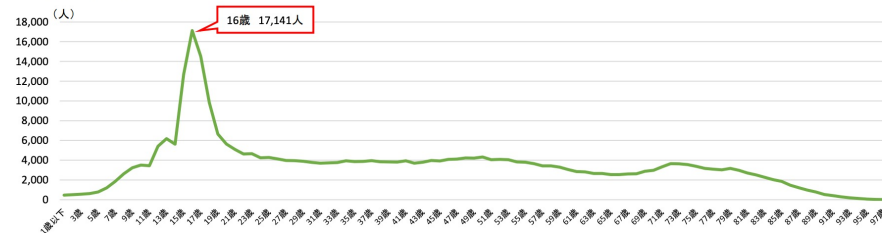
● 歩行中は7歳、自転車乗用中は16歳がそれぞれ最多

状態別年齢別死傷者数【令和2年～6年合計】

〈歩行中〉



〈自転車乗用中〉



警察庁交通局より

本プログラムでは、自転車を模した移動体験の中で、**一時停止、飛び出し、見通しの悪い交差点、災害時の危険走行**などを再現できます。座学では流しがちなルールを、**危険予測→判断→結果**まで一連で体験できるため、交通安全教室のアップデート案として出しやすいです。

社会的課題の実例④

ハザードマップは整備されていても、読める・動けるわけではない

自治体はハザードマップを整備していても、住民がそれを見て“自分はどこへどう動くべきか”まで理解できているとは限らない

第2節 自然災害対策

■2 災害に強い安全な国土づくり・危機管理に備えた体制の充実強化

(1) 水災害対策

我が国の大都市の多くは洪水時の河川水位より低い低平地に位置しており、洪水氾濫に対する潜在的な危険性が極めて高い。これまで、洪水を安全に流下させるための河道拡幅、築堤、ダム等の整備等の治水対策により、治水安全度は着実に向上してきている。しかしながら、令和6年も、7月の梅雨前線や台風第10号、9月20日からの大雨等の能登半島での豪雨等により水災害が発生しており、近年毎年のように水災害が発生している。今後の気候変動の影響による水災害の頻発化・激甚化も踏まえ、河川・ダム等の整備等を加速化するとともに、流域全体を俯瞰し、国・都道府県・市町村、地元企業や住民等あらゆる関係者が協働してハード・ソフト対策に取り組む「流域治水」の取組を強力に推進する必要がある。

① 計画的に実施する治水対策

気候変動等に伴う水害の激甚化・頻発化を踏まえて、事前防災対策を計画的に実施することが重要である。このため、築堤、河道掘削、遊水地、放水路、ダム等の整備を計画的に推進している。そのうち、既存ストックの有効活用として、ダムの貯水容量を増加させるためのかさ上げや放流設備の増設による機能向上等のダム再生、大雨が見込まれる場合に利水容量の一部を事前に放流して空き容量を確保する事前放流等に取り組んでいる。

また、人口・資産が高密度に集積している首都圏・近畿圏のゼロメートル地帯等の低平地において、堤防決壊による甚大な被害を回避するため高規格堤防の整備を実施している。高規格堤防はまちづくりと一体となって整備を行い、幅を広くならかな勾配で堤防を整備することにより、堤防の決壊を防ぐとともに、高台の避難場所としての機能や良好な住環境・都市空間が提供されるなど多様な効果の発揮が期待される。

② 地下空間を活用した治水対策の推進

気候変動の影響による水害の激甚化・頻発化に対応するため、全国の水系で河川整備基本方針等の見直しを進めているが、新たな河道掘削等の治水対策は、地形条件、社会的影響等から一定の限界があることも想定される。

国土交通省白書2025より

本プログラムでは、地図情報や地域特性を仮想空間に落とし込むことで、**平面情報を立体的・体験的に理解させる**ことができます。
つまり、ハザードマップの“配布後教育”として位置づけられます。

「マイクラ防災防犯体験」で できることは？

1日で完結する体験型プログラム “遊び”の中で本気で考える防災・防犯



○避難行動体験

災害発生から避難所までの避難行動を仮想空間で体験します。
ただ単純に移動するだけでなく、落下物や地割れ、液化化など二次災害
危険予測まで体験できる仕組みが盛り込まれております。



○交通ルール教育

平常時の交通ルール教育と災害時の交通ルールについて体験します。
自転車を模したアイテムに乗車して、再現された街中を走行して、危険
行為について体験を通じて学びます。



○危険予測判断

災害時の危険予測判断はもちろん、平常時と災害時の犯罪に関する危険
予知判断体験が可能です。
自宅マンションでも安心しない、最新防犯についてなどを体験できます。

導入メリット

導入によって期待される効果



行政・自治体

若年層参加率向上

防災啓発施策の刷新

地域防災力の向上

次年度予算化・継続施策

次年度事業への展開



企業

集客施策との両立

家族層来場促進

CSR・社会貢献訴求

ブランド価値向上

社員への防災意識向上



学校・教育機関

防災防犯教育主体性向上

体験型学習への転換

振り返り学習との接続

家庭内防災意識への波及

様々な学習への派生

- 参加者満足度平均**96%**
- 過去イベント平均**52人/回**
- 想定参加人数**20~100人/回**

提供メニュー

提供メニューは大きく3つ

ブース型

ブース型で随時受付を実施し
短時間の体験ができるプログラム

【対象】

地域イベント、防災フェア
商業施設、企業イベント

【形式】

順次案内制・整理券制・予約制

【特徴】

短時間体験、回遊型イベントとの
相性が高い

【納品物】

実施サマリー、写真記録
簡易レポートの提出

教室型

教室で授業形式にて実施し、
深い学びを提供するプログラム

【対象】

学校、自治体、教育機関、研修

【形式】

授業、ワークショップ、研修

【特徴】

体験＋解説＋振り返りまで実施

【納品物】

学習サマリー、簡易教材
実施報告書

年間導入型

授業形式にて、カリキュラムを
構築し、長期学習が実施可能！

【対象】

学校法人、自治体、継続導入先

【形式】

複数回授業、年間イベント
研修セット

【特徴】

年間計画で実施し、導入効果を
最大化

【納品物】

年間計画、運営相談
年次レポート提出

実施イメージ

当日の流れについて（一例）

	ブース型（1日）	教室型 （ワークショップ版）
9:00	現場入り・準備・設営開始	現場入り・準備・設営開始
10:00	体験ブース開始 【実施内容】 順次案内／整理券配布 10分程度の体験を回転 ミニ解説を同時進行	オリエンテーション 屋内ワークショップ
11:00		
12:00		お昼休憩
13:00		屋外ワークショップ 【例：危険箇所見学】
14:00		
15:00		振り返り学習・発表
16:00		表彰式・終了
17:00	サマリーの整理・イベント終了・撤収	撤収

年間導入型は、上記メニューを年間計画に基づき複数回実施します。
教室型はワークショップを含めず実施可能です。また、プログラム教育の併用など
教材については授業計画に応じてカスタマイズ可能となります（内容により別途費用がかかります。）

今までのマイクラ体験風景の一部

豊島区（としまわんぱくまつり）



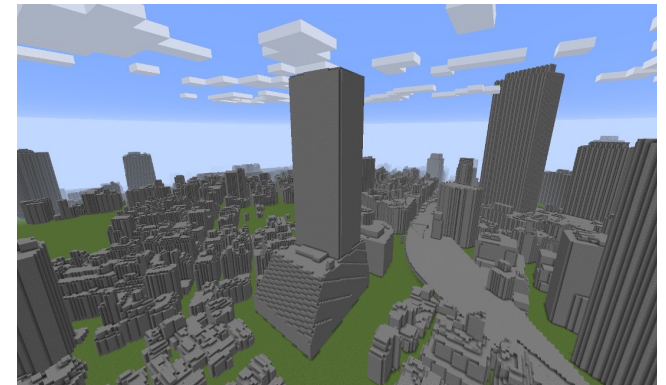
みらい館大明（防災フェスタ）



アルファグランデ新浦安（ゲーム内再現）



豊島区池袋周辺再現風景



レポートを提出

イベント実施後はレポートを提出します

詳細の売り上げデータ

テキストテキスト
テキストテキスト
テキストテキスト
テキストテキスト

商品名
〇〇
〇〇
〇〇
〇〇
〇〇
〇〇
〇〇
〇〇
〇〇
〇〇
〇〇
〇〇

参加人数の推移

20
15
10
5
0

9時

テキスト
トテキ
ストテキ

参加者比率

25%

テキスト
トテキ
ストテキ

年間合計

総販売数：50,
総売上高：10,

イベント
各種

ABOUT
実施内容

イベント名
テキストテキストテキスト

実施場所
テキストテキストテキスト

実施内容
テキストテキストテキスト
テキストテキストテキスト
テキストテキストテキスト
テキストテキストテキスト
テキストテキストテキスト

イベント
実施報告書

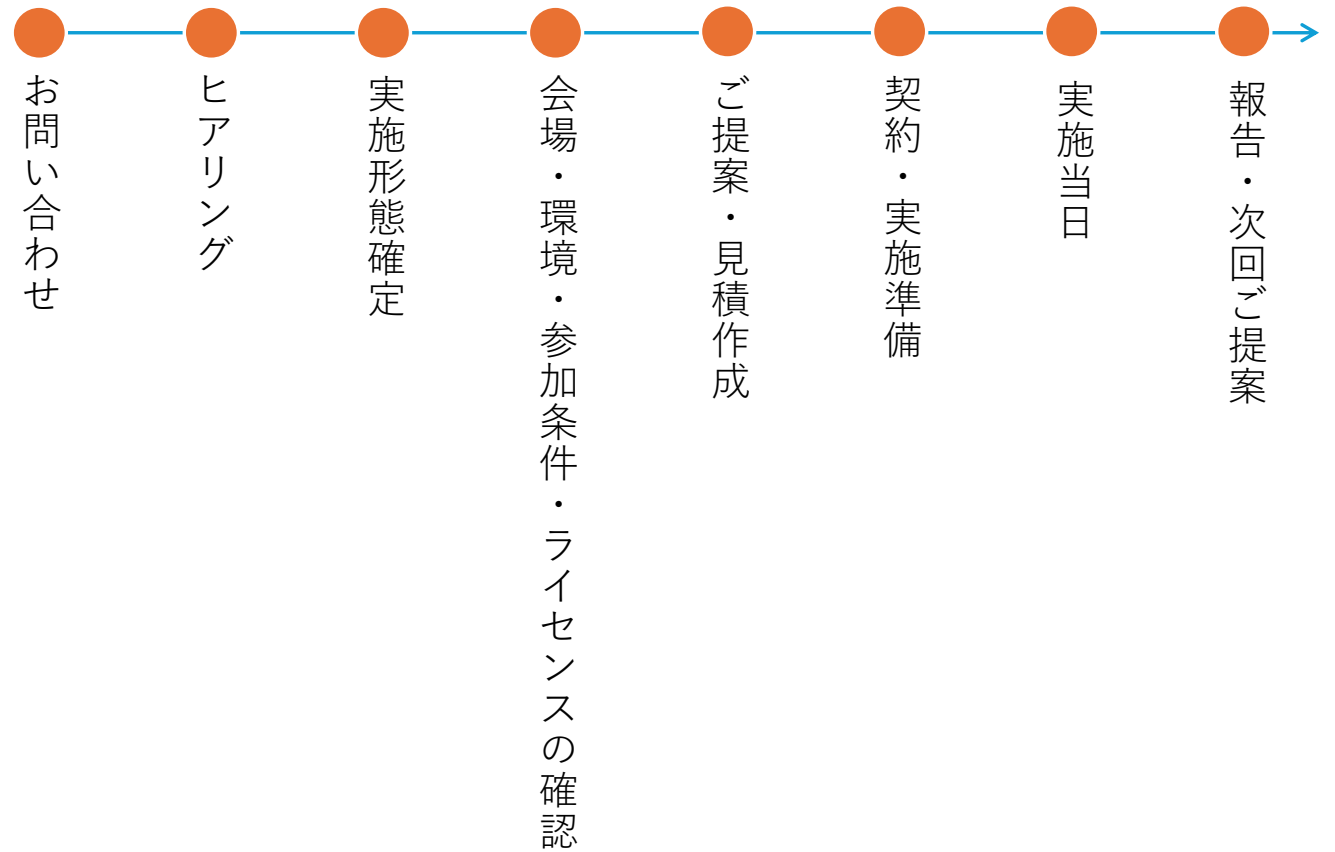
〇〇まつり 実施報告書

2026年2月20日
株式会社権季 イベント事業部

社外秘

ご利用の流れ

本プログラムをお申し込みいただくまでの流れ



会社案内



【商号】

株式会社懂季

【設立】

2024年1月17日

【創業】

2018年10月17日（株式会社AVENTURE）

2019年9月10日（株式会社梶）

【本店所在地】

埼玉県南埼玉郡宮代町百間1丁目1番地35号

【本社所在地】

東京都中央区銀座1丁目12番4号N&EBLD.6F

【資本金】

1,000,000円

【主な事業内容】

AI関連事業（AIカメラ・無人店舗）

エンタメ事業（eスポーツ・配信関連・地域イベント）

教育関連事業（教育イベント・ゲーミフィケーション 他）

健康関連事業

【HP】

<https://www.tokijpn.co.jp/>

【役員】

代表取締役 鶴岡善治

常務取締役 鶴岡季里

常務取締役 野口真広

無料相談受付中！



仮想防災防犯教育プログラムについて詳細を聞きたい、相談したい、授業開催を検討したいという方は以下よりお気軽にご相談ください。貴団体にて開催可能か即日確認いたします。



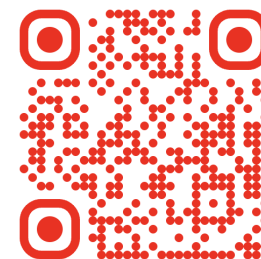
メールでの相談予約

info@tokijpn.co.jp

企業（団体）名・氏名・メールアドレス
電話番号、相談予約希望候補日時を
記載のうえ、ご連絡ください。



Webでの相談予約



上記QRコードよりご予約ください

弊社のホームページでも資料請求・お問合せができます。
ご要望があれば、郵送でも資料を送付しております。

「Minecraft」はMojang Studiosの商標です。
本プログラムは公式提携を示すものではありませんが、ガイドラインを遵守した教育プログラムとして運営されます。
主催者様・代理店様・教育機関様それぞれに応じた導入方法をご提案いたします。

イメージ映像

ゲームプレイ画面のイメージ映像をYouTubeにてご覧いただけます。

【避難訓練】

<https://youtu.be/DJGf7HonxKM>

【交通安全デモ】

<https://youtu.be/b9yIzWMLrg>

本映像内のコンテンツはあくまで一例でございます
打ち合わせのうえ、最適な教材の制作を行います。

実施実例のご紹介

ブース型イベント実績

2023年10月実施

としまわんぱくまつり（豊島区防災課）

毎年豊島区にて主催している子供向けイベントにおいて、自由参加型で防災課のブースにて実施いたしました。

参加者の声

40代 女性

娘と一緒に参加しました。最初、マウス操作についてぎこちなく、不安だったのですが、スタッフの方が優しくサポートしてくれて、娘も楽しく参加ができていて見ている私も楽しくそばにいらることができました。

また、自分の住んでいる街での危険箇所などを知ることができ、防災の知識も得られて、大人も勉強になりました。

50代 男性

子どもと一緒に参加しました。

池袋の街並みが再現されており、子供に気をつけてほしい箇所が一目瞭然で、防災に明るくない私や子供で、直感で注意をしなければならぬところを認識できたので、感覚的に学ぶことができると感じました。

家庭内でも、防災について話す機会を増やす意識を増やします。



ブース型（予約制）
イベント実績
2025年10月実施

としま防災会議様共同主催 みらい館大明

豊島区防災課並びに豊島防災会議の要請により
みらい館大明にて予約型イベントを実施

参加者の声

中学生 男性

防災訓練に興味はなかったが、
実際に仮想体験することで防災
における意識をつけることが、
非常に大切を感じた。

30代 女性
(豊島区議員)

本活動については認識していた
が、実際にプレイをしてみて、
視覚的に避難の様子を感じること
ができ、有用であると感じた。
若年層の参加率向上に寄与する
だけでなく、体験型のため大人
でも子供でも楽しめる満足度が
非常に高いと考えています。
防災月間の新しい施策として、
有効であるとも考えております。

小学生 男性

お父さんと一緒にプレイして、
普段気にしてなかったことが、
目に見えて大切と感じた。



教室型（ワークショップ形式） イベント実績

2024年3月実施



ソレイユの丘 教育イベント（横須賀市観光課×日比谷花壇）

横須賀市観光課とソレイユの丘を運営する日比谷花壇様の要望によりソレイユの丘リニューアルに際し、ワークショップ型イベントを開催

参加者の声

中学生 男性

学校でやる避難訓練より、危険箇所を体験することができて、自分がどうやって動く必要があるのかイメージできた。

小学生 男性

お母さんやお父さんに、今日のやったことを話ししたいくらい楽しかった。

40代 女性

ワークショップで、ソレイユの丘周辺やソレイユの丘内部での散策では、子どもたちがゲーム内にて実際に危険にあった所で大人に教えてくれ、なぜここが危ないのか、どうしたらいいかまで答えられており、楽しみながら学んでいる姿をみられて、参加してよかったと思います。

Appendix

驚異的な学び

従来の防災・防犯教育とは比べ物にならない【まなび】

従来の防災・防犯教育は災害や犯罪の恐ろしさを教材を通して見るのが主流でした。

しかし、マインクラフトという疑似世界で実際にダメージを受けたり、内容によっては「死亡」という疑似体験で、驚異的な学びが得られます。



主観的に災害を目の当たりにすることで
災害の強さや対応方法などを学ぶことが可能！

弊社実績

弊社実績①_イベント制作・企画

上川町 デザイン教室
(企画・運営)



東京都eスポーツフェスタ2024
(企画・事務局)



KANSAIコレクション
(一部企画)

KANSAI
COLLECTION
2023 SPRING&SUMMER

ららぽーと堺 APEXイベント
(一部運営)



KEIO CUP
(運営)



3Dプリンター体験会
(企画・運営)



※株式会社憧季の前身となる株式会社AVENTUREと株式会社梟の実績も含まれております。

弊社実績②_動画制作

TGC 様
番宣動画



天星製油 様
企業紹介動画



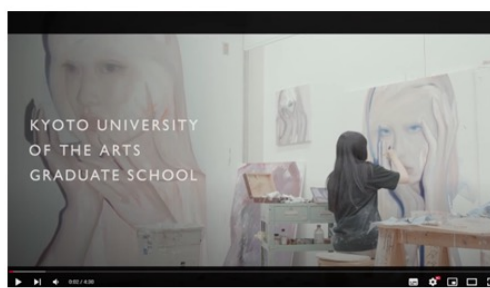
+HAUS 様
利用者インタビュー動画



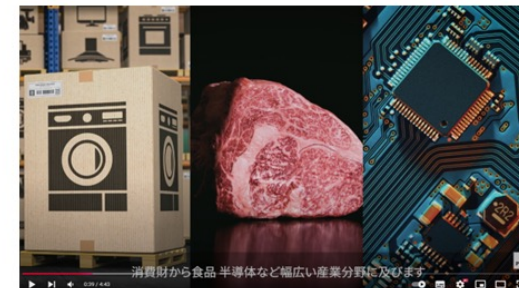
ちよこっとクッキング 様
料理コーナー動画



京都芸術大学大学院 様
大学紹介動画



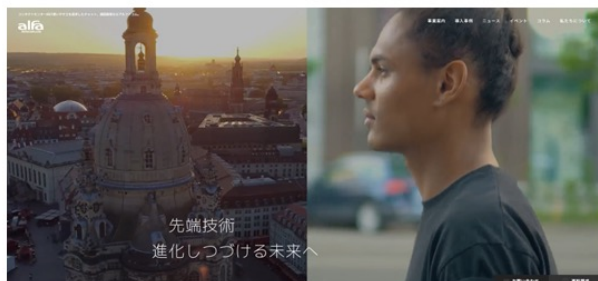
PwC 様
サービス紹介動画



※株式会社憧季の前身となる株式会社AVENTUREと株式会社梟の実績も含まれております。

弊社実績③_ホームページ制作

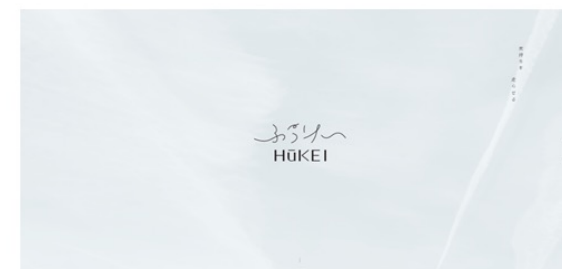
アルファコム 様



Ducati 千葉セントラル 様



ケシキ 様



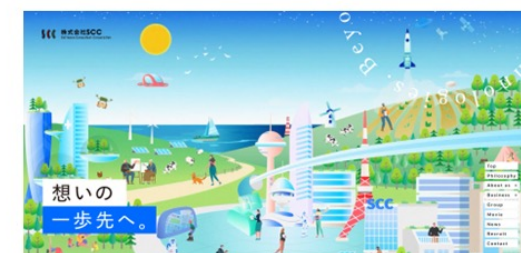
北ぶらくり丁商店街様



伊藤落花生店 様



SCC 様



※株式会社憧季の前身となる株式会社AVENTUREと株式会社梶の実績も含まれております。

弊社実績④_その他

ボードゲーム型教材

幼児向けにプログラミング的思考を醸成するボードゲームを開発し、教材として様々な教育施設に納品しております。



ゲーミフィケーション教育

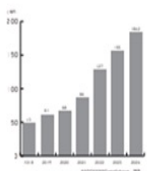
eスポーツを通じて学べる教材や人気ゲームである「Minecraft」を使った教育を企画から運営まで実施しております。

eスポーツって？

「eスポーツ (e-Sports)」とは、「エレクトロニック・スポーツ (Electronic Sports)」の略です。PCゲーム、家庭用ゲーム機、モバイルゲームを利用して対戦を行い、勝敗を決めるものです。スポーツの定義は「一定のルールに則って競技を競ったり、楽しみを求めたりする」という部分があるので、eスポーツもスポーツの一種であるといえます。eスポーツのように、体を動かす競技以外のゲームも広く認識されてきているのです。サッカーや野球などフィジカル・スポーツのように世界大会も開かれています。

過去にみたeスポーツの大会には、賞金総額が2億円のものもありました。これからますますeスポーツは大きく成長していくと予想されます。eスポーツというジャンルの認知度はまだまだですが、2020年の国内eスポーツ市場規模は66.8億円で前年比から103%という数字を叩き出しており、2023年には150億円超に拡大すると予想されています。

また、世界的な流行と比較して、認知度が遅れてきた日本ですが、デジタル教育の増加や、アライエンセンス発行機日本eスポーツ連合 (AJSU) の発足に伴い、国内での認知度がより広がります。



eスポーツとして選ばれるゲーム

では、eスポーツとはどんなゲームで使われているのでしょうか。多くのゲームがeスポーツとして認められているわけではありませんが、以下の条件を満たすゲームです。

- 1 ゲーム内容に競技性が含まれること (競技性)
- 2 ゲームとして3か月以上の運営・販売実績があること (0)



※株式会社憧季の前身となる株式会社AVENTUREと株式会社梟の実績も含まれております。

弊社実績⑤_その他

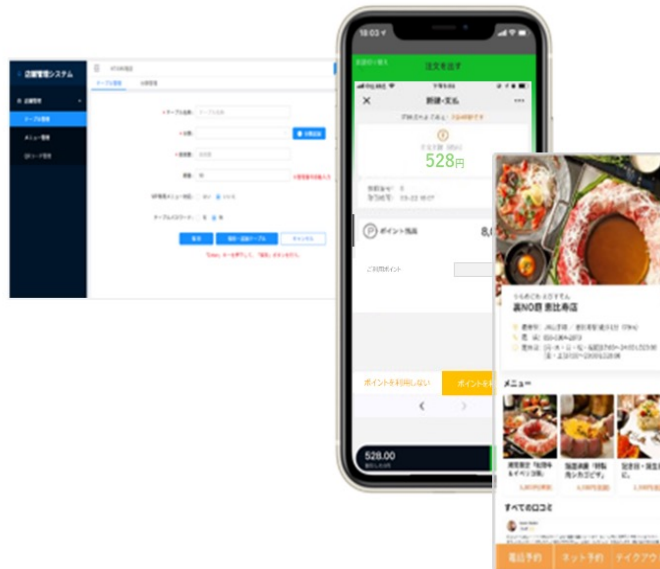
RPGゲーム

問題を解きながらダンジョンをクリアするRPGゲームを制作
ITパスポートの取得知識を得ながら、RPGを楽しめるWeb
ゲームとして開発しました。



モバイルオーダーシステム

テーブルでお客様のスマートフォンから注文ができる
モバイルオーダーシステムの開発を実施し、店舗からの
要望に柔軟なシステムを構築しました。



その他開発

その他、様々なシステム開発
実績がございます。

- ・ 電鉄系業務基幹システム
- ・ AIによる音声認識システム
- ・ AI映像、画像認識システム
- ・ 完全無人店舗システム開発

