

デジタルツインを活用した避難誘導による行動変容検証事業（スマートけいはんなプロジェクト）

■ 都市課題

- SDGsを踏まえた持続可能な都市づくり
- 高齢者などの災害時を含めた移動手段の確保
- スマートで安心・安全、快適な生活が営める環境
- 分野横断的で効率的な施策による行政コスト軽減

■ 解決方策

- 防災訓練プログラムを通じた災害情報通知及び避難推奨のパーソナライズ化により、避難対象者の当事者意識を強め、迅速な避難誘導に繋げることを立証

■ KPI

- 避難訓練参加者アンケートにてソリューションに有用性があると回答する人の割合70%以上
- 防災・交通・健康に関するデジタルツインのユースケースの創出 累計12件（2023年度末）

■ 実証実験の概要・目的

水害・土砂災害の発災を想定した防災訓練プログラムを構築し、当該プログラムに沿ってフィールド実証を実施することとし、実証を通じて、UX（操作性、情報の見やすさ等）、ソリューションを通じた正常性バイアスの解消効果、訓練を通じた防災意識の変化等を検証する。

■ 実証実験の内容

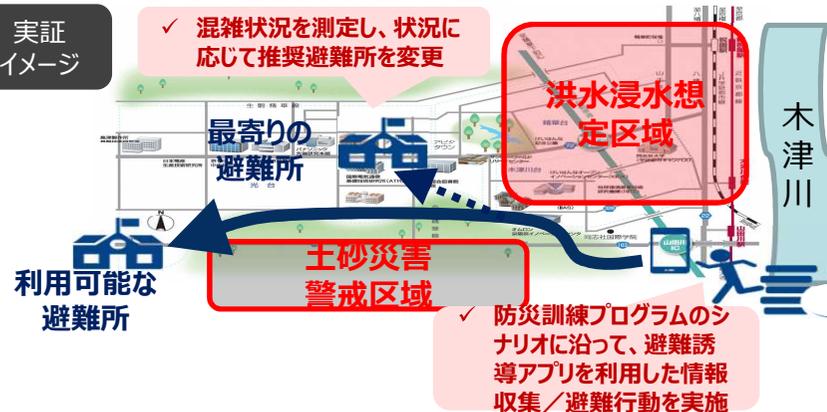
災害訓練プログラムに基づくフィールド実証

水害・土砂災害の発災を想定した防災訓練プログラムを構築し、当該プログラムに沿ってフィールド実証を実施

検証
観点

- ① サービスUX（操作性、情報の見やすさ等）
- ② サービスを通じた正常性バイアスの解消効果
- ③ 訓練を通じた防災意識の変化

実証
イメージ



併せて実施

ビジネスモデル
検討

- 社会実装を見据えたビジネスモデル検討として、他領域とのデュアルコースや、収益を確保できる領域との同時実施による予算負担軽減等、防災事業等に必要となるコストの確保に向けた工夫を行っている事例を調査

■ 実証実験で得られた成果・知見

#	観点	成果
1	サービスUX	✓ 35%近い人がある程度満足と回答した一方、約16%が使いにくかったと回答（画面の表示情報が多い等）
2	正常性バイアスの解消効果	✓ 混雑可能性が高い避難所を高齢者優先表示とした場合には約7割が他避難所を選択する、土砂災害警戒区域エリアを回避したルートを表示するとほぼ全ての参加者が当該ルートに沿って行動する等、提供情報に沿った行動変容を確認
3	訓練を通じた防災意識変化	✓ 実証参加者の約91%がICTを活用した避難行動に「有用性を感じた」と回答



■ 今後の予定

- フィールド実証を通じて、サービスを通じた正常性バイアスの解消効果等を確認
- R6年度内の実装に向けて、避難誘導のサービスについては、UX改善・機能拡張や車両避難への対応も視野に入れながら段階的な導入を関係者と協議しつつ、デジタルツインについては、健康・賑わい促進に係るまちづくり事業と連携した取り組みを行う（2023年4月～予定）