



誰でも参加できる防災訓練へ

サービス資料

MANKIND
GAMES

Virtual disaster prevention drill

SERVICE DOCUMENT

目次

01	課題	防災担当者が直面する「3つの課題」
02	サービス概要	バーチャル防災訓練とは
03	サービスの特長	ブラウザ参加／職場の再現／危険状況の体験管理コンソール／シナリオエディター／ヒートマップ
04	導入事例	コクヨ株式会社様 — 訓練参加率10倍
05	導入フロー	導入の流れ／防災士による制作・監修
06	お問い合わせ	まずはオンラインデモから
AP	APPENDIX	会社概要／実績（UPGRADE with TOKYO優勝・東京消防庁との取組）

01 課題

訓練はしている。でも、社員は本当に動けますか？

「実施すること」が目的化し、災害時に動ける人が育っているかを検証できない
防災担当者が直面する3つの課題。

課題 1

参加率が低い



- ・日時や場所が固定されている
- ・参加方法がわかりにくい
- ・全員が訓練に参加できない
- ・未受講者が残ってしまう

不参加理由の上位は「参加方法がわからない」38.3%、「時間がない」29.2%。参加しづらい仕組みが課題です。

課題 2

実践力が 身につかない



- ・決められた経路を歩くだけ
- ・災害状況を再現しにくい
- ・自ら判断して行動する機会が少ない
- ・実践的な対応力が身につかない

従来型訓練への典型的な指摘。災害時に必要な「自ら判断する力」が身につけません。

課題 3

やりっぱなしで 終わってしまう



- ・参加者の行動が記録されない
- ・訓練結果を評価できない
- ・課題を把握できない
- ・次の改善につながらない

結果、経営層に成果を数字で示せず、翌年も同じ訓練を繰り返すことになります。

02 サービス概要

バーチャル防災訓練とは

実際の職場を3Dで再現した仮想空間で訓練し、
一人ひとりの行動データから組織の防災力を高めるサービスです。

課題 1

参加率が低い



URLひとつで、全従業員が参加

アプリ不要。ブラウザから、
いつでも・どこでも訓練に参加できます。

課題 2

実践力が
身につかない



いつもの職場で、自ら判断する訓練へ

3D再現された自分の職場で、
火災・煙などの状況を体験し、判断・行動します。

課題 3

やりっぱなしで
終わってしまう



行動を記録し、次の訓練を改善

避難経路・判断・時間を記録・可視化。
訓練と避難計画の改善につなげます。



03 サービスの特長

課題 1を解決

URLひとつで、全従業員が参加

アプリのインストールは不要。お手元のPCブラウザだけで、いつでも訓練に参加できます。



イメージ図

POINT 1

インストール不要

専用アプリのインストール不要。
ブラウザから訓練を開始できます。

POINT 2

いつでも・どこでも

在宅・夜勤明け・出張先でも受講可能。
多拠点でも同じ品質で展開できます。

POINT 3

入社時の教育にも

新入社員・派遣スタッフの「未受講のまま勤務」をなくします。

03 サービスの特長

課題 2を解決

いつもの職場が、訓練の舞台になる

普段働くオフィスや施設を3D再現。「もし今ここで災害が起きたら」を自分ごととして訓練できます。



POINT 1

職場を3D空間に再現

実際のオフィス・工場・倉庫の3D空間を再現し、普段の環境で訓練できます。

POINT 2

自ら判断して、行動する

避難だけでなく、消火器を使った初期消火など、判断を伴う訓練が可能です。

POINT 3

現実では難しい訓練も

火災や煙など、実際の職場では再現できない状況も安全に体験できます。

03 サービスの特長

課題 2を解決

危険な状況を安全に再現

現実では試せない災害状況を、繰り返し体験できます。

避難経路の確認だけでなく、初期対応・判断力・連携行動まで含めた体験型訓練へ。

Situation 1



火災

初期消火
避難判断を体験

Situation 2



震災

揺れや落下物を
想定した行動を体験

Situation 3



水害

浸水時の避難判断や
経路選択を体験

Situation 4



有害ガス

危険区域を避ける
判断・行動を体験

Situation 5



その他

希望に応じた
状況を再現

安全なバーチャル空間だから、状況を変えながら何度でも訓練が可能です。

03 サービスの特長

課題 3を解決

訓練の成果を、可視化して分析

訓練アプリから結果を自動収集。Webブラウザから、いつでも組織全体の防災力を確認できます。



イメージ図

POINT 1



ダッシュボード

訓練の実施状況と結果を一覧で確認。
未受講者の把握も簡単です。

POINT 2



個人・シナリオ分析

一人ひとりのスコア推移と苦手を可視化。
シナリオ別の難易度も分析。

POINT 3



データ出力

参加者・スコア一覧を出力。
社内報告や独自分析に活用できます。

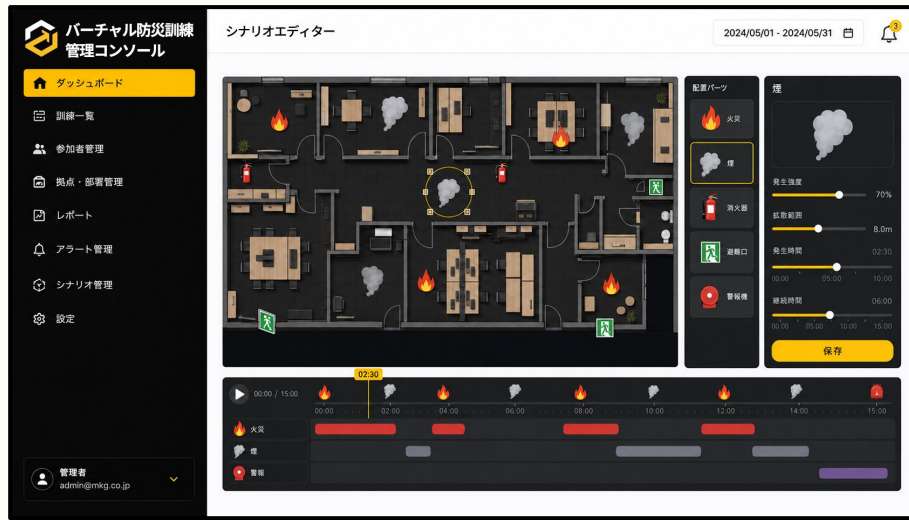
※提供機能・権限設定の詳細は、開発状況に応じてご案内します。

03 サービスの特長

訓練の改善を、自社で完結する

2026年内 実装予定

訓練で見つかった課題をもとに、自社でシナリオを作成・改善できる環境を目指します。



イメージ図

POINT 1



災害状況を自由に設定

火元・煙・停電などを配置し、現場で想定される災害状況を再現。

POINT 2



避難経路や判断ポイントを設計

チェックポイントや制限時間などを設定し、目的に合わせた訓練を作成。

POINT 3



改善を、すぐ次の訓練へ

分析で見つかった課題を反映し、次の訓練や防災対策の改善へつなげます。

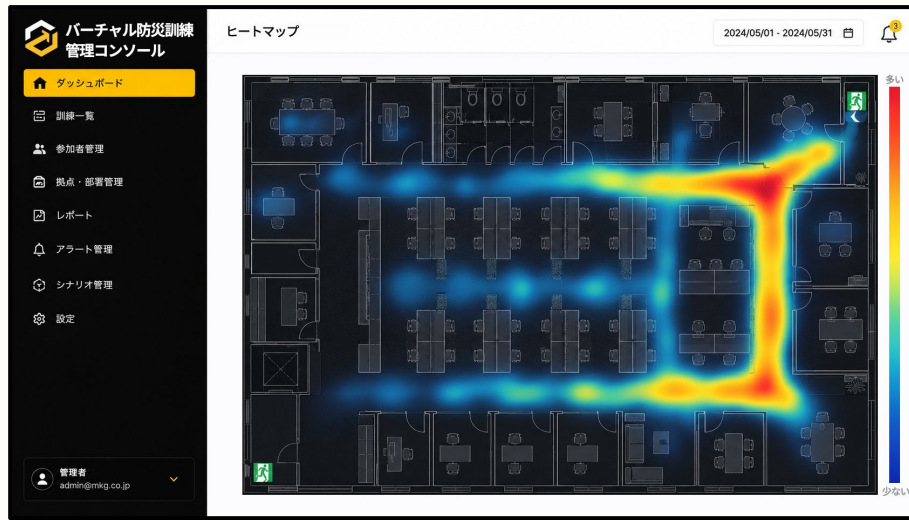
※提供機能・権限設定の詳細は、開発状況に応じてご案内します。

03 サービスの特長

ヒートマップで、避難の「詰まり」が見える

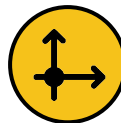
2027年内 実装予定

訓練中の滞留・動線をフロアマップ上に可視化。個人スコアでは見えない、空間の課題を発見します。



イメージ図

POINT 1



滞留・動線を可視化

参加者がどこを通り、どこで立ち止まったかをマップ上で確認できます。

POINT 2



避難経路の課題を発見

人が集中する場所や、迷いやすいポイントを空間として把握します。

POINT 3



条件ごとの差を分析

時間帯・参加者・グループごとの行動傾向を比較できます。

※提供機能・権限設定の詳細は、開発状況に応じてご案内します。

03 サービスの特長

訓練から分析・改善までを、1つのシステムで

ブラウザから仮想の災害現場に参加し、防災訓練を実施。

参加者の行動結果を記録し、チャートで可視化・分析することで、訓練の管理や避難計画の改善につなげられます。

1



仮想空間で訓練

ブラウザから仮想の災害現場に参加し、防災訓練を実施します。

※PCアプリ、VRからも参加可能です。

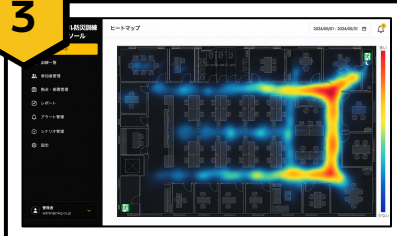
2



行動を記録

避難経路や判断、移動時間など、参加者一人ひとりの行動を記録します。

3



可視化・分析

記録した行動をヒートマップなどで可視化し、傾向や課題を把握します。

4

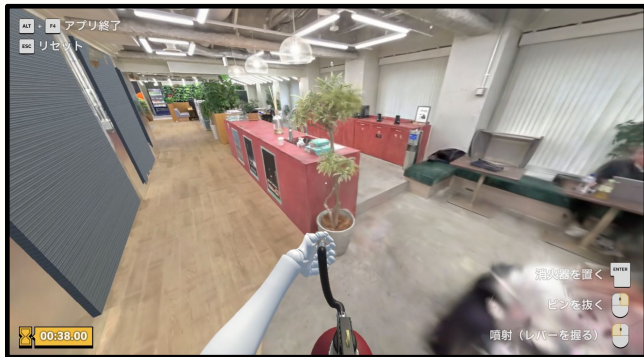
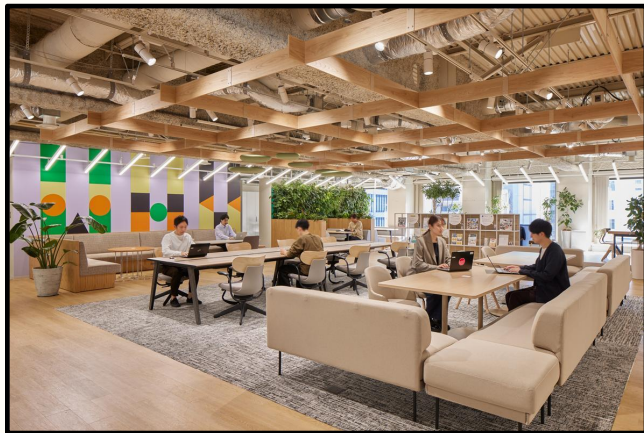


訓練・計画を改善

見つかった課題を整理し、避難計画や訓練内容の見直しに反映します。

ステップ4の改善結果を、次のステップ1へ。継続的に防災力を高めます。

04 導入事例



KOKUYO

 コクヨ株式会社 様

自社オフィスを再現することで、
従来の避難訓練では見えにくかった課題を確認できました。

訓練
参加率
10倍

実際のオフィスレイアウトをもとにしたバーチャル空間で訓練を行うことで、
参加者が「自分の職場ならどう動くか」を考えながら避難行動を体験できました。

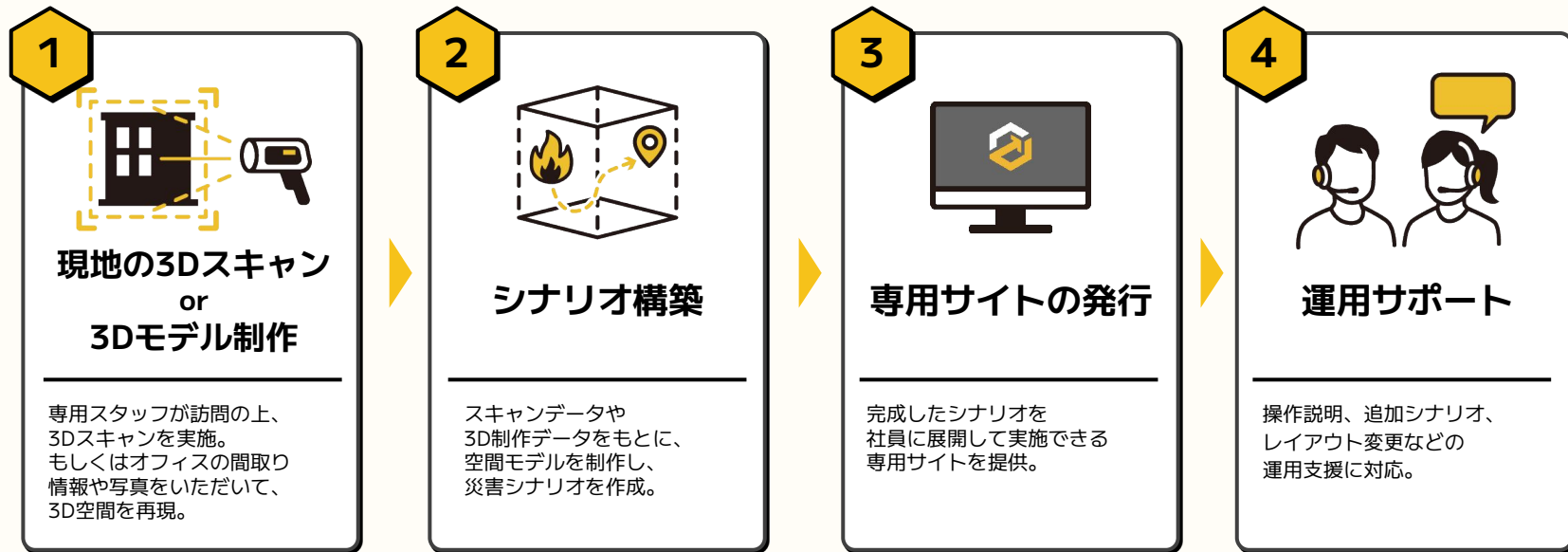
「分かっているつもりでも避難経路を把握していなかった」
「防火シャッターが閉まる様子を初めてイメージできた」といった、
バーチャルならではの気づきが数多く挙がっています。

時間や場所にとらわれず受講できるため参加率も大きく向上し、
避難経路の確認だけでなく、煙や視界不良といった状況下での判断、
参加者同士の連携、避難時に迷いやすいポイントの把握にもつながりました。
今後の防災教育や運用改善にも活かせる内容となりました。

05 導入フロー

現地確認から納品・運用まで、段階的に

3D空間の再現からシナリオ制作、運用サポートまで一貫して対応します。



(※一部有償)

05 導入フロー

防災士が開発・制作・監修をします

ゲーム開発の技術力と、防災の専門知識。両立させる体制が、コンテンツの正確性を支えます。

防災士（日本防災士機構 認定）



株式会社マンカインドゲームズ
代表取締役CEO／事業責任者

仲平 光佑

企画・シナリオ制作を統括。
防災士教本に基づき設問を制作し、
ゲーム体験と防災知識の
正確性を両立させます。

POINT 1

防災士教本に基づくコンテンツ

訓練のシナリオ・設問は防災士教本に基づいて制作。楽しさと、防災知識の正確性を両立します。

POINT 2

代表自らが事業責任者

防災士資格を持つ代表が、企画からシナリオ制作までを統括。品質に責任を持ちます。

POINT 3

消防機関との協業で培った知見

東京消防庁との知見を、訓練設計に反映しています。

06 お問い合わせ

まずは、無料トライアルをご利用ください。

実際の訓練画面と管理コンソールを、その場でご覧いただけます。
オフィス・工場・倉庫など、貴社の現場で再現できるかどうかも含めてご案内します。

STEP 1

無料トライアル

訓練画面・管理コンソールの
無料トライアルをお試ください。

<https://virtual-bosai.jp>



STEP 2

お問い合わせ

貴社の現場・目的に合わせて、
実施可能な訓練をご提案します。

Mail vbk-contact@mankindgames.jp

TEL 03-6272-3906

STEP 3

お見積もり

拠点規模・プランに応じた
費用をご提示します。

APPENDIX

会社概要



基本情報

会社名	株式会社マンカインドゲームズ
設立年月	2020年6月
社員数	27名（2026年7月現在）
所在地	東京都千代田区飯田橋1-5-8 アクサンビル 9F

沿革

2020年	6月	株式会社マンカインドゲームズ設立
2024年	11月	東京都主催「UPGRADE with TOKYO」第41回ピッチイベントにて優勝
2025年	1月	代表者を交代し新体制にてさらなるビジネスの拡大を目指す
2025年	11月	東京消防庁と「消防活動訓練VR」を共同開発

2026年 1月 企業向け防災シミュレーション「バーチャル防災訓練」をリリース

APPENDIX

実績：東京都・東京消防庁との取り組み

東京都主催「UPGRADE with TOKYO」第41回ピッチイベントでの優勝を起点に、消防機関との協業へ発展しました。



マンカインドゲームズは、東京都主催の官民連携プログラム「UPGRADE with TOKYO」第41回ピッチイベントで優勝。

ゲーム開発で培ったXR技術とゲーミフィケーションを活用し、火災現場をリアルに再現する消火活動VR訓練システムの開発に取り組んでいます。

危険を伴う消火活動の訓練を安全な環境で繰り返し実施でき、消防訓練の効率向上・安全性向上・継続的な技能習得に貢献します。

