

避難所『HUG』研修会より

札幌支部 鈴木 彩恵

今回の研修会は4月12日（土）に参加者23名で、本部女性委員長を講師に行われました。

避難所『HUG』は、避難所運営を皆で考えるためのひとつのアプローチとして静岡県が開発した防災ゲームで、超参加型のシュミレーションゲームです。もし自分が避難所を運営する立場になった時、殺到する人々や湧き上がる問題にどう対応していくのか？参加者全員が2時間あまり頭をフル回転させていくゲームです。

参加者の設定は、地域の自治会の役員で避難所を運営する立場にあります。5～6人で一つのグループを作り、みんなで力を合わせて（？）続々避難してくる被災者に対応していきます。被災者に見立てたカードを避難所に見立てた平面図に配置していきます。

ゲームは、マグニチュード8.0の大地震から数時間後、被災者がすでに避難所に集まっている…というところから始まります。

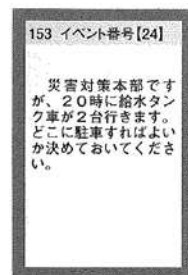
避難所は地域の小学校で、テーブルの上には、校舎の配置図と教室・体育館などの平面図が用意されています。



グループにはゲームの進行係がいます。進行係が持っているのが被災者の名前の書いたカードです。そこには、その被災者の住所や住宅の被災状況・家族の状況などが細かく設定されています。そのカードが一人の被災者の必要スペースに充当する為、進行係が内容を読み上げてから参加者に手渡されます。



参加者は、被災者のカードをテーブルの上の小学校の平面図に配置していきます。季節や天気その他の状況で、被災者の滞り場所も多様な選択肢があります。いろいろな状況を判断し決断していきます。そして、進行係が持っているカードは、被災者の名前が書いたものだけではありません。避難所に起こるであろう出来事や問題が書かれたカードが次々に提示されます。



←イベントカード

さりげない出来事にも、ついあたふたしてしまったり、いろいろな問題にハッとしながら、ゲーム

は進んでいきます。参加者はこのゲームを通して、災害時要援護者への配慮をしながら部屋割りを考え、また炊き出しや、仮設トイレの配置などの生活空間の確保、取材対応といった出来事に対して、意見を出し合い、喧々諤々話し合い、戻ったり急いだりしながら、ゲーム感覚で避難所運営の仕方などを体験していきます。



増えていく被災者カードはランダムゲームの『神経衰弱』にも似て付箋やマジックやメモなどを駆使しないと、全員で人探しをする羽目に陥ったりもします。

進行係がカードを全て読み終えたところでゲームは終了となります。

ゲーム終了後は、グループで意見交換を行います。例えば多数決で決まってしまったこととか、言えなかった意見とか、今気づいたこととか。この意見交換こそが、次につながる貴重な時間になります。グループで意見交換を行った後は、更に各グループごとに避難所の状況などを発表し、グループごとの違いなども比較検討し、研修終了となります。

読み札や図面をそのまま使用すると北海道の状況にはそぐわないことが多々出てきます。今後はそのような状況にどう対応していくか検討を要しますが、大いに意義ある研修会になったと思います。

今回は、札幌支部女性小委員会の主催で開催しましたが、この『HUG』のセットは、本部女性委員会から1セット（4グループ分）を借りて使用しました。本部女性委員会では、2セット購入し積極的に貸し出ししていますので、興味のある方は是非ご連絡ください。