

— 避難所HUG(ハグ) —

Blog防災・危機管理トレーニング主宰 (消防大学校客員教授)

日野 宗門



今回は、「クロスロード」(前回紹介)と人気を二分するカードゲームである「避難所HUG」(Hinanzyo Unei Game=避難所運営ゲーム、以下「HUG」と略す)を紹介します。

I 特徴 — 避難所の出来事や避難者対応をゲーム感覚で模擬体験する —

大規模災害時の応急対策活動の中でも特に重要なものの一つが避難所運営です。市町村職員が運営の中心になることもあります。1995年の阪神・淡路大震災以降は地域住民や避難者を主体とした避難所運営を目指すところも多くなっています。

もし、あなたが避難所運営にかかわる可能性があるのなら、一度はHUGを体験されることをおすすめします。

HUGは、避難者の年齢や性別、国籍やそれぞれが抱える事情が書かれたカード(避難者カード、次頁図の左上番号1~7、32、42、47、66)を避難所の体育館や教室に見立てた平面図にどれだけ適切に配置できるか、また避難所で起こる様々な出来事(イベントカードで付与される。次頁図の左上番号8、17、29、31、63)にどう対応していくかを模擬体験するゲームです。

プレイヤーは、このゲームを通して避難者の属性を考慮しながら部屋割りを考え、また炊き出し場や仮設トイレの配置などの生活空間の確保、視察や取材対応といった出来事に対して、自由に意見を述べかつ話し合いながらゲーム感覚で避難所の運営を学ぶことができます。

II 事前の準備

1. HUGパッケージの購入

HUGは、2007年に静岡県危機管理局が企画・開発した防災カードゲームで、「みんなのお店・わ」(054-272-3730)からそのパッケージが販売されています。

HUGパッケージの内容は以下のとおりです。参加グループ数を考慮して購入数を決めます。

- カード4セット(4グループ分)、1セットは250枚のカードで構成
- 取扱説明書(HUGの進め方、体育館・教室平面図などのゲーム用シート)
- 説明用の画面と台本等を収めたCD

2. ゲームスペース等の準備

1 グループで1つのゲームスペースを囲むように配置します。1グループは7人以下(内1人は読み上げ係)で行うことが推奨されています。

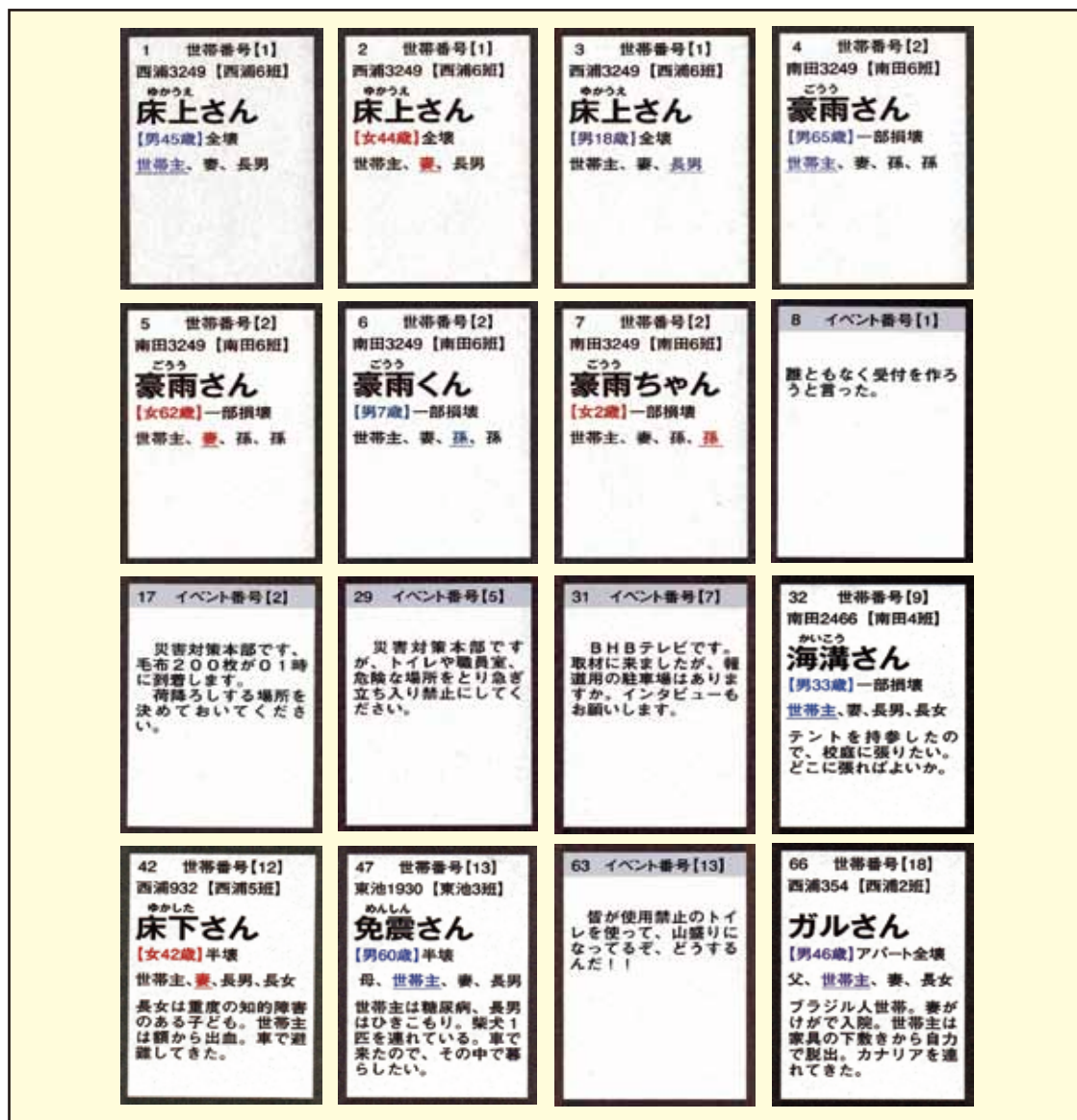


図 避難者カード、イベントカードの例

ゲームスペースは、A1サイズの体育館平面図などのゲーム用シートを広げる関係から会議机2～3脚分のサイズ(120～135cm×150～180cm)が目安です。

ゲームスペースが準備できたら、取扱説明書中の平面図などのゲーム用シートをグループ分コピーし並べておきます。

この他、必要に応じセロハンテープ、多色油性ペン(又はマーカー)、筆記用具、メモ用紙(A4白紙など)、付箋、ホワイトボードなどを用意します。

Ⅲ 進め方

HUGの標準プログラムは下表のとおりです。以下ではこれに沿って解説します。

表 標準プログラム

1. 開会・オリエンテーション・・・・・・・・・・・・・・・・（30分）
① HUGの進め方の説明
② 前提条件の説明
③ アイスブレイキング(自己紹介)
④ 読み上げ係の選出
2. ゲーム実施・・・・・・・・・・・・・・・・（60分）
3. 感想・意見交換・・・・・・・・・・・・・・・・（30分）
4. 閉会

1. 開会・オリエンテーション

① HUGの進め方の説明

HUGは、次々と付与される(読み上げ係が読み上げる)避難者カードとイベントカードに対しプレイヤーが以下のa、bにより進行するゲームであることを説明します。

- a 避難者カードを避難者の属性を考慮して体育館や教室の適当と思われる場所に配置する
- b イベントカードで付与される様々な出来事に対応する

なお、避難者カードについては、カードの記載項目(世帯番号、居住地区、ファミリーネーム、年齢、被害程度、続柄、事情)の説明及びカード1枚が3㎡(縦2m、横1.5m)の避難スペースに相当することの説明を加えます。

② 前提条件の説明

取扱説明書の例示を参考に、避難当日の前提条件(震度、気象条件、季節、時間、被災状況、避難者の様子)を説明します。

③ アイスブレイキング(自己紹介)

取扱説明書のアイスブレイキングシートを用いて自己紹介します。

④ 読み上げ係の選出

各グループでカードの読み上げ係を決めます。事前に指名するか、当日の参加者の中から選出します。

2. ゲーム実施

読み上げ係は、避難者カードを1世帯単位で読み上げプレイヤーに渡していきます。プレイヤーは、避難所の通路や地区割りどうするかを相談し(通路や地区名を体育館・教室の用紙に書き込むことも自由)、避難者カードを配置していきます。

なお、カードの8番はイベントカードで「誰ともなく受付を作ろうと言った」というものです(図参照)。受付場所を決め、敷地図、間取図、体育館平面図に記入します。

15番のカードまでに、以上の基本的な「決め」とゲーム要領の確認をしておきます。これ以降、読み上げ係は次々とカードを読み上げていきます。カードの読み上げは、災害時の臨場感を演出するために、プレイヤーの対応能力をやや超えるスピードで行うのがポイントです。

なお、イベントカードで与えられる様々な出来事にどのように対応したかを「避難者へのお知らせ」として掲示板(ホワイトボードなど)に貼り出させるようにすると、さらに

臨場感が増します。

避難者カードをすべて配置したら、ゲームは終了です。終了時刻までにカードの読み残しが予想される場合は、残りのカードを紹介してゲームを終了します。

3. 感想・意見交換

ゲーム終了後、意見交換の時間を設けます(時間が足りない場合でも意見交換は省略しないようにします)。

用意したメモ用紙(付せん)に各自の感想や他のグループに聞いてみたいことを記入して、グループ内で発表します。そして、他のグループに聞いてみたいことを一つ選びます。その質問を他のグループに投げかけ、回答や意見を求めます。

質問は次のようなパターンで行うと意図が正しく伝わります。

「私たちのグループでは、○○は△△だから、××しました。
他のグループではどうしましたか?」

例 「私たちのグループでは、盲導犬は人と同様に扱うべきだと思ったので、家族といっしょに1年2組に入ってもらいました。他のグループでは、どうしましたか?」

4. 閉会

最後に、ゲームの終了を宣言して閉会します。

IV 補足

① HUGパッケージで用意されている平面図等は仮想の小学校のものです。もっとリアリティのある研修を目指すのであれば、プレイヤーが実際に使用することになる避難所の平面図、敷地図などを用意することをおすすめします。

② ここで紹介したのは地震災害版のHUGです。風水害版については試作版が作成されています(販売はされていません)。風水害版では、気象注意報・警報、土砂災害警戒情報、河川水位情報、道路冠水、避難勧告の発令などの風水害時に想定される事象をイベントカード化しています。また、早めに自主避難を決めた人、前兆現象を察知した人、避難を拒む人等々を避難者カード化しています。総じて、地震災害版より複雑なものとなっています。

風水害版を体験したい場合は、(一財)消防科学総合センターが実施している「市町村防災力強化出前研修」に応募されるとよいでしょう。(次号に続く)

<引用・参考資料>

- 1) 静岡県：避難所HUG取扱説明書
- 2) (財)消防科学総合センター(企画)、静岡県危機管理部(協力)：避難所HUGの意義と進め方(動画)〔「地方公共団体向けの図上型防災訓練」DVD収録〕、2013年6月
- 3) 倉野康彦：風水害と避難所運営ゲーム『避難所HUG(ハグ)』の実施と普及について、消防科学と情報(No.104)、(財)消防科学総合センター、2011年5月