

避難所運営ゲーム (HUG)に参加

9月4日の総合防災訓練で議員も初めて HUG(避難所運営ゲーム)を体験した。



HUGとは、住民が避難所運営を主体的に考えてもらうためのツールである。避難者の年齢や国籍、要介護者などそれぞれが抱える事情が書かれたカードをプレイヤー(参加者)に配り、避難所施設に見立てた平面図に適切に避難者を配置、また避難所で起こるトラブルへの対応を模擬体験する。プレイヤーは、このゲームを通して要支援者に配慮をしながら生活空間の配分を考える。避難所生活のなかでのトラブルや、マスコミの取材対応といった場面も想定して、議論や話し合いを行うなかで、ゲーム感覚で避難所の運営を学ぶ。

HUGとは、H(Hinanjo=避難所)、U(Unei=運営)、G(Game=ゲーム)の頭文字を取ったもので、英語では「抱きしめる、受け入れる」という意味となり、避難者をやさしく受け入れる避難所のイメージと重ね合わせて名づけられている。

水野 晃

初めての経験で、避難者への迅速な対応に戸惑った。水洗トイレが使えない設定には苦慮した。今後の対策として、簡易トイレも必要であるが、水道が出ないとすれば汚物処理は個々が責任を持って処理しなければならないと痛感した。

安藤春一

訓練は、おとな1人分の面積に見立てたカードを、通路スペースを除いたところに並べるのが基本。図上の訓練でも、かなり時間を要し、悪戦苦闘した。ある講師が「常に『避難経路の確認』や『避難所では何をするのか』を誰もが真剣に考える習慣を持つことが大切だ」と言われた。全くその通りだと思った。

栗田昌子

このゲームは新しく導入されたプログラムであり、最初は戸惑いもあったが、進行に伴い大変有意義な訓練であることが理解できた。

いざという時の避難所を想定するのに有効である。

小学校区防災訓練に、ぜひ取り入れたいと思った。

大口司郎

まず訓練で気づいたことは、現場主義での訓練が必要。今回は豊小だったが、新栄小、志水小、豊中での訓練を、地区の方々と年2回以上行うこと。高齢者は、年1回では記憶に残らない可能性があるのでは。次に、現場責任者を1学区3名以上決めて置く。この様なことを感じた。

岡島政信

初めてHUGを教えてもらった。どうすればとの考えは分かるし、色々な方が入ってくることも分かるが、実際、その場面に遭遇すればと思うと、大変さを覚えた。しかし、ゲーム終了時、進めてきた中でキーポイントを指摘してもらったりするとより理解が進展するのではと感じる。

坂田芳郎

それぞれの状況・事情を持って、避難所へ。指導・指示を出す方も被災者。家族肉親の安否と明日からの不安。かかる状況下での避難所に来られなかった方々の状況確認。立場を超え、求められるのは「共助」であると痛感。