

「避難所運営ゲーム・HUG」

＜HUG講師養成講座＞



災害救援ボランティア推進委員会
千葉市SLネットワーク
深 味 肇

「本日のHUGスケジュール」

- * PM1:10～1:40 HUGの説明
- * PM1:40～1:50 休憩
- * PM1:50～3:20 HUG机上体験
- * PM3:20～3:30 休憩
- * PM3:30～3:45 グループ討議
- * PM3:45～4:00 質疑応答
- * PM4:00～4:10 閉講式
- * 終了時にカードは所定の箱に入れる事

「避難所運営ゲームとは何か」

＊ 避難所運営を住民の皆様がどのように考えたらよいか、アプローチの一つである。

- ・運営主体の理解
- ・留意項目の理解
- ・問題点の理解
- ・スペース分類の理解
- ・各地域の環境の理解
- ・LGBTの理解

「HUG講師の役割①」

* 避難所運営全般の理解

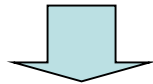
- ・災害イメージの共有化を図る
- ・タイムスケジュールの管理
- ・環境とリスクの管理

* ファシリテーターとして

- ・作業状況を把握し、遅れるときはヒント等
を与え促す
- ・サポート体制を常に考慮する

「HUG実施の目的」

- * 避難住民の生活支援(机上訓練)
 - ・避難所に殺到する住民に対する対応
 - ・避難所で起きる様々な問題に対する対応
 - ・すべての状況を把握して対応する



模擬体験ゲーム

ゲームを通して避難所運営を考える

「ゲームの概要と方法」

- * 学校避難所を舞台に避難所運営を任されたという想定の下、次々にやってくる年齢や性別、国籍等が違う避難者に対し、迅速かつ適切に対応できるかを疑似体験をする。
- * ①避難所に見立てた平面図にカードを配置
②時間内に出来るだけ多くの避難者を配置
③避難者からの要望等にも対応しながら避難所を運営する。

「避難所運営ゲーム」の役割と手順

① 進行役(読み手1人)

避難者カード・イベントカード等。

② 運営役(プレイヤー)

読み上げられたカードをどのスペースに配置するか等個々の事情に対応する。

③ 記録係り

付箋等に対応を記録する。

問題点の整理(質問事項等)

「ゲームの開始」

- ①**進行役**は、カードを番号順に読み上げる
運営役は、カードの内容に沿って、収容場所に配置する。
車両、ベッド、物資等はどこに配置するか、
ポストイットで表示する。
- ②**進行役**は、臨場感を出すために間を置かず読み上げる。
- ③**運営役**は、即時に判断し、適切な対応を図る

「ゲームのまとめ」

- * ゲーム終了時に意見交換を行う
 - ・ゲームの中で疑問を感じた件をグループ内で話合う
 - ・疑問点をグループ内でまとめる
 - ・発表する項目をグループで決める
 - ・他のグループとの意見交換を行う
 - ・必要に応じ、ファシリテーターがアドバイスを
する

「今後の問題点」

- * **LGBT**をどのように考えるか？
 - ・避難所におけるの認識度
- * **コロナ**関係の5類について？
 - ・4平米と2平米の問題
 - ・ソーシャルディスタンス
 - ・収容人員の判断
- * **要支援者**について？
 - ・民生委員の**避難所運営委員加入の件**

「HUG講師の役割②」

* 各地域の避難所運営の指導員として

- ・各地域の避難所運営委員に対し、避難所の有り方や運営方法等を指導する。
- ・各地域の避難所運営委員に対し、HUGの実践を指導する。
- ・各地域の実情に合わせ、その違い等の情報を交換するためにネットワークを作成し、環境の違いを確認する。