



セプロス

避難所運営ゲーム

セプロスの防災計画が策定されたこともあり、総会后、スマイル大学とゆめこらぼさんのご協力を得て、「避難所運営ゲーム」を皆さんで体験しました。

これは災害が起こって皆さんが避難所に避難した際、行政職員等担当者が到着するまでの間、様々に混乱することを少しでも緩和するために、避難した市民同士、避難所をどう運営したらいいのかをゲーム感覚で体験するものです。通常では想定できない様々なことが起こる中で、少しでも快適な避難所であるように対応するものです。

このゲームを通じて感じたことは、それぞれ皆さんが大変な事情を抱えながらも助け合い、思いやりの心を忘れないことが基本にあれば、こうしたときにもうまく運営できるのではないかと感じたことです。

避難所運営ゲーム観戦記

6月15日に開催した避難所運営ゲームの指導をして頂いた田無スマイル大学実行委員会の富沢代表から以下のようなコメントを頂きました。

HUG は、静岡県が開発したもののだが、田無スマイル大学が「体験者の置かれている立場を明確にし、短時間でもできる」よう改良したため運営を手伝った。約20名の体験者が4チームに分かれて実施した。



避難所（小学校）に被災者が続々と押しかけてくる。「本来の避難所運営組織」が動き出すまでの数時間、体験者が運営するという設定だ。被災者に見立てたカードを体育館、教室等に振り分ける。被災者には、高齢者、身体の不自由な人、病人等もいる。ペットを連れてくる人も。暖房具の分配、トイレや着替え場所の決定等、悩ましい問題が次々に生じる。途中で名簿作成の必要性にも気付く。



体験者は、最初数10分は、何をしたらよいか分から

ずボー然としているが、次第に状況を理解し、真剣に取り組み始める。背中が前のめりになり、座っていた人が立ち始める。

今回は、顔見知りということもあり、話し合いがスムーズに進んでいた。各チームとも、高齢者と病人等をそれぞれ別の部屋に収容し、暖房具を重点的に配布するなど、福祉的配慮が行き届いていた。

ゲーム後の情報共有では、日ごろから自発的に動く人を増やしておくことや避難所の場所を知っておくことが必要等の意見が出た。各体験者は、他にもいろいろな気づきがあったようだ。これを契機に、今後セプロスが核となってHUG体験を広めていって欲しい。