

対面での HUG（避難所運営ゲーム）

コロナ禍以降、HUG（避難所運営ゲーム）はオンラインで行っていましたが、2月是对面での HUG を行う機会をいただきました。

☆HUG（避難所運営ゲーム）とは

静岡県危機管理課が作ったカードゲームです。地震の数時間後、指定されている小学校の体育館にさまざまな人が避難してきます。参加者はそこが避難所に指定されている住民。たまたま早く来たので、避難所を運営することに…。

避難してくる方々を避難所のどこに行ってもらおうかを考えたり、イベントカードに書かれているミッションにどう対応するか？について考えたりします。

☆ちょっとアレンジして

何度か HUG のワークショップに参加したのですが、だんだんカードはカードで、人とは思えなくなり、カードを片付けていくというような気持ちになってしまいました。その反省から、いろいろな検討の視点を出し合って、どの案を選択するのかを考えると、もっと課題意識が心に残ると思い、アレンジして進めるようにしています。

そして、開催する自治体で被災地支援をした職員の方に被災地の様子や避難所の様子などを市民の方にお話ししてもらおうようにしています。HUG を進めるときのイメージの共有ができ、現地での知恵を共有することもできます。市民からすると、「私の住む自治体からも支援に行っている」ことを実感でき、誇りを持てるようになるようです。

☆たっぷりのふりかえり時間で

地域に住む女性が多く、「これはもっと地域の人たちに知ってもらって、イザというときのことを考えておきたいね。」というコメントをたくさんいただきました。

企画してくださった方のねらいは、ここで出たアイデアから実際に何をしていけばいいのかの端緒にしたいとのことでした。終わった後のふりかえりの時間をたっぷりとして、備蓄倉庫の場所や備蓄内容を確認する、小学校を実際に確認するなどの次のステップが見えました。

*久しぶりの対面での HUG。オンラインでの進み具合との違いを改めて感じました。オンラインでの HUG は PC の操作だけでなく、話し合いの速度が遅くなります。こんなに違うのかと驚きました。そして、対面での HUG は熱気があり、伝わってきました。オンラインでもこのような熱気がでるような進行をもっと考えたいと思いました。

