

避難所運営ゲーム(HUG-S)を用いた教職員研修の記録と分析

○立花優斗, 中山慎也

Yuto TACHIBANA, Shinya NAKAYAMA

宮城教育大学

【キーワード】 教職員研修, 避難所運営ゲーム, HUG, 災害対策

1 HUG-S について

HUG-S は、仙台に本拠地を置く NPO 法人「SONAE(そなえ)防災研究所」が、東日本大震災での事例をもとに HUG(避難所運営ゲーム)を再編成したものである。HUG は、避難所運営について考えるためのアプローチとして静岡県西部危機管理室が開発した図上訓練である。「避難者の年齢、性別、国籍などそれぞれに抱える事情が書かれたカードを、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のか、また避難所で起こる様々な出来事にどう対応していくかを疑似体験するゲームである。」と静岡県では紹介している。

2 教職員研修の概要

本発表は、仙台市立七郷小学校で 2022 年 8 月 1 日(月)に実施された教職員研修の記録である。同校が主催となって、SONAE 防災研究所協力のもと HUG-S による避難所運営体験と講話を組み合わせた形で行なわれた。参加者は教職員 30 名、宮城教育大学から 5 名(うちゲーム参加 3 名、ゲーム観察と記録 2 名)である。



図1 HUG-S 体験中の様子

3 記録及び分析の目的

小中学校の多くは指定避難所に指定されており、これまでの大規模災害の例を考えれば、発災から一定期間は学校の教職員が避難所運営の協力を可能な限り行なわざるを得ない。そのため、

学校の教職員ひとりひとりが避難所運営のイメージをつかんで、円滑な運営を可能とするような訓練は有意義なものであると考える。

そこで本発表では、避難所運営の想定が可能となる HUG-S を用いた教職員研修の有用性について論じていく。

4 記録及び分析の方法・視点

学生 2 名が研修の様子を観察することで、教職員研修の記録を行なった。

また、SONAE 防災研究所によるアンケートの結果を用いて分析を行なった。HUG-S を体験したことでどのような効果を得られたのか、教職員研修としてどのような有用性があるのかという視点で分析を行なった。

5 結果と考察

ゲームでは、避難所運営の経験のある教職員の方々が素早い判断で円滑な避難所運営をしていく一方で、経験のない教職員の方々が固定観念にとらわれない意見を述べて、よりよい避難所づくりをみざす様子がみられた。また、観察及びアンケート結果から、教職員の方々が避難所運営のイメージをつくるという点において、HUG-S は有用なものであったと考えられる。

各学校の事情や地域特性に合わせてルールに制限を設けたり、条件の追加を行ったりすることで、より実践的な避難所運営のイメージづくりにつながると考える。

参考文献

静岡県地震防災センター
避難所運営ゲーム(HUG)について
<https://www.pref.shizuoka.jp/bousai/e-quakes/study/hinanjyo-hug.html>
(最終アクセス日: 2022 年 10 月 14 日)

附記

本研究は、JSPS 科研費 JP20K22178 および JP22K02939 の助成を受けた。