

避難所運営ゲーム(HUG)北海道版について

1 避難所運営ゲーム(HUG)とは

- (1) 目的
避難所を運営するにあたり、発災後数時間から数日間における様々な事象への対応をカードゲームとして疑似体験することを通じ、地域住民が避難所運営を自分事としてとらえ、自らの備えや地域の防災対策の課題を見つけやすくすること。
- (2) 開発者等
静岡県が平成19年に開発し、全国各地の防災研修で活用。
- (3) 概要
避難者の年齢や性別、それぞれが抱える事情が書かれたカードを、避難所に見立てた平面図に適切に配置できるか、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模擬体験。

2 HUG北海道版の特徴等

都道府県では初めて静岡県の許諾を得て、地域特性等を付加した独自のHUGを作成

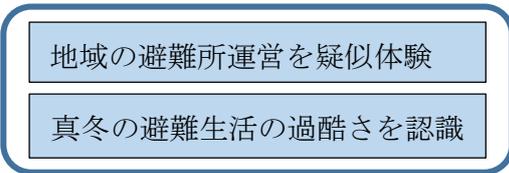
- (1) 愛称 Dおはぐ(ドゥーはぐ)
- (2) 特徴
ア) 北海道ならではの積雪寒冷の観点や東日本大震災の教訓を付加
イ) 解説書の作成 等



4~7人の
グループで
対応を決定



3 HUG北海道版による教育効果



- ・避難所生活を見据えた自らの備えの見直し
- ・地域や避難所の備蓄内容の見直し
- ・避難所運営マニュアルや役割分担の見直し等

4 HUG北海道版の普及

- (1) 作成数
250セット (振興局各3・市町村各1配布) ※1セットで約40名実施可能
- (2) 普及方法
 - 危機対策課や各(総合)振興局より希望する個人・団体に貸出
 - 市町村職員や地域防災マスターなどを対象とした講師養成研修会を実施
→講師等として地域で普及促進
 - 各種防災研修や訓練での実施
 - 防災啓発イベント等での周知 等