HUG体験会読み手の心得

初めて読み手を担当する方へ

HUGの読み手をやっていると、立場も年齢も違うこの場で初めて出会った参加者が、避難所の運営という目的によってまとまって行くという様子を、目の当たりにすることができます。

読み手にはゲームを適切にリードし、参加しやすい雰囲気を作ることが必要です。それは難しく聞こえるかもしれませんが、最終的には総合司会が各テーブルをサポートします。読み手もゲームを楽しむつもりでご参加ください。

1　アイスブレーク

HUGを始める前にアイスブレークシートを使って参加者に簡単な自己紹介をしてもらいます。これは避難所の共同運営者同士が相互に理解するため、そして声をだしてゲーム参加に慣れるためでもあります。

アイスブレークシートには、「名前、今朝食べたもの、自宅の防災で最も重要と思っているもの」などの質問があります。まず2分ほどかけて各自に記入してもらいますが、この時「2分間でお願いします」と明確に時間を伝えて下さい。

その後、参加者に端からそのシートを読み上げてもらいます。こうして声を出してゲームに参加していく気分を盛り上げていくのです。参加者が6名として、全員分のシート読み上げは5分間と見込んでください。

さて、ゲームの開始前に体育館に通路の位置と受付の場所を決める必要があります。「これから相談して2分間で決めてください」として、マジックで体育館シートに書き込んでもらってください。

時間内に決まらなくても次の進行に進んでしまってください。これは「災害も避難者も待ったなし」ということを感じてもらうためです。

ゲームは立ってやることになります。テーブル上にペットボトル、バッグなどがある場合は片付けさせてください。また、それまで座っていた椅子は、テーブルから離れた位置に移動させてください。

2　読み上げ

さて、いよいよHUGカードの読み上げを開始しますが、このとき「9月3日、午前10時30分頃、震度8強の地震が東京湾で発生」などと読み上げ、設定条件を再確認してください。

設定条件の中でいちばん大事なのが「天気は小雨、校庭では100名ほどが行列を作って待っている」という部分です。これからカードの読み上げが始まるのですが、「カード＝避難者」が現在、冷たい雨の降る校庭で列を作って待っているという状況であることを「参加者＝避難所運営者」に認識させてほしいのです。

読み上げは、約1時間で250枚のカードを読み切ります。なのである程度早く、しかも一定の速度で読む必要があります。これは避難者は待ってくれないという状況であるためです。参加者から「もっとゆっくり」などの注文があるかもしれませんが、これに応じてはいけません。災害も避難者も避難所運営者の望むようには来てくれないのです。

避難者カードは家族単位、団体単位でまとまっています。あらかじめ先読み（黙読）しておいて、「◯◯さんご一家、お父さんは88歳、お母さんは82歳、糖尿病だが薬がなくなった」などのように家族4人分を一度に読み上げて渡してください。

中には観光バスで30人一度に来る場合もあります。その場合、「観光バス旅行で帰れなくなった一行です。まずは◯◯さん、次に◯◯さん」などのように、先に団体の由来を伝え、その後、個々の人名という順番に読んでください。

「明日着替え用テントが4張届く」などのようなイベントカードの場合は、このイベントを掲示するなどの対応をしてもらいます。掲示する場合は、A4白紙に書き込んで掲示板となるテーブルに養生テープで貼ってもらってください。

途中で、参加者に「この場合はどうしたらいいのか」と質問される時があります。こうした質問に読み上げ係が答える必要はありません。あくまで「参加者＝避難所運営者」が自分たちで相談し、判断して決定しなくてはなりません。災害避難所は情報が遮断される場合が多く、よって誰かに判断を仰ぐこともできないのです。そうした状況で避難所運営者になることを体験するのがこのゲームの目的なのです。

終わり近くなると時間が気になりますが、どうしても時間内にすべてのカードを読み切る必要はありません。ただ、「ある程度早く、しかも一定の速度で読む」ということを心がけてください。

3　反省

ゲーム終了後、反省会となります。HUGはうまくできてよかったというゲームではありません。終わった後に、ああすればよかった、こうすればよかった、これが出来なかった、という気づきを得るのが目的です。なので、HUGではこの反省会が最も重要な時間となります。

総合司会が「やっていてうまく行かなかったと思うことは」「作っておけばよかった係はありますか」「他のテーブル（避難所）でどうやったのか、聞きたいことはありますか」などのようなテーマを設定します。参加者に白紙を使ってこれを記入してもらってください。このときも「3分間で」と時間を区切ってください。

その後、各テーブルで各自の意見を読み上げてもらいます。途中で質問を加えたりして、気軽に話してもらえる雰囲気をつくることを心がけてください。この時間は約10分となります。全員の読み上げが終わったら「相互に質問はありませんか」「全体的な感想を聞かせてください」などとしてディスカッションの雰囲気を作ってください。

反省会時間を通じてテーブル上に置かれたカードはそのままにしてください。自分たちが運営した避難所の状況を目の当たりにしながら反省会を進めるのがいいと思います。

さて、各テーブルの反省タイム後、総合司会が受けて今度はテーブル同士の質問交換と意見交換の時間になります。

イベントが終わる前に、テーブル上に置かれたカードを順番に並べ替えて箱に戻す作業があります。これは参加者のみなさんで雑談しながら進めてください。これには大体10分間と見てください。テーブルが片付いたら、テーブルや椅子を畳んで倉庫にしまう作業を参加者のみなさんにお手伝いしていただきます。

以上です。疑問の点がありましたらご連絡ください。

当会ではHUGの地域への普及に努めています。ご自分の地域で、ご自分の団体で、あるいは会社でやってみたいと言う方にはカードや図面の入手方法などふくめてご相談に乗りますので声をかけてください。

NPO法人スキルボート

http://www.skill-boat.org

skillboat.waseda@gmail.com

担当：千野雅則