

Wes news 58

防災特集

WES ニュース第 58 号

2014 年 9 月 1 日 発行

Mail: jyosei@kanagawa-kenchikushi.com

編集：女性委員会副委員長 清水 麻紀

神奈川県建築士会 女性委員会

検索

Wes news カラー版はこちらから

防災委員会・女性委員会コラボセミナー「防災・減災について考えよう～HUGから学ぶ」レポート

茶谷 亜矢

避難所運営ゲーム(HUG)および宮城県建築士会講演は6月28日(土)横須賀文化会館第一会議室で行われた。地元横須賀市民の参加が多く、親子連れも含み直前まで紹介やメールによる申込があったことで60名になった。ゲームは6つのチームに分けられて始まった。最初に避難所というものについてスライド説明があり、体育館で避難生活が行われた様子が紹介された。そして、シミュレーションゲームが開始、続々と避難所に集まってくる人々を受け入れ、寝場所を割り当てるなど運営スタッフの立場で考えることがミッションである。

地震発生日時と地震発生から4時間経過したこと、地震の震源・規模、停電断水状況が発表された。各班のテーブルには避難所として想定した小学校の配置図、体育館の平面図が模造紙で用意されており、ゲーム経験者であるファシリテーター(促進・調整を行う進行役)がゲームの進行を促す。メンバーは自己紹介から始め、町内会という設定で判断権限のある会長を選出、書記、記録補佐、発表者などの役割を決めていった。そしてファシリテーターはあらかじめ用意された100枚近くあったイベント事項が書かれたカードを読みあげる。避難者の諸条件や人数、物資が届くがどこに置くか、誰に配るのかをカード=イベント毎に考え話し合い判断し決めていく。家族構成、住宅の損壊程度や個人的な事情、本部から連絡…次々と具体的な条件が与えられ、判断を迫られる。各班には様々な立場の人がいて、自分の目線から発言がされる。私の体験した班では、カードをめくるときにその場対応で配置をしていたが、徐々に方針が無いと体育館も駐車場も混乱することに気づき、方向性と全体を考えてから配置をするようになった。カード=イベントは次々と発生し、何が正解かはわからないまま、よかれと考えることを議論し判断する。果たして、自分たちの取った行動は正しかったのか…。これが被災地では実際に現場で起こることなのだろうと思うと、今ゲームでシミュレーション出来て助かったとさえ感じた。

長いはずの時間も充実した議論であつという間に終了し、講評タイムでは班ごとに発表が行われた。6班は同じカードの内容を同じ順番で判断していったことで、判断に迷ったところも似通っていたりして個人的にはほっとしたこともあったが、迷っても答えは間違だったりして、答えが1つではない事、自分たちの価値感で直ちに判断しなければならない困難さを、再認識した。

コラボセミナーである講演会では、宮城の女性委員会より、まだ進行中で厳しい状況にある被災地の現実を私たちに投げかけ、今後の防災に関する都市計画、行政への提言など、現地で抱える課題や取組など教えて頂いた。そんなシビアな報告に反比例して最後に紹介されたのは東松島市の仮設住宅で復興を願って製作されている手作りぬいぐるみ「おのくん」。かわいらしくほのぼのとさせられる一方、今日より明日、もっと積極的に、私達もサポートできる可能性があるのかもしれない、と思う。<http://socialimagine.wix.com/onokun>。

今回のセミナーは、防災塾・だるまによる、理論と実践に根差した HUG 体験、人と人のつながり・コミュニケーションに長けた女性委員会、防災に長けた防災委員会、地域へ根付いた活動をしている横須賀支部、とみなの方所を集めたコラボでもあった。主催者として申込者各自へ「受付完了&申込みお礼」メールを送り、それに対してのお礼メールも届いた。イベント終了後、当日の参加者へ当日の集合写真を添えて参加お礼メールをしたら、是非自分達の地元でも HUG 体験講座を開催してほしい旨のオファーがあった。これは、本当に喜ばしくまた嬉しいひろがり&つながりで、私たち女性委員会の「つどう、つくる、つながる、ひろがる」がまさに実現できているのではないかと感じた。そして私個人は目下「おのくんの里親」申請中である。フェイスブックによれば、半年後になるらしい。どんなおのくんが来るか楽しみだ。



6月28日 横須賀文化会館にて 防災・減災について考えよう～HUGから学ぶ～セミナー参加者の皆様

***避難所運営ゲーム(HUG)～防災委員の目線から～**

雨森 隆子

大きな災害の経験がない私たちにとって、避難所が開設され、どのように運営されるかなど、考える事ありませんでした。災害は、突然に発生し、災害の大きさも予測できません。災害の大小および種類、地域性、避難場所により、避難所を頼る人数、どのような状況の人たちが来るかも分からない状況で避難所の開設において、当初混乱をきたす事はまちがいに起ころうと思います。

しかし、混乱をいかに最小限にするかの手立てを考える事は経験しなくても、「経験者の話しを聞く」、「避難所について知る」、「地域を知る」、などにより避難所運営について事前には知ることができます。このセミナーを通して避難所の場所を住民へ周知徹底させること、地域の特性に合わせた避難訓練、避難所運営者の育成、地域住民による運営マニュアル、災害時の連携など、地域性のある防災を考えておく必要があることが理解できました。紹介事例で陸の孤島と言われる自治会もあるのですが、災害時は黄色い旗を使い、住人の安否確認がされるとのこと。定期的な訓練をし、お隣同士でお声かけするなど、コミュニティー力を上げていたとありました。避難所運営ゲーム(HUG)の体験から、お隣を知る、地域を知るなどの重要性を知ることになりました。

***「避難所運営ゲーム HUG 体験会」に参加して**

千葉県建築士会女性委員会 菟理美登志

参加された多くの皆様と共に「震災時、避難所に避難して来られる方々を適切に誘導させて頂く方法論」をゲーム形式で学びました。充実した素晴らしい内容の勉強会でした。神奈川県女性委員会は「つどう・つくる・つながる・ひろがる」をモットーに活動を続けておられるとお伺い致しました。私共千葉県の女性委員会におきましても「防災・減災」をテーマに活動しております。今回、イベントに招待いただき、このような形で皆様とつながり、学ばせて頂きました。セミナーの内容はしっかり千葉県にもひろげ、減災につなげていきたいと考えております。つなぐ輪を投げて下さいまして大変有難う御座いました。

***「避難所運営ゲーム HUG 体験会」に参加して**

安藤めぐみ

これまでの避難所のイメージは、設営された避難所に被災者が自主的に避難をする、といったものでした。今回このゲームに参加した後に思うのは、その地域の避難所毎にできる人が先ずは自主的に避難所運営スタッフとして役割を担う必要があるのだ、という事でした。そして、避難所を運営するには日頃より想定される災害や近隣について住民全体で知識を共有していく必要があるという事でした。

健康な体があり、スタッフとして動ける事ができたとしても、折角の物資を整理出来ず、避難住民の不満になってしまつては勿体ないことです。性別、年齢、健康状態に配慮した避難生活動線の確保など、体験者の方々からゲームを通じて学ばせていただき、とても勉強になりました。万が一本人が災害を経験するに至らなくとも、受継いでいく事で、遅くも冷静に災害を乗り越えて行けるのでは、と思います

災害とは、人間が想定できるようなものではないのかもしれませんが、しかし、人々が一時的に避難し寄り添っていくための工夫については、人間が想定し備える事ができるのだと実感する機会になりました。今後より多くの団体が、このようなゲームを通じて避難所運営の疑似体験をし、そこで得られる考えや工夫をその後共有して行けたら素晴らしい事だと思います

【 ふるさと再生へ向けて 】 コラボセミナー 講演に寄せて

宮城県建築士会女性部会 清本多恵子

3.11 東日本大震災は私たちのふるさとを大きく破壊した。特に沿岸部は未だに復興の道が見えない。宮城県の海岸は戦国から続く貞山堀という運河がある。運河群を合わせ総延長は49キロにもおよぶ。水鳥が遊び、天然うなぎが取れる長い海岸は高度成長時代に一部破壊されたが、今なお美しい景観を保っている。しかし、津波被災地でもある宮城では、現在、大きく山を削り、大量の土砂を沿岸部に運び、盛土が行われている。さらに高い防潮堤も計画され、安全の名の下に景観を無視した計画が立てられている。海辺での生活を考えるのではなく、人と海とを隔離させようとしているとしか思えない。

そんな中、沿岸部の住民が緩やかに手をつなぎ、浜でのくらし、受け継いできた歴史と文化、海辺の生態系と美しい景観、豊かな環境を取り戻そうとしている。津波災害を軽減しながらも環境を保全し、自然の恵み・美しい景観を享受し、海辺と人々のつながりを回復しようという活動が始まっている。子供たちも声を上げ始めている。高砂の中高生たちが地元の蒲生干潟について自分たちで調べ、考えて、右に添付した「楽しい防潮堤と歴史冒険生き物の広場」のプランを作成。宮城県知事と仙台市長に提言書を提出した。豊かな蒲生干潟や貞山堀の環境を取り戻し、子供たちに引き継いでいきたい。

