

災害福祉授業での災害時支援の学び ー避難所運営ゲーム (HUG) 体験を通してー

Learning About Disaster Support in the Disaster Welfare Class : Through the Evacuation Center Management Game

福 田 洋 子
Yoko Fukuda

(要 約)

本研究は2022年度に実施した災害福祉の授業において、災害経験のない学生が、災害の知識や技術を学んでも災害支援のイメージがわきにくいとの意見があったことから、今年度は、災害支援のイメージ作りに有効であるとされる避難所運営ゲーム (HUG) を学びの中で取り入れ、災害支援への学びの効果を検討すると同時に、今後の災害福祉の授業の課題を明らかにした。結果、災害経験のない学生の災害時支援へのイメージ作りに効果的で、かつ災害経験のある学生にとっても、避難所運営のあり方のイメージに繋がったことが確認できた。また、様々なニーズのある地域住民への配慮の必要性など災害支援意識の向上に有効であったことを報告する。

(キーワード)

災害支援のイメージ、避難所運営ゲーム (HUG)、災害時の連携・協働、災害支援意識

1. はじめに

近年、地球温暖化による気象変動に起因するとされる、台風や線状降水帯による豪雨で、家屋の浸水被害などが多発している。また、近い将来巨大地震の発生も懸念されており、高齢者や障害者の避難所生活支援のあり方が重要課題となっている。

長引く高齢者の避難所生活への支援には、福祉支援が必要となる。特に、認知症高齢者等の要介護者は、家族だけに任すには荷が重いこともあろう。そこで、避難所に避難してきた高齢者や障害者に対して、少しでも支援できるよう介護福祉士養成校での学びの中で災害支援に関する知識と技術を身に付けておくことは重要である。しかし、高野ら (2012)¹は、全国の介護福祉士養成校の大部分が、「災害介護」の教育を実施していないこと、先進的に実施している場合でも、教育内容が体系化されていないことを報告している。2021年より導入された新カリキュラム²においても災害に特化した項目はなく、災害教育については各学校の采配で行われている現状がある。今井ら (2010)³は、介護福祉士として災害支援を実施するためには、平常時の関りを基本とし、災害時の特徴や平常時との違いを示し、具体的対応を教授すること、またそのためには、基本となる考え方をどの授業単位でいつ教授するのが明らかにされているのが望ましいと報告している。さらに、後藤 (2017)⁴は、被災経験が無い場合、教育によって裏打ちをしていかないと学習は深まらないため、実際に活用できる知識や技術を全体的に幅広い視点から教育するには、最低でも半期間 (30時間) が必要であると報告している。

介護福祉士養成校においての、災害教育の重要性は先行研究で報告されているものの、いまだに全国的には取り組みは進んでいない現状がある。これまでの災害において、高齢者や障害者が、災害から逃

れ命は助かったにもかかわらず、被災後の生活において命を落とす結果となっている現状もあることから、介護福祉士養成校での災害教育は喫緊の課題である。そこで、本学キャリア育成学科介護福祉コースは、2022年度より「災害福祉」として災害教育をカリキュラムに組み込み、半期間（30時間）で、学校独自の教育を開始した。しかしながら、被災経験の有無が行動選択に影響を与えるという研究報告^{5,6}と同様に高田短期大学の介護福祉コース学生対象に筆者が行った2022年度の研究調査⁷では、被災経験のある学生は、災害知識や技術の習得意欲は高く、被災経験のない学生は、「災害の知識や支援技術は学んでも、イメージがつかめないので、いざとなったら使えるか分からない」と訴えていた。ゆえに、この現状から被災経験のない学生に対して有効な教育方法として避難所運営ゲーム（Hinanzyo U nei Game : HUG、以下HUGと略す）の活用を検討した。森本ら（2017）⁸は、HUGは避難所において多くの人への対応が必要となる状況がある対応訓練やコミュニケーションの訓練にもなり、災害経験のない学生の災害教育に有意義であること、安原ら（2019）⁹は、被災経験のない学生へHUGを用いることで学生の災害医療に関する学習意欲が向上したことを報告している。このような報告を踏まえ、今年度は、災害時支援のイメージが持ちやすい授業内容の工夫として、「災害福祉」の中にHUGを取り入れ災害時の避難所運営のイメージ強化を図った。さらに、本学は、介護福祉士を目指す留学生が多数在籍していることから、留学生と日本人学生の連携・協働を意識して、授業ではグループワークも多く取り入れた。

本研究は、災害福祉の授業で学んだ災害時の支援体制等について、「災害福祉」の15回目に実施した授業後のアンケート結果と避難所運営ゲーム（HUG）¹⁰体験での学生の学びの成果と今後の災害福祉の授業課題を検討する。

2. 避難所運営ゲーム（HUG）を取り入れた授業（180分）の進め方の説明

HUGは、避難者の年齢や性別、国籍やそれぞれが抱える事情がかかれたカードを、グループで話し合っただけ避難所である学校と体育館の平面図にどれだけ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机上でシミュレーションするプログラムである。

ゲームの舞台は、とある町の避難所（小・中学校の体育館）である。プレイヤーは避難所運営担当者となり、避難所に指定されている体育館や教室、校庭などに見立てた用紙（模造紙）に、多くの避難者を配置していく。避難者に見立てた避難者カードには、災害時要援護者や被災孤児、外国人、ペット連れ家族など様々な個別の事情が書かれており、それらを考慮して適切に配置していかなければならない。その他、トイレや仮設シャワーなどの設置、マスコミ取材の受け入れなど様々な状況に対応していかなければならない^{9,10}。

上記の内容を詳細に説明した後、1グループ6～7人で4グループに分かれ、避難所である学校の見取り図や体育館の平面図、使用できる物品等を確認しながら、作戦会議を行う。その後、ゲーム開始となる。ゲーム終了後にグループで、ゲームの振り返り、まとめ、発表を実施した。

このゲームは、グループメンバーの意見を聞いて、その時に最適な方法を決めていくことから、他者の考えを考慮し、お互いに連携して迅速に対処しなければ先に進めない。災害時には、他者との相談、

連携が不可欠である、他者と協働して円滑に進めるためには、自分自身のこれまでの経験はもとより、災害の知識や技術が必要であることの気付きにも繋がるのである。さらに災害経験のない学生には、被災者の状況や避難所運営のイメージ作りに繋げることができる一つのツールとなる。

3. 研究方法

3.1 調査対象：2年生 26人（災害福祉履修者）

履修学生は、男性1人（4%）、女性25人（96%）で、年齢は19歳から20歳代と50歳から60歳代の年齢層が在籍している。19歳代の学生は、日本人の高卒者で、高年齢者は、教育訓練給付制度の学生である（表1）。留学生の日本語能力としては、JLPT認定目安 N2が2人（14%）、N3が11人（73%）、N5が1人（13%）である（表2）。

ネパール人留学生は、2015年4月25日に起こったネパール地震の被災経験があり、2022年度の福田⁷の研究において、災害対策については理解が早く、興味を持って学習に望む姿勢が見られた。本研究においても、関心度が高く、被災経験者としての視点からの意見がレポートには記載されていた。

表1 基本情報

	人数 (%)	N=26
性別	男性	1 (4%)
	女性	25 (96%)
年齢	19歳	5 (19%)
	20歳	4 (15%)
	21歳	1 (4%)
	22歳	3 (11%)
	23歳	2 (8%)
	24歳	3 (11%)
	25歳	1 (4%)
	26歳	2 (8%)
	27歳	2 (8%)
	28歳	1 (4%)
	40歳代	1 (4%)
50歳代	1 (4%)	
国籍	日本	12 (46%)
	ネパール	11 (42%)
	中国	1 (4%)
	スリランカ	1 (4%)
	ベトナム	1 (4%)
日本語能力 (JLPT)	N2	2 (14%)
	N3	11 (73%)
	N5	2 (13%)

表2 日本語能力試験：JLPTの認定の目安（N1～N5）

レベル	認定目安
N1	幅広い場面で使われる日本語を理解すること
N2	日常的な場面で使われる日本語の理解に加え、より幅広い場面で使われる日本語をある程度理解することが出来る
N3	日常的な場面で使われる日本語をある程度理解することができる
N4	基本的な日本語を理解することができる
N5	基本的な日本語をある程度理解することができる

3.2 調査期間：2023年4月～7月

3.3 調査方法：第15回目の授業後に質問用紙を直接手渡し、直接回収したアンケートの回答、及びグループワークで実施したHGUからの学びと、HUG体験後のふり返りをレポートにして提出させた記述内容を分析した。

3.4 調査内容と分析方法

(1) アンケート：第15回目の授業後に質問39項目からなるアンケートを実施した。その中から重要と思われる5項目、①知らない高齢者や障害者に声をかけて助けることはできますか、②他の県で災害

がおこった時に支援に行けますか、③授業で学んだことを誰かに伝えましたか、④災害派遣福祉チーム (DWAT: Disaster Welfare Assistance Team) についてわかりましたか、⑤避難所の運営ゲームについて理解できましたか、を抜粋してデータとした。

質問項目①～③は、「はい、いいえ」で回答し (表 3)、④～⑤は「よくわかった、わかった、だいたいわかった、あまりわからない、わからない」の5段階のリッカート尺度での回答とした (表 4)。

(2) レポート: ① HUG の課題について、出来たこと、出来なかったことについて (表 5)、②HUG のグループワークで学んだこと (表 6)、③HUG やグループワークについての学生の意見 (表 7) の3つを記述式のレポートとした。レポートの記述内容は表 5～7にして整理した。設問の性質上、両者の内容には、一部重複するものもある。

(3) 倫理的配慮

研究対象の学生には、研究の主旨を質問紙に記載し理解を得た。また、研究目的の説明と研究参加にあたっては、任意であることを口頭でも説明し同意を得た。

4. 結果

4.1 アンケート 5 項目の結果

①知らない人に声をかけて助けることはできるかの質問では、25人 (96%) が「はい」と回答している。これは、介護福祉士を目指す学生として当然と考えているようである。「いいえ」と回答した学生は、「自分自身が高齢なので、避難できるかどうか他人どころではないかもしれない」と理由が書かれてあった。

②他の県で災害がおこった時に支援に行けるかの質問に対しても、19人 (73%) が「はい」と回答している。介護福祉士は、対人援助が役割との意識が有るのか、他者支援体制としての学びの成果は出ていると言えるのではないかと問う。

③授業で学んだことを誰かに伝えましたかについては、「はい」が10人 (38%)、「いいえ」は16人 (62%) で、履修者の6割強が、学校で学んだ災害の知識や技術を家族や友人に伝えていなかった。この結果からは、学生が災害の知識や技術を、他者に伝えることが出来るほどの学びの深さや、積極性が、まだついていないと考えられる。

学んだことは、誰かに伝えることで、より知識が定着していく、忘れた頃にやってくる災害であるからこそ、誰かに伝え話し合うことで、お互いに災害意識を高め、防災に繋がっていくのである。今後、家族と共に自分の知識も深めていけるように、家族に伝えたいと思える授業内容を考える必要がある。それは、いつ起こるか分からない災害を乗り越えるためにも重要となろう。

表 3 アンケート結果 5 項目中 3 項目 (「はい、いいえ」での回答)

質問項目	N=26	
	人数 (%)	人数 (%)
	はい	いいえ
①知らない高齢者や障害者に声をかけて助けることはできますか	25 (96%)	1 (4%)
②他の県で災害がおこった時に支援に行けますか	19 (73%)	7 (27%)
③授業で学んだことを誰かに伝えましたか	10 (38%)	16 (62%)

表4は、災害派遣福祉チーム（DWAT）とHUGについての理解を問うたものである。

④災害派遣福祉チーム（DWAT）については、だいたいわかった11人（42%）、わかった9人（35%）、よくわかった1人（4%）を合わせると、26人中20人（81%）の回答があった。これは、表3の②他県で災害がおこった時に支援に行けますかで、19人（73%）が「はい」と答えていることとも整合的で、災害派遣福祉チーム（DWAT）の役割について、概ね理解したと結論できる。

⑤避難所運営ゲーム（HUG）においては、だいたいわかった11人（42%）、わかった6人（23%）、よくわかった3人（12%）とDWATについての理解同様26人中20人（72%）の肯定的な回答があった。

HUGは、次々と読み上げられる難しい課題に適切に判断し、対応していかなければならない。災害経験のない学生は、当初、目まぐるしく変わる状況を、未知の世界にきたような感覚でとらえていた。しかし、ゲームを進めていくうちに慣れてきて、グループワークとして個々の役割も決まってきた。終盤には、もっと続けたいとの声も聞かれたくらい、集中してワークを進めていた状況があった。

表4 アンケート結果5項目中2項目（リッカート尺度での回答）

N=26

質問項目	人数 (%)				
	わからない	あまりわからない	だいたいわかった	わかった	よくわかった
④災害派遣福祉チーム（DWAT）についてわかりましたか	0 (0%)	5 (19%)	11 (42%)	9 (35%)	1 (4%)
⑤避難所運営ゲームについて理解できましたか	1 (4%)	5 (19%)	11 (42%)	6 (23%)	3 (12%)

以上のことから、授業後のアンケート結果は、災害福祉の授業が災害支援の学びとして有効な学びに繋がっていることが窺えた。その結果を踏まえ、HUG体験での授業後の振り返りとグループワークで提出させたレポートの記述内容を分析し、学生のHUGからの学びや気づきについての結果を検討した。

4.2 HUGの課題について、出来たこと、出来なかったことについてのレポートの記述

出来たことは、「通路を作れた」「テレビが見れるようにした」「療養スペースを作った」など、介護福祉コースで、これまでに学んできた介護の知識が活かされている内容である。経験の少ない学生にとり状況が把握しやすい事柄で、比較的無難に対応できることでもあった。

今回のHUG体験は、災害経験がなく、イメージがわきにくい災害時の避難状況や対応についてイメージを付けるためには有効であると判断できる記述が多く見られた。それは、「やってくる人の背景を考えて避難してもらおう場所を考えるのはうまくできた」「重症、軽症者の為に治療スペース、療養スペースを作った」「掲示板を外に出すことによって、外の人にも見れるようにした」等の記述である。

災害経験のある留学生には、様々なニーズのある地域の人々への対応の必要性が理解できたようである。例えば、ペットを連れてくる人、ペットアレルギーのある人、車いすを使用している人、車で来る人などの対応を通し、避難所運営方法の理解に繋げることができ、災害時支援体制のイメージ作りに役に立ったのではないかと考える。

出来なかったことは、被災者への対応の難しさに関することが多かった。アレルギーのある人への対応や、子供のいる家族への対応など、普段から慣れていないことである。他にも、避難所の設備や物品の配置などに関することも難しかったようである。例えば、多目的ホールをうまく使えなかった、毛布

の置き場所に困った様子も窺える。ホールの使い方などは、あらかじめ様子がわかっていないと、使い方を迅速に決めるのが難しい事柄でもあるが、対策に困って試行錯誤することが学びに繋がるのではないかと思う。

食料は人数分なくて、不公平になると判断したため、「あげない」という決定をしたとの記述があった。物資の分配については、これまでの大災害時にも同じことが起こり、多くの支援物資の数が人数分無いからという理由で配布されないままになっていたとの報告^{11,12}もある。今後の災害時の対応も同じことが起こりうると想定できることから、物資の分配の仕方については、教授法に限らず今後の災害支援の課題としたい。

表5 避難所運営ゲームの課題について、出来たこと、出来なかったこと

出来たこと	出来なかったこと
通路を作れた。	避難所のスペース分けをすぐに行わなかった。
ペットエリアをつくった。	ペットを連れてきた人に対して、すぐに対処できなかった。
ペットを連れてきた人は中に入れないので、入り口近くで過ごしてもらうようにした。	ペットアレルギーの人もいてどこに入ってもらいか難しかった。
テレビを皆で見れるように置いた。	多目的ホールをうまく使えなかった。
重症、軽症者の為に治療スペース、療養スペースを作った。	どうしようってなると、なかなか考えがまとまらなかった。
やってくる人の背景を考えて避難してもらう場所を考えるのはうまくできた。	判断に時間がかかり配置に時間がかかった。 時間の調整がうまくできなかった。
80歳を超えた高齢者は体育館ではなく教室へ振り分けした。	毛布を入り口の近くに置いたので、人の出入りがしにくくなってしまった。
掲示板を外に出すことによって、外の人にも見れるようにした。	車いすの方は、どこに配置するのかわからなかった。
高齢者のいる家族などへの対応は良かった。	食料が人数分なくて避難者にあげられなくて、それで、あげないという決定をした。
発熱者は隔離した。	車できた方の誘導が曖昧になっていた。
グループで動く方法を理解できた。	子供だけ、子どものいる家族への対応が難しかった。
家の状態をふまえた上での対応ができた。	1人暮らしの人の対応が難しかった。 いろいろな情報があり、しっかり考えられなく、アイデアが出てこなかった。

4.3 グループワークでのレポート記述のまとめ

HUGのグループワークでのレポート記述内容を表6のように16のカテゴリーに分類した。

4.4 HUGからの学びから分類した16のカテゴリーについての評価

【平時からの準備】

災害時には、いかに短い時間で受付や導線の確保をするのか等、事前準備の大切さが理解できたようである。また、避難所を効果的に持続させるためには、事前の計画が必要で、計画を遂行するために協調性が重要であることも学べたようである。

【場所（配置）の難しさ】 【ペット対応の必要性】

一人ひとりの状況に応じて、どこの場所に配置するのか何となくわかったの記述から、状況に応じた対応の方法を学べたようである。さらに配置だけでなく避難者のプライバシーを守るためにスペースを空ける、段ボールで壁を作る必要性も挙げられていた。

一方、災害時の支援をする対象者として、障害者や高齢者、けが人の事ばかり考えていたとの記述がある一方で、ペットも大切な家族であるため、過ごせる空間を作らなければならないと、ペットへの場

表 6 避難所運営ゲーム (HGU) のグループワークレポートからの学びの記述

カテゴリー	記述内容
平時からの準備	<ul style="list-style-type: none"> ・避難所を効果的かつ持続可能に運営するには、事前の計画が欠かせない、計画性と協調性が重要である。 ・必要な資源、人員及び施設の管理には的確な戦略が必要であり、これによって避難者の生活の安全が確保されることが出来るようになった。 ・たくさんの方が避難してくるので、どこで過ごしてもらうか決めてあらかじめ場所を決めておくのと良い。 ・一組一組の判断に時間をかけてしまうと後から来る人たちがつまってしまう。時間をかけないためには日頃から災害の危険性を注視し、マニュアルを作成し、動きの訓練などをし、本当の災害が起こった際、いかに短い時間で受付や導線の確保をするのか等、事前準備が大切だと感じた。
場所（配置）の難しさ	<ul style="list-style-type: none"> ・病気のある利用者が過ごす最適な場所はどこか。 ・1人ひとりの状況に応じて、どこの場所に配置すると良いのか何となく分かった。 ・障害者や認知症のある高齢者に対して、どうやって配置するのか分かった。 ・それぞれの要望に沿うよう各教室など配置をした。 ・皆が困らないように配置することが一番大事であるとわかった。 ・高齢者、若い方、病気の方を確認しながら、他の方に邪魔しないように配置した。 ・障害や高齢者の方、けが人ばかり考えていたが、犬や猫を飼っている人にとってはペットも大切な家族であるため過ごせる空間を作らなければならない。 ・受付を作る場所が重要ということに気づいた。 ・避難してきた人が少しでもプライバシーが守れるように、スペースを空け、個人の空間を作ったり、段ボールで壁を作らなければならない。 ・様々な人がくること、様々な理由のある人をそれぞれ考えて分けるのは難しかった。
ペット対応の必要性	<ul style="list-style-type: none"> ・ペットは連れて行けるか。 ・ペット置き場も考えた。 ・ペットはグラウンドの方に置いた。
情報の必要性	<ul style="list-style-type: none"> ・人を振り分ける時に、沢山の情報が必要だとわかった。 ・体育館の収容人数の限界があるので、広さのデータがわかると良かった。
思いやり	<ul style="list-style-type: none"> ・相手への心配りを持つ。 ・他人のことを良く考えられることができた。
ストレス予防	<ul style="list-style-type: none"> ・避難所では、非日常生活空間におけるストレスなどが予測されることがわかった。 ・避難所の二次的健康被害の予防のため、看護職をはじめとする医療職がそれぞれの避難者のニーズに対応できるようにコーディネートすることが重要であることを学んだ。
コミュニケーションの必要性	<ul style="list-style-type: none"> ・避難所は多くの人が集まる場所だからコミュニケーションが必要と分かりました。 ・他の人のいうことを否定せず理解しようとする。 ・チームで相談して出来たのがよかった。 ・メンバー個人によって何が大事なかが異なることが分かった。 ・自分から発信すること。 ・日本語が分からないと交流できない、コミュニケーションを取るとき誤解を招きやすい。
協働・連携の重要性	<ul style="list-style-type: none"> ・協力が必要とわかりました。 ・他人との連携が重要だと思った。 ・個人の問題を理解し、チームメンバーが解決策を考え出し合い、合理的な方法でできた。 ・困った人にどんな方法で皆と協力することが出来るかを学んだ。
知識・経験の重要性	<ul style="list-style-type: none"> ・医療的知識や健康問題への対応などの視点が乏しいことがわかった。 ・知識を積極的に得ようと日々意識すること。 ・それぞれの経験や得意なことを持ち寄ること。
役割の認識	<ul style="list-style-type: none"> ・グループでの自分の役割がわかった。 ・どんな状況にも慌てないでグループで自分の役割を分かって正しい判断をすることが大事である。分からなかったらわかる人に聞くことが大事である。 ・自分でできる事を整理し、けじめのある行動をとる。
判断力・行動力（対応）の必要性	<ul style="list-style-type: none"> ・その場を仕切らなくてはいけないことが多くて、悩んでいるうちに、次から次へと避難者がくるので、正しい判断かつ、素早い行動が求められる。素早い行動の中でも安全でないといけない。 ・避難所運営をすることは、避難所に入らせるだけでなく、状況と人によっての動きをしなければならぬ。 ・その時その時の状況に合わせた対応が必要と分かった。 ・様々な事情を抱えた避難者が殺到する状況をどう対処していく体験できてよかった。
イメージ作り	<ul style="list-style-type: none"> ・災害が実際に起こった時、どのように避難所で行動するのかイメージが分かった。 ・被災者にどんな介助したらいいか分かった。 ・多様なニーズがあることが分かった。
責任感	<ul style="list-style-type: none"> ・人の命を守るという事は大きい責任だと思った。
戸惑い	<ul style="list-style-type: none"> ・世帯ごとに年齢もバラバラで、家の状態もそれぞれ違ってどこに避難させるべきか色々迷いがあつた。 ・その場での優先順位を付けることは難しかった。 ・避難所にある毛布などは数が限られているため避難所に来た人一人ひとりに一枚ずつは難しいということ。 ・ゲーム上は上手にできたとしても、実際に災害になれば、どうなるか分からないと思う。
ゲームの理解困難	<ul style="list-style-type: none"> ・やり方とゴールがわからず不安に思った。
留学生の感想	<ul style="list-style-type: none"> ・本国では、災害が起こった時のことを考えて助けることはなかった。場所によっては助けに行けないので、多くの方が死んでしまうことがあつた。日本は、避難所があるから人を助けることが出来るのは大事なことだと思った。

所の確保に着目した記述も見られた。また、避難所には、様々な人が来ること、様々な理由のある人をそれぞれ考えて分けるのは難しかったと自身の能力の限界を窺わせる記述もあった。

【情報の必要性】

避難所では、それぞれの事情に合わせ、居場所を決めていくが、その為には、多くの情報が必要であると気付いた。しかし、災害時に多くの情報を知ることは難しいことも理解したようである。

【思いやり】

HUGの課題への対応で考えることが多くなると、他者の言葉をゆっくり聞いている暇がなくなる。心配りをすること、他人のことを良く考えることなどの記述から、人の気持ちへの配慮を忘れないことを学んだようである。

【ストレス予防】

避難者の避難所生活におけるストレスを理解できたようで、ストレス軽減のために、様々な職種との連携・協働で避難者の対応にあたることの気づきがあった。特に、避難後の健康障害の予防に医療職者が避難者のニーズに対応できるようコーディネートすることを意識した記述が見られた。

【コミュニケーションの必要性】

避難所は、多くの人が集まる場所だからコミュニケーションが必要との記述があった。これは、避難者に対するコミュニケーションと、学生同士でのコミュニケーションが必要と感じたようである。学生同士でうまくコミュニケーションが取れた学生は、チームで相談して出来たのが良かったと記述しているように、コミュニケーションから相手を知ることにつながり、協力体制が取れると学んだようである。他方、話を聞いてもらえない学生もいたようである。留学生の中には、日本語能力によっては、難しい表現が出来ないため、母国語でディスカッションしてしまい、日本人学生が、困ったこととして記述している。また、日本語が分からないと交流できない、コミュニケーションを取るとき誤解を招きやすいと記述している留学生もいることから、留学生自身がコミュニケーションにジレンマを感じていることも窺えた。

【協働・連携の必要性】

様々な要求のある避難者に対して、チームメンバーで解決策を考えて、よりよい方法を見つけていけたこと、次々出される課題を協力することで解決されることの学びが窺える。

【知識・経験の重要性】

災害時には、医学知識や健康問題への対応などの視点が必要で、介護福祉に関する知識だけでは医療的視点が弱いことの気づきがあった。積極的に学ぶ意識が必要であることを改めて考えたようである。

【役割の確認】

グループ内での自分の役割を理解すること、わからなかったら人に聞くこと、役割を理解して慌てないで行動することの記述があった。これは、これまでの授業の中で冷静に対応することを学んできていることを改めて確認したのではないかと窺える。

【判断・行動力（対応）の必要性】

災害時は、様々な事情を抱えた避難者の対応で悩んでいる間もないくらいに、次から次へと避難者が

くるので、正しい判断、安全かつ素早い行動が求められることを学べたようである。その時々状況に合わせた対応が必要との記述からも行動力、判断力の必要性を学べたことが窺える。

【イメージ作り】

災害経験のない日本人も災害経験のある留学生も、避難所支援の経験がないので、今回の HUG から行動のイメージ作りに繋がったようである。HUG は、避難所運営の難しさ、対応の難しさから、良く考え対応しないといけないという事も支援のイメージとしてつかめたのではないかと。

【責任感】

人の命を守るという事は大きい責任だと思ったとの記述から、専門職の災害支援の責任感に気づいてもらえたことは重要である。

【戸惑い】

記述から避難者の配置や優先順位の付け方に戸惑いを感じていることが窺える。例えば、数の少ない毛布や食料を誰に配るかなど、戸惑うことが多いという事に気づけたことは重要である。実際の災害では、もっと戸惑うであろうことも想像できたことは、HUG の効果があったことが窺える。

【ゲームの理解困難】

やり方とゴールがわからず不安になったと記述した日本人学生がいたことは、グループで仲間に入れなかったのか、HUG を理解しようとしなかったのか、何が問題であったのか確認する必要がある。

【留学生の感想】

災害経験者である留学生は、災害時には自国にはなかった避難所での支援ができること、避難所運営についてのイメージが掴めたようである。カード上ではあるが、避難者の受け入れ対応を経験した学生の記述から、平時からの準備の必要性や困っている人への対応は一人ではできない、皆との協力が必要など、自分の能力の限界と協力体制や判断力の必要性を改めて意識していることが窺えた。

4.5 HUG やグループワークについての学生の意見

HUG やグループワークについて、体験して良かったこと、困ったことの内容ごとに記述数をまとめた（表 7）。

良かったことについては、「意見を出し合い考えた」で、9 人の学生の記述が見られた、反面、困ったことは「やることがいっぱいマネジメントするのが大変であった」、「ゲームが難しすぎて意見が出なかった」、「たくさんの意見が出てきて、どれが最適なのか考えるのが難しかった」などである。また、個人的に困ったことを記述している学生も多かった。「カードを読み上げても何も言ってくれない人がいた」等の記述から、お互いに心の中で嫌な思いを持ってゲームを進めている学生がいた様子が窺える。

学生は、ゲームをこなすことに必死になっていたのか、メンバーの思いまで慮るまでには至らなかったようである。ゲーム中は言えなかった意見を、授業後のふり返りのレポートで個人的に「困ったこと」として書いたとも考えられる。しかし、このようなことは、実際の場面でも起こりうることで、難しい場面での迅速な対応が必要な場合、できる人のみで対応し、できない人は何もわからないままで動き、落ち着いた時に不平、不満が出てきて、苛立ちとなる可能性がある。災害時は苛立つことが多くなるこ

とを考えると、こころのコントロールについて、どのように教育するのは今後の課題でもある。

表7 避難所運営ゲームについての学生の意見

良かったこと	記述数	困ったこと	記述数
意見を話し合い考えた。	9	やることがいっぱいマネジメントするのが大変であった。	4
それぞれの考えを聞いて、どれが一番良いか見つけてすることが良かった。	7	ゲームが難しく意見が出なかった。	3
それぞれの役割で行動できた。	3	ペットやトイレの配置に困った。	3
みんなで情報を共有できた。	3	ひとつの家族、イベントについて長く考えすぎたこと。判断が遅い。	3
意見をしっかり聞くことができた。	3	留学生と話し合いをするのが難しかった。(ネパール語で話している)	2
内容もはっきり分かった上でゲームを進めることが出来た。	2	ゲームの説明を聞いてもやったことがないので難しかった。	2
避難者のどんなところをサポートするか考えながらマネジメントすることがわかった。	2	カードを読み上げても何も言ってくれない人がいた。	1
避難所運営のイメージができた。	2	意見を聞いてもらえなかった。	1
		最後、投げやりになってしまった。	1

5. 考察

超高齢社会の孤独死など、高齢者や障害者を取り巻く現状として、人々のつながりが希薄となり、無縁社会と報道される中で、各地で災害が起きている。島田(2011)¹³は、無縁化社会での危機・緊急事態を支える人材育成について、自助・共助・公助の視点から示唆している。この観点からも、災害福祉を学ぶ学生たちが、地域で暮らす高齢者や障害者の方々に目を向け、日常的にコミュニケーションを取り、地域社会で共生できる環境づくりに、この学びを生かせることこそが、誰一人取り残さないインクルーシブ防災¹⁴に繋がるのではないかと考える。アンケートでは、災害時に知らない高齢者や障害者に声をかけて助けられると、学生たちは答えている。この一歩が重要であると考えられる。

今回、HUGの経験を通し、高齢者、障害者のみならず、地域住民が安心できる避難所環境をどう確保するかを考えられたようである。どんな時も落ち着いて行動すること、その為に情報を集め、最適な方法は何かを考え、判断して動くことをHUGから学べたことが窺えたことは、HUGが災害経験のない学生にとり有効であったと考える。また、避難所運営は、意見の違いを理解し、協力し合って行わないとうまくいかないことも理解でき、お互いを尊重し合うことの大切さもHUGでの学びとして効果があった。災害時対応は、基礎知識と訓練を積むことであるが、実際の訓練ができない状況では、HUGでの様々なニーズの対応経験は、イメージ作り訓練として有用であったと考える。

災害時に他県へ支援に行けると回答している学生が多かった事は、災害派遣福祉支援の学びの効果とも考えられる。さらに、連携・協働するために、「ミーティングなどでしっかり情報を交換する」、「利用者の状態について必要な情報を医療職などに伝える」と語っていることから、情報共有して、同じ目標であるかを確認し合いながら進めないと、支援の方向が違ってしまう可能性があることも理解したのではないかと。特に文化の違いやコミュニケーション能力の違う者同士での協働では、相手への配慮が必要であるが、十分でないことが指摘されていた。

一方、学生は、学んだことを他者に話していない状況もあり、今後は、防災、減災の知識や技術を他

者へ発信できる力を付けていくことも授業として重視する必要がある。

今回、避難所運営ゲームを180分という短時間で実施したが、ゲーム自体を理解するのに時間がかかり、専門知識や経験の乏しい学生にはハードルが高かったように感じた。次回は、災害時の避難所運営訓練として、じっくり取り組めるような時間配分や授業内容を考える必要がある。

6. まとめ

2022年度から学生の防災、減災の知識と技術の向上を目指して災害福祉の授業を実施してきた。2022年度の調査では、災害経験がない学生から災害時支援のイメージがしにくいとの意見があったことから、今年度は、授業にグループワークを取り入れ災害経験のない学生の災害時支援のイメージがわかりやすい対策を講じた。その一つとして、避難所運営ゲーム（HUG）を実施した。結果、災害時には様々なニーズを抱えた被災者が次から次に避難してくるために、迅速に判断し、対応しなければならないことが分かり、災害時支援のイメージがつかめたようである。避難所である体育館への避難場所確保（配置）、学校の教室での個別対応など、誰をどこに誘導するか頭を悩ませながらグループメンバーの意見を聞きながら行ったことは、災害時の連携、協働のイメージ作りに繋がったようである。HUGは、初めての体験であったが、自分ができることは何か、取るべき行動は何かなど、役割を考えるきっかけとなったと思われる。

ゲームの始めは、ゲーム自体がわからず戸惑いがちであったが、徐々に慣れてきて、終わるころには、カードを進めるスピードも速くなってきていた。ただ、最期まで理解できなかった学生もいるという事は、知識が乏しくうまく対応できなかったのか、もしくは、グループワークの進め方としての課題であるとも考えられる。さらに避難所運営ゲームについての学生の意見で記述された困ったこと（表7）等も考慮し、災害福祉全般の授業を今後もより良いものとする努力を続けたい。

【引用文献】

1. 高野晃伸、壬生尚美、後藤真澄（2012）「介護福祉士養成校（大学、短期大学）における防災対策及び災害の支援に関する教育の実態」中部学院大学・中部学院短期大学部 研究紀要第13号 p123-131
2. 厚生労働省（2016）「介護福祉士の養成カリキュラム等について」第7回社会保障審議会福祉部会 福祉人材確保専門委員会 平成28年11月14日
3. 今井訓子、斎藤代彦、古川繁子（2010）「災害に対応できる介護福祉士のための授業について」植草学園短期大学研究紀要 第11号 p65～71
4. 後藤真澄（2017）「災害時の介護福祉教育の検討—学習前後の比較から—」中部学院大学・中部学院大学短期大学部 教育実践研究第2巻 p167-173
5. 田中孝治、梅野光平、池田満、堀雅洋（2017）「疑似体験により不安前避難行動を誘発する学習支援方式」教育システム情報学会誌 vol. 34 No.1 p44-53
6. 黒川達矢、岡本辰夫、小山嘉紀、岡部一光、中嶋和夫（2014）「社員の防災行動とその関連要因の検討」日本化学教育学会研究会研究報告 Vol. 28 No.7 p33-38

7. 福田洋子 (2023) 「「災害福祉」教育と介護福祉コース学生の防災リテラシー向上—留学生の学びを中心に—」
第41号 高田短期大学紀要 p1-12
8. 森本文雄、吉岡伴樹、岩井直路 (2017) 「避難所運営ゲームを用いた地域災害訓練」日臨救急医学会誌 (JJSEM)
20 p36-38
9. 安原智久、落合千波、永田実沙、串畑太郎、岩田加奈、近藤真奈美、小寺未季、栗尾和佐子、曾根知道
(2019) 「薬学部における災害医療教育への避難所運営ゲーム (HUG) の導入と防災に対する意識変容の検証」
薬学教育第3巻 doi:10.244489/jjphe p1~8
10. 林繁久 (2012) 「避難所運営ゲームで学ぶ 静岡県で開発されたHUGの普及啓発の取り組み」保健師ジャーナル
vol.10 p874-879
11. 西脇 文哉、畑山 満則 (2022) 「災害時の緊急物資支援における 課題と対応の変遷」土木学会論文集 D3 (土木計画学)
vol.77, No.5 (土木計画学研究・論文集第39巻), I_137-I_147
12. 濱口ほゆき、須藤紀子、笠岡 (坪山) 宣代、金谷泰宏、下浦佳之 (2015) 「日本栄養士会が東日本大震災の被災地に派遣した災害支援管理栄養士・栄養士の「思い」の分析」日本栄養士会雑誌 第58巻第1号 p35-44
13. 島田彌 (2011) 「多様化・無縁化時代に必要な課題設定力とネットワーク形成力の向上」(社)日本工学教育協会
平成23年度工学教育研究講演会講演論文集 p640-641
14. 立木茂雄 (2021) 「誰一人取り残さない防災をめざして～根本原因に対する根本的対策とその具体的な段取りを中心に～」特集インクルーシブ防災～包摂的な防災～No.145 (夏季) p9-15