**帰宅困難者支援施設運営ゲーム（KUG）一時滞在施設版のシナリオ**

Ｓcene 0

|  |  |
| --- | --- |
| 説明（音声） | 所要時間 |
| 「帰宅困難者支援施設運営ゲーム」は、各企業、団体が、不特定多数の帰宅困難者の受入れを行う際、周到な準備が必要な実働訓練を行わなくとも、一時滞在施設の設置や運営方法、施設運営を机上で疑似体験し、帰宅困難者問題に対する理解を深めて戴くことを目的に、東京大学大学院の廣井悠教授を中心に開発されたツールです。廣井先生が開発したツールは、企業や団体が自らの施設で一時滞在施設を開設し、様々な帰宅困難者を受け入れる体験を行う「バージョン1」のほか、自らの職場の職員を一斉に帰宅させず滞在させる場面の体験を行う「バージョン2」があります。この映像は、自らの施設で一時滞在施設を開設し、様々な帰宅困難者を受け入れる体験を行う「バージョン1」を実際に体験いただけるよう、進行資料として編集したものです。検討のヒントなど専門家の見解に基づく内容は基本的に開発者、作成者の資料をそのまま引用しています。 | 1分11秒 |

Ｓcene 1

|  |  |
| --- | --- |
| 説明（音声） | 所要時間 |
| このゲームは、ご覧のように、7つのパートに分けて進行していきます。まず、「1　進行スケジュール」として、参加者全員に進行スケジュールを説明し、今後のゲームの時間割を理解いただきます。続いて、「2　運営ゲーム」では、概要と目的を説明し、「3　ゲームの前提条件」では、これから検討する大地震の場面、参加者になりきっていただく役割などについて説明します。さらに、「4　アイスブレイク」では、ゲームを始める前に、参加者どうしが打ち解け合い、話し合える雰囲気をつくり出すために、簡単な自己紹介を行っていただきます。それからいよいよゲームのスタートです。「5　ゲームの進め方」では、別添資料の活用方法、考えていただく内容、話し合っていただく方法を説明します。ゲームが終わってからの「6　気づきの共有」では、ふりかえりの方法を紹介し、話し合っていただく時間とします。最後に「7　グループ発表」を行います。以上のような進行で進めていきます。 | 1分07秒 |

Ｓcene 2

|  |  |
| --- | --- |
| 説明（音声） | 所要時間 |
| これからのスケジュールです。これからおよそ25分かけて、「運営ゲームについて」と「ゲームの前提条件など」を説明します。その後「アイスブレイク」とします。およそ5分程度の時間が必要ですが、本日は紹介映像ですので、自己紹介などを進める時間は割愛します。引き続き、「ゲームの実施」はおよそ75分、「気づきの共有」はおよそ50分程度が必要ですが、本日の紹介映像では、その進め方を説明します。ゲームを実際に行う場合、これら全体でおよそ2時間半が必要です。休憩は、「ゲームの実施」の際に適宜取っていただくとよいでしょう。 | 44秒 |

Ｓcene 3

|  |  |
| --- | --- |
| 説明（音声） | 所要時間 |
| それでは、「2　運営ゲームについて」へ進めていきます。まずは、今回ご覧いただいている「帰宅困難者支援施設運営ゲーム」について説明します。帰宅困難者支援施設の運営体制等を検証するには、実際に帰宅困難者受入訓練を行うことが最も効果的です。しかし、帰宅困難者受入訓練を実施するには、周到な準備、多くの人々の協力、訓練時間と場所の確保等が必要となり、簡単に実施できるものではありません。そこで、この運営ゲームは、帰宅困難者支援施設の設置者、または設置を検討している方々をはじめとする多くの方々が、施設設置の是非や運営方法、運営において発生する課題について比較的手軽に検討することで施設運営を机上で疑似体験し、帰宅困難者問題に対する理解を深めて頂けるように、東京大学の廣井先生を中心に開発されたものです。運営ゲームの手順や帰宅困難者の設定、イベントの内容については、東京都中央区内の事業所で実際に行われた帰宅困難者受入訓練の経験をもとに作成されています。 | 1分15秒 |

Ｓcene 4

|  |  |
| --- | --- |
| 説明（音声） | 所要時間 |
| 今回のゲームで用いる「アイテム」を紹介します。まずは、検討対象とする施設の設定です。帰宅困難者の受け入れを行う会議室やその周辺の平面図を用意して下さい。倉庫等に備蓄されている資器材の一覧も用意することをお勧めします。次に「帰宅困難者カード」です。受け入れる帰宅困難者の様子について示したカードです。イベントカードと対応する番号が振られており、カード自体が受け入れた帰宅困難者のリストとなります。次に、「帰宅困難者コマ」です。施設に受け入れた帰宅困難者にどこで待機してもらうのかを検討するためのコマです。帰宅困難者カードと対応した番号が振ってあります。また、メモリが入っていますので、折ることで一人当たりどの程度のスペースを占拠しているか分かるようになっています。最後に、「イベントカード」です。帰宅困難者の受け入れ後に、施設内で発生する「イベント」を記載しています。ゲームでは、このカードをきってめくり、施設の運営方法や帰宅困難者等への対応方法を検討します。複数グループで運営ゲームを実施する場合には、イベントカードを共通として、対応を比較・議論することも有効です。これらのアイテムは、東京大学大学院の廣井悠教授の研究室のホームページでも紹介されているサンプルをいただき、別添資料として用意していますので参考にして下さい。 | 1分32秒 |

Ｓcene 5

|  |  |
| --- | --- |
| 説明（音声） | 所要時間 |
| 「帰宅困難者カード」を詳しく説明します。受け入れる帰宅困難者ひとりひとりの「属性」、「年齢・性別・状況」、「負傷・要援護の有無」などを詳しく示しています。 | 14秒 |

Ｓcene 6

|  |  |
| --- | --- |
| 説明（音声） | 所要時間 |
| 「帰宅困難者コマ」を詳しく説明します。「111番の帰宅困難者は図面上のこのスペースに待機してもらう」ということを検討するためのものです。コマの破線は1mの長さを示しますので、スペースの目安とできます。帰宅困難者を施設に受け入れた際の密集度合いは写真を参考にしてみて下さい。 | 27秒 |

Ｓcene 7

|  |  |
| --- | --- |
| 説明（音声） | 所要時間 |
| 次に、これからゲームを始めていくための前提条件を説明します。まず、帰宅困難者支援施設について説明します。災害時には、買い物客、観光客、旅行客、通勤・通学中の人々などが、「身の寄せどころのない帰宅困難者」となってしまいます。地域の小中学校は住民のための避難所となり、庁舎等は行政機関の災害対応の活動拠点となります。そのため、公共施設だけでは、帰宅困難者の“身の寄せどころ”が不足してしまいます。このような状況に対し、自社ビル、テナントビル、商業施設、集客施設など民間の施設において、施設管理者の善意で、災害時に帰宅困難者を受け入れることを予定している施設が「帰宅困難者支援施設」です。支援施設では、従業員、ビル管理要員などが、役所と連携しながら、施設への受入、水・食料等の物資提供、鉄道の運行状況などの情報提供といった「帰宅困難者への支援」に対応されます。支援施設の運営の流れについては、まず、スタッフが参集して開設準備を、その後、身の寄せどころがない帰宅困難者を受け入れ、一時滞在できるように運営を行います。その後、交通機関の再開など事態の収集が見込まれる際などには、閉鎖の準備を進め、閉鎖することになります。 | 1分31秒 |

Ｓcene 8

|  |  |
| --- | --- |
| 説明（音声） | 所要時間 |
| 続いて、今回想定する支援施設について説明します。今回は、免震構造をもち、駅に隣接した大通り沿いに立地するテナントビルＡを対象に検討するものとします。1階に受入スペースが指定され、ブルーシートや立て看板といった備品のほか、帰宅困難者に配布することを想定した備蓄品、さらには、情報収集や整理が可能な防災無線、ホワイトボード、テレビがあります。その他、停電時に使用できる非常用発電機が備えられているものとします。 | 37秒 |

Ｓcene 9

|  |  |
| --- | --- |
| 説明（音声） | 所要時間 |
| 次に運営体制です。ゲームに参加される皆さん方は、この支援施設の運営に参画されているものと想定します。図のように、運営本部を統括し、活動調整を行う施設管理者のほかにも、今回は、情報連絡、受付、支援物資配布、安全、誘導、負傷者対応の係に分担して運営するものとします。 | 25秒 |

Ｓcene 10

|  |  |
| --- | --- |
| 説明（音声） | 所要時間 |
| 今回のゲームでの地震発生のシナリオです。大阪府で発生が懸念されている様々な大規模地震のうち、上町断層帯の活動による地震を想定します。本日、今から30分前に地震が発生し、震源は大阪府北部、地震の規模を示すマグニチュードは7.0、大阪市では最大震度7の揺れが観測されたものとします。津波については、大阪市沿岸部への影響はほとんどありませんが、大阪市内および周辺を結ぶ鉄道各社は、全線で運転を見合わせています。特に、都心部では、運転再開の見通しは立っていません。ライフラインについては、都心部を中心に広域で停電、断水となり、固定電話、携帯電話とも通話はつながりにくい状態です。携帯メールは送信できるが、届くまでに時間がかかっています。LINE、facebookなどのSNSはつながっている状態とします。 | 1分 |

Ｓcene 11

|  |  |
| --- | --- |
| 説明（音声） | 所要時間 |
| 続いて、支援施設となるテナントビルＡと周辺の状況です。テナントビルＡについては、周辺は帰宅困難者であふれています。皆さんは施設開設に向けて準備中ですが、館内で天井ボードの一部が落下しているなどの被害があります。近隣のビルBでも、支援施設の開設に向けて準備しているところで、最寄りの駅では安全点検が行われ、利用客は一旦改札から退出しているところです。駅員は、利用客の誘導や情報提供に追われています。 | 35秒 |

Ｓcene 12

|  |  |
| --- | --- |
| 説明（音声） | 所要時間 |
| 今回想定する地震により各地で観測した揺れの状況です。以上がゲーム前の説明となります。 | 8秒 |

Ｓcene 13

|  |  |
| --- | --- |
| 説明（音声） | 所要時間 |
| では、ゲームを始めて行くにあたり、参加者どうしで自己紹介を行っていただきます。ここでは、グループワークとして同じグループに集まっていただいた方々全員が、順番に自己紹介をしていただくことを想定しています。各自30秒程度での紹介をお願いします。 | 18秒 |

Ｓcene 14

|  |  |
| --- | --- |
| 説明（音声） | 所要時間 |
| 自己紹介が終わり次第、ゲームに入っていきます。ゲームは、支援施設の運営の流れ沿って進めていきます。まず、スタッフが参集して開設準備を行う中で、１、参加者どうしで役割分担を行います。２、帰宅困難者の受入基本方針を話し合います。３、帰宅困難者を実際に受け入れます。４、帰宅困難者それぞれの特性を配慮していく「イベント」へ対応します。５、最後に支援施設を閉鎖します。最初に役割分担を決めましょう。 | 37秒 |

Ｓcene 15

|  |  |
| --- | --- |
| 説明（音声） | 所要時間 |
| 今回のゲームでは、参加者の皆さんには、ご覧のような役割を担っていただきます。参加者それぞれがどの役割を担うかを決めて下さい。ただ、特に一つの役割に特化せずに、以降のゲームでは、グループ内で分担・情報共有しながら話し合っていただくようお願いします。 | 21秒 |

Ｓcene 16

|  |  |
| --- | --- |
| 説明（音声） | 所要時間 |
| 参加者の役割分担を終えたら、次に受入基本方針を決めましょう。 | 6秒 |

Ｓcene 17

|  |  |
| --- | --- |
| 説明（音声） | 所要時間 |
| 今回のゲームでは、皆さんはテナントビルＡに開設される支援施設の運営スタッフです。テーブルの上に置いてある「図面」を見ながら、施設のレイアウト、動線、受入時に配布する備蓄品などをどのようにするかを考えていきます。具体的には、・受付・受入場所（必要に応じて”対象別”）・受入前の待機スペース・備蓄品配付スペース・情報提供スペース　はどこに設置するかです。サンプルを参考に、図面を見ながら話し合って下さい。その他として、運営本部や立入禁止の区域があれば設定して下さい。次に、動線を考えて矢印で書き込んで下さい。帰宅困難者はどこからどこへ入って行くのか、支援施設内をどのように移動できるのかを考えて下さい。最後に、受入時に配布する備蓄品を決めて下さい。以上の検討を、参加者の皆さんで話し合いながら進めて下さい。この検討は、およそ10分間で進めていただきます。 | 1分05秒 |

Ｓcene 18

|  |  |
| --- | --- |
| 説明（音声） | 所要時間 |
| 受入基本方針を決めた後は、実際に帰宅困難者を受け入れていきます。 | 7秒 |

Ｓcene 19

|  |  |
| --- | --- |
| 説明（音声） | 所要時間 |
| 今回のゲームでは、「帰宅困難者カード」一枚一枚を帰宅困難者ひとりひとりと見立てて進めます。ゲーム前に用意した「帰宅困難者カード」は、裏返しにしてテーブルに積み上げておきます。この帰宅困難者カードを一枚ずつをめくっていただき、皆さんで話し合いながら、支援施設での対応を考えていきます。受け入れた帰宅困難者それぞれの状況を読み取っていただき、どこへ案内するか、滞在いただくかを参加者全員で話し合い、その帰宅困難者の番号に対応する「帰宅困難者コマ」を、図面上の施設内レイアウトに基づき配置していきます。めくり終わった帰宅困難者カードは、名簿として整理していき、参加者全員で共有できるようにします。図面上に「帰宅困難者コマ」が敷き詰められてしまった場合は、施設内に入りきらないことを意味します。その際には、以降の帰宅困難者の受入を断るか、受入基本方針を見直し、施設内のレイアウトを変更するで対応していきます。 | 1分5秒 |

Ｓcene 20

|  |  |
| --- | --- |
| 説明（音声） | 所要時間 |
| 帰宅困難者カードをひととおりめくり、帰宅困難者コマを図面上に並べ終わると、帰宅困難者を支援施設に誘導、受入できたことになります。次の段階として、イベントへ対応していきましょう。 | 15秒 |

Ｓcene 21

|  |  |
| --- | --- |
| 説明（音声） | 所要時間 |
| 今回のゲームで用意している「イベントカード」は、あらかじめ裏返しにして積み上げておきます。ゲーム全体の進行担当が、「イベントカード」を一枚ずつめくり、カードに書かれた内容を読み上げます。参加者の皆さんは対応すべきことを話し合っていただきます。ここで、進行担当は、ゲームを複数のグループで同時に実施する場合、ゲーム全体の進行を担っている人の意味であり、会場全体が同時進行できるよう設定するものです。参加者のグループが1つのみなど、ゲームを小規模で行う場合は、グループ内の参加者が「イベントカード」をめくることでもかまいません。イベントへの対応を考える時間は全体でおよそ30分を想定しています。 | 50秒 |

Ｓcene 22

|  |  |
| --- | --- |
| 説明（音声） | 所要時間 |
| 用意した「イベントカード」への対応をひととおり終えるか、あらかじめ設定した制限時間を迎えた段階で、最後のゲームへ進めていきましょう。最後は、施設を閉鎖する場面を体験しましょう。 | 14秒 |

Ｓcene 23

|  |  |
| --- | --- |
| 説明（音声） | 所要時間 |
| 今回のゲームでは、大規模地震の発生から30分後から、支援施設の開設準備に始まる一連の場面を体験いただきました。ここでは、支援施設での帰宅困難者の受入から一晩明けて朝になった場面を考えていただきます。施設の閉鎖に向けて、その時点で施設内にいる帰宅困難者にどのように行動していただくか、対応を検討してください。施設内にいる帰宅困難者への対応の検討が終わった時点で、施設を閉鎖します。例えば、近隣の支援施設を紹介して移動いただくなどが考えられます。この話し合いは、およそ5分間を想定しています。参加者どうしが話し合い、対応方針を決めた時点でゲームを終了とします。 | 50秒 |

Ｓcene 24

|  |  |
| --- | --- |
| 説明（音声） | 所要時間 |
| 以上でゲームは終了となります。最後に、別のグループの参加者なども交えて、ふりかえりの意見交換をしていただきます。 | 6秒 |

Ｓcene 25

|  |  |
| --- | --- |
| 説明（音声） | 所要時間 |
| ふりかえりのはじめは、同じテーブルを囲んだ参加者どうしで話し合います。一人ずつ、順番に、ゲームを体験して気づいたことを話しましょう。その上で、次の段階おして、テーマを絞りながら、考えたことを出し合いましょう。例えば、施設運営の役割分担について、受入スペースのレイアウトについて、一人あたりのスペースについて、受入にあたって配慮が必要な人について、施設に入りきらない場合の対応、受け入れた帰宅困難者への対応、施設の閉鎖についてなど、ゲームで話し合った場面別にふりかえることをお勧めします。これらの話し合いは、かならずメモを取って下さい。参加者ぞれぞれが考えたことは今後に向けて貴重なアイデアとなります。この話し合いはおよそ15分間で進めていただくことを想定しています。 | 53秒 |

Ｓcene 26

|  |  |
| --- | --- |
| 説明（音声） | 所要時間 |
| 参加者のグループ内で話し合ったことは、他のグループの方々と共有しましょう。それぞれのグループで話し合ったことの要点を、3分程度ずつで報告をお願いします。 | 11秒 |

Ｓcene 27

|  |  |
| --- | --- |
| 説明（音声） | 所要時間 |
| 本映像の最後に、ふりかえりを行う際の検討テーマについて、例を示します。ある場面を取り上げて、その際に考えたこと、その理由をふりかえってみて下さい。支援施設での役割分担のあり方などを考えなおし、別の特徴を持つ支援施設での対応へのヒントにもなります。また、本日は映像でご覧いただきながらゲームを体験いただきましたが、実施方法について振り返ることも大切です。これらの視点も参考にして下さい。ゲームの紹介と実施方法の説明は以上となります。ぜひ、皆さんもこの映像を参考に、ゲームをぜひ実施してみて下さい！ | 42秒 |