

『帰宅困難者支援施設運営ゲーム(KUG)』 大阪市 一時滞在施設版

※「KUG1(一時滞在施設版)Ver.1.0」(東京大学廣井研究室、SOMPOリスクマネジメント株式会社) に基づき、作成者の許可を得て、改編したものです。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そのまま引用しており、引用を明記しています。

ゲームの内容

1. 進行スケジュール
2. 運営ゲームについて
3. ゲームの前提条件など
4. アイスブレイク
5. ゲームの進め方
6. “気づき”の共有
7. グループ発表

1. 進行スケジュール

時間(約2時間半)		内容
25分		ゲーム前の説明 ・運営ゲームについて ・ゲームの前提条件など
5分		アイスブレイク
75分		ゲームの実施
50分程度		意見交換 “気づき”の共有、講評等

※休憩は、「ゲームの実施」時に適宜取っていただいて結構です。

2. 運営ゲームについて

【帰宅困難者支援施設運営ゲームについて】

- 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。
- 運営ゲームは、帰宅困難者支援施設(帰宅困難者一時滞在(待機)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(当時は名古屋大学)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を基に作成されています。

2. 運営ゲームについて

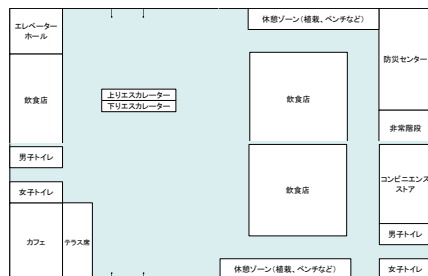
【キットの内容】

本運営ゲームには、主に次の4つのアイテムで構成されています。

施設設定

主に、施設の図面[1/50]と、資材・備蓄品のリストで構成されています。

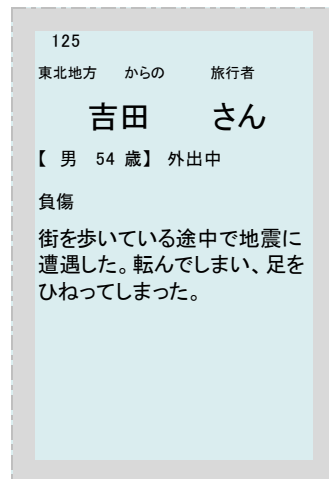
なお、図面や資材・備蓄品リストは、検討対象となる実際の施設のものを利用することもお勧めします。（その際には、「帰宅困難者コマ」と縮尺を合わせるため1/50の図面をご用意ください。）



帰宅困難者カード

受け入れる帰宅困難者の様子（「属性」「名前」「居住地・勤務地」「年齢・性別・状況」「負傷・要援護の有無」「状況・行動」）について示したカードです。

また、イベントカードと対応する番号が振られています。カードが受け入れた帰宅困難者のリストとなります。

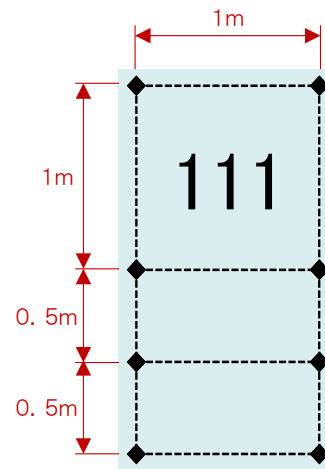


帰宅困難者コマ

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。

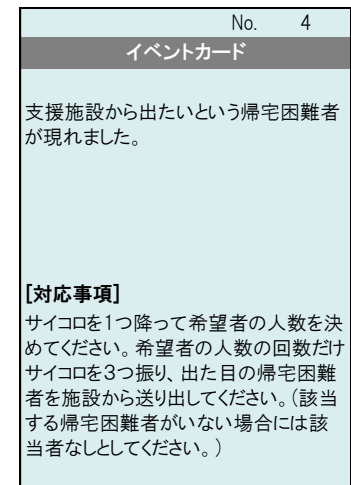


イベントカード

帰宅困難者の受け入れ後に、施設内で発生する「イベント」を記載したカードです。

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。



帰宅困難者カード

所属グループ
(単独行動者は記載はありません)

カード番号

125

家族グループ13

居住地、勤務地

東北地方 からの 旅行者

属性
(旅行者、買い物客など)

吉田 さん

名前

年齢、性別、状況

【 男 54 歳】 外出中

負傷、要援護

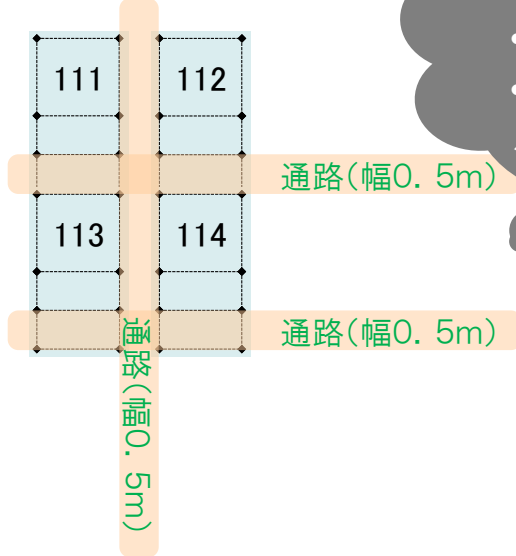
負傷

街を歩いている途中で地震に遭遇した。転んでしまい、足をひねってしまった。

状況、行動など

「帰宅困難者コマ」の配置

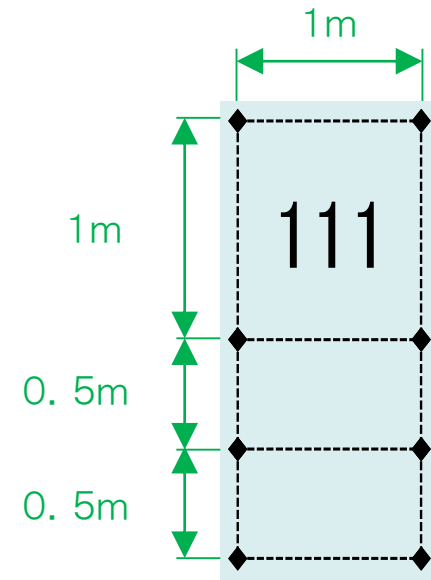
受入場所



【留意点】

- 1人あたりのスペース
- 通路
- 負傷、要援護など

帰宅困難者コマ



1.6 m²/人



1.5m²/人



1.2 m²/人



1.08 m²/人

3. ゲームの前提条件など(1/5)

・「帰宅困難者支援施設」とは

- 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、民間の施設(自社ビル、テナントビル、商業施設、集客施設など)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」(以下「支援施設」という。)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

参集

開設準備

受入

運営

閉鎖準備

閉鎖

3. ゲームの前提条件など(2/5)

・ ゲームで想定する支援施設について(1/2)

- テナントビルA
 - ・ 免震構造
 - ・ 駅隣接、大通り沿い
- 支援施設
 - ・ 受入スペース
 - 屋内、1階
 - 床面積 約1,060m²(※店舗、設備等を含む)
 - 備品(ブルーシート、立看板)
 - ・ 備蓄品(帰宅困難者用)
 - 飲料水
 - 食料
 - 防災マット
 - ・ 情報関係
 - 地域防災無線 1台
 - ホワイトボード 3台
 - テレビ 1台
 - ・ 非常用発電機 48時間稼働(供給先:受入スペース照明、トイレなど)

3. ゲームの前提条件など(3/5)

・ ゲームで想定する支援施設について(2/2)

－ 運営体制

- ・ 運営本部会議の事務局
- ・ 支援施設外の情報の収集・発信
- ・ 区との連絡、他の支援施設との連絡
- ・ 防災センターとの連携
- ・ 施設内向け情報の発信、情報の掲示
- ・ 問合せ対応など

施設管理者

施設管理者

- ・ 運営本部の統括
- ・ 各係の活動調整

情報連絡係

※状況に応じて設置

受付係

- ・ 施設利用者の受付、記録
- ・ 受入条件等の施設ルールの説明
- ・ 記録簿等の管理

支援物資配布係

- ・ 食料・物資等の被害確認、配布、調達要請、受入

安全係

- ・ 施設点検、見回り
- ・ 危険箇所対応
- ・ 防火、防犯
- ・ トイレ、ごみへの対応

誘導係

- ・ 施設内の帰宅困難者の案内
- ・ 施設外の帰宅困難者の誘導

負傷者対応係

- ・ 負傷者の応急手当、支援
- ・ 医療機関との連携

3. ゲームの前提条件など(4/5)

・ 想定シナリオ【地震発生から30分後】（1/2）

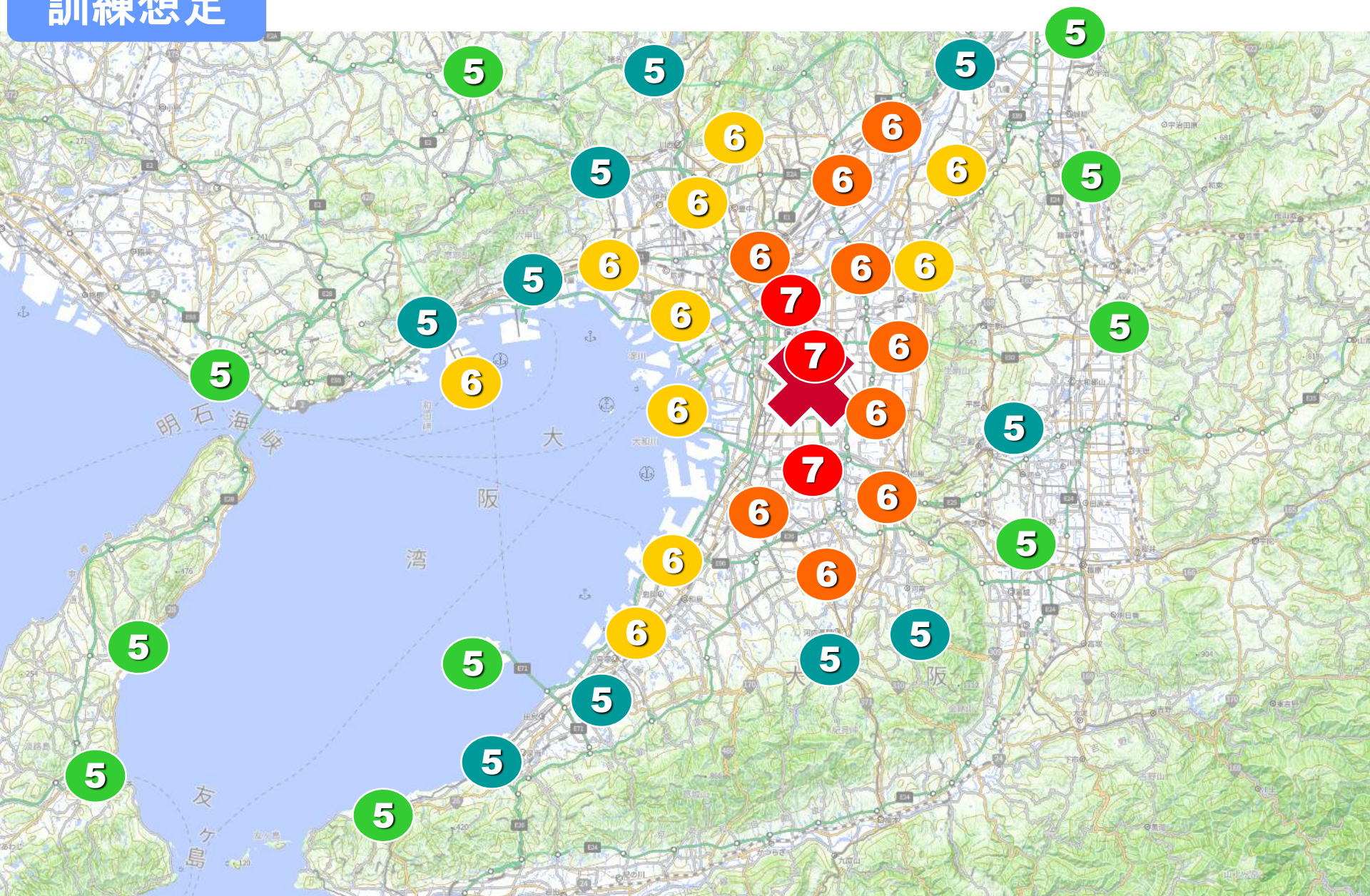
項目	想定
地震	✓ 本日30分前に地震発生。震源は大阪府北部、地震の規模はM7.0、大阪市では最大震度7の揺れを観測。
津波	✓ 津波高さは1m未満と小さく、大阪市沿岸部への影響はほとんどない。
鉄道	✓ 大阪市内および周辺を結ぶ鉄道各社は、 全線で運転を見合わせている 。 ✓ 都心部では、 運転再開の見通しは立っていない 。
ライフライン	✓ 都心部を中心に広域で停電、断水が続いている。 ✓ 固定電話、携帯電話とも通話はつながりにくい。 ✓ 携帯メールは送信できるが、届くまでに時間がかかっている。 ✓ LINE、facebookなどのSNSはつながっている。

3. ゲームの前提条件など(5/5)

・ 想定シナリオ【地震発生から30分後】 (2/2)

項目	想定
施設A <u>※テナントビル</u>	✓ 施設開設に向けて準備中。 ✓ 施設A周辺は、帰宅困難者であふれている。 ✓ 施設の開設・運営における人手不足が心配される。 ✓ 施設内の状況 • 天井ボードの一部が落下している。 • 固定していないコピー機やキャビネットが転倒している。 • 一部の照明が点灯している。 • エレベーター、エスカレーターは停止している。 • 空調は停止している。
施設Aの 近隣施設B <u>※自社ビル</u>	✓ 施設開設に向けて準備中。 ✓ 区から施設開設の要請を受けた。 ✓ 施設Aをはじめ、区内の他施設の状況はわからない。
施設Aの 近隣駅C	✓ 駅施設の安全点検のため、利用客には一旦改札から退出してもらっている。駅員は、利用客の誘導や情報提供に追われている。 ✓ 施設Aとは地下通路でつながっているが、駅側では施設Aの状況がわからない。

訓練想定



震源

震度7

震度6強

震度6弱

震度5強

震度5弱

震度4

震度3以下

4. アイスブレイク

約 5分

◆簡単な自己紹介

- ・ 各グループ内で、簡単な自己紹介をお願いします。
 - ご所属
 - お名前 など

各自30秒程度
をお願いします。

5. ゲームの進め方(1/10)

(1)役割分担を決める

(2)受入基本方針を決める

(3)帰宅困難者を受け入れる

(4)イベントへ対応する

(5)施設を閉鎖する

(1) 役割分担

- ・ 運営ゲームで必要な作業は、概ね次のとおりです。
- ・ 特に一つの役割に特化せずに、グループ内で分担・情報共有しながら実施してください

施設管理者

ゲームを進行する上で、各担当への指示のほか、「イベント」への対応について、中心となって検討して施設としての対応方針を決める。

情報連絡係

イベントカードの内容をグループで共有する。

受付係

帰宅困難者カードをめくり、カードを並べる、束ねる等することで「名簿化」して、受け入れた帰宅困難者の管理と共有化をしてください。

支援物資配布係

配付した備蓄品や使用した資材等について、数量の管理を行う。

安全係

誘導係と連携して、受入スペース等における通路等の確保する。また、当初定めたレイアウトを基にゲームをスタートするが、ゲーム中にレイアウトの変更等の要否を検討し、必要に応じて変更する。

誘導係

帰宅困難者に対応した「帰宅困難者コマ」を安全係と連携して「受入スペース」に配置する。配置の際には一人当たりの広さを考慮する。

負傷者対応係

傷病者対応スペースの管理を行うとともに、負傷した帰宅困難者や要援護者への対応について検討する。

みんなで
実施

5. ゲームの進め方(3/10)

(1)役割分担を決める

(2)受入基本方針を決める

(3)帰宅困難者を受け入れる

(4)イベントへ対応する

(5)施設を閉鎖する

(2) 受入基本方針を決める。

(施設のレイアウト、動線、受入時に配布する備蓄品等)

- ・ レイアウト(ゲーム中に随時変更してください)

①受付

②受入場所(必要に応じて”対象別”)

③受入前の待機スペース

④備蓄品配付スペース

⑤情報提供スペース

⑥その他(運営本部、立入禁止地区等)

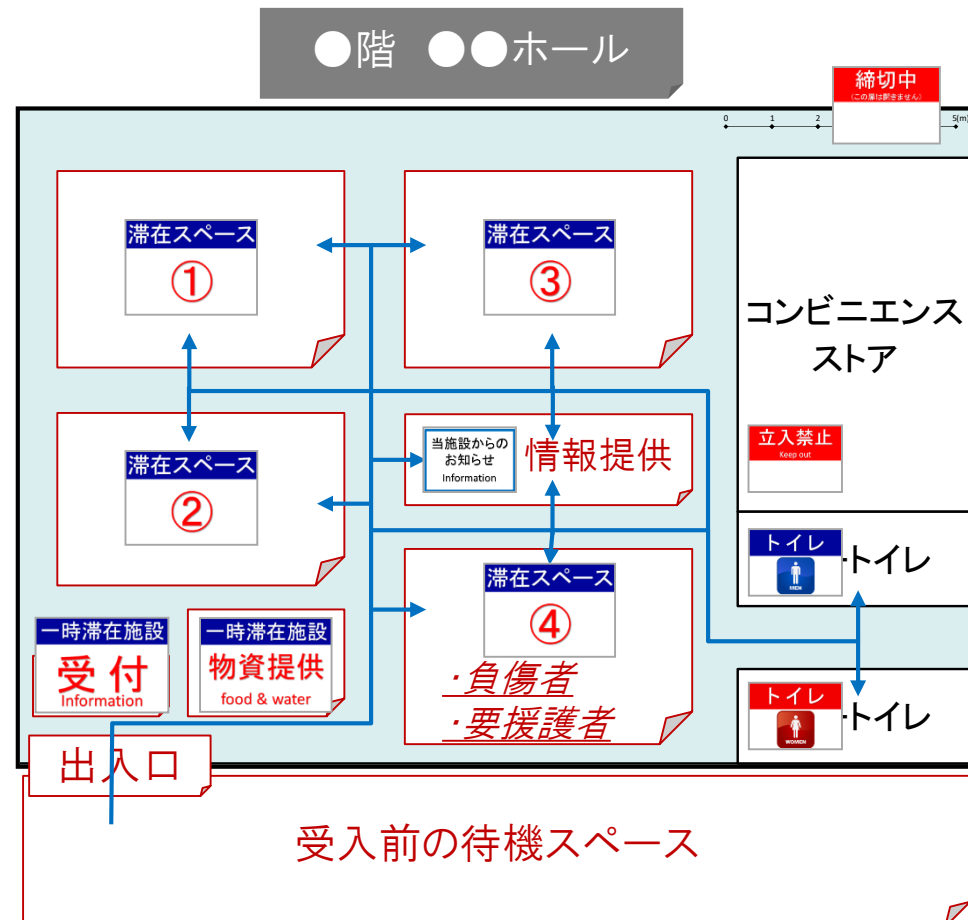
- ・ 動線

- 帰宅困難者の受け入れ・移動の動線

- ・ 受入時の配付備蓄品

受入時に配布する備蓄品を決める。

- ・ その他



5. ゲームの進め方(5/10)

(1)役割分担を決める

(2)受入基本方針を決める

(3)帰宅困難者を受け入れる

(4)イベントへ対応する

(5)施設を閉鎖する

(3) 帰宅困難者を受け入れる。

- ・ 用意した「**帰宅困難者カード**」をめくり、施設での対応を考える。
- ・ 受け入れた帰宅困難者に対応する「**帰宅困難者コマ**」を施設内レイアウトに基づき配置する。帰宅困難者カードは**名簿として整理し共有**する。
- ・ 施設内に入りきらない場合には、**受入を断る**か、施設内の**レイアウトを変更**する等で対応する。

111	九州地方	からの	旅行者
佐藤 さん			
【 男 53 歳】 外出中			
街を歩いている途中で地震に遭遇した。土地勘がなく、どこに行けばいいのかわからない。			

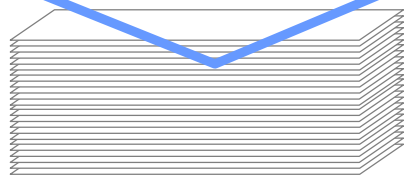
125	東北地方	からの	旅行者
吉田 さん			
【 男 54 歳】 外出中			
負傷			
街を歩いている途中で地震に遭遇した。転んでしまい、足をひねってしまった。			

262	川口市	在住の	専門学校生
中山 さん			
【 女 18 歳】 外出中			
学校が終わって、バイト先に向かう途中で地震に遭遇した。			

161	海外	からの	旅行者
劉 さん			
【 男 59 歳】 外出中			
銀座で買い物中に地震に遭遇した。荷物が多くて困っている。日本語は全くわからない。ガイドブックだけが頼り。			

325	東京23区	在住の	主婦
宮崎 さん			
【 男 31 歳】 帰宅中			
学校に子どもを迎えに行った帰りに地震に遭遇した。			

326	東京23区	在住の	小学生
宮崎 さん			
【 女 10 歳】 帰宅中			
学校が終わって、帰宅途中で地震に遭遇した。			



5. ゲームの進め方(7/10)

(1)役割分担を決める

(2)受入基本方針を決める

(3)帰宅困難者を受け入れる

(4)イベントへ対応する

(5)施設を閉鎖する

(4) イベントへ対応する。

- ゲーム全体の進行担当が「**イベントカード**」をめくりますので、「対応事項」の内容を検討してください。(1イベント 約4～5分)

(注)進行担当がいない場合には各グループ内でめくります。

- 進行担当が対象者や対象人数を決めていますので、対象者を考慮して検討してください。

(注)進行担当がいない場合には、サイコロを振って該当者を決めます。該当者がいない場合には「該当者なし」とします。)



No. 1
イベントカード
受け入れた帰宅困難者から質問です「タバコはどこで吸えば良いですか？」
[対応事項] 必要な対応を検討してください。

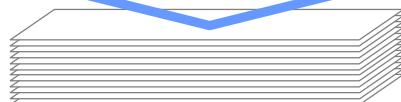
No. 4
イベントカード
支援施設から出たいという帰宅困難者が現れました。
[対応事項] サイコロを1つ降って希望者の人数を決めてください。希望者の人数の回数だけサイコロを3つ振り、出た目の帰宅困難者を施設から送り出してください。(該当する帰宅困難者がいない場合には該当者なしとしてください。)

No. 7
イベントカード
大きな余震が発生しました。おびえている帰宅困難者も多数いるようです。
[対応事項] 必要な対応を検討してください。

No. 10
イベントカード
受け入れた帰宅困難者から質問です「ペースメーカーを入れているのですが、周りで携帯電話等をつかっているのが気になります。なんとかありませんか？」
[対応事項] 必要な対応を検討してください。

No. 13
イベントカード
受け入れた帰宅困難者同士で派手な喧嘩はじまりました。なんとかしてください。
[対応事項] 必要な対応を検討してください。

No. 16
イベントカード
急な発熱を訴える帰宅困難者が発生しました。
[対応事項] サイコロを3つ振り、出た目の帰宅困難者を該当者として、必要な対策を検討してください。(該当する帰宅困難者がいない場合には該当者なしとしてください。)



5. ゲームの進め方(9/10)

(1)役割分担を決める

(2)受入基本方針を決める

(3)帰宅困難者を受け入れる

(4)イベントへ対応する

(5)施設を閉鎖する

(5) 施設を閉鎖する。

- ・ 翌朝になりましたので、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への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。(ゲーム終了です。)

■＜参考＞現在の状況

項目	想定
鉄道	✓ 大阪市内および周辺を結ぶ鉄道各社は、ほぼ全線で運転を見合わせている。 ✓ 震度6弱以上の地域では、2～3日は運転再開は難しい。
ライフライン	✓ 都心部を中心に広域で停電、断水が続いている。 ✓ 固定電話、携帯電話とも通話はつながりにくい。 ✓ 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る。 ✓ LINE、facebookなどのSNSはつながっている。

意見交換

6. “気づき”の共有

約 15分

- ・ ゲームを振り返って、各自が得た“気づき”を、グループ内で話し合って共有してください。
- ・ 振り返りでの検討テーマ(例)
 - 施設運営の役割分担
 - 受入スペースのレイアウト
 - 一人当たりのスペース
 - 受入に当たって配慮が必要なヒト
 - 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
 - ゲームの内容



7. グループ発表

約 10分

- 各グループで話し合った内容を3分程度ずつで発表してください。

- 振り返りでの検討テーマ(例)

- 施設運営の役割分担
- 受入スペースのレイアウト
- 一人当たりのスペース
- 受入に当たって配慮が必要なヒト
- 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
- ゲームの内容



7. 振り返りでの検討テーマ(例)

【振り返り検討テーマ】

- (1) 受入スペースの設定にあたり、考慮したことはありますか？
- (2) 一人当たりのスペースは、どのような理由で、どのくらいに設定しましたか？
- (3) 受入にあたり、事前の対策が必要と考えられるヒトはいましたか？
- (4) 当施設から空きがある他の施設に移動させましたか？ 移動させた場合には、どのような理由で、誰を移動させましたか？
- (5) 施設から出たいヒトに対して、どのような理由で、どのような対応をしましたか？
- (6) 施設の閉鎖は円滑にできそうですか？ どのようなヒトが最後まで施設に残りそうですか？
- (7) もっとも対応の難しかったヒトは、どのような属性のヒトでしたか？それはなぜですか？
- (8) もっとも難しかったイベントはどれでしたか？それはなぜですか？

【ゲームの内容について】

- (1) ゲームの運営・進行上、分かりにくい点、改善の必要な点がありましたか？
- (2) 他に必要な帰宅困難者等の設定はありますか？(除くべき設定はありますか？)
- (3) 他に必要なイベントはありますか？(除くべきイベントはありますか？)
- (4) キットに加えるべきものはありますか？
- (5) その他ご意見等