**KUG(帰宅困難者支援施設運営ゲーム)の進め方**

東京大学廣井研究室，SOMPOリスクマネジメント株式会社

1. **使うもの**
   1. 進行用スライド
   2. 方針検討シート…進行役または記録役が，ゲームの進行に合わせて編集する．
   3. 図面(施設内図面データ)  
      実際の施設の図面を用いるほうがよいが，ない場合はキットの汎用版を用いる．汎用版は3パターンから選ぶことができる
   4. 備蓄品の設定(水，食料，マット，毛布等)：施設にある備蓄品をリストアップ  
      ない場合はキット内の汎用版を用いる．
   5. 帰宅困難者候補一覧（参考用）
   6. イベント一覧（事前準備におけるイベント検討時の参考用）
   7. 対象施設の運営マニュアル（必須ではないが，あると尚可）

※新型コロナウイルス感染症への対応が未記載の場合は，「新型コロナウイルス感染症対策を踏まえた一時滞在施設の運営および一斉帰宅抑制時の配慮について」およびその付属帳票を準備することを推奨（本ゲームと同様，東大廣井研究室HPに公開されています）．

1. **事前準備（ゲームの企画事務局の準備）**
2. ①進行用スライド，⑤帰宅困難者候補一覧，⑥イベント一覧，の内容を見比べ，対象施設の実情に合わせて受け入れの検討をする帰宅困難者の設定や，イベントの設定を適宜修正する．
3. 対象施設の図面データを準備し，キット「02\_方針検討シート201204.pptx」に張り付ける．図面データが無い場合は，キットの汎用版を用いる．
4. 対象施設の備蓄品リストを準備する．準備が無い場合は，キットの汎用版を用いる．
5. 図面および備蓄品リストは，参加者各自が手元で参照できるよう印刷準備しておくことが望ましい．

1. **ゲームの進め方**
2. 施設のレイアウトを決める．

・施設の図面をもとに，受付，受け入れ場所(帰宅困難者が滞在する場所，疑症状者やそれ以外の方々に分ける必要性の検討)，受け入れ前の待機スペース，備蓄品配布スペース，情報提供スペース等を設定し，「02\_方針検討シート201204.pptx」に反映する．

・帰宅困難者の受け入れ・移動の動線を決める（「02\_方針検討シート201204.pptx」に書き入れることが望ましい）．

・受入時に配布する備蓄品を決める．

1. 帰宅困難者を受け入れる．

・スライドの進行に沿って，帰宅困難者の受入時の判断を行う．

・個々の帰宅困難者の事情を踏まえ，受け入れるか否か，どのスペースに滞在してもらうか，そのほか必要な対応はないか検討する．

・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．

1. イベントへ対応する．

・スライドの進行に沿って，進行役が内容を読み上げる．

・イベントへの対応を検討する．

1. 施設を閉鎖する．

・スライドの進行に沿って，施設の閉鎖を決定する．

・施設に残った帰宅困難者への対応を検討して，施設を閉鎖する．

1. 振り返り

・振り返りシートを使い，ゲームを振り返る．

・マニュアル等がある場合は，その改善案について検討する．

1. **その他**

○帰宅困難者を入れている最中にイベントを起こしても可（進行スライドの順番を変更してください）．

○施設内の平面図のほか，施設周辺図も用意することが望ましい．

○鉄道事業者等においては，一度に列車から降車した人や駅に来訪した人への対応という形での演習が可能．

○アンケート結果を，東京大学　廣井研究室　hiroi@city.t.u-tokyo.ac.jpまでPDF等でお送りいただければ幸いです．

以上（2020.12.05版）