**KUG（企業内滞留版）　取扱い説明書**

東京大学廣井研究室、SOMPOリスクマネジメント株式会社

**0.このゲーム（KUG（企業内滞留版））について**

○KUGとは、「帰宅困難者支援施設運営ゲーム」の略で、行き場のない帰宅困難者を滞留させる「一時滞在施設」を対象とするKUG(一時滞在施設版)（略称：KUG①）と、従業員の企業内滞留を対象とするKUG(企業内滞留版)（略称：KUG②）の2種類が開発されています。

○KUG(企業内滞留版)は、勤務している役職員等が、企業・団体内の事業所内で被災した場合の対応について、ゲーム形式で企業内滞留の疑似体験ができるツールとして開発されました。

〇ゲームのプレイヤーとしては、企業の災害対策担当者、総務人事担当者、及び企業・団体に勤める役職員自身を想定しています。（オンライン実施の場合は、４～8人程度での実施をお勧めします。）

○ゲームを通じて、多様な視点から大規模地震発災時等に企業・団体で発生しうる課題や、あるべき対応の議論が行なわれることを目的としています。またゲームを通じた議論に基づき、参加者地震が所属する企業・団体の災害対応マニュアル等の策定や、内容の検証につながることが望まれます。

○災害対応マニュアルがない場合においても、必要なポイントを習得することができ、判断基準をどのようにおくべきか検討できます。(災害対応マニュアルや判断基準がある場合には、内容の検証ができます。)

**１．このゲームに入っているモノ**

　※津波の懸念のある地域向けの「沿岸バージョン」と津波の懸念のない地域向けの「内陸バージョン」とがあります。地域特性に応じて選択してください。

1. 取扱説明書（この説明書） ：ファイル番号00
2. 進行用スライド ：ファイル番号01
3. 方針検討シート ：ファイル番号02
4. 役職員等リスト ：ファイル番号03
5. フロアマップ ：ファイル番号04
6. 路線図　　　　　 ：ファイル番号05
7. 対応記録様式 ：ファイル番号06
8. 振り返りワークシート　 ：ファイル番号07
9. 振り返りチェックシート ：ファイル番号08
10. 資料集　　　　　 ：ファイル番号09
11. アンケート　　　　 ：ファイル番号10
12. ＜企画者用＞イベント一覧 ：ファイル番号11

**２．ゲームを始める前に**

1. ゲームの前提条件を決めます。

* 沿岸verか内陸verどちらを実施するか決めます（ゲームデータフォルダを選択）。
* 役職員等の出社率の想定を決めます。（20%、50%、70％から選択できます。）

1. 参加者が検討する「イベント」を決めます。

* ファイル番号11「＜企画者用＞イベント一覧」を参考に、ゲームの中で実施するイベントを選びます。
* 事業所の立地、特徴、参加者の属性、習熟度、ゲームの時間枠などを踏まえて決めてください。

1. 上記①②の内容に沿って、ファイル番号01「進行用スライド」を修正します。

* 出社率の想定とプレイヤーの名前を、P.22に反映
* 検討対象から除外したイベントのページを削除（デフォルトではすべてのイベントが記載されています。）

例：基本編を実施する場合は、左上に「★」がついているページをすべて削除します。

1. 方針検討シートを準備します。

* 極力、対象とする事業所の平面図のデータをご準備ください。（難しい場合は、ゲームキットの架空会社のフロアマップを使ってください。）
* 事業所の平面図のデータを、ファイル番号02「方針検討シート」に貼り付けます。（架空会社のフロアマップと入れ替えます。）

⑤-1　【オンラインで実施する場合】印刷物を準備する（参加者手元参照用）。

* 以下の資料は、参加者がゲーム実施中、手元で参照できるように配布してください。
  + 役職員等リスト（ファイル番号03）
  + 対象事業所の平面図またはキットのフロアマップ（ファイル番号04）
  + 路線図（ファイル番号05）
  + 振り返りワークシート（ファイル番号07）
  + 資料集（ファイル番号09）
  + アンケート（ファイル番号10）

⑤-2　【集合して実施する場合】印刷物を準備する。

* 以下の資料は、大判で準備してください。
  + 対象事業所の平面図（縮尺1/50）またはキットのフロアマップ(ファイル番号04)…A１以上推奨
  + 路線図（ファイル番号05）…A３以上推奨
  + 対応記録様式（ファイル番号06）
* 以下の資料は、各参加者に印刷・配布してください。
  + 役職員等リスト（ファイル番号03）
  + 振り返りワークシート（ファイル番号07）
  + 資料集（ファイル番号09）
  + アンケート（ファイル番号10）

1. ゲームの進行役を決めてください。（進行役の方がゲームに参加されても構いません。）

**３．ゲームの進め方**

1. 進行役の人が「進行用スライド」をもとにゲームを進めてください。
2. ゲームの参加者の中から「意思決定」をする「対策本部長」と、対応を記録する「記録係」を決めてください。
3. ゲーム開始時点のフロアの使い方と事業所内の滞留方針を決め、それぞれ、「方針検討シート」の『フロアマップ』と『滞留方針一覧』に明示して共有します。  
   オンラインで実施する場合、進行役は、「進行用スライド」と「方針検討シート」の画面を切り替えながら進めてください。（方針検討シートの入力は、進行役が行うか、または記録係が行う等、webシステムの仕様に応じて可能な方法を検討してください。）
4. イベントを踏まえて、参加者同士で対応を相談し、対応方針を決めてください。
5. 適宜、「方針検討シート」の『フロアマップ』と『滞留方針一覧』を変更してください。
6. 参加者同士で対応方針がまとまらない場合には「対策本部長」が最終決定してください。
7. 記録係は、対応を、「記録シート」に記録してください。

**４．その他**

　①ゲーム終了後には「振り返り」を行い、みなさんの「災害対応マニュアル」の策定又は見直しにご活用ください。

　②ゲーム終了後の気づきの共有時には「振り返りワークシート」を、より詳細なマニュアルの内容の過不足等の確認には、「振り返りチェックシート」を活用してください。

※「振り返り」の時間が不足する場合には、「振り返りワークシート」記載の「優先度」の高い項目から議論することをお勧めします。

　③ゲームへのご意見・ご感想・改善すべき点等ございましたら、以下の＜問合せ先＞へご連絡ください。

　　＜問合せ先＞

　　　東京大学　廣井研究室　hiroi@city.t.u-tokyo.ac.jp

（2020.12.07版）