

# リスクマネジメント・eラーニングシステム（高層ビル編）

## 1 ビル防災管理の現状、課題

- ① 防災マニュアルの整備や避難訓練が形骸化している
- ② 安全管理に対する時間、費用が十分にとれない
- ③ 大地震やテロが発生した時の適切な行動がとれるか心配だ

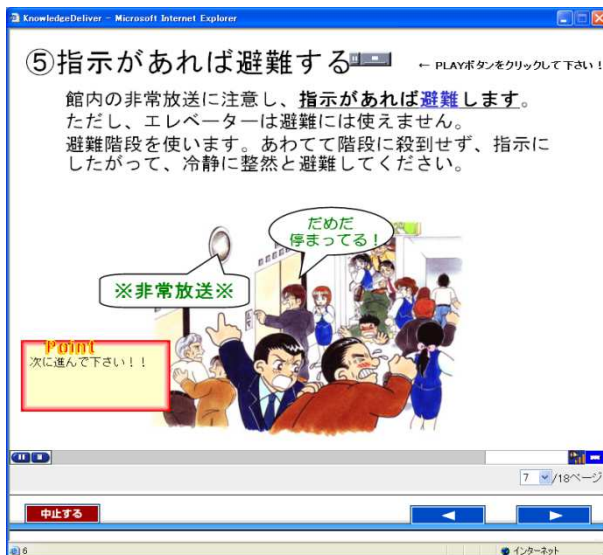
## 2 適用対象、位置付け

- ① 対象者: 危機管理担当者、及び一般職員
- ② 対象施設: 高層ビル
- ③ リスク: 火災、倒壊の恐れに対する全館避難
- ③ 活用: 訓練やマニュアルを補完する通常教育

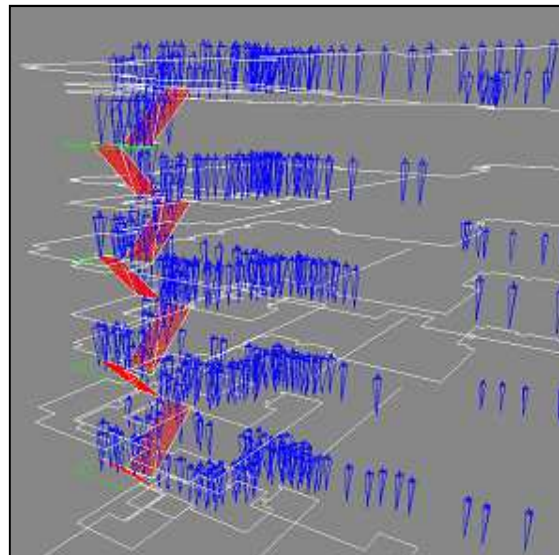
## 3 システム概要

コンテンツ: 基本業務の指導、各担当者別のチェックリスト、シミュレーションや体験ゲーム

### 基本業務の教育



### シミュレーション

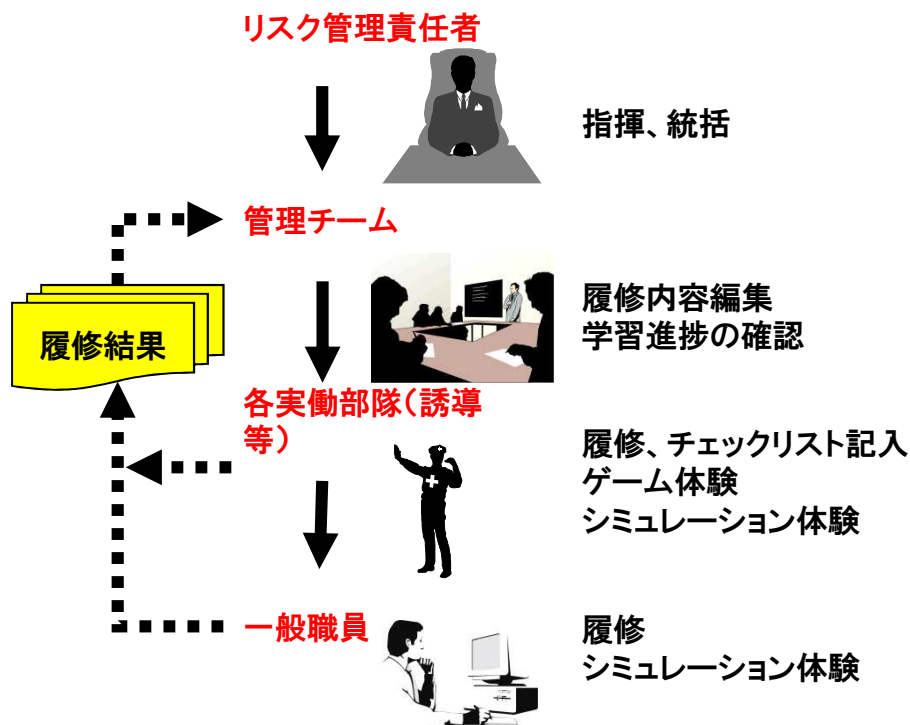


### 体験ゲーム



## 4 システム活用による対応策、効果

- ① 災害によって周りがどうなるか、自分はどう対応すべきかを関心を持ってイメージする
  - ➡ 災害事例／原因解説／実録映像を紹介し、シミュレーションやゲームで体験する
- ② 各危機管理担当者の役割分担(効率性)、連携(情報)の重要性を理解する
  - ➡ 各チェックリストの統合により、全体状況の把握や連携強化、情報共有化を促す
- ③ 結果的に、実際の緊急時に冷静な即応能力を身に付ける
  - ➡ シミュレーションにより様々な状況設定(フェイル・セーフ、フールプルーフ対応)を行う
- ④ 履修状況の把握、内容の是正／更新、管理効率の向上を実現する
  - ➡ チェックリストやゲーム手法により履修結果(理解の程度、対応時間)を定量的に把握
- ⑤ 日頃から危機管理情報を共有する
  - ➡ 一般常識の周知、職員情報によるヒヤリハット作成



チェックリスト (○×、3択、ゲームと併用) ⇒ シミュレーションへ適用

G 誘導担当者	教育ポイント (トラップを取り入れた内容: 呆然自失、的確性欠く、時遅れ、不慣れ)
1 待機	各階ブロックの避難担当者は自分の身を守る
2 状況確認	周辺を観察し、被災箇所やその程度を把握、避難経路を特定
3 点呼	自力避難者、要介護者数を把握
4 本部連絡	被災箇所やその程度、避難経路、自力避難者数、要介護者数を本部へ連絡
5 待機	防火/防災/安全区画へ移動、本部からの避難指示があるまで待機、要介護者の避難方法と経路の手配
6 避難開始	本部から避難開始時間、流率、目的地の指示をもとに避難開始
7 終了報告	避難完了後、本部へ連絡

