

# 「Crossroad」ご紹介

“Team Crossroad”

吉川肇子(慶應義塾大学商学部、社会心理学)

矢守克也(京都大学防災研究所、防災心理学)

網代 剛(ゲームクリエイター)

## 「クロスロード」とは

- 阪神・淡路大震災のときの「実話」がもとになった教材
- 文科省の研究プロジェクトの成果物、登録商標(2004-83439)
- 「クロスロード(Crossroad)」:進路を決すべき「岐路」、「分かれ道」

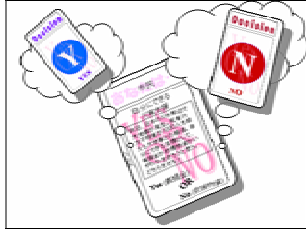
「クロスロード」は、阪神・淡路大震災のときの「実話」がもとになった教材。文科省の研究プロジェクトの成果物、登録商標(2004-83439)。

「クロスロード(Crossroad)」:進路を決すべき「岐路」、「分かれ道」

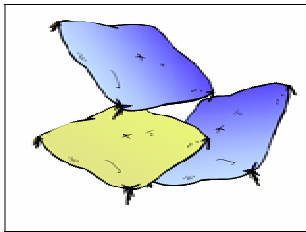
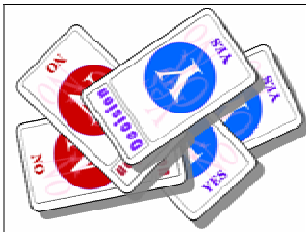
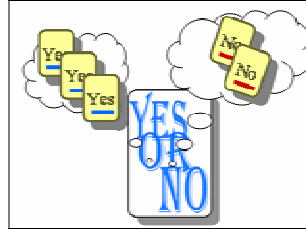
「クロスロード(CROSSROAD)」:  
重大な分かれ道、人生の岐路  
人と人が出会う場所、活動場所

# クロスロードの基本ルール

1 YesかNoか - どうしよう...?



2 決断してY/Nカードを裏向けで

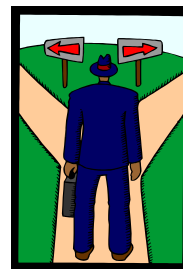


3 オープン...!

4 多数派 = 青座布団 (1人意見 = 金座布団)

## 「クロスロード」サンプル (神戸編1015)

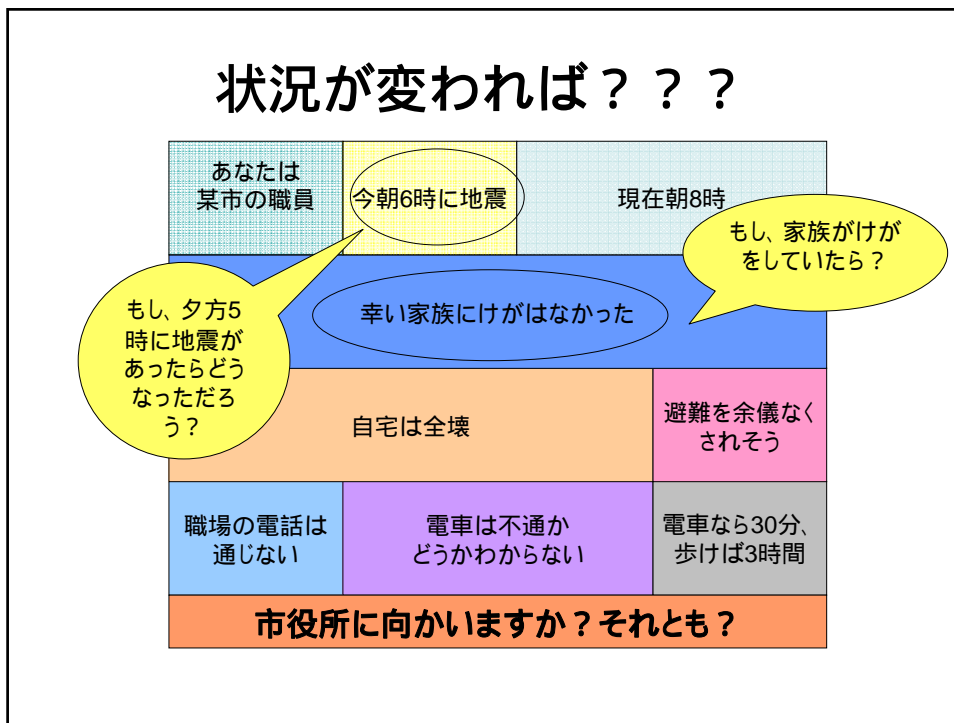
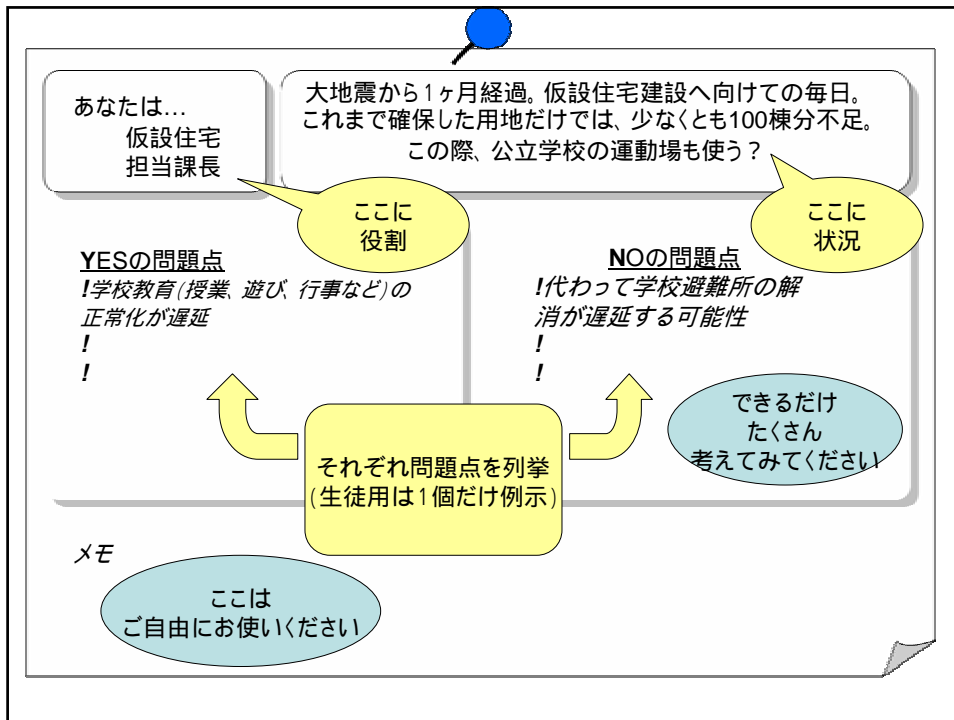
- あなたは...市役所職員...です。
- 未明の大地震で、自宅は半壊状態。幸い怪我はなかったが、家族は心細そうにしている。電車も止まって、出勤には歩いて2、3時間が見込まれる。出勤する？



YES  
(出勤する)



NO  
(出勤しない)



## クロスノート

---YES/NOの問題点を整理---

### YES(出勤する)の問題点

- ・家族の不安や反発
- ・自宅の余震対策、家族の避難対応できず
- ・交通手段麻痺で時間浪費の可能性
- ・早期に帰宅できない可能性もある
- ・他所への出勤指示の可能性

### NO(しない)の問題点

- ・職務規定に違反することになる可能性
- ・指示・命令の遅れによる災害対応の遅れ
- ・同僚、上司、部下からの批判
- ・住民、マスメディアからの批判
- ・人員不足による災害対応の遅れ

## クロスチャート

---判断のポイントを列挙---

- ・役所の出勤基準(配備基準)
- ・通常の職務内容、役職(管理職か否か)
- ・大災害時の職務内容
- ・支所等への出勤の可能性
- ・職場や上司・同僚との連絡可能性(職場、近所の同僚)
- ・同僚(他の職員)の出勤状況
- ・出勤への準備状況(服装、食料、寝袋など)
- ・出勤手段の有無、所要時間
- ・交通状況(道路、鉄道など)
- ・被害状況(自治体内、自治体外)
- ・余震の可能性
- ・自宅の被害(避難の必要性、ライフライン)
- ・家族構成(年齢、性別、仕事、持病)、家族の避難先

## 実際の事例のご紹介

- ・事例1：3時間遅れたことへの負い目と安堵感
- ・事例2：遅れて出勤することに価値がある場合も
- ・事例3：自宅周辺で職員としてできることを行う
- ・事例4：(まったく新しい発想)

## なぜ「ゲーム」なのか

- 遊びのゲームではないが、言葉の印象から、積極的な参加が期待できる
- ゲーム中、あるいはふりかえりの際に知識の欠如や、問題点に自ら気がつく(自発的な学習)
- ルールで表現されている社会の問題点や仕組みを「逆翻訳」する(そのルールは現実場面の何を表現しているのか?)

## ゲームでどのように学ぶのか

- ルールから学ぶ:
  - はこうあるべき: 正解のあるゲーム
  - は考えることが大事: 正解のないゲーム
- 他者との相互作用から学ぶ
  - 「人に意見あり」: 新たな視点の発見
- ゲーム後に学ぶ: 「帰り道で考えてください」
- 作って学ぶ: 生徒が先生になる

## ゲームの効果

- 「たとえば、子どもたちが環境問題のゲームをやったとしても、その直後は良い成績を取らないかも知れない。しかし、2週間後に新聞を読んで、「あ、そういうことだったのか」とわかる。それがゲームの効果である。」