

# クロスロード 「食の安全編」

順天堂大学医学部公衆衛生学教室  
堀口逸子

## 「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)

防災ゲームで学ぶリスクコミュニケーション  
ナカニシヤ出版

<http://maechan.net/crossroad/shinbun.html>

## 「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」

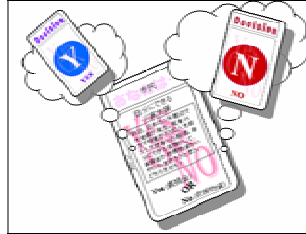


## クロスロードの種類

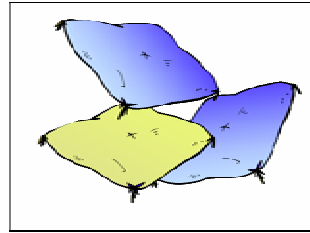
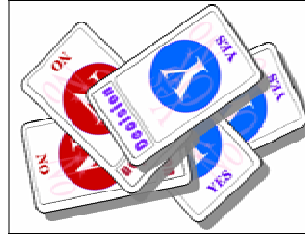
- 神戸編、一般編
  - 市民編
  - 海上保安庁編(職務特殊)
  - 高知編(地域版)
  - 災害時要援護者編
  - 感染症編
  - 学校安全編
  - 食品安全編 ◀ 本日
  - 東海地震編
  - 子ども編...
- } 防災ゲームとして各地で実施  
} インターネットで購入も可能!

# クロスロード

1 問題カード



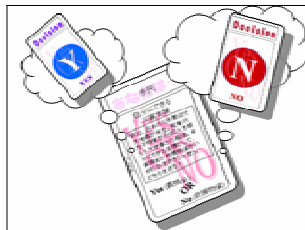
2 意思表示のカード



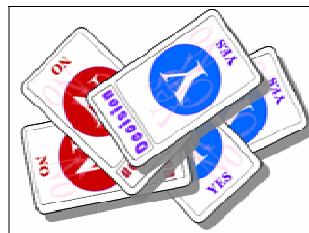
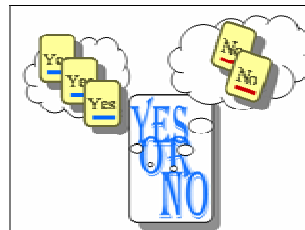
3 座布団

## クロスロードの基本ルール

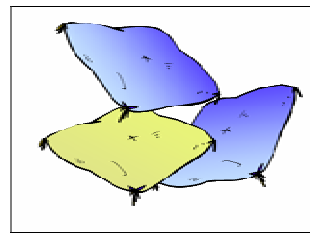
1 YesかNoか - どうしよう...?



2 決断してY/Nカードを裏向けで



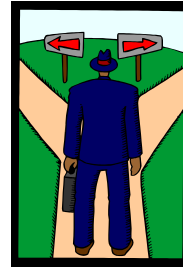
3 オープン...!



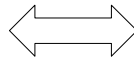
4 多数派 = 青座布団 (1人意見 = 金座布団)

## クロスロードの例

- あなたは...魚の養殖業社長...です。
- 隣県の業者から3ヶ月前に購入した魚卵が、隣県の使用基準からはずれて薬剤を使用していたとの連絡を受けた。卵はすでにふ化させて養殖中で、あと1ヶ月ほどで出荷できる。薬剤の使用方法は自分の県の基準はクリアしている。そのため補償交渉は難航している。成魚になったときにはおそらく薬剤が検出されることは無いと考えられる。魚を廃棄する？



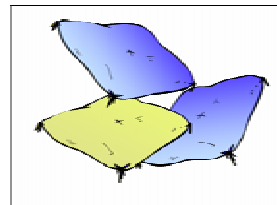
YES  
(廃棄する)



NO  
(廃棄しない)

## さあ、やってみましょう！

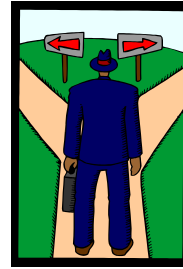
- 読み手は、時計回りで
- その立場になったつもりで
- なぜYes(No)なのか、他者の意見を聴きながら
- 問題点を考えながら
- 自分の考えを伝え議論しながら
- 座布団を獲得しましょう！



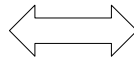
- 金座布団を手に入れることを目的にしてもOK！

## クロスロードの例

- あなたは...魚の養殖業社長...です。
- 隣県の業者から3ヶ月前に購入した魚卵が、隣県の使用基準からはずれて薬剤を使用していたとの連絡を受けた。卵はすでにふ化させて養殖中で、あと1ヶ月ほどで出荷できる。薬剤の使用方法は自分の県の基準はクリアしている。そのため補償交渉は難航している。成魚になったときにはおそらく薬剤が検出されることは無いと考えられる。魚を廃棄する？

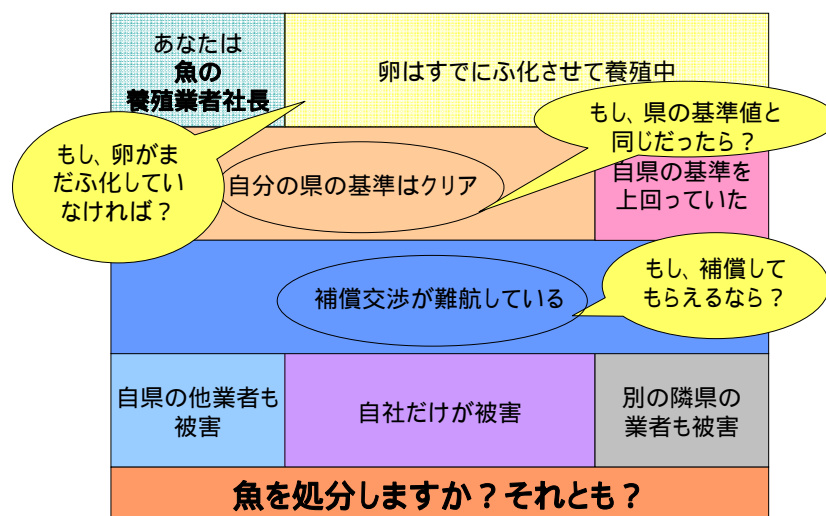


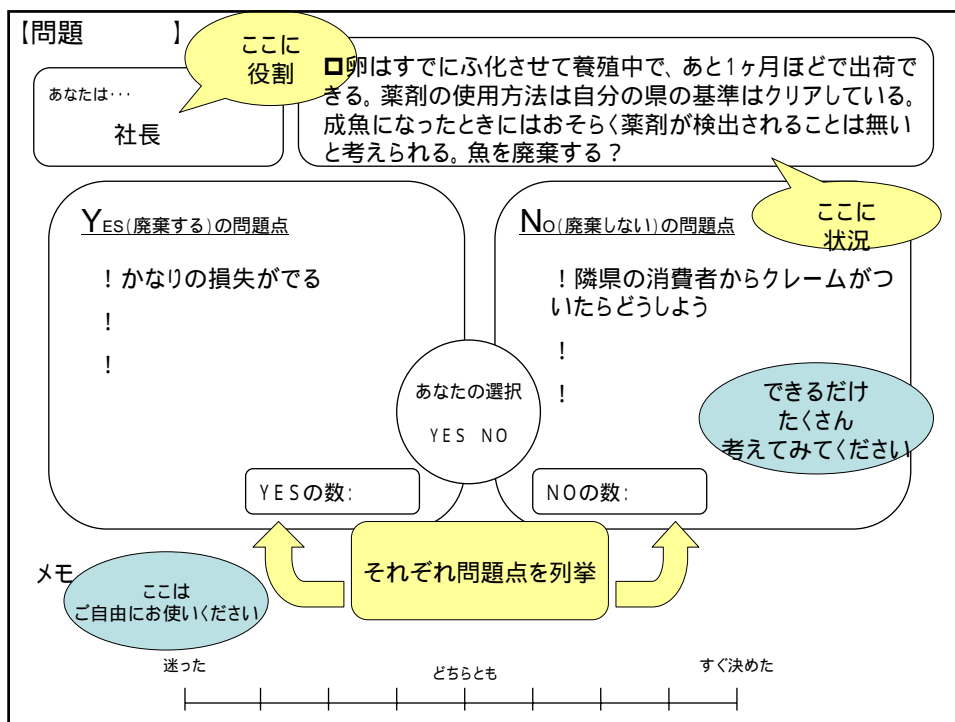
YES  
(廃棄する)



NO  
(廃棄しない)

## 状況が変われば???





## この事例についての振り返り

### 視点の違い 解決方法は？

金銭的な支援

- 検査を試みる
- 出荷の前に事実を公表し出荷する
- ラベルに工夫をする

金銭がなくとも対応可能

- 今後、各県の基準に注意を払い調査する
- 補償などさまざまな場面を想定して取引をする

今後の教訓に生かす

## 目的

- さまざまな考え方があることを理解する
- 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?)

## なぜ「ゲーム」なのか

- 積極的な参加が期待できる
  - 雰囲気
  - 言葉の印象
- 経験や立場からの影響を少なくできる
  - グループ「ワーク」との違い

## 「ゲーム」から学ぶ

- 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
  - 「なかなか正確に伝わらない」: コミュニケーションスキルの熟練度
- 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。」

