

食品のリスクを考えるワークショップ(徳島)ーどう思う？食品添加物ー

■ 本日の目的 ■

本日举行「ワークショップ」とは、グループワークをベースにした、参加・体験・創造型の手法で、課題解決や合意形成、学習、交流などを行う「場」のことです。従来のリスクコミュニケーションでは、自分以外の参加者がどんなことを考え、どう感じているのかわからない状況のまま会が終わってしまったということはありませんでしたか？壇上の話に聞き入るだけだったり、質問したいと思っても場違いかなと感じ、挙手できなかったりと、一方通行のコミュニケーションになりがちでした。

本日のワークショップは、双方向の意見交換を通じ、この場に参加する人たちみんなが食品添加物について考え、理解を深めることを目的としています。



具体的には、まず、グループに分かれ、ゲーミングシミュレーション『クロスロード』を行います。次に、厚生労働省の担当者より、食品添加物についての解説があります。続いて、ゲーミングシミュレーション『クロスロード』や添加物についての解説を通じて、「もっと知りたいと思ったこと」や「疑問に思ったこと」、「質問したいこと」などをグループワークと通じて、整理していきます。そして、各グループで整理された内容を中心に食品安全委員会や厚生労働省、徳島県の担当者との意見交換を経て、食品添加物についての正しい

理解を深めていきます。

また、このリスクコミュニケーションは、地域におけるリスクコミュニケーションを推進するために食品安全委員会が行っているリスクコミュニケーションを推進する人材育成の講座の受講生が各グループの話し合いの場に加わることで、効果的な意見交換ができることを期待しています。

※ ゲーミングシミュレーション『クロスロード』;

商標登録済:「クロスロード」:商願番号 2004-83439(第 28 類)「CROSSROAD」:同 2004-83440(第 28 類))

制作・著作: Team Crossroad チームクロスロード(網代剛、吉川肇子、矢守克也:50音順)

クロスロード食の安全編は、食品に関するさまざまな問題を自らの問題として考え、またさまざまな意見や価値観を参加者同士共有することを目的としています。「クロスロード」とは、英語で「岐路」、「分かれ道」を意味しています。農畜水産物として食材が得られてから食品の製造・加工を経て、消費者が喫食するまでの各段階において、ジレンマを伴う重大な決断を求められるというシミュレーションゲームです。

カードゲームによって、参加者は、事業者、調理栄養従事者、消費者、保健所職員などさまざまな立場で発生しているさまざまな食品に関する問題を自らの問題としてアクティブに考え、かつ自分とは異なる意見・価値観の存在に気づき、意識啓発につながります。