

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

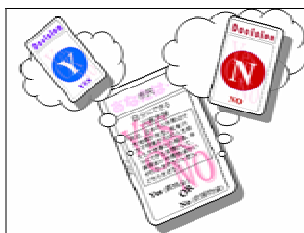
<http://maechan.net/crossroad/shinbun.html>

クロスロードの種類

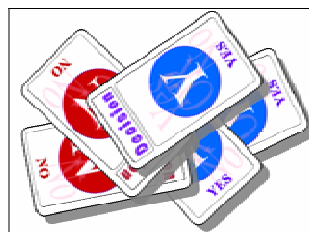
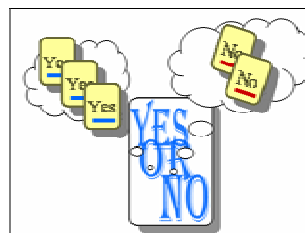
- 神戸編、一般編
 - 市民編
 - 海上保安庁編(職務特殊)
 - 高知編(地域版)
 - 災害時要援護者編
 - 感染症編
 - 学校安全編
 - 食品安全編 ◀ 本日
 - 東海地震編
 - 子ども編...
- } 防災ゲームとして各地で実施
インターネットで購入も可能！

クロスロードの基本ルール

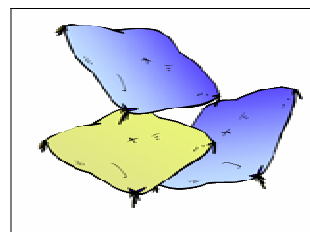
1 YesかNoか - どうしよう... ?



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)

クロスロードの考え方

- ジレンマ事例を対象
- 異なる経験を持つひとびとが多様な視点を共有する(相互作用形式)
- 話し合いができる(人数)
- 制約(不自由さ)がある(ジレンマ、情報不足)
- 自ら主体的にかつできるだけ多くの視点をとる(各プレイヤーに二者択一を迫る)

クロスロードの考え方

- 目標として「ポイント(青座布団)を集めること」
- 「大喜利」(優れた話に座布団1枚)ルール

カードの内容

- 「回避-回避」葛藤であるもの
勉強したくない、でも、受験に落ちるのも嫌

(参考)

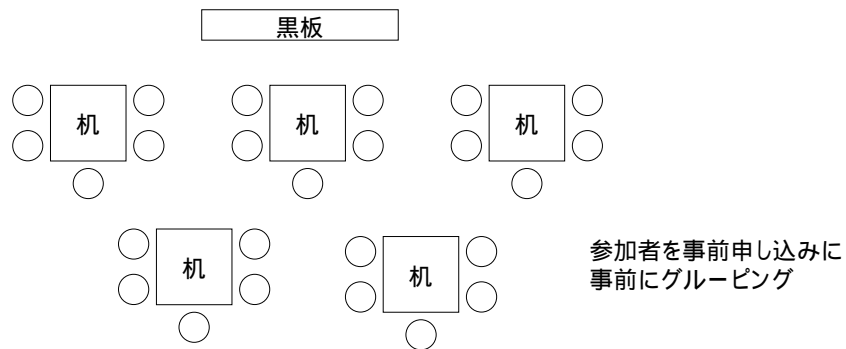
- 「接近-接近」葛藤
テレビも見たい、ゲームもしたい
- 「接近-回避」葛藤
彼女と結婚したいが、その前に恐いお父さん
にあって許可をもらわねば

グルーピング

- 1グループ5人または7人(奇数人数)
- 100名までは対応可能(20グループ)
- グループの構成メンバーはなるべくいろいろな立場の人を含める(消費者、食品事業者、行政など)
- グループのなかに女性が1名以上いることが話しがスムーズにすすむ傾向がある
- グループ内のファシリテーターを特に決めない

会場設営

- グループで話し合いができる机と椅子
- グループ同士はお互いの声が邪魔にならない程度に離れていること



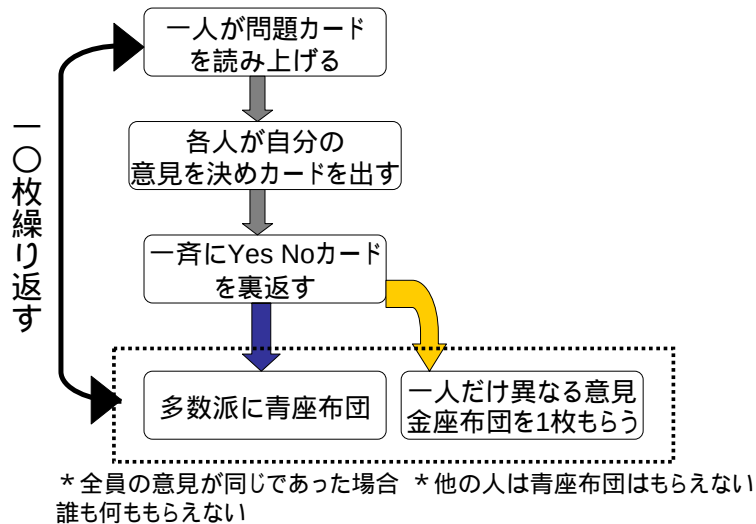
準備するもの

- 問題カード(各グループ1枚)10枚
- イエス、ノーカード各1枚
- 青紙、赤紙(両面とも)各1枚 大きさはA5程度
- ルールの解説用紙
- 座布団カード (飴と煎餅など材料は工夫してよい)
青座布団 およそプレイヤーの数×10枚程度
金座布団 およそプレイヤーの数
- クロスノート(各グループに) → 記録として利用可能
- 評価アンケート(感想含む) → 評価のために

(別途パソコンに)

- 一斉挙げ用問題(2問程度)をパワーポイントに
- クロスノート作成用問題(1問程度)をパワーポイントに

実際のゲームの流れ



司会進行シナリオ

- 自己紹介
- 道具の説明
(説明後) それでは、問題カードをそれぞれに配ってください。YesNoカードもひとり1枚ずつもってください。
また、青紙、赤紙も各自1枚ずつもってください。
- 導入
まず最初に1回ゆっくりやってみることにしましょう。
正面に向かって右前に座っているかた、手を挙げてください。
はい、その方から問題カードを1枚どれでもよいので読み上げてください。
カードが読み上げられたら、自分ならどうするか考えて答えを決めましょう。
決めたらYesNoカードを裏返しにして自分の意見のカードを自分の前に出してください。
(それぞれのグループ間を回り、カードが出されているのを確認。また、声に出して確認して)
それではよいですか、一斉にカードをめくってください。
人数の多いほうが青座布団をもらえる多数派です。
グループのなかでひとりだけ意見が違った人は金座布団をもらえます。
そのほかの人はもらえません。全員が同じであっても誰も座布団はもらえません。
ここで5分ほど時間を差し上げます。
グループのなかでどうして自分がそれを選んだのかお互いに話し合ってください。
(5分後)
すすめかたはわかりましたか。何か質問はありますか。
問題カードを読み上げる人は先ほどのかたから時計回りにまわっていきましょう。
それではカードをよみすすめていきましょう。
一度読み上げられたカードはもう使いませんから目の前に捨てていただいて結構です。

司会進行シナリオ

○一斉挙げ

はい、それではみなさん、黒板の問題に注目してください。

(問題を読む)

みなさんの手元に赤と青の紙が1まいづつあると思います。どちらの意見を選ぶか、選んだ意見の色の紙を合図とともに一斉にあげてもらいます。よいですか。

はい、挙げてください。

みなさん、まわりを見渡してもらえますか。自分の意見は多数派でしょうか。どうでしょうか。

それでは、なぜ、その意見を選んだのか数人のかたにお話してもらいましょう。

(それぞれの意見数名を当てる)

司会進行シナリオ

○ふりかえり

はい、それではみなさん、時間が来ましたので終了です。

座布団を数えてみましょう。

一番たくさん座布団をもっている人はどなたですか。

どうしてたくさん座布団を手に入れることができたのでしょうか。

一番座布団が少なかった人はどなたですか。どうして少なかったのでしょうか。

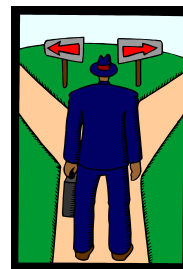
金座布団をお持ちのかたに伺います。どの問題で金座布団を手に入れられましたか。狙ってもらえたのですか。それとも多数派のつもりが、少数派だったのでしょうか。

司会進行ポイント

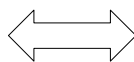
- ノリが悪ければ、一斉挙手を途中で実行する
- 話し合いがあまり行われていないグループには、グループに介入する。
- クロスノートは最後のほうで作成してもらう

クロスロードの例

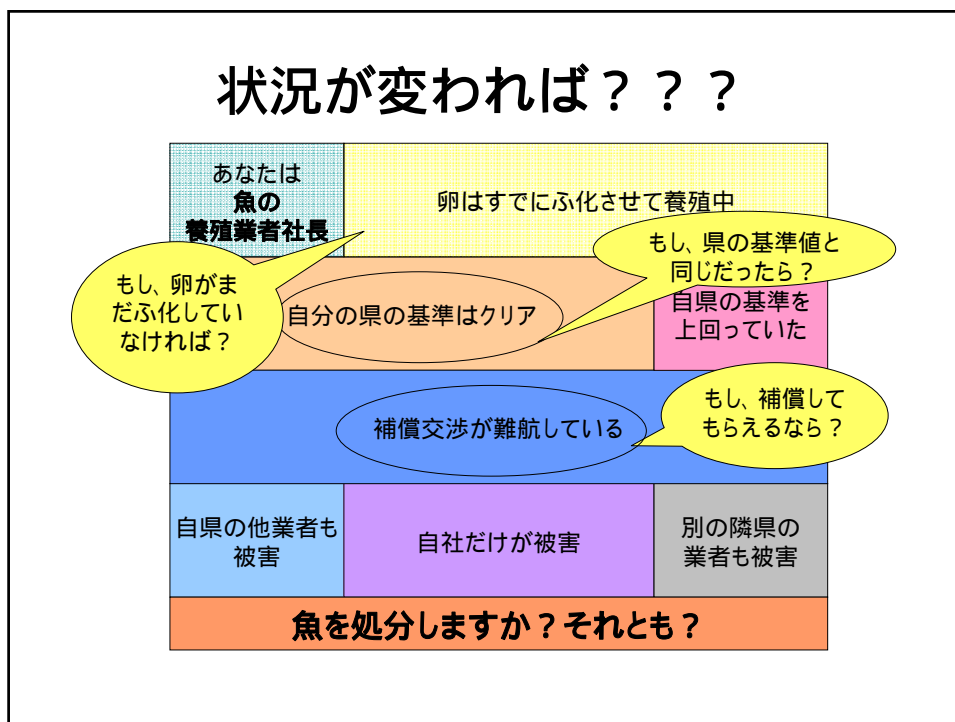
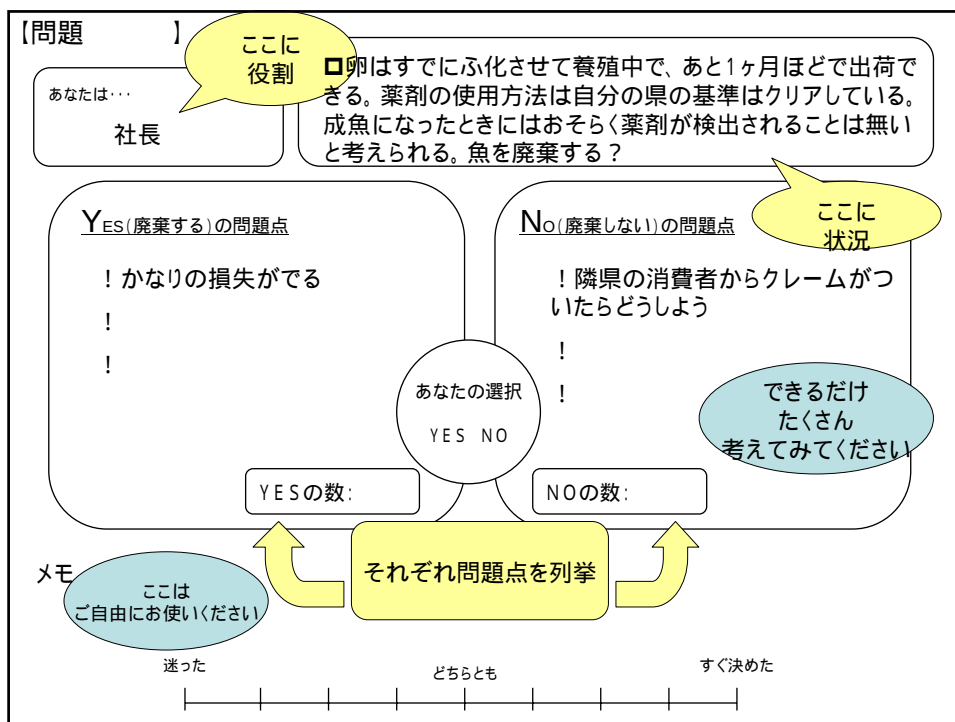
- あなたは...魚の養殖業社長...です。
- 隣県の業者から3ヶ月前に購入した魚卵が、隣県の使用基準からはずれて薬剤を使用していたとの連絡を受けた。卵はすでにふ化させて養殖中で、あと1ヶ月ほどで出荷できる。薬剤の使用方法は自分の県の基準はクリアしている。そのため補償交渉は難航している。成魚になったときにはおそらく薬剤が検出されることは無いと考えられる。魚を廃棄する？



YES
(廃棄する)



NO
(廃棄しない)



クロスノート

---YES/NOの問題点を整理---

YES(廃棄する)の問題点

- ・自社に損失がでる
- ・会社が倒産するかもしれない

NO(廃棄しない)の問題点

- ・報道されたときに不買運動がおこるかもしれない
- ・消費者の信用を失うかもしれない
- ・取引先がなくなるかもしれない

クロスロード実施例

- ・主催者挨拶
- ・食品についての学習(講義):30分から1時間
- ・クロスロードゲーム
 - ルール説明:10分
 - 実施:1時間(一斉上げ含む)
 - クロスノート作成とふりかえり:30分以上
- ・感想記入(アンケート)
- ・終わりの挨拶

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
 - 「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。」

