

食品の安全性に関する地域の指導者育成講座：演習

ゲーミングシミュレーション

クロスロード 「食の安全編」

内閣府食品安全委員会事務局

2007.09.21 香川県

「クロスロード」は、ゲームの参加者が、与えられた立場に立って参加者間で意見を交換しながら、問題の解決策を考える手法。



クロスロードゲームを通じて…

- 他の人の意見や話しを「聴く」
- 自分の考えをわかりやすく「話す」

「クロスロード (Crossroad)」

(商標登録済 商願番号2004-83439および2004-83440)

制作著作: Team Crossroad チームクロスロード
文部科学省の研究プロジェクトの成果物

“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)



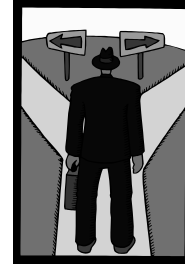
『防災ゲームで学ぶリスクコミュニケーション』 ナカニシヤ出版
<http://maechan.net/crossroad/shinbun.html>

クロスロードの種類

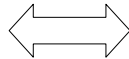
- 神戸編、一般編
- 市民編
- 海上保安庁編(職務特殊)
- 高知編(地域版)
- 災害時要援護者編
- 感染症編
- 新型インフルエンザ編
- 学校安全編
- 食の安全編 ◀ 本日
- 東海地震編
- 医療安全編 etc...

「クロスロード」サンプル

- あなたは消防隊員です
- ようやく一カ所の消火を終え、指令に従って次の消火地点へ移動中。だが、住民がやってきて近くの火事を消してほしいと腕を引っ張る。確かに炎が見えるが命令も重要だ。住民の要請に応じる？

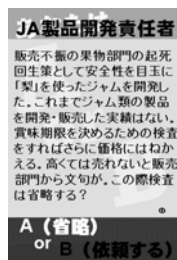


A 応じる

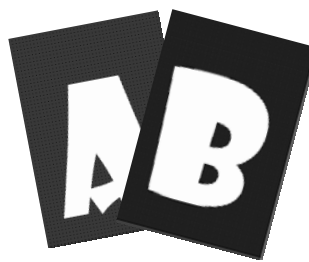


B 応じない

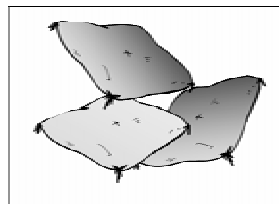
今日のゲームでつかうもの



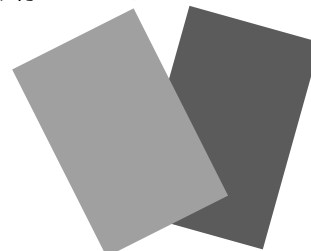
1 設問カード



2 意思表示のカード

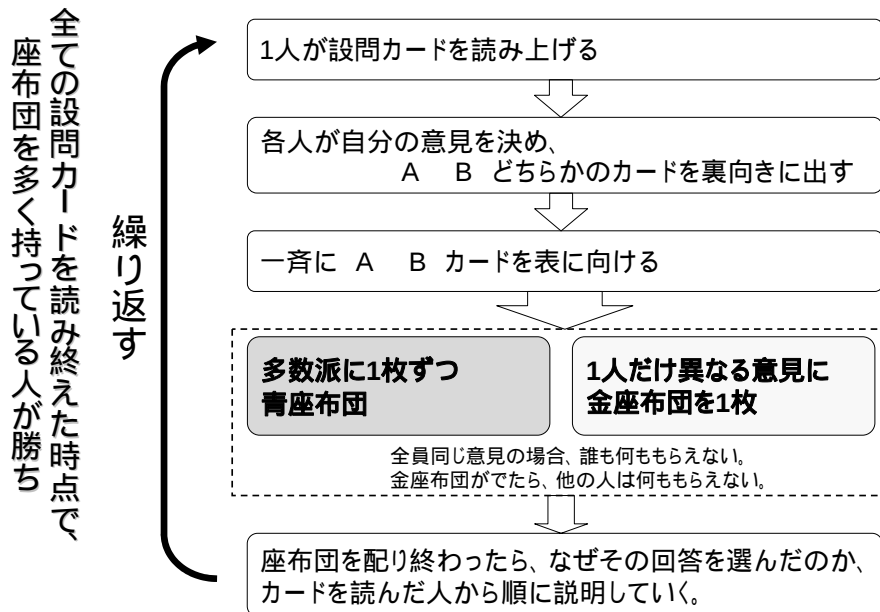


3 座布団



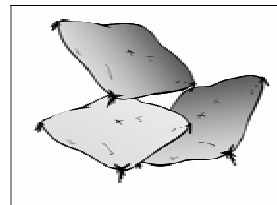
4 全員参加用カード

実際のゲームの流れ



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A(B)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！

2007
35

あなたは...
魚の養殖業社長

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？

A (廃棄する)の問題点

B (出荷する)の問題点

メモ

それぞれ問題点を列挙してください

できるだけたくさん考えてみてください

迷った
|-----|

どちらも
|-----|

すぐ決めた
|-----|

状況が変われば???

カード No. 2007-35 “あなたは 魚の養殖業者社長 です” の場合

あなたは 魚の養殖業者社長	卵はすでにふ化させて養殖中
自分の県の基準はクリア	成魚になってからの 薬剤の検出はおそらくない

状況が
変わって
いたら??

卵がふ化していなかったら？	隣県の基準と 自県の基準が 同じだったら？	自県の基準 を上回って いたら？
隣県の 業者も被害を うけていたら？	自社だけが 被害を受けて いなかったら？	補償して もらえるなら？

魚を廃棄しますか？それとも・・・？

Q. 皆さんが回答を出すに当たり一番迷った設問カードをグループで1枚選んで下さい。
そして、もし「この状況でこういうことが分かっていたら、または、状況がこう変わっていたら回答を変える（AカードをBカードに、BカードをAカードに）」という事柄をできるだけ多く挙げてください。

カード番号 : _____ 設問の立場 : _____

The diagram consists of two adjacent rectangular boxes. The top of the left box is labeled $A \rightarrow B$, and the top of the right box is labeled $B \rightarrow A$. Inside the main body of each box, there is a large exclamation mark $!$.

ゲームの目的(1)

- 他人の意見を聞き、学ぶ
 - 立場による意見の違い
 - 自分の知らなかったことへの気づき
 - 考え方は人それぞれ
- 自分の意見を相手にわかるように伝える

ゲームの目的(2)

- 社会の問題点や仕組みを学ぶ
- 少ない情報から、重大な判断を迫られる体験

ゲームでどのように学ぶか

- 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
(事例があるものもある)
- 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
- 自ら考えることで学ぶ
「帰り道で考えてください」

他者の判断を予測しながら、
自分の判断を決める作業から
集団における意思決定の大切さについて学ぶ

ゲームの効果

たとえば、直後はいい成績でないかもしれない。ただ、後日似た事例に遭遇したときに、「あ、そうか」と気づく。