

防災ゲーム「クロスロード」とは？

京都大学防災研究所 巨大災害研究センター 教授 矢守 克也

1 「クロスロード」とは何か？

防災は、一見すると、人間（社会）対自然の対決に見えます。たしかに、防災には、そういう一面もあります。しかし、防災のための技術や制度が複雑化し、同時に、参加の考え方、価値観が多様化した現代の日本社会では、むしろ、人間と人間、あるいは、ある対策と別の対策との間の葛藤調整、相互交渉、合意形成という側面が、防災において重要な意味をもち始めています。

「クロスロード」（Crossroad）とは、「岐路」、「分かれ道」のことで、そこから転じて、重要な決断、判断のしどころを意味します。「クロスロード」は、防災に関するとりくみにしばしば見られるジレンマ「こちらを立てればあちらが立たず」を素材として、参加者が、自分自身で、二者択一の設問にYESまたはNOの判断を下すことを通して、防災を「他人事」ではなく「我が事」として考え、同時に相互に意見を交わすことをねらいとした集団ゲームです。ジレンマとしては、たとえば、「人数分確保できていない緊急食料を、それでもすぐに配るか」、「学校教育の早期再開を犠牲にしても、学校用地に仮設住宅を建てるか」、「家族同然の飼い犬を、犬嫌いの人もあるかも知れない避難所に連れて行くか」など、自治体の防災関係職員、あるいは、一般市民にとって身近な、しかし、切実で重要な問題が取りあげられます。

下表に、設問の一例を示しておくことにしましょう。

表：「クロスロード」の設問例

神戸編1015番

あなたは：市役所の職員

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

神戸編1026番

あなたは：被災した病院の職員

入院患者を他病院へ移送中。ストレッチャー上の患者さんを報道カメラマンが撮ろうとする。腹に据えかねる。そのまま撮影させる？

☞ YES：撮影させる NO：撮影させない

市民編5009番

あなたは：市民

大きな地震のため、避難所（小学校体育館）に避難しなければならない。しかし、家族同然の飼い犬“もも”（ゴールデンリトリバー、メス3歳）がいる。一緒に避難所に連れて行く？

☞ YES：連れて行く NO：置いていく

「クロスロード」のルーツとなった「クロスロード（神戸編・一般編）」の素材は、1995年の阪神・淡路大震災の際、神戸市職員が実際に直面したジレンマ（むずかしい判断）です。言いかえれば、「クロスロード（神戸編・一般編）」に含まれる設問はすべて実話であり、架空の設定下で考えをめぐらす演習とは違って、「なるほど、当時、関係者はこんな風に考えてこう振舞ったんだ」という真に迫った実感を得ることができます。

その後、「クロスロード」には、一般住民の防災・減災対策をテーマにした「市民編」や、災害時のボランティア活動のあり方

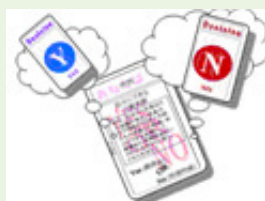
に焦点を絞った「災害ボランティア編」も加わりました。この3つのバージョン、つまり、「神戸編・一般編」、「市民編」、「災害ボランティア編」は、京都大学生協 (<http://www.s-coop.net/>、または、<http://www.s-coop.net/rune/bousai/crossroad.html>) から市販されています。

2 プレーの仕方

「クロスロード」では、上に示したようなジレンマについて、下図のような手続きに従って、5人または7人（後に述べる理由で奇数人数が望ましい）のグループでプレーします。

図：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)

まずゲーム参加者一人一人が自分ならどうするかを考えます。次に、判断の結果を、一人一人に配られたYES/NOのカードを裏向きで提示します。そして、ファシリテータ（ゲームの進行役）の合図で、5人または7人の参加者が一斉にカードをオープンします。ここで、YES/NOの意見分布に応じて、ポイント（青の座布団）を配ります。基本は、多数意見だった人に1ポイント（青の座布団1枚）というルールです（多数派／少数派が決まるように、奇数人数でのプレーが望ましいわけです）。ただし、グループの中に1人だけ違った意見の人がいたとき（1人対4人、あるいは、1人対6人だったとき）は、少数意見の人に特別ポイント（金の座布団）を差し上げるといふ追加ルールがあります。これは、防災では、「他の人が見逃しがちな点に注意を向けている人こそ大事にしよう」、「みんなが見落としていることが重要かもしれない」という精神をルール化したものです。

この後、そのジレンマについてグループで話し合います。ここで、参加者は、自分の意見・判断の理由や根拠を述べなければなりません。そのことを通して、そのジレンマを、ひいては、防災の問題一般を「我が事」として考えることができます。同時に、自分とは異なる意見や価値観の存在への気づきも得られます。上で述べたように、少数意見に耳を傾けることも重要です。たとえば、行政職員、地域住民、ボランティア、研究者など、立場が異なる参加が一緒にプレーすれば、互いのちがいに気づくと同時に、重要な問題に関して事前に合意を形成しておく一助ともなるでしょう。詳しくは、参考書（下記参照）に示されている通り、「クロスロード」では、ルールも自在に変更できるので、参加者の興味・関心に応じて、楽しく、かつ真剣に防災について学ぶことができます。

3 「クロスロード」に〈正解〉はない

ここで、「クロスロード」を利用するときに踏まえておくべき、非常に大切なポイントの一つ記します。それは、「クロスロード」には〈正解〉がない、という点です。YES/NOのうちどちらか一方が、いつでも、どこでも、どんな場合にでも〈正解〉になるような設問は「クロスロード」には、原則として含まれていません。最初に述べたように、「クロスロード」は、予め定められた〈正解〉を学ぶ(覚える)教材ではないからです。そうではなく、「あちらを立てればこちらが立たず、しかも、いろんな考え方の人がいる、しかしそれでも、それなりの結論を出して事を先に進めねばならない」―「クロスロード」は防災の本質をこのようにとらえています。その上で、多くの人を受け入れることのできる結論を引き出し、実行に移していくための作業を、いざというときになってから慌ててやるのではなく、事前に行っておこうとするのが、「クロスロード」なのです。

ただし、防災には、〈正解〉を正しく学ぶことを通して対応すべきことも、もちろんたくさんあります。たとえば、消火器の使い方などは、そういった種類の事が入るでしょう。ですから、「クロスロード」を含め、性質の違う防災教育教材を、利用目的に応じて組み合わせて使うことが大切と思われまます。

4 「クロスロード」の利用法や参考書について

「クロスロード」は、ゲームの基本形式が非常にシンプルなので、ジレンマの中身を変更すれば、さまざまなテーマ、問題に共通して用いることができます。実際、市販されている「神戸編・一般編」、「市民編」、「災害ボランティア編」以外にも、いくつものバージョンが、筆者らが作っている「チーム・クロスロード」と、「クロスロード」の利用と普及を進めてくださっている「クロスロード・サポーター」のみなさんとの共同作品として誕生しています。たとえば、「高知県編」、「災害時要援護者編」、「学校安全編」、「感染症対策編」などです。また、「チーム・クロスロード」では、「クロスロード」利用者の相互交流と情報交換を図るための場として、「WEBクロスロード」を開設しています。「クロスロード」に関する最新情報は、こちら (<http://maechan.net/crossroad/>) からご覧いただけます。

「クロスロード」は、商標登録され市販されているオリジナルアイテムです。よって、市販のバージョンを購入の上利用するのではなく、「クロスロード」方式を活用した新しいゲームを作成される場合は、上記の通り、原則として「チーム・クロスロード」との共同制作方式でお願いしています。この件に関する問い合わせ等は、事務局(慶應義塾大学商学部吉川肇子研究室内「クロスロード・サポーター事務局」(kikkawa@aoni.waseda.jp))までお願いいたします。

参考書

- ◇吉川肇子・矢守克也・杉浦淳吉 2009
「クロスロード・ネクスト ―続：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
- ◇矢守克也・吉川肇子・網代 剛 2005
「ゲームで学ぶリスク・コミュニケーション：『クロスロード』への招待」 /ナカニシヤ出版