

問題対応考える「クロスロード」

「ゲームの学び」といって、「ゲーム感覚」で楽しく学ぶことを思い浮かべるかもしれない。しかし、ゲームでしか学べないことがある。「クロスロード」(分かれ道の意)は95年の阪神淡路大震災の実話をもとに、二者択一を迫られる状況をゲームで体験し、グループで各選択肢の問題点を議論するために考案された。

ゲームのやり方はこうだ。プレイヤーは5人1組となり、名刺大の「イエス」「ノー」と書かれたカードを1枚ずつもつ。プレイヤーの1人が質問カードに書かれた問題を読み上げる。そこには次のような情報が記述されている。

「あなたは被災した病院の職員」「入院患者を他病院に移送中。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。腹に挿えかねる。そのまま撮影させる?」「イエス(撮影させる) OR ノー(撮影させない)」

イエスカノーかを決めてテーブルに裏向けに出す。全員が出し終えたら表向きにし、自分が出したカードが多数派なら青色の座布団がもらえる。自分だけ

議論生む二者択一ゲーム



愛知教育大教育学部准教授

杉浦 淳吉

すぎうら・じゅんきち 69年生まれ。98年名古屋大学院博士課程単位取得退学。博士(心理学)。著書に『環境配慮の社会心理学』『クロスロード・ネクスト』(共著)など。

が違った場合は金色の座布団がもらえる。自分の考えを表明するか、他のプレイヤーの判断を予想するのか、前もって、どちらかに決めておく。

参加者からは「与えられた情報だけでは判断できない」「もっと詳しい情報がほしい」という声をきく。しかし、70×100字を標準とする情報だけが与えられることがこのゲームの本質である。情報が限られるが故に、得られた情報と自分の経験を照らして、それがどんな状況かを想像する。

知恵や知識を共有・創造

実際にやってみると皆思い浮かべる状況が違って、それによってプレイヤーは事前の予想を裏切られることとなる。「なぜイエスにしたか」「なぜノーなのか」、議論はここから



杉浦ゼミでのクロスロードの授業風景

始めるのである。現在では新型インフルエンザなどを扱った「感染症編」や「食品安全編」などもあり、リスク・コミュニケーションのツールとして、行政やNPOなどで活用が進んでいる。

愛知教育大学における私の担当講義でもクロスロードを活用している。なぜイエスカ、なぜノーなのか、その理由や問題点をクロスロードと呼ばれるシートに書き出しながら、「こちらを立てればこちらが立たず」というトレードオフ関係を皆で考えていく。このとき、過去の授業でのクロスロードを参照すれば、過去の受講者も含めた「対話」による知恵・知識の共有・創造(協働知)となる。

学生が「環境編」を作成

講義では日常の経験の中から学生自身でクロスロードの問題作成も行っている。その中でも「環境編」の作成に力を入れている。学生が作成した問題に次のようなものがある。

「あなたは消費者」「コンビニで買い物。カバンの中に小さくたたためるマイバッグをもっていったが、小銭を探しているうちに、店員は商品をレジ袋に入れ始めた。今からレジ袋を断る?」「イエス(断る) OR ノー(そのまま受け取る)」

この場合、他のプレイヤーはどう判断するだろうか、また自分だったらどうするだろうか。単にレジ袋を断るかどうかは人それぞれだが、実際にこのような場面に遭遇した方も多いのではないだろうか。

環境にはいいかもしれないが、安全性が犠牲になることがあるかもしれない。

ここで重要なのは、多数派を予測するというルールによって自分だけの視点でなく他者の視点からも必然的に問題を考えるようになることだ。自分だけがよければいいのではないし、別の問題が起こってもいけない。「これが正解」との判断は下せず、ゲーム終了後も延々と考え続けるようになる。

これを発展させる形で、昨年度名古屋市内で開かれた「家庭から出るプラスチックごみを減らすには?」をテーマにした市民参加の会議の議事録をもとに、クロスロードの新聞を学生と作成している。会議は「なぜや環境大学」の活動の一環で、ごみ問題のステークホルダー(問題当事者)が参加して市民と事業者の利害の対立点を明らかにした。最初のクロスロードが阪神大震災に遭遇した方々へのインタビュー調査に基づいて作られたのと共通性がある。

悩み抜き、考え抜いた実際の話がもとになっていくからこそ、クロスロードの1問1問には重みと深みがあるのである。環境問題もクロスロードで考えることにより議論が深まり、その結果として「協働知」が生まれてくることを期待している。