

図1 クロスロードカード例(市民編)

「クロスロード」(Crossroad、登録商標)は、防災・減災について学ぶために制作された机上訓練(tabletop exercise)型のゲームである。

「クロスロード」とは

基本的には5人1組となって実施するものである。トランプ大のカードに、災害のさまざまなシレンマ状況が記されており(図1参照)、プレイヤーはそれぞれの状況で、「イエス」または「ノー」で表現される二者択一の選択肢のいずれを選ぶかを決定する。通常、多数派の意見であったプレイヤーがポイント(青い座布団)を獲得する。ただし、グループの中でただ1人だけ別の意見の場合、通常の多数派ではなく、この少数意見のプレイヤーがポイント(金色の座布団)を獲得する(図2)。

現在京都大学生協から公表販売されているものには、「神戸編・一般編」お

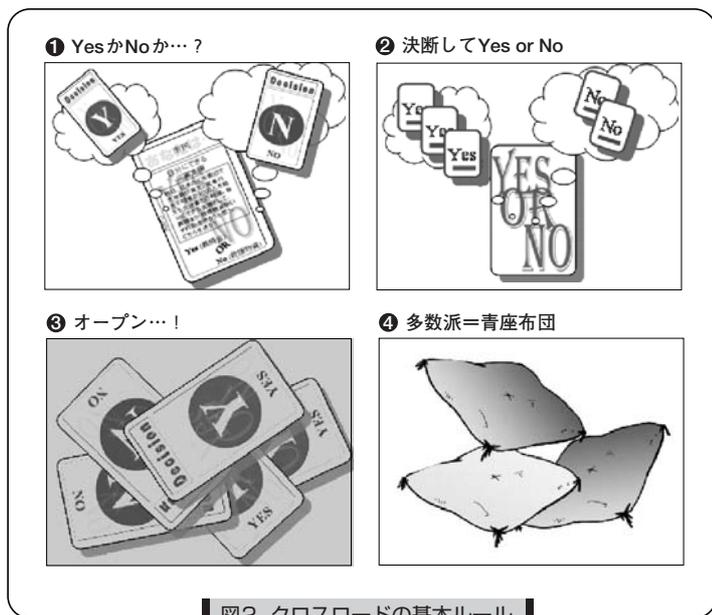


図2 クロスロードの基本ルール

「クロスロード」を活用した リスク・コミュニケーション

吉川 肇子 *Written by Toshiko Kikkawa*

よび「市民編」、「災害ボランティア編」がある。最初に公表された「神戸編」は、1995年の阪神・淡路大震災を神戸市職員として体験した人々を対象としたインタビューを基にしている。このインタビューの中から、「あちら立てればこちら立たず」というジレンマ状況にある2つの選択肢間での意思決定を、問題として再構成し、カード化したものである。

販売開始から約5年を経過して、その正確な実施回数は把握できないものの、全国でおそらく数万人の人が体験したと思われる。また、英語版、ドイツ語版などにも翻訳され、アジア・ヨーロッパ各国でも実施されるようになってきた。率直に言えば、制作者である私たちの予想を遙かに超えた実施回数と地域的な広がりを見せている。

市民が進める クロスロードの展開

クロスロードが私たちの想像を超えるほどに広まった理由はいくつかあるだろうが、ここでは2つのポイントをあげておきたい。

第1に、神戸編が公表されるやいなや、私たちが次作の市民編を作るよりも早く、問題作りが市民の間に広まったことである。クロスロード神戸編の体験をきっかけに、それぞれ

の地域や職場が抱える問題を、クロスロードの問題という形式に置き換えて表現することが続々と行われた。

一口に災害といっても、地域によってそのあり方は多様である。台風常襲地域である高知県では水害を取りあげた問題が、豪雪地帯である福井県あわら市では雪害を取りあげた問題が作られている。火山噴火の経験があるところでは、火山編が作られている。また、自然災害の性質だけではなく、その土地に住む人たちがどのようなかによっても、作られる問題は異なっている。災害時要援護者編は、高齢者が多い広島県呉市で、当市の社会福祉協議会が中心となって作られたものである。また、神戸市西区の星和台福祉コミュニティでは、高齢者と若者の世代間交流の1つのツールとして、地域の実情にあった問題が作られ、世代を超えた議論が進んでいる。

職場についていえば、消防編、看護師編、学校教員編など、職業に特化した問題も作られた。前2者は災害対応に直結する問題が中心だが、学校教員編は、防犯を含んだ、広く学校における安全管理の問題が含まれている。また、最近問題化しているような親と学校との関係についての問題も含まれている。

このように、問題作りが進んだ背景には、短文で問題を提示して2つの選択肢を作ればよいというクロスロードの簡易な形式の果たす

役割が大きい。それはあたかも5・7・5の俳句を作るようなものである。定型のフォーマットを用意したことで、それぞれの人々が、自らの問題を表現する手段としてクロスロードを使うことが可能になった。

たとえ自分の身の回りに問題があるとしても、それをことばに置き換えて表現するというのは、普通の市民にとつてはそれほど簡単なことではない。そこへ短い定型が与えられることによって、「自分の持っている問題も表現できる」と感じてもらえているのだと思う。クロスロードの形式で表現されると、周りの人々にも、それに問題があることがはつきりと共有されることになる。それは人生相談に似ているともいえる。「わが地域にはこういう問題があります。解決するためには、右の道へ行くべきでしょうか？ 左の道へ行くべきでしょうか？」と問われた人々は、「私なら右だ」「いや左だ」「なぜならば…」と、実際の人生相談の回答者がそうであるように、提示された問題をわがごとくのように考えて回答を始めるのである。

クロスロードの展開の第2のポイントとして、使い方(ルール)の工夫が、これを活用する人々たちによって次々となされたこともあげておきたい。私たちは、クロスロードを発表した当初から、誰でもがクロスロードを実施できるように、実施の手引き(マニュアル)を添付していた。減災教育のためのツールはこれ

までにもあったが、これまではそれを制作した本人でなければ実施できないものが少なからずあった。それでは実施の機会が限られてしまうため、なかなか普及しにくい。そこで、制作者である私たちが出かけて行かなくても、「誰でも」ができるようなものとしてクロスロードを考えたわけである。

しかし、この点でもクロスロードの進化は、私たちの想像を超えていた。多数派が青い座布団を獲得するというオリジナルのポイントルールも、座布団を使わずに、鉛やチョコを使ってポイントの代用とし、議論の場を盛り上げる工夫が早くから行われた。また、テーブルごとの意見の変化を記録して、ゲームの振り返りの時に全体でそれを比較してみるという手法や、ゲームの途中で獲得した座布団を個人個人の問題カードの上に置いておき、あとの振り返りの手がかりとする（この問題で私は金座布団をとったのだなあ）など方法もとられている（図3）。聴覚障害の方が参加されるときは手話通訳者を、高齢者が多いときにはイエス・ノーカードの代わりに「はい」と「いいえ」の大きなカードを用意する、視覚障害者が多いときにはイエス・ノーカードの手触りを変える、というような工夫をされることで、クロスロードの当初のルールのままでは参加のしきいが高い方に対して、参加しやすい仕組み作りも工夫されている。いずれもファシリテーションと呼ばれる進行についての創

意工夫だが、対象者や地域によって、さまざまな方法が、日々発見されていることに注目したい。

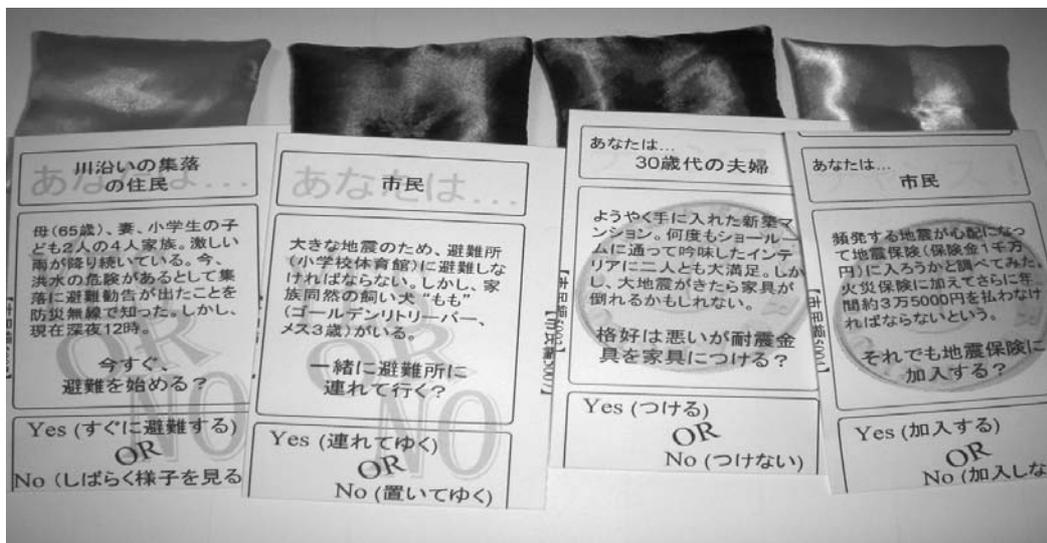


図3 座布団に「座る」カードたち

これらの新作問題（と、その解説）やファシリテーションの工夫、その他の小道具の工夫のいずれも、クロスロードWEB (<http://mechan.net/crossroad/shinbun.html>) で報告され、全国のクロスロード実践者（私たちは「クロスロードサポーター」と呼んでいる）の情報交換の場となっている。また、ネット上での情報交換だけではなく、対面での情報交換（「クロスロードのつどい」も定期的に開催され、おかげさまで好評を得ている）。

「クロスロードをする」ことの意味

災害も、人々を取り巻く状況も、変化しつづけているということを考えれば、人々が減災について考えて続けていく仕掛けを工夫することがなにより重要なことだと私は考えている。そのためにクロスロードが役立つ。「ここに問題あり」と問題を発見し、それを定型の「クロスロード問題」に落とししていく。そして、自分が作った問題を他の人にもやってもらい、問題の解決法や合意形成の仕方について議論するのである。

さらには、その議論を深めるために、少数意見に金座布団を与えるというルールがある。少数意見の掘り起こしは、減災を考える上で

は重要である。災害に限らず、重大な被害をもたらすリスクの見落としは、しばしば少数者の指摘の中に隠れている。

現在クロスロードに積極的に関わるようになってくださっている人たちも、もとはといえば、既存の問題をプレーヤの立場で体験することから始められている。そして、それを体験した瞬間、人々の考えが回り出す。それを引き出す装置としてクロスロードがある。こうして人々が能動的に考え出すとき、はじめて減災の問題が自分の問題として意識されるようになるのである。

さらに、問題作りをしたり、進行の工夫をしたりすることは、それぞれの地域や職域の方が、自らの問題（主として防災であるが、防犯や、地域問題なども含む）について、真に能動的に取り組まなければできないことである。この時、私たち制作者がそこへ出かけて行って指導したりすることを、それほど積極的には行っていないことにも注目して欲しい。

人々が自分たちで問題を議論し、問題作りを行い、進行を工夫するようになったとき、すでにその地域では減災の仕組み作りが進行している。それは、専門家からみれば、もどかしいことに見えるかもしれない。時には、専門的には不正確であったり、修正した方がよい見解が述べられたりすることもあるだろう。しかし、それをあえて修正しないところにクロスロードを使うよさがある。人々が能動的に考えているとき、そこに正解の押しつけは必要がない。その地域や職場に応じた正解（最適解）は、もしそれがあるとするならば、当事者の議論の中でこそ、見いだされていくものである。その議論の過程こそが、リスク・コミュニケーション（リジョン）に関する情報や意見の相互作用的過程）に他ならない。

そこには、繰り返し返すが、制作者という意味でのわれわれ専門家も、また防災の分野の専門家も、必ずしも必要ではない。人々が考え始めたとき、そしてそれを周りの人たちと議論し始めたとき、そこにはあるべき減災のための

リスク・コミュニケーションがすでに成立しているのである。

CEL

■参考文献

- 吉川肇子「リスク・コミュニケーション」福村出版（1999年）
- 吉川肇子・矢守克也・杉浦淳吉「クロスロード」ネクスト・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）（2009年）
- 矢守克也・吉川肇子・網代剛「防災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）（2005年）

□吉川 肇子（きつかわ・としこ）

慶応義塾大学商学部准教授。1982年京都大学文学部（心理学専攻）卒業、85年早稲田大学大学院文学研究科修士課程（心理学専攻）修了、88年京都大学大学院文学研究科博士課程後期（心理学専攻）単位取得退学。89年京都学園大学法学部専任講師などを経て、98年から現職。主な著書は、「リスクとつきあう―危険な時代の「コミュニケーション」（有斐閣）、「防災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」（共著、ナカニシヤ出版）など。