

クロスロードゲームを用いたジレンマの共有に関する研究

熊本大学大学院 学 ○竹長 健斗
熊本大学 正 田中 尚人

1. はじめに

(1) 背景

自然災害、中でも地震災害は予測が困難で発生した際に及ぼす被害は、直接被害や噴火、津波等の二次災害による被害も含め多大なものとなる。このような災害に対し、防災意識を平常時から醸成することが重要視されている。そこで災害の際に抱えた個々人のジレンマを共有することで、災害の経験、記憶を周囲へ伝える。これにより多くの人の防災意識の醸成に繋がると同時に、ジレンマの共有の方法について考えていく必要がある。

(2) 目的

被災の経験をゲームという形で体験する「クロスロードゲーム」が形作られる工程を分析した。

本研究では被災時、復興過程における記憶や経験が当事者のみが持つものに留まらず、ゲームを通してより周囲への「ジレンマの共有」が行われる構造を明らかにすることを目的とする。これは震災の記憶を継承すること、今後の防災の場づくりに有効な手段となると考えている。

2. 研究の内容

(1) クロスロードゲームとは

「クロスロードゲーム (以下 CR)」は、図-1 に示すような問題に対し、プレイヤー間が Yes、No の 2 択を選択し、その理由について対話を行うゲームである。1995 年阪神・淡路大震災による被災から復興に至る各場面での体験談をもとに京都大学の矢守らによって制作された。¹⁾開発のひとつの主眼は、過去に起こった事実を伝える体験談から、将来起こるかもしれない問題に対してのより良い選択を引き出すことである。

あなたは：避難所の食糧担当 被災から数時間。避難所には3000人が避難しているとの確かな情報が得られた。現時点で確保できた食糧は2000食。以降の見通しは、今のところなし。まず2000食を配る？ Yes (配る) / No (配らない)

図-1 クロスロード問題例

(2) 研究手法

本研究では、くまもとクロスロード研究会 (CR2K) を対象として、同研究会の活動であるクロスロードゲーム熊本編の作成会議と作成者へのヒアリングに着目し、作成されたクロスロードゲーム熊本編の実践結果を分析し、CR を通してジレンマが共有されるプロセスを明らかにした。また、分析の手法としてはエピソード記述²⁾の手法を用いる。エピソード記述とは図-2 のように活動を面としてとらえ、そこから自身の興味、関心等を図として抜き出しエピソードとして記述を行うことである。これら一連の動作をエピソード記述として扱い、メタ的に分析を行ったものを1次メタ分析、それをさらにメタ的に分析したものを2次メタ分析とする。

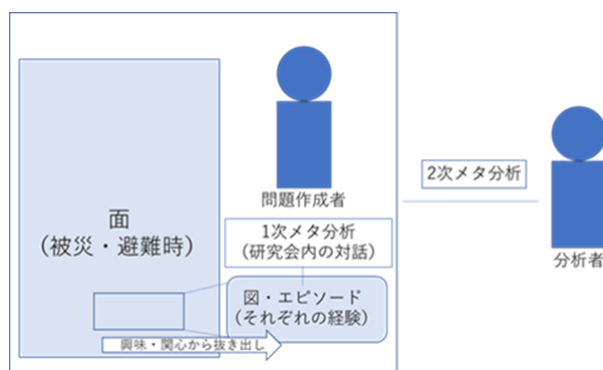


図-2 エピソード記述・分析の手順

3. くまもとクロスロード研究会の概要

(1) 研究会の活動理念

研究の対象となる CR2K について説明する。同研究会は CR を①決心と対話を重視し、②経験の伝承を可能とし、③多様性を認め合える防災教育であるという活動方針を掲げ、クロスロードゲームの作成、実施を主に行う団体である。

(2) 研究会の活動

主な活動としては、熊本地震を受けてクロスロードゲーム熊本編を作成、作成された CR 熊本編をより良いものへするための会議を行ってきた。また、今年度に問題作成に区切りが付き、実際に作成した問題を使い熊本の各地で研究会のメンバーによる CR の実践と普及が行っている。

4. 作問者の共有したいジレンマ

本研究ではジレンマの分類を、CRの問題を作る中で、被災時に抱えたジレンマを被災時に未来を選ぶ「選択のジレンマ」、自身の立場による期待や責任によって生じる「立場のジレンマ」、元々あった問題が震災により表面化したジレンマである「潜在的なジレンマ」の3つに分類した。

この分類に則り、33問の問題を分類したものを表-1に示す。また、図中の着色箇所は実際に作問者へのヒアリングを行った問題である。このように、CRの作問には、作問者が被災時に抱えたジレンマが存在しているものが多かった。

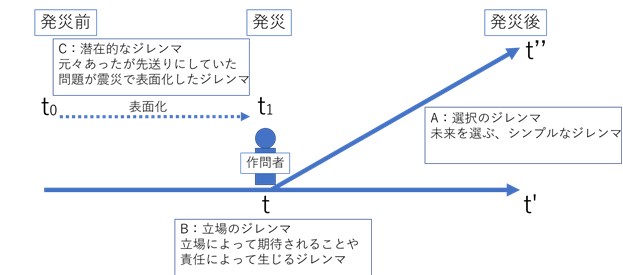


図-3 クロスロードゲームにおけるジレンマの分類

表-1 熊本編 33問分類結果

問	回答者の属性	ジレンマの種類	被災の状況	被災の状況	作問者の意図 (ジレンマ)
1 消防士	A	立場のジレンマ	被災	被災	被災現場で救助活動をするか、被災者の安全を確保するかのジレンマ
2 学校の先生	B	立場のジレンマ	被災	被災	被災現場で救助活動をするか、被災者の安全を確保するかのジレンマ
3 消防士	A	立場のジレンマ	被災	被災	被災現場で救助活動をするか、被災者の安全を確保するかのジレンマ
4 消防隊の女性	B	立場のジレンマ	被災	被災	被災現場で救助活動をするか、被災者の安全を確保するかのジレンマ
5 72歳の農家	C	潜在的なジレンマ	被災	被災	被災現場で救助活動をするか、被災者の安全を確保するかのジレンマ
6 アフリカからの留学生	A	立場のジレンマ	被災	被災	被災現場で救助活動をするか、被災者の安全を確保するかのジレンマ
7 小学生	A	立場のジレンマ	被災	被災	被災現場で救助活動をするか、被災者の安全を確保するかのジレンマ
8 避難所の責任者	B	立場のジレンマ	被災	被災	被災現場で救助活動をするか、被災者の安全を確保するかのジレンマ
9 消防士	A	立場のジレンマ	被災	被災	被災現場で救助活動をするか、被災者の安全を確保するかのジレンマ
10 学生ボランティア	A	立場のジレンマ	被災	被災	被災現場で救助活動をするか、被災者の安全を確保するかのジレンマ
11 消防士	C	潜在的なジレンマ	被災	被災	被災現場で救助活動をするか、被災者の安全を確保するかのジレンマ
12 消防隊の女性	B	立場のジレンマ	被災	被災	被災現場で救助活動をするか、被災者の安全を確保するかのジレンマ
13 避難所の責任者	B	立場のジレンマ	被災	被災	被災現場で救助活動をするか、被災者の安全を確保するかのジレンマ
14 小学校の校長先生	B	立場のジレンマ	被災	被災	被災現場で救助活動をするか、被災者の安全を確保するかのジレンマ
15 消防士が救助した被災者	A	立場のジレンマ	被災	被災	被災現場で救助活動をするか、被災者の安全を確保するかのジレンマ
16 大学生	C	潜在的なジレンマ	被災	被災	被災現場で救助活動をするか、被災者の安全を確保するかのジレンマ
17 消防士	C	潜在的なジレンマ	被災	被災	被災現場で救助活動をするか、被災者の安全を確保するかのジレンマ
18 被災現場を巡る消防士の声	C	潜在的なジレンマ	被災	被災	被災現場で救助活動をするか、被災者の安全を確保するかのジレンマ
19 避難所のリーダー	B	立場のジレンマ	被災	被災	被災現場で救助活動をするか、被災者の安全を確保するかのジレンマ
20 被災地の住民	A	立場のジレンマ	被災	被災	被災現場で救助活動をするか、被災者の安全を確保するかのジレンマ
21 消防士	B	立場のジレンマ	被災	被災	被災現場で救助活動をするか、被災者の安全を確保するかのジレンマ
22 被災から立ち上った人	B	立場のジレンマ	被災	被災	被災現場で救助活動をするか、被災者の安全を確保するかのジレンマ
23 消防士	B	立場のジレンマ	被災	被災	被災現場で救助活動をするか、被災者の安全を確保するかのジレンマ
24 避難所の責任者	B	立場のジレンマ	被災	被災	被災現場で救助活動をするか、被災者の安全を確保するかのジレンマ
25 公共施設施設担当者	B	立場のジレンマ	被災	被災	被災現場で救助活動をするか、被災者の安全を確保するかのジレンマ
26 消防士	B	立場のジレンマ	被災	被災	被災現場で救助活動をするか、被災者の安全を確保するかのジレンマ
27 消防隊員	B	立場のジレンマ	被災	被災	被災現場で救助活動をするか、被災者の安全を確保するかのジレンマ
28 被災現場の住民	A	立場のジレンマ	被災	被災	被災現場で救助活動をするか、被災者の安全を確保するかのジレンマ
29 避難所の責任者	B	立場のジレンマ	被災	被災	被災現場で救助活動をするか、被災者の安全を確保するかのジレンマ
30 被災自治体の職員	B	立場のジレンマ	被災	被災	被災現場で救助活動をするか、被災者の安全を確保するかのジレンマ
31 自治体職員の夫婦	B	立場のジレンマ	被災	被災	被災現場で救助活動をするか、被災者の安全を確保するかのジレンマ
32 避難所の炊事係	B	立場のジレンマ	被災	被災	被災現場で救助活動をするか、被災者の安全を確保するかのジレンマ
33 消防士	A	立場のジレンマ	被災	被災	被災現場で救助活動をするか、被災者の安全を確保するかのジレンマ

5. 問題の実践結果

熊本地震当時、被災したが大学生ではないグループ、大学生だが被災していないグループ、大学生で被災したグループを対象として比較分析を行った。

表-2 に今回使用した問題を示す。クロスロードゲーム神戸編及びクロスロードゲーム熊本編からそれぞれ3問ずつを抽出したものをを使用した。

表-3 は実施した6問の問題の中から、後半の3問として出題した、クロスロードゲーム熊本編を行った結

果である。この問題は3問全てが大学に関連した問題となっており、解答を見ると、問3を除き大学間で解答が異なる結果となった。

全体的に見ると、大学間で同じ分布を示す問題、大学間で全て違う分布になる問題に分けることができた。また前者に関しては回答が半々になるもの、どちらかに大きく偏るものがみられた。

解答が半々に分かれたものは、多くの人がジレンマを抱える問題が多く、大きく偏るものは、多くの人で解答が自明であり、選択そのものにジレンマを生じさせないものであると考えられる。

大学間で異なる分布になった解答に関しては、ゲームの中で、未経験者は状況が分からない、経験者は自分の時はこうしたという発言があったことから、被災時の経験の有無等が関わってきていることが分かった。

表-2 実施した問題

	回答者の属性	内容	質問
問1	避難所の食料担当	避難所にて2000食の食料を3000人に配布	配る
問2	市民	ペット(犬)のモモを連れていくか	連れていく
問3	市役所の職員	自宅は半壊、職場へ歩いて出勤するか	出勤する
問4	大学生	避難所運営をしているが、実家に帰るか	帰る
問5	大学職員	震災発生、大学を避難所として開放するか	開放する
問6	大学生	SNSで性犯罪の情報が、拡散するか	拡散しない

表-3 クロスロードゲーム 熊本編解答

所属	問4				問5				問6			
	Yes	No	Yes	No	Yes	No	Yes	No	Yes	No	Yes	No
グループ1	1	4	3	2	5	0	5	0	3	2	4	1
グループ2	0	5	3	2	2	3	4	1	2	3	2	3
グループ3	4	1	2	5	5	0	5	0	2	3	1	6
グループ4	2	3	3	2	2	3	4	1	3	2	2	3
グループ5	3	2	3	2	5	0	0	5	1	4	1	4
グループ6	0	5	2	3	5	0	3	2	0	5	3	2
グループ7	0	5	3	2	3	2	2	2	1	4	1	4
グループ8	2	3	3	2	4	1	1	1	1	4	1	4
グループ9	1	4	3	2	5	0	0	5	1	4	1	4
グループ10	2	3	3	2	3	2	2	2	0	5	3	2
グループ11	1	4	3	2	1	4	1	1	2	3	2	3
グループ12	4	1	2	5	3	2	2	2	2	3	2	3
グループ13	0	5	3	2	3	2	2	2	2	3	2	3
グループ14	3	2	3	2	3	2	2	2	0	5	3	2
グループ15	5	0	3	2	4	1	1	1	0	5	3	2
合計	28	47	16	16	7	3	55	20	17	15	6	4
割合	37%	63%	50%	50%	70%	30%	73%	27%	53%	47%	60%	40%

6. おわりに

CRが作成される過程とゲームの実践を分析した。結果として問題の作成には作成者が抱えた被災時のジレンマが現れ、ゲームをプレイすることでこのジレンマを知ること、振り返りができ、被災時のジレンマの共有が可能になると考察した。

謝辞

本研究に対して、多くのご協力を頂いたくまもとクロスロード研究会の皆様、厚くお礼申し上げます。

参考文献

1) 吉川肇子・矢守克也・杉浦淳吉, クロスロード・ネクスト, 慶株式会社ナカニシヤ出版, 2009. 7. 1
2) 鯨岡峻, エピソード記述入門, 東京大学出版会, 2005. 8. 4