

関西大学 経済・政治研究所

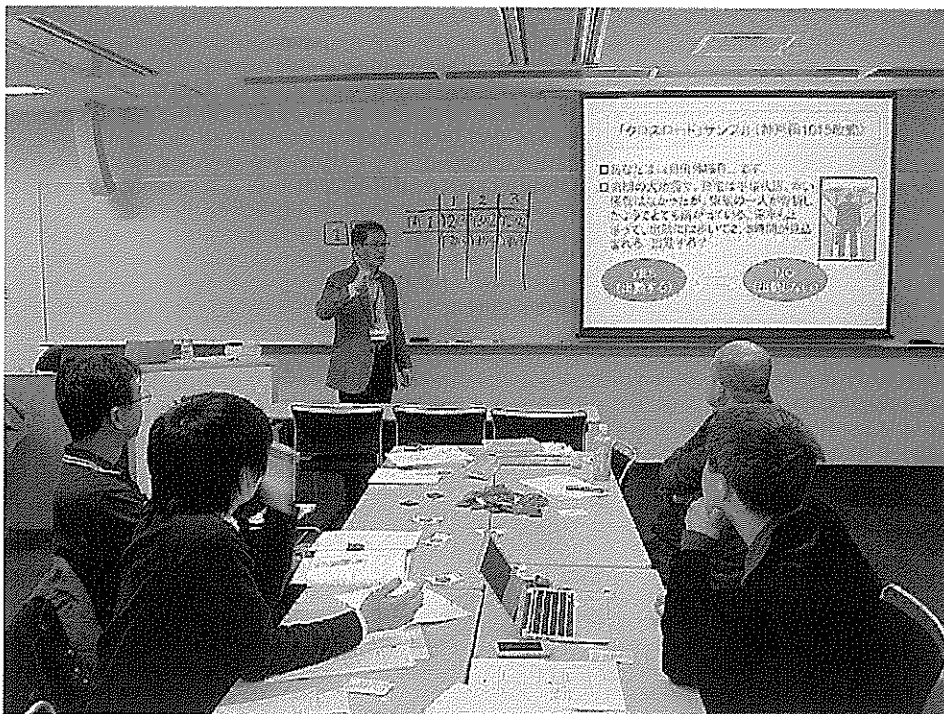
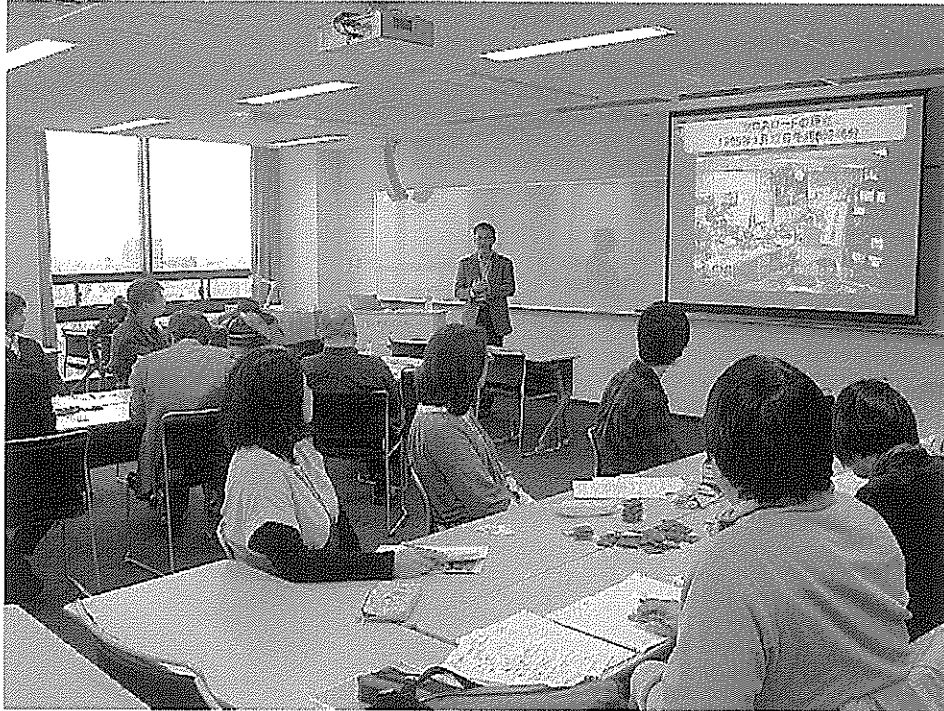
子どもの安全とリスク・コミュニケーション研究班

研究会

リスク・コミュニケーションのゲーム「クロスロード」について、開発者の矢守克也教授（京都大学）を招いて研究会を開催します。

- ・日時：2011年1月20日（木）16：20～18：20
- ・場所：高槻ミュージックキャンパス西館 9階 M911 教室
- ・講師：矢守克也（京都大学） クロスロード開発者
- ・内容：矢守教授から90分「クロスロード開発秘話」「クロスロードの進化形 ―クロスロード・ネクスト」「授業や研修で活用する際の留意事項」「子ども版など他バージョン開発の可能性と現状」等についてお話しいただいた後、参加者で実際にクロスロードを用いてゲームを行ってディスカッションをしたいと思います。

主催：経済・政治研究所 子どもの安全とリスク・コミュニケーション研究班



「第5回研究会」矢守克也教授 講演録

ファシリテーター：矢守克也氏（京都大学防災研究所教授）

司会：亀井克之氏（子どもの安全とリスク・コミュニケーション研究班主幹、社会安全学部教授）

日時：2011年1月20日

場所：関西大学 高槻ミューズキャンパス 社会安全学部

亀井氏：それではだいたいお揃いですので、クロスロードの勉強会を始めたいと思います。関西大学に経済・政治研究所では、私が主幹で「子どもの安全とリスク・コミュニケーション研究班」がございまして、防災分野には河田先生、矢守先生はじめ、色々なプロフェッショナルの方々がおられますので、防災の分野で子ども版のクロスロードを作るというよりは、この研究班に携帯電話の専門家の岡田先生や、あるいは教育メディアのご専門の久保田先生、それから個人情報の保護を専門とされている高野先生、そしてインターネットの倫理にお詳しい放送大学の奈良先生、それからメンタルヘルスの専門家であられる白梅学園大学の尾久先生という方がおられますので、携帯、学校関係、個人情報の保護、それからインターネットなどに関連して、クロスロードの子ども版を作ることが出来ないかなということで取り組んでおります。まずは開発された矢守先生をお招きして、色々伺いたいなということで今日講演会が実現しました。今日は大変お忙しい中、矢守先生に来て頂きました。ではよろしくお願ひします。

矢守氏：ご紹介有難うございました。改めまして、矢守と申します。既によく存じ上げている方もいらっしゃるし、今日初めてという方もいらっしゃるということで、ちょっと、どういうトーンというか、モードでお話をしているのか、分かりかねているところがありますが、多分今、亀井先生からご紹介あるいは主旨のご説明を頂きまして、防災の中身の話というよりも、クロスロードという手法を巡って、どんな思いで作ったのかとか、それから今どんな応用を、もう既にされておられる方がいらっしゃるのかとか、そういうお話を中心にしたほうがいいのか、というようなことも感じましたので、その線で話題提供をさせて頂こうと思います。

亀井氏：申し忘れましたけれども、来年度2年生の基礎演習でこのクロスロードを使う予定で、その時、使う時の注意みたいなことがあれば、是非教えて頂きたいです。

矢守氏：分かりました。少しプレーをして頂きながら、楽しんで頂こうと思っております。ルーツは1月17日の出来事だということで、そこから話をスタートさせたいと思います。今実は、クロスロード何とか編、何とかバージョンというのが、全部で何個あるのかというのが、私も把握し損ねています。それは二重の意味がありまして、一応コピーライトを持っていて、登録

商標も取っているんで、色んなバージョンを作って頂く時には、基本的には共同作業でお願いするという形はとっているんですね。特に売り物にする時は。ただそうじゃない、あちこちで増殖しているんで、ちょっと我々もきっちり把握しかねているので、全部でどれだけバージョンがあるのかというのをよく分かっていないんですけども、その中の一番ルーツになっているのが、この「神戸編」です。この1月17日の出来事が全てのスタートということになります。それで、このゲームの第1番目の特徴は、「正解がない」ということです。「イエス」「ノー」どちらが正解かということは、全く仮定をしていません。よく「正解はどっちやねん？」と聞かれますし、それから「正解がないような教育ツールを勉強して、ほんまに訓練になるんか？」という質問もよく頂きます。作って2、3年目くらいまでは、何となく、ちょっとこっちも及び腰になっていて、「いやいや、条件を特定していけば、正解も出せるような仕組みには出来ると思います」とごまかしていたのですが、最近は、「正解がない」という特徴が最大の特徴であるし、欠点もあるけどそれが1番セールスすべき特徴である、というふうにも考えています。したがって「正解がとりあえずない」というのが1つの大きな特徴です。

それから2番目のポイントは、主に「神戸編」に言えることですが、全ての問題が架空の想定をした問題というよりも、元々の問題が出来るベースになった、最近流行りの単語でいうと「ストーリー (story)」だと思えるんですけども、心理学業界のここ十数年の流行り言葉でいうと、むしろ「ナラティブ (narrative)」という言葉が流行っているんですが、そういう「ストーリー」とか「ナラティブ」というものがベースにあって、そこからエッセンスを抽出して問題を作っているというのが、2番目の特徴だと思います。

それから3番目の特徴は、先程冒頭のところで色んなバージョンがあるということをお話したんですけども、元々のフレームワークは非常に単純で、コンテンツ (中身) を入れ替えて頂くと、実に色々なバージョンが出来て、色々な分野に応用が可能です。別に防災に限られた教育ツールというよりは、広く「ディベート (debate)」とか「コンフリクト (conflict)」とか、そういう言葉で、あるいは「ネゴティエーション (negotiation)」とか「コンセンサス・メイキング (consensus making)」とか、そういうことが必要だとされている領域には、広く応用して頂けるツールではないかなと思います。言ってみれば、今非常に流行りの白熱授業風のツールですね。ハーバード白熱授業風のツールだと思っています。その3つくらいが特徴かなと思っています。ということで最初に戻らせて頂きます。3グループにしましょうか？

亀井氏：そうですね。

矢守氏：普段私がやるように、ちょっとやりたいと思っています。

亀井氏：分かりました。

矢守氏：通常やるようなアイスブレイキング (icebreaking) を一応やりましょう。いわゆる「和みましよう」という。今日もそれをやりたいと思います。必要ない方もいらっしゃると思いま

すけど、自己紹介をして頂こうと思います。色んなやり方があるんですけど、私がやっているやり方は、次のようなもので、今日も一応それをやろうと思います。私に向かって、各グループの左前の方から、ぐるっと時計周りにまわって頂きます。高橋さんは、何でもいいんですけど、よくやるのは、みそ汁の具なので、それでいきたいと思います。名前と、それから好きなみそ汁の具を言ってください。例えば私だと揚げなんですけど、「揚げの好きな矢守です」と、そういう感じで言ってください。次の方は、まずこの人を紹介してください。「この人は××が好きな高橋さんです」と。その次に自分のことをおっしゃってください、同じように。その次の方は、高橋さんから始めてください。つまり、どんどん増えていくということですね。一応メモは禁止ですので、覚えていくということですね。覚えていくということで、ちょっと頭、記憶力に、短期メモリのところに負荷がかかりまして、正直私は今その種の作業が非常に苦手なお年頃になりつつあるんですけど、押し付けて申し訳ありませんが、皆さんは大丈夫だと思いますので。

「グループセッション」

矢守氏：3グループ、これでめでたく1周して頂いたようで、ご協力有難うございました。もちろん何でもいいんですけども、あまり主義・主張と無関係な、どうでもいい話題がいいかなとは思っています。ということで、通常の学生さん達の授業などでやる時も、あるいは「人と防災未来センター」というところで研修を担当させて頂くときも同じようなこういうセッションをまずします。それでクロスロードとは何かというお話は、むしろ私は後にしています。さっき3つの特徴には言いませんでしたけれども、特徴の1つだと思いますが、選択肢として2つしか与えられていません。第3、第4の選択肢というのも色々あると思いますけれども、それはむしろゲームのプロセスを通じて、インタラクティブに出して頂くのは幾らでもいいんですが、当初は2つしかオプションが与えられていない。それからこの記述のところですね。状況描写のところも、非常に曖昧で、そういう意味では。ほとんど何のことだか分からなくて、これでは決められないという質問は必ず受けるんですけども、敢えて、そのようにしています。防災の業界用語だとすぐ状況付与というキーワードが出てくるんですけども、「こういう状況ですよ」みたいなカードみたいなものが、例えば降ってきて「これで考えてください」というようなものが出て来るのが通常の教材なんですけど、出て来ないところがむしろ特徴で、それを内在的に参加者のほうから「こんなことも大事じゃないか」「こういう条件が定まってこない、決まらないんじゃないか」ということを出して頂くというのを目標としているので「ない」ということなので、そういうご質問はそういう意味では受けません。ここに書いてある日本語は前提にして頂くんですけど、逆に言うところここに書いてあること以外は、どう補

って頂いても自由だし、ここに書いてあることをどう解釈するのも、そういう意味では自由という形になっています。その上でイエス・ノーを決めて頂く。お手元に「イエス」「ノー」のカードがございますので、ちょっと手に取って頂きまして、これも実に色々な所で色々な改良を加えてくださっていて、イエス・ノーなんて、例えばおじいちゃん、おばあちゃんは分からないので、大きな日本語で「はい」「いいえ」と書いたカードを作ってやったださっているような所とかもあるんですけども、今日はオリジナルの、元々の「イエス・ノー」カードをお配りしています。「どうしようかなあ」自分ならどうするかを考えて頂きまして、そろそろ決断は、皆さんして頂いていますか？ して頂いていると思います。多分、特に防災に詳しい方もいらっしゃるので、こういう意見を一席打ってやろうと思って、待ち構えている越山さんとかもいらっしゃると思うんですけど、そういう意見も十分たくさん考えて頂いて、一斉にオープンして頂くということなので、ではちょっと戻りますね。この問題です。どちらか決めてください。どちらか一方に必ず決めてください。そして、ご自分でこっちを出そうと思ったものを手に取って頂いて、出さないと決めたものも、裏返して机の上に置いて頂いて、決めた方を裏向けにして、トランプの手を出すような感じで、テーブル中央にお出してください。では出してください。いいですか？ 出して頂けましたか？ 5枚揃いましたか？ よろしいですね？ それではこれを英語で、あるいは亀井先生はフランス語がお詳しいようなので、どういうふうに英語やフランス語で言うのか知りませんが、日本語では「せーの」ということで、海外の方に研修する時は「せーの」という日本語を私は覚えて貰っています。非常に受けのいい日本語の1つで、皆よく覚えてくれます。中南米の方は特に乗りがいいので、皆「せーの、せーの」と言ってくれます。では「せーの」と言いますので裏返してください。「せーの」はいい感じですね。いい感じというのは、ここは3:2ですね。ちょっとレポートしますと、3:2でイエスですね。こちら3:2でイエスですね。こちらは？ 3:2でノーですね。これ程きれいに分かれることは、珍しいような気がしますが、理想的な展開で、やはりさすがに、ここで15人全員イエスとかだとちょっと進めにくくなります。はっきり申し上げておきます。だから、これは毎回一種の賭けですので、全員15人イエスになった時は、どういうふうにファシリテーションするか、ちょっと悩みどころですね。なりませんけど。というのは、ならないように問題を一生懸命考えて、それなりに作っていますので、ただ勿論クロスロードのプリフィックスされた問題は、問題として売っているんですけども、こういうパワーポイントを使ってやって頂く時は、対象の方の、例えば性格とか、キャラクターという意味ではなくて、ご職業とかに応じて、少し文章を変えたりすることはあります。例えばこれだと、ものすごくイエスが増えそうな対象の人にやる時は、ちょっと「ノー」に誘導するようなエッセンスを入れたりすることもあります。基本はもちろんそのまま使って頂くのがいいと思います。

これで「せーの」でオープンで出して頂いて、次は、この部分はもちろんもうお分かりだと

思いますけど、この後のディスカッションであるとか、振り返りとか、あるいは全て一応実話に基づいていますので、その実話のストーリーを聞いて頂くと。この辺りがゲームのメインなんですけれども、一応ゲームと銘打っているの、ポイントを貯めていくという形式にしています。ここも色んなルールがあり得ますし、そういう意味では付随的なことなので、自由に変えてくださいということが、本等にも書いてございますが、基本ルールとしてはこのルールで、今ですと、多数派ですね、こちらだとノーの方、こちら2つのグループはイエスを出された方に、青い座布団を1枚ずつ取って頂く。お取りください。この座布団は、ゲームのキットの方は座布団のイラストが印刷されたカードになっていて、若干チープ感がございますので、もしお金が非常に潤沢であれば、河田学部長にお願いして座布団を作って頂いたらいいと思います。やはりそのほうが盛り上がる感じはします。ちなみにそれは、1つ500円制作費がかかっていまして、特注なものですから。研究費で作っていますので。本当は四隅にひげも付けようと思ったんですけど、それを付けると700円だと言われて諦めました。もちろん作って頂いてもいいですし、例えば地域住民の方でやっている場合は、お茶菓子でやったりとか、色々です。ちなみにもう1つ、金色の座布団があるんですけど、これは後でまたそういうケースが出たらご説明をしようと思います。今回はなしということで。こういう形で座布団を貯めながら進めていくと。座布団にしたのは言うまでもないんですけど、この言うまでもないことを、例えば中南米の方なんかには説明するのは、15分くらいかかるんですが、「日本には落語というのがあります」から始めて「笑点という番組があります」とか言ってやるんですけど、一応「イエス」「ノー」について、正解はなしと言いました。そうは言うものの、ゲーム的に勝ち負けを、敢えてこうやって決めているんですが、その勝ち負けに関して、こうやって決めましたけれども、ゲームの主眼は、自分の意見をきっちりおっしゃって頂くこと。そしてそれに対して周りの方が、自分とは違う意見、あるいは同じ意見であっても、全く異なった視点や視野を持っておられることが多いので「その意見は私はとても勉強になりました」「いいご意見ですね」と、で座布団1枚という精神で、座布団という形態にしたわけなんですけれども、別にここは景品としては何でもいいということになります。

では今度、実際にプレーする時の順にまた沿ってやりますと、この次は意見交換ということで、お待たせしました。ここはいつもフリーにやって頂いています。1つだけ条件があって、5人全員の方が必ず何かおっしゃってくださいね、ということです。一般には防災に関して一過言お持ちの方が多ければ多いほどやはり長くなって、今の1問の問題だけで2時間くらい研修会したこともあります。だって尽きないので、皆さんのご意見が。私が何か言っているというよりは、皆さんが。ですけど例えば大学生とかだと、あんまり関心ない方もいらっしゃるの、一般には短くなってしまって、むしろ1個1個の問題にかける時間は少し減らして、何問かやって回転をよくしていくほうが評判はいいと思います。学生さんの評価は良くなると思

ます。今日はちょっとどのくらいか、私も計りかねているんですけども、10分くらいかなと思いますので、ちょっと10分お待ちしてみようと思います。どんな順番でも結構ですし、どんなやり方でも結構ですが、「私はこういう理由で」あるいは「こういうふうに、この文章、あるいはこの文章に描かれた状況を考えましたので、イエスにしました」とか「こんなふうに思ってノーにしたけど、いっぱいそれには付随条件があって、本当はこういうことを考えた上でないとノーとは本当は言えないんですけどね」とか、何でも結構です。では、各グループでお願いします。よろしくどうぞ。

「グループセッション」

矢守氏：それでは、何となく、ひと通りくらいはまわって頂いたような気がするのですが、仮に今お座りの配置で、そちら側1班、こちら側の前2班、後ろの方3班としまして、今こういう意見分布になっているんですけど、というようなことを書きながら進めておられる、後でちょっとまたご紹介致しますけれども、これは元々神戸市の職員の方にはかなり大量にインタビューをして作ったんですが、その当時はインタビューイだった方ですね。インタビューされた方が、インタビューをしている時は、実はクロスロードというものを作るためにインタビューをしていたわけではなくて、そのインタビューのプロジェクトの、私がたまたま担当だったんですけども、そのインタビューの貴重な記録を生かすための1つの方法として、後から思い付きでこのゲームは作りました。これも偶然そうなってきたんですが、当時インタビューイだった方、つまりインタビューに応じて下さった方の何人かが、自分達が話した実話がこういうゲームになったということを大変喜んでくださって「神戸クロスロード研究会」というのを作ってくださりました。当時の体験であるとかを神戸市の職員の方の後輩に伝えておられます。後でこの中にも資料があるので紹介致しますけれども、よく全国の自治体で、自分達の職員さんの災害時の対応に関する研修会をしたいというニーズがあちこちにあって、例えば私のようなものところにも依頼があったりしますが、今はその「神戸クロスロード研究会」というところにも結構依頼があって、例えば岩手県で研修会をしてきましたとか、奈良市でやってきましたとか、それから神戸市内の自分達のお膝元での市民の方向きの色々な研修会にも使っています。

それで元へ話を戻しますと、今こうなっていて、大抵やるのは、各グループでディスカッションをやったりして頂くほうが言いやすいので、5人くらいの単位の集団になって頂いたほうが学生さんもいいと思いますけど、ちょっとシェアをするという意味でも、例えば3班の方どなたかお一人、どんな意見が出たかということ、ちょっと集約してレポート頂けますか？ どなたでも。

3班：ノーの意見のほうは、やはり後々のことを考えて、個人情報のこともあるし、辞めておいたほうが良いということで、イエスのほうは、やはりその記録を残すということは重要だということで、そこで撮らないと後で残らないから、その個人情報のことは、撮った後で消せるんじゃないか、という意見もありました。

矢守氏：なるほど。キーワード的に言うと、記録の重要性と個人情報、あるいはプライバシーの保護・保全といったようなのがキーワードですかね？

3班：はい。

矢守氏：他に、では今日はグループ数も少ないので。2班では、今以外の論点として、今のについてもうちょっと詳しくこういうこと、というのでもいいんですけども。イエス・ノー、どんな論点が出たか。ちょっとご紹介、どなたか。

2班：あと1点あったのは、無視する。

矢守氏：それはイエスのほうですか？

2班：イエスのほうです。

矢守氏：イエスのほうね。なるほど。撮影させるというのは、積極的にさせるというよりも、ノーという介入をしている暇がないとか。そのことがもたらす災いを考えると、させておいたほうがいいんじゃない、というイエスだったと。

2班：そうです。

矢守氏：1班どうですか？他にイエスの。

1班：イエスのほうは観点同じなんですけど、ノーのほうは、腹に据えかねるというキーワードがあるので。

矢守氏：出ましたね。

1班：はい。そこから、病院職員のほうからも、業務に支障をきたすという観点でよくないんじゃないかなと。

矢守氏：なるほど。この表現がある以上、業務に支障をきたすという事態が出ていると考えていいんじゃないか、というようなことですね。有難うございます。そんな感じでほしい学生さん、あるいは参加者の方に、ご意見を言って頂くほうがいいかなと思っています。

ここからが、特に「神戸編」というもののクロスロードの特徴だと思いますし、それから今度新しいバージョンを作られる場合も、今から申し上げるような形で、要点を言うと、イエス・ノーって正解を別に仮定してないんですが、しかしやはりある一定のケースにおいて、この場合例えば阪神淡路大震災の市民病院において、どんなことが起こったかというのはやはり事実なので、その具体的なさっきの「ストーリー」というキーワードで申し上げましたけど、それを一番いいのは、ここにこの問題を作った、今からちょっと見て頂きますけど、問題のベースになったインタビューの、インタビュー対象者に来て頂くことなんですね、この場に。それが

1番ゲーム状況としては盛り上がりますね。当事者が来て話しているというのは、1番迫力があるので、つまりゲーム型の教材だからって、ファシリテーター1人でやる必要は全然ないので、私の経験からも、こういうゲームをファシリテーションする私のような役割の人と、それからもう少し中身について、1番いいのはそのゲームの題材のベースになったストーリーの持ち主が来て頂くのが1番なんですけど、そうでなくてもその筋の専門家の方なんかがいっちゃうので、そういう方とファシリテーションする人の一種のダイアログを見せていくというのが、この種の教材ではすごく大事なかなと思っています。もうちょっとそういうことを後から言ったほうがいいと思うんですけども、クロスロードは最初は1・2・3、3つ要点があると言いましたけれども、0番目の大前提として、何か知恵とか教訓を伝えるという時に、ステートメントで伝える。要するに命題で伝えるというんですかね。AはBなりとか、あるいはもしAが起こった時はBをすべしと。そういうステートメントを伝えるという脅迫観念みたいなものが、特に防災業界は多いと思うんですけども、そうではなくてダイアログ自身を伝える。あるいはダイアログを伝えるということは、賛否両論あるということですよ。そういうコンフリクトそのもの。こういう葛藤があった。今もあるはずなんです。そう簡単に正解なんか出ない問題が多いので。そういうダイアログとか、コンフリクトとか、しかしその中で何とか妥協点を見出しているプロセスとか。そういうもの全体が知識あるいは教訓とされるべきで、したがってゲームの場においても、何となく正解がないと言いながら、私がここで防災について、今日は専門家がいっぱいいるので恥ずかしいからしませんけれども、一端の防災の専門家のように解説を加えたりすると、どうしてもやはり知識を伝えるというナレッジトランスファー (knowledge transfer) という感じのモデルになってしまうので、1番クロスロードをやって、今日はよかったねと思えるのは、参加者の方もこういう対話で、各グループでダイアログをしているし、こちらの進める側も色んな考えがあるわけですから、複数のファシリテーターがいて、ある種の応酬をしていると。それ自身を見て頂くのがいいような気がしています。

そういうわけで話を戻しますと、1番いいのはこの問題の当事者に来て頂くことなんですけど、今日は来て頂けはしなかったんで、この病院の6階にいた看護師さんにインタビューする機会があって、その方のお話を元に作りました。ではこの方は何と言っているんでしょう、というのを聞いてみます

インタビュー「……そうですね、あと報道のあり方ですよ。後から反省したんですけども、本当に患者さんを、亡くなられている方を搬送したり、色んな時に上からすごく撮られて、写真撮影をされたりした時に、ちょっとイラッとして、「そういうことをする間があったら手伝って下さい」ということを言って、実際手伝って頂いた方もあるのですが、後から考えますと、やはり私たち当事者はそういう記録を残すことが出来ないですよ。その時のことを口で伝え

でも、それは風化していきますし、事実の記録というのはやはり報道関係者の方だろうと思いますので、やはりそれはそれぞれの立場があるので、そういうことは、それぞれの、もちろん必要な時には人命が先だと思しますので、助けて頂きたいとは思いますが、そういう役割もあるということ、やっぱり皆で共有しないと、後から記録として残して、後世に伝えることは、ちょっと難しいかなと思いましたが、こういう人たちも必要なんだということも思いました。」

矢守氏：もっともっとインタビューはもちろん長いのですが、特に該当する部分を、抽出して今見て頂きました。ある場合には、特に神戸市さんが研修会をなさるような場合は、神戸市さんの職員の方も、震災後入られた方が、もう既に3分の1以上今いらっしゃるんで、ちょっと減ってきてはいるんですけども、当時こういう現場におられた方が3分の2は残っているということなので、そういう方が参加をして頂けますから、1番迫力のある、そういう意味ではゲームが出来ているように思います。

ちょうどいい機会なのでちょっと補足をしますと、このインタビューはご存知の方は多いと思うんですけども、ある文科省の大きなプロジェクトで2003年くらいにやりました。つまりこのインタビューを撮っているのは、この方が阪神・淡路大震災に遭われてから8年後、9年後くらいの時点です。ですからこの方は、自分の身の上に8年前に起こったことを思い出してこうおっしゃっているということです。ですので、さっき人と人との間のダイアログ・コンフリクトが大事で、それ自身が1つの知恵のパッケージなんだというふうに考えていると申し上げたんですけども、このイントラパーソナル (intrapersonal) なほうですね。個人のなかでも皆さん「イエス」「ノー」をそんなクリアに持っておられるのではない、ということインタビューしていて気付きました。この方もそうなんです。「腹に据えかねる」というあの言葉は、この方の「イラッとして」というフレーズから、あの言葉をちょっと入れてみたんですけども、その時にももちろん腹に据えかねた、とてもじゃないけど耐えられないと、こんな大変な状況で何であんなカメラなんか撮ってるんだと思ったこともある、というふうにもおっしゃってますけど、一方で8年経って振り返ってみると、かなり後半は記録を残すということの重要性にも言及されていて、この方自身の内部にもダイアログや葛藤があるということもお分かり頂けるのではないかなと思います。そのプロジェクトに入れて貰って、全部で神戸市の職員の方だけで150人くらい、ボランティアの方とか被災者の方を入れると200人くらいの方に、それぞれ2時間くらい聞いてますから、ものすごいボリュームのインタビューになるんですけど、それをずっと見ていて一番感じたのが今申し上げたことです。つまり、皆さんそうクリアに正解のルートを辿りながら、フローチャートが流れるかのように防災・減災に取り組んでおられるわけではなくて、非常に行きつ戻りつ、あるいは振り返っては、あの時自分は「イエス」というオプションをとったけれども「ノー」というオプションもあったんじや

ないかというような振り返りを、むしろ非常によくされているというふうに感じました。逆に言うとそのプロセス自身を、なるべく反映したゲームにしたいと思ったわけです。

それで、今日は1個1個の問題の解説というより、ゲーム全体のコンセプトや進行の仕方をお伝えするというのがメインだと思いますので、ちょっと資料で言うと上から4枚目になります。昔勉強した参考書というか、問題集みたいな白地図というか、そういう紙が1枚入っています。クロスロードという名前なので「クロスノート」と名付けております。なにか書き物を残したいとか記録を残したいというニーズが強い時は、これをコピーしていつも私ども配っていて、行政の研究会なんかだと「あそこに行って何を勉強してきたんだ」と、すぐに報告書を求められるようで、何か書いたものがあつたほうが良いというふうに言われると、こういうのを書いて頂いています。ここに、自分で考えたことというよりも、先程申し上げましたように、今日少しだけお話して頂いた中でも、恐らく自分が考慮していなかった色々な視点を、他の方からインプットされたと思うので、そういう「気づき」と普通言われるようなものを、メモして頂きますよということで、これを使っています。

これこそ別に正解ということではないんですけど、ごく TENTATIVE (tentative) に、よくこの問題に関して出るご意見を書いてみました。出るなあと思うご意見を書いてみました。例えば、こちらの班から付け加えて頂いた「イエス」に関する消極的サポートみたいな意見が確かによく出ます。それから、今日はあまり出なかったかもしれませんが、記録を残すというよりはライブで被災地外にお伝えをすることの重要性というのでもよく出てくるかと思えます。それから、これ特定のメディアですね。スチールのカメラだともムービーだとも書いていけませんので、色々な解釈が可能ですけども、それからどこからどういう撮りかたをしているのか、というような条件の議論もよく出るような気がします。顔が特定出来なければいいのではないかとかですね。「させない」のほうも、今日だいたいご意見を出して頂いた通りだと思います。こういう主要な意見について、どんなものが出るかということは、まとめとして各問、各問するといいたいと思います。あっさりやる時は、今日は全然あっさりしてなくて、もう1問に随分時間をかけているんですけども、この「イエス」「ノー」こういったところが主要な意見としてはよく出るよね、という確認辺りで各問題は縮めるということなんですけど、もう少しじっくりやる場合、あるいは先程ちょっと申し上げましたように、あくまでやはりリアルなストーリーと連携して、そのリアルなストーリーとこういうインタラクティブなゲームのパッケージとしての教育ツールというところを重視したほうが、私は効果的だと思っています。そういう場合はもう少し後に、先程から何度も繰り返しますように、そのリアルなストーリーの当事者に来て頂いて、お話をして貰うということが1番いいんですが、それが出来ない場合も、色々な事例紹介みたいなものを、やはり各問題についてファシリテーションする側がどこまで準備出来るかというのが非常に大事だと思っています。

それで今の問題について具体例を言ったほうが良いと思うので、1つだけちょっとお話をさせて頂くと、クロスロードとは「人と防災未来センター」というところで1年に1回やっている、あるイベントがあるんですね。語り継ぎのイベントみたいなものなんですけれども、今年もやりました。これは去年のイベントなんですけれども、その中で、これは偶然ですけれども、この女性の方に出会いました。この方は当時副婦長さんでした。この方は95年に看護師1年生として入った方です。それから去年のイベントなので、15年経って、もう今や中堅の看護師さんになられたという方です。この方にある小学校でお話をして貰うという機会があって、そのイベントを事務局的なことをしていますので、そこで偶然このクロスロードの問題として取り上げた病院にお勤めの方の生の声を久々に聞く機会があったので、早速それも問題のいわば解説に取り込むようにしています。別の言い方をすると、このクロスロードというのは1回プレーをするプレイヤーとして、今日皆さんにして頂いているように、プレーすることでもある程度の勉強は勿論して頂けると思っているんですけれども、1番の醍醐味は、自分でやって自分でこんな自画自賛も甚だしいんですけれども、長年やっていると、ゲームにも要は1回やったらもうそれっきり魅力の薄れるゲームと、やればやるほど噛み締められるようなゲームとあって、やはり後者のタイプのゲームのほうが良いゲームだとされると思うんですけれども、好き嫌いはあると思いますが、マージャンとか将棋とか、この種のゲームというのは何回やっても尽きないわけなんですけれども、もちろんそこまで自惚れるつもりはないんですけれども、何回かやっていると、ゲームをやっている本人自身が全く同じ問題についても何回もやっているんですね。例えば今の問題なんて例題として私はよくやるので、今日のようにお話をさせて頂く機会はまだ100回を超えているかもしれません。ですので、そのプレーをして頂いた方の数でいうと千人を遥かに超える方のご意見を聞いてきたと思うんですが、いまだに「ああ、そういうこともあるのね」という新しい発見がある場合があります。この女性もそうで、ちょっと読んで頂くと分かると思うんですけれども、看護師1年生さんだったということもあって、この方は非常に腹が立ったというんですね。カメラを撮っているのを見て。それは当時ですよ。でも今思うと、患者さんの家族や、ライトが煌々とついていて、むしろ野次馬ですかね。そういう人がたくさんいて腹が立ったということなんですけれども、今15年経って思うと、患者さんの家族や、家族がどうなったかなあと探し求めていた肉親かもしれないのにと。当時は人の命を助けるはずの病院から、亡くなった人がどんどん出て行ったり、人の命を助けるための処置をするはずの病院で何も出来なくて、成すすべもなく他の病院に搬送されるということが、この病院では起こっていたので、それを見た看護師1年生としての山下さんは、大変な敗北感・無力感があったというご意見だったんです。こういう種類の意見を僕は初めて去年聞いたので「なるほど、こういう立場から、ああいう場面をカメラあるいはビデオで撮影されるということを見る方もいるんだなあ」と改めて勉強になった次第です。ですから、私はファシリテーシ

ョンをよくやっているの、自分のなかにそういうインプットが継続的に入っていきますけれども、1回1回のプレーをされる方にそういう場を提供するのはなかなか困難ですが、ファシリテーションをするほうが1つの問題について、やはりその日に出たご意見とか、それから新しい場でインプットされたこういうストーリー的なものを、どれだけたくさん蓄積しておくか。そしてそれを1回だけプレーされる方にも提供出来るかということが、この種のツールの効果を上げもするし下げもするのかなとは実感しています。

最後、そういうわけで正解はなかなか得られなくて、それ自身が欠点としてもよく指摘されます。そういう意味では今1問やって頂きましたけれども、この1問に関してはそういう意味ではもう終わりなので「だからどうなんだ」という質問をよく受けます。「ああいう場合どうしたらいいんだ。ちっとも分からない」と。でも考えようによっては、私は防災業界で長年指摘をされている風化であるとか、寺田虎彦が言った「災害は忘れた頃にやって来る」というのは、まさにある種の正解ですね、それを見出して「これでよし」としている状況が1番危険だと寺田虎彦は指摘しているのであって、正解がない状態で宙ぶらりんを考え続ける。つまりずっとケアし続けるというんでしょうか。コンサーン (concern) という英語が1番びったりなんだと思うんですけど、何となく懸念があると。心配であると。そういう状態を引きずること自身が最大の防災力であって、ある問題に関して安定した解が出たというふう思い込むことのほうが、むしろ寺田虎彦等々、昔賢人と言われた人たちが「これこそ最も危険な状況である」というふう指摘したことです。そういう意味では正解がないということにも僕は一定の意味があるんじゃないかなと思っていますけど、もちろん批判も多い点です。こういう各問題について、ファシリテーションする側が知識なり情報を貯めれば貯めるほどどんどん長くなってしまって、インタラクティブでは今全然なくなっているの、最初に申し上げたように、この部分は状況に応じて短くしたり長くしたりされるといいと思います。

さっきどこから「病院のやつは撮らへんのか？」とかおっしゃっていませんでしたか？ 病院自身は記録を撮ることをしないのかと。声が聞こえてきたような気がするんですけども。これは、「人と防災未来センター」の資料室というところで今仕事をしているんですけども、そこにあった写真なんですね。それこそ、これ誰が撮ったかが、読人知らずで分からないんです。でも、その日だということは分かっているんです、1月17日の写真だということは。この方なんかはそれこそ寝ておられて、かなりお加減が悪そうな感じだと思うんですけども、こういう当時どうだったかみたいな記録が、誰かが撮ったから残っているの、こういうものが非常に貴重な資料として、その後の救急医療病院の設計等にも生かされているというふう聞きますし、そういう意味では重要なんだなと思いますけれども、これを撮った方はその時は批判をされたのかもしれないですね。罵声を浴びせられたかもしれないです。

それから、正解はないんですけど世論は有り得るということで、この問題に関して、だいた

い世間の人々がどっちをサポートされるのかということは、記録さえ取っていけば確認は出来ます。最初に申し上げたように、概ね半々くらいになるように、つまりディベートがディベートとして見えるような結果になるように問題を作っていますけれども、どうしても多少のアンバランスはあって、この問題に関していうと、これはかなり安定してきたと実感していますけれども、7:3くらいで「ノー」が多いですね。少なくとも日本人にやっている限りは。7:3くらいで「ノー」が多いと。そういう意味で正解はないけど世論はある。それからこの世論に関してもっと大事なのは、もっとブレイクダウンした世論だと思うんですけど、例えばこれを見て頂くと、いわゆるおりの統計的説明をすると、上の1行と下の2、3行の間には有意差があるんですけども、この2つは有意差はなしなので、その2つに分けてお話をすると、下は行政職員の方です。ちなみに下は防災とか消防に勤めているか、そういう関係の部署に勤めていたことがある方。上はそうでない方。ですけど行政ひとくくりで、大体50:50くらいの割合になります。させるという方が多くて。上は「その他・無職」という変な書き方をしていますけれども、要するにその他全員です。学生も入っていれば、普通のサラリーマンも入っていれば、主婦の方も入っていれば、無職の方も入っている。そういう方はさっきの状況に対して、もっともっとやはり「ノー」の意見がたくさん出てきます。そういう世論の違いみたいなものはあるので、例えば行政職員の方として考えるべき材料にはなると思います。その病院を建てる時どういうふうマネージするなんて時にですね。こういう情報をストックすることも可能です。つまりクロスロードを世論調査の道具に使うことも出来るというふうに言ってもいいかと思います。最新のクロスロードに関しては1つ欠点として自分も自覚しているのが、さっきどんな意見が出たかということをストックしていくことが大事だと言ったんですが、皆さんから出た意見を記録として今日持って帰れるかといったら帰れないんですね。それをやろうと思うと各グループにもう1人ずつくらいファシリテーターをちゃんと置いて、どんな意見が出たかをメモするとか、そういった形をしないとなかなかストック出来ないんです。ストックが十分出来ていないというのが、実はちょっとやはり欠点なんですけど、これは情報とかご意見のストックを重視するのか、インタラクティブ性を重視するのかのトレードオフに、それこそなってしまう。

2つ目は、スライドはないんですけど、いつもお話をするエピソードで、今の問題を某新聞社でやったことがあります。今と同じ問題です。多少ちょっと言葉というか、立場を変えた出題にはしてあるんですけども。その某新聞社の新入社員研修に、呼んで頂きまして、このごろ、関西の新聞社もどんどん阪神・淡路大震災を取材した層が、もう引退をしたり他の部署に行っていなくなっていて、新人の記者さんなんか知らないんですよ。あるいは防災のこともあまり関心がないというので、何人かの防災の関係者の方が来て、一連の新入社員のための防災取材研修みたいなのがありました。その中で、私はクロスロードを使った研修を担当しまし

た。クロスロードに色々なバージョンがあると言いましたけど、「クロスロード・マスメディア取材編」というのを作りました。マスメディアの方が災害現場に取材に行かれた時に、直面する色々なジレンマですね。例えば火山の時、避難しているから空き家があるんですね。入れるんですよ、空き家に。そしてどうしても電源が欲しいんですよ、その人。で、コンセントがある。使ってしまうか、という問題とかですね。当時、公衆電話に行列してたんで、公衆電話で長蛇の列があるんだけど、どうしてもデスクに早く原稿を吹き込まないといけないと。後ろで被災者がいっぱい待っているのに、独占して使ってしまうか、という問題とかですね。いっぱいありましたね。もちろんその中の1つに、ここは自分も1人の人間として救援活動・救出活動を手伝うべきじゃないのか。さて、会場に100人近く、新入だけではなかったかな、3年生くらいまで入ってたかもしれませんね。今とほぼ同じ問題をやりました。さっきの問題「イエス」ですね。「取材撮影する」というのが99%なんですよ。もっと言うと、2人だけ「ノー」に入れているんです、会場全体で。そのデータ自身もこのデータと比べると驚きですけども、ここが98まできますから、もっとびっくりしたのはその後で、私の研修が終わった後に、そこにいた偉い人がその2人を呼んでいるんです。「ちょっと、ちょっと」「来なさい」って、休憩時間にですよ。わざわざ部外者を研修に呼んで、ニュートラルにやろうというはずなのに、やはりそうはいかなくて、「正解はない」と今日のような説明をしているんですけども、呼んでいるんです、やっぱり。非常に叱られていました。「とんでもない」「お前たち、何を誤解しているんだ」と言われていました。よく出るセリフなんでしょうけど、例えば「プライバシーに問題があるかもしれない」と。「そんなことは俺たちが決めることだ」と、やはり言っていました、デスクの方は。「お前たちはとにかく撮ってくるんだ」と。「問題があると思ったら我々が載せないだけのことで、とにかくお前たちは撮って来ないでどうするんだ」という怒られ方を基本的にはされていて、「なるほど、メディアの方はそういうスタンスなんですね。お仕事もあるんですね」と私はちょっと感心をしました。

では、せっかくですから、もう1、2問やって、感触をとということで。では今度はこれで。これはちょっと神戸編の問題を1部改編してあるんですけども。この問題ですが、皆さんどうお考えでしょうか。

「あなたは自治体職員だと考えて下さい。未明の大地震で自宅は半壊状態。幸い自分に怪我はなかったけど、家族の1人が骨折したようでとても痛がっている。電車も止まって、出勤には歩いて2、3時間が見込まれる。出勤するか？」という問題です。

家族が誰かとか特に書いてないし、何人だとかも書いてないので、例によってそこは自由に脚色をして頂いて結構です。その上で、ご自分としてはこう思うというのを出して頂きましょう。まだ、迷われていますかね？ ちょっと実はこれ、本に載っている問題とは、さっき言いましたでしょう、状況に応じてちょっとスパイスを効かせたり、緩くしたりすることがあると

申し上げたんですけど、ちょっとこれはスパイスが効いている問題なので、もしかするとそれが今日は裏目に出て、片寄った意見になるかもしれませんが。では、よろしいですか？「イエス」「ノー」のカードをお持ち頂きまして、ご自分ならこういう場合どうされるか。ではお揃いになりましたら「せーの」でオープンして下さい。せーの！ちょっと報告をして頂くと、そこは何対何ですか？

3班：4対3で「イエス」。

矢守氏：4対3で「イエス」。そちら3班でしたから、「イエス」が4人、「ノー」が3人と。

2班は、どうですか？ そちらは？

2班：1が「イエス」。

矢守氏：「ノー」が4人ですか？

2班：「ノー」が4人。

矢守氏：「ノー」が4人。これ、金座布団ですね。1班はどうでしょう？

1班：「イエス」が2、「ノー」が3ですね。

矢守氏：「ノー」3。ということで、今回もおおむねよろしい結果だと思うんですけど。ではまず座布団を取って頂くということで、多数派が存在する1班、3班は多数派の方が、青い座布団を取って下さい。どうぞ。3班だと「イエス」の方、青い座布団ですね。1班だと「ノー」の方が、青い座布団。それから2班は、今度は多数派の方は座布団なし。1人だけ「イエス」の方だけが金座布団。そういうことになりますね。それで、これもいつも申し上げるんですけど、座布団なんてどうでもいいといえばどうでもいいんですが、もう数回やっていて、やはり1枚もないとそれなりに悲しくなって来るんですよ。おっちゃん・おばちゃん、特におばちゃんと言われる方々は、放って置いてもすごく盛り上がり下さるのと、あとは中南米の方もOKなんですよ。すごい大騒ぎになってくれるんですが、行政職員の方の、中年のおじさんの多い研修会というのは、何かしらとする傾向が強くて、僕もあんまり得意じゃないんですが、あと中学生とかもちょっと苦手意識があってしまう。小学生の高学年は大丈夫ですね。高校生はちょっと性質によって色々、大人として合わせてくれるような高校生はOKなんですけれども、まだ子どもが残っているというような高校生はちょっと苦手です。

それはともかく、しらっとしてるおじさんも、何回かやっていると、こういう景品みたいなものがあつたほうが、それなりにインボルブメント（involvement）してくれるので、あつたほうがいいと思います。では、それぞれ班で、こんなふうにするかなという理由についてのお話をどうぞお願いします。

〔グループディスカッション〕

矢守氏：すみません。では、だいたいこんな感じになりますね、クロスロード。「話せ」と言っ
ては「止め」と言っ
て、「話せ」「止め」というふうに、どうしてもファシリテーションがそ
うなっ
てしまいます。「話してください」と言っ
て、「お話中ですけど止めてください」の連続
になっ
てしまいます。申し訳ありませんけど止めて頂きまして、またちょっと1班2班3班と、
せっ
かく少人数なので、どんなご意見が出たかを、先程とは違う方にレポーティングをそれぞ
れして
頂きましょ
うか。1班どなたか？ どんなご意見が出たか、サマリーを。

1班：まず、高橋さんのほうから。だいたい我々ぐらいの年になると、自治体でも課長くらい
のポジ
ションにあると。だから仕事の責任もあるから、やはり行かざるを得ないと。それから
骨折とい
うことだから、命に別状はないだろうと。ということで、高橋さんも久保田さんもそ
うい
うご意見でした。

矢守氏：高橋さんは社会安全学部、やはり俺が来ないと？ そういう姿勢ですか？

1班：それで「ノー」だった岡田さんと私は「ノー」のち「イエス」みたいな感じで、やはり、
とりあ
えず痛がっている家族を放って行かれないだろうと。見極めてから、大丈夫だろうとい
うこと
を見極めてから出勤するという感じです。それから、最後に残った野口くんは「それは
無理だ」と。何故かという
と新婚さんらしいから「それは無理だ」ということでした。

矢守氏：有難うございます。「落ち」付きで有難うございます。では2班、どうでしょう？ ど
なたか？

2班：「イエス」の方が1名なんですけれども、ただ基本的には骨折といっても色々な骨折が
あるし、
想定している人がそれぞれバラバラだったというのが。

矢守氏：誰が骨折してるかでね。

2班：あるので、「状況によるよね」という話になったのがまず1点と、2点目は自治体の職員
というの
はどこまで行かないといけないのかという。

矢守氏：それはあれじゃないですか。越山さんの解説があったじゃないですか。

2班：ちょっとレクチャーして頂いて。ルールはあるんだよと。そうだけど。

矢守氏：それはありますよね。今例えば、神戸市もその時ありましたよね。

あの時、5時46分の地震で、夕方5時の統計があるんですけど、神戸市職員の出勤率が、12時
間後に
41%だったと思いますけどね。だから、行けないですよ。

2班：危なかったら、年休を出せば大丈夫だという話でした。

矢守氏：なるほど。有難うございます。では3班、どうでしょう？ どなたか？ 先ほどとは
違う方
で。

3班：自治体職員なら、行くべきであろうという、という前提で「イエス」というのも公務員
の方であ
りました。もう一つはやはり家族が骨折したわけだとえ行ったとしても、長く帰宅
できないか
もしれないから、仕事が手に付かないでしょう。だから、ある程度、確定した情

報があって、その後に行くというふうな「ノー」。「ノー」のち「イエス」というか、そういうふうな感じの「ノー」にしました。

矢守氏：なるほど。確かにそういうご意見があって、全員いっぺんに出ることが「ノー」ではなくて、3日後くらいに、皆がへたった頃に水なり食料なり持って、状況もある程度把握して、弱いと分かっている部門に行くと。そういう人もいていいんじゃないかという意味で「ノー」というご意見も、この問題になるとよく出ますし、神戸市職員の方の中からも、そういうふうにしたんだというインタビューなんかも幾つか残ってますので。神戸市の復興の記録史によると、当日の17時で全体では41%だから、やはり10人に4人くらいしか出て来ていない、あるいは出て来られなかったということです。その中で、消防はものすごい率でやはり出勤してるんですね。教育委員会も何でこんなに出てくるのかよく分からないんですけども。

発言者：それは近くにあるからじゃないの？ 教育委員会って別に役所にあるのではなくて、それぞれに事務所があるからだと思うんですけども。

矢守氏：これは、教員じゃないんですもんね。教員はもっと低いので。

発言者：教育事務所がすぐ近くにある近くの人たち。消防もそれがすごく多い。

矢守氏：なるほどね。そうかもしれないですね。だから多分、これもまた詳しく聞いてみないといけませんけど、それぞれ自分の部署とは違う出先機関に出ている人とか、そういう方もおられるので。

ちょっとこれはビデオがあるので見て頂こうと思います。たまたま今、消防のお話が出まして、このイベントというのもクロスロードとは全然無関係にやった、さっきご紹介した語り継ぎのイベントの、2年前のバージョンです。結論的に言うと、顔がよく似ているのでお分かりだと思うんですけど、あれはお父さんと娘さんなんですね。お父さんは、当時消防の神戸のレスキュー隊の隊長だった有名な方です。娘さんは当時、小学校1年生の7歳でした。震災から14年経って、この娘さんは今神戸市の消防士になりました。つまりお父さんと同じ仕事になりました。こういう親子に、小学校で防災のお話をして貰うという企画を2年前に、仲間の方々とやりました。そのお嬢さんが小学生に向かって「どうして私は消防士になったのか」というお話を基本的にはして貰ったんですけども、そのスタートのところが今まさに問題になったところを、骨折している人はいないんですけども、子どもの側から、出て行く、主に親のほうが出て行くと思うんですけども、残される家族の立場から喋っていることになるんですね。特にお父さんはレスキュー隊の隊長ですから、当然のように出て行って、その後2週間帰らなかったんですね。そういう立場からのお話としてすごくいいお話だと思うので、ちょっと見て下さい。この子は喋っている当時21歳で、5年生に話しているんですけども、小学校で授業をしろと言われて、こんなに上手に授業が出来るものだと、本当に感心をしました。

ビデオ：「こんにちは」

矢守氏：後ろにオレンジの服を着ているのがお父さんです。

ビデオ：「さっきお話をしたのがお父さんなんですけど、私は今神戸市の消防署……」

矢守氏：お父さんが先に話をされて、主に1月17日に私はこんな活動をした、というようなお話をされた後に、お嬢さんが話をします。

ビデオ：「では、お話を始めます。今から地震の話をするんやけど、さっきお父さんが言うてくれたんやけど、家族構成ね、うちこれだけいます。お父さん、お母さん、お兄ちゃん、私、妹。お兄ちゃんは、2コ上、妹は6コ下。地震の時、今からちょっとへたくそな絵が出るけど笑わんとってな、小学校1年生でした。笑ったな。小学校1年生。これ、ランドセルを背負ってるねん。制服やってん、うちの学校。小学校1年生やったから、お兄ちゃんは小学校3年生、妹は1歳。地震の時、私とお兄ちゃんは、同じ部屋で寝てました。妹とお母さんは1階で寝てました。お父さんは2階の違うお部屋で寝てました。地震が起きた時に、私とお兄ちゃんは隣同士のベッドで寝てたんやけど、地震とか、そんなに大きい地震なんて今までに経験したことがないし、地震というのが何かも1年生やから分からへんかった。そうやのに、いきなり大きい地震が起きて、お父さんは「布団のなかに潜っておけ」って叫んでくれたから、とりあえずお兄ちゃんと一緒に布団の中に潜ってじっとしてました。それで地震の揺れが取まって、下に他の2人は寝てるから、3人で1階に降りて、1階のリビングに家族5人が集合しました。家の中の被害自体は、さっきもお話のなかにあったんやけど、南町というところで、西区の隣り、もっと西のほうやってん。加古川とか分かる？ 姫路とか。そっち方面なんやんか。だから、あんまり被害はなかってん。家の中で食器が割れたとか、そういうこともなくて、ただ揺れただけ。言ってしまうば。お友達の家の中で「食器が割れたよ」とかいう子はおったけど、それくらいでした。それで、テレビをつけて、色々見てたんやけど……」

矢守氏：ちなみに喋っている小学校は、被災地のど真ん中の灘区の小学校です。

ビデオ：「さっきの話の中にもあったんやけど非常召集っていうのがあって「参集しなさい」って。参集しなさいというのは、どこかで大きい何か、火事とか地震とか災害が起きているから消防署に行きなさいよ、というのが電話でかかってくるんやけど、それがかかって、家出て行ってしまいました。小学校1年生で、こんなお父さんの前と言うのは恥ずかしいけど、小さい時から私はお父さんっ子でした。お父さんが大好きでした。やのに、小学校1年生の私を放って、家を出て行ってしまいました。皆やったらどう思う？ 何で？ 何でお父さんは私のことを放って家を出て行ってしまうの？ と思いました。今やったら、私も消防士の仕事をしているから、今大きい地震が起きたら呼ばれて行かなあかんやんか。だから今やったら、何で？ と思わないで理解は出来るよ。けど、小学校1年生です。皆が小学校1年生の時に、お父さんがいきなり消防士やからって家を出て行って、理解出来る？ 出来るわけないやんか。ということで、何で？ と思ったまま、理解なんか出来るわけがありませんでした。それで「何

でお父さんは行ってしまったんやろう」と思ったんやけど、でも実はうち被害があまりなかったから、震災の17日から小学校があって、朝から小学校に行きました。いつもやったらお父さんも朝に仕事に出て行って、夜に仕事から帰って来るから、晩ご飯を一緒に食べるし、お風呂も一緒やし、寝て、朝起きたら、朝ご飯も一緒に食べる、という生活をずっとしていました。やけど、朝学校行って、帰ってきて、夜になって、夜ご飯の時間、帰って来ません。当たり前やな。今さっきの見たら分かるよね。帰って来ません。寝る時、まだ帰って来ません。朝、起きました。いません。どこに行ったんやろう？ 何で帰って来ないの？ お父さん、一体何をしてるの？ とすごい不安になりました。いつもおるはずのお父さんがおらへんし、いつまで待っても帰って来ない。すごい寂しかった。今も同じかな、寂しい寂しいと言うとったら「大人やねんから我慢し」って言われるけど。小学校1年生やから、寂しくて仕方がないやんか。お父さんが、消防士の仕事やっていうのは何となく分かった。神戸の消防やから、神戸のほうに行ってるんだっていうのも分かった。だから、小学校から帰って来てテレビを見て、神戸の町が映し出されたりしてるのをずっと見てました。そのテレビを見ながら、どこにおるかなって。お父さんが、どこでどんな仕事をしてるのかなっていうふうに思っていました。だから、寂しいとか不安やという気持ちがあったんやけど、それやったら、お母さんに「お父さん、どこ行ったん？」とか「何で帰って来ないの」と聞いたらいいやん、って皆思う？ 聞ける？ 聞きたかったんやけど、妹1歳やんか。1歳の妹の面倒をお母さんが見なあかんやんか。大変やん。そしたら、小学校1年生やったけど、そんな大変やっていうのは、何となく分かるやん、お父さん帰って来ないし。というので、言ったらあかんなと思って、なかなかこういう気持ちは言えませんでした。だから私に「震災体験はどんなんですか？」って聞かれたら、1番に出てくるのは「お父さん、消防士やった。家をすぐに出て行ってしまった。いつまで経っても帰って来なくて、寂しかった。」というのが、私の震災体験です。

矢守氏：そのフリップに、興味とか、要するに、こんな大事な家族が不安な時に、家族を置いてまで出て行ってしまう消防という仕事はどんな仕事なんだろうというふうに、段々興味を持つようになりました、と。それが憧れになって、夢になって、目標になって、というようなお話を、このあと彼女はしてくれます。先程、見て頂いたビデオとも同じようなことで、各設問、設問に関して、何度も同じことを言いますが、正解を仮定して、こういう時はこう、こういう時はこう、ということをお伝えしようとするツールでは全然なくて、むしろ、そういうコンフリクト・ディベートをする余地のあるようなシチュエーションを共有すること、それからその背後にある、こういう非常に具体的なストーリーというんですかね、こういうものを、むしろ印象深い形でいかにバックに出来るかというのが、このクロスロードの手法の成否を決めると思いますので、同じことの繰り返しになりますけど、色々なテーマでお作りになりたいという方は、そういう意味では、具体的な事例をお持ち、あるいは現に直面している方があるか

らこそ、クロスロードの問題を使って何とかしようというふうには、クロスロードという方式を使って何とかしようというふうにお考えくださっているわけなので、そういう事例、あるいはケースを、文字の状態でもいいし、出来たらこういうビデオとか、あるいは他のソースから取ってきたビデオクリップなんかでもいいと思うんですけれども、準備をされるということがすごく大事ではないのかなと思います。現に、期待しておりますけれども、先程の問題と後にこれを見て頂くことで、皆さんご自身それぞれの、例えばご家族やご家庭で、どういうことが問題になりそうかということ、改めてまた思い起こして頂けたんじゃないかなと思っています。

たくさん配り物をしましたので、これを使って、簡単なまとめをちょっとしようと思います。

まず1枚目。これは「人と防災未来センター」でやった研修会の時のコピーそのまま、資料そのままコピーで申し訳ありませんが、つけておまして、もう1つ印象的なフレーズとして、アンダーラインが引いてあるところが、2番の(2)というところにあります。ここに、このクロスロードを作る時のキーワードとしたのがこの「ジレンマ」なんですけど、今日はあんまり出しませんが、むしろディベートとかコンフリクトとか言いましたけど「こちらを立てればあちらが立たず」という意思決定を、多くの職員の方、被災者の方が余儀なくされていた、という印象を強く持ったことが、このクロスロードの誕生の鍵です。これは神戸市の職員の言葉で、非常に印象に残ってるんですけれども、「その時その場で皆で正解を作りました」と。「あんなふうになってしまったら、正解なんかありませんよ」とおっしゃっていました。マニュアルなんて、やはり全部吹き飛んでしまっただからマニュアルがいらないということには、私は絶対ならないと思いますけれど、しかしこういう直感というか、実感というのは非常に重要で、「その時自分達がやったことを取って振り返ると、その時その場で皆で正解を作る作業だったと思います」と。そうお聞きしたので、それなら「その時その場で皆で正解を作る」ための作業を事前にある程度、試行？をすることも出来るのではないかということで、このクロスロードのセッション1つ1つが、今日は5人とか6人とかチームになって頂いていますが、その5人や6人が「その時その場で皆で正解を作っていく」作業の練習の場になればという思いで進めております。それから2枚目をめくって頂きますと、これは「人・防(人と未来防災センター)」の研修の資料の後ろに、これは昨日ちょっと付け加えたものです。それは亀井先生からお話を頂いた時に、子どもの安全とリスク・コミュニケーション研究班の研究会の一環として、このクロスロードにご注目も頂いたということで伺いましたので、付けました。2つ付録と書いてあるんですけど、たまたま、これは主に防災とか防犯に関係のあるエリアに絞っておりますけれども、やはり前々から、子どもさんでも、クロスロードの大人向きのやつも小学校高学年くらいからはかなり取り組んで頂けるんですが、もうちょっと子どもを対象にしたものを作ったほうがいいんじゃないかというご意見もあって、私共は防災・防犯に限られたも

のですが、今作りかけています。20問ぐらい作って、もう少ししたらパッケージでちゃんと整えようと思っているものの中から、今3問例題としてここに挙げているのが上の3つです。これはちょっとご覧頂ければと思います。特に例えば、1番最初の、「あなたは小学生。遠い国で大地震がありました。色々なものが足りないようなので、いらぬ自分の服を送ったらどうかと言う友達もいます。クラスの皆も賛成です。集めて送りますか?」とあるんですけど、これなんかは、実際にもやはりこういう場面というのがたくさんあったという聞き取りを元にも作ってますし、それから1つの精神として、是非、自分の身は自分で守ろう的防災教育からちょっと脱したくて、むしろいつも申し上げるんですけど、被災者にならない可能性のほうが圧倒的に高いので、支援者にはなり得る立場になることのほうが確率としては格段に高いので、そういう他地域で、他の場所で災害が起こった時に、自分達として何が出来るかを考え得る立場になっているんだということをむしろ伝えたくて、こういう問題なんかも入れています。勿論2番みたいな問題もあるんですけども。それから付録の2つ目として付けています4番と5番の問題は、高知県の四万十町という、津波防災教育で大変有名なところで、興津小学校というところなんですけど、今年は津波の取り組みはある程度成果が出たので、そこは「子どもの防災教育マップ作り」がきっかけになって、海岸にあった保育所とデイケアセンターが、本当に高地移転しました。高地って高い所ですね。こういう実績のある小学校で、そういう子どもの防災教育が元になって、本当に施設整備が出来たわけなんです。こんな偶然があるのかと思うんですけど、その高地移転したデイケアセンター・保育所がオープンしたのが今年の2月28日なんです。日曜日。その日、何があったかという、チリ遠地津波が来た日なんです。その2月28日、日曜日の午前中にオープニング式典をその会場でやることになっていたら、本当に、前日に津波が来るかもしれないから日曜日は逃げなきゃいけないということになって、本当に偶然なんですけれども、津波を危惧して高地移転させた施設の避難所で、その地域の方は津波を迎えたという場所なんです。

次の紙が「クロスロードから学べること」とあって、子ども達が「イエス」「ノー」のカードを元気よく手を挙げている写真が入った用紙ですね。これと実はセットになっているのは、遠く離れたところにあるこういうページ。カラーで「会社にいる時、大地震にあったら」とか、その次に4コマ漫画ふうのものが書かれた用紙が次にあるんですけども、表紙付いていますね。「防災新聞」という新聞のタイトルが付いたところから4枚ものです。これです。これが、見て頂けました? 「防災新聞」っていうものがあって。これの3ページ目にクロスロードっていうのが出てくるんですね。さっきの4コマ漫画ふうのものが出たところに。で、これは千葉県の子孫市市の湖北小学校という所にお勤めだった女性の先生がおられて、大変熱心に、クロスロードに限らず、防災教育の取り組みを総合学習の時間で1年間以上走らせた方がいらっしゃいます。賞もたくさんお取りになっています。その中でクロスロードを使って頂いている例

があります。ここを取ってご紹介したのは、この問題を作ったのが子どもだということですね。ですから、プレーをしているんですけれども、むしろクロスロードを勉強した後に、自分達で問題を作ってみましょうという時間をまた設けられて、例えばこの上の問題ですね。「今、大地震が起こりました。あなたは家にいます。お母さんは買い物で、お父さんは会社に行って、家はあなた1人です。その時あなたは？」という。この問題を作ったのが小学校5年生だったと思います。クロスロードというツールの役割の1つに、あることが問題だと、課題だということ、流行りの言葉でいうと「見える化」することなんです。皆が議論しやすい形で可視化をするということです。何となく不安に思っているとか、何となく問題だと思っている状態を脱して、多くの人が共通して、そのことを巡って議論出来る素材として浮き上がらせるという働きがあると思うんです。つまり、問題をプレーすることだけに意味があるわけではなくて、皆で問題を作ってみるということ自体に意味があります。クロスロード研究会のメンバーの1人の吉本さんという方が、神戸市のある地域で、5年間に渡って、その地域で何となく問題だと思っていることを、クロスロードの問題コンテストとして応募をして「これ、なかなかいい問題だね、皆で考えてみよう」というものを皆でプレーするというのを5年間やっておられるんです。それについてはこの資料の中に、「クロスロード新聞」という、我々のクロスロードを使って、色んなことをやっている仲間を出しているオンラインの新聞があります。その新聞にもたくさん吉本さんの取り組みが出てきます。クロスロードをプレーするだけでなく自分達が大きな災害が起こった時にどんなことが困るかな、どんなことを考えておかなきゃいけないかな、というのをただ漠然と考えてみようでは、なかなか考えること自身がやはり難しいので、問題を問題としてアイデンティファイするということから問題解決が始まるというのが、ある種の本に必ずといっていい程書いてある定番のセリフです。問題を問題としてアイデンティファイするための1つのツールとしてのクロスロードというのは使い得るという例として湖北小学校の例と、それから後でまた見て頂きたいんですが、キーワードとしては吉本さんという方、それから神戸市北区の星和台というコミュニティで、5年間に渡って、毎年毎年自分達が考えるべき問題を、クロスロードの問題として作るというコンテストをされて、それをまた皆でプレーするというのをされている取り組みなども、応用版としてあります。

後はご質問とか多分おありかなと思いますので、時間が許す限り。

亀井氏：では、どうぞ。

質問者：どうも有難うございました。まず確認なんですけれども、要するにこのゲームは正解がないので、参加者でディスカッションをして防災について考えましょう、ということが主旨だという理解でいいわけですね？

矢守氏：主旨はそうですね。

質問者：その時に、例えば座布団なんですけれども、ゲームとしてやる場合座布団を貰います

よね。その後どういうふうな説明で、座布団についてはファシリテーターは言及するんですか？

矢守氏：今、2つご質問を頂いたと思うんですけども、ちょっと最初のほうの少し補足をすると、主旨はこうだというふうにお尋ね頂いたと思います。その通りなんですけど、使い方や強調点によって、本にもちょっと書いているんですけど、大きく分けて3つの使い方が出来ると思っています。1つは、主旨はそうなんですけど、しかしそうは言うものの、例えばある市で参集の基準がどうなっているかということは、そもそも知らないような職員も多いんですよね。関心を持っていない人とか。例えばさっきのような問題をやりながら、ではそういう参集基準というのはどうなっているのかという1つの知識とか、知識というには大げさですけど、そういう情報をきっちりお伝えをします。つまり、知識や情報をお伝えする目的にも使えるとは思っています。

それから、2つ目の使い方としては、キーワードは「合意形成」になると思うんですけども、今日はこういう場ですから「イエス」「ノー」どちらかに決めましょうというふうには、私もファシリテーションをしませんでした。それからその必要もなかったと思うんですけど、よく使う問題の中に、例えば「津波避難」の問題があって「もう10分で来ると言われてるんだけど、今揺れて、逃げなきゃいけないけど、おばあちゃんが気になるけど、近所の。見に行くか？」みたいな問題があるんです。それももちろん正解はなかなか得られない非常に葛藤の大きな問題ですが、でも、私達の町あるいは集落ではどうしようかということについて、合意を作っていく、あるいはルールを作っていく、1つのプラットフォームにすることは可能だと思うんですね。仮想想定では津波があと10分で来ることになっているけど、では私達の町は何分で来ることになっているのか勉強しましょうと。これが第1の使い方ですよ。その後で、そういう色々な情報を全部土台にして、例えば自分達の町に1人で暮らしているおばあちゃんが5人集落にいます。それぞれどうするんだと。応援に行く必要もないのか、あるいはそういうことをすると、かえって危ないのか、ということについて、皆でルールを作るとか、合意を作るための1つのステージとして使うというのが第2の使い方。その辺を強調してファシリテーションをすれば、そういうツールとしても使えると思っています。

それから第3は、今日やったような形だと思うんですけど、むしろ防災・減災に関して皆さんそれぞれご意見があるんだけど、1人1人の知恵の及ぶ限界点というのが絶対にあるって、それが1つの、必ず大きな災害が起これば出て来る「想定外」とか「未曾有であった」という表現です。後からあれが死角であったと、あるいは、あんまりこの表現は使わないほうがいいのかもしれないけど「盲点であった」と言われる部分が後から分かるわけなんですけど、それを事前に何とか減らそうとする努力はすべきで、その最大の秘訣となるキーワードは「他人」「他者」だというふうに思っています。個人個人の想像力や、個人個人の知恵には絶対的に限

界があるので、それは専門家といえどもそうで、行政のどんな大ベテランでもそうで、それは他者によって補うしかない。それを補い合う機会にするというのが第3の使い方かなと思っています。

長くなりましたが、2つ目の座布団の位置付け方なんですけど、これも確かによくご質問を受けるところです。神戸クロスロード研究会の方のやり方などを見てみると、1回のセッションで2時間くらいクロスロードをやると、6問か7問ぐらいはされていますね。そうすると、座布団が5枚の方、6枚の方、0の方と出てくるので、一応そういうことを聞いて、青い座布団をいっぱい貯めた方、それから金座布団が2枚もある方、そんな感じでちょっと特徴的な方に立って頂いて、エクストラな何か商品を差し上げたりするような形で、座布団そのものにも、ある種の商品というか、それを差し上げるというようなことをしておられますね。その時の意味付けの仕方として、金座布団は、先程申し上げたような意味があるので、全体としてその研修会の場に1番皆が盲点としてなっていたこと、死角となっていたことを、今日最大の気付きを与えて下さった方といったような感じで、その金座布団を複数枚持たれている方をちょっとフィーチャーするとか、そんなような使い方をだいたいしておられます。

質問者：とてもいいゲームだと思うんですけども、1番難しいのはファシリテーションだと思うんですね。

矢守氏：そうですね。

質問者：先生はもう何回もやられているので、慣れていらっしゃるんですけども、例えば学校の先生が、こういうアイデアで授業でやるなんていった時に、終わった後の振り返りとか、そういうのがなかなか上手くないかと思うんですけども、その辺で何かサジェスションとか。例えば、本当は被災者が来て話をするという、さっきの話にありましたけれども、その時に今みたいなビデオがゲームのなかに入っていて、ちょっと子ども達に見せてあげるとか、そんなようなDVDみたいなのは一緒に入ったりしないわけですね？

矢守氏：また後でクロスロード研究会やチームクロスロードなどのサークルらしきものが一応あって、ウェブサイトがあるんですね。そのウェブサイトには、色々な地域でクロスロードをされた時のパワーポイント集が、一応オープンにしてあるんです。一応オープンというのは、パスワードを一応入れることになってまして、パスワードを入れて、それからダウンロードされた方のお名前とEメールを入れて頂くことになっているんですよ。そんなに網羅的にあるわけでもないし、それから動画の類というのは、やはり色々な権利とか、そういう問題があるので、あんまり不用意にアップ出来ないものですから、ちなみに今日見ていただいた動画も、全部インタビューなんかでも、その時のお約束としては、インタビュー全体は20年は外に出さないというお約束かな。今日の部分については、その部分だけはこういう研修会の場に限ってお見せしたいんですけどいいですか？ と言って、了解を取って見て頂いているので、そのまま

コピーして差し上げましょうというわけには、やはりいかないんですね。そういうことで、動画とかまではなかなか不十分ですけど、今日お見せしたようなクロスロードの、パワーポイントのサンプルみたいなものはご利用頂けるようになってます。

質問者：有難うございます。

亀井氏：このクロスロードの解説とか、付いている解説とかでも、事例自体の解説みたいなものは、それぞれないように思うんですけど、どこかで見れるんですか？

矢守氏：1個1個の事例解説みたいな詳しいのは、一般に買えるものとしては、本の中に入っている短い解説になります。

亀井氏：実際にやる時は、ある程度そういうのを調べてからとか、あるいは自分で調べることになってしまうんですね。

矢守氏：そうですね。それはいつもご質問を受けるので、それでちょっと市町村の方とか、例えば職員の方が1からそれを作るのは難しいだろうということなので、ベースになるようなパワーポイントをそこに置いたということなんです。ただこれは実際にはやって頂くとすぐお感じ頂けると思うんですけども、その作業というのは結構楽しいというか、勉強になるというか。

亀井氏：そうですね。私も何度かやったことがあるんですけども、授業とか研修とかで。「何故イエスだったんですか？」「何故ノーだったんですか？」と振り返りをした時に、結局それが何となく出来上がってしまうというか、結局事実に近いような感じになるということがあるように思うんですけどね。

矢守氏：さっきご紹介をした吉本さんという神戸市の星和台という所で5年間されている方のものなんかには、私のウェブサイトから行けます。その吉本さんという方の素晴らしいところは、5年間そうやって問題のコンテストをして、問題を作って貰って、その時に「この問題は地域の皆で考えるにはちょっと不適當だからボツにする」というような問題も出てくるんですね。それが何でボツにしたかということも書いてあるし、それから採用した問題は、当日プレーをしたら何対何でどっちだったということが書いてあります。「イエスの意見はこんな意見が出た」「ノーの意見はこんな意見が出た」ということも書いてあります。こういう記録を非常にちゃんと取られているので、あれなんかをご覧頂けると、例えばどんなふうな材料を整えておくとまた次の年に繋がるのかというのはわかると思います。だから例えば学生さんなんかだと、それこそ毎年同じフレームワークで使って頂けるようであれば、記録を取っていくと、だんだん前の年の成果というのがそのまま次の年への情報になります。さっき世論調査ということをお申し上げましたけれども、ある特定のテーマについて、だんだん学生さんの傾向が変わってきている、というようなことも分かってくるぐらいリピートして頂けると、その変化自身がまた情報になるのではと思います。

時任氏：非常に興味深い内容だったんですけども、もしも中等教育で、中高生を対象にやる時に、もし教師であれば、子ども達がディスカッションしてどういう揺らぎがあったのかとか、対話から何が生まれたのかとか、評価したいと思うんですよ。その時の評価の仕方であったりとか基準について、既に先行事例があるのであれば教えて頂きたいというのが1点と、研究者が同じように子どもを見た時に、やはり対話で何が生まれたのかというのは見たいと思うんですよ。その時に、アクション・リサーチとか色々は書かれているんですけども、やはり研究手法的にはどういう手法が向いているのか、という部分をちょっと教えて頂きたいんですけども。

矢守氏：キーワードで今おっしゃった「評価」という部分は、これもずっと宿題なんです、クロスロードに関して。さっき、高知県の学校の例をちょっとお話をしたんですけども、私も一応学界というところで暮らしているので、例えばその学界のほうでこれが研究として何か認められるとか、論文として出すとかいう時の、そういうことを読んで、優等生的に答えると、あるいは優等生的な方向を目指すんだと、そのゲームをする前と後で、例えばある種の調査票を配って、書いて、1番単純には「面白かったですか?」と聞くとか。それからもう少し真面目に考えたとしても、高知県ではそういうことをやっているわけですけども、色々なレクチャーシリーズとか、子ども達と町歩きなんかもしているんです。そういう一連のことをやって、更にもう1回ゲームをしているんですね。そういう一連の、4、5ヶ月くらいのイベントの前後で、同じクロスロードの問題に対する解答であるとか、同じ解答をするにしてもどういう意見が出ているのかというのに、量的・質的な変化が生まれるかというのを、今1つのトライアルとして、チェックしようとしています。こういうラインで考えるのが、いわゆる学界のオーソドキシィとしてはよくて、論文にはなりやすいとは思いますが。自分もそういうようなことも多少はしているんですが、率直なところ、学界のゲームに付き合っただけで、そんなことをしてもあんまり仕様がなと思うし、実際世の中そんなことで変わって行くわけではないので、あまりそういう評価の仕方はよくないのではないかと考えています。ではどうかと言うと、今日幾つかのところでご紹介してきましたけど、クロスロードというものが、仮に6年前くらいに作って「何か成果があったのか」「評価してるのか」と言われた時に、こういう成果がありましたと1番自信を持って言えるのは、クロスロードを使って、全然別の業界であるとか別の地域であるとかに、要するにこれだけ普及をしているということと、それから、そのクロスロードの普及をしているというのは、プレーをしているという意味ではなくて、何度も繰り返しましたように、このフレームは、同じフレームワークを使って、問題を可視化しようとしているような人達が、これだけの数いてくださるという、非常に大きさに言う一連のムーブメントが、疑いようもなくそれなりに起きているということです。「それは大したことではない」と評価されれば、それは甘んじて受けるしかないんですけど、そういう波及効

果があるし、それから1つの地域であれだけリピートして使って頂けるということは、空間的には広がっていないけれど、同じ地域で防災や自分達の町のことを、繰り返しサステイナブル(sustainable)、考え得るツールになり得ているということだと思います。

越山氏：防災分野に関しては大丈夫だと。他の分野に展開するところが、いろんなキーがあるんですね。防災だと大まかこういう傾向にあって、こういう事実があるからというのを、客観化させながら出てきた自由な意見を相対化させていける。それは条件によっていろいろあるんだよ、というようなファシリテータを持ってくれば、ある方程式として成り立つんではないかと思うんだけど。ある意味防災的には限界に来てるかと思うところでもあるんですけども。それは、誰かの意見に引っ張られてしまう可能性がすごく強くなってしまうという点で、例えば神戸市の人に来て話をしてしまうと「それが正解なんだ」ってなってしまうのはよくない傾向じゃないですか。

矢守氏：そうですね。

越山氏：それが出て来てしまうので、もうそろそろ他の分野の展開をやって行くようなゲーム手法なのかなというふうに思っているの、その時に、問題の作り方がやはりすごく難しいと思うんですが。というのは、問題を作ると言われると、一般的には解答があって問題を作るから問題になるという手法に、他の分野でもどうしてもなると思うんです。こういう解があると。その問題を作るということなんだけれども、このクロスロードに最も似合う問題は、解がない問題である。ある意味、条件とか限られた情報の中で、現場で起こった所で何かしなければならぬ、というような状況が存在し得るという分野だとあり得るかなと。この手法はあり得るかなと思って、それって実はそんなに多くないような気がしてて。しかもそれを認識した上で、他の所に展開しないと、何でも出来るというものでもないなと。しっかりと考えればしっかりと解が出るというのではなくて、やはりきっちりと現場があって、そこで色々な悩みを抱えながら、結構人情的であったりとか、対人的な状況で変わってしまうようなことも存在するという凄く揺らぎのある問題でないと、このゲーム手法は難しいのかなと。そういう条件をきちっと付加して展開していかないと、その内ちょっと違った方向に行ってしまう可能性もあるのかなと。そういう他の所に行く可能性の話をしましたけれども、そうじゃなくて、危険性というか、カードゲームを展開していく上で、こういうことだけは守らないといけないという、その芯みたいなものがあれば、教えて欲しいんですけどね。

矢守氏：まず事実認識として、越山さんともしかしたらちょっと違う所があるかもしれないと思うんですけどね。大学の方が多いと思うので分かりやすい大学の例を出すと、これだけ何故「サイエンス・コミュニケーター」であるとか、「コミュニケーション・デザインセンター」であるとか、それが日本中の主要といわれた大学全てに沸き起っているかですよ。北大にも出来た。阪大にも出来た。東大にも出来た。それは何故かという、ひとえに、今科学なり技

術なりという分野、これは防災に限らずです。遺伝子だろうが、食品の何だろうが、健康だろうが、医療だろうが、原子力だろうが、むしろ私は全てのエリアで現在課題になっていることは、別にクロスロード教を布教したいわけでもないので、クロスロードという言葉を取敢えて使いたくないんですけど、最初に申し上げた言い方で言うと、ディベートそのものですよ。正解がない。しかし判断はしなくてははいけない。つまり、コンフリクトがあって、意見の対立があると。それは、決して専門家が最終的にアイデンティファイ出来ない。要するにそういうパーセンテージは、私は増えることはあっても減ることはないと思うんですよ。それは、正解が特定出来る分野が重要性が落ちている、あるいはそちらがヘマをしているからではなくて、成功しているからですね。そのサイエンスが進めば進むほど、医療が進めば進むほど、防災業界の、いわゆる理工系の研究が進めば進むほど、残された問題は全てと言っていいほど、越山さんはひょっとしたらそういうエリアは少ないんじゃないかとおっしゃったものになっていざざるを得ないので、私は先ずどちらかと言うと、トレンドとしては「サンデル教授」と呼んでもいいし「クロスロード」と呼んでもいいし「正解がない何か」と呼んでもいいし、それからサイエンスコミュニケーターがやろうとしていることとか、コンセンサス会議でやろうとしていることとか、そういう領域の活動が求められる分野とかテーマはますます増えていくような気がしています。ただそうは言うものの、越山さんをご指摘のように、何でもかんでもそうかという、それは違うと思うので、そうですね……。そういう領域を適切に見極めて使っていかなければならないのではないかと、というご指摘はその通りで。ではどういう基準で、あるいはどういう目印で、これはそういった種類の教材がフィットしやすいだろうという目印のようなものが何かないかというご質問だったと思うんですけど、ちょっと今すぐ「こうこうです」とお答え出来るものがないので……。さっき越山さん、正解がない問題というのは、条件によって、あるいは状況によって、答えは変わってくるというようなものを探して行かなければならないというような探し方に、ある意味で言及されたと思うんですけど、別の言い方をすると、要は、意見対立があればそこには必ずそういう構造があるはずなので、専門家と住民が揉めてるとか、ダムを作る作らないとか、それから住民Aと住民Bが揉めてるとか、漁業が重視か、農業が重視かで、この席空けるの空けないのか。ありとあらゆる世界に、複数の人、つまり人と人、あるいは人達と人達が揉めているという現象があれば、そこには越山さんが言われたクロスロード的手法がフィットする土壤があると考えていいんじゃないでしょうかね。

越山氏：クロスロードというものが問題の存在を理解するというか、存在として置くということと、その存在を話した他者と共有するというか、話した時点で共有出来るということにすると、共有するという意味を持つ、いわゆるそこに最大に目的を持つという意味で、成立するということかなと、僕は思うんです。

矢守氏：なるほど。最後おっしゃったことは、さっき自分のトークのなかでも申し上げましたけど、私の先生に当たる人の言い方を借りると、その方は「コンサーン (concern)」という言葉が好きなんですけど、懸念とか不安とかいうことですね。懸念・不安、あるいは災いの種っぽいものが何となくある、あるいはそれを皆で何となく感知しているという状況と、それからあることを問題としてアイデンティファイして、それについて共通してトーク出来る、語ることが出来るという状態とはかなり違って、そこに大きなワンステップフォワード (one step forward) があると思うんですね。別にクロスロードにそれは限らないと思いますが、ああいう、例えばフレームワーク、フォーミュレーションをしてやることで、こうだからこの問題については「イエス」、こうだから「ノー」だという、そういう一連のトークが誘発されるわけですね。なので、クロスロードの問題自身は曖昧に過ぎるんじゃないかとか、そういうご批判も色々頂きますけれども、そういう、ただ地域住民の方に集まって貰って、そこに何でもいいんですけど「このダムを作るべきか、作らないべきか、話し合しましょう」という形で例えばトークをさせる時と、今すぐ思い付きませんが、ダム建設に係るクロスロード問題を1問置いて、それをさせる時とでは、違いがあると思うんですね。そういう意味では正解・不正解がどうだろうと、そういうこととは別に、最初の第1歩のところ、そういうトークを、それを巡る人々の会話を誘発せしめる材料という、まず第0 (ゼロ) 次の機能はあるかなと思います。

亀井氏：それではこれで、勉強会を終わります。どうも有難うございました。

矢守氏：有難うございました。