

## — クロスロード（災害対応カードゲーム） —

Blog防災・危機管理トレーニング主宰（消防大学校客員教授）

日野 宗門



図上演習手法にはカードゲーム形式のものがあります。連載第2回は、その中の代表的なものの一つである「クロスロード」を紹介します。

### I 特徴 — カードゲームで楽しみながら災害時の問題と対応策を学ぶ —

手法名になっている「クロスロード」のもともとの意味は、英語で「岐路」、「分かれ道」を意味します。災害対応は、ジレンマ（どの選択肢＝岐路を選んでも何らかの不利益が生じる状態）を伴う重大な決断の連続にとらえ、これをカードゲームに仕立てたのが「クロスロード」です。

大災害時には多くの方が避難所に避難します。しかし、行政等の支援体制が整うまでの間、支給される食料は全く足りません。このようなとき、避難所担当者は次のようなジレンマを抱えます。

「混乱を避けるため、全員分の食料がそろってから配布した方が良いのではないか?」、「いやいや、いつ届くかわからない追加分を待つのではなく、今手元にある食料をすぐに配るべきではないだろうか?」

クロスロードではこのようなジレンマを「問題カード」（図1左）として研修参加者に提示し、「イエス・ノーカード」（図1中）で答えさせることを繰り返しながら進行します。その際、多数派の回答者にポイントを与える（図1右の座布団カードを与える）などによりゲーム性を持たせています。

問題カードは、阪神・淡路大震災において神戸市職員が経験したジレンマなどをもとに作成されており、楽しみながら実践的な災害対応のポイントを学ぶことができます。

## II 事前の準備

### 1. クロスロードの入手

クロスロードには、「神戸編・一般編」、「市民編」、「災害ボランティア編」があり、京都大学生協(<http://www.s-coop.net/rune/bousai/crossroad.html>)から販売されています。各編に大セット(20セット=20人分)、小セット(5セット=5人分)が用意されています。研修対象者の属性や人数を考慮して適当なものを入手します。

## 2. 会場設営

1 グループ5人程度で1つのテーブルを囲むように配置します。グループ数に制限はありませんが、他グループの話し合いの音がじゃまにならない程度に離れていることが望ましいです。



図1 問題カード（左）、イエス・ノーカード（中）、座布団カード（右）

## Ⅲ 進め方

クロスロードを購入すると、「クロスロード実施の手引き」（以下、「手引き」といいます）と一緒に送られてきます。この手引きを参考にすれば、クロスロードを問題なく進めることができます。

また、クロスロードの解説書である「防災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）には、進行時の発言例や展開例がありますので参考にされるとよいでしょう。

ここでは、手引きをもとに、クロスロードの基本形（※）を概説します。応用形については、「Ⅳ ポイント」を参照してください。

（※）「人数分のセット数を用意できるとき」は基本形で実施します。そうでないときは応用形で行います。ちなみに、1セットの内容は次のようになります（神戸編・一般編の場合）。

問題カード：30枚（30問）／イエス・ノーカード：各5枚／座布団カード：青座布団（40枚）、金座布団（4枚）

1セットは1人分とされていますが、イエス・ノーカードは5人分、座布団カードは5～6人分あります。

さて、手引きによれば、クロスロード（基本形）の構成と時間配分の目安は次のとおりです。これらの進め方を①～③に示します。

○ルールの説明 10分 ➡ ○ゲームの実施 50分 ➡ ○ふりかえり 30分

## ① ルールの説明

手引きをもとに参加者にルールを説明します。

## ② ゲームの実施

ゲームの基本形は、問題カード10枚（各人）、イエスカード1枚（各人）、ノーカード1枚（各人）、座布団カード（テーブルの中央に積んでおく）を用いて、図2の流れで進行します。

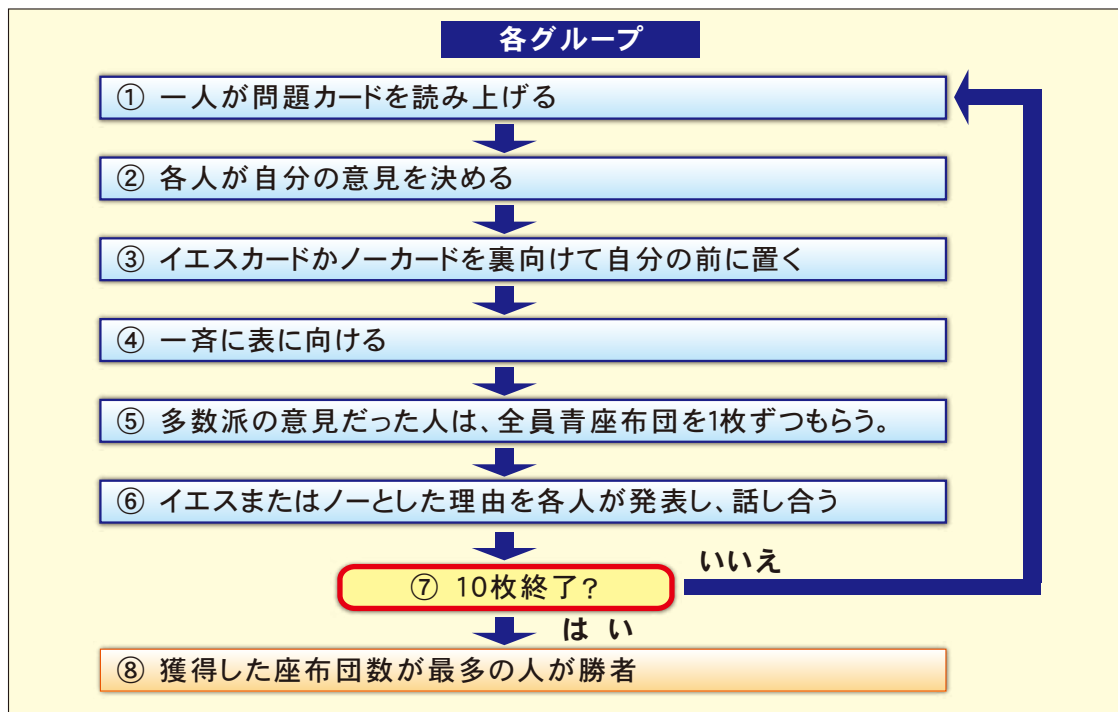


図2 ゲーム（基本形）の流れ

50分のゲーム時間内に10枚の問題カードを消化する場合、図2の⑥での意見発表・話し合いの時間は1問題あたり数分程度です。意見発表等が淡々と進行するときにはそれで良いのですが、議論が白熱すると他の問題カードを処理する時間が少なくなります。そこで、「1問題10分までといった制限を設ける」、「50分経過したら残りの問題は扱わない」、「50分にこだわらない」、「初めから問題カードを減らしておく」といった方法も考慮しておくといいでしょう。

## ③ ふりかえり

手引きには、ふりかえり（の話し合い）を効果的に進めるための質問例や参考資料が用意されていますので、これを活用することをおすすめします。

たとえば、図1に示した問題カードに対して、手引きの参考資料には「イエス」または「ノー」の対応を行った場合の問題点が示されています（表）。これを活用すると次のようなふりかえりができます。

まず、進行役は参加者にこの問題に対する「イエス」、「ノー」それぞれの問題点を列挙してもらいます。その後、参考資料に示されている問題点を参加者に提示し、再度意見交換するように指示します。この作業により、議論の深まりと新たな気づきが期待

できます。

これは一例ですが、手引きにある質問例等を用いれば、様々なふりかえりが可能です。

**表 参考資料に示されているイエス・ノーの問題点**

<b>問題</b>	<p><b>&lt;あなたは食料担当の職員&gt;</b> 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料は2000食。以降の見通しは、今のところなし。まず 2000食を配る？</p>
<b>イエス (配る) の問題点</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 公平性の原則を順守できない</li> <li>・ 分配方法をめぐる現場での苦情・トラブルを誘発</li> <li>・ 分配方法、輸送方法などの準備不足</li> </ul>
<b>ノー (配らない) の問題点</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 食料提供者や避難者からの批判・苦情</li> <li>・ 世論 (マスコミ) からの批判</li> <li>・ 食料の腐敗</li> <li>・ 保管場所の確保</li> <li>・ 実際に健康状態に悪影響が出る可能性</li> </ul>

## IV ポイント

### 1. ゲームの「勝ち負け」を目的としない

クロスロードは、ゲームの「勝ち負け」を決めることが目的ではなく、災害対応を自らの問題として考えるとともに、自分とは異なる意見・価値観の存在に気づくことを重視しています。

### 2. クロスロード (応用形) の進め方

クロスロード (基本形) は、問題を目でも確認できるように、各人に10枚の問題カードを配付して行うタイプです。しかし、「人数分のセット数を用意できない」、「大人数で実施したい」といったことも考えられます。手引きには、そのようなときの実施方法が示されています。

#### ① 人数分のセット数を用意できないが、1グループに1セットを確保できる場合)

基本形では図2の①で、「手持ち」の10枚の問題カードを参加者が順番に読み上げるのに対し、ここでは、テーブルの中央に裏向けて置かれた10枚の問題カードを参加者が順番に上からとって読み上げる方法を取ります。

#### ② 大人数で実施するとき (セット数がまったく足りないとき)

大人数で実施したいがセット数がまったく足りないといったときは、イエス・ノーカードの代用として青色と赤色のカードを参加者に配付しておきます。進行役が問題カードを読み上げ、イエスなら青、ノーなら赤のカードを挙げます。この場合は、進行役が何人かを指名して、イエスやノーの理由を聞いたり、近くに座っている人同士で話しあってもらうことなどで進行します。

当然、座布団カードも足りないため、代用を用意するかあるいは座布団カード関連の作業 (図2の⑤、⑧) を省略します。後者の場合、ゲーム性は低下しますが、テーブルを設営できない会場でも実施できるというメリットがあります。

(次号へ続く)