

ゲーミングシミュレーションを利用した啓発ツールの開発

分担研究者 堀口 逸子（順天堂大学医学部公衆衛生学教室）
研究協力者 岡野谷 純（NPO 法人日本ファーストエイドソサエティ）
 洙田 靖夫（島田クリニック）
 中川和之（時事通信社防災リスクマネジメント Web）

研究要旨： ボランティア活動を行うにあたり、直面する諸問題から、それらに対応できるようになるためのトレーニングツールを開発することを目的とした。カードは全部で 11 枚作成された。ボランティアを行う場合に、ボランティア側に専門性以外の要素として必要となる能力としてその場での判断力がある。災害の現場は、日常に経験するものではないため、ボランティアとして活動する直前などに、クロスロードゲームによって現場でおこる判断に悩む事柄を疑似体験することはボランティア活動が問題なく遂行されるためには重要であると考えられた。カードは、その内容を精査するとともに、これまでの体験からカード化してストックしておくことが重要と考えられた。

A. 目的

ボランティア活動を行うにあたり、直面する諸問題から、それらに対応できるようになるためのトレーニングツールを開発する。

B. 研究方法

中越沖地震被災地の柏崎市でのインタビュー調査及び関係者によるディスカッションである。これらには、特定非営利活動法人日本ファーストエイドソサエティ及びボランティア安全衛生研究会の協力を得て実施した。また、教育ツールの開発としては、すでに防災においてトレーニングツールとして開発されている¹⁾ クロスロードゲームを利用する。

C. 結果

1) クロスロードゲームの概要

クロスロードゲームでは、問題カードの内容から「社会の問題点や仕組みを学ぶ」、また問

題カードの内容だけで回答を判断するという「少ない情報から重大な判断を迫られる疑似体験」ができる。そして、その効果として、考えることが大事であることや、知識の欠如を認識することが考えられる。また、長期的な効果としては、気づきからの自発的な学習が期待され、問題カードの内容と似た事例が後日、ニュースなどで報道された場合などに、事例の問題点などが理解できるようになる。

このゲームは、1 グループ 5 人で実施する。グループ構成人数の多少の増減は問題ないが、奇数人数でグループを作ることが望ましい。用意するものは①問題カード②イエスカード、ノーカード（それぞれ各人に 1 枚）③ルール解説用紙（各人に 1 枚）④青座布団、金座布団（カード、ポーカーチップ、キャンディなどで代用可能）⑤（ふりかえりに使う場合のみ）クロスノート（各人に 1 部）⑥感想シート（各人に 1 枚）である。プレイヤーは、1 人ずつ順番に問

題カードを読み上げる。カードが読み上げられるごとに、プレイヤー全員が、示された回答のイエスカ、ノーかをその根拠を考えるとともに選択し、自分の意思をイエス・ノーカードを裏に向けて自分の前に置くことで示す。問題それぞれに対応者（立場）が示してあり、その者になったつもりで回答を選択しなければならない。全員がカードを自分の前に裏に向けて置き終わったら、一斉にカードを表に向ける。選択された回答の多数派に得点を表す青い座布団を配布する。グループの中で、イエスカードかノーカードを出したのが「1人だけ」の場合は、その人1人が金座布団を1枚もらえる。この場合、他の人は、誰も青い座布団をもらえない。全員が同じ回答の場合は、誰も何ももらえない。また、自分の意思ではなく、あえて多数派と考えられる回答、また、たったひとりとなる回答を選びそれぞれ座布団獲得を目指してもかまわない。座布団を配布し終わったら、問題を読み上げた人から、自分の回答の根拠を述べていく。全員が根拠を述べたら、次の問題カードへとすすむ。問題カードをすべて読み終わった時点で、最も多くの座布団を持っている人が「勝ち」となる。また、いくつかの問題カードにおいて、ふりかえりとして、それぞれ回答（イエス・ノー）を選んだ際の問題点を列挙し、クロスノートに記述する。所要時間の目安は、「ルールの説明」10分、「ゲームの実施」50分、「ふりかえり（クロスノート）」30分の合計90分である。

問題カード（案）として作成された11枚を資料1に示す。

D. 考察

ボランティアを行う場合に、ボランティア側に専門性以外の要素として必要となる能力としてその場での判断力がある。災害の現場は、日常に経験するものではないため、ボランティアとして活動する直前などに、クロスロードゲームによって現場でおこる判断に悩む事柄を疑似体験することはボランティア活動が問題なく遂行されるためには重要であると考えられた。カードの内容については、実際にボランティア活動が実施される場合に、利用してもらったり、ヒアリングを重ねることによって精査するとともに、これからもボランティア活動の体験からカード化してストックしておくことが重要と考えられた。

E. 参考文献

1) 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.

F. 研究発表

1. 論文発表 なし
2. 学会発表 なし

G. 知的所有権の取得状況

1. 特許取得 なし
2. 実用新案登録 なし