



# 教材ご紹介

慶應義塾大学商学部

吉川肇子

(きっかわとしこ)



# ゲーミング・シミュレーションとは

- ゲームを使う問題解決技法(兼田、2005)
- 教育への利用
  - ゲームという道具を使って、問題を考える
- ゲームで何を学ぶのか
  - 正解を学ぶ: ぼうさい駅伝, 大ナマジン
  - 問題の構造を学ぶ(ルールが社会問題の構造を暗示している): 大ナマジン
  - 問題を共有する、意識を共有する: クロスロード
  - 感情を学ぶ: おそらくすべてのゲーム
  - 作って学ぶ: ぼうさい駅伝



# これまでに作ったもの

- クロスロード
- 家族で防災1年間「大ナマジンすごろく」
- ぼうさいダック
  - 損保協会に感謝申し上げます
- ぼうさい駅伝(with 防災ゲーム研究会)
  - このほかにも, ぼうさいDouthrough 10, ぼうさいダズン, にぎやか荘の謎, 新作もあり

# 「クロスロード」とは

- 阪神・淡路大震災のときの「実話」がもとになった教材
- ジレンマ、トレードオフ、「あちらを立てればこちらが立たず」
- 文科省の研究プロジェクトの成果物、登録商標(2004-83439)
- 神戸編→市民編・高知編・学校安全編・大学生編・要援護者編
- 京都大学生協で販売(神戸編・一般編、市民編)



**あなたなら配る?**

避難所に3万人食糧は2万食

「避難所に3万人、確保糧は2万食。まず、2万人が困る。55年の阪神大震災で神戸市職員が難しい判断を迫られた状況をもとに、京都大学防災研究所巨大災害研究センターの矢守克也助教授がカード教材を作った1冊。『自治体職員の思考トレーニング』として活用してほしい」といふ。

教材名は「クロスロード」。これまで神戸市職員4人に「被災後に体験したジレンマ」について聞き、約70の事例をトランプ大のカードにした。最終的には100人のインタビュー

**震災教訓 カード教材**

**京大助教授が作製**

**「自治体職員 思**

カード作製は文科省の「大都市大震災軽減化プロジェクト」の一環。矢守助教授は「神戸市職員が今も『逆風がとれたら』という悩みを残しているのが聞き取りからわかった。その思いを共有するこが、今後の災害での行政職員の判断に生きるだろう」と期待する。

初期対応の神戸市職員から聞き取り

文科省プロジェクト市役所で中間報告会

場面ごと議論し追体験

東海・東南海と近畿を襲った震災から10年。被災者支援の場である神戸市のボランティアの活動が活発化。震災から10年経った今、神戸市職員は「被災者支援の場」をめぐって議論し追体験。文科省プロジェクト市役所で中間報告会が開かれ、神戸市職員から聞き取りされた事例が紹介された。

カードを使って「仮設住宅の建設」を議論する市職員ら。神戸市中区中央、神戸市役所

「被災者支援の場」をめぐって議論し追体験。文科省プロジェクト市役所で中間報告会が開かれ、神戸市職員から聞き取りされた事例が紹介された。

**「クロスロード(CROSSROAD)」:**

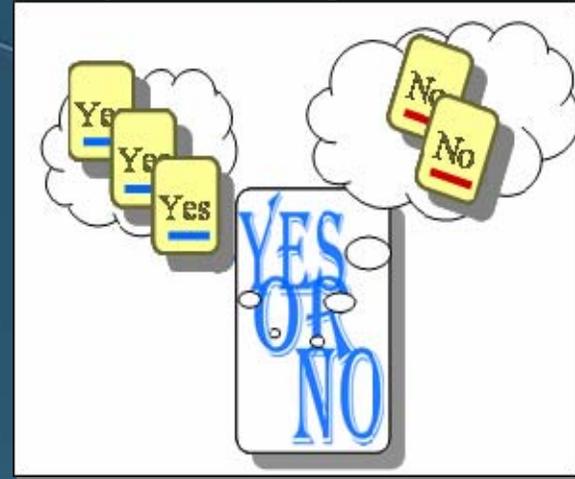
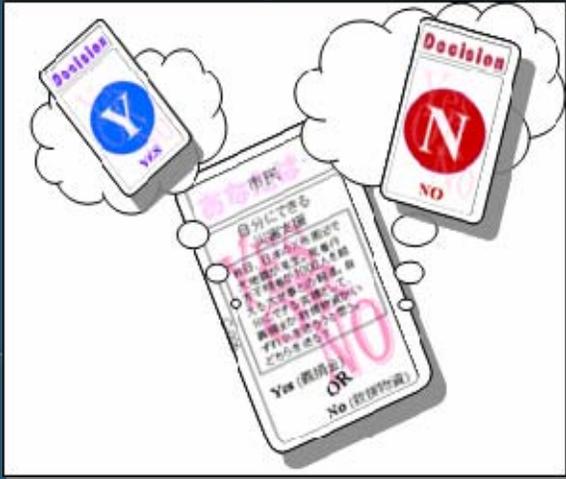
① 重大な分かれ道、人生の岐路

② 人と人が出会う場所、活動場所

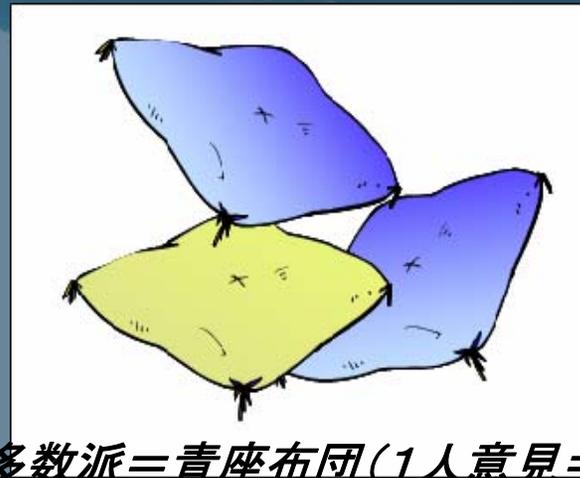
# クロスロードの基本ルール

1 YesかNoかーどうしよう... ?

2 決断してY/Nカードを裏向けて



3 オープン... !



4 多数派=青座布団(1人意見=金座布団)



# 何を考えて作っているのか

- 本人が出向かなくてもできるようなものを
  - ルールの簡略化
  - 説明書(ファシリテータ用資料)の充実
- 知識を持っている人が常に勝つ, がないようなものを
- 一生懸命やっても大人が子供に負けることがあるようなものを
- 次は自分で作ってみたいくなるようなものを



# ゲームを教材として使う際のポイント

- 従来の「教師—生徒」関係ではない学び方のための道具
  - 「水平的人間関係」(杉浦、2005)
    - 誰もが誰かの先生になる
    - 自分でゲームを作ってみる:内容の改変、ルールの改変
    - 単に「取っつきやすく、おもしろくした」ものでは恐らく効果的でない
- 他方、小道具に凝ることも重要