

「クロスロード」を手がかりとした
生涯学習推進のためのディスカッション・ツールの開発
The development of the discussion tool for lifelong education
as a clue in “Crossroad”

石川県立大学 教養教育センター 桑村 佐和子

1. はじめに

今日、人々の多様な生涯学習を支援するためには、より多様で、選択の幅の広い、あるいは数多い学習機会等の提供、学習成果の評価等が求められている。しかし、学習施設・設備や予算などの学習資源は限られているため、人々、あるいは組織の間での連携・協力が不可欠であることは改めて言うまでもない。それは、生涯学習支援ネットワークの観点から言えば、多様な人的、あるいは組織間ネットワークが構築され、それらの構成要素間関係の種類、量が共に多いことを意味している。そのような生涯学習支援ネットワークを構築することにおいて、ディスカッションとはどのような意味があるのだろうか。

ディスカッションは、一般には、異なる人、組織の間で互いの意見を出し合い、最終的には目的や手段・方法等の調整を図るために行われることが多いだろう。あるいは、1つのテーマについて話し合い、その営みを通して情報を交換、共有し、お互いを知ることが目的とすることもある。企業等の採用試験などの場では、それを外から見て参加者の人となりを知ろうという場合もあるが、それはあくまでも採用試験のツールとして使うものであり、本来の目的ではないだろう。

生涯学習支援のためのネットワークにあっても、人的ネットワークのレベルであれ、組織間ネットワークのレベルであれ、連携・協力のためには、それらの間の調整や情報交換は時に必要となる。その際に、必ずしもディスカッションという形式を取ることはなく、どちらかからの一方的な情報伝達によって問題が解決されることもある。しか

し、生涯学習推進、社会教育の現場の話を伺うと、ディスカッションをした上での問題解決も少なからずある。また、ディスカッションによってヒントを得て、後に各人が独自に問題解決を図ることもある。実際、今回の試みは昨年度の石川県社会教育主事の会で行った、ワークショップ形式でのディスカッションをきっかけとして、その際の問題点を解決する方法として検討を始めている。

(注1)

本稿では、生涯学習推進におけるディスカッション・ツールの開発の試みについて報告するが、その前にまずディスカッション・ツールの開発の意義を述べ、どのようなツールとして開発を目指すべきかを整理しておきたい。その上で、後述するように、まず「クロスロード」を手がかりとして開発をはじめ、生涯学習関係の授業等を通して、学生の協力を得ながら整備してきた過程を報告する。

2. 生涯学習推進におけるディスカッション・ツール開発の意義

ディスカッションには日常的なディスカッションもあれば、非日常的なものもある。また、社会教育主事のような専門的な立場の人同士で行われる場合も、住民同士で、あるいは住民と専門家という立場の違う人同士のディスカッションの場合もある。同じ立場であっても経験の違いもある。同一地域で、異なる地域で、といった違いもあるだろう。

また、ディスカッションをベースにした問題解決方法もさまざまに開発されている。例えば、ブ

レインストーミングなどは定着している方法の1つであろう。昨年度のワークショップもカードブレインストーミング（CBS）と空間配置法を用いている。最近では、ワールド・カフェのようなスタイルも報告されている。

しかし、本稿で目指そうとしているツール開発は、生涯学習推進の立場、あるいはそのようなことをしようとしている人達が日常的にはあまり顔を合わせないような、非日常的な場で話し合うときを想定している。なぜなら、日常的な場でのディスカッションはある程度問題がはっきりしており、お互いに考えていることがわかっているため、あえて、何らかのツールに頼る必要はないかもしれないが、非日常的なディスカッションの場合には短時間では表面的な話し合いに止まったり、数名の人の話を拝聴する、ということになりがちであると考えるからである。

先述の社会教育主事の会議では、ベテランと新人が1つのグループになって話し合ってもらった。そのような場合、個人差はあるものの、一般には新人が遠慮して自分の意見を言いにくい状況が生まれがちである。勿論、ベテランの話は体験に裏打ちされた貴重な情報が詰まっているだろう。その一方で、新人が困っていることの中に今後のヒントを与えてくれるものがあるのではないだろうか。また、社会教育主事の方の話を伺うと、そのようなディスカッションの中で情報が共有されたり、共感することもある。

なお、本稿でいう「生涯学習推進のため」には、大学での生涯学習関係の授業を受けている学生への支援も含んでいる。なぜなら、「生涯学習概論」や「社会教育計画」など、社会教育主事や学芸員資格科目の場合は、受講生は実践の場に出たいこうとする学生であり、授業中もより実践的に考えさせるツールが必要だからである。学生にしても、すでに他の授業で現場を垣間見せてもらっていることがあり、そのような場合には、その経験をもとに話し合うことができるだろう。また、後に示す学生の感想の中で述べられているように、学生間であっても、普段はあまり授業内容に関わ

って学生同士話し合うことは少ないようである。授業によってはほとんど知らない学生同士が集まっており、話しあうこともない場合がある。特に、そのような場合には、グループワークが難しく、ほとんど何も話し合えないことがある。学生の話を知ると、お互いに知らない者同士の場合、遠慮や不安があるらしい。そのような精神的なハードルを下げる方法としてのツールがあると良いのではないだろうか。

3. ディスカッション・ツールの開発方法

(1) リスク・コミュニケーション「クロスロード」の援用

それではどのように開発していったら良いのであろうか。本稿では、まず、すでに開発されているツールを手がかりとして、生涯学習支援にあったツールを開発することにした。今回は、「クロスロード」を取り上げることにした。

「クロスロード」は、阪神淡路大震災の教訓を生かして防災教育を行うためのツールとして、矢守克也、吉川肇子、網代剛によって2005年に開発されたものである。(注2)「クロスロード」は、ゲーミング理論を用いて開発されており、いわゆる勝ち負けを競うゲームでもある。最も基本的なゲーム内容は、次の通りである。

用意するもの：問題カード、
Yes/Noの2種類のカードをそれぞれ人数分、
座布団カード（青色と金色を数枚ずつ。金色の方が少なくても良い。また、ミニチュアの座布団を作っても良い）

<手順>

- ①参加者は、5～7名程度の、できれば奇数名のグループに分かれる。
- ②参加者の一人が問題カードから1枚を取り出し、読み上げる。
その問題カードには災害時に起こりうる状況が示され、ある一定の立場からの2択での判

断を求めている。

③参加者は Yes/No のどちらかのカードを裏に向けて出す。

④参加者全員が合図にあわせて表にする。

その時、多数派の人達が得点（青座布団）を獲得することができる。ただし、もし一人だけが他者と異なる意見だった場合には、多数派は得点することなく、その人が得点（金座布団）を獲得することができる。

⑤自分が出したカードについて、全員がそれを選んだ理由を話す。

⑥つぎの問題カードを選ぶ・・・

というようにして、②～⑤を繰り返し、最終的に、得点（座布団の数）が高い（多い）人が勝ちとなる。座布団の色によって得点差をつけても良い（青1点、金2点など）。

「クロスロード」では、あえて、「金座布団」の獲得をねらって、他の人の考えを予想しながら自分の考えとは違うものを選んで良い。ただし、⑤ではそのカードを選んだ理由を述べなければならない。実は、この「ゲームとして得点を競う」というところに、様々な立場の参加者が意見を言いやすくなる工夫が見られるのである。なぜなら、万が一、本当に思っていたことがみんなと違っていた場合でも、「金座布団」をねらったのだ、と装うことができる。それによって、安心して判断することができるし、また、もちろん、あえて自分の意見とは異なることを言うことも、自分が普段は思ってもみなかったことを考えるきっかけになる。

このようなことを巧みに仕組んである「クロスロード」は、今回開発しようとするきっかけとなった社会教育主事の会議でのディスカッションの条件を満たしているのではないだろうか。つまり、ゲームであるという前提から、キャリアの違いを気にせずにある程度自由に意見を言うことができ、またルールにより発言の機会が与えられる。これは学生においても同様である。いかにして、様々な立場や背景を持った人に遠慮なく自分の意見を述べてもらうかがディスカッションの成否を分けるだろう。

(2)「クロスロード」の社会教育編の開発

この「クロスロード」は防災教育だけに限定されるものではなく、食の安全編、学校安全編などの別の分野、地域限定版、職種限定版などが開発されている（表1）。本試みも、石川県立大学食品科学科の小西康子によって食の安全編を紹介され、小西と共に石川県立大学で主に1, 2年生を対象としたボランティアな少人数ゼミで用いたのがきっかけである。（注3）その際に、社会教育編も開発することができるのではないかと考え、さらに、防災教育編でのクロスロードファシリテータ講座に参加させてもらい、その意を強くした。今回は、この「クロスロード」の社会教育編といったものを開発の出発点としたいと思う。

表1 クロスロードの種類

- | | |
|---|----|
| <ul style="list-style-type: none">・神戸編、一般編・市民編・海上保安庁編（職務特殊）・高知編（地域版）・災害時要援護者編・感染症編・学校安全編・東海地震編・子ども編 | など |
|---|----|

開発といっても、具体的には社会教育関係の問題を作成することになるであろう。その開発手順も「クロスロード」での作成過程を参考にすることとした。ただし、個人的な作業から始めることとなった。

その手順は、おおよそ、つぎの2つの作業を繰り返すことになる。

①今までの生涯学習推進、社会教育関係者から聞いた話や実際に企画に関わった経験をもとに、基本的な問題を数問作る。

②実際に使ってみてもらい、その反応を調査し、精選する。

しかし、①に関しても個人では限界があるため、生涯学習推進や社会教育について学ぶ学生で、演習などで現場のことも知っている学生の協力を得

ることとした。これは、結果として、学生の興味のある問題も取り入れることになった。現在は、①、②ともに「社会教育計画」「生涯学習概論」等の授業で用いて、検討してもらっている。これらの作業を通してできあがるであろう問題群が「クロスロード」社会教育編の基本的な要素となるはずである。

4. A大学での実践報告

本稿では、その取りかかりとなったA大学での実施内容とその結果を報告する。なお、A大学は5学部からなり、学生数は1万2千人を少し超える。社会教育、生涯学習を専攻する学生もおり、学生は県内、および近隣の県出身者が多いとはいえ、全国各地から集まっている。

(1) 授業内容と学生の特徴

「クロスロード」(社会教育編)を最初に計画した授業は、「社会教育計画」(4年生対象、通年)の前期分を、7月下旬に集中講義として行われたものである。この授業は、社会教育主事、学芸員のための資格科目の1つである。

また、「社会教育計画」という授業科目は複数開講されているが、担当した授業では、受講生は複数の学部、学科の学生であった。したがって、4年生とはいえ、学生同士が初対面、あるいはほとんど顔を合わせたことがない場合もあったようである。授業者も、非常勤講師として担当したのであり、学生とは初対面である。

受講生の中には、若干名、社会教育関係を専門とする学生がいたようである。そうではなくても、これまでの実習等で市民講座を作った経験のある学生が少なからずいた。

(2) 全体の流れ

授業全体の目的は、社会教育主事の社会的な役割や求められる資質、社会教育に関する事業計画等について理解を深めることである。集中講義は3日間連続で行われた。

クロスロードに関しては、まず、1日目の最後の授業時間に簡単な説明ののち、実際に「クロスロード」防災編の問題を体験してもらい、「クロスロード」の実施方法を理解してもらった。さらに、「クロスロード」社会教育編を作るとしたらどのような問題が考えられるかという課題を与え、各自に問題を作ってもらった。

2日目は午後から「クロスロード」社会教育編として試作した問題に取り組んでももらった。1日目の学生が作った問題はそのまま使えるものはなかったが、実習等での実体験をもとに考えられたものは少し手直しをする程度で問題とすることができた。学生の参加しやすい問題セットにするため、できるだけ学生のアイデアをもとにした問題を多く用意することとした。(感想文を読むと、学生は、自分のアイデアがもとになっていることがわかるため、具体的な体験も話していたようである。)

(3) 練習としての「クロスロード」防災編

「クロスロード」を理解してもらうために、すでに販売されている防災編の中から問題を取り上げ、体験してもらった。取り上げた問題の概要は表2の通りである。この4問は学生にとっても考えやすそうな問題を選んだ。ここでは、具体的な問題をそのまま提示することはしないが、これらの問題は京都大学生協で頒布されている。(カードはまだ手作り感のあるものであったが、実施するには十分である。)

表2 練習用に提示した問題

- | |
|---|
| <ol style="list-style-type: none">1 : ボランティア団体の代表として、よく働いてくれているボランティアの学生がいちゃついているの
注意するか。2 : もし受験生だったら、必要とされている避難所の手伝いを続けるか、勉強に専念するか3 : 母親として、わが子を迎えに行く途中で、目の前で生き埋めになっている人の救出とわが子を
迎えに行くのとどちらを優先させるか4 : 主婦・主夫として、普段、防災のために風呂の残り湯を溜めるか、浴槽がかびたり、湯あか
がつくのを防ぐために捨てるか |
|---|

「クロスロード」防災編の実施方法は、グループに分かれるなどの部分はもとの方法をとったが、問題はプロジェクターに映し出し、授業者が教室全体の進行状況を見ながら提示するという工夫を加えた。そのような問題提示方法をとったのは、2日間、同じ条件で行えるように考えたからである。具体的には、次の日に学生が出したアイデアをもとに作成した問題を入れることを予定しており、本務校ではない大学での集中講義で、2日目にプリントアウトできないことがみこまれたから

である。

実施した結果、表3に示されるように、学生の反応はよかったといえるだろう。例えば、「普段あまり深く考えないことも改めて深く考えることで、自分自身の生活を振り返ることができましたし、自分の意見だけでなく、周りの意見を聞くことで新たな発見があったりと、とても有意義な時間でした。」など、他人の意見を聞くことの大切さや、思考を柔軟にすることに役立っていたようである。

表3 防災編「クロスロード」の感想

基本的には回答をそのまま転記しているが、誤字等を一部修正している。

- ・クロスロードというゲームを初めて行い、皆がいろいろな意見を持っているということに気づけました。特に、私は意外と他の人とはずれた考えを持っていることに驚きました。
- ・何かの判断をするとき、道は必ず1つではなくて、どれが正しいと決まっているわけではないと思います。世の中には本当に多くの人があるので、意見も十人十色でしょう。だからこそ、クロスロードのようにして、正しいと自分が思わない方の意見も考えてみる体験はとても良いなと感じました。
- ・どちらも選びがたい問題をあえて選び、意見を出し合うというのは、幅広い視野で物事を捉えなくてはならない社会教育主事にとっては大変参考になるものではないかと思いました。他人の意見を聞くことで、新たな発見があり、1つの物事に対する見方が増えます。これを続けることで社会教育主事に必要な能力が鍛えられるのかもしれないと思いました。
- ・互いの意見を言い合うことで、初対面の人ともすぐ打ち解けることができ、良いアイスブレイキングになった。しかし、思ったよりもいろいろな視点からの意見が出なかつたので、そこが反省点だった。私は以前、グループディスカッションで、「もし地球にウィルスが蔓延してみんな死んでしまう。しかし、6人は入れるカプセルがあり、10人生きている人中6人がカプセルに入れることになった。誰を入れる？（牧師、弁護士、弁護士の妻、医者、女優、作家、中国人、女子学生etc.）」というのがあった。2択の問題よりも沢山選択肢のある問題を作った方がふくらみやすいのではないかと思った。
- ・クロスロードというゲームを始めて体験しましたが、ただ講義を聴くという受け身型ではなく、参加型の授業でしたので、とても刺激的でおもしろかったです。普段あまり深く考えないことも改めて深く考えることで、自分自身の生活を振り返ることができましたし、自分の意見だけでなく、周りの意見を聞くことで新たな発見があったりと、とても有意義な時間でした。また「もし自分だったら、・・・」と仮定して考えることで、異次元の世界を想像することができ、頭が柔らかくなったような気がします。

次回は本物の座布団を使ってクロスロードで白熱したいです。

- ・1つの事柄に関しても立場や状況によって判断や考え方がいくつもあり、大変おもしろかったです。普段の生活の中でも1つの考えに固執せず、多角的な視点を持って行動することが大切であるということが理解できました。

・ Yes の場合と No の場合、両方について深く考えることができ、思考の訓練としては非常によいものだと思います。起こりうるジレンマだけれど、普段は深く考える機会があまりないというようなことが結構あると思います。こんな時なら・・・、こうした場合は・・・と自分の中で様々な状況分けをして解決策を探していく作業は社会教育主事に限らず、社会人として役立つ訓練だと思います。おもしろいですし、もっといろいろな状況でやってみたい！と思いました。

・ 自分の意見を伝え、他人の考えを聞くことで行動の可能性を広げることができるゲームだと思います。自分が常識的であると思っていることが、他者の視点からはどう考えられるのか、それを配慮することは大切なことです。

最善の策を考え行動するよう努める際に、どんな課題が挙げられても、幅広い視野から取り組むことの重要性に、改めて気づくことができるゲームでした。

細かな状況を想定し、多様な判断を考慮していく上で、何を最重要とするのか、その基盤とする意思まで影響があると感じました。

・ クロスロードという言葉は今日初めて耳にしました。今日の内容は、授業としてやっていた為、比較的すぐ結論を出せました。しかし、現実の問題となったら、何を優先にしてしまうのか・・・。今日のように自分の目の前の人か、自分の子どもかと、命の問題となってしまうと、授業では目の前の人と選びましたが、実際どのような行動に出るのかわかりません。このようなことが起きなければ良いのですが・・・。

・ Yes か No かなかなか1つには決められない問題が多く難しかった。

どちらが“正解”とは言えないが、自分と違う答えを持つ人の話は新鮮で、自分の頭をさらに柔らかくしていきたいと思った。また、相反する意見も上手く聞き入れ、理解しつつ、グループで1つの答えを出していく作業は大変だが、刺激があり楽しかった。

・ 「もし自分が〇〇だったら・・・」という与えられた〇〇という立場で考えなければならないのに、自分だったらという考えを混ぜてしまい、その立場の視点というのが話し合いの場に少しかけてしまった。自分がこうしたいという思いだけではなく、自分の立場を踏まえた発言や行動が社会の様々な場面で重要になると感じた。また、自分の反対意見について考えてみることで、ものの見方や考え方が深まることもわかった。

・ よく、「～だったらどうする？」と仮定の話で盛り上がりすぎるが、このような現実を考えられる社会的問題を取り上げるのは非常に頭を使い、他者の意見に興味があった。こうした私たち若者の一人一人の考えによって、未来の環境や社会が作られていくのだろうと思うと、不思議で、また責任や真剣さも大切だと思った。広い視野と多様な見解を身につけたいと改めて感じた。

・ クロスロードを通して、自分以外の人意見を聞くことで、自分では考えられないものの見方（女性、一人暮らしの人）や物事の見方を知る良い機会になった。また自分の意見とは逆の立場の意見を考え、自分の意見を述べることで、自分の意見に説得力が増すと思った。

・ この勉強法は日々の頭の硬い考えがやわらかくなるものだった。「もしも」や「仮に」と言うことを想定することで、未然に問題の対処法を考えることができるだろうし、どのような賛成意見、反対意見が考えられるかを予想できるという点で良いと思った。しかし、問題の重さの限界がわからなかったというところが少し引かかった。とても勉強になりました。

・ 社会的ジレンマといわれる選択肢どちらを選んだとしても、問題点は必ず残るんだと思った。この作業を通して何をしたかったのかが少し疑問でしたが・・・。

(注：翌日に社会教育版を実施するために、練習として行ったことが理解されていなかった。社会教育版を実施した後では、「多角的に問題を捉えて、解決策を考える良い訓練になると思います。」と感想を寄せている。)

・自分だけの勝手な先入観が他の人の話を聞くことでなくなった。そして、このような考えもあるのだなと考えさせられ、視野が広がった。

また、普段からいろいろなシチュエーションを想像してどのような行動をするのか、考えてみようと感じました。

・大変きわどい質問項目で、すぐにどちらがよいか判断するのは厳しかったです。また、自分と同じ判断でも理由は異なっていたり、反対派の理由を聞くことで、説得させられることもあったので、人の意見を聞くことの重要性を実感することができました。また自分の考えがすべてではなく、多角的に物事を考える必要性に気がつくことができました。

・全員、初めてしゃべった人で最初は緊張したけど、楽しかった。特に、金の座布団を得るためのかけひきや、色々な人の意見を聞くことができたので、楽しくゲームできました！またやれたらやりたいです。

・楽しみながら発想力やディベート力が身に付くだろうし、興味深いものでした。

・初めてクロスロードというものをやりましたが、Yes と No ととても微妙なところで悩みました。また別な意見の人の考えを聞き、納得することも多々あり、問題を様々な方向から考えることが大切であると思いました。とても楽しく行うことができました。

・一人でこのような問題に直面したときは、視野が狭く、誰からもアドバイスを受けれずに考えないといけないが、ゲーム形式、多人数でやることによって、同じ意見の違う考え方、違う意見の考え方など、幅広く、その事柄に対して考えを深めることができるのでとても良いと感じます。このようにすべての人々が、いろいろな事柄を想定して考えを深め、より最善の選択を導き出せる能力もこれからの社会に必要となっていくと考えます。

・今回のクロスロードは初めてやりました。人の立場に立って、物事を考える機会というのは案外少ないので勉強になり楽しかったです。

・“Yes” と “No” どっちが正しいとかではなく、その人になったとき、その人はどうするかと考えて、答えを出すのは難しいと感じました。“Yes” と “No” それぞれ答えた人の意見を聞き、“ああ、そういう考え方もあるんだ”という発見ができ、人の見方って、人それぞれでおもしろいと感じました。「この間、皆一致するだろう」と思っていたけど、一致ということもなく、人の個性を知る上でとても楽しいゲームだと思いました。

・グループ内ではいろいろな意見が出てとても参考になった。また、グループ毎での発表では、自分のグループにはない意見も出て参考になったことは変わらないが、何より、それぞれのグループの色がでていたことがおもしろかった。どのグループもいろいろな人が集まっているのに、それなりに持ち味のある集団になっていたことが興味深かった。それと同時に自分の意見の根拠となる理由を説明する難しさを学んだ。

・答えが同じ Yes(or No)でも、その答えにたどり着くまでの思考のプロセスや根拠がみんな違って興味深かった。また、両方の立場に立って考えるということが、視野を幅広くする練習になったと思う。

(4) 「クロスロード」社会教育編（試作版）の
実施

つぎに、2日目の午後に、試作した「クロス
ロード」社会教育編を実施した。

問題の提示方法は（3）と同様であるが、座布

団カードではなく、キャンディーを使用した。こ
れは2008年4月25日に参加したクロスロードファ
シリテータ講座でも紹介されていた方法であり、
他にも様々なバリエーションが考えられる。

その問題の概要は、表4の通りである。

表4 問題の概要

	立 場	状 況	選 択
問題 1	サッカーチームのコーチ	あまり練習に参加しないが、上手な選手がいる	試合に出場させる／させない
問題 2	社会教育主事	社会的に意味のある講座だが人気がない連続講座。	継続する／しない
問題 3	成人式を迎えた人	幼なじみの親友と連れだって成人式会場まで来たが、式に出ずに、遊ぼうと誘われた	式に出る／出ない
問題 4	市民センターで講座を開いている学生	他の、親子参加の竹細工講座でナイフで遊び始めた子どもを見かけた	注意する／しない
問題 5	町の農産物を PR する催し物の責任者	広く宣伝したのに、天候不良につき出品する品物がない	他県から取り寄せる／取り寄せない
問題 6	婦人会会長	任期が終わるので、他の人に頼みたいがなり手がない	会長を続ける／会を解散する
問題 7	社会教育主事	ある人物に講話を頼んだら、講座の趣旨と違う話を始めてしまった	講師に注意する／しない
問題 8	社会教育主事	お世話になっている人に頼み込んで講座を開いたところ、受講生が質問といって持論を述べ始めた	受講生に注意する／しない
問題 9	公民館館長	良くない噂がある団体が会議室を借りたいと言ってきた	予約を受け付ける／受け付けない
問題10	公民館館長	数年来公民館で活発に活動しているグループが定期的に講座を開きたいから年間予約をさせて欲しいと言っている。3ヶ月前からという規則がある。	予約を受け付ける／受け付けない

その実施後の感想をみると（表5）、基本的には防災編と同様の感想が見られ、それなりの問題には仕上がっているようである。ただし、いくつかの問題で意見が分かれななどの課題が指摘されている。さらに、ゲームの進め方についての指

摘も見られる。実際に、問題を提示しながら全体的な様子を見ると、グループによって、盛り上がるどころと盛り上がらないところがあった。この点に関しては、別途検討することにした。

表5 「クロスロード」社会教育編（試作版）の実施後の感想、意見等

基本的には回答をそのまま転記しているが、誤字等を一部修正している。

社会教育版「クロスロード」の感想、意見を書いてください。改善すべき点、解決策がありましたら、書いてください。

- ・クロスロードは日常の決めるに決められないもやもやする気持ちをみんなで話し合うことでスッキリしたり、また、共感することでその人の人間性や考え方が少しでも理解でき、グループワークとして使うのにはとても面白いゲームだと思います。

ただ、みんな同じ意見になる問題だとつまらなくなる可能性があるので、人によって意見が分か
れそうな問題を作ると、さらに盛り上がるのではないのでしょうか。

- 意見が半々になるような問題の方が良いと思った。
- 最初の意思表示カードの多い方が座布団をもらうのではなく、意思表示して、意見を話して、最終的にみんなの意見を聞いて、自分はどっちかを再度カードを出して多い方がもらえるという方がよりよい意見が出て白熱すると思った。
- ○○の立場なら、○○を考えて、○○をするというような形で多角的に考えることができた。何らかの決断をするときには、その場の雰囲気などで簡単に結論を出してしまうのではなく、様々な立場を想定することが大切であるということが理解できた。
- 考えづらいジレンマもあるので、そういうものにおいては個人の考えをまとめる時間、Yes or Noの時間をもう少し長く設けて欲しかったです。しかし、思考の訓練になるので、役立つゲームだと思いました。
- クロスロードを何度もやってみることで、1つの事例には本当に多くの捉え方があり、解決策も多種多様なのだとわかった。もし、1つの問題毎に話し合う時間の設定があれば、もう少し話し合いの時間を有効に活用できたかもしれないです。
- 基本的に学生は議論が好きですが、こうした実際に社会現場で起きるであろう事柄を考えるのは新鮮で非常に勉強になった。また、他者の話を聞く姿勢や周囲に意見を伝える練習にもなり、とても有意義な時間だった。
- 問題点を挙げるのみでなく、解決策も考えなくてはいけないので、より深くまで物事を考える良い頭のトレーニングだと思う。また、今日は社会教育主事としての視点からもあり、今日は若干難しかった。

他の人の意見もただ聞いて納得するだけでなく、良い意味での批判精神を持って話を聞くことも、より深く考える機会が得られることを知った。

- クロスロードはやはりどっちが正しいとも言えないような状況、問題がとても面白く、みんなの意見が色々あって楽しいと感じました。よりよくするには、もっと悩む問題を増やし、時間をかけて、いろいろな意見に対して議論させていくともっと楽しくなると思います。
- 直観的に Yes か No は言えても、その理由を整理するには時間がかかるため、理由を整理する時間を設けた方がよいと思う。一瞬で意見をまとめる訓練には最適だとは思いますが・・・。
- やっぱり、他の意見も推測するのは難しいと感じました。金座布団ねらいで自分の意見と違うものを選ぼうかな、とも考えたのですが、いつも理由が考えつかずに金座布団ねらいではいけませんでした。でも、あらゆるパターンを考えるのは頭の体操としても楽しいな、と感じました。
- 話し合いの際に、「もしも」や「仮に」という設定がでてしまい、話の規模が拡大し続けることが問題だと思った。しかし、色々な人の様々な意見がクロスロードの問題になっている話の解決策となるのではないだろうか。
- 昨日に引き続き、いろんな人の意見が聞けて面白かったです。何より「私だったら・・・」と考えることが楽しくなってきました。また、今日はどうな理由だったら納得してもらえるかまで考えたことで、自分の矛盾が明らかになり、昨日よりも充実した学びができた気がします。
- もっとやりたかったです。自分とは違う意見を聞くことは自分にとってプラスになり、多面的に見られる力がつくと思います。

- ・多角的に問題を捉えて、解決策を考える良い訓練になると思います。
- ・他の人とのズレに気づかせられ、良かったです。
- ・昨日も感じたが、他の人の意見を聞くことの重要性を2日間通して感じています。その中で、せっかく人の話を聞いて意見が変わる場合もあると思うので、話し合った後、もう一度判断をする機会があっても楽しいと思いました。
- ・クロスロードでは、自分とは違った考えを持つ人の意見も聞けて、いろいろ参考になりました。全く正反対の意見を聞くのはとても面白く、様々な視点でものを考えられる良い機会だったと思いました。
- ・クロスロードは、一人では1つの方向からしか見れていなかったものが、みんなで考えるといろいろな切り口があって面白かった。しかし、いろんな切り口があるように見えて意外と同じことを言っていたり、結局つながっていたりすることがあったので、それをうまくまとめることが重要なのだと思いました。
- ・今日も面白かったです。昨日話し合った人達が多かったので、緊張することもなく話げできました!いろいろな考え方があってすごく納得させられることばかりでした。
- ・班員皆同じになった場合は、逆の意見を考えたり、逆の解決策を考えるのは非常に勉強になると思った。
- ・クロスロードの問題をもう少し細かい設定にした方が議論しやすいかな・・・と感じました。
- ・自分にとっては考えていなかった新しい意見を聞くことができ面白かったです。ただ、常識を問われるような印象がある間に関しては、状況によっては答えが変わる感じました。
- ・もう少し条件を示しておかないと「もしも・・・」の話ばかり出てきて進まない。
- ・はじめに意見を言う順番を決めていたのでスムーズに進み、全員の意見が聞けて面白かったです。座布団の数が1番になって嬉しかったです。同じ「Yes」でも意見はそれぞれ異なっていて、面白くて良かったです。
- ・人の様々な考え方を知ることができ、とても有意義なことだと思います。話し合う時間はもう少し長い方が議論できると思います。(問題による)
- ・全員一致するとあきらかなものはおもしろくなかった。時間を毎回何分話し合うと決めておいた方が話し合いが行いやすかったと思う。実際、最初の方が時間が余っていたが、後の方になると全員の意見を聞く時間がなく、途中で終わってしまった。
- ・クロスロードはいつも自分本位になりがちな私の思考回路に刺激を与えてくれるので本当にためになる活動だと思う。ただ、昨日も今日の偶数のグループだったので、奇数でやった方がもっとおもしろいのではないかと思った。

5. おわりにー今後の課題

現在のところ、A大学以外の大学の生涯学習概論や社会人を対象とする社会教育主事講習で若干取り入れている。概ね好評であるため、今後しばらく、この方向での開発を続けても良いと思われる。今後は、社会教育関係者の協力が得られれば研修でのディスカッション・ツールとして耐えるのかを検証することにしたい。

一方で、実施している中で、問題も明らかとなっている。第一に、説明が上手いかないと学生が困惑してしまったり、作業の意味が伝わらず議論が発展しないことがある。時間的制約があるために、説明をコンパクトに、かつわかりやすくするための工夫がさらに必要である。第二に、学生がディスカッションになれていない大学の場合、白熱しすぎて、険悪な雰囲気になることがあった。

ゲームであることを強調すると共に、ディスカッションへのとりくみかたのアドバイスもあわせて行わなければいけないように思う。

このような問題は、授業に取り入れた場合の「クロスロード」の進め方の問題である。「クロスロード」は部分的に用いることも可能であるため、このようにディスカッション・ツールとしてではなく、授業の導入部としてだけ用いる場合にはあまり問題が起きない。しかし、A 大学のように、ある程度時間をかけて取り入れると、大学の授業の中で扱うことは授業の理解度を上げることにも役立つように思われるため、上記の課題を解決して、大学等での授業でよりスムーズに使えるものにする必要があるだろう。

また、本方法の検討結果は別稿で報告するが、その中で参加者の属性にあわせた問題を選ぶことも必要があることがわかってきている。問題の選び方は難しいが、例えば、参加者に選んでもらった方が良いのかもしれない。ある程度、問題が選別できるまではそのような手法もとる必要があると思われる。

注

1. 桑村佐知子『生涯学習支援ネットワークの形成・維持に関する調査研究(1)』石川県立大学教育学研究室、2008.
2. 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、2005年1月
「クロスロード」には今回示したゲームをする部分だけでなく、防災教育という観点から関連のツールもあわせて開発されている。例えば、「クロスノート」という、Yes/No のどちらについて、それを選んだ場合の問題点を書き出す様子を提案している。本稿では問題づくりに焦点を当てたために触れていないが、A 大学などでは取り入れており、感想にも一部それに関するものが含まれている。それ以外の大学等では実施時間がとれず十分な検討ができていないが、このような方法もとても意味があるように思われるため、今後、いくつかのバージョンを考えていく中に入れていきたいと思う。
3. この少人数ゼミについては、桑村佐和子、小西康子「ポケットゼミ「アカデミック・ライティング入門」」(石川県立大学ポケットゼミプロジェクトチーム『ポケットゼミ・1・2年生を対象とする専門教育の試み—学生の知的好奇心に応えたい—』(2008年度石川県立大学教育改善プロジェクト報告)2009年3月刊行予定)を参照。