

ツール1：イントロダクション

このツールの目的

その場にいるすべての人の間に相互認識を生み出し、グループとしてのアイデンティティという感覚を確立する。

このツールを使うタイミング

MSPミーティングの開始時。特に、ステークホルダーがお互いのことをよく知らないMSPの初期段階。

イントロダクションとは

イントロダクションとは、緊張をほぐし、建設的な雰囲気を生み出し、参加するステークホルダー同士がお互いをよく知ることができるようにして、安心してやり取りできるようにする手段である。これらの目的を果たすためには、イントロダクションが単なる名前の紹介だけに終わってはいけい。ミーティングをスムーズに始めるために用いることのできるいくつかのツールを以下で紹介する。

使用するツールを決める前に、次のような点について考慮する必要がある。

- ・ 参加者は誰か。カルチャーや背景、ジェンダーの違いを考慮する。お互いに関わることに對し、参加者が否定的になる可能性があるケースを考えること。たとえば、宗教的バックグラウンドによるものなど。
- ・ そのミーティングは何を目的としているのか。参加者が集まるきっかけとなったテーマや課題について、注意深く考えること。イントロダクションの中で、このテーマを取り上げるか、それについて考察を行うこと。
- ・ なぜイントロダクションが必要なのか。イントロダクションの目的と、イントロダクションで何を達成したいのかを考えること。たとえば、誰もが安心して互いにコミュニケーションできるようにするため、そのグループを互いに交わらせる。あるいは、よりカジュアルな雰囲気を作り出す、等。

イントロダクション – ステップ・バイ・ステップ

以下で紹介するいくつかのイントロダクション向けツールは、その場の文脈に合わせ、最適なものにアレンジしていくことができる：

お互いの名前を知る：そのミーティングが1日以上続くもので、ややカジュアルな場合、スタート時に全員に発言させる（ただし長々と話し続けるのはNG）ことは有用だ。よりダイナミックなやり方としては、たとえば参加者に次の発言者を指名させるようにする。他の参加者を指名する前に、自分の名前を大声で叫ぶことを条件にする。これは25人以下のグループで有効である。

何を学び、どんな貢献がしたいか：参加者にカードを配り、そこに、何を学びたいか、そしてどのような貢献を自分がしなければならないかと思っているかを書いてもらう。すべてのカードには名前も書いてもらう。これにより、各人のニーズに応える助けとなり、どのような話題のときに誰を指名すればよいかを知ることができるようになる。

格言：このツールを使う際は、格言を書いたカードが必要となる（[ここ](#)から、CDIコース参加者から集めた50超の格言集をダウンロードすることができる）。この格言は、参加者の文化やバックグラウンドに関係したものである必要がある。たとえば、アフリカの文脈においてはアフリカの格言を用いる、等。

格言を書いたカードを床またはテーブルの上に広げ、誰もが部屋を歩き回ってそれを読むことができるようにする。各参加者は、最も印象に残った格言あるいはそのミーティングのテーマに関連していると考えられる格言をひとつ選び、なぜその格言を選んだかを説明する。それが、参加者がより個人的な経験や考えをメンバーと共有するきっかけとなる。

質問の引き金を引く：質問を行い、すべての参加者は自分の名前を告げた後にそれについて答えなければならない。これに適した質問とは以下のようなものだ：「なぜこのミーティングに参加したのですか？」最初の回答者が長々と話し出すと問題を引き起こしかねない。大人数のグループのための別のやり方としては、3～6人の小グループに分かれ、同じような形で質問に答えてもらう。

我々は何者か？挙手あるいは起立：大きめのグループの場合、参加者のバックグラウンドをよりよく知るために、バックグラウンドに特定の特徴を持つ参加者に挙手させるか立ち上がってもらう。たとえば、政府機関で働く参加者全員に起立してもらう。次はNGOで働く者全員、その次は…という具合だ。特定の特徴には、次のようなものが考えられる：母国語、専門分野や職業、その会場に来るまでの移動時間、そのワークショップに参加した理由、等々。このような特徴を最低5つ使ってメンバーを確認すれば、どのような参加者がいるのかが大体分かる。

互いに自己紹介：フリップチャートを壁面に貼り出す。ペアになり、お互いに自分の名前、出身団体、MSPの特定の中心テーマが自分の仕事にとってなぜ重要なかを話すようにする。さらに、会話を少しカジュアルなものにするために、そこまで重要ではないが、そのテーマに関連する質問をすることもできる。たとえば栄養がテーマであれば、参加者に一番好きな料理を尋ねてもよい。ペアになり、片方が質問を行い、得られた回答をフリップチャートに書き出し、次に交代して同じことを行う。全員が終わったら、各参加者は、フリップチャートを活用して他の参加者に自分のパートナーを紹介する。

シードミキサー（種を混ぜる）：ワークショップを始めるのによい方法で、すぐに友好的な関係を築き上げることができる。これを行うことで、30人以下のグループなら、30分未満で部屋にいる全員と話することができる。必要なのは、各人が参加者の人数と同じ数量を手元に置けるだけの大量の豆か種、あるいはそれと同じような点棒だ（たとえば参加者が25人いるとすれば、各人が25個の点棒を持っておく）。各人にはまた、紙コップ2個を渡しておく。種を片方の紙コップに入れ、参加者には30秒か1分で別の参加者に挨拶し、自己紹介するように言う。各参加者はこれをすべての参加者との間で繰り返し、豆を交換し、もらった豆は空いていた方の紙コップに入れる。最後には、全員の紙コップ（もともと入っていた方）に1つだけ豆が残るはずである。

名札：参加者全員に何も書かれていない名札を渡し、下の名前とニックネーム、そして自身についての会話がはずむような5つの単語か短いフレーズを記載するように言う。その単語自体が何かを物語るのではなく、会話のきっかけとなるようなものだ。ペアもしくは3人のグループになり、各人の名札に書かれた単語について議論する。数分後にグループを変え、できるかぎり多くのメンバーと話ができるようにする。名札の一例は次のようなものである：

ジョン（ジョニー）

ギター

メキシコ

サッカー

ガーデニング

さらに知りたい方は：

ARC (2001) Facilitators Toolkit. <http://www.unhcr.org/4371d7c92.pdf>

Robert Chambers (2002) Participatory workshops: a sourcebook of 21 sets of ideas & activities.
London: Earthscan.

備考：紹介したツール「何を学び、どんな貢献がしたいか」「我々は何者か？挙手あるいは起立」「シードミキサー」はRobert Chambersからの引用。「名札」はARC toolkitからの引用。