



## コミュニケーションと参加学的疫学の集いに参加して

“カルチャーショックとカウンターカルチャーショック”

平成21年7月23, 24日

於 大阪コミュニケーションアート専門学校

北海道デーリィマネジメントサービス（有）

獣医師 榎谷 雅文



7月23, 24日大阪で行われたNDKワークショップについて、私の感想なり、感じた事を振り返りながら、記録に残したいと思います。

## 7月23日 ワークショッププログラム NO. 1

### <アイスブレイク>

初めての参加者が、心うち解けるために必ず必要なプログラムである。体を動かすようなプログラムが、一番効果があるような気がしている。実施具体例は省略。

これを利用して参加者の班分けなどを行うと便利である。

### 私がよくするアイスブレイク 「この指と一まれ」

多くの参加者を色々なグループに分ける時のアイスブレイクです。

第1弾 参加者を少ないグループ数に分けます。

血液型での分類 同じ血液型の方は集合して下さい。

条件 話をしてはいけません。身振りもいけません。

第2弾 参加者を多いグループ数に分けます。

生まれた月で集合して下さい。

条件 話をしてはいけません。身振りはしてもよろしいです。

第3弾

生まれた干支で集合して下さい。

条件 話をしてはいけません。身振りはしてもよろしいです。

第4弾

生まれた星座で集合して下さい。

条件はありません。

それぞれのグループが完成するまでの時間を計ります。言葉でのコミュニケーションが取れる条件であると、グループが多くとも早く集まるようになります。また、誰かが「蟹座」集まれなどと声を出すと早くなります。

これは、コミュニケーションを如何早くとるには、誰かのリーダーシップが必要である事、声を出す事が重要であると知ってもらうアイスブレイクです。自ら進んで発言しないと、物事は進展しないと理解してもらうワークショップです。リーダーの存在が重要であると理解するアイスブレイクです。

「レクリエーションゲーム」で検索すると色々なゲームが見つかります。

7月23日 ワークショッププログラム NO. 2

**<聞き方のワーク>**

NDKワークショップ定番のプログラムである。人の話を如何にして聞くかを学ぶものであるが、条件設定によりかなり“しんどい”思いを体験するプログラムである。

2名でペアになり、お互いに与えられたテーマで話をする。しかし聞き手は、「心ここにあらず」とか、「無視するよう」とかの条件が与えられており、その中で話をする体験である。僅か1分の話であるが、無視されていると感ずると如何に話づらいかが判る。交代しながら話をするのであるが、共に“しんどい”思いを体験する。話を上の空で聞かれているつらさが体験できる。(女房のつらさが体験できる)

その後笑顔でとか、相づちと打って話を聞くとかで、次第に話しやすくなり、聞き手の態度如何で話が弾み、1分間が短いと感ずるようになる。

会話の相手に話しやすくさせるのは聞き手の態度や受け答えである。自分の考え方を前面に出さず、只聞いてやる事も重要な事柄であると実感できる。特に相手の意見を聞きながら、自分の意見を言うチャンスを狙っているような聞き方では、相手の話を聞いておらず、とんちんかんな会話になったり、相手の質問に答えていなかったりする会話になります。

又別に参加したワークショップでは、相手に対して「〇〇〇」の様にして話をして下さいというワークショップもあった。私の場合、相手を馬鹿にして話をして下さいというものであり、馬鹿にされている私は途中でテーマに気づく事ができた。このように只たわいもない話をするだけであるが、話し手の気持ちも会話と共に相手に伝わる事を知るべきであろう。

人の話をよく聞いてやる事が、他人の存在を認め、話し手の気持ちを楽にさせるかもしれない。只話をするだけで気持ちが楽になる事も多々ある。

7月23日 ワークショッププログラム NO. 3

**<堀北ワールド> BSE農家の1年**

日本で最初に発生したBSE発症農家の1年間をスライドショーにまとめたものである。数度拝見しているが、酪農家の笑顔が印象に残る映像である。完成度の高い映像作品である。



## 7月23日 ワークショッププログラム NO. 4

### <堀北ワールド> 9分割表

主要テーマを9分割表の中心に置き、その周囲の8つの項目をそれぞれ埋めていくものである。中心のテーマは、人であったり、目標であったりしてもよいかもしれない。そのテーマでどれだけの事を思い浮かべるかである。

## 7月23日 ワークショッププログラム NO. 5

### <合意形成トレーニング> サバイバルゲーム

森で遭難した事を想定し、生き残るためにはどうすべきかを班員全員で討議し、合意を得るゲームである。

色々な条件があるので、なかなか合意は得られない。その中で自分はどのような発言し、どのように人に影響を与えたかを、ゲーム終了後振り返るとおもしろい。他のメンバーの意見をよく聞く人、自分の意見を押しつける人などなど、その人の性格が表れるかもしれない。いつも時間が足りないくらいである。ゲームの正解はない事が多い。

会議での合意形成に役立つかもしれない。人の意見をよく聞く事も必要である事が判る。

## 7月23日 ワークショッププログラム NO. 4

### <ブレインストーミング> KJ法

あるテーマに対して、色々な意見からある程度の目標なり、テーマを絞り込む手法である。色々出たアイデアを、KJ法を用いてまとめて形にしていく。

今回のテーマ 「報告」

ある班は、特定の個人を想定し、部下が上司に報告するにはどうあるべきかを討議していた。我が班は、5W1H手法を用いて、いつ、何処で、だれが、何を、どのように、して報告すべきかを検討してみた。

まずは検討しやすいものからという事で、コミュニケーションツールを昔から現代まで色々上げてみた。のろしに始まり、携帯メールまでその手法は色々あるが、目に見える形が一番であろうか？記録に残す必要性も考えねばいけない。

特徴はどんな時に報告すべきかが検討された事です。失敗した時、具合が悪い時、成功した時など色々アイデアが出された。負の場面だけでなく、成功時にも報告すべきポイントであろうか。喜びの分かち合いも必要と思われる。



2日目

参加型疫学ワークショップ 蒔田 公平氏 国際家畜研究所

7月24日 ワークショッププログラム NO. 1

### <カルチャーショック体験>

参加者グループを2グループに分けて、それぞれを一国として考え、与えられた文化の元に独立国を演じ、それぞれの国民が交流するゲームである。別室を利用しそれぞれの文化を教室内に作り上げる。それぞれの国が相互に訪問しあって、訪問国の文化を目の当たりにするゲームである。

つい数分まで日本人であったのが、与えられた文化の国の人になり、振る舞う。他の国の人々が訪問してくると、本当に外国人のような気がしてならない。これがカルチャーショックなのかと、鮮明なる衝撃であった。何か外国に行った時よりも衝撃が大きかった気がする。自国に帰ると、何か安心できるような雰囲気になるは何故だろうか？（参加者ほぼ全員の意見）

このゲーム終了後、蒔田氏よりの解説を伺うが、日本に帰ってきて受けるカルチャーショックもあるとの事。これをカウンターカルチャーショックというらしい。外国での習慣や礼儀に慣れると、日本でもそれを使ってしまい、その自分に驚くそうである。

解説を聞いた後、何もこれは外国だけのものではないと感じた。エスカレーターの立ち位置は、東京は左側であるが、大阪は右側である。何処で変わっているのだろうか？

名古屋は何でカツに味噌なんだ。うどんまでみそかつとは？しかし、慣れてくると味噌煮込みうどんはうまい。鍋焼きうどんは味噌煮込みが普通になると、通常の鍋焼きがおかしな気になる。これがカウンターカルチャーショックであろう。

このようにして考えると、カルチャーとは認めてあげないといけない事であり、それもしないには相互交流も意思の疎通もない。外国ばかりでなく、日本での地域性や県民性もある。また、それぞれの酪農家の習慣も文化として認める事から始めないと、始まらないではないかと思えた。只問題点を指摘しても何も変わらない。酪農家の心を変えねば。

まずは、一人の人を認める事から始めるべきか？イスラム文化と戦うアメリカは、いつまでも戦いの連続であろう。

7月24日 ワークショッププログラム NO. 2

### <疫学調査団> その1

アフリカのある集落へ疫学調査に出向いたと想定してのロールプレイゲームである。農民役には、それぞれ飼っている家畜の頭数や、家族構成なりの条件が付けられており、現場での問題点も指示されています。その国の文化的背景までも条件付けられています。また、各個人には他の人に教えられない条件があり、それを守りながらの演技です。調査団はそれを聞き取り調査しながら、問題点を抽出します。

調査の難しさを実感しながら、これで言葉が違ったら全く手も足も出せないのではないかと思われるくらいでした。証言だけではあてにならない。

その後、調査のマッピングやカレンダーが重要などという事を教えて頂きました。やはり見えるかがポイントのような気がします。

### <疫学調査団> その2

アフリカのある集落へ疫学調査に向いたと想定してのロールプレイゲームである。農民役には、それぞれ飼っている家畜の頭数や、家族構成なりの条件が付けられており、現場での問題点も指示されています。

日本からの調査団が如何に聞き取り調査で問題点を抽出できるかが問題です。何をどのように聞き取り調査すればよいのか、その根拠は何か？すべての発言が正確とは行かず、三点確認法でその情報の正確さを検討します。少し勉強したので、今度はできるか？マッピングもできるように、紙とペン、おはじき（数を示す）を準備して開始する。

農民役を演じましたが、初めての事なので聞き取り役の調査団が戸惑います。それぞれの発言が本当の事とは限らず、男性の前では発言できない女性もいます。どのようにすれば解決できるか？調査団の腕の見せ所です。

ここでの問題点は、調査の結果を如何にして見えるように図示するかです。頭の中で考えても良く理解できない事も多く、聞き取り調査の結果を図解する事で見えてくるようになります。思考過程などを図示すると目標や問題点が明瞭になるのと同じやり方です。

この図が如何に正確であるかは、図を見せながら色々な人に確認する事で正確性をあげていきます。

図解がある程度完了してからが、何となく今回収穫した事柄です。図解しても見落とししていた事、聞き漏らしていた事が多くあり得ます。それを如何に少なくするかが今回のゲームの収穫点です。例えば、時間というキーワードでもう一度聞き取り調査を試みる。マップにある事を時間で聞き取りしてみます。するとそこに問題点が浮かび上がるかも知れません。この聞き取りのキーワードを如何に多く持てるかが、調査が上手く行くか行かないかの分かれ目になるような気がします。

時間、重さ、速さなど抽象的な項目が鍵になるような思いがしました。性別、子供などは必要とする情報ですが、あまり具体的なものよりの観念的なものが重要かと思われま

何かこれが酪農場での問題点を聞き取り調査する上でのポイントになるような気がしてなりません。何か心に引っかかるゲームでした。

7月24日 ワークショッププログラム NO. 3

**<ブレインストーミング> 牛白血病対策**

牛白血病対策についてのブレインストーミングを実施しました。その中でもやはり、グループで理解しやすいように、見えるかの図解が重要で、マインドマップなるものを作成しながら、問題点を抽出して終了しました。

抽室された点は

1. 現状認識を如何にするか
2. 現状の問題点とは
3. 牛白血病の予防策とは
4. 酪農家への啓蒙活動は
5. 行政の取り組み

今後NDKのメーリングリストでもこの件に関して議論されるものと思われます。