

## 第4章

# グローバリゼーションと 参加型学習のアクティビティ

本報告書ではグローバリゼーションを参加型学習で学ぶための10のアクティビティを紹介する。この中には、ISDEPがタイの民衆演劇劇団GABFAIとの協力のもとで新たに作成した教材(2、5-9)と、日本の開発教育協会DEARが作成した教材をタイの文脈で改編した教材(1、3、4、10、11)とがある。

[以下、ISDEPが作成した教材のみを訳出する。DEARの教材のタイ語版についてはオリジナル教材についての簡単な解説と出典を記す。]

### アクティビティ

- 1.参加のはしご (DEAR製作)
- 2.羊・豚・虎・ライオンの物語
- 3.グローバリゼーションとコーヒー (DEAR製作)
- 4.世界市場 (貿易ゲーム) (DEAR製作)
- 5.市場 (いちば)
- 6.商品のブランド品
- 7.風が吹く
- 8.つながりの紐
- 9.グローバリゼーションの中の私
- 10.私と携帯電話 (DEAR製作)
- 11.パーム油 (DEAR製作)

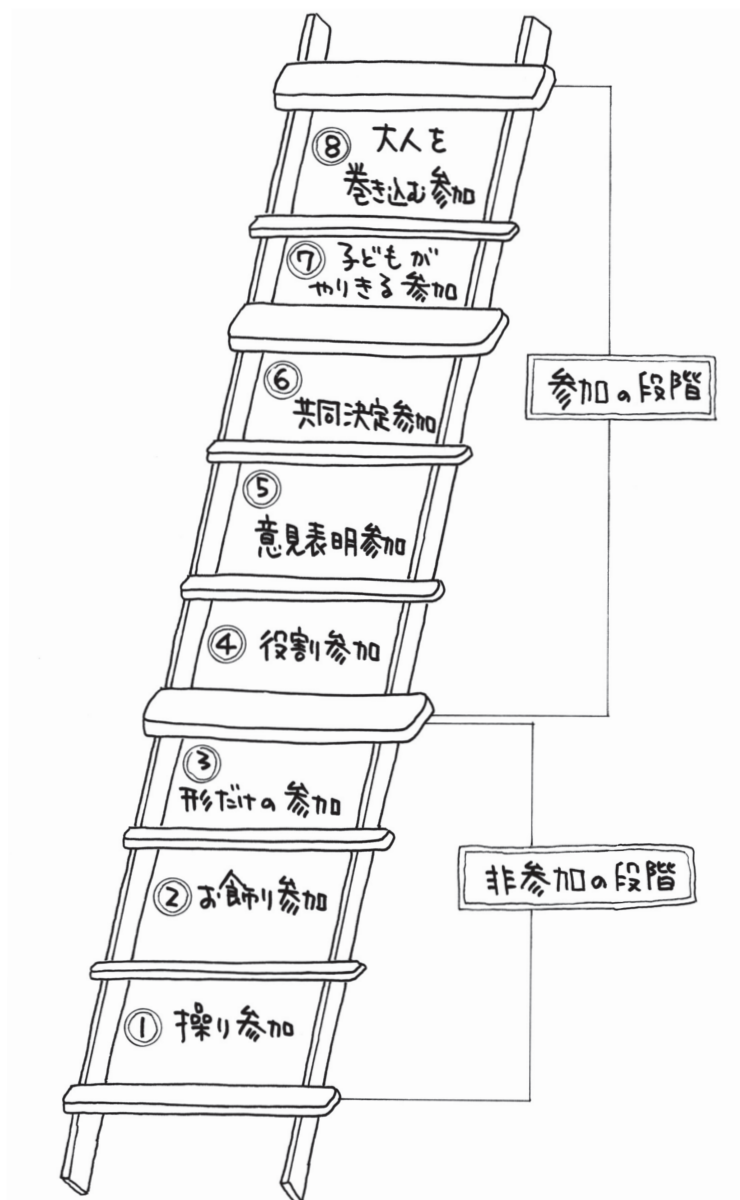
## アクティビティ1 参加のはしご

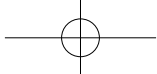
### 解説

開発教育協会が2006年に発行した『「援助」する前に考えよう—参加型開発とPLAがわかる本』という教材集の中のひとつのアクティビティである。

ロジャー・ハートが『子どもの参画』の中で展開した「参加のはしご」を国際開発に応用したワークショップである。近年、住民参加による「参加型開発」の手法が広がりつつあるが、一口に「参加」といってもさまざまな段階（ここでは8段階）があることを理解することがねらいである。また、それぞれに段階に応じて指導者は介入のしかたを変化させていく必要があることを学ぶ。

図4-1 ロジャー・ハートの参加のはしご





## アクティビティ2 羊・豚・虎・ライオン物語

このアクティビティはカレン族の昔話から開発されたものである。カレン族は物語を伝える習慣があつて、変化や現状をよりよく理解できるため、よく物語を使う。

物語の内容は現場に起こっている状況に近いものでないといけない。それは村人によりよく状況を理解させるからである。状況から、原因と結果に結びつける。

このアクティビティの核心は村人がコミュニティにおける土地利用と資源管理に影響を与える政府の資源管理の考え方や方法と国境を越える資本主義を学ぶ。この2-3年の間、CPトウモロコシ栽培が山地へ拡大することが例としてあげられる。学習を通して、人間と自然の共生社会を目指す新しい選択肢を探ることができる。

政府が所有する森林や経済的農作物の拡大の問題に直面したコミュニティでの利用に適切である。その理由は

1. 問題に直面するが、ほとんどはどのような背景、原因があるかは村人はわからない。
2. 山岳民族、特に女性は外のことを学ぶ機会が少なく、直接に情報を共有しても、理解しにくい。そのため、物語と現状を対比することのほうが学習に効果があり、より参加するようになる。
3. 山岳民族には伝統的な哲学の物語や民謡がある。それを利用して、現状を理解しやすくなる。

学習のための大事な道具は、コミュニティのデータ（量的な人口、資源管理について）がわかる図表である。それから、物語に登場する動物のカード（絵または写真）、大事なのはファシリテーターがコミュニティで起こった最新情報を知っておかなければならない。

### 目的

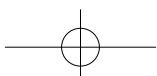
森林在住の小規模農家に対する問題を分析する。3つのレベルがある。

- ・ コミュニティレベル: 起こった現状、例えば、国際企業による経済作物の拡大化、コミュニティ内の対立、資源を求めて近隣のコミュニティの侵入、森林スタッフ・行政からの圧力（焼畑）、地球温暖化原因で捕まること、など。
- ・ 国レベル: コミュニティで起こった状況と政府の政策。例えば、土地使用と森林における資源管理、1998年6月30年の内閣決議による権利の容認を加速させること、移動農業への批判、スモッグ問題、自然災害、森林内の資源使用に関する新法律の提案問題など。
- ・ 地域・国際レベル: 国家間の協定によるコミュニティへの影響、例えば、自由貿易、グローバルゼーション資本主義の考え方に基づく資源管理方法など。国際企業の例として、Charoen Pokphand Food (CP)の会社などである。

所要時間 2時間

### 準備するもの

1. データを表す図



- ・男女別の人口、世帯
- ・コミュニティが管理する資源の割合
- ・近隣のコミュニティの名前、資源使用の情報

2.羊、豚、虎、ライオン、豚の顔を持つ羊、虎の顔を持つ羊、羊の顔を持つ豚、羊の顔を持つ虎の絵(各10個)

3.国内外レベルの情報、コミュニティとつながる情報

4.羊・豚・虎・ライオンの物語

#### 羊・豚・虎・ライオンの物語

羊村は30世帯しかない小さな村です。斜面が多くて、村人は村の土地を住居、畑、資源利用のための森林、保護する森林に分けて管理しています。村の人々の暮らしは豊かな資源に依存し、利用すると共に、子孫のために保護されています。羊村の皆は幸せに暮らしていました。

ある日、いつも通りに、森に食べ物を探しに行く途中、村人は「虎」と出会いました。その時、虎に「この全ては俺のものだ。入ってはいけない。特に田んぼ、森には入っちゃいけない」と驚かされました。それで、羊たちは怖がって、逃げました。虎の集団は森にある川の上流に住み着いて、時々うなって、羊たちを驚かします。羊はとても怖がって、食べ物を探しに行くときに、一人では行かず、安全のため、集団で行動します。探しているうちに、うなり声が聞こえたら、全力で走りますが、遅い羊は虎に捕まれたりします。それに、羊は森に入るのを怖がって、他の生活方法を考え始めました。

虎の中でも、怖い虎もいれば、優しい虎もいます。怖がっている羊を見たら、優しい虎は村に入って、提案しました。「村に残って、生活したければ、考え方や暮らし方を変えなければならないよ。それには森を伐採し、何もない土地にするとよい。怖い虎は豊かな森しか住まない。木がなくなったら、別のところに引っ越すから」と。羊がそれを信じて、優しい虎のようになっていきます。そしてついに、虎の頭を持つ羊になってしまいました。怖いものも優しいものもいます。変異した羊らは何回も問題を起こし、村内で対立の要因になっていました。

隣の「豚村」も、怖い虎に襲われないように、優しい虎のいうとおりに行動を取ります。怖い虎とは問題がなくなっても、他の問題が起こってしまいます。例えば、自然災害、病気などです。そこで優しい虎の言うとおりにしなざるを得ないし、依存してしまって、自尊心、羊のアイデンティティがなくなってしまいます。

#### 進め方

- 1.参加者の準備—参加者が学習内容に集中するようなアイス・ブレイキングを行う。
- 2.課題をあげて、参加者の意見を引き出す。コミュニティの状況を分析する。
  - ①全体的な情報を提供する。コミュニティで発生した問題をブレインストーミングする。

人口、生活パターン、森林と資源管理、近隣の村の農作物生産・資源管理がわかる図を使用し、森林と生活用の面積の割合がどのようになっているかを説明する。

②課題をあげて、「この2-3年の重要な状況の変化」について、意見交換を求める。キーワードをカードに書いておく。

#### 村人の意見の例

③変化と影響がはっきり見えるように、カードにキーワードを書き、ボードに貼っておく。

- ・ 市長が村のリーダー会議を行ない、スモッグ問題と焼畑の時期について話し合う。
- ・ 隣の村に餌としてのトウモロコシ栽培が拡大した。
- ・ 焼畑の際、森林スタッフが村に入ってきた。
- ・ コミュニティによる資源管理を認めないことが原因で対立が発生。
- ・ この2-3年、村の人がトウモロコシのブローカーになって、トウモロコシの値段が上がった。
- ・ 土地を借りて商品作物を栽培する。それに、村人の保護林に侵入した外部からの人がいる。

#### 3.羊・豚・虎・ライオンの物語を読む

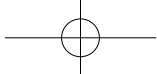
図で表した村を羊の村に例えて、物語を伝えながら、各動物の絵を図に貼っていく。例えば、羊の村について話したら、多くの羊の絵を貼り、豚が登場したら、近隣の村に貼る、など。

#### 4.参加者に分析や解釈させる

「各動物は誰を表しているか。なぜそう思うか」

今までの学習で出てきた意見

- ・ 羊の村は自分たちの村。
- ・ 豚の村は近隣の村または流域にあって、商品作物を中心とする村を現し、全面的土地を使い、森林がなくなって、他の村の森林に侵入する。さらに、農薬をたくさん使って、健康に悪い影響を与える。
- ・ 酷い虎は森林関係の行政を表している。例えば、流域管理局や保護局などが法律を使って、所有権を強調する。森の使用制限を定めて、移動農業を禁ずる。森を巡回し、時々村人を捕まえて、村人を怖がらせる。
- ・ 優しい虎はロイヤル・プロジェクトを含む農業推進プロジェクト。それから、経済農作物生産をサポートする資本家。
- ・ 虎の頭を持つ羊、豚の頭を持つ羊は行政が雇った村人、資本家が雇ったブローカー、それに、行政の見方を持っている自治体リーダー。



5.追加情報を共有する。(カードに書いたキーワードに基づく)

- ・ 森林管理に関する政府の政策、国際レベルの地球温暖化と結びつくスモッグ問題に関する現状と対策
- ・ 虎より大きな動物、つまり「ライオン」がいるという状況を追加し、「ライオン」は誰を表しているのか、どうしてそう思うのかという質問を投げ出す。そこで、「ライオン」というのは「国際企業」を表すことを説明する。追加情報として、国際企業と農作物の関係、企業のビジネス情報、農作物に関する情報(各国の生産量、世界市場のメカニズムなど)を共有する。さらに、企業に有利な法律や行為についても追加し、政府と資本家の関係を反映する。

⑥まとめ

まとめ方として、現状とコミュニティ、国、国際レベルとのつながりを描くことができる。重要なポイントは、

- ・ 全てのレベルは同じ流れに入っていること。つまり、「資本」という流れで、この流れは人の生活、生産、消費のパターンを変えることができ、「グローバリゼーションの中の資本主義」とも呼べる。
- ・ 資源管理に関する考え方を表で違いを示す。

考え方/管理	グローバル資本主義	コミュニティの強み
考え方、基本的な信仰	<ul style="list-style-type: none"> <li>—競争を信じている</li> <li>—個人の自由</li> <li>—全ての資源には持ち主がいる。それに、資源を奪い合いにならないように、持ち主が「個人」でなければならない。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>—助け合い</li> <li>—様々な資源へのアクセス方法。例えば、個人、親族、コミュニティの所有</li> <li>—「共生と助け合い」を大事にする。例:お祭り、収穫祭など</li> </ul>
管理の方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>—全てのものを「商品化」する。つまり、政府の事業を民間のものに</li> <li>—金融・貿易の自由化</li> <li>—行政の役割を減らす・農家への支援など</li> </ul>	

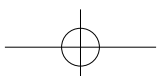
—質問をあげて、村人の意見を引き出す。「問題をどう解決すると思うか?」という質問に実際に出てきた答えの例。

羊の頭(考え方)を拡大する。つまり、羊の頭を持つ豚、羊の頭を持つ虎。(近隣の村及び行政に村の資源管理方法を伝える)

意見を収集し、持続的な土地使用などコミュニティ共有の目標設定に使う。

留意点

- ①誰が悪いのかを特定するのが目的ではなく、今後の目標を引き出すのがファシリテーター



ターの役割である。

- ②重要なキーワードが出たら、カードに書き込む。
- ②情報はコミュニティと共通性を持っている。

### アクティビティ3 グローバリゼーションとコーヒー

#### 解説

開発教育協会が2005年に発刊した『コーヒーカップの向こう側—貿易が貧困をつくる?!』の所収されている「アロマ村のコーヒー農場」という教材のタイ・バージョンである。参加者がコーヒーの栽培契約を疑似体験して、生産者が置かれている状況や流通・小売・消費に関わる問題に気づくことがねらいである。

オリジナル教材の構成は以下のとおりである。

- 教材1 コーヒー Q&A
- 教材2 コーヒーの歴史から
- 教材3 アロマ村のコーヒー農場
- 教材4 いい貿易って何だろう？



写真1 『コーヒーカップの向こう側—貿易が貧困をつくる?!』

### アクティビティ4 世界市場 (貿易ゲーム)

#### 解説

開発教育協会が2007年に発行した『新・貿易ゲーム—経済のグローバル化を考える』のタイ語版である。

参加者は4つのグループに分かれる。それぞれのグループが時間内に指定された製品を作り、それを売り、最終的な利益を競う。ただし、グループは「資源のみある国」「技術のみある国」「資源も技術もある国」「資源も技術もない国」を模しており、そもそもスタート地点から「公平」ではない。貿易を中心とした世界経済の基本的な仕組みを理解すること、経済のグローバル化が引き起こす問題に気づくこと、それらの問題の解決のためにできることを考えるのが、このアクティビティのねらいである。



写真2 『新・貿易ゲーム—経済のグローバル化を考える』

### アクティビティ5 市場 (いちば)

現在、ほとんどの人は様々なメディアを通し、消費を促される。必要な消費よりも、社会的な地位を現す消費のほうが重視されるようになっている。必要な消費だと見られている

でも、実は消費主義に促された結果で、本当は必要でないかもしれない。このアクティビティは様々な目的に応用できる。例としては、各家庭の家計簿見直し、コミュニティの自給自足の考え方の普及、消費者が自分の消費しかたを見直し、消費に対する行動を変えること、などである。

## 目的

- 1.自分と人々の消費行動について学ぶ。
- 2.参加者が消費行動に対して認識し、行動を変えることにつなげる。

## 所要時間 2時間

## 用意するもの

- 1.封筒。その中には下記のものが入っている。  
—家族カード。父、母、子ども、祖母、祖父など。様々なパターンの家族がある。例えば、農業の家庭、公務員の家庭、日雇いの家庭、自営業の家庭など。  
—お金(各家庭によって違う)
- 2.市場で売る商品(本物や写真を使う)。いろいろな売店を分ける。例えば、洋服の店、レストラン、おもちゃ屋、電化製品店、バイク屋、レストラン、など。
- 3.参加者を商人、店員、各家庭のメンバーにわける。

## 進め方

### ステップ1 市場開き

- 1.参加者を4-5人のグループにわける。ひとつの家族にする。
- 2.封筒を配る。メンバーが中に入っているカードを引いて、役割分担する。カードを付けて、お金を数える。
- 3.進行役がルールを説明する。  
—各家庭がメンバーにお金を分ける。  
—2分間で、市場に行き、買い物をさせる。時間が来たら、家に戻るよう指示する。
- 4.市場開き(レストラン、洋服屋、日用品、電化製品、パソコン、バイク、時計など)それから、2分間で買い物をする。
- 5.進行役が買い物を促す。キャンペーンをする。例えば、お金が足りなかったら、ローン組むことができる、おまけをつける、値下げする、など。
- 6.2分間経ったら、家に戻る。
- 7.各家庭が買って来たものを分類する。例えば、食品、日用品など。
- 8.参加者に「もっと時間がほしいか?」と聞く。「ほしい」と言われたら、もう一度買い物をしてもかまわない。今回は20秒の時間を与える。

### ステップ2 まとめ、意見交換

- 1.グループごとに座り、買って来たものを分類する。
- 2.各グループは買って来たものの中に、一番多かったものが何か、二番目多いのが何かについて発表する。
- 3.全グループの発表が終わったら、各グループが物を「とても必要」「そんなに必要ではない」「無駄遣い」の3つの種類に分ける。各種類の合計金額をまとめる。ローンの金額(あれば)、残金を計算する。全グループが終わったら、発表する。



必要性	商品の種類	各種類の合計金額	ローン金額	最初にもらった金額
とても必要		……………パーツ	……………パーツ	
そんなに必要ではない		……………パーツ	……………パーツ	残金
無駄遣い		……………パーツ	……………パーツ	

#### 4. 進行役は意見交換のため、質問する。

質問の例：どういう理由で、この物を買ったのか？

- ・ ほしい／食べたい
- ・ 安い
- ・ おまけが付いている
- ・ 慣れ
- ・ キャンペーン中

質問の例：もう一度チャンスを与える。どのように買い物の計画をするか？

- ・ 家族と相談し、お金の使い方について計画する。必要、役に立つものだけ買う。
- ・ 貯金する（銀行に預ける）。
- ・ 必要なものだけ使う。
- ・ 緊急のときのために、お金を貯める。

#### ステップ3 専門家による追加情報を共有する

情報を追加するときに、参加者の興味と経験によって、決める。さらに、他のメディア、ビデオ（The Story of Stuff）などを使うこともできる。このビデオは自由資本主義の消費しかたを表す。www.storyofstuff.orgからダウンロードできる。

#### 注意事項

1. 最初から目的をさとられないように気をつける。なぜかという、参加者が気をつけずに普段の自分の消費行動を表面に出してもらいたいからである。
2. クレジットカードの会社やローン会社のロールプレーを追加することもできる。お金が足りないと思ったグループは市場が開く前に、クレジットカードを作り、あるいはローンをくむことができる。
3. ゲームの初めに、まだ各家庭の経済的な地位を知らせなくてもいい。お金だけを配る。経済的な地位は封筒の裏に貼り、買い物が終わった後に、知らせる。自分の家庭の経済にみあう買い物かどうか質問する。
4. 2回目の市場は20%～70%のセールキャンペーンにする。

## アクティビティ6 商品のブランド

自由貿易時代の現在は、表面的には消費者に様々な安い商品を選ぶことができる機会を与えるように見えているが、これらの商品の生産や移動のプロセスに問題があると気がつくことはない。例えば、運搬にガソリンを使うことや、労働者の人権侵害など。

このアクティビティは対象者の支出金額を下げる計画に役に立ち、それに若者の消費行動を変えることに適している。若者は企業のターゲットとなり、メディアなどによって、消費を促されるからである。

### 目的

- 1.自分や現在の人々の消費行動について学ぶ。問題やその影響。
- 2.学習者がそれについて認識し、消費行動を変える。

所要時間 1時間30分

### 用意するもの

- 1.マジックペン
- 2.模造紙

### 進め方

#### ステップ1

- 1.5～10人のグループに分ける。
- 2.グループ数分で模造紙を貼り、各グループがラインを作る。マジックペンを一番前の人に渡す。
- 3.進行役が商品の問題を出す。各チームが一人ずつ模造紙に商品のブランドを書く。進行役が問題を変えるまで、書き続ける。例えば、シャンプー、石鹸、洗剤、ポテトチップ、下着、ローション、車など。これは10分ぐらいかかる。

#### ステップ2 参加者によるまとめ

- 1.ゲームが終わったら、各チームが座り、書いた商品はどこで生産するかを話し合う。図または表でまとめる。

コミュニティのもの 地方のもの 国内のもの 海外のもの(国内生産でも)

- 2.各チームが発表する。
- 3.進行役が質問をリードし、意見交換を行う。進展やまとめのため、興味深い答えを取り上げ、黒板に書く。

質問の例として、

- ・どのようにこの商品を知ったのか?
- ・消費している商品のほとんどはどこで生産されたのか?

- ・ 誰がオーナーなのか？ 利益を得るのは誰なのか？
- ・ 存在している生産パターンや消費にどのような影響を及ぼしているか？  
など。

ステップ3 専門家による追加情報を共有する。

1. グローバル資本主義における生産プロセスと消費。
2. インパクト。例えば、エネルギー問題、地球温暖化、気候変動とその影響（氷河が溶ける、災害、伝染病など）。
3. 市民社会におけるオルタナティブな情報を共有する。現在活動しているプロジェクトについての話をする。

ステップ4 自分の行動を変えるためのプラン（アクティビティ、情報を受けてからの展開）

1. 質問を問う。10分間を与える。個別でも、グループでも良い。「自分の消費行動に対して、どんなことができるか（月に、年に）」について考えてもらう。
2. それぞれが他の参加者に発表する。

答えの例

- ・ 運搬のコストを減らすために、もっとコミュニティでできたものを食べる。
- ・ 地域の経済を強くする。
- ・ 海外から輸入されたものを使うのを控える。
- ・ 友人に消費についての情報を共有する。

など

留意点

1. グローバル資本主義に関する情報はたくさんあるので、追加情報は対象者の経験、知識に応じたものであることが望ましい。難しい話をする、参加者は自分に関係ないことと思う可能性がある。それに、行動を変えることにつながりにくいのである。

## アクティビティ7 風が吹くとき

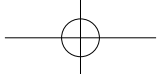
目的

1. 自分の消費行動を理解する。
2. 現象のルーツとなる消費主義について理解する。

所要時間 1時間30分

用意するもの

1. 「風が吹くとき」の歌を用意する。模造紙に書くか、またはパワーポイントを使う



## 進め方

### ステップ1 ゲームをする

- 1.参加者が輪になって、「風が吹くとき」の歌を練習する。
- 2.ゲームを始める。歌いながら、輪に沿って、歩く。歌い終わったら、進行役が指示する。
- 3.進行役が指示したことと同じものを持っていたら、移動しなければならない。指示は日用品から無駄遣いのものまでレベルアップする。例えば、ジーパンを履いている人、美白の化粧品を使っている人、1台以上の携帯電話を持っている人、週に少なくとも1回デパートに行く人、1台以上の車を持っている人など。繰り返し行い、ゲームを10分間ぐらい続ける。

### ステップ2 意見交換、まとめ

- 1.次のような質問を行い、キーワードを黒板に書いておく。

### 質問の例

- ・ 5回以上移動した人?
  - ・ ずっと移動していた人?
  - ・ よく走っていた人はどう感じたのか?
  - ・ 自分の消費行動はどうなっているか?どうしてそうなるのか?
- 2.アクティビティからのまとめ
    - ・ 消費に追いかけていることと、ゲームで走ったことを例える。追いかければ追いかけるほど疲れる。ずっと欲しがって、きりが無い。そこで、買う前にもっと考えるべきである。それに、メディアの広告に迷わされないように。
    - ・ 人間の基本的ニーズは衣食住と薬である。しかし、現在の人々は必要以上のものを求めようとする。一つの要因はメディアに騙されることである。なので、現在の人にはメディアリテラシー、正しい情報へのアクセスが必要となる。

### ステップ3 追加情報

- 1.自由資本主義における生産のパターンや消費、インパクト。

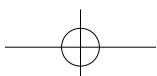
### 留意点

- 1.追加情報やまとめは目的によって準備する。
- 2.このアクティビティは他のアクティビティの導入として利用することも可能。例えば、市場や商品ブランドなど。さらに、アクティビティ後の質問やディスカッションの時間に、グローバル資本主義による消費主義についての学習でもできる。

## アクティビティ8 つながりの紐

### 目的

- 1.同じ環境に住んでいる様々な生き物の関係をつなぐことができる。



2. 多様性の価値がわかる。(民族の多様性、生物多様性など)
3. 自由資本主義による経済発展のインパクト。

**所要時間** 2時間

#### 用意するもの

1. 紐
2. マジックペン
3. 模造紙
4. カード

#### 進め方

ステップ1 アクティビティを進める

1. アクティビティに入る前に、参加者の関心を引くためのゲームをする。
2. 参加者が輪になって、ファシリテーターが「私たちの流域(メコン川流域など)と言えば、何を思い出すか?」という質問を聞いて、各参加者が一つの答えを出す。
3. カードに答えを書いて、見えやすいように、胸につける。
4. 自分がカードに書いてあること(もの)に例えて、他のものどうつながるか考える時間を与える。
5. 最初の人を決めて、その人が紐の端を持ち、残りの紐を自分と関係のある人に渡し、次の人が同じように、自分とつながると思った人に紐を渡し、全員をつなげていく。最後に、蜘蛛の巣のようになる。
6. ファシリテーターが状況を変える指示を出す。(あるものがなくなったりする)例えば、川に入っている岩がなくなる指示を出し、自分に影響があると思っていたら、どういった影響があったかを説明し、紐を放す。それに、紐を放した人が自分に影響があると思っていたら、その状況を説明し、紐を放す。全員が紐を放すまでつづける。または最後に何も影響を受けていない人が残るまでやり続ける。
7. 最後に残った人に、なぜどんなに状況が変わっても、自分に影響がないと思っているかを聞く。答えを黒板または模造紙に書いておく。

ステップ2 シェアして、まとめる

1. 「このアクティビティをしていて、どのようなことが見えるか」を質問し、キーワードを拾う。

#### 出てくる答えの例

- |              |                      |
|--------------|----------------------|
| — 資源の多様性が見える | — 流域に住んでいる人たちの多様性    |
| — 変化した人々の生活  | — 変化した食べ物            |
| — 幸せではない     | — 変化した文化             |
| — 中国からの商品の増加 | — 安全基準のない輸入野菜、果物、肉など |

2. 現在の開発の方向について説明する。

3. まとめる。

—キーワードを強調する。開発と言えば、「多様性、関連性、バランス、公正、持続可能など」を配慮しなければならない。つまり、ある環境の中には、様々な生き物、人々が住んでいて、つながっている。つい先日までコミュニティの資源管理は地域の人のために行われていたが、最近は「お金」に注目し、経済的なことが重視される。例えば、大きな船が通ることができるように、メコン川の中にある岩を壊すことなどである。それは持続不可能な開発である。

4. 地元の人として、どのようなことができるかについて考える。

出てくる答えの例（チェンライの事例）

—情報提供

—地域で同じようなことを考える人を探す

—リンゴをあまり食べないようにする

—地域でできるものを先に使う

—友達を集める

—勉強を努力して、問題解決をする

—運動に参加

ステップ3 情報を追加する

以下の2つの情報を提供する。

1. 地方レベルの状況、または世界の変化と地域との関連がわかる情報
2. 地域で変化した状況、解決方法など

## アクティビティ9 グローバリゼーションの中の私

グローバリゼーションと言えば、多くの人は社会、または政策レベルに起きる現象だと思っているが、自分とどう関係があるかについてはあまり考えられない。このアクティビティは簡単な活動で、日常生活の消費を通して、自分自身とグローバリゼーションとをつなぐことができる。学習の時には他のアクティビティと一緒にしてもよいし、このアクティビティのみで、質問をし意見交換の場を作ってもいい。

このアクティビティは誰でも対象者になれる。人数は20～25人が適切である。今まで、様々な目的で行われてきた。例えば、消費に対する意識、コミュニティプランをたてるなどである。

目的

1. 自分の消費行動を見直す。
2. 消費主義、グローバル資本主義と自分のつながりを理解する。

所要時間 1時間30分

### 用意するもの

1. 模造紙
2. マジックペン
3. ガムテープ

### 進め方

#### ステップ1 アクティビティを進める

1. 参加者の関心を引くため、ゲームをする。
2. 10分で各参加者が質問に対して、答えを考えてもらう。  
「この1週間、お金を使って、何を買いましたか?」
3. 時間がない時は、グループワークで行う。同じ地域、同じ曜日で生まれた人などの基準でグループ分けをする。輪になって、自分を紹介する。それから、買ったものがどこで生産されたかを分別する。

地域で生産	地方で生産	国内生産	海外のもの（国内生産でも）
-------	-------	------	---------------

1. グループの代表者が発表する。

#### ステップ2 意見交換

1. 参加者の消費行動について。多くのものはどこで生産されているのか、なぜそうなのか、それから私たちにできること、などについて話し合いする。黒板などに書いておく。
2. まとめる。

#### ステップ3 専門家による追加情報

このテーマに関連した情報を提供する。

## アクティビティ10 私と携帯電話

### 解説

開発教育協会が2007年に発行した『ケータイの一生』のタイ語版である。

日本でもタイで携帯電話の普及は著しい。身近な存在であるケータイの裏側で起きている問題を知り、ケータイを通して私たちと世界とのつながりを理解し、併せてケータイにまつわる問題に対して何ができるかを考えることがこのアクティビティのねらいである。オリジナルの教材の構成は以下のとおりである。

#### I 私たちに身近なケータイ

ワーク1 私たちの生活とケータイ

ワーク2 ケータイ・クイズ

ワーク3 売る人、買う人—広告を読み解く

#### II ケータイのできるまで

- ワーク4 原料の世界地図
- ワーク5 原料を巡る争奪戦
- ワーク6 生産現場での労働・環境問題
- Ⅲ ケータイのその後
- ワーク7 リサイクルのジレンマ
- Ⅳ 私たちにできること
- ワーク8 ケータイをとりまくあれこれ
- ワーク9 理想のケータイ
- ワーク10 わたしたちにできること



写真3 『ケータイの一生』

## アクティビティ11 パーム油

### 解説

開発教育協会が2007年に発行した『パーム油のはなし—「地球にやさしい」ってなんだろう?』のタイ語版である。

タイの南部にはパーム油のプランテーションがあり、またパーム油自体はカップラーメン、ポテトチップス、化粧品などに広く使用されていて、タイの人々にとっては生産、消費の両面でパーム油は身近な存在である。

このアクティビティは、パーム油を通して、生産地で起きている開発問題、環境問題、人権問題を知り、その問題の構造を理解し、さらに消費生活とのつながりを理解して、私たちに何ができるかを考えることをねらいとしている。



写真4 『パーム油のはなし—「地球にやさしい」ってなんだろう?』