

## Frequently asked questions

### よくある質問

どのようにチームを作りますか？

- これからのビジョンを明確にし、トレーニングをしたうえで、フェスティバルを開催して来場者に楽しんでもらうこと。
- フェスティバル開催中に、手伝ってくれる人たちを集めてチームを作っていくという方法もあります。
- 皆がそれぞれ自分の役割を見つけることは大事なことです。教会に来ているけれど普段はあまり奉仕に関わっていない人たちに手伝ってもらえることはないでしょうか？例えば、バーベキューなどの調理や、綱引きに参加してもらおう、等。

参加費無料のフェスティバルを確実にするためにどのように後援者・後援団体を募ったらいいでしょう？

- フェスティバルを定期的に続けて開催することを考えて、はじめから出来る限り費用を抑えて計画すること。バウンシーキャッスルがあれば良いことですが、必須ではありません。コミュニティを築くことがフェスティバルを有効に運営する鍵です。
- 地域の商店や企業に後援をお願いしたり、地域の他の教会に寄付を募ったりして、出来るだけ予算をカバーできるよう働きかけましょう。
- 無料で参加できるイベントを運営するために、出来る限りのことをしてください。どうして無料なのか、と尋ねる人が多いことに気付くでしょう。
- 総合ガイドの資金集めの項目で他のアイデアを詳しく紹介しています。

フェスティバルを計画するためにどのぐらいの日数がかかりますか？

- 短くても8週間あれば理想ですが、フェスティバルの規模と使用する場所に許可が必要かどうかによっては4週間でも大丈夫です。
- 公共の場所を使う場合、地域自治体と良い繋がりがあるかどうか鍵となり、フェスティバル開催の許可がとれるか（または許可に時間がかかるかどうか）に関わってきます。市長を招待してフェスティバルの開催宣言をしてもらいましょう。

運営チームは何人ぐらい必要でしょう？

- 500人の参加を見込むフェスティバルを計画するとして、U字の中で行うアクティビティ毎に3人程度、センターゲームに最低5人、そしてフェスティバル運営チームに5人程度必要です。

- 子供25人に対して1人という計算でチームを形成する人数を考えると良いでしょう。

U字型の中に幾つぐらいアクティビティを計画したら良いのでしょうか？

- 400人の来場者があるとしたら最低6〜7つのアクティビティが必要です。その後100人増える毎に2〜3つ増し、と考えると良いでしょう。

フェスティバルの開催時間は？

- 3〜4時間、最長で4時間。これ以上長くなると現場のボランティアの疲労が心配されます。全て上手く行っている時に終了時間になる、というのがベストです。

名札をつけたほうが良いのでしょうか？

- 名札があればお互いを覚えやすくなります。チームのメンバーにとっても、名札を見て名前を覚えるというのがお互いを認識するための最初のステップとなるでしょう。

12歳以上の子供達が出来る役割はありますか？

- とても大事な役割があります！子供たちはエネルギーがあふれているし、注目の的にもなります。センターゲームやスポーツゾーンに来てもらいましょう。トレーニングをしっかりと、フェスティバルの気風を持つことが出来れば、迅速にコミュニティを築いていくでしょう。フェスティバルの最初に運営チームの青少年によるラインダンスやズンバを取り入れれば、人々がそれを見るために集まって来るでしょう。そこからフェスティバルがはじまります！参加してくれた青少年に、次回も参加してもらえよう呼び掛けましょう。

フェスティバルプロデューサー／運営チームの役員のためのチェックリスト  
～フェスティバル準備期間中に心に留めておくこと

準備

- フェスティバルの後に続く次のステップは明確かどうか？フェスティバル開催の前に戦略的に計画しておくこと。単発のフェスティバルではなく、これから3〜5年続くコミットメントの一部なのです。
- 計画しているイベントが祈られていること。

- イベントをする理由があること。（明確な理由を掲げて開催する。）例、オリンピック、イースター、アドヴェント、国民の記念日、新しい建物のオープニング、100周年記念、皇族の結婚式または記念式典、夏休みの始まり、等。
- 開催日をよく検討し、地域の他のイベント等と重なったり競争になったりすることがないようにする。

#### 会場デザイン

- 全て無料にすること。会場では資金集めやグッズの販売等はしない。
- できれば、U字型のアクティビティマップを作る。囲い込まれることなく、センターゲーム会場がフェスティバル会場のどの角度からも見えることが確認できる。会場にいる全ての人々が、全ての人を見ることができる。
- U字型の中でスポーツアクティビティを開催すると同時に、外側でも開催することができる。

#### チーム

- 中心となる運営チームメンバーは、主を愛し、互いを思いやり、自己認識が十分で人々のことに気付くことのできるキリスト者とする（12人以上確保することが理想）。ただ単に一日課題をこなせば良い、というわけではありません。
- ボランティアの人たちが「イエス様の友達を作るために奉仕する」と理解していること。これが一番重要なことであり、イベントでの実際の役割分担はこのことに続くものだという事。フェスティバル中、最低10人の子供たちの名前を覚えて、その子供たちと接する時は名前を呼ぶことが出来るようにする。当日、ボランティア全員のために開催前と終了後に簡単なミーティングをする。
- ボランティア全員が当日の役割を理解していること、そしてボランティアの活動に目が行き届いていること。一人で何時間も休憩なしに同じアクティビティの担当をする、等ということにならないように。
- ボランティアのうち最低でも3分の1にあたる人たちが事前にフェスティバルトレーニングに参加していること。
- 複数の教会・クリスチャングループが協力し、責任を分かち合ってフェスティバルを運営することが理想的。

#### これまでの経験から。

- 会場に来る人たちを温かく歓迎するチームを会場入り口に配置すること。来場者に手渡すプログラムには、フェスティバルに関する情報だけでなく

く、その人たちが希望すればフェスティバルの後も繋がりを保てるように、後日のイベント・集会等の日程も記載しておく。

- コミュニティを築くためのフェスティバルの場合、地域の人たちの間でどんなことが起こっているか、どういう関係かを配慮してセンターゲームのゲームやスポーツ競技を選ぶ。
- 総合MC（司会）とゲームMCの役割は、来場者がリラックスできる雰囲気を作るよう努め、参加者と共に喜び、楽しみ、規則やルールを説明し、ゲームや競技を公平にとり行うこと。
- 競技やアクティビティの参加者は小さなことでも賞賛されるように。
- 会場での公な「説教」は避けること。オープン・クラウド・フェスティバルの主な目的は、多くの人たちとオープンな繋がりを作ることであり、神の御国がどんなところか体感してもらうことです。
- 年齢の違う人たちが一緒に、またはそれぞれ楽しめるアクティビティが用意されていること。フェスティバルの目標は、家族みんなで楽しんでもらうことです。
- 会場に配置されたスタッフ、ボランティア全員が自分達に求められていることを理解して対応できるように、担当・役割を十分把握していること。

#### 覚えておくこと

- トイレの位置
- 会場準備のチーム、その他のスタッフが何時に集合するか
- できるだけ全員が後片付けに参加する。その後簡単に感想・反省点など話し合う。
- ボランティアの人たちに気を配る。
- フェスティバル当日、開催前に最終打ち合わせをして、ゴールが何であるか皆に確認し、祈り、質問や疑問に思うことがないかどうか、また最終チェック（誰が写真を撮るか？など）をする。自分達が開放的であればあるほど他者を解放することができるということを確認する。
- 当日、閉会後に反省会をする。
  - - その日のハイライトや一番良かったことは何か
  - - ゴールを達成することができたかどうか
  - - 今日学んだことは何か、また次回どんなことを改善したら良いか
  - - 皆の良くやった点を話し合い、祈る。

#### フェスティバルにおける説教について

フェスティバルに説教を取り入れようとする場合、以下にガイドラインを参考に、周りの人たちへの配慮を検討してください。

- 事前の広告や当日用意するパンフレット等にフェスティバルの内容に説教が含まれることを明記すること。そうすることによって、来場者の中に「騙されて全く予想していなかったことに関わってしまった」と思う人がないようにします。
- 当日、説教があるということを明確にするため、司会者が何度かアナウンスすること。
- フェスティバルから説教への転換を明確に。ゴスペルクワイアのコーラスをしてもらいつつ、説教が始まることをアナウンスする、などして、「知らないうちにその場を離れられない状況になってしまった」と思う人がないようにします。
- 説教の妨げになるようなアクティビティは終了させますが、いくつかのアクティビティは続行させます。アクティビティを続けるために会場に残る人たちがいれば、その人たちの耳に説教が聞こえるチャンスになるかもしれません。
- 運営チーム・ボランティアの人たちは当日知り合った来場者等に声をかけ、一緒になるべく前のほうに座るようにします。
- 説教者は聞いている人たちが応答・反応しないといけないような操作的な言動はしないこと。
- フェスティバルの後に続くイベントなどに参加してもらえよう参加者に呼び掛ける。

コミュニティフェスティバルにおいて強調したい3つの戦略的な役割

- a) フェスティバルMC / 総合司会者
- b) 司会者の役割は、来場者を温かく歓迎する環境を作るうえでとても重要です。警官のように威圧的になっては良くないですが、しっかり厳しく、公平でかつ友好的に、そして常に歓迎的な態度で人々に参加を呼び掛けます。フェスティバルのゴールと価値観、理由をよく理解し、コンスタントにその価値を強めていきます。フェスティバルがどの状態にあるか、パフォーマンスや競技などその日起こっている全てにおいて、何に向かっているのか理解しています。司会者はフェスティバルの顔であり声であり、集まった人々を家族のようにもてなします。意味もなく会場内を歩き回ったりせず、前面の一カ所にとどまり、会場にいる人たちに今会場で何が起きているか、そして何のためのフェスティバルなのか知ってもらう手助け

をします。その日の日程や運営チームの管理は司会者の役目ではありません。センターゲーム会場で何が行われているかを案内するセンターゲーム司会者からのサポートも重要です。

- c) センターゲーム・チーム
- d) センターゲーム会場で行われるゲームや競技をよく知っている人たちから成る、全てのアクティビティの場を楽しく盛り上げるこの少人数のグループの役割はとても重要です。このチームが集中して力を合わせて働く時、彼らの間にある力強さが更に多くの人たちを呼び寄せます。チームに道化役が加われば更に人々の注意を惹くでしょう。可能であれば14歳以上のティーンもこのチームの一員として参加してもらいましょう。彼らは躍動感とエネルギーをもたらします。フェスティバル会場全体を安全な環境にすることも大切です。安全ではないと感じるのに、自由に楽しむことはありません。フェスティバルの中心で起こっていることがフェスティバル全体の雰囲気左右するので、センターゲーム会場が安全確保に一番気をつけてほしい場所です。具体的には、ゲームや競技の場と見学者の場の境界線を常に明確にしておくこと、それからその場にいる人たち皆が個人として配慮されること、などです。
- e) フェスティバル・プロデューサー
- f) プロデューサーはフェスティバルのゴールが何であるか理解し、フェスティバルがコミュニティに変化をもたらすことを助長する役目をするを理解していること。それを根底としてイベントをデザインし形成する際に不可欠な役割を担っています。フェスティバルの様相について最終決断をすることを助け、当日のスムーズな運営の最終的な責任を担います。プロデューサーが運営チームのメンバーをよく理解することに努めれば、フェスティバルの細部まで気配りされていることを確信することが出来るでしょう。プロデューサーはどんな理由で、どのようにフェスティバルが運営されるのか（→フェスティバルのゴールと価値）、フェスティバルが終わったあとどの方向へ向かうのか（→フェスティバルの成果と後に続くプラン）を理解しています。最初のフェスティバルが開催されるまでの過程と、フェスティバルとその後のコミュニティの変換を進めていく工程においてどんなコネクションが必要か、ということに確信を持っています。フェスティバルに向けて奉仕する人たちを、同じゴールと価値観を分かち合う一つのチームとしてまとめ上げるというチャレンジを担うのはフェスティバルプロデューサーなのです。
- g)

