

- ◆企画名 カードゲーム「ito」で遊ぼう！
日 程 2022年5月20日（金）16:30～19:00
場 所 凜風館1階 ピアエリア
参加者数 参加者人数：21人（ピア・サポータ4名、研修生1名、留学生12名、一般学生4名）

目 的

新型コロナウイルス感染症拡大の影響で、留学生と日本人学生の交流が減少している。そこで、カードゲームを使った遊びを通して、楽しく日本人学生と留学生が交流できる機会を提供することを目的とする。

内 容

- 16:30 スタッフが集合
16:45 参加者の案内開始
17:00 参加者が集合
17:05 自己紹介
17:15 ゲーム開始
18:00 ゲーム終了
18:05 写真撮影を行い、参加者はアンケートに回答
18:15 参加者が解散
19:00 スタッフはフィードバックを行ったのち、解散



効 果

- ・参加者が積極的に発言してくれた。
- ・スタッフが誘導しなくても参加者同士で会話していた。
- ・ゾンビの話では、韓国や中国ではニンニクや塩が効くなどの話が出て同じ国出身の参加者同士で盛り上がっていた。
- ・参加者が多く、欠席率も低かった。
- ・オンライン実施のイベントでは、ゲーム終了後に即時解散であったが、今回はゲーム終了後に参加者が連絡先を交換するなどして交流していた。
- ・案内の看板を作成したため、参加者が迷うことなく集合できた。
- ・参加者アンケートの結果が良く、参加者のほとんどが参加目的を達成できた。
(例) 参加目的：友達が作りたい。 参加して良かった点：留学生の友達ができた。

改 善 点

- ・円になった際にスタッフが1か所に集まってしまう、説明が行き届いていなかった。
→みんなが聞き取りやすく、フォローしやすいように、均等に配置する。
- ・事業計画書やポスターなどの作った資料を共有するのが遅かった。
→いつまでに資料を共有するかを最初に決めておく。

- ・参加者が集合するのが遅かったため、全体の時間が押してしまった。
→集合時間と企画開始時間の間に 15 分くらいの余裕を持つ。
- ・応募者が多かった時の対応ができてなかった。
→先着順で募集を締め切る。
- ・Google フォームを締め切ることを忘れており、直前の参加者が増えてしまった。
→スタッフ間で締め切りの確認をして、お互いにリマインドする。

感想

今回はコロナ禍になってから、初めて対面でのイベントを行った。協力型のカードゲームを通して、参加者たちの距離を縮めることができたように感じる。オンラインのイベントと違い、参加度や参加者の満足度がより向上したと感じた。イベントが終わってから連絡先を交換している参加者を見て、対面で実施した甲斐があった気がした。一方で、初めての対面イベントでもあったため、時間配分等の改善が必要だということが明らかになった。今後の対面イベント開催の際にも、今回の反省点を活かしたい。