

- ◆企画名 サマーキャンパスでの SUGaO イベント
 日程 2019年8月3日(土)～8月4日(日)
 場所 総合学生会館凜風館1階 学生ラウンジ
 参加者数 158名(ピア・サポータ1名、研修生7名、一般参加者150名)
 目的

- ・関西大学の魅力を、映像とスポーツを通してPRする。
- ・関大生の素顔を学生の視点で紹介し、身近に感じてもらうことで SUGaO の活動のPRも行う。

内 容

【3日】

- 10:00 スタッフ集合(打ち合わせ・リハーサル)
 11:00 イベント開始 「高増ゼミ有志によるバンドのライブ」
 11:30 関関戦PRビデオ上映
 11:45 ウイニングイレブン対決(プロゲーマーかつぴーやさんと高校生との対戦)
 13:00 イベント終了

【4日】

- 10:00 スタッフ集合(打ち合わせ・リハーサル)
 11:00 イベント開始 「高増ゼミ有志によるバンド
 ×育英西高校軽音楽部コラボライブ」
 11:30 関関戦PRビデオ上映
 11:45 クイズ大会「関大どうでしょう」第1回
 12:10 関関戦PRビデオ上映
 12:20 クイズ大会「関大どうでしょう」第2回
 13:00 イベント終了



効 果

- ・両日ともにバンドライブは凜風館で休憩をしていたオープンキャンパス参加者の注目を集め、当イベントの集客効果があったとともに、大学での自由な文化的体験の周知に貢献した。特に2日目は高校の軽音楽部と大学生バンドがコラボレーションすることで、より近い形で高校生と交流することができた。
- ・ウイニングイレブン対決では、大型モニターでプロゲーマーと対決をするという参加型の珍しい体験で、違った視点から関西大学の魅力を伝えることができた。
- ・クイズ大会では関西大学の意外な豆知識を問題にし、関西大学をより身近に感じてもらうことができた。

改 善 点

- ・トラブルが起きた時の対応が、参加者を不安にさせる間を作ってしまうものだったので、司会・舞台監督・連絡係の連携を密にすることで、イベント開催中のトラブルに迅速に対応できるようにする。
- ・呼び込み用の当日チラシを直前に制作したため、印刷枚数が不十分だった。計画的にチラシを制作し、より多くの人に周知できるよう工夫する。

感 想

昨年度実施したクイズ大会で課題となった参加者の確保に関しては、回答用紙配布の方法の変更によって改善され、多くの高校生に参加してもらえた。また、ウイニングイレブン対決は初めての試みだったが、プロゲーマーVS 高校生という形式により、会場に居合わせた人全員が試合に集中、熱狂し一体感のあるイベントとなった。