

採用企画 「キャリアゲーム開発プロジェクト ～大学、そして高校へ～」

(代表者 新井正志／報告者 中西勝彦)

企画概要

本学のキャリア・Re-デザイン I の授業で活動している学生ファシリテータが開発したゲーム「キャリアゲーム (ファシリテーションツール)」を学内及び学外に広めていくというもの。

具体的には、メンバーを集めて新たなゲームを開発し、それを本学のキャリア系授業 (キャリア・Re-デザイン、キャリアデザイン応用、現代社会における職業観等) や他大学、そして高校へと展開していく。そしてゲームを通して受講生同士でのネットワーク形成や自己開示の楽しさを体験してもらい、世に「キャリアゲーム」を広めていく。

活動結果

6月からの9ヶ月間、具体的に以下の事柄に取り組んできました。

● メンバー集め【6月～8月】

キャリア・Re-デザイン (以下、CRD) 及びキャリアデザイン応用の授業において、共にゲーム開発に取り組んでくれるメンバーを募集。初期メンバー4名から新たに6名が加わり、10人体制となる。また、チーム名を「Facily's .com」(ファシリーズドットコム) とし、チームとして活動することとなる。

● 勉強会合宿を実施【8/6～8】

3名の講師を招き、モチベーション理論やファシリテーションについての講義を受ける。また今後の活動方針、具体的活動内容について話し合う。

● 新たなキャリアゲーム (ファシリテーションツール) を3種類開発【夏休み】

● 「日本キャリアデザイン学会」にてゲームの展示及び発表を実施【9/27,28】

約100名の来場者に対して、実際にゲーム体験コーナーを設置。また、「学生による学生のためのファシリテーションツール」の発表も行う。

● 秋学期のキャリア系授業においてゲームを実施【10月～11月】

- 「O/OCF1 合宿授業」【10/4,5】参加者：約60名
- 「CRD 合宿授業」【10/25,26】参加者：約120名
- 「現代社会における職業観」【11/6】参加者：約90名
- 「キャリアデザイン応用合宿授業」【11/8,9】参加者：約40名

● 神山祭において部展を出展【11/1～3】

ゲーム体験コーナーの設置、ゲームの展示、スライドショーの上映等を実施し、ファシリテーションをアピール。

● 高知大学視察【11/21～11/23】

高知大学が取り組んでおられる学生支援活動を見学。サギチャレ活動における他団体との交流の機会を持つことの必要性を感じる。

● 他大学においてゲームを実施

- 短大の授業で2回にわたりゲームを実施【11/24、12/5】参加者：20名
- 他の私立大学の授業でゲームを実施【1/7】参加者：約90名

● サギチャレ・フィードバックミーティング開催【2/12】

「サギタリウス・チャレンジ チャレンジ部門」採択団体が集まって、半年を通して活動してきたことを各人が自分の言葉で話すことによって、今までの活動を個人単位で振り返り、今後に繋げていくという趣旨で実施。2団体が参加。

● 福岡出張【3/2～3】

福岡県で開催された「学生支援 GP 意見交換会」へ参加。他大学での学生支援の取り組みについて情報交換する。

また、「福岡県立博多青松高等学校」を視察。単位制・定時制・通信制高校でのキャリア教育についての取り組みを見学する。

9ヶ月間で開発したゲームは、以下の通りです。

ゲーム名	実施授業等
Hit Your Answer!	O/OCF1、CRD、キャリアデザイン応用、他大学
ポーカーフェース	CRD、フィードバックミーティング
絵モーション	キャリアデザイン学会、CRD
Feel in G	現代社会における職業観
坐・コースオブライフ	CRD
もじりんぐ	他大学の授業、フィードバックミーティング
ぬんき	教育寮班長研修

感想

今回の取り組みを終えて私が感じたことなどを5点にまとめ書かせて頂きます。

まず1つ目は、見通しの甘さについてです。

サブタイトルでは～大学、そして高校へ～としているのですが、高校への展開というのは、はっきり言って何も進められませんでした。先生方の紹介で何校か高校へ行かせて頂いたのですが、そこでゲームをするまでには至りませんでした。やはりセクショナルリズムな傾向にある高校の先生に対して私たちのゲームを理解してもらうのは、かなり難しいことだと感じました。ですので、当初の予定とは違った形で進めて行かねばならなくなりました。ただ、そのことに早い段階で気づけたので、私たちは大学に広めるということに重点を置き、学内の様々な授業や他大学を中心にゲームを広げていくようにしました。結果的にはそのことが良かったんじゃないかと思う一方で、やはり高校でできなかったことへの悔いもあります。

2つ目は、メンバー間で信頼関係が構築できたことです。これは活動の中で最も大きかったことだと思います。

私たちのメンバーは、決して「仲良しグループ」というわけではなく、プロジェクトのために集ったメンバーでした。互いに学年や学部、大学に対するモチベーションも様々でした。しかし、夏休みの勉強合宿や開発活動、学会での発表、授業でのゲーム実施と、

活動を重ねるごとにメンバー間での信頼関係が出来ていき、現在では「仲良しグループ以上のプロジェクトチーム」となっています。

その要因としてメンバー間での「自己開示」が挙げられます。「自己開示」とは、自分自身の話や思いなどを人に話すことを言います。それにより、メンバー内で「何を言ってもいい」という信頼関係が生まれましたし、メンバー同士はお互いに「何でも言い合える」間柄になりました。そうして開発したゲームは、今までよりも遥かに完成度の高いものになりました。そして、このメンバーの存在は私にとっての財産となっています。

3つ目に感じたことは、「ネットワークの重要性」です。

この活動を通して、ネットワークの大切さを肌で感じることができました。例えば、「キャリアデザイン学会」の時に、私たちのゲームに興味を持って下さった先生のつながりで、他大学でゲームを実施することができました。また、学内の先生とのつながりで「キャリア・Re-デザイン I」以外の授業でゲームを実施することもできました。人的なネットワークというのは、あまりにも身近で普段はほとんど意識しなかったのですが、こうやって今までの活動を振り返ってみると、その大切さというのを認識することができます。私の場合だと、一緒に活動に取り組んできた仲間、様々なフィールドを提供して下さいました先生方、職員の方…。具体的に名前を挙げると、ほんとに大勢の人に関わってもらいながら、支えてもらいながら、この9ヶ月間の活動を送ることができました。と、こんなことを書くと、とてもありきたりなことの様に思われるかもしれませんが、やはりネットワークの重要性を実感できたのは、私にとってとても大きなことでした。

4つ目は「サギチャレ」の新たな形に関してです。

11月の末に、高知大学へ見学に行く機会がありました。高知大学へは本学で言うところのサギチャレ・チャレンジ部門のようなものの活動報告会を見学しに行きました。その報告会はとても素晴らしいものでした。各団体の報告に加えて、全団体混合でグループワークを行い、各団体の取り組みについて個人単位で話をする時間がありました。それぞれの活動に対する想いや感想などを他団体と共有することによって、それぞれの今後につなげていこうとするもので、それは非常に重要なことだと感じました。また、その日のプログラムの最後には懇親会が組み込まれており、そこで歓談をしながら他団体と交流するという機会がありました。

そのような取り組みを見学した時に、本学ではそのような形の取り組みが行われていないと思い、これをサギチャレで実践できればもっとおもしろくなるだろうと思いました。そこで私はサギチャレの結果報告会で、採択された全団体が集って今までの活動を振り返る座談会的なものを開催してはどうかと提案しました。学生部の方々の協力もあって2月に「サギチャレ・フィードバックミーティング」という名で、私たちのゲームを用いてのイベントを開催することができました。結局参加団体は2団体のみでしたが、それでもお互いにどのような活動をしてきたのかを共有することができましたし、両団体間に新たなネットワークを築くことができました。新たにこのような取り組みを実施できたことは、私たちにとって大きな自信になりました。このようなイベントを通して、自分たちの活動をしっかりと振り返る機会を持てることは重要だと思いますし、学生同

士に新たなネットワークができることも真の意味での学生支援につながると思っていますので、今後とも是非続けていって欲しいと思います。

5つ目は「F工房」との関わりについてです。

この活動の途中で、私たちにとっては大きな出来事がありました。それは今年の4月から大学に「F工房」という部署ができるということです。この「F工房」はファシリテーションのスキルを大学生生活全般へと広げていく拠点となる場所です。この「F工房」の一つの部門に「道具箱」というのができます。それは私たちが開発と運営を行ってきた「キャリアゲーム（ファシリテーションツール）」をより本格的に、学内の様々な場所へと提供していく部門で、私たちの活動はそのままこの「F工房道具箱」で続けていけることが決まりました。数名の学生が何となく始めたこの「キャリアゲーム開発」が、サギチャレとそこに関わって頂いた多くの人たちと結びついて、大学の中で一つの形となれるということは、当初からこれに関わってきた私にとってはとても大きなことです。それに、このサギチャレ活動が終わってからも、今のこのメンバーと共に活動を続けていける…。そのことが何よりも嬉しいです。

最後に…私自身この春で大学を卒業します。ですので、このサギチャレ活動を行った9ヶ月間は、私の大学生生活最後の9ヶ月間でした。そしてそれと同時に、大学生生活の中で最も印象的で充実し過ぎていた9ヶ月間でした。ニートの様な大学生生活を送っていた1 & 2回生の頃の私にとってみれば、学生同士で何かの活動をするなんてことは全く考えられなかったことです。しかし、様々な人との出会いがあって、気がつけばこんな活動をしていた…。今振り返ると、本当にそんな感じの大学生生活でした。そしてその最後がこのサギチャレ活動で締めくくれたことは本当に嬉しいですし、何よりこの活動は楽しかったです。そんな自分にとって楽しいことばかりをさせてくれた周りの人々に感謝。