

【冬の国際交流パーティー2024イベントレポート】

文責：石井愛奈、中島寿二、富永雅美、永尾一晟

こんにちは！学生留学アドバイザーです。

2024年12月13日(金)に18:00から20:00まで毎年恒例「冬の国際交流パーティー」を開催しました。昨年度までは、コロナ禍を除き、大隈ガーデンハウス2Fで開催していましたが、今年は留学センター1階での開催となりました。

本イベントの主な開催目的は、日本人学生と留学生が交流する機会を提供することです。これにより、日本人学生の留学や国際交流への関心を高め、留学生の学内でのコミュニティを広げることを目指しております。

今年度のテーマは「VIBES～1DAY留学で世界へ羽ばたけ～」でした。実施場所変更に伴う準備の大変さはありませんでしたが、多くの方々のご協力により無事本番を迎えることができ、留学アドバイザー一同大変嬉しく、有難く存じます。本イベントが留学や国際交流に対する不安を払拭して、新しい一歩を踏み出す一つのきっかけとなれば幸いです。

【イベントの内容】

● ゲームコンテンツ

1. 全体ゲーム(王様じゃんけん)：司会の1人を王様として、その人に勝った人は立ち続け、負けた人は座するというオーソドックスなルールのもと行いました。日本のあそびに親しみを持って欲しいとの願いから、「最初はグー、じゃんけんポン」の掛け声は日本語で行いました。最後まで立ち続けた優勝者には「今日の主役たすき」をプレゼントしました。
2. 班ゲーム①(ビンゴ)：A4の紙を3枚縦横に貼り付けた巨大なビンゴ用紙を作成しました。読み上げられた数字をただマークして完成させるビンゴではなく、特定のマスは読み上げられた数字にお題(例：メイドカフェに行ったことがある)が設定されており、そのお題を満たす人が班内にいた場合にマークできるという条件設定をしました。また数字をくじの様に引く際に、司会だけでなく各班を回って実際に参加者にも引いてもらうことでよりインタラクティブに交流できたと思います。
3. 班ゲーム②(ジェスチャーゲーム)：お題をレベル別(レベル1、レベル2、レベル3)に分け、難しいものほど正解した際のポイントが多く入るような形式にしました。参加者の多くはレベル2以上を選んで印象でした。言語能力の際に左右されにくいということもあり、このゲームが1番盛り上がったという印象があったので来年以降も継続して行うのもアリだと思います！

● 交流：当日のタイムテーブルに特別に時間を設けることはしませんでした。

1. イベント開始時：参加予定者の到着が遅く、自然と開始が15分遅れてしまったものの、この時間に到着した参加者同士で交流の時間が生まれました。
2. 王様じゃんけん：序盤じゃんけんに負けた人が近くにいる人と談笑している様子がありました。

3. 得点の集計:この間も参加者同士の自由な交流があり、ゲームだけでなくお互いを知る大切な時間が生まれたと感じました。各班について学生留学アドバイザーも楽しそうに会話に参加していて、アドバイザー自身も留学をした時のレクリエーションを思い出すことができたと思います。

● バーブース:

バーブースに関しては去年の反省と会場の縮小を踏まえた上で、流動性を特に意識した企画となりました。前年は飲料を提供する際、参加者が列をなして待機するものとなっておりましたが、会場の混乱につながったという反省を活かし、本年は完全配布型としました。5種類のドリンクを各テーブルに予め配布しておき、フレーバーに関しては参加者同士で話し合っただけ好きなものを選んでいただく方法をとったことにより、会場の混乱も減り、参加者同士の交流の時間も増えました。反省点としては、飲料を買いすぎてしまったことが挙げられます。次年はドリンクの残量ゼロを目指して努力いたします。

● 食事(お菓子、ドミノピザ):日本のお菓子の特性上、全体的に口の中が乾燥しやすかったものの、上記のバーブースで配布されたドリンクがあったため問題ありませんでした。食事の味・量(ボリューム感)といった観点では、約9割の参加者が非常に満足・満足と回答していました。反省としては、会場設営の段階でピザの種類が分からなくなってしまったため、次年は種類別にマークをした上で各テーブルに分配しようと考えております。

【参加人数とアンケート】

● 参加人数

留学センター職員と運営メンバーも含めると当日の参加者は合計67((応募者数117名)でした。そのうちゲストとしての参加人数は42人と、参加予定者80人(日本人40人、留学生40人)のうち53%の参加率でした。内訳は、参加者42名、サポーター8名、司会(ファシリテーター)2名、バーテンダー3名、運営6名、統括4名、留学センター職員2名です。しかしながらこれは後述しますが、人数を抑えたことで満足度が大幅に上がったことから、人数を抑えてのイベントを何度か開くといった方が一人一人の濃い国際交流体験につながるという知見のようなものが得られたと感じています。サポーターに関して、去年と比較してスムーズに集めることができ、バーテンダーに回ってもらった3名と合わせると11人、イベントの開始時間から終了時間まで滞在する形で集めることができました。特に今回は運営(統括4名を除く)とサポーターを14名集めることができたことから、当日の12グループ全てに運営あるいはサポーターを配置することができ、無駄な混乱を防ぐことができたとともに、英語が苦手な参加者のアシスト、会話のアシストといった細やかなサポートを適切に行うことができました。

● 参加者アンケート結果 ※参加者42人中(日本人25人、留学生17人)回答数30件

参加人数に対してアンケートの回答数が半分程度しか得られませんでした。パーティの最後に全員が一斉に回答をする時間を設けたもののこのような結果になった理由としては、(1) 全体司会に何度も呼びかけを行ってもらったものの、各班に配属した運営やサポーターに回答をお願いするような呼びかけを行ってもらうよう十分に伝達できていなかったことが考えられます。一方イベント全体の満足度について、「とても満足(Very Satisfied)」が70%、「満足(Satisfied)」が30%で、前年度と比べ大幅に満足度が高い結果となりました(去年はとても満足と満足の割合が逆)。特にイベント項目別では、ジェスチャーゲームが最も好評であり、去年は雑談タイムが最も好評であったことから、雑談の時間ではなく、運営が企画したイベントを最も楽しんでもらえたということで企画側としての大きな進歩であったと感じています。満足感を得ることが出来た理由として、先述した各班の運営やサポーターによる細やかなサポート、前年度と比べ会場の関係から人数を

抑えての開催であったため、一人一人の親睦が深まった、学部・学年・国籍をこえた交流の促進、バーの工夫がよかったということが考えられます。実際に「各班のサポーターにとても助けられた」という声や食事と飲み物の満足度が満足ととても満足を含わせて90%に達しているという結果がそれを示していると考えます。一方で、去年と同じくテーブルをまたいだ交流の機会が少なかったという意見をいくつかいただき、こちらは最初の企画として行ったジャンケン大会などで補ったつもりでしたが不十分であると考えられるため、次回以降これらの意見も踏まえてさらに他班との交流を促進するイベント企画を行っていく必要があると考えられます。

(10) 当イベントの満足度を教えてください。/How much are you satisfied with this event overall?

30 件の回答

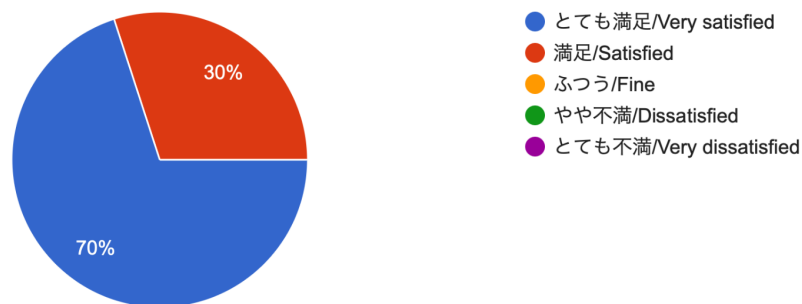


図1: イベント満足度に関する集計結果

