

スモールワールドコーヒーアワー Small World Coffee Hour

2021 年度 活動報告

総合文責：中村慧士

1. 団体紹介

Small World Coffee Hour はイベント「Small World Coffee Hour」(以下、コーヒーアワー)を企画・運営する団体である。留学生・日本人学生を問わず、様々な所属・学年の人が出会い、繋がる事が出来る場を提供することを目的として、2005 年後期に発足した。以降、イベント内容に工夫を凝らし、組織運営を円滑化することで、15 年以上継続するに至っている。

1.1 理念

留学生や国内学生をはじめとする様々な文化的背景を持つ人たちに、学内での交流の場を提供することを目的としている。それぞれの文化的背景を考慮した誰もが楽しめるイベントを行えるように心掛けている。

1.2 特徴

- ・有志の学生が中心となり活動している。(学部・学年・国籍は問わない)
- ・誰でも参加できるオープンなイベントを月 1 回のペースで開催できるよう、企画・運営を行っている。
- ・イベントでは、参加者同士が話すきっかけとなるようなテーマを設定し、アクティビティを実施している。

2. 活動紹介

2.1 活動について

2.1.1 ミーティング

週 1 回の頻度で行い、企画書をもとにして、その月のコーヒーアワーのテーマや内容、役割分担、会場のレイアウトなどを決めている。各ミーティングでは、議事録を作成し、参加できなかったメンバーも内容を共有できるようにしている。

2.1.2 広報活動

各イベントのポスターを作成し、学内に掲示する。コーヒーアワーの Facebook, Instagram にポスターを投稿する。また、海外留学室等のメールで広報していただく。今年度は SNS による広報が中心であった。

2.2 コーヒーアワーについて

2.2.1 当日の動き(目安)

(1)対面開催

- 15:00 国際棟給湯室にてコーヒーを準備／会場で企画書に沿って設営開始
- 16:15 受付開始
- 16:30 イベント開始
- 18:00 イベント終了、片付け
- 18:30 振り返りミーティング

(2)オンライン開催

- 11:20 スタッフが web ミーティング上に集まる
- 11:50 参加者の入場を許可する
- 12:50 イベント開始
- 12:55 イベント終了

2.2.2 今年度の振り返り

今年度は5,6,11,12月の開催となった。今年度の春学期のイベントは、昨年度と同様にコロナウイルスの感染拡大の影響で、オンラインでの開催となった。オンラインイベントは、場所を問わずに参加できるので、来日できていない留学生にも国際交流の場を提供することができた。また、秋学期のイベントでは、久々に対面でのイベントを開催し、ボードゲームやスポーツゲームを通して国際交流をすることができた。

3. 年間行事記録

3.1 【5月】Virtual Lunch Party

日時：2021年5月21日(水) 12:00-12:50

場所：Spatial Chat

参加人数：約25人(スタッフを含む)

イベント概要：

オンラインで実施した(Spatial Chatを使用)。トーキングカードに書かれた題について、皆で自由におしゃべりをした。①英語のみ、②日本語のみ、③日英両方のグループに分かれた。2ラウンド行った。

実施した感想：

様々な人が参加してくれた。初めてコーヒーアワーのイベントに参加してくれた人も多かった。打ち解けてきたのか、後半になる程盛り上がっていった。Spatial Chat を使うのは今回が初めてだったが、大きなトラブルは無かった。

気付いたこと(改善点など)：

オンラインで会話を弾ませることは対面よりも難易度が高いと感じた。途中参加の人の対応が遅れることがあった。時差の関係で、海外から参加の人は大変そうであった(現地時刻は早朝、深夜など)。申し込んでいたが、イベントに参加していない人がおり、もしかしたら Spatial Chat に問題が起こっていたのかもしれない。



3.2 【6月】ゲームナイト

日時：2021年6月25日(金) 18:30-20:00

場所：ZOOM

参加人数：約25名

イベント概要：

オンラインで実施した。オンラインゲームをするグループと、ワードウルフをするグループに分かれて行った。オンラインゲームをするグループではアamongアスをプレイした。両方体験できるように、2ラウンド行った。

実施した感想：

オンラインゲームやワードウルフを通して、楽しみながら国際交流することができた。ただ、アamongアスは初めてプレイする人には、少し難しそうだと感じた。



気づいたこと(改善点など) :

今後、オンラインゲームを実施する際は、ゲームが苦手な人でも楽しめるように簡単なものを選ぶようにしたいと思った。

3.3 【11月】ボードゲーム大会

日時 : 2021年11月17日(水) 14:45~16:15

参加人数 : 25人

イベント概要 :

対面で開催した。スタッフを含む5~6人程度を1グループとしてテーブルに着き、自己紹介後にテーブルごとに好みのボードゲーム等を行った。ゲームの種類は人生ゲームやジェンガ、UNOなど。使用言語は基本的に自由だったが、日本語に不慣れな参加者もいたため英語を使用しているグループもいくつかあった。時間中にテーブルごとにゲームを変えることはあったが、それぞれのゲームにかかる時間がまちまちであったため、メンバーの入れ替えはなかった。



実施した感想 :

かなり久々の外部の参加者を含むイベントではあったが、みな楽しそうにゲームができていた。日本語に不慣れな参加者も、英語があまり得意でない参加者も積極的にコミュニケーションが取れていたし、ほかのメンバーがカバーする場面もあり、それぞれが気持ちよく過ごせる雰囲気作りができていたように思う。

気づいたこと(改善点など) :

ほとんど英語になるテーブルもあれば、日本語ばかりのテーブルもあったため、最初のグループ分けで言語を分けておく必要も多少あるかなと思った。比較的長くゲームをする時間があったので2グループずつメンバーを入れ替えてみてもいいと思った。

3.4 【12月】スポーツゲーム

日時：2021年12月8日(水) 12:00-13:30

参加人数：約25人(スタッフも含めて)

コラボレーション：COFSA

イベント概要：

グリーンベルトで集合、参加者とスタッフはグループに分かれてフリスビーとバドミントンを行った。13時前休憩を取って暖かいお茶・コーヒーを飲みながら色々な話をし、授業がない参加者は13時半まで話したり、ゲームを続けたりした。



実行した感想：

軽く体を動かしたり、外で時間を過ごしたりと、他の学生と交流できる機会となった。カジュアルなイベントでみんな楽しめた。風が強かったので、ちゃんとゲームできるかどうかという心配があったが、バドミントンを普通のシャトルではなく、より重いボールでやったので全然大丈夫だった。のんびりとして少し勉強から離れて休むことができた！

気づいたこと(改善点など)：

最初にみんなは自由にグループに分かれて、イベントの最後まで同じグループでゲームを行った。イベントの時に新しい人と話すチャンスを増やすため、グループ間で人のローテーションを行えばもっとよかったかもしれない。

4. メンバー紹介

・渡辺瑤香 医学部保健学科看護学専攻1年

オンラインでも対面でも交流ができ、留学生の方と楽しい時間を過ごせました。来年度はもっと交流の機会を増やせるといいなと思います。

・清水聡一郎 経済学部経営学科3年

今年度からの参加となりましたが、様々な形で交流することができてとても楽しかったです。来年はさらに活動範囲が広がってほしいなと思っています。

・早川佳太 経済学部経済学科 3年

感染症の影響で学生間の交流の機会が限られる中、オンラインだけでなく対面でも交流イベントを開催することができました。初対面の人も含めたメンバー皆で、何気ない話で盛り上がることもできる大変貴重な場になっているかと思います。来年度も多くのスタッフや参加者とお会いできることを楽しみにしています。

・中村慧士 経済学部経済学科 3年

コロナ禍においてもオンラインで国際交流をすることができ、とても楽しかったです。今年度はオンラインでの活動が中心になりましたが、来年度はもっと対面でのイベントをしてみたいと思いました。

・福嶋優理亜 理学部生命理学科 4年

今年度は対面のイベントも実施することができ、昨年度よりも活発に活動することができたと思います。来年度もコーヒーアワーで様々な経験をしたいです。

・アンドリュシユカイト・アグネ 環境学研究科社会環境学専攻修士 1年

今年はコーヒーアワーで初めての1年になりましたが、毎週行われているミーティング、メンバーの散歩やお茶会が楽しめて、自分のことをコーヒーアワーのメンバーの一員として感じました。最初はオンラインでも新しい人との出会いができて嬉しかったが、秋学期には対面でイベントが最高でした！

・吉岡優樹 環境学研究科都市環境学専攻修士 2年

コーヒーアワーの活動を通じて学んだことがたくさんありました。様々な場面で関わってくださった皆様に感謝しています。