

Wake Up Japan × オックスファム・ジャパン ワークショップ教材
キャンパス活動シミュレーションゲーム

Making an IMPACT at campus



Photo by Yoichi SUZUKI "Hunger Banquet in IMPACT National Conference 2018"

Wake Up
Japan



| | |
|---------------------------------|----|
| はじめに | 2 |
| ワークショップ概要 | 3 |
| ワークショップの進め方 | 4 |
| 主旨説明と安心の場づくり | 5 |
| セクション① 1 期目(1 年目)のアクティビティ | 7 |
| セクション② 1 期目の振り返り | 8 |
| セクション③ 2 期目(2 年目)のアクティビティ | 9 |
| セクション④ 全体での振り返り | 10 |
| Wake Up Japan への連絡先 | 11 |



Photo by Oxfam Japan “CHANGE Initiative 2018”

はじめに

世界の歴史を見れば、人々が集まる場には社会を変える多くのきっかけと機会がありました。そうした意味で、「キャンパス」という場所は、反戦運動やアパルトヘイト(人種隔離政策)への抗議活動、そして、近年では Divestment(投資引き戻し)運動など、多くの社会を変える動きが起こっています。

一方で、諸外国と比べると、日本におけるキャンパスでの活動は戦後の学生運動以降、ネガティブな印象がついてしまい、その活動における知見や経験の蓄積が諸外国の運動と比べ、遅れているという状況です。

そこで、本ワークショップは、これからキャンパスで活動を始める人を対象として、国内外のキャンパスに関わる活動から得られた経験を分かち合うことを目的に作成されました。ワークショップを通じて、キャンパスでの活動を行う際の戦略的思考を獲得し、よりよいキャンパスでの働きかけが行われることを目指しています。

なお、本ワークショップは Wake Up Japan と国際 NGO オックスファム・ジャパンの共同プロジェクトとして制作されました。



Photo by Yoichi SUZUKI "IMPACT National Conference 2015"

*このワークショップは、オックスファム・アメリカの齋藤有希さん、奥野佑樹さん、Wake Up Japan メンバーの鈴木洋一さん、長川美里さんのアドバイスのもと製作されました。

ワークショップ概要

| | |
|----|---|
| 目的 | キャンパスでの活動を行う上での戦略的思考の獲得 |
| 内容 | 仮想のキャンパス内で、2年間で社会問題に対する啓発を行うシミュレーションを行い、働きかけの方法や課題についての理解を深める |
| 対象 | 大学生 |
| 定員 | 5名以上 |
| 時間 | 90分～120分程度 |
| 用具 | テーブル |

【必要な役割】

| | |
|---------|---|
| ディレクター | ワークショップの運営責任者です。全体の進行、時間の管理、及び、全体での振り返りの進行も行います。 |
| ファシリテータ | 各テーブルでの進行と説明を行います。なお、各テーブルに1名ファシリテータが必要であり、1テーブル4-6名が望ましい。 |
| 記録 | ワークショップ中に写真やビデオ撮影を行います。(任意) |
| 受付・会計 | 参加者の受付を行います。参加費を集める場合は、受付と会計担当をおきましょう。 なお、Wake Up Japanでは、おカネのあるなしが活動への参加障壁になってはいけないという考えから教材を無料で提供しています。継続して教材の開発、改善のための寄付を歓迎します。 |

Wake Up Japan 寄付先

| | |
|-------|---------------|
| 金融機関名 | ゆうちょ銀行 |
| 支店名 | 098 |
| 口座番号 | 1171969 |
| 加入者名 | Wake Up Japan |

【配布資料】

【各テーブル】

エンゲージメントボード
スコアシート
説明書
アクションカード

おはじき(20個)*コインなどで代用可
エナジーチップ(30枚)*ボタンなどで代用可。また、予備でさらに10枚あるとよい。
サイコロ

【ファシリテータ】

ファシリテータガイド
キャラクターシート

ワークショップの進め方

本ワークショップの一般的な流れを記載します。状況に応じて、それぞれの時間は自由に変えてください。

| 時間 | 内容 | キーポイント |
|-------------|---------------------------------------|--|
| 00:00-00:05 | 主旨説明と安心の場づくり | 本ワークショップの目的を明確に提示する 参加する一人ひとりが安心を感じられる場を作っていきたいこと、そして、そのために参加者にも協力してもらいたいことを伝える *可能であれば開催における「思い」を手短かに伝える |
| 00:05-00:30 | セクション 1 1 期目(1 年目)のアクティビティ | テーブルごとに、エナジーチップを使ってアクションカードを選択、キャンパス内で活動を行います *早めに終了したテーブルには、獲得ポイントの集約を行い、エンゲージメントボードの各ステージにあるキャラクターの人数を数えるように伝える |
| 00:30-00:50 | セクション 2 1 期目の振り返り | 1 期目の活動結果についての集約と全体での共有を行います また、1 期目の成果と課題についてテーブルごとで話し合い、活動における留意点と 2 期目に向けた戦略を話し合います *時間があれば、全体での共有も行う |
| 00:50-00:65 | セクション 3 2 期目(2 年目)のアクティビティ | テーブルごとに、エナジーチップを使ってアクションカードを選択、キャンパス内で活動を行います *早めに終了したテーブルには、獲得ポイントの集約を行い、エンゲージメントボードの各ステージにあるキャラクターの人数を数えるように伝える |
| 00:65-00:90 | セクション 4 全体での振り返り | 2 期目終了時の活動結果についての集約、全体での共有を行います また、このワークショップからの学びについて振り返りを行います |

*上記の内容は 90 分での実施を念頭に置いている。時間的に余裕があれば、120 分で行い、振り返りでの学びの共有の時間を拡充できるとよいだろう。

主旨説明と安心の場づくり

冒頭説明では、ワークショップの目的と流れ、安心の場づくりのためのお願いを伝えるようにしましょう。

*本ワークショップはグループ作業を行うため、受付の際にグループ分けを行えるようにしましょう。その際に男女比や年齢などに偏りがないように配慮すると良いでしょう。適宜、グループ内で自己紹介をしてもらいましょう。

【ワークショップの目的】

「このワークショップは、キャンパスで社会問題の解決を目指して行動する上での戦略的思考を育むために、国内外の社会問題に取り組む人々のプラットフォームである Wake Up Japan と世界 90 以上で活動する国際 NGO オックスファムの共同プロジェクトの一環として作られました。参加者の皆さまには、各テーブルを 1 つのキャンパスとして、キャンパス内で社会問題の解決に向けた活動を高めるよう働きかけるシミュレーションゲームを行ってまいります。」

【安心の場づくりのためのお願い】

「ワークショップを始める前に、このワークショップでは、参加する一人ひとりに安心して参加していただきたいと考えています。そのため、以下の 5 つのルールを設定したいと思います。

1 つ目は「いいな」と思ったら指を鳴らす、です。発言をする際に自分の意見が賛同されているとわかると意見は言いやすくなります。そこで、LINE や facebook など で用いられている「いいね」のように、共感したり、賛同した場合は、指を鳴らすようにしてください。

2 つ目のルールは、「誰もが間違えてもよく、また訂正してもよい」ということです。このワークショップは正解を答えるのが目的ではなくキャンパスでどのように活動をすればよいのかということを考え、模索することが目的です。よって、ワークショップの途中や、あるいは、イベント後に意見を変えることもよいこととし、誰もが挑戦しやすい雰囲気をつくっていきたいと思っています。

3 つ目のルールは「知識だけでなく、気持ちで向き合うことを大切にする」ということです。知識を深めることも重要ですが、このワークショップでは何よりもより効果的なキャンパス活動に関して一人ひとりが感じたことを分かち合うことが大切だと思っています。また、気持ちを分かち合ううえで、「楽しかった」や「悲しかった」などの単純な気持ちを感じて伝えることも歓迎です。

4 つ目のルールとしては、この「時間内に考えがまとまらなくてもよい」ということです。私たち、人間の生き方や価値観は短時間で意思が固まるというよりも、仲間との対話やゆっくり振り返った時に徐々に育まれるものだと思います。あなたはあなたのペースでゆっくりと向き合ってもらえたらと思います。

最後に 5 つ目のルールとして、静かにしてほしい場合、親指と人差し指、そして小指を立てたポーズを示します。このサインをみましたら、静かにするようにお願いします。

突然のお願いで恐縮ですが、この 5 つのルールをこのワークショップで行っていくということに気がかりがなければそのようにしたいと思いますが、いかがでしょうか？(5 秒待つ)

特に懸念はないようでしたので、このルールのもと、本日のワークショップを行ってまいります。

どうぞよろしくお願いいたします。」

*指を鳴らす。以外でも 2 本指での拍手やリアクションを大きくするなどでもよいです。但し、拍手などボリュームが大きくなるものは発言を遮ってしまう場合があるので注意してください。

*5つのルールに気がかりがある場合は、その気がかりを聞き、イベント全体でその気がかりを解決できないかを尋ねるとよいでしょう。姿勢として、参加者の「安心できる空間」に配慮したいという姿勢を示すことが重要です。(また、懸念を持っている人の気持ちを理解することも重要です。たとえ、その希望に添えない場合でも、このプロセスがあったことが配慮を示されたと救いになる場合があります。)

*写真撮影などを行う場合は、ウェブサイトなどで活動報告のために使用する可能性があることを伝え、差し障りがある場合は、スタッフまで伝えてもらうようにしましょう。

*なお、イベントの様子を Wake Up Japan のウェブサイトなどでご紹介することもできますので、イベント終了後に、Wake Up Japan 宛に写真と簡単な報告をお送りください。

宛先 jpn.wakeup@gmail.com *件名を「キャンパスシミュレーション実施報告」としてください。



Photo by Oxfam Japan “CHANGE Initiative 2018”

セクション① 1 期目(1 年目)のアクティビティ

本セクションでは、まずキャンパスでのアクションを整理し、事前に 1 年目の目標を設定することを促すことで行動の軸を見つけ、そのうえでアクションを行っていくという感覚を育みます。

▼冒頭説明(5 分)

*各テーブル上には、エンゲージメントボード、おはじき、エナジーチップス、説明書、スコアシート、アクションカード、サイコロを用意しておきます。

ディレクターの進行で説明書を読み上げます。(参加者に 1 文ずつ読んでもらう形式でもよいでしょう) ディレクターは、シミュレーションゲームの目的として、エナジーチップを用いて、アクションカードからアクションを選択し、2 期(2 年間)でエンゲージメントボードにある登場人物をできる限り、活動リーダーシップまで進めることと、そして、できる限り、アクションを行うことで手に入るインパクトポイントを獲得すること伝えるようにしましょう。

*テーブルごとに争うものという誤解は与えないようにしてください。

▼話し合い(5 分)

ディレクターは、グループごとにゲーム開始前の話し合いを行うように伝えてください。

各テーブルのファシリテータは、簡単に自己紹介を行うように促し、アクションカードについて言葉の意味として分からないものがないかを確認します。

そのうえで、1 年目の目的を何に置くかをテーブル内で話し合ってもらってください。(なお、テーブルとして明確に合意が行えなくてもよいです。)

▼シミュレーション開始(15 分)

各テーブルのファシリテータは、スコアシートを参加者に渡して、参加者内でスコアシートを記載する人を選ぶように指示を出してください。なおこの意思決定に時間がかかったとしてもシミュレーションの時間は延長しないようにしてください。(実際のキャンパスでの活動でも、役職決めに時間をかけていると活動ができなくなる場合があるため)

各テーブルのファシリテータは、参加者の選択したアクションカードに合わせてエナジーチップを回収し、またその選択によって生じる結果(キャラクターの動き、獲得するインパクトポイントなど)を伝えてください。

*1 期に使用不可のアクションカードや 1 度しか使用できないカードに注意してください。

*キャラクターシートを読む場合は、必要に応じてメモを取るよう提案してください。

ディレクターは、残り時間を「5 月に入りました」などの形で、キャンパスにおける月日の流れで伝えるようにしてください。

残り 5 分になったら、ディレクターは「既にエナジーチップを使い尽くしたテーブルは、スコアシートを計算し、1 期目(1 年目)の獲得したインパクトポイントを合算し、また、エンゲージメントボードのそれぞれのステージごとのキャラクターの人数を数えてください」と伝えてください。

セクション② 1 期目の振り返り

本セクションでは、シミュレーションの 1 期目(1 年目)の集計と振り返りを行います。

▼1 期目の終了と集計(5 分)

ディレクターは、1 期目の終了を伝え、インパクトポイントとエンゲージメントボードの各ステージの人数の集計を行うように指示をしてください。

各テーブルのファシリテータは、スコアシートの記入係をサポートし、1 期目の獲得したインパクトポイントを算出してください。また、他のメンバーに、エンゲージメントボードの各ステージの人数の集約をするように伝えてください。

ディレクターはこの時間を利用して以下の表をホワイトボードなどに記入してください。(1 期目のシミュレーション中に記載することも推奨します)

| | 未関係 | 未認識 | 未関心 | 未行動 | 活動共感 | 活動協力 | 活動メンバー | 活動リーダーシップ | インパクトポイント |
|--------|-----|-----|-----|-----|------|------|--------|-----------|-----------|
| グループ A | | | | | | | | | |
| グループ B | | | | | | | | | |
| グループ C | | | | | | | | | |

*上段は 1 期目、下段は 2 期目

▼全体集計(5 分)

ディレクターは、注目をするようにサインをだし、グループごとにエンゲージメントボードの各ステージの人数、インパクトポイントを報告するように指示を出してください。

例「では、グループ A。各ステージの人数を教えてください。未関係?。。。未認識。。。。活動リーダーシップ。。。インパクトポイント。。。」

▼1 期目の振り返り(10 分)

ディレクターは、各テーブルにて 1 期目の学び、2 期目はどのように進めるのかを話し合うように伝えてください。時間があれば、全体で共有する時間もとるとよいでしょう。

*時間がない場合は、ディレクターより全体に向けて「1 期目での学び」について問いかけ、2-3 人から意見を尋ねるといった形式でも可能です。

*ディレクターは、2 期目を始める前に、このシミュレーションゲームでは、テーブル間は敵対しているわけではなく、各テーブルでよりよいポイントを取ることが目的であること、テーブル間のエナジーチップやカードの譲渡は禁止しているものの、シミュレーション中の席の移動や意見交換は可能であることを伝えましょう。(また、それは実際の社会でも同様であるということも。)

セクション③ 2 期目(2 年目)のアクティビティ

本セクションでは、1 期目の学びをもとに、シミュレーション最後の期間となる 2 期目を行います。

▼シミュレーション開始(15 分)

各テーブルのファシリテータは、スコアシートの担当者が 2 期目も行いたいかを確認したうえで、2 期目を始めてください。

各テーブルのファシリテータは、1 期目と同様に参加者の選択したアクションカードに合わせてエナジーチップを回収し、またその選択によって生じる結果(キャラクターの動き、獲得するインパクトポイントなど)を伝えてください。

*2 期目のみ使えるアクションカードがあることを伝えるようにしましょう。

ディレクターは、残り時間を「5 月に入りました」などの形で、キャンパスにおける月日の流れで伝えるようにしてください。

残り5 分になったら、ディレクターは「既にエナジーチップを使い尽くしたテーブルは、スコアシートを計算し、獲得したインパクトポイントを合算し、また、エンゲージメントボードのそれぞれのステージごとのキャラクターの人数を数えてください」と伝えてください。



Photo by Oxfam Japan “CHANGE Initiative 2018”

セクション④ 全体での振り返り

本セクションでは、シミュレーションの全体の集計と振り返りを行います。

▼シミュレーションの終了と集計(5分)

ディレクターは、2期目の終了を伝え、インパクトポイントとエンゲージメントボードの各ステージの人数の集計を行うように指示をしてください。

各テーブルのファシリテータは、スコアシートの記入係をサポートし、合計で獲得したインパクトポイント(可能であれば、さらに2期目で獲得したポイント)を算出してください。また、他のメンバーに、エンゲージメントボードの各ステージの人数の集約をするように伝えてください。

▼全体集計(5分)

ディレクターは、注目をするようにサインをだし、グループごとにエンゲージメントボードの各ステージの人数、インパクトポイントを報告するように指示を出してください。

例「では、グループA。各ステージの人数を教えてください。未関係?。。。未認識。。。。活動リーダーシップ。。。インパクトポイント。。。」

▼振り返り(15分)

ディレクターは、「このシミュレーションからキャンパスで活動するうえで参考になったこと」というテーマで振り返るように伝え、ファシリテータを中心に各テーブルにて話し合いを行ってください。

ディレクターは最後の5分で、全体で1-2名の方に共有してもらうようにするとよいでしょう。

振り返るうえでのポイント

- ・ どのキャラクターが協力的だったか? 実際のキャンパスにそういった存在は今いるか?
- ・ どのキャラクターが非協力的だったか?
- ・ 1期目と2期目の獲得ポイントの違いはあるか?
- ・ テーブル間での協力はあったか? 実際の社会だとこれはどういうことか? (ワークショップ後もメンバーが連絡を取り合い、活動情報を共有することの重要性)
- ・ 時間が限られている中での「思考」と「行動」のバランスについて。

*状況に応じて、キャラクターシートの記述内容を共有してください。

*シミュレーション中にキャラクターシートを配らずに読み上げる意図としては、実際のキャンパスでの活動でも、情報を配られることはなく、それぞれが相手の特性などを自分で理解して判断するためです。

Wake Up Japan への連絡先

メールアドレス

ワークショップの詳細については、以下の連絡先までお問い合わせください。
(メールの件名は「キャンパス活動シミュレーション」としてください。)

jpn.wakeup@gmail.com

*ボランティアによる運営のため返信まで時間がかかる場合がございます。ご了承ください。

*ワークショップ教材のフィードバック、改善アイデアなども歓迎です。

ホームページ

<https://wakeupjapan.jimdo.com/>

*Wake Up Japan では随時、メンバーを募集しています。



Photo by Oxfam Japan “CHANGE Initiative 2018”

説明書

キャンパス活動シミュレーションは、主に大学にて社会活動を進めていくうえでの戦略的思考を育むシミュレーションです。プレイヤーは 4-6 名でチームを作り、2 年間の間に、キャンパス内での協力者を獲得し、社会活動を活性化することを目指して活動を行います。

基本ルール

ゲームは 1 期を 1 年とした 2 期に分かれ、各期に活動源として 30 エナジーチップが割り振られます。キャンパスでの活動にはそれぞれ必要となるエナジーチップがあり、エナジーチップをすべて使いつくしてしまうと活動ができなくなります。また、第 1 期の活動によって、第 2 期で得られるエナジーチップが増えることもあります。キャンパスでの活動には様々な種類があり、それぞれ活動の効果として社会的効果として、インパクトポイントが得られます。

ゲーム上には 20 名の登場人物がおり、活動をすることによってその人物の社会活動への参加を促進することも可能です。なお、登場人物ごとに動きやすさも違いがあり、エンゲージメントボードの×は飛ばすことができる。ゲーム終了時までにとどれだけ多くの登場人物が活動的に変容し、またインパクトポイントを得られるのかということを目指すゲームです。

ゲームの進め方

1. エンゲージメントボードを中央に置き、登場人物枠の「スタート欄」に人物(おはじき)を置いてください。
2. 第 1 期のエナジーチップを受け取ってください。
3. 活動カードを確認し、まず行う活動を選択してください。活動カードに合わせて、ファシリテータはファシリテータガイドを確認し、手順を進めてください。活動の結果生じた変化をエンゲージボードに反映させてください。また、スコアボードに得られたインパクトポイントを記入してください。
4. エナジーチップがなくなるまで、3 の作業を繰り返り、第 1 期が終了し次第、余ったエナジーチップを返却し、スコアボードに第 1 期の結果をまとめてください。
5. 第 2 期のエナジーチップ、第 2 期から行える活動カードを受け取り、第 2 期の活動を始めてください。
6. 第 2 期が終了し次第、余ったエナジーチップを返却し、スコアボードにゲームの結果をまとめてください。

エンゲージメントボードについて

エンゲージメントボードは、それぞれ 8 つのステップに分かれています。それぞれ位置づけを以下に説明します。

| | |
|-----------|---|
| 未関係(スタート) | あなたとまだ接点を持っていない状況 |
| 未認識 | あなたのことを知っているけれども、あなたが社会活動をしていることを知らない状況。 |
| 未関心 | あなたが社会活動をしていることは知っているけれども、関心を持っていない状況。 |
| 未行動 | あなたの社会活動に関心はあるけれども、一緒に何かしたいとは思っていない状況。 |
| 活動共感 | あなたの社会活動に関心はあり、共感をしている状況。(他団体で活動をしている場合もある) |
| 活動協力 | あなたの社会活動に共感し、時折、活動に協力している状況。 |
| 活動メンバー | あなたとともに社会活動を行っている状況。 |
| 活動リーダーシップ | あなたとともに社会活動を行い、リーダーシップを発揮している状況。 |

キャラクターシート

【大学職員】(5名)

イイジマ 学長
ニシカワ 学生部長

イマイ 学生部職員

マエカワ 就職部長

カネコ ボランティアセンター職員

民間企業出身であり、学生時代にアメリカ留学経験がある。クリスチャン。仕事量が多く、日々の活動を回すことに疲弊している。子どもや教育については情熱を持っている。
本学出身者。学生時代にボランティアセンターで活動をしていたこともあり、学生の課外活動には理解を示す。
全ての学生が無事に就職し、より良い生活をしてほしいと願っており、課外活動は就職活動のためになるのであれば行うべきという考え方。
以前は国内で子ども向けのキャンプ活動を行うNPOに勤務していた。ボランティア活動には積極的。社会問題には特に強い問題意識は持っていない模様。

【大学教授】(5名)

ヤナギサワ 教授

マエダ 教授

ニシ 教授
ウェルター 教授

ムカイ 講師

教授会を束ねる。学生の本分は学問であり、課外活動に関心は持っていない。ただし、広島出身であり、平和活動には関心がある模様。
法学部教授。ジェンダー論を専門とする。英国留学経験があり、学生時代には社会活動も行ってた。
法学部教授。ボランティアセンター長も兼ねる。NGOの理事もやっている。アメリカ、デトロイト出身の外国語学部教授。クリスチャンでボランティアに熱心。
青年海外協力隊出身。講師として国際協力論を教える。

【学生】(10名)

ヨシダ ケン

ゴトウ リサ

ヒロイ マリア

スズキ コウシロウ

ウツイ サトコ

バク ソーヨン

イシダ ユウキ

トウヤマ ユリ

ササキ ツバサ

キタジマ ヨシキ

大学院で国際開発を学ぶ。学生時代に海外ボランティアもしていた。大学内での活動経験も豊富。社会活動をしている後輩を応援したい気持ちが強い。
法学部学生。社会的な不条理に対する気持ちが強く持っている。ヨシダ、ニシ教授の影響を受けやすい。
アイデンティティや差別の問題に興味がある。マエダ教授の授業を熱心に受けている。
法学部学生。国際開発に関心がある。国際ボランティアを行っているサークルで代表をしている。ヨシダの影響を受けやすい。
外国語学部学生。国連や海外というものに憧れている。心根がやさしい。共感性が強い。ウェルター教授の影響を受けやすい。
法学部学生。社会正義の感覚が強い。クリスチャン。韓国光州市出身。ウェルター教授の影響を受けやすい。
法学部学生。国際開発に非常に懐疑的。自身が貧困家庭出身だったため、国内の貧困に見向きもしないで海外支援をしている学生を問題視している。社会的な不条理については認識が強い。
外国語学部学生。両親が国際開発に関わっていた。ボランティアセンターによくいる。ササキとは高校が一緒で友人。
法学部学生。第一志望ではなく、滑り止めで本学に入学。そのため社会変革に関わる学生を「意識高い」と言って、見下している。自己肯定感が低く、社会の生きづらさは強く感じている。トウヤマとは高校が一緒で友人。
外国語学部学生。コウシロウの友人。特に社会問題などには関心があるというわけではないが、人とのかかわりを大切にしている。

活動カード (1 エナジーチップ)

Wake Up Japan

トーク



(各期に各登場人物に1度のみ使用可能)

1対1で話をすることは、活動を行ううえで基礎となる活動です。話をした相手の持っている価値観や背景を知ることによって新たな道筋を見出し、また、協力を得られる場合もあります。

活動カード (1 エナジーチップ)

Wake Up Japan

トーク(再)



(各期に各登場人物に1度のみ使用可能)

一度の会話ですべてを理解することは誰にとっても簡単なことではありません。何度も継続して働きかけることは重要です。"CHANGE takes time"

活動カード (2 エナジーチップ)

Wake Up Japan

ポスター掲示



学生だからと言って常にキャンパスにいるわけではありません。大学内で掲示を行うことで、恒常的に活動への参加や啓発を行えます。

活動カード (2 エナジーチップ)

Wake Up Japan

授業告知



大学の授業には多くの学生が参加しています。授業において告知の機会を得ることができれば、それは大きなチャンスとなるでしょう。

活動カード (8 エナジーチップ)

Wake Up Japan

クラブ創設



(学生2人、教授1名以上メンバーがいる場合1度のみ可能) グループを創設することは、キャンパスにおいて継続的に変化を引き起こしていくことで重要な投資です。

活動カード (8 エナジーチップ)

Wake Up Japan

大学祭出展



(各期に1度のみ可能)

大学祭に出展に出展し活動に関する展示を行えば、学生だけでなく、来年度の新入生、地域の人々にも活動を紹介することができるでしょう。

活動カード (4 エナジーチップ)

Wake Up Japan

ワークショップ



NGOなどが提供しているキットを用いれば、低いコスト(準備にかかる手間)で社会問題の働きかけをすることができます。

活動カード (3 エナジーチップ)

Wake Up Japan

面会



大学内で活動をしていくうえで、大学経営層の協力を得られることは大きな力となります。オーストラリアでは、大学がフェアトレード大学宣言をし、大学としてフェアトレードを推進している大学が数多くあります。

活動カード (8 エナジーチップ)

Wake Up Japan

上映会



ドキュメンタリーなどの映画は、私たちに多くのことを気づかせてくれます。こうした映画を用いて人々に働きかけをすることは重要です。

活動カード (5 エナジーチップ)

Wake Up Japan

勉強会



活動を行うことで一人ひとりがその社会問題に対する理解を深めることは大切なことです。

活動カード (6 エナジーチップ)

Wake Up Japan

授業講演



(大学教員が少なくとも1名以上協力となっている必要)
キャンパスで行われている授業の中で、90分の講演をさせてもらうことはその場にいる学生に対する効果的な働きかけとなります。

活動カード (2 エナジーチップ)

Wake Up Japan

思いの共有



(クラブを組織化している場合のみ使用可能)
仲間とともに自分たちが活動をする意味、理由を定期的に、そして、意識的に振り返ることは、チームビルディングを行ううえで重要です。

活動カード (10 エナジーチップ)

Wake Up Japan

スタツア



社会問題についての理解を深めるスタディツアーは問題をより深く知るための良い機会になるでしょう。

活動カード (5 エナジーチップ)

Wake Up Japan

新歓



(2期目、クラブが既に存在する場合のみ使用可能)
大学が行う新歓活動にグループとして参加することができれば、容易に新たな仲間を獲得することができるでしょう。

活動カード (10 エナジーチップ)

Wake Up Japan

キャンプ



社会問題の解決のためのスキルキャンプは、キャンパス内で社会問題を解決していきたいという人の能力を高めるうえで有用な機会になり、それはキャンパスでの活動全体に大きな効果があるでしょう。

活動カード (3 エナジーチップ)

Wake Up Japan

セレブレーション



(各期に1度のみ使用可能)
1年の活動を振り返り、その成果を「見える化」すること、個人での成功をチーム全体での成果とすることで、組織はより強くなります。

活動カード (10 エナジーチップ)

Wake Up Japan

強化合宿



(クラブを組織化している場合のみ使用可能)
集中的に自分たちが取り組んでいる課題、目指している方向、思いについて分かち合いをすることで、チームの結束力を高めることができます。

活動カード (5 エナジーチップ)

Wake Up Japan

交流会



交流会の開催は、より多くの人に社会活動について知ってもらう良い機会になるでしょう。

活動カード (10 エナジーチップ)

Wake Up Japan

講演会



NGOの職員などを招いて、講演会を開催することは、キャンパスにいる多くの人々に問題意識をもってもらうために有効な手段です。

活動カード (3 エナジーチップ)

Wake Up Japan

引継ぎ



(2期目、1度のみ使用可能)
社会が変わっていくまでには時間が必要です。そのため、自分がキャンパスを去った後も行動を続けていくムーブメントを育むことが重要です。

活動カード (1 エナジーチップ)



コミュニティ



(各期に1度のみ使用可能)

オックスファムには、各地域で活動する人々をつなぐためのコミュニティが存在しています。異なる世代のメンバーの力を借りることもできるでしょう。

活動カード (8 エナジーチップ)



ハンガーバンケット



(各期に1度のみ使用可能)

ハンガーバンケットは食の不正について向き合う体験型イベントです。人は人との心の対話によってこそ変わっていくのではないのでしょうか。

活動カード (3 エナジーチップ)



ボラ参加



(各期に1度のみ使用可能)

(クラブを組織化している場合のみ使用可能)

オックスファムが開催及び出展しているイベントにクラブのメンバーとともに参加することで、メンバーのオックスファムに対する愛着、結束力を高めることができます。

活動カード (1 エナジーチップ)



相談



オックスファムでは、2010年以降、日本でユース向けの活動を展開し、また国内外のネットワークがあります。活動に困った際にスタッフに相談することで解決の糸口が見つかる場合もあります。

活動カード (4 エナジーチップ)



世界一大きな授業



(各期に1度のみ使用可能)

世界一大きな授業では、授業教材の提供があるため、参加者さえ集めればワークショップが開催できます。

活動カード (4 エナジーチップ)



GROW 食事会



オックスファムが提唱する地球にやさしい、食の実践方法に即した食事会を開催。世界の食についてゆるく考えます。

活動カード (4 エナジーチップ)



フェアトレード交流会



(各期に1度のみ使用可能)

毎年5月第2土曜日は「世界フェアトレードの日」です。この機会に、フェアトレード商品を囲みながら、社会問題について話し合う機会をつくってみてはいかがでしょうか？

活動カード (10 エナジーチップ)



スタッフ招聘



オックスファムの職員を招いて講演会を開催することで、キャンパス内でオックスファムの協力者を獲得しやすくなるでしょう。

活動カード (8 エナジーチップ)



OXFAM Jam



(インパクトポイントが300以上で開催可能)

音楽やアートは社会問題を発信する際に強力な味方となります。オックスファムは、英国ロックバンド、コールドプレイの協力を得て、難民や貧困に関する啓発をこれまでも行ってきました。

活動カード (3 エナジーチップ)



CHANGE 募集促進



(各期に1度のみ使用可能)

仲間が国際協力プログラム、CHANGE Initiativeに参加することで、オックスファムに対する理解や行動に対する意識が育まれ、キャンパスにおける活動を後押ししてもらえるでしょう。

キャンパス活動シミュレーションゲーム Making an impact at campus スコアシート

| | | 1 期目 | | 2 期目 | |
|-----|------------|------|------------|------|------------|
| | | トーク | トーク (再) | トーク | トーク (再) |
| 教職員 | イイジマ学長 | | | | |
| | ニシカワ学生部長 | | | | |
| | イマイ学生部職員 | | | | |
| | マエカワ就職部長 | | | | |
| | カネコ ボラセン職員 | | | | |
| | ヤナギサワ教授 | | | | |
| | マエダ教授 | | | | |
| | ニシ教授 | | | | |
| | ウェルター教授 | | | | |
| | ムカイ講師 | | | | |
| 学生 | ヨシダ ケン | | | | |
| | ゴトウ リサ | | | | |
| | ヒロイ マリア | | | | |
| | スズキ コウシロウ | | | | |
| | ウツイ サトコ | | | | |
| | バク ソーヨン | | | | |
| | イシダ ユウキ | | | | |
| | トウヤマ ユリ | | | | |
| | ササキ ツバサ | | | | |
| | キタジマ ヨシキ | | | | |

*トークを 1 回ごとに 20 ポイント入手となります。

| | |
|-------|--|
| 1 期得点 | |
| 2 期得点 | |
| 合計得点 | |

| | 1 期 | 2 期 | |
|-------------|-----|-----|---|
| クラブ創設 | | | *1 度のみ使用可能 |
| 引継ぎ | X | | *2 期目に 1 度のみ使用可能 |
| 新歓 | X | | *2 期目に 1 度のみ使用可能 |
| コミュニティ | | | *各期に 1 度のみ使用可能 |
| ボラ参加 | | | *各期に 1 度のみ使用可能 |
| 大学祭出展 | | | *各期に 1 度のみ使用可能 |
| セレブレーション | | | *各期に 1 度のみ使用可能 |
| 世界一大きな授業 | | | *各期に 1 度のみ使用可能 |
| CHANGE 募集促進 | | | *各期に 1 度のみ使用可能 |
| フェアトレード交流会 | | | *何度でも使用可能。 同じ期に数回使用する場合は、「」でポイントを記入してください。 |
| ポスター掲示 | | | |
| 授業告知 | | | |
| ワークショップ | | | |
| 面会 | | | |
| 上映会 | | | |
| 勉強会 | | | |
| 授業講演 | | | |
| 思いの共有 | | | |
| 強化合宿 | | | |
| スタツア | | | |
| 交流会 | | | |
| 講演会 | | | |
| キャンプ | | | |
| ハンガーバンケット | | | |
| 相談 | | | |
| GROW 食事会 | | | |
| スタッフ招聘 | | | |
| OXFAM Jam | | | |

| キャンパス活動シミュレーション ファシリテーションガイド | | | | | | |
|--|-----------|---|--|--|---|---|
| 活動カードに合わせて、該当項目を確認し、結果を伝えてください。トークに限っては以下の表を確認してください。なお、()内は読み上げないでください。また、インパクトポイントの計算するようにしてください。なお、トークはインパクトポイント一律で20ポイントが付与されます。 | | | | | | |
| | 1期 | | 2期 | | | |
| | トーク | トーク(再) | トーク | トーク(再) | | |
| 教職員 | イイジマ学長 | (他の教職員が少なくとも3名がメンバーになっていない場合)「そうですか。ほほほ」と言われ、何も動かない。 (ただし、上記の条件にかかわらず、ウェルターがメンバーの場合のみ)「ウェルターさんが顧問なんですわね。」と言われ、1進む。 *イイジマの効果として、イイジマ本人が協力層に到達すると、全教職員がイイジマの動きに合わせて、1つずつ進む。以降、メンバーなどにイイジマが進めば同様に全教職員が一つずつ進む。 | | | | |
| | ニシカワ学生部長 | 「ん」と言われ、「それは就職部の案件ですね」と言われる。何も起こらない。 | 「あら、前回もお越しになりましたね。」と話を聞いてもらえる。(インパクトポイント300未満の場合何も起こらない。)(インパクトポイント300以上だと1進む) | *1期に1度も訪れていない場合は、1期のトーク1の反応。それ以外は、1期トーク(再)の反応となる。 | | |
| | イマイ学生部職員 | 関心を持ってもらえた。1進む。また、ボランティアセンターによく来るという学生<<トウヤマ>>に会うように勧められる。 | 「学生の頃が懐かしい」と言われ、1進む。(キャラクターカードの"イマイ"を読み上げる。) | 「私の権限が強ければ、もっと協力できるんだけどね」と言われ、1進む。またニシカワ学生部長のことを聞く。(キャラクターカード"ニシカワ"を読み上げる。) | 「早く出世して、君のような学生を手助けしたいよ」と言われ、1進む。また、マエカワ就職部長の話を書く。(キャラクターカード"マエカワ"を読み上げる。) | |
| | マエカワ就職部長 | (インパクトポイントが700を超えない状況の場合)あっても見えなかった。 (インパクトポイントが700以降は)就職のときにもボランティアは重要!と協力してもらえ、1進む。 | | | | |
| | カネコボラセン職員 | 「若者は大志を抱かなきゃね」といい協力してくれることに。1進む。 | 「お、がんばってるね。私も昔は情熱もって子ども向けのキャンプをしていたのよ」といい、1進む。(キャラクターカード"カネコ"を読む) | 「継続は力なり。今年も頑張ってるね。」と言われる。1進む。 | 「そろそろ後継者は生まれたのかしら?次期代表が決まったら紹介してね」と言われ、1進む。 | |
| | ヤナギサワ教授 | (インパクトポイントが1000未満の場合は、)「学生の本分は学業」とし、動かない。また、メンタルダメージを与えるため、エナジーチップを1消費する。 (インパクトポイントが1000以上の場合は、)「私は被爆3世でね。こうした社会的不条理は教育でやっていけないといけないと思うんです。でも学業はおろそかにしちゃいけないですよ」と言われ、1進む。 | (インパクトポイントが1500未満の場合は、)「まだそんなことをしているのか」と追われた。メンタルダメージを与えるため、エナジーチップを1消費する。 (インパクトポイントが1500以上の場合は、)1進む。(ランダムで以下の言葉を使う。)(「こういう学生の活動は、懐かしいですね。」「大学としても君みたいな学生を応援していきたいものだ。」) | | | |
| | マエダ教授 | (インパクトポイントが200未満の場合は)「なるほど、がんばってくださいね」と言われ、何も起こらない。(インパクトポイントが200以上だと「よいじゃないですか!」と言われ、1進む。 *マエダがメンバーになった場合、効果として、ヒロイも同時に1進む。 | 「実は私も学生の頃、英国留学をして、オックスフォードでNGOの学生チームに入っていたんだよね。」と言われ、1進む。(キャラクターカードのマエダを読み上げる) | | | 「ヤナギサワ教授には会いましたか?」と言われ、1進む。ヤナギサワ教授のことを聞く。(キャラクターカード"ヤナギサワ"を読む)*直後にヤナギサワにトークすれば、無条件でヤナギサワは1動く。 |
| | ニシ教授 | (インパクトポイントが300未満の場合)「気持ちはわかる。でももう少し詰めてきた方がよいでしょう。企画書にキャンパスでしたいことをまとめたらよいでしょう。」と言われる。(何も動かない。)*なお2度目も300以下だと、「改善されたけれども、まだまだですね。」と言われ何も動かない。 (インパクトポイントが300以上600未満の場合)「すばらしいね。応援するよ」と言われ1進む。(2度目以降は)「ぜひ進めてくださいな。」と言われ1進む。(共感層に移動した場合、キャラクターカード"ニシ"を読みあげる。) (インパクトポイントが600以上の場合)「熱烈に応援したいですね。」と言われ、2つ進む。 *ニシがメンバーになった場合、効果として、ゴトウリサも1進む。 | | | | |
| | ウェルター教授 | 「Good Challenge」と1進む。(キャラクターカード"ウェルター"を読み上げる。) | 「Keep good! 応援しますよ!」と言われ、2進む。また「そういえば、ミスター ナオキ。そう、イイジマさんには会いましたか?」と言われる。(キャラクターカード"イイジマ"を読み上げる。) | 「一度、私のクラスで授業告知してみませんか?」と言われる。1進む。また、教授がウツイとパクに話をしてくれたため、2人も1つずつ動く。 *直後に"授業告知"を行う場合、エナジーチップ消費は1で行える。 | 「The Spoken Wordという詩の朗読の形で社会問題を発信するワークショップがあるんだが、それをやってみないか?」と言われ、1進む。 *直後に"ワークショップ"を行う場合、エナジーチップ消費2で可能。 | |
| | ムカイ講師 | 「すばらしい活動だね。私も協力隊でマダガスカルでHIVエイズの啓発をしていたことが懐かしいよ」と言われ、1進む。(キャラクターカードのムカイを読む) | 「私も協力隊でマダガスカルで活動していたころは・・・」とうんちくを言われる。2進む。 | 「協力隊になりたい人って多いけど、実は身体検査で落とされる人多いんだよね。。。』と長話につきあう。1進む。この直後に限り、授業告知をエナジーチップ消費なしで行える。 | 「協力隊ってももとはアメリカが行っているPeace Corpという制度の日本版なんだよね」と言われ、1進む。この直後に限り"授業講演"がエナジーチップ消費3で行える。 | |

| | | 1期 トーク | 1期 トーク(再) | 2期 トーク | 2期 トーク(再) |
|----------|--|--|---|--|--|
| 出典 | ヨシダ ケン | 協力してもらえらることとなる。1つ進み、ゴトウとスズキにも協力するように働きかけてもらえ、それぞれ1すすめる。学内についての情報を教えてもらえる。(キャラクターカード<ヨシダ><ゴトウ><スズキ>を読む。) | 協力してもらえらることとなる。1つ進む。ウォルターとニシ両教授は学生に協力的なので会いに行くべきだと言われる。(両教授のキャラクターカードを読む) | 「そろそろ卒業後の活動の引き継ぎも考えたほうがよいぞ」と言われ、1進む。このトークを引き出した場合、「引継ぎ」の消費エナジーチップは2で実施可能。 | 「また何か面白い企画があったら教えてくださいな」と言われ、1進む。先輩と話してさらに元気になる。2 エナジーチップ獲得。 |
| | ゴトウ リサ | 「今まで社会問題って、何かしたいけど、自分に自信がなくてモヤモヤして、心痛かった。でも、あなたの話聞いて私もって思った」と言われ、協力してもらえらることとなる。1つ進む。 | 「社会正義ってやっぱり素敵言葉。」と、協力してもらえらることとなる。1つ進む。 | 「もっと、この大学からも活動が活発になればいいね」と言われ、協力してもらえらることとなる。1つ進む。 | 「活動を通じて多くの学びが得られて、本当にあなたには感謝してる」と言われ、協力してもらえらることとなる。1つ進む。 |
| | ヒロイ マリア | 「面白そうな話だけど、もう少し考えたいかな。」と言われる。何も起こらない。ただし、マエダ教授が協力以上であれば、無条件で1進む。 | 「少し興味をもったわ。」*代表者1名がサイコロを振り、3以上であれば、1進む、負ければ何も起こらない。ただし、マエダ教授が協力以上であれば、無条件で1進む。 | 「いい活動ね。協力するわ」と言われ、1進む。 | 「私は、アイデンティティとか、自分ではどうしようもできないことに関心があるの」と言われ、1進む。(キャラクターカード“ヒロイ”を読み上げる) |
| | スズキ コウシロウ | 「いい活動だね」と言われ、協力してもらえらることとなる。1つ進む。クラブを作るうえでは教授を顧問になってもらう必要であることを教えてもらえる。 | 「順調かな? 僕の友人も紹介するよ」と、協力してもらえらることとなり、1進める。友人のキタジマを紹介してもらえる。 | 協力してもらえらることとなり、1進める。「今度、うちの国際ボランティアサークル」とコラボをしようといわれる。 | 「順調に活動ができてるみたいだね。もちろん、僕でよければ協力するよ」と言われ、1進む。 |
| | ウツイ サトコ | 愛想よく、すごーく共感したと言われる。(ウツイが共感に至っていない場合は何も動かない。共感以上の場合は1進む)(ウエルター教授が協力にある場合は無条件に1進む。) | | | |
| | ウツイ サトコ | *ウツイのステータスが共感以上になっている場合、ウツイのキャラクターカードを読み上げる。 | | | |
| | バク ソーヨン | (インパクトポイントが100未満の場合)怪しまれてしまった。何も起こらない。(100以上であれば1進む)(ウエルター教授が協力にある場合は無条件に)協力してもらえた。1進む。 | (インパクトポイントが200未満の場合)怪しまれてしまった。何も起こらない。(200以上であれば1進む)(ウエルター教授が協力にある場合は無条件に)協力してもらえた。1進む。 | 協力してもらえらることとなる。「光州市で起こった民主化運動などの話を分かち合いたい」と対話系のワークショップをしたという意思を表明される。1進む。*この直後に“ワークショップ”実施の場合、消費エナジーチップはマイナス1。 | 「キャンパスから社会を変えたい」と言われ、2進む。ソーヨンの頑張りや、韓国からの留学生のイベント参加が増加。エナジーチップ2枚獲得。 |
| | インダ ユウキ | (インパクトポイントが500以下の場合は)「それって自己満足じゃん」と言われて何も起こらない。(インパクトポイントが500-700の間だと)「構造的な暴力って国内貧困にも言えることだし、同じなんだな」といい、1進む。(インパクトポイント700-1000の場合は)「人権で考えると国内も国外もなく人間のあり方の問題なんだよね」といい、協力してくれることとなり1進む。(インパクトポイントが1000以上の場合は)「社会正義って響きがいいね」と言われ、協力してもらえた。1進む。*活動共感以上になっている場合、インダのキャラクターカードを読み上げる。 | | | |
| | トウヤマ ユリ | 「素敵な活動ね」と言われ、協力してもらえらることとなり、1進める。(トウヤマのキャラクターカードを読む) | 協力してもらえらることとなり、1進める。(インパクトポイントが300を超えている場合は、)友人の情報としてササキのことを教えてもらえる。(ササキのキャラクターカードを読む) | 「世界のために生きることって大切だね」と言われ、協力してもらえらることとなり、1進める。 | 「私、両親が国際協力していたから、やっぱり社会の不条理ってほっとけないの」と言われ、協力してもらえらることとなり、1進める。 |
| | ササキ ツバサ | (トウヤマがメンバーになっている場合を除いて動くことはない。その場合、以下の言葉をランダムに言われる)「時間の無駄かと思ったことない?」「意識高いね」「それって意味あるの?」「非常にユニークな考えだね」 | | | |
| ササキ ツバサ | (トウヤマが活動協力以上になっている場合、1進む。その場合以下の言葉をランダムに読み上げる。)「ふーん」「がんばってね」「話だけはきくよ」「僕みたいな冷静な思考が君たちには必要かもね」(活動共感層に至る場合、キャラクターカード“ササキ”を読み上げる。) | | | | |
| キタジマ ヨシキ | (スズキに会う前だと)「いいじゃん」と言われるだけで何も起こらない。(スズキにあった後だと)「いいじゃん」と言われ、1進む。 | (スズキに会う前だと)「いいじゃん」と言われるだけで何も起こらない。(スズキにあった後だと)「いいじゃん。そういえば、同級生のトウヤマも社会活動興味があるって言った」と言われ、1進む。 | (スズキに会う前だと)「いいじゃん」と言われるだけで何も起こらない。(スズキにあった後だと)「いいじゃん」と言われ、1進む。(共感層以降に進む場合は、キャラクターカード、キタジマを読む) | (スズキに会う前だと)「いいじゃん」と言われるだけで何も起こらない。(スズキにあった後だと)「いいじゃん」と言われ、1進む。(共感層以降に進む場合は、キャラクターカード、キタジマを読む) | |

| | |
|-------------------|--|
| クラブ創設 | <p>*1度のみ使用可能 *学生2人、教授1名以上メンバーがいる場合1度のみ可能。講師や職員は顧問になれないので注意。</p> <p>獲得インパクトポイント 100 クラブ創設の効果として、エナジーチップを5枚追加でもらえる。また、1期目にクラブを作った場合、第2期にはエナジーチップが10枚多く得ることができる。</p> <p>また、クラブができたことで、ゴトウ、トウヤマ、スズキは無条件に1進む。</p> |
| 引継ぎ | <p>*2期目に1度のみ使用可能</p> <p>獲得インパクトポイント 100ポイント キャンパスから社会活動を広めていく際に、自分だけでなく、他の世代に対する波及効果を考えることは大切なことです。</p> <p>引き継ぎを行ったため、教職員の好感がアップ。イマイ、ニシカワ、カネコ、ニシ、マエダが1つずつ進む。</p> |
| 新歓 | <p>*2期目に1度のみ使用可能</p> <p>代表者がサイコロを回し、出た目の数×30インパクトポイントを獲得。出た目が1-3の場合、新歓はいまいちだった。メンバー以上の任意の学生1名が1進む。出た目が4-6の場合、新歓は大成功、かかわった学生の意識が高まる。メンバー以上の学生はすべて1進む。</p> |
| 大学祭出展 | <p>*各期に1度のみ使用可能</p> <p>インパクトポイントの保有状況によって、結果は異なる。</p> <p>0-299の場合、インパクトポイントを50獲得。任意のメンバー以上の学生1名が1進む。 300-699の場合、インパクトポイントを150獲得。任意のメンバー以上の学生2名が1進む。ゴトウ、トウヤマが1進む。 700以上の場合、インパクトポイントを300獲得。任意のメンバー以上の学生3名が1進む。ゴトウ、トウヤマ、ヒロイ、スズキが1進む。</p> |
| セレブレーション | <p>*各期に1度のみ使用可能</p> <p>獲得インパクトポイント 50ポイント また、メンバー以上になっている登場人物1人あたり20ポイントとして、さらに加算する。 例 3人×20=60 そして、メンバー以上になっている任意の登場人物を1名を1つ進める。</p> |
| 世界一大きな授業 | <p>*各期に1度のみ使用可能</p> <p>獲得インパクトポイント 30 また、代表者がサイコロを振り、出た目の結果によって、以下の加算が行われる。 <1> イベントはいまいちだった。特に何も起こらない。 <2・3> イベントはまずまずだった。インパクトポイント+30 <4・5> イベントはうまくいった。インパクトポイント +50。ニシ、ゴトウも1進む。 <6> イベントは大成功。インパクトポイント+100。ニシ、ゴトウ、バクも1進む。</p> |
| フェアトレード交流会 | <p>*各期に1度のみ使用可能</p> <p>獲得インパクトポイント 30ポイント また、代表者がサイコロを振り、出た目の結果によって、以下の加算が行われる。 <2・3・4・5> イベントに多くの人が集まった。インパクトポイント +50。また、バクも1進む。 <1・6> イベントの参加者はいまいちだった。特に何も起こらない。</p> |
| CHANGE募集促進 | <p>*各期に1度のみ使用可能</p> <p>獲得インパクトポイント 20ポイント また、代表者がサイコロを振り、出た目の結果によって、加算が行われる。 <1・2> リクルート大成功。インパクトポイント+100。また、1期目の場合、第2期にエナジーチップを5枚追加でもらえる。以下の任意の3名を1つ進められる。(トウヤマ、バク、ゴトウ、スズキ、ウツイ、ヒロイ) <3・4・5> リクルートがうまくいった。インパクトポイント +50。また、1期目の場合、第2期にエナジーチップを5枚追加でもらえる。以下の中の任意の1名を1つ進められる。(トウヤマ、バク、ゴトウ、スズキ、ウツイ、ヒロイ) <6> 特に何も起こらなかった。</p> <p>*なお、1期目にも活動カードを使い、2期目も使う場合、2期連続使用のボーナスとして、別途+20のインパクトポイントをもらえる。</p> |
| ポスター掲示 | <p>獲得インパクトポイント 30ポイント</p> <p>また、代表者がサイコロを振り、出た目の結果によって、加算が行われる。 <1> 驚くべきほどの反響があった。さらに100インパクトポイントを獲得。ヨシダとゴトウが1つ進む。 <3・4・5・6> 多くの反響があった。さらに30インパクトポイントを獲得。ヨシダが1つ進む。 <2> 反響は特になかった。</p> |

| | |
|----------------|--|
| 授業告知 | <p>獲得インパクトポイント 30 ポイント</p> <p>また、代表者がサイコロを振り、出た目の結果によって、以下の加算が行われる。 <1>大反響。インパクトポイント+100。 <2・3・4・6>そこそこの反響。インパクトポイント+50。 <5>大事なところで噛んでしまい。特に何の反応もなかった。</p> <p><ボーナス>話を聞いていたスズキが1つ進む。インパクトポイントの保有状況で追加ボーナスがある。 300を超えている場合、スズキの代わりにインダが1つ進む。 500を超えている場合、スズキ、インダの代わりにニシ教授が1つ進む。 800を超えている場合、インダ、ニシ、ササキが1つ進む。</p> |
| ワークショップ | <p>獲得インパクトポイント 30 ポイント</p> <p>代表者がジャンケンを行い、結果によって、以下の加算が行われる。 <勝った場合>サイコロを回し、出た目の数×20 インパクトポイント獲得。 また、ボーナスとして、インパクトポイント保有数が 300-799 の場合、さらにインダ、パクが1つ進む。 インパクトポイント保有数が 800-999 の場合、さらにウェルターが1つ進む。 インパクトポイント保有数が 1000を超えている場合、さらにイジマが1つ進む。</p> <p><負けた場合>サイコロを回し、奇数であればただ落ち込んだだけだった。偶数であれば、参加者は少ないながらも、ワークショップのコツをつかむ。次回のワークショップのみ、消費エネルギーチップがマイナス1となる。</p> |
| 面会 | <p>獲得インパクトポイント 10 ポイント</p> <p>代表者がサイコロを振り、出た目の結果によって、以下の加算が行われる。 <奇数の場合>インパクトポイントによって変動する。 インパクトポイント獲得数が 299 以下の場合、ムカイが1つ進む。インパクトポイント獲得数が 300-599 の場合、ウェルターが1つ進む。 インパクトポイント獲得数が 600-799 の場合、ニシが1つ進む。インパクトポイント獲得数が 800-999 の場合、マエダが1つ進む。 インパクトポイント獲得数が 1000-1299 の場合、ヤナギサワが1つ進む。 インパクトポイント獲得数が 1300 以上の場合、イジマが1つ進む。</p> <p><偶数の場合>特に何も起こらなかった。 再度サイコロを振り、2 ないし 5 が出れば、挨拶の仕方を学ぶ。次回の面会のみ、消費エネルギーチップがマイナス1となる。</p> |
| 上映会 | <p>獲得インパクトポイント 50 ポイント</p> <p>代表者がサイコロを振り、出た目の結果によって、サイコロの出た目×30 ポイントを獲得する。 また、代表者がジャンケンを行い、その結果によって以下の加算を行う。 <勝った場合>多くの反響があった。インパクトポイントの保有状況で追加ボーナスがある。 299 以下の場合、ムカイ、ウツイ、ゴトウが1つ進む。さらに 50 のインパクトポイントを獲得。 300-799 の場合、ムカイ、ウツイ、ゴトウ、スズキ、キタジマが1つ進む。さらに 100 のインパクトポイントを獲得。 800-999 の場合、ムカイが1つ進む。すべての学生で未行動まで至っていない登場人物は未行動まで移動する。さらに 150 のインパクトポイントを獲得。それとは別にムカイ、ウツイ、ゴトウ、スズキ、キタジマが1つ進む。 1000-1299 の場合、すべての学生で未行動まで至っていない登場人物は未行動まで移動する。ヤナギサワが1つ進む。さらに 200 のインパクトポイントを獲得。それとは別にムカイ、ウツイ、ゴトウ、スズキ、キタジマが1つ進む。 1300 以上の場合、すべての学生で未行動まで至っていない登場人物は未行動まで移動する。イジマが1つ進む。さらに 250 のインパクトポイントを獲得。それとは別にムカイ、ウツイ、ゴトウ、スズキ、キタジマが1つ進む。</p> <p><負けた場合>特に反響はなかった。</p> |
| 勉強会 | <p>獲得インパクトポイント 10 ポイント</p> <p>代表者がサイコロを振り、出た目の結果によって、以下の事柄が起こる。 <1・2・3・4・6> 学びが深まった。また、参加したスズキ、キタジマ、トウヤマは問題意識が深まった。1つ進む。 <5>思いのほか、資料作成などに時間がとられた。エネルギーチップを追加で1枚消費。</p> |
| 授業講演 | <p>獲得インパクトポイント 50 ポイント</p> <p>代表者がサイコロを振り、出た目の結果によって、出た目の数×40 インパクトポイント獲得。また代表者がジャンケンを行い、その結果によって、ボーナスを受ける。 <勝った場合>多くの反響があった。ヒロイ、ササキ、ヨシダが1つ進む。 *インパクトポイントが 400 を超えている場合、加えて、ニシが1つ進む。 <負けた場合>反響がなかった。</p> |

| | |
|---------------|--|
| 思いの共有 | <p>獲得インパクトポイント 10 ポイント</p> <p>また、代表者がサイコロを振り、出た目の結果、及び、インパクトポイントの保有状況によって、以下の加算が行われる。 299 以下の場合、<サイコロ:1・2・3>多くの反響があった。ウツイ、ゴトウが 1 つ進む。<4・5・6>特に何も起こらなかった。 300-599 の場合、<サイコロ:1・2・3・4>ウツイ、ゴトウ、キタジマが 1 つ進む。<5・6>特に何も起こらなかった。 600-799 の場合、<サイコロ:1・2・3・4・5>ウツイ、ゴトウ、キタジマ、トウヤマが 1 つ進む。<6>特に何も起こらなかった。 800 以上の場合、<数字にかかわらず>ウツイ、ゴトウ、キタジマ、トウヤマ、ヒロイが 1 つ進む。</p> <p>*ボーナスジャンケン:代表者はジャンケンを行い勝利すれば、パク、インダは 1 つ進む。また、思いの共有でモチベーションが増加。エナジーチップスが 1 手に入る。</p> |
| 強化合宿 | <p>獲得インパクトポイント 20 ポイント</p> <p>代表者がサイコロを振り、出た目の結果によって、出た目の数×30 インパクトポイント獲得。 また、ボーナスとして、ジャンケンを行い、その結果で以下の加算を受ける。ただし、インパクトポイント 500 以上の場合、ジャンケンは免除。</p> <p><勝った場合>多くの反響があった。インパクトポイントの保有状況で追加ボーナスがある。 299 以下の場合、ヨシダが 1 つ進む。さらに 50 インパクトポイントを獲得。 300-599 の場合、ヨシダ、ゴトウ、スズキが 1 つ進む。さらに 50 インパクトポイントを獲得。 600-799 の場合、ヨシダ、ゴトウ、スズキ、トウヤマが 1 つ進む。さらに 100 インパクトポイントを獲得。 800-999 の場合、ヨシダ、ゴトウ、スズキ、トウヤマ、ヒロイが 1 つ進む。さらに 100 インパクトポイントを獲得。 1000 以上の場合、ヨシダ、ゴトウ、スズキ、トウヤマ、ヒロイ、キタジマが 1 つ進む。さらに 150 インパクトポイントを獲得。</p> <p><負けた場合>特に反響はなかった。</p> |
| スタツア | <p>獲得インパクトポイント 200 ポイント</p> <p>また、代表者がサイコロを振り、出た目の結果によって、以下の加算が行われる。 <6・5・4>参加者の問題意識が非常に深まった。追加で 200 ポイントを獲得。ササキとインダを除く任意の学生を 3 つ進めることができる。(1 名×3 コマでも 3 名×1 コマでも可。)<3・2>参加者の問題意識が深まった。追加で 100 ポイントを獲得。ササキとインダを除く任意の学生を 2 つ進めることができる。(1 名×2 コマでも 2 名×1 コマでも可。)<1> お金と時間の無駄だった。という感想もあった。追加で 100 ポイントを獲得。ササキとインダを除く任意の学生を 1 つ進めることができる。</p> |
| 交流会 | <p>獲得インパクトポイント 70 ポイント</p> <p>また、代表者がサイコロを振り、出た目の結果によって、以下の加算が行われる。 <勝った場合>多くの反響があった。インパクトポイントの保有状況で追加ボーナスがある。 299 以下の場合、ヨシダ、スズキ、ゴトウ、キタジマが 1 つ進む。 300-599 の場合、ヨシダ、スズキ、ゴトウ、キタジマが 1 つ進む。さらに 50 ポイント獲得する。 600-999 の場合、ヨシダ、スズキ、ゴトウ、キタジマ、パクが 1 つ進む。さらに 100 ポイント獲得する。 1000 以上の場合、ヨシダ、スズキ、ゴトウ、キタジマ、パク、トウヤマが 1 つ進む。さらに 150 ポイント獲得する。</p> <p><負けた場合>特に反響はなかった。</p> |
| 講演会 | <p>獲得インパクトポイント 200 ポイント</p> <p>代表者がサイコロを振り、出た目の結果によって、以下の加算が行われる。 <1・2・3>多くの反響があった。インパクトポイントの保有状況で追加ボーナスがある。 299 以下の場合、さらに 100 インパクトポイントを獲得する。ウェルターが 1 つ進む。 300-599 の場合、さらに 150 インパクトポイントを獲得する。任意でニシもしくはマエダが 1 つ進む。 600-999 の場合、さらに 200 インパクトポイントを獲得する。ヤナギサワが 1 つ進む。 1000-1299 の場合、さらに 200 インパクトポイントを獲得する。ニシカワが 1 つ進む。 1300 以上の場合、さらに 250 インパクトポイントを獲得する。イジマが 1 つ進む。</p> <p><4・5・6>特に反響はなかった。*ただし、インパクトポイント保有数が 300 以上の場合は 5・6 のみ、同じく 500 以上の場合は 6 のみであり、同じく 700 以上の場合は、サイコロの結果にかかわらず反響があった結果となる。</p> |
| キャンプ | <p>獲得インパクトポイント 150 ポイント</p> <p>代表者がサイコロを振り、出た目の結果によって、以下の加算が行われる。 <奇数>多くの反響があった。インパクトポイントの保有状況で追加ボーナスがある。 0-399 の場合:ゴトウ、ヒロイ、ヨシダ、スズキが 1 つ進む。 400-799 の場合:ゴトウ、ヒロイ、ヨシダ、スズキ、トウヤマ、キタジマ、パクが 1 つ進む。さらに 100 インパクトポイントを獲得する。 800 以上の場合:ゴトウ、ヒロイ、ヨシダ、スズキ、トウヤマ、キタジマ、パク、ヤナギサワが 1 つ進む。さらに 150 インパクトポイント獲得する。</p> <p><偶数>楽しい思い出が残った。*ただし、インパクトポイント保有数が 300 以上の場合は 4・6 のみ、同じく 500 以上の場合は 6 のみであり、同じく 700 以上の場合は、サイコロの結果にかかわらず反響があった結果となる。</p> |
| コミュニティ | <p>*各期に1度のみ使用可能 獲得インパクトポイント 10 ポイント</p> <p>他のキャンパスなどでの活動事例を学ぶ。次の活動カード(消費が 5 以上の場合)の消費エナジーチップが通常よりも 2 少なく行使できる。(5 未満の場合は、マイナス 1 で行使できる。)</p> |

| | |
|------------------|--|
| ハンガーバンケット | <p>獲得インパクトポイント 150 ポイント</p> <p>代表者がサイコロを振り、出た目の結果によって、以下の加算が行われる。なお、事前に「面会」(ないしは「相談」が成功している場合は、サイコロは免除となる。</p> <p><奇数>大きな反響があった。インパクトポイントの保有状況で追加ボーナスがある。 0-399 の場合:さらに 200 インパクトポイントを獲得する。 400-799 の場合:さらに 300 インパクトポイントを獲得する。イマイは 1 つ進む。 800 以上の場合:さらに 400 インパクトポイントを獲得する。イマイ、ムカイ、カネコは 1 つ進む。</p> <p><偶数>そこそこの反応だった。インパクトポイントの保有状況で追加ボーナスがある。 0-399 の場合:さらに 30 インパクトポイントを獲得する。 400-799 の場合:さらに 40 インパクトポイントを獲得する。 800 以上の場合:さらに 50 インパクトポイントを獲得する。</p> <p>(上記の結果に関係なく、ボーナス ヨシダ、ゴトウ、ヒロイ、ウツイ、パク、インダは 1 つ進む。) *なお「相談」している場合は、サイコロの目にかかわらずメディアでの報道がなされるボーナスですべての登場人物がさらに 1 つ進む。</p> |
| ボラ参加 | <p>*各期に 1 度のみ使用可能 *クラブを組織化している場合のみ使用可能 獲得インパクトポイント 50 ポイント</p> <p>オックスファムに対するメンバーの理解が高まった。 メンバーに該当する学生の数に 20 を掛け合わせた数をボーナスとしてインパクトポイントに加算する。</p> |
| 相談 | <p>獲得インパクトポイント 10 ポイント</p> <p>ハンガーバンケット、OXFAM Jam、スタッフ招聘の開催に必要な消費エナジーチップがマイナス 3 となる。</p> |
| GROW 食事会 | <p>獲得インパクトポイント 30 ポイント</p> <p>また、代表者がサイコロを振り、出た目の結果によって、以下の加算が行われる。</p> <p><偶数>多くの反響があった。インパクトポイントの保有状況で追加ボーナスがある。 300 未満の場合:さらに 50 インパクトポイントを獲得する。インダとササキを除く任意の学生を 2 つ進める。(1 人 × 2 コマ or 2 人 × 1 コマ) 300-499 の場合:さらに 100 インパクトポイントを獲得する。ササキを除く任意の学生を 2 つ進める。 500-799 の場合:さらに 120 インパクトポイントを獲得する。ササキを除く任意の学生を 2 つ進める。 800 以上の場合:さらに 150 インパクトポイントを獲得する。任意の学生を 3 つ進める。</p> <p><奇数>胃袋がただ満足した。サイコロの出た数 × 10 のインパクトポイントを獲得する。</p> |
| OXFAM Jam | <p>獲得インパクトポイント 100 ポイント</p> <p>また、代表者がサイコロを振り、出た目の結果によって、以下の加算が行われる。</p> <p><偶数>大きな反響があった。インパクトポイントの保有状況で追加ボーナスがある。 300-499 の場合:さらに 100 インパクトポイントを獲得する。ウェルター、ヒロイ、ウツイ、キタジマは 1 つずつ進む。 500-799 の場合:さらに 200 インパクトポイントを獲得する。ウェルター、ヒロイ、ウツイ、キタジマ、イマイは 1 つずつ進む。 800 以上の場合:さらに 300 インパクトポイントを獲得する。ウェルター、ヒロイ、ウツイ、キタジマ、イマイ、カネコは 1 つずつ進む。</p> <p><奇数>音楽がただ楽しかった。サイコロの出た数 × 10 のインパクトポイントを獲得する。 *なお「相談」している場合は、サイコロの目にかかわらずメディアでの報道がなされるボーナスですべての登場人物がさらに 1 つ進む。</p> |
| スタッフ招聘 | <p>獲得インパクトポイント 250 ポイント</p> <p>また、代表者がサイコロを振り、出た目の結果によって、以下の加算が行われる。なお、事前に「面会」が成功している場合は、サイコロは免除となる。</p> <p><偶数>大きな反響があった。インパクトポイントの保有状況で追加ボーナスがある。 0-399 の場合:さらに 100 インパクトポイントを獲得する。ヨシダ、ゴトウ、スズキ、インダ、パク、ヒロイが 1 進む。なお、それぞれ活動共感に至っていない場合は、自動的に活動共感まで移動する。 400-799 の場合:さらに 200 インパクトポイントを獲得する。ヨシダ、ゴトウ、スズキ、インダ、パク、ヒロイ、ウェルター、ニシ、マエダが 1 進む。なお、それぞれ活動共感に至っていない場合は、自動的に活動共感まで移動する。 800 以上の場合:さらに 300 インパクトポイントを獲得する。ヨシダ、ゴトウ、スズキ、インダ、パク、ヒロイ、ウェルター、ムカイ、イマイ、ニシ、マエダ、ヤナギサワが 1 進む。なお、それぞれ活動共感に至っていない場合は、自動的に活動共感まで移動する。</p> <p><奇数>そこそこの反応だった。インパクトポイントの保有状況で追加ボーナスがある。 0-399 の場合:ヨシダ、ゴトウ、スズキ、インダ、パク、ヒロイが 1 進む。 400-799 の場合:ヨシダ、ゴトウ、スズキ、インダ、パク、ヒロイ、ウェルター、ムカイ、イマイ、ニシ、マエダが 1 進む。 800 以上の場合:ヨシダ、ゴトウ、スズキ、インダ、パク、ヒロイ、ウェルター、ムカイ、イマイ、ニシ、マエダ、ヤナギサワが 1 進む。</p> <p>*上記の結果に関係なく、ボーナス ゴトウ、ヒロイ、ウツイ、パク、インダは 1 つ進む。</p> |