

もりした ゆめこ  
森下 夢子 (人文・文化学群 日本語・日本文化学類 1年)

### 「やりたい！」から行動へ

「お祭り前に在學生ともっと話したい！」

私がチューターを担当していた彼女の言葉が、今回の企画のきっかけでした。ここ筑波大学には、毎年世界中から留学生がやって来ます。学群やプロジェクトでの交流会も複数開催されています。しかし実際には、留学生交流会と聞くと在學生の参加が少なく、硬い雰囲気になってしまう事が多いと聞き、学生による自由なパーティの企画に至りました。せっかく交流するならゲームをしたい！お菓子を食べてたりして仲良くなりたいたい！でも留学生でどうしたらいいかわからない。そんな希望をどうにかして実現できないかと考え、彼女から話を受けたその日から周りに声をかけ、アイデアを募集して交渉していききました。

### 準備期間、2週間。

しかし、企画発案時は既に10月も半分過ぎた15日。本番はお祭りである雙峰祭の前日、10月31日のハロウィンの日。なんと準備期間は約2週間という突拍子もない企画だったのです。さらに大学を使うにも教室申請や機材申請、宣伝のためのポスター制作など、個人ではわからない事ばかりだったのでT-ACTへ相談に行きました。スタッフの方々の対応はとても柔軟で、企画実現に必要なプロセスや事務の手続き、機材や教室の申請方法からT-ACTで使用可能な道具まで、質問に対して前向きに丁寧に答えてくださいました。「どんな企画でも、時間がなくても、まずは話してみる！」その大切さと頼もしさを実感しました。そして企画が承認され、活動が始まりました。本番9日前、10月22日のことです。

### プランナー？オーガナイザー？

企画を実現するためには、プランナー（企画者）・パートナー（教職員）・オーガナイザー（組織者）・パーティシパント（参加者）という4つの役割を持つ人がそれぞれ必要になります。特にオーガナイザーは企画を運営していく上で欠かせない存在であり、プランナーが頑張るとしたらまずオーガナイザーの協力

依頼に尽きます。今回の企画では、準備期間が短く人数が少ないこともあり、オーガナイザーを中心とした協力者の皆さんに会議や買い出しの事前準備から、教室のセッティングや受付・ゲームの司会など企画のほとんどを支えていただきました。

### Halloween Party!

本番当日。一ノ矢生活センターで、キリギリスと猫の司会からパーティは始まりました。お菓子を食べてつづつ行こう、グレープでの自己紹介やFruit Basket Turnover・BINGO Gameなどのレクリエーションゲーム。当初はよそよそしかった雰囲気がいつの間にか、参加者同士会話の絶えない雰囲気へと変わっていました。飛び入り参加も加わって半数が留学生となり、企画に参加してくれた人数は総勢約30人。振り返ってみると、予定通りに事が運んだことの方が少なかったといっても過言ではありません。オーガナイザー中心にアクシデントの数々に適宜対応しながら、それでもなんとか会を終えることができました。片づけが終わる最後の最後まで参加者が話していたことや、「楽しかった!」「ありがとう」と言ってくれた参加者の言葉や表情をみて、交流会としての目標は達成できたと思うと同時に行動してよかったと思いました。

### おわりに

1年生が中心となって、思い付きのような形で始まった本企画がこのような形で終わることができたのは、ほんの少しの行動力と何より関係者の献身的な協力によるものだと思います。一人で何かをすることは難しいですが、もしやりたいことがあるのならば一声発してみる。動いてみる。ここ筑波大学は規模も、敷地も大きすぎるくらいです。賛同者を探す価値は必ずあります。

今回「ハロウィン留学生交流会2014」企画を通じて、たくさんの方々にお世話になりました。本企画に協力してくださった友人や関係者の皆様には本当に感謝しています。この場を借りてお礼申し上げます。



ハロウィン留学生交流会の様子



企画参加者で記念撮影