

# 実績アピール

同志社大学 経済学部 経済学科 3年生 長田 一輝

## ○ 成し遂げたこと

60 人の子どもたちが参加するキャンプでレクリエーションゲームを企画し、子どもから絶大な満足を得ることができました。

## ○ 背景

私は子どもにコンテンツを提供するサークルに所属しており、年に1回キャンプを企画しています。そのキャンプの内容の一部でゲームを複数行っています。私はその中でもメインのゲームの企画責任者をしました。

## ○ 取り組んだ目的

他の団体が行っているキャンプ等といったイベントでは味わうことのできない経験をしてもらい、子どもの時に一番思い出に残る体験をしてもらうという大きな目的がありました。

## ○ 掲げた目標

子どもたちが楽しんでもらうという前提の下、私のサークルで蓄積された過去のデータを見たときに「自分だけしか味わえない“特別感”を子どもたちは求めているというニーズがあり、そのニーズを満たすことを目標に掲げました。また、キャンプまで6か月ほど企画期間がありましたが、残り2か月のところで、使用する予定だった大公園が工事のために使用不可になりました。なので、今まで考えていたゲームが大規模な敷地で行うことを想定したために企画が白紙になり、2か月で狭い敷地で行えるゲームを企画し直す必要がありました。

## ○ 目標までのプロセス

まず2か月以内に完成させるためにキャンプまでの企画のスケジューリングをしました。当日から逆算して優先順位を考慮してから小目標をいくつか作り、各小目標までに終わらせなければいけない企画、企画に使う物品作りを設定しました。そして、「選んだ選択肢によって次のストーリーが変わるゲーム」を企画し、それによってそれぞれで違うストーリーを味わえるようにして“特別感”を作り出しました。また、グループでゲームを行うようにして、グループごとで動線を事前に決めておき、一か所に大人数が集中することなく狭い敷地でもゲームを行えるようにしました。

結果として、キャンプ当日までに間に合わせることができ、キャンプの企画が終わった後に参加した子どもたちにアンケートをとった結果、全体の70%以上の子どもたちが他に行ったゲームよりも面白かったという回答を得ることができ、子どもたちから絶大な満足を得ることができました。