

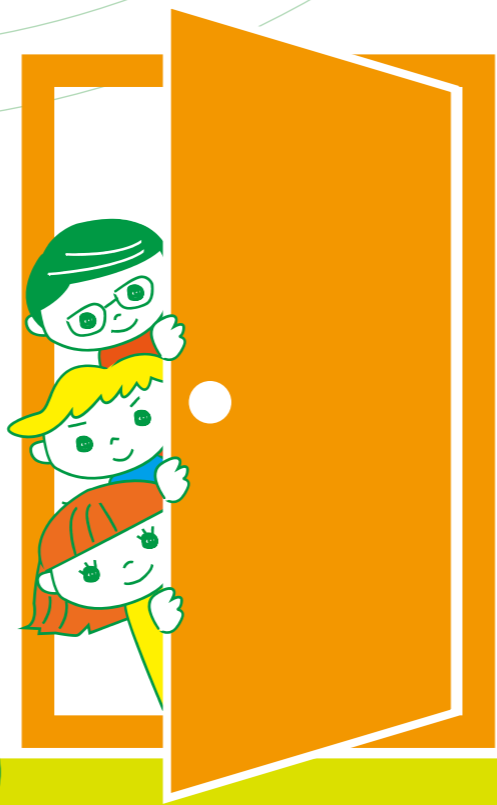
今年度、京都市ユースサービス協会(以下、YS協会)は設立30周年という節目を迎えました。若者がさまざまな経験を積み重ねながら成長するのと同じく、私たちの組織もさまざまな経過をたどりながら、成熟していく時期なのかもしれません。

30歳を迎えた組織として、まずは自分たちのポリシーを明確にする必要があると考えました。YS協会設立当時から、社会情勢は大きく変化しています。社会から求められる役割や、YS協会が果たす責任もおのずと変わってくるはず。社会情勢はグローバル、かつスピーディに移り変わる現在、先のことを見通すことは困難になっていますが、あえて10年後のユースサービスを見据えたビジョンを作成・発信することで、中長期の見通しを持った活動ができるのではないかと考えています。

そこで私たちは今年度1年をかけて、『Next10Years』と題してビジョンを考えて発信していきます。今回の特集では、2019年1月に行ったYS協会職員によるワークショップについて報告します。

特集

若者 × NEXT 10 Years



目的

「私たち(YS協会)は、○○をしています」という現在進行形の取組紹介だけでなく、

「私たち(YS協会)がめざす社会は、どんな社会なのか？」

「私たち(YS協会)は、何を担う(担える)のか？」

「私たち(YS協会)は、何に取り組むのか？」

という**ビジョンを明確**にして発信します。このことが市民からの理解・賛同を得て、支援者の拡大、寄付につながると考えます。同時に、議論を重ねるプロセスを通して職員間での相互理解を深め、意識の共有をはかることをねらいとしています。

これまでの経過

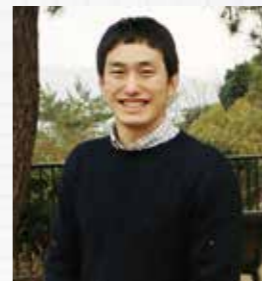
2018年 6月 職員全体研修会で意見交換を行いました。

9月 「ユースシンポジウム2018」のテーマに設定
「若者未来構築計画(仮)5年後、どんなオトナになりますか？」
若者を中心とした参加者同士で意見交換を行いました。

11月 若者文化発信事業「ユスカル！」にブース出展
「あなたは、どんな大人になりたいですか？」
「あなたは、どんな未来を作りたいですか？」
上記テーマについて、ユースワーカーから声かけをする形で、来場者の意見聴取・意見交換を行いました。

ぷちメッセージ

「私のきっかけ」



紫野カルチャー亭運営協議会
事務局長・フナツ 代表

石川智規

私と北青少年活動センターの出会いは19歳のとき、一枚のチラシでした。大学掲示板に張り出された「まちづくりワークショップ」の文字を見て、面白そう！ けど、全5回のうち1回目は終わっている！ どうしよう？ とりあえず電話だ！ と参加したのがきっかけです。その後、参加者同士で意気投合し、船岡山公園の活性化を目指して、まちづくり活動グループを結成しました。

手探りで始めた活動で、企画したイベントに人が集まらない等、たくさんの失敗を経験しました。サポートしてくれたユースワーカー、同世代の仲間たち、そして地域で受け入れてくださった皆さんと過ごした日々が楽しくて、気づいたら10年を越えて活動が続いています。現在は、紫野学区社会福祉協議会と、母校で職員として勤めている佛教大学の学生と協働し、一人暮らし高齢者の会パープルフレンズのサポートや、地域活性化に向けた取り組みを進めています。

ふと、思うんです。あの時、チラシを見てなかったら、今の私はいないんだろうなと。たった一枚のチラシがきっかけで、新しいワクワクが始まるかもしれません。興味を持ったことには、ぜひチャレンジしてみてください。細く長くお付き合いできるライフワークを見つけてくださいね。

(北青少年活動センター運営協力会 委員)

contents

- 3 特集
若者×NEXT 10Years
- 8 高校生が作ったページ
高校生が「平成」について考える
- 10 シリーズ
はたらく若者
- 12 TOPICS
アナログゲームVSデジタルゲーム
- 14 ユースかわら版
「若者が“ときめく”
社会の実現に向けて」ほか

ユースサービスの理念

子どもから責任ある大人へと成長する青少年を支援しています。

家庭、学校、地域社会、職場ほか、青少年が自主的な活動場面への参加を通じて、社会と交わり、自身の興味や関心を豊かにし、必要に応じて、助言、情報、または多様な人的・物的資源が得られるような機会を提供します。

◆ お知らせ ◆

YOUTH SERVICE 別冊

2019年2月
\\ 発行 //

1,000円(税込)

いつもご愛読ありがとうございます。

この度、広報誌別冊 **YOUTH SERVICE** を発行しました!!

シリーズ『ユースワーク』から **価値**を考える。

京都市ユースサービス協会事務局にて販売中!

<お問合せ> TEL: 075-213-3681 E-mail: office@ys-kyoto.org





文化に触れる機会が溢れている社会

文化に触れる・発信する機会が増えることで、若者自身の中にある生きる上での選択肢が豊かになり、多様な選択をすることが可能になると考えます。しかしながら、文化に触れるためにはある程度お金が必要となる場面もあります。経済的な問題のせいで若者が自らの可能性に限界を感じないように、さまざまな経験ができるようなつながりや機会を作っていく必要があります。

人に頼ることのできる社会

20~30年前の企業のように「会社に入ってからじっくり育てる」ような時代ではなくなりつつあります。生産人口が減少する一方で、ICTの活用、AIの進化など、今までとは異なった新しい働き方が一般的になるでしょう。その中でしんどい人はその時代ごとに出てくるでしょう。時代ごとに変化するしんどさの中で、そのことに一人に対応するのはなく、誰かに頼れるようになることは大切です。そのためにも若いうちに相談するという経験を詰むことは重要ではないでしょうか。



「私たち(Y.S協会)がめざす社会はどんな社会なのか？」

「ユースシンポジウム2018」や「ユスカル！」で集まった様々な意見をもとに、10年後のビジョンを作るために、YS協会の職員が集まって、1月にワークショップを行いました。



多様な人とつながることのできる社会

インターネット上だけでのつながりだけではなく、直接的な人とのつながりを通して、若者が成長と学びを得ることのできる社会をめざします。「若者のために力を使ってください」という一方的なお願いではなく、大人も若者も、お互いに成長しあえる関係を作りたい。そのために、支える側と支えられる側の一方通行なつながりではなく、お互いに支え合い、学び合いのできる仕組みを作ります。



障がい(特性)があっても自由に過ごせる社会

「他の人と違う・普通ではない・少数派だ」などの理由で、生きにくさを感じることはない生活を誰もが送ることができる社会を目指します。障がいの有無に関わらず、自らの選択で働くことができ、思うままに過ごすことができる社会をめざします。



京都市の人口140万人がユースワーカーのような意識・スタンスで他者と関われるような社会



生まれた環境や育ちに
左右されない

自分で選ぶ、
決めることができる

お互いを
認め合う

これらはみんなユースワーカーが大切にしていることです。しかし、これらのことは、ユースワーカーだけが大切にしているだけでもダメだと思います。この雰囲気や社会全体に広がればいいのではないでしょうか。だからといってみんなが同じように関わることも違うように思います。

例えば私たちユースワーカーは「こんなことをしたい！」とやってきた若者に対して、「なんでもオッケー」ではなく「もっとこうしないと無理なんじゃない？ やめとき」というユースワーカーもいれば「いいやん！ じゃあどうやったらできるか考えようか」というユースワーカーもいます。どちらかだけでなく、どちらも大切な関わりだと思います。ただし、ちゃんと若者のことを考えて意見を言うことが大前提！ そんな関わりを大切にしたい人がたくさんいる社会をめざしたいです。



若者の挑戦を応援できる社会

必要としていることを自らの言葉で発信できる若者もいれば、できない若者もいます。「言葉にならない想い」も含めて、彼らが「必要としていること」や「挑戦したいこと」を的確にキャッチすることが大切です。困りごとが表面化する以前、あるいは課題が明確になる以前に行う働きかけは、大人からは理解されにくいこともあります。大人の価値観や評価基準でとらえるのではなく、若者の立場・視点に立ち「想いに応える」「想いを後押しする」ことが重要です。

他にもこんな意見が出ました！



自己肯定感が
持てる、存在が
認められる社会

お金がなくても
楽しいと
思える社会

不安がなく、
やりたい事が
できる社会

働き方を
選ぶ社会

こうあるべきだ！
という目的や
ビジョンがなくても
認められる社会

さて、めざす社会に関してはいろいろな意見が出ました。
この後は、それを実現するための具体的な行動を考えていく必要があります。
これがなければ、ただの夢に終わってしまいます。
皆さんは、どんな社会をめざしますか？
私たちと、一緒に考えてみませんか？
ご意見を頂ければ嬉しいです。

ユースワークがめざす10年後の社会のヒントについて、

青少年教育や体験活動について実践や研究を重ねている
青山鉄兵さん(文教大学人間科学部准教授)に伺いました。

スウェーデンで見えてきたもの



青山鉄兵(文教大学)

昨年11月、いっこうに太陽が姿を見せない薄暗いストックホルムに滞在し、彼の地のユースワークを視察する機会に恵まれた。

おしゃれなユースセンターを見たり、素敵な職員と出会うことができたのは有意義だった。しかし、1週間にわたる視察で一番印象に残ったのは、そうした現地の先進的な施設やワーカーのあり様ではなく、むしろ、その前提となるユースワークと社会の関係だった。

一つは、訪問する先々で、ユースワークの土台となる価値として「民主主義」という言葉を何度も聞いたことだ。若者も、ワーカーも、ユースワークについて語る時にはいつも「民主主義」を口にしている。実践の目的を聞けば「若者が民主主義を学ぶこと」が挙げられるし、ワーカーの養成課程にも「民主主義の理解が位置付けられていた。このスウェーデンの「民主主義」をどう理解するか、ということは今後大きな宿題なのだが、少なくともスウェーデンでは、「民主主義」は教科書の中だけにある言葉ではなく、一人ひとりの自由で多様な生き方を尊重しながら社会を作っていくための共通の理念として位置づいており、こうした理念に基づくことが、ユースワークの前提(スタート)でもあり、目標(ゴール)でもあると捉えられているようであった。ユースワークに携わる人に、ユースワークの土台となる価値が共有されていることや、そうした価値のもとで施設の運営やワーカーの養成がなされていることがとても印象的だった。

も一つは、若者の余暇に対する社会の信頼を感じたことだ。訪問先のあるスタッフは「ユースセンターで何が起るかを決めるのは自治体であり、住民であり、納税者だが、こういった活動が残っているのは、「余暇」という価値が認められているからだ」と述べていた。ここでの「余暇」は、単に学校や仕事以外の時間のことではなく、その時間に内在する「自由」や「遊び」にこそ意味があるものだろう。近年、ユースワークの周辺にも「費用対効果」や「エビデンス」やら「課題解決能力」といった「生産的」な言葉が溢れる中で、若者の余暇を余暇として尊重することは容易ではない。しかし、生産性や効率性を土台とした学校や社会のあり方自体が若者の生きづらさの背景にあることを思えば、こうした余暇に対する信頼が社会に共有されていることがとても貴重なことに感じられた。

さらに重要なのは、ここでの「民主主義」と「余暇」は別々のものではない、ということだろう。スウェーデンの若者団体における自治へのこだわりを見ると、民主主義は、自分たちの余暇(自由)を自分たちで守るための仕組みでもあることにも気づかされる。ここでは、余暇の中で民主主義が育まれ、民主主義の中で余暇が余暇として守られている。スウェーデンのユースワークにもさまざまな課題があるし、向こうのやり方が全て素晴らしいというつもりもない。ただ、ユースワークがめざす10年後の社会を考えると、スウェーデンにおけるユースワークと社会の関係には、さまざまなヒントが含まれているように思う。

他にもこんな意見が出ました！

働き方を選ぶ社会

不安がなく、やりたい事ができる社会

お金がなくても楽しいと思える社会

自己肯定感が持てる、存在が認められる社会

こうあるべきだ！という目的やビジョンがなくても認められる社会



さて、めざす社会に関してはいろいろな意見が出ました。この後は、それを実現するための具体的な行動を考えていく必要があります。これがなければ、ただの夢に終わってしまいます。皆さんは、どんな社会をめざしますか？ 私たちと、一緒に考えてみませんか？ ご意見を頂ければ嬉しいです。

ユースワークがめざす10年後の社会のヒントについて、

青少年教育や体験活動について実践や研究を重ねている
青山鉄兵さん(文教大学人間科学部准教授)に伺いました。

スウェーデンで見えてきたもの



昨年11月、いっこうに太陽が姿を見せない薄暗いストックホルムに滞在し、彼の地のユースワークを視察する機会に恵まれた。

おしゃれなユースセンターを見たり、素敵な職員と出会うことができたのは有意義だった。しかし、1週間にわたる視察で一番印象に残ったのは、そうした現地の先進的な施設やワーカーのあり様ではなく、むしろ、その前提となるユースワークと社会の関係だった。

一つは、訪問する先々で、ユースワークの土台となる価値として「民主主義」という言葉を何度も聞いたことだ。若者も、ワーカーも、ユースワークについて語る時にはいつも「民主主義」を口にしている。実践の目的を聞けば「若者が民主主義を学ぶこと」が挙げられるし、ワーカーの養成課程にも「民主主義の理解が位置付けられていた。このスウェーデンの「民主主義」をどう理解するか、ということは今後大きな宿題なのだが、少なくともスウェーデンでは、「民主主義」は教科書の中だけにある言葉ではなく、一人ひとりの自由で多様な生き方を尊重しながら社会を作っていくための共通の理念として位置づいており、こうした理念に基づくことが、ユースワークの前提(スタート)でもあり、目標(ゴール)でもあると捉えられているようであった。ユースワークに携わる人に、ユースワークの土台となる価値が共有されていることや、そうした価値のもとで施設の運営やワーカーの養成がなされていることがとても印象的だった。

もう一つは、若者の余暇に対する社会の信頼を感じたことだ。訪問先のあるスタッフは「ユースセンターで何が起るかを決めるのは自治体であり、住民であり、納税者だが、こういった活動が残っているのは、「余暇」という価値が認められているからだ」と述べていた。ここでの「余暇」は、単に学校や仕事以外の時間のことではなく、その時間に内在する「自由」や「遊び」にこそ意味があるものだろう。近年、ユースワークの周辺にも「費用対効果」や「エビデンス」やら「課題解決能力」といった「生産的」な言葉が溢れる中で、若者の余暇を余暇として尊重することは容易ではない。しかし、生産性や効率性を土台とした学校や社会のあり方自体が若者の生きづらさの背景にあることを思えば、こうした余暇に対する信頼が社会に共有されていることがとても貴重なことに感じられた。

さらに重要なのは、ここでの「民主主義」と「余暇」は別々のものではない、ということだろう。スウェーデンの若者団体における自治へのこだわりを見ると、民主主義は、自分たちの余暇(自由)を自分たちで守るための仕組みでもあることにも気づかされる。ここでは、余暇の中で民主主義が育まれ、民主主義の中で余暇が余暇として守られている。スウェーデンのユースワークにもさまざまな課題があるし、向こうのやり方が全て素晴らしいというつもりもない。ただ、ユースワークがめざす10年後の社会を考えると、スウェーデンにおけるユースワークと社会の関係には、さまざまなヒントが含まれているように思う。

青山鉄兵(文教大学)

はたらく若者

第4回

終身雇用制度は崩壊し、働き方が大きく変化している今日。一人ひとりで見ると、よくある話かもしれませんが、でも複数回を並べてみると、そのはたらく姿から現代の若者のすがたがあぶり出されるのではないか。「はたらく」から若者の今を見つめます。

あなたのお仕事は？

京都の中央卸売市場の八百屋で働いています。家業としてやっています。主に野菜を加工して卸しています。今みたいに営業日にフルタイムで働くようになったのはここ1、2年くらい。それまでは漫画家を目指して漫画を描いていたので、忙しい時期の手伝いだけでした。やっぱり始業時間は早いですが、一般的な仕事と違って、昼頃には終わるので自由に使える時間は作りやすいですね。

家業ってどんな感じですか？

家族との仕事は、やっぱり生活とは違う部分はあるって、身内でも敬語

で話しています。僕は、家族以外の社員さんも含めて一番年下なので、でも就業ルールはアバウトなのでそこはやりやすいかな。やりにくさでいうと、他の社員さんの目もあり、やっぱり祖父母も優しくするわけにはいかないみたいで、あえて厳しくされたりして、厳しすぎるんじゃないかなと思うこともあります。職場内で役割があるわけじゃないので、気は遣いますね。家でも仕事の話はしないし、仕事をしている時と家庭内の出来事は完全に分けています。

漫画家を目指していたというけど、今が、今の仕事に就いた経緯を教えてください。

中学2年生の時、僕が机に落書きしていたのを見ていた友達から誘われて、一緒に描き始めました。僕が話を作って、絵は相方が描くという形でやっています。

中学生の時は新人賞に応募して、高校生の時はスカウトキャラバンや、イベントにも飛び入りで持ち込みに行きました。19歳くらいで東京の出版社に原稿を持ち込



んだ時に、声をかけてくれた若手編集者の方に原稿を見せたり、連絡をとったりするようになりました。その編集者が退職された後の担当編集者は原稿を完成させて東京まで持っていくも「ネームの方が良かった」の一言しかなかったり、連絡先もくれなかったり、とてもムカつきました。そこから相方と「これからどうしていいか」という話をして、原稿も納得がいかず、まともに完成しない時期が2年くらい過ぎていって、「このままやめようか」と思うくらいコンビ解消しようかと相方から持ち出されました。さすがにずっと甘えているわけにはいかなーかと思っただけ、そこから今の仕事に就いています。

漫画家を目指していたけど、今の仕事、どうつながっていると思いますか？

漫画を作ることが今の仕事に直

接つながらいるわけではないけれど、取材したり話を聞きに行ったりして得た、広く浅い豆知識みたいなものは今の仕事で人と会話する時に活きています。八百屋では人と話すことが多いので、いろんな考え方が増えたかなと思います。今はまた漫画を描き始めていて、仕事がいっぱいには、相方と時間がとりやすいのはあります。解散した時は「もう絶対お前とは描かへん」と相方に言ったけど、今の仕事に就いて、一回改めて「絵描いてみてや」と持ち掛けてみました。コンビ再結成じゃないけれど、「もうどうせやったら一緒に描いたらいいやん」と去年そうになりました。

あなたに「はいはい、はい」と言われたい仕事は？

今の仕事が嫌ではないけれど、うせ働くならやりたいことややりたいという気持ち強いので、漫画家になれるんやったらなりたいし、それを仕事にしたいなと思ってます。中学生からずっと描いてるので、普通に「はたらく」とか「はあんまりイメージしていません」でした。何歳でデビューするとか目標も立てていませんし、高校生の頃は絶対に美家は継がへんと思っていました。家族からのちよっとした手伝いのお願ひも断っていて、それくらい漫画一筋でやっていたらいいなと思っていました。



※制作中の作品より

やっぱり、漫画しか知らなかったんです。「コンビを解消しても一人で描こう」と思っていたくらい、自分にとってはまだ「漫画」だったので、社会についてわかってない時期が長かったかなとは思っています。漫画のテーマについて専門的に調べるところはありましたが、逆に雇用される働き方は、同世代が就職していつて話を聞くことで知ることが増えました。けれど、僕が社会のことについて知らなかったのは仕方ないと思います。わからないことは後で知っていけばいいやとも思っているんで、とりあえず今はいろんな人と話をするように心がけていますね。

あんまり社会のことを知らなかったけど、だから「今いるんなことを知って、今まで漫画でも納得いかなかった部分や詰められなかった部分が活かせるんじゃないかな」と思っています。そう思うと今の仕事はむしろやれることはいっぱいあるんじゃないかなと思っと思っています。どちらかというと漫画のほうに役立ったことはないですね。(笑)



松原 大河さん 24歳
八百屋・加工業



TOPICS

アナログゲーム VS デジタルゲーム

青少年活動センターでは、若者がゲームを持ち寄り、センターにあるアナログゲームを借りてロビーの机で遊んでいる姿が見られるのはもちろん、時に私たちユースワーカーが若者たちの交流を深めるために用いています。

ところで、最近流行っているアナログゲームはデジタルゲームとどのような違いがあるのでしょうか。

今回はアナログゲームの中でも、会話で進行するためより自由度が高い「TRPG」とデジタルゲームとしての「テレビゲーム」の比較から、ゲームが行われている場でのようなことが起こっているのかを、堀川高校で実際に体験・研究している高校生から教えてもらいました。



TRPGの様子

堀川高校 TRPG ゼミ

インタビュー

「ゲーム」の悪いイメージを払拭したい!!

◆そもそもTRPGってどのようなゲーム?

ルールブックに精通したゲームマスターの管理のもとで、役になりきったプレイヤーが、未知のストーリーを楽しむゲームです。ゲーム機が処理していることを人力でやっている感じが、プレイヤーの自由度が大きく、ゲームマスターの器量が問われます。

◆TRPGとの出会いは?

もともとTVゲームが好きなメンバーが多くて、ゲーム実況とかを見てうちにTRPG動画に出会ったというメンバーが多いです。

◆研究会を始めたいきっかけは?

「TRPGを通してコミュニケーション能力の向上」がゼミの目的です。TRPGが教育活動に使えるんじゃないかということを実証したいという想いから。

あとは学校でTRPGがしたいから、娯楽としてただ遊ぶより、世のために活用できる研究をしています。(笑)月1回程度、午前で授業が終わる日の午後、半日程度を使って活動しています。

◆研究する中で自分たちの中にも変化がありましたか?

キャラクターになり切っているのが恥ずかしいこともなく、わりとすぐに友達になります。半日の活動で1ヶ月くらい一緒に居たくらいの関係性になっていますね。

◆最初に比べたらみんな喋るようになったよー(笑)

初回はとても静かな会でした。「どうして会話が続かないのか?」ということとを個人の課題としてではなく、グループの課題として理論的に振り返っています。

◆ゲームへの思いをいじろ。

依存度が高かったり、めちゃくちゃ良いものだとは思わない。スポーツでもケガをする可能性があるように、ゲームにも同じことが言えるのではないかと。思う。悪い面もあるけど、良い面もある。それをもっと多くの人に知ってもらいたい。

●私はできれば任天堂に将来就職したいとも思っています。リオオリンピック閉会式で安部首相がマリオになりました。それを見て改めて、クールジャパンというくらい日本の自信をもって世界に誇れるものだと思います。ゲームを通して色んな人と繋がって巻き込んで、何が出来たら私はいいな一と思っています。色んな人の繋がる架け橋になればと思います。

研究報告

私たちは堀川高校のTRPGゼミで活動しています。堀川高校では生徒が主体的にさまざまな取組や活動を行なっており、その活動の一つに活動公認自主活動(自主ゼミ)があります。

TRPGとはテーブルロールプレイングゲームの略で、進行役とプレイヤーを決め、シナリオという筋書きを基に、会話とダイスを使って物語を作るゲームです。TRPGの教育活用については「三池克明」という先行研究をもとに研究を進めています。その研究では、TRPGは相手の立場や考えを踏まえて、会話を交わしつつゲームを進めていくため、話すこと、聞くことといったコミュニケーション能力や社会性の向上に有効であると報告されています。私たちは、ゲームがコミュニケーション能力の向上に役立つのかを検証すべく、ゼミにて活動しています。

TRPGで実際にコミュニケーション能力が向上するの検証するためには比較対象が必要と考えました。TRPGは参加者の会話で進めるゲームで、同時に複数人で実施するゲームです。そのような特徴を同じように

研究風景



もつテレビゲームとして同時に複数人で楽しめる「大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL(任天堂/2018年12月7日発売)」(以下スマブラ)を比較対象としました。

私たちは検証方法として、TRPGとスマブラのプレイ中の発言の関係を調べるために会話分析を行いました。まず、実際に数回TRPGのセッションシナリオを実際に進めることとスマブラをプレイし、その時の会話を録音しました。(※録音時間は各1時間に揃えています。ただしスマブラ二回目のみ20分間です。)そのあと、会話を文字化し、会話で使用された語句を分析することができ、KHCode^{※1}というソフトを使って分析しました。分析結果は表1と図1、2です。

まず、表1よりTRPGはスマブラよりも発言量が圧倒的に多いことがわかります。TRPGはシナリオを進める中で決められた会話をする必要があるので、視覚情報がないため情報共有には会話が必要で、その上会話を続けたいと進められませんか、必然的に発言量は多くなり、会話として成り立つことも多くなっていると考えられます。一方、スマブラは画面を見ることで視覚情報が補われ、状態を共有する必要がなくなり、発言量が少なくなっていると考えられます。またスマブラは、使われている言葉から発言の明確な相手がおらず、また受身的な言葉が多いことも読み取れました。

さらに、次のスマブラ二回目とTRPG一回目の共起ネットワーク二回目でもほぼ同じ結果が出ました(以下この

ともわかりました^{※2}。共起ネットワークとは分析対象になった文章で使われているそれぞれの言葉の関係を表したものです。まず、TRPGの共起ネットワーク(図1)を見ると、ほとんどの言葉が繋がっています。一方、スマブラの共起ネットワーク(図2)を見るとネットワークのつながりが薄いことがわかります。ここから、単純なコミュニケーションがなされていることが読み取れます。そのため、このことが一般に「ゲーム脳」と呼ばれるような発言量やボキャブラリーへの悪影響になっていると考えることもできると考えました。

さらに、この共起ネットワークは、関係性がある言葉だけを表示しています。なので、スマブラは浅いつながりのものしかなく、表示されている言葉同士でもバラバラであることが読み取れます。以上から、先行研究のうち、「コミュニケーション能力が向上するかわかりませんでした」が、TRPGがコミュニケーションを必要とするという点については確認することができました。

◆最後に一言お願いします。

●今回の研究ではコミュニケーション能力の向上を言語数で比較しましたが、どっちが悪くて、どっちが良いという話ではありません。

●TRPGは協力プレイでディスカッションみたいな感じ、スマブラは対人プレイという点でスポーツに近い。楽しみ方が違う。

●いずれにせよ、ゲームはリアルで出来ないことを出来るツール。先生と殴り合ってたって普通ではできませんから。

表1 総発言量

	一回目	二回目
スマブラ (カッコ内は 一時間換算)	485	83(249)
TRPG	1,932	1,149

※1テキスト型(文章型)データを統計的に分析するためのフリーソフトウェアです。詳しくは以下のURLを参照してください。
(<http://kncoder.net/>)

※2「スマブラ」のところ「スマ」「ブラ」のように、単語指定が不十分だったところがあり、今後の課題です。

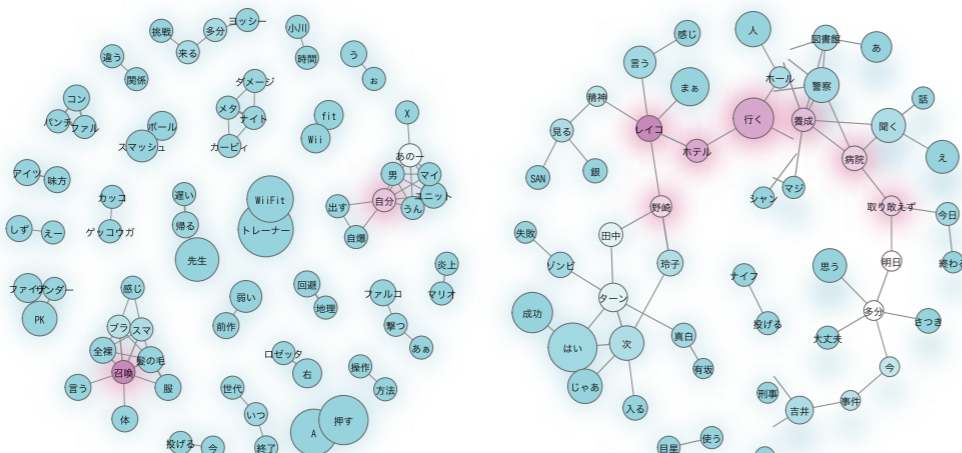


図1 TRPG一回目共起ネットワーク

図2 スマブラ一回目共起ネットワーク

ユースかわら版

広報紙に関する
「意見や感想は
こちらへ」



若者が「ときめく」 社会の実現に向けて

伏見青少年活動センターは「多文化共生」をテーマに、さまざまなプログラムを展開しています。この度、1月26日(土)に、「渡日・帰国青少年のための京都連絡会(愛称:「ときめき」)の、情報交換会を実施しました。

伏見青少年活動センターもメンバーの「員である」と「ときめき」は、現役教員やNPOスタッフ、研究者等



から成るネットワーク組織です。

両親の都合等で来日し、言語や習慣の違いから、学校や進路等で困り事を抱えている若者やその保護者に対して、情報提供の仕組みを構築するなど、京都でも早くから外国にルーツを持つ若者を対象とした活動を展開しています。今回は、特に中高生年代の若者の居場所について、今後求められる支援等を話し合いました。

そこでの意見も踏まえて、外国にルーツを持つ若者が、自身の生き方を選択することが出来る社会の実現に向けて、センターではこの春から新規事業を実施予定です!!
ご期待ください!!

ウィンターコンサートを 開催しました

龍谷大学吹奏楽部のOB・OGを中心に活動している「龍谷シンフォニックバンド」の皆さんは、日頃の練習で下京青少年活動センターを利用されています。2018年には結成20周年を迎え、演奏会の開催や吹奏楽コンクールへの出場など



幅広く活動されており、コンクールでは金賞をはじめ、数多くの輝かしい功績を残しています。

自分達の演奏をぜひ地域の方にも聴いてほしいという思いから、12月16日(日)に「ウィンターコンサート」を多目的ホールにて開催し、約40名の方が来場されました。一度は聴いたことのある曲目も多く、観客の皆さんも素敵な演奏に引き込まれていました。

龍谷シンフォニックバンドの皆さんも「たくさんの方々に自分たちの演奏を聴いてもらえて、いい機会だった」とおっしゃっていました。



「はたらくこと」は 見えたかな?

「じぶんみがきダンス」は、京都若者サポートステーションと東山青少年活動センターとが連携して実施する「センター連携事業」です。ダンスを通じて自分を「体で表現」してみることは、就労に必要な基礎力を身につけることの練習につながります。1月21日に1日コース、1月25日・27日・28日・2月1日に4日コースを実施しました。身体力を緩めるストレッチや、ペアやグループで短い作品創作を行い、他者の表現に触れる体験を得た参加者は、「動きやスキミングを通じて、人との心理的な距離が縮まった」「もっと新しいことに挑戦していきたい」と話していました。参加者は、自分の身体と向き合うことで、ありのままの自分を表現するための、程よい力の抜き方を知ることができました。

バレンタインも やませいで♡

山科青少年活動センター(やませい)では、料理室をみんなでシェアしてバレンタインの準備をしよう! ということで、「やませいバレンタインウィーク」を毎年実施しています。

今年は38名9グループの利用があり、「ラグビー部の彼氏にあげる」とボール(アーモンド)を持っているクマのクッキーをついたり、仲のいい子全員に渡すと300個の「チョコ」をつくっていたり、「野球部マネージャーやって、クッキー40人分ついたらあかん」など、様々な想いでバレンタインの準備をしていました。



『なかせい街コン』開催 しました!

中京青少年活動センターでは、コミュニケーション等について学ぶ街コンを実施しました。講師は「誰もが安心安全で幸せな性生活を送ることのできる社会」を目指して活動しているGenesisのお二人。ワークを通してパーソナルスペースが人によって違うこと、性的同意の考え方について学んだ後、二人一組で3分間で自己紹介をしようという交流タイムを設けました。プログラムが終わった後も、多くの方が引き続きおしゃべりを楽しまれました。



助成対象事業募集の ご案内

公益財団法人京都市ユースサービス協会では、NPO等の民間団体が実施する子ども・若者の社会的自立に資する事業を支援しています。本助成は、子ども・若者指定支援機関とNPO等の民間団体が一体となって支援を展開すること、二つを軸に、ひとり等の社会生活を円滑に営むうえでの困難を有する子ども・若者の社会的自立を促進することを目的としています。

また、支援対象者に対するNPO等の民間団体の新規・充実事業の企画、実施を通じて、民間団体の活動を促進し、京都市域全体の支援環境の充実を図ることを目的としています。

詳細はホームページ「確認」をご覧ください。
<http://ys-kyoto.org/sodan/>

年間総金額 830,200円(2019年3月1日時点)

片野 明 様 / 京都新聞洛南販売所 松井 憲昭 様 / 三洋化成工業株式会社 様 / 天野 広一 様 / 塔南自治連合会 様 / 大和電設工業 株式会社 様 / 植村 友博 様 / 岸本 泰昌 様 / 上谷 倫代 様 / 日本新薬株式会社 様 / セルクル女声ハーモニー 様 / 谷口 多美子 様 / 和多田印刷株式会社 様 / 株式会社山公産業 様 / 笹谷 絵理 様 / 南青少年活動センターホームカミングデーご来場の皆様 / 河北印刷株式会社 様(順不同)

いただいたご寄付については、当協会の取り組み、ご指定いただきました事業に活用させていただきます。誠にありがとうございました。



発行
公益財団法人 京都市ユースサービス協会
〒604-8147
京都市中京区東洞院通六角下ル御射山町262
TEL: 075-213-3681 FAX: 075-231-1231
E-mail: office@ys-kyoto.org
HP: <http://www.ys-kyoto.org>
印刷: 株式会社谷印刷所 デザイン: 株式会社オム