



開発者が語る誕生秘話

10年前に発案した学生が 社会人になって「金の糸」を振り返る

「人生すごろく『金の糸』～golden thread～」は、大学生のアイデアから生まれました。京都産業大学の学生たちがJCDAからの課題に応じてくれたのです。それから約10年が経った今、授業を担当した松尾智晶准教授とアイデアを練ってくれた皆さんにオンラインで集まっていたいただき、座談会形式でお話をうかがいました。



松尾 智晶 先生
京都産業大学
共通教育推進機構 准教授



浦辻 龍一郎 さん
2015年経営学部卒
芳香剤メーカー 営業職



袖岡 美麗 さん
2015年経営学部卒
カフェレストラン運営



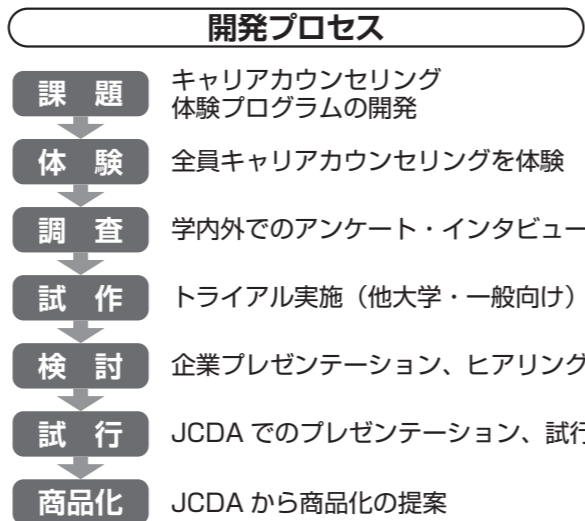
春田 圭一郎 さん
2014年経営学部卒
アパレルショップ 販売員



開発経緯を松尾先生が解説

京都産業大学には、キャリア形成支援教育科目が17あり、導入・接続教育科目群と産学協働教育科目群に分類されます。産学協働教育科目群は「キャリアデザイン系」「PBL系」「インターンシップ系」の3系統があり「金の糸」開発につながったのはPBL系の「O/OCF-PBL 2」という科目です。主に2年次を対象に、企業や行政機関からの課題に多様な学部の学生で構成するチームで解決策を提案するもので、毎年10前後の組織が参加されます。科目名は「On/Off Campus Fusion Project Based Learning」で、学内の学びを学外で活用するプロジェクト型の課題解決型学習です。1年次を対象にチームとして機能するためのスキルを養う「O/OCF-PBL 1」を経て、実践的な課題解決に取り組む設計にしています。「人生すごろく『金の糸』」は、その「O/OCF-PBL 2」から生まれました。私がCDAですので、JCDAに参加を提案しご快諾いただいたのがきっかけです。課題は、「大学生の視点を活かす、キャリアカウンセリング体験プログラム開発」。これを選んだ10名の学生が2012年4月から約半年間、プログラムの開発に取り組みました。

ところが、学生たちはそもそもキャリアカウンセリングのことを知りません。ですから、まずは私が全員にキャリアカウンセリングをしました。すると学生から、「先生、キャリアカウンセリングって自分が語るんですね。占いみたいに、○○しなさいと言われると思っていた」という感想が多く出ました。そして、「語ると気づきがあるんだなあ」「普段は語れる場が少



なく、気づく機会はあまりないんだなあ」などと感じたそうです。

その後、学内学生へのアンケート調査、進路・就職支援センターのキャリアアドバイザーへのインタビューなどを行い、「ゲーム要素を取り入れたキャリアカウンセリング体験プログラム」というコンセプトを導いたようです。さらに議論・検討をして「自己発見ツール『人生ゲーム』」の開発に焦点を絞り、試作品作成、他大学や一般の方へのトライアル実施、企業での

プレゼンテーション・ヒアリングなどを行いました。そしていよいよJCDAを訪問。課題に対するプレゼンテーションを行い、関係者の皆さんにゲームを体験していただきました。おかげさまでそれが非常に好評で「商品化してはどうか」と提案され、約1年間、JCDAに精査・ブラッシュアップしていただき、完成に至りました。

(2022年5月14日「JCDA 東関東支部 総会・金の糸ピアトレ企画」での講演などを基に構成)



元学生3人の「当時・今・これから」

JCDAの課題を選んだ理由

——まず自己紹介をお願いします。

浦辻 PBLの授業では、主に、みんなをまとめたり、取りしきったり、JCDAへのプレゼンテーションなどを担当しました。ちょうど10年前になります。現在は3社目の芳香剤メーカーで営業をしています。

袖岡 当時は中田でしたが、結婚して袖岡になりました。授業でキャリアにすごく興味を持ったので、誰かの人生に関わることがしたいと思い、新卒時は専門学校グループに就職しました。今は、夫の家族が経営する会社で、カフェレストランの運営やオーガニック食品の販売などに携わっています。前職時にキャリアコンサルタントの資格を取得したので、今後、カフェの中で就活支援などができたらと思っています。

春田 私はPBLに2回参加していて、「キャリアカウンセリング体験プログラム開発」の時は一人だけ3年次でした。ですから、みんなを引っ張りすぎないように、後ろから援護するような立ち位置でした。最近、勤務先の先輩がキャリアコンサルタントの資格を取ったようですが、「その人生すごろく、俺が作ったんや」と鼻高々な気持ちです。

松尾 わずか半年ほどの授業だったのに、3人の記憶に残っていて、彼・彼女らのキャリアに影響があることには感無量です。当時、私がキャリアカウンセリングをした後、「自分の将来のキャリアって、自分で語るんですね。語った先に自分のキャリアがあるんですね」と学生が自ら発見できたことは本当に印象的でした。——2012年度のPBL 2には9つの課題があったのですが、なぜJCDAの課題を選んだのですか。

浦辻 僕は高校生の時に生徒会長をしていて、うまくメンバーを回せなかった経験をしました。それで人的資源管理などを学ぶ経営学部に入ったのですが、「学問はあくまで学問や。自分でもやってみていかなあかん」という思いがありました。それで、課題の中で最も人のことについて考えるこの課題を選びました。

春田 2年次の課題が「飲食店の活性化」だったので、3年次は耳馴染みのない抽象度が高い問題に取り組んでみようと思いました。また、「キャリアってなんや？」と興味を惹かれたのを覚えています。

袖岡 私は、授業を履修する際に選考があり、たまたまJCDAクラスに配属されたのですが、ご縁があって本当に良かったです。

なぜ「すごろく」か

——どのようにすごろくを発案されたのですか。

袖岡 松尾先生にカウンセリングしていただいたことで気づきがありました。「将来のキャリアを考えようとする未来ばかり見ようとしてしまいがちだけれど、未来を見るためには過去を振り返らないといけないよね」と。それにみんなで気づいたことが始まりかと思います。

春田 先生にキャリアカウンセリングをしていただいて、言語化をして初めて自分が何を考えているのかがわかった気がしました。それで「どうにかゲーム性を持たせてカウンセリング体験の入り口になってほしいな」って何回もプレストしました。とても苦労しましたが、人生ゲームというアイデアが出ました。みんな

に怒られるかもしれないけど、「人生ゲーム」を持っていったのは自分やと思っています(笑)。

浦辻 プレストでは人生ゲーム以外にもいろいろな案が出ました。イベント企画なども考えました。そうした中で、みんなに一番じっくりときたのが結果的にすごろく形式だったように記憶しています。

袖岡 先生にキャリアカウンセリングをしていただいて、自分が自然に話していく中で「あ、自分が話すすごい楽しいことなんだ」「誰かに聴いてもらうって、すごい話しやすいことなんだ」と気づきました。その話せる何かがないかといういろいろなツールを考えていって、最終的にすごろくに落ち着いたように思います。また、進路・就職支援センターの方から「今、学生と企業のミスマッチが多いから、離職率がすごく高いんですよ」という話を聴いて、「自分のことを掘り起こせないまま、なんとなく就職しているからなのかなあ」と思いました。そういう気づきから、自分の過去を掘り下げて未来を考えられるようなプログラムをめざしました。

松尾 自分が語って聴いてもらうことはすごく楽しくてうれしいことですが、一方で、言語化するのが苦手な人がたくさんいます。ですから、「自分の人生を語りやすくするには何がいいだろう?」と考えて人生ゲームの案が出てきた時に、「あ、それはすごくいいね」というコメントをした記憶があります。進めるコマが1個しかないのも語りやすさにつながっています。

浦辻 コマをどうするかについてもみんなで検討して、「同じ体験をしてもみんなが違うから面白いんだ」「違いを感じる自分が自分なんだ」という話になり、1個にしたような気がします。

開発時の苦勞・工夫

——開発ではどのような苦勞や工夫がありましたか。
浦辻 すごろく盤のマスの内容を考えるのには時間がかかりました。候補となる案をみんなでいっぱい出しました。SNSでオンラインミーティングをしたり、大学の近くに下宿しているメンバーの部屋に集まって夜通し考えたり。ですから、あのマスには、われわれの印象深かった人生の記録が詰まっています。

袖岡 「すごろくだからゲーム性がないとダメだよ」という話にもなりました。たしか、誰かに「ゲーム性がない」と指摘されて……。そこでまた、みんなで考

え始めた記憶があります。

浦辻 「自分にとってネガティブなことも話せるというよね」「それがあから今の自分があるんだ」という話もしました。僕自身も同じような経験があったので。それでブルーマスを作ったように思います。

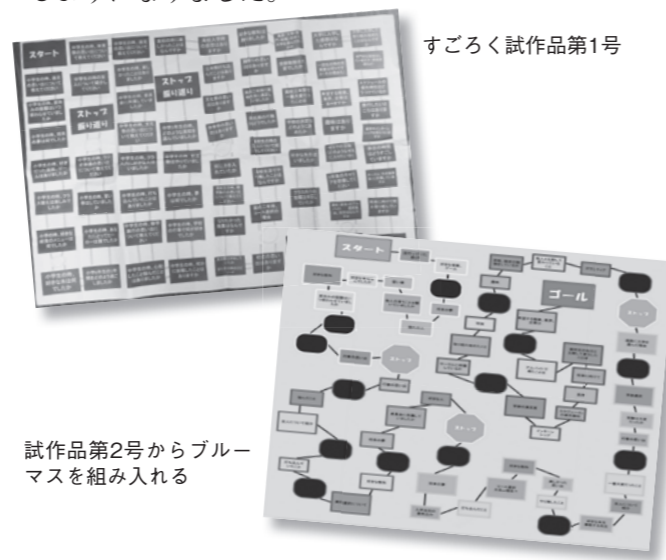
——ブルーの色のマスでは失敗談を話すのですよね。
春田 最初はゲーム要素を強めるためのペナルティやったかもしれません。「恥ずかしい話をしてください」とか「実は××な話をしてください」とか。それが派生してブルーマスになったような気がします。

松尾 プロトタイプ第1号ではまだブルーマスがありませんでした。「ゲーム性がない」と言ったのは、私じゃないかな。「キャリアカウンセリング体験をゲーム感覚でできるように」とめざしていたのに、「これやって楽しいか?」と言った記憶があります。

春田 苦勞という点では、自分はみんなに動いてもらうことでした。みんなはこの授業だけが最優先事項ではなく、部活やアルバイトや遊びもしたいので。

松尾 私は、みんながあまりしゃべらないメンバーだったので困りました。だから、何回か授業のゴールを確認した後で席を外したこともあります。そうすれば自分たちで話し合っ進めざるを得ませんので。

春田 そんなこともありましたね。でも、次第に個性が爆発して、喧嘩のような議論をするほどみんな頑張るようになりました。



今・これからへのつながり

——その後もさまざま改良して JCDA を訪問されたのですね。

松尾 皆さんがプロトタイプを一緒にやってくれました。「大学選びの決め手は何ですか」のコマで、

立野さんが「僕の頃はオイルショックの影響で……」とおっしゃったのが印象に残っています。年齢層が違っても経験は同じ。効果的なワークだと感じました。

袖岡 ちなみに、当時は「人生ゲーム ~ Hello Past Hello Future ~」という名前でした。



JCDAを訪問してプレゼンテーション

——すごろくの開発が、現在のご自身につながっているとされることはありますか。

浦辻 当時の何かが直接的につながっているような感覚はありませんが、「自分にとって今の人生ってどうなんかな?」と振り返る回数は、おそらくほかの人よりも圧倒的に多いと思います。過去を振り返って「未来に向けて何が自分にとっての武器なのか」「人生で本当に実現したいことって何だろう」ということを、長いスパンで考えることも増えたような気がします。「自分が積み上げてきたものがあるからこそ、今の自分がある」という納得感もあります。

袖岡 キャリアカウンセリングに出会って、「人の人生って面白いなあ」という印象が一番強く残っています。それで人の人生に関わる仕事がしたいと思いました。自分の価値観も結構変わって、「あの時のあの出来事があったから、今の性格になったのかな」「あの時のあの辛いことがあったから、それを克服しようとして頑張ったのかな」などと考えるようになりました。今でも何か失敗した時、「これには何か意味がある」と前向きに考えることができおり、あの時の経験は今でもすごろく役に立っています。

春田 直接的に関係していることとしては、接客で、出身など一つ共通点を見つけるように話すだけで、「春田さんが薦めるなら買います」と言ってくれます。それが一番の自己肯定感につながっていて、お客様とお話するのが非常に楽しい毎日です。

——10年を経て感じることをお聞かせください。
浦辻 今後も、一人でも多くの人に、自分の過去をうまく言葉にできる経験をしてほしいと思います。

袖岡 学生さんだけではなく、新入社員同士や上司・部下一緒にすごろくをやっていただき、一つでも共通点を見つけることで、人と人とのつながりが良好になっていったらうれしいと思います。私も運営に携わっているカフェレストランの一角で「金の糸」を開催できるように頑張りたいと思います。

松尾 「つながれる」というのはポイントの一つですね。「金の糸」は、人と人が容易につながれる優れたツールだと思います。私も今、150人規模の授業で「金の糸」をしていて、受講生にたいへん好評です。

春田 会社で研修や会議に出ると、ポジショントークのように感じる場合があります。でも、問いかけ力を使って声が大きい人にも昔を振り返って言語化してもらおうと、その人の素顔がわかります。社内教育やコミュニケーションツールとしても使えますので、自分も社内やお店で使っていければと思います。

松尾 コロナ禍で人と人とのつながりが薄れていますが、このツールで語り合うことによってお互いを知り合い、「自分だけじゃなかったんだ」「みんなそうだったんだ」という共通点に気づき、また一方で「でも、自分はこういう人間なんだ」という相違点にも気づくことができます。社会人になるとマウントの取り合いやガードし合う関係性が増えるかもしれませんが、そういうことを取り払えるのが「金の糸」なのです。「語ってみるとすごく楽しい」ことに気づいていない人が少なからずいらっしゃるかもしれませんが、ぜひ「金の糸」を体験して、語り合う楽しさに気づいていただければと思います。



「金の糸アワード 2022」応募受付中!

「人生すごろく『金の糸』」の普及につながる活動・企画をぜひエントリーしてください。応募受付締切は【2022年12月31日】です。くわしくはJCDA特設サイトをご覧ください。



<https://www.j-cda.jp/event-lp/2022/goldthread2022/>