

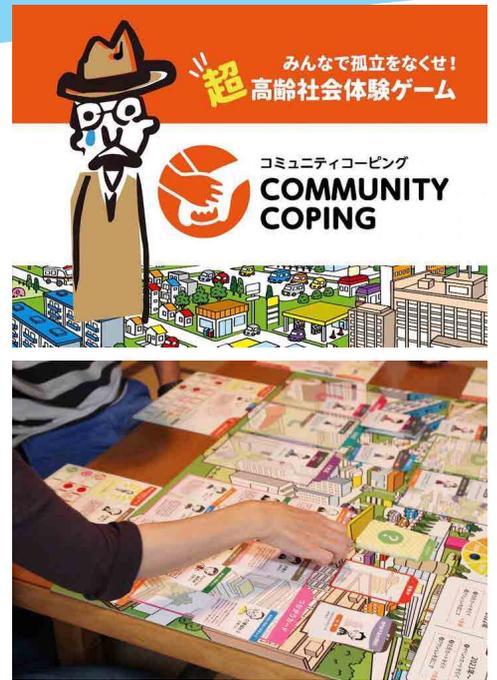
ボードゲームで考える「超高齢社会」 ～コミュニティコーピング体験会～

事業概要

POTLUCK は、高山市の地域医療や福祉、それに関わるコミュニティ等の情報を可視化し、若者視点から分かりやすく市民に伝えることで、市民の健康意識の向上を図るとともに若者の当事者意識を高めることを目的に活動しております。そこで若者が親しみやすいコンテンツを模索する中で、以前より評判を聞いていた「コミュニティコーピング」に着目するとともに、まだ高山市で体験会等の開催実績がなかったため、本企画に至りました。

一般社団法人コレカラ・サポートが開発した超高齢社会体験ゲーム「コミュニティコーピング」とは、人と地域資源をつなげることで「社会的孤立」を解消する協力型ゲームです。年齢を重ねるにつれ、私たちにどのようなことが起き、何が必要となり、どういった選択ができるのか、自分自身で知っておく必要があります。また、社会的孤立によって脳卒中や心臓病、認知症などのリスクが高まるため、その解決は健康に暮らせる地域づくりにつながります。しかし、超高齢者社会の社会課題について、一人ひとりが自分の問題として捉えることは簡単ではありません。そこで、頭で理解するだけでなく、“体験する”ことで、現実の社会で起きている社会的孤立の解決ヒントに気づくゲームとなります。

コミュニティコーピングは自治体・行政機関の研修や高校・大学の授業などでも取り入れられております。一方で、高山市での体験会等の開催実績はまだありません。この体験会を実施することで、高山市の若者に課題意識を持つ機会を提供することで、超高齢者社会や社会的孤立に対する当事者意識の醸成に繋がります。また、飛騨地域初のコミュニティコーピング認定ファシリテーターの育成にも繋がると考えて開催いたしました。



事業当日

11月3日(日) 14時より16時30分まで、駿河屋アスモ2階にて、コミュニティコーピングの体験会を開催しました。参加者は9名、実施にあたってはコミュニティコーピング認定ファシリテーター5名をお招きしました。

まずは認定ファシリテーターの方からコミュニティコーピングの趣旨やルールの説明があり、実際に4人ずつのグループに分かれてゲームを体験しました。ゲームは2021年からスタート、ターンごとに悩みを抱えた人が6つの地区のどこかで発生します。同じ地区に4人以上、悩みを抱えた人が年の最後にとどまると、地域体制が崩壊してゲームオーバーとなります。2030年まで地域が持続し続けることを目指して、様々な悩みを抱えた人の話を聞き(コーピング)、悩みに対して適切な解決方法をもった方と繋げて、グループ4人で協力して地域を支えます。ゲーム自体も非常に作り込まれており、現実同様に時代背景も移り変わる中で、無事に2030年を迎えられたチームは1チームだけという結果となりました。

ゲーム後は認定ファシリテーターの方からフィードバックがあり、俯瞰的に地域全体を見ること、「超高齢社会」や「社会的孤立」と地域の関わりについて解説がされました。

開催後に行った参加者アンケートからは、「災害が起きたときに社会的孤立が高まったということ」をゲームを通じて実感できた、「自分や自分の仕事のお客様が、困ったときに相談できる専門家と繋がりを持つておくことも必要だと感じた」、「ゲームが社会の縮図を表していて、毎ターンカードを引くたび超高齢化社会を感じ、生きる上での勉強になった」、「資格のある職業だけではなく、相手の話を聞く(コーピング)だけでも福祉や社会意義があるのだと知れた」といった感想をいただきました。また、「超高齢社会」や「社会的孤立」に対する当事者意識が高まったとのご意見も多数いただき、企画当初の狙いやコミュニティコーピングという手段が有効であったと考えます。

今後の展望

今回体験会を実施させていただき、コミュニティコーピングの意義を実感いたしました。一方で、参加人数4~5名に対して認定ファシリテーターが1名必要というゲームの設計上、どうしても多くの方に参加いただくには、飛騨地方での認定ファシリテーターの育成が必要です。そこで、POTLUCKのメンバーから代表の丸山里咲と丸山純平が、自費で認定ファシリテーター養成講座へ本年1月に参加して、無事に認定資格を取得しました。今後は、POTLUCKが企画運営共に主体となって飛騨地方でコミュニティコーピングの体験会をどんどん開催していきます。ご依頼お待ちしております。

Instagram



@POTLUCK_TKYM

POTLUCK

丸山里咲(代表)、和賀登貴子、木元茜、中嶋大倫、丸山純平 MAIL:potluck@gmail.com