

全日本ゲーミフィケーションコンペティション
二次審査プレゼンテーション

コミュニティコーピング

一般社団法人コレカラ・サポート
上原 一紀 / 千葉 晃一 / 佐藤達哉



**COMMUNITY
COPING**

ゲームを一言でいうと



コミュニティコーピングとは

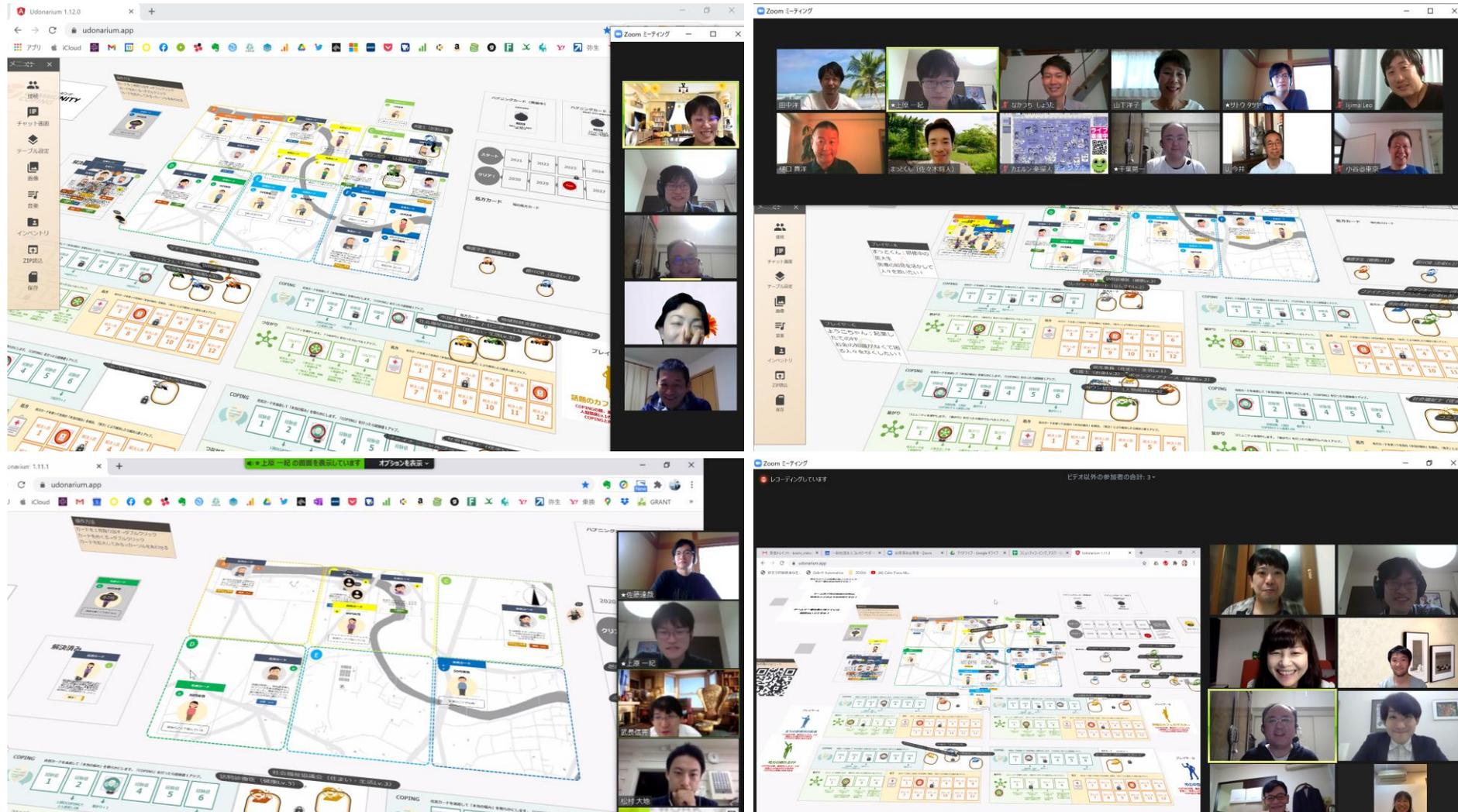
超高齢社会をアナログゲームで体験してみませんか？

コミュニティコーピングは、

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。

プレイ人数:4人 所要時間:1時間程度

ゲームはオンライン上でプレイできます (アナログ版目指すもコロナ禍でオンライン版に切り替え)



ユドナリウムというツールを用いてWEBブラウザ上で体験できるゲームに仕立てました。
Zoomで繋いで、お互いに話し合いながら、アナログゲームをプレイすることができます。

どんなゲーム？ ストーリー



2021年、あなたの地元でも、高齢化にまつわる問題に悩みを抱える人々が身近になってきました。

「自分たちにも何かできないだろうか？」

そこで、みなさんは人々の悩みを解決する「暮らしの談話室」を始めることにしました！

どんなゲーム？ 基本ルール

プレイヤーの3つのアクション

COPING

悩みを抱える人の話を聴いて、本当の悩みを明らかにすること

つながり

専門家やコミュニティ活動などのつながり、ネットワークをつくること

処方

本当の悩みが明らかになった人に、必要なつながりを与えて解決すること

どうやって遊ぶの？

**コミュニティ
コーピング
COMMUNITY COPING**

制作方法
カードを1枚取り出す→ダブルクリック
カードをめくる→ダブルクリック
カードを拡大してみる→カーソルを合わせる

プレイヤー
佐藤さん・毎月の定額
定額の知識を活かして
人々を助けて!

井筒士 (お金Lv.3)

ゲームマネージャー (住まい・生活Lv.2)

2020 2021 2022 2023 2024
クリア! 2026 2029 2028

看護師 (健康Lv.2)

薬剤師 (健康Lv.1)

F.P. (お金Lv.1)

おせっかいなブバちゃん (入居関係Lv.3) 地方の方
地域包括支援センター (住)

実演!

プレイ方法～振り返り

COPING経験値
住居カードを裏返して「本当の悩み」を明らかにします。「COPING」を行ったら経験値1アップ。

繋がりが
コミュニティを活性化。「繋がりを」を行ったら経験値1アップ。

処方
住居の「本当の悩み」を解決するため、自分の手元の専門家を選択。「処方」により解決したら解決人数1アップ。

経験値 1 2 3 4 5 6
解決人数 7 8 9 10 11 12

経験値 1 2 3 4
解決人数 7 8 9 10 11 12

経験値 1 2 3 4
解決人数 7 8 9 10 11 12

経験値 1 2 3 4
解決人数 7 8 9 10 11 12

Appendix

デモプレイのアンケート結果

2020年8月-9月にかけて、β版体験会として5回のデモプレイを実施。

■アンケート評価(回答者数23人)

- ・ルールの難易度 : 平均2.57 ※5段階評価(1が「かんたん」、5が「むずかしい」)
- ・楽しさ : **平均4.38** ※5段階評価(1が「退屈」、5が「楽しい」)
- ・所要時間 : 平均3.04 ※5段階評価(1が「短い」、5が「長い」)
- ・また遊びたい : **平均4.57** ※5段階評価(1が「思わない」、5が「思う」)

■主な参加者コメント

- ・コーピングがまず最初の一步、ただし専門家とのネットワークで支援体制を組むことが必要という現実の世界での問題対処のための必須要件を自然と学べた
- ・住民の課題と解決策の紐付きが理解できるので、楽しみながら住民のケース対処レベルがあがる仕組みが興味深かった。
- ・**問題を抱える人たちがカードの表面の言葉でしか話せない状況を、裏面まで開示出来るようなコミュニティの必要性を感じました。**日頃から裏面の言葉を引き出すような、コミュニケーションを取っていきたいと思いました。話すことが解決の第一歩ですものね。他者に関心を持って向き合いたいです。
- ・みんなで協力して解決するゲームが楽しくて、日常に是非持ち帰りたい体験となりました。

ゲームの特徴 ①

「聴くことではじめて本当の悩みがわかる」というCOPINGの重要な要素を表現



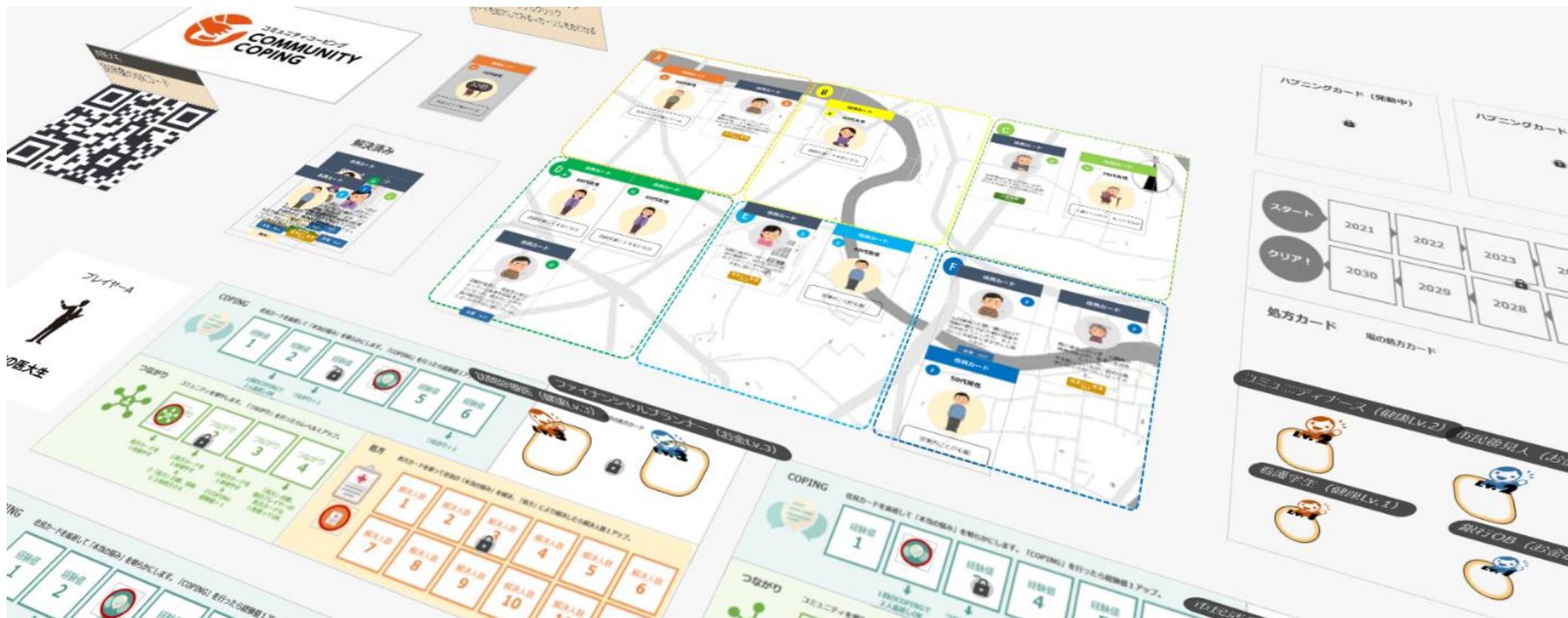
ゲームの特徴 ②

「つながりを処方する」という社会的つながりの重要性を表現



ゲームの特徴 ③

プレイヤー同士の連携が不可欠な協力型ゲーム



クリアするためには、全体を俯瞰しながら、相互に協力しあって取り組む必要がある
→オンライン上でも和気あいあいとしたコミュニケーションが発生

ゲームの背景 コミュニティコーピングとは

「COPING(コーピング)」の意味

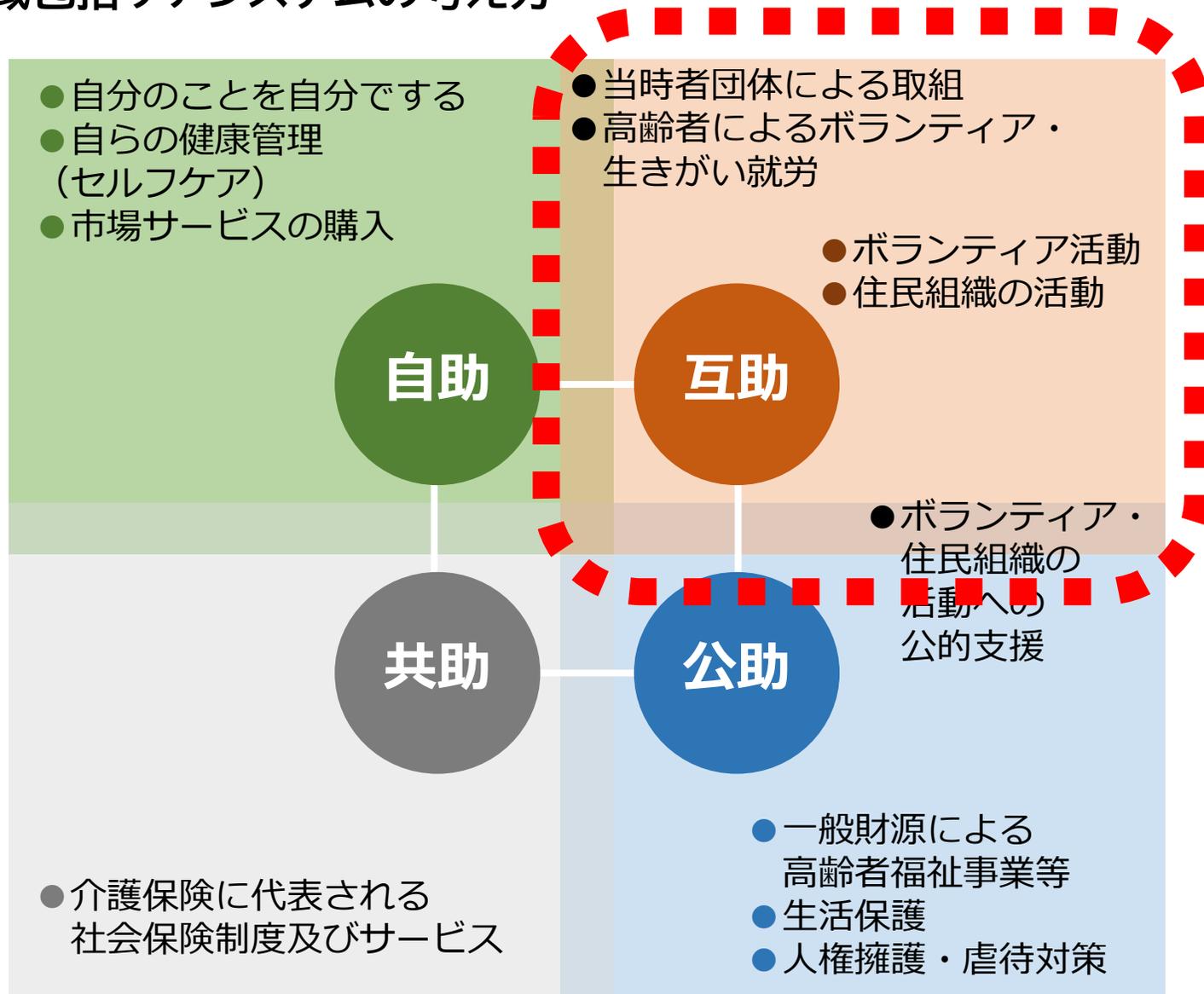
「課題に向き合い対処すること」



- 観ること、聴くこと、察すること
- 課題を整理すること
- “つなぐ”こと、“つながる”こと



ゲームの背景 地域包括ケアシステムの考え方



ゲームの背景 社会的処方 の考え方

本ゲームは、コレカラ・サポートのこれまでの知見・経験に加えて、「社会的処方」という考え方をベースに企画しています。

「社会的処方」とは ※一般社団法人プラスケアホームページより引用

たとえばこころやからだの調子が悪くて病院に行くとしましよう。

診察を終えた患者さんは「この薬飲んでね」と、かかりつけのお医者さんから処方箋を受け取りますね。このとき薬だけではなく、体操や音楽、ボランティアなど、参加すべきサークル活動を医者が紹介したらどうでしょう？

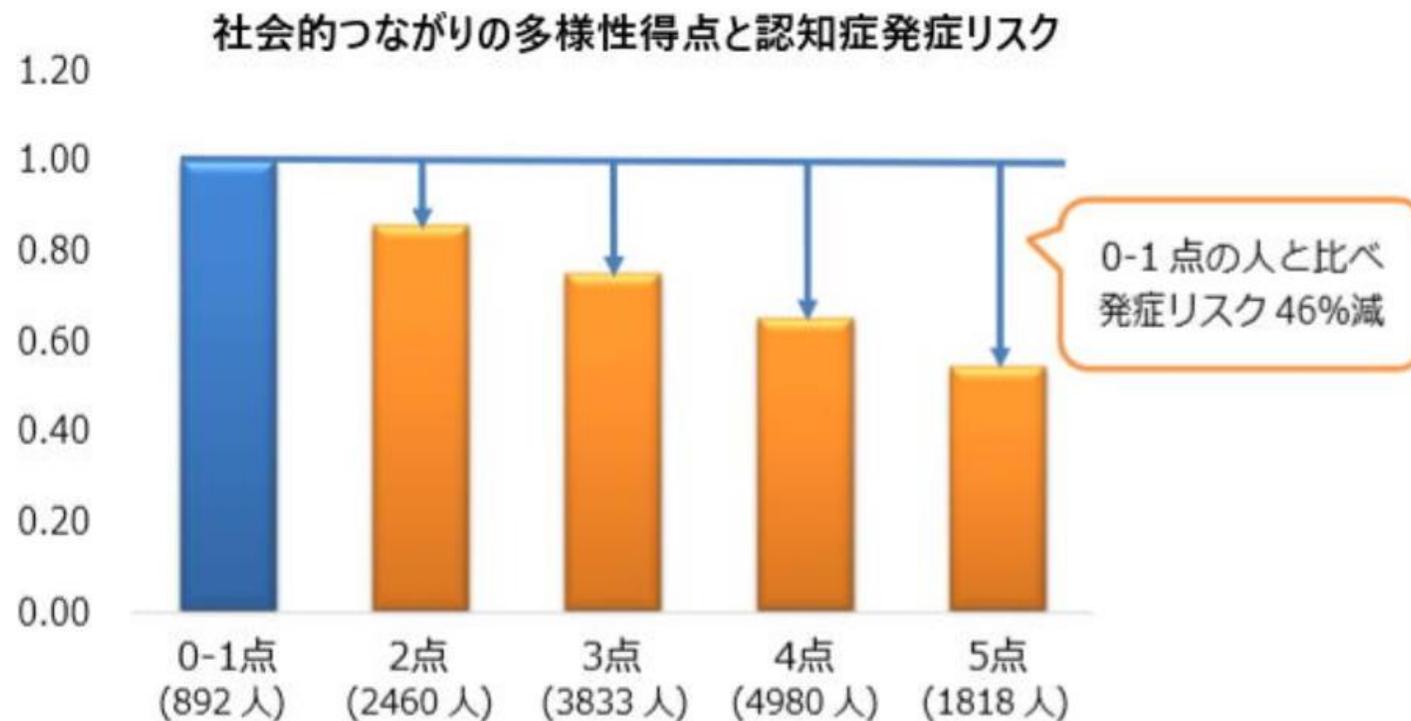
薬と同じように「社会とのつながり」を処方するから社会的処方。イギリスでは釣りや編み物の集まりに参加した高齢者がうつ病から脱したなどの例もあるそうです。



※NHKニュース（2020年6月22日）

孤立高齢者に「社会的処方」推進 地域とのつながり促す 厚労省

ゲームの背景 社会的つながりの重要性



「配偶者あり」「同居家族との支援のやりとりあり」「友人との交流あり」
「地域のグループ活動への参加あり」「就労あり」の5項目を集計し、
「0-1点」と比べた「2点」「3点」「4点」「5点」の認知症発症リスクを推定。

ゲームのルール詳細①

プレイヤー



研修中の医大生
医療の知見を活かして
人々を救いたい！

初期保有 処方カード
訪問診療医（健康Lv.3）



カフェのマスター
地元の方々との繋がりが
何より一番の財産！

初期保有 処方カード
市民活動サポートセンター
（人間関係Lv.3）



起業したてのFP
お金の知識がなくて困る
人々をなくしたい！

初期保有 処方カード
弁護士（お金Lv.3）



市の若手職員
人々の生活を守る
地方公務員でありたい！

初期保有 処方カード
社会福祉士（住まい生活Lv.3）

ゲームのルール詳細②

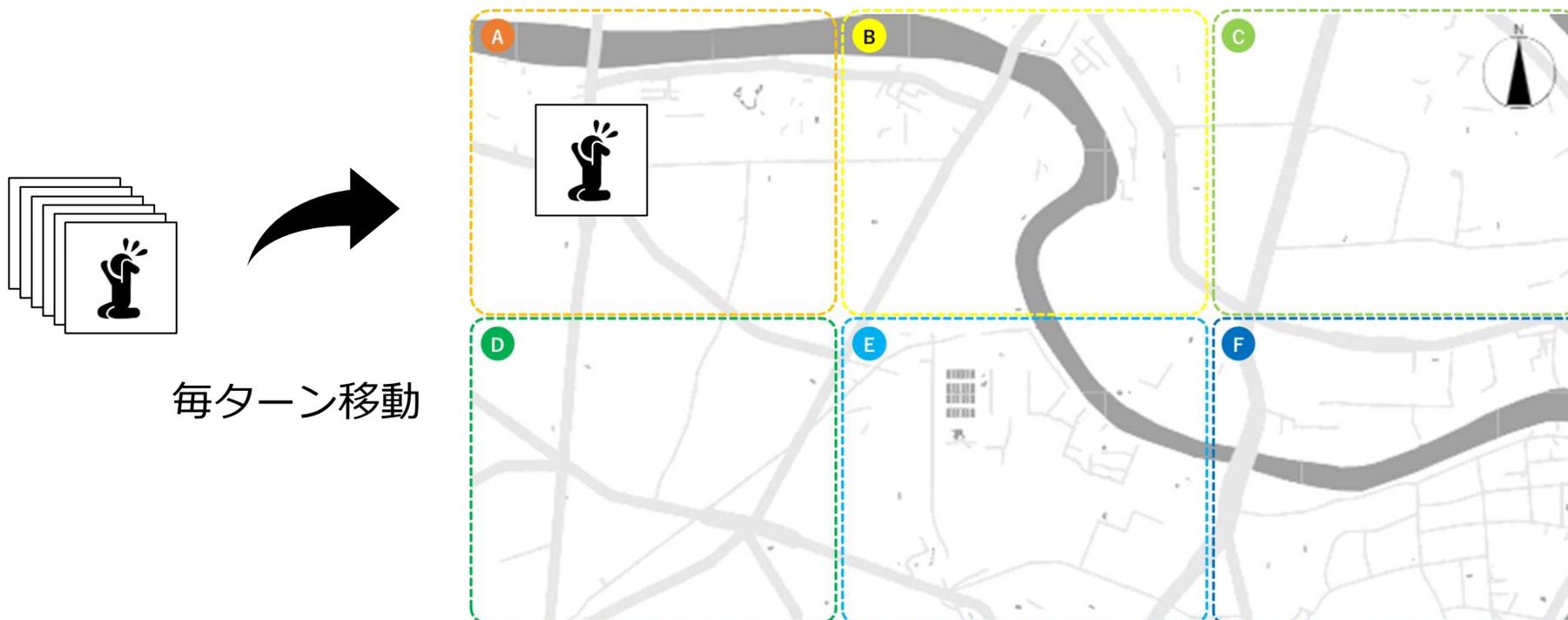
進め方①

皆さんの住む地域はA～Fの6つの地区から成り立っています。

毎ターン、悩みごとを抱えた人が、6つの地区のどこかで発生します（山札から該当地区に移動させる）。

ただし、外から見えている悩みごとは、あくまで表面的なものかもしれません。

「**COPING**」によって深掘りをすることで、はじめてその人の「本当の悩み」が明らかになります。



ゲームのルール詳細③

進め方②

「本当の悩み」が明らかになった人は、「処方」によって悩みを解決してあげることができます。注意しなければいけないことは、同じ地区に4人以上、悩みを抱えた人がとどまってしまうと、その地域の支え合い体制が崩壊してしまいます。その時点でゲームオーバーとなります。

現在は**2020年**。順番が一周 = 1年です。果たして皆さんは、2030年まで存続し続けられますか？



ゲームのルール詳細④

自分のターンに行うこと

1. 住民カードの山札の上から、1枚、表向きのまま、該当の地区に移動させます。
2. 以下のいずれか1つのアクションを選択して行います。



COPING

好きな地区を選び、その地区の住民1人のカードを裏返して「本当の悩み」を明らかにします

- ・COPING経験値が2になると、次回以降、1ターンのCOPINGで2人裏返すことができます(異なる地区でもOK)
- ・COPING経験値が3になる、または6になると、繋がりポイントを1増やすことができます。



処方

自分の手元の処方カードを使って、住民1人を選んで「本当の悩み」を解決します

- ・解決能力のLv.が、悩みのLv.以上であれば、処方カードを住民カードの上に置くことで処方できます(1年の終わりに、処方カードを自分の手元に戻します)
- ・複数の悩みがある場合、複数の処方カードを重ねることで解決可能です(他プレイヤーとの協力も可)。



繋がり

コミュニティを増やし、繋がりレベルを高めることができます

- ・繋がりレベルが1になると、処方カードを手元に1枚加えることができます
- ・繋がりレベルが2になると、①処方カードを手元に1枚加え、②処方の際、同時に2人処方できるようになります
- ・繋がりレベルが3になると、処方カードを手元に1枚加えることができます
- ・繋がりレベルが4になると、処方の際、他のプレイヤーの処方カードを1枚使うことができるようになります

ゲームのルール詳細⑤

プレイの流れ

- 1 ゲームは、プレイヤーA～Dの順に進めます。
- 2 それぞれのプレイヤーの手番では、①住民カードの山札の上から、1枚、表向きのまま、該当の地区に移動させます。その後、②「COPING」「処方」「繋がり」のいずれか1つのアクションを選択して行います。
- 3 プレイヤーAの手番に戻ったら1年が経過。年数を一つずらし、処方カードを元の位置に戻します。この時に、**どこかの地区に住民カードが4枚以上溜まっていたらゲーム終了**です。
- 4 2025年以降、毎年、プレイヤーAの手番になったら、ハプニングカードを山札から1枚引いて裏向きにしてその記載内容に従います。
- 5 1～4) を繰り返し、**無事に2030年を終えたら、ゲームクリアです！**

ゲームのルール詳細⑥ コンポーネントと使い方イメージ（一部）



「COPING」をすることで、住民カードを裏返して「本当の悩み」を明らかにすることができる

「本当の悩み」が明らかになった住民に対して、専門家や地域のつながりなどの処方カードを「処方」することで、解決することができる

補足② ゲームの狙い



コレカラ・サポートは、超高齢社会の課題解決を目的に、今まで“高齢者のご家族の相談支援”“空き家を活用したコミュニティスペースの運営”を行ってきました。今回のゲームは、今までの取り組みがモチーフとなっています。

本ゲームのテーマ「超高齢社会・2030年問題」です。

私たちは、知っている、もしくはなんとなく理解はしているのかもしれませんが、ただ、頭で理解をしているだけでは、いざ自分が何か問題を抱えたときに対処ができないものです。そこで、頭で理解するのではなく、“体験する”ことができれば？と考え、超高齢社会をテーマにしたアナログゲーム開発を行ってきました。

本ゲームには、実際の相談内容が出てきます。私たちは、これらを人や地域とのつながりの中で解決してきましたが、これを体験できるゲームとなっています。

会社概要

■一般社団法人コレカラ・サポート



所在地 千葉県松戸市新松戸4-32-1

TEL 050-3633-8343

サイト <https://koresapo.net>

設立 2011年

代表理事 千葉 晃一

理事 影山 貴大
佐藤 達哉

監事 稲生 豊

会員 正会員5名、協力会員1名（2020年9月現在）

事業内容 相続・財産管理等相談支援事業
人財育成事業
アナログゲーム開発及び普及事業
講演・セミナー

■ゲーム企画協力

上原 一紀 / シリアスゲーム開発・普及団体 UrboLab代表

※主な開発ゲーム：夢を叶えるゲーム「ドリプロ」、コミュニティコーピング、ほか、企業向け仕事体験ゲーム等