

障がい者支援の現場における知見共有を 促進するシリアスゲーム制作プロジェクト

一般社団法人コレカラサポート
鎌ヶ谷市 障がい福祉課

一般社団法人コレカラサポート
代表理事 千葉 晃一

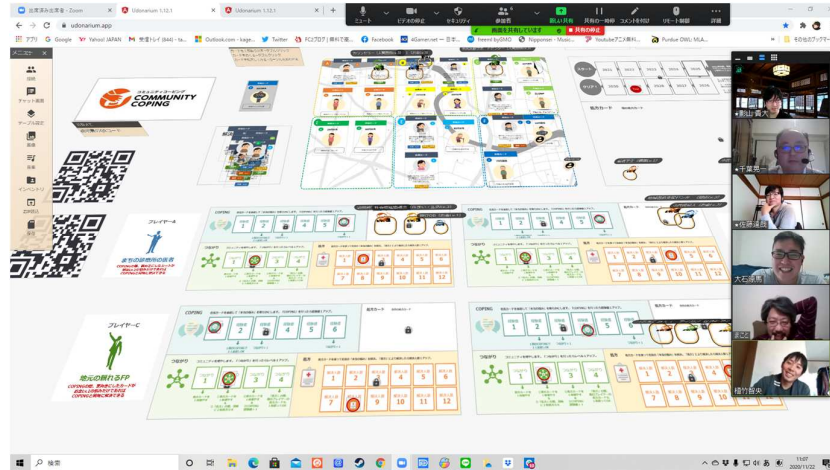
団体紹介（一般社団法人コレカラ・サポート）

- Vision: 人と人が支え合う社会の実現へ
- Mission: 超高齢社会の『社会的孤立』の解決を目指す
- Service:
 - 専門家による相談支援のワンストップサービス
 - 超高齢化社会に対する関心を高めるためのゲーム体験
 - コレサポの活動と一緒にいる方たちの人財育成
 - 超高齢社会の社会課題解決に向けた協業

・・・etc

団体紹介（一般社団法人コレカラ・サポート）

- 超高齢社会体験ゲーム「コミュニティ・コーピング」を展開
第1回全日本ゲーミフィケーションコンペティションで
コミュニティコーピングが準グランプリを受賞



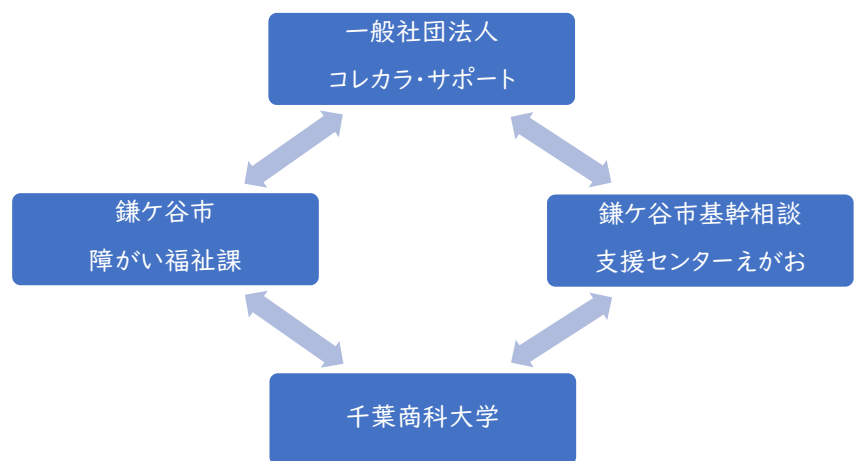
はじめに

（仮称）「障がい福祉」という分野をチョット学べるゲーム

- ① 市民活動団体（コレカラ・サポート）
 - ② 行政機関（鎌ヶ谷市障がい福祉課）
 - ③ 相談機関（基幹相談支援センター）
 - ④ 大学（千葉商科大学）
- という4者のゆるやかな協力による企画

目次

はじめに
障がい福祉分野について
ゲーム制作にあたっての整理
ゲームのメリット
商大とのコラボの価値
どんなゲームか
これまでの作業と現状



ゲーム作成のきっかけ

福祉の中でも「障がい福祉」というあまり馴染みのない分野
制度も複雑で、本を読んでも何だか実感が湧かない…
やっぱり経験で覚えていくしかないのか…
そうだとしたとしても仕組みの全体像がつかめていればもっと楽なのに…

モヤモヤ

そうか!

それなら「障がい福祉」分野を
体感できるゲームを作ってしまうえばいいのか!

ゲーム制作にあたっての整理

1. 抱えている課題は何か?

障がい者支援に関わる人は制度の全体像を十分に把握し、障がいを持つ当事者やその家族が適切な支援を受けられるようにサポートする必要がある。しかし、障がい福祉分野の制度は複雑で、初心者にとってはサービスの名称に慣れるだけでも相当な時間がかかり、そのサービスが具体的にどのようなときに用いられるのかは経験によるところが大きい。

障がい者支援を行う人々が、幅広い制度の全体像を把握し、支援側同士が協力しあって、幅広いニーズを持つ当事者を適切にサポートし、当事者を取りこぼさないような支援の在り方が求められている。

2. ゲームを通して、誰がどういう状態になったら良いか?

当事者から相談されたときに、個別具体的な状況にあわせた適切な相談先を案内できるようになる
行政、他の相談支援事業者、サービス事業者それぞれの相互連携の方法を考え、相互に協力し合えるようになる
当事者がサービスを受けるまでの経緯や制度の全体像への理解を深め、相互に協力しあう方法を模索するようになる

3. その為にどんな学び・気づきがあったら良いか?

- ① 様々な事業を抱えた障がい者の方々が、どのようなところに相談して、どのような困りごとを持っているのかを認識する
- ② ①の困りごとを解決するために、支援に携わる人々が立場を超えて協力し合うことの重要性に気づく

ゲームのメリット

- これから障がい福祉分野に関わる人にも理解できる内容である
 - サービス名とそのサービスの内容をなんとなく覚えられる
 - どうゆう困りごとが、どういったサービスに結びつくのかがなんとなく分かる
 - 障がい福祉分野ではサービスのコーディネートを誰がどんなふうにするのかが分かる
 - 障がい福祉サービス以外の資源の活用の大切さが分かる
 - 事業所どうし地域の中での協力の大切さが分かる
 - 建設的に失敗ができる
- 当然ゲームだけでは、奥深い障がい福祉分野を理解することはできないので、研修などと組み合わせることや、学びの導入、検討のツールとして用いることを想定。

商大とのコラボの価値

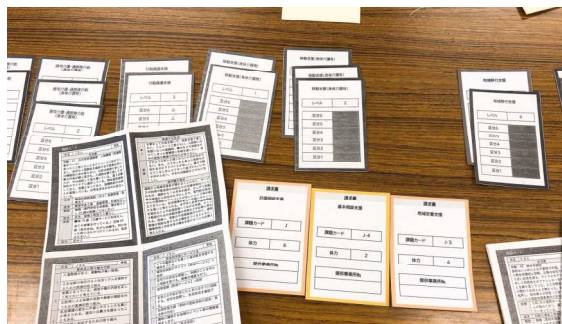
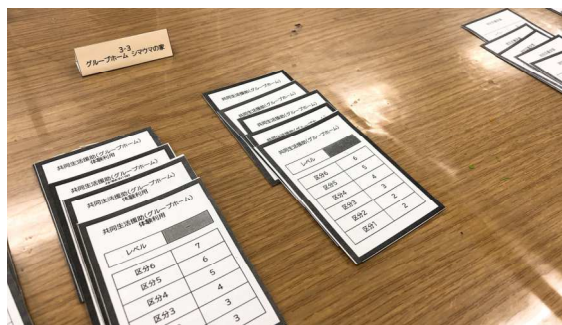
- 今回協力してくださるゼミとして社会問題をテーマに扱っている権先生とゼミ生の皆さんをおつなぎいただいた
- 社会問題の切り口から客観的に障がい福祉分野の課題やゲームで取り扱う問題を俯瞰してもらい率直な疑問やアドバイスをもらいたい
- 障がい福祉分野に特化した視点でないからこそ、誰しものが理解できるレベルでの抽象化が十分なされているかを検証してもらいたい
- 将来公務員を目指される学生さんにとって、関わる可能性のある障がい福祉分野の課題にふれてもらいたい

どんなゲームか

障がいをお持ちの方から寄せられる相談に対して、障がい福祉サービスをコーディネートして課題を解決していくゲームです。

相談内容のどこに着目し、それをどう具体的なサービスにつなげていくのかを体験することで、障がい福祉分野のサービスとその使い方を学ぶことができます。

プレイヤーは相談支援事業所やサービス提供事業所になって、プレイヤー同士が協力することで、地域の相談者の課題をできるだけ多く解決することを目指します。



これまでの作業と現状

【これまでの作業】

2020年 2月 作成作業に着手

2020年12月 試作版完成(お試し実施)

※コロナ禍の影響もあり、当初予定していたスケジュールからは大幅に遅れが生じてしまった

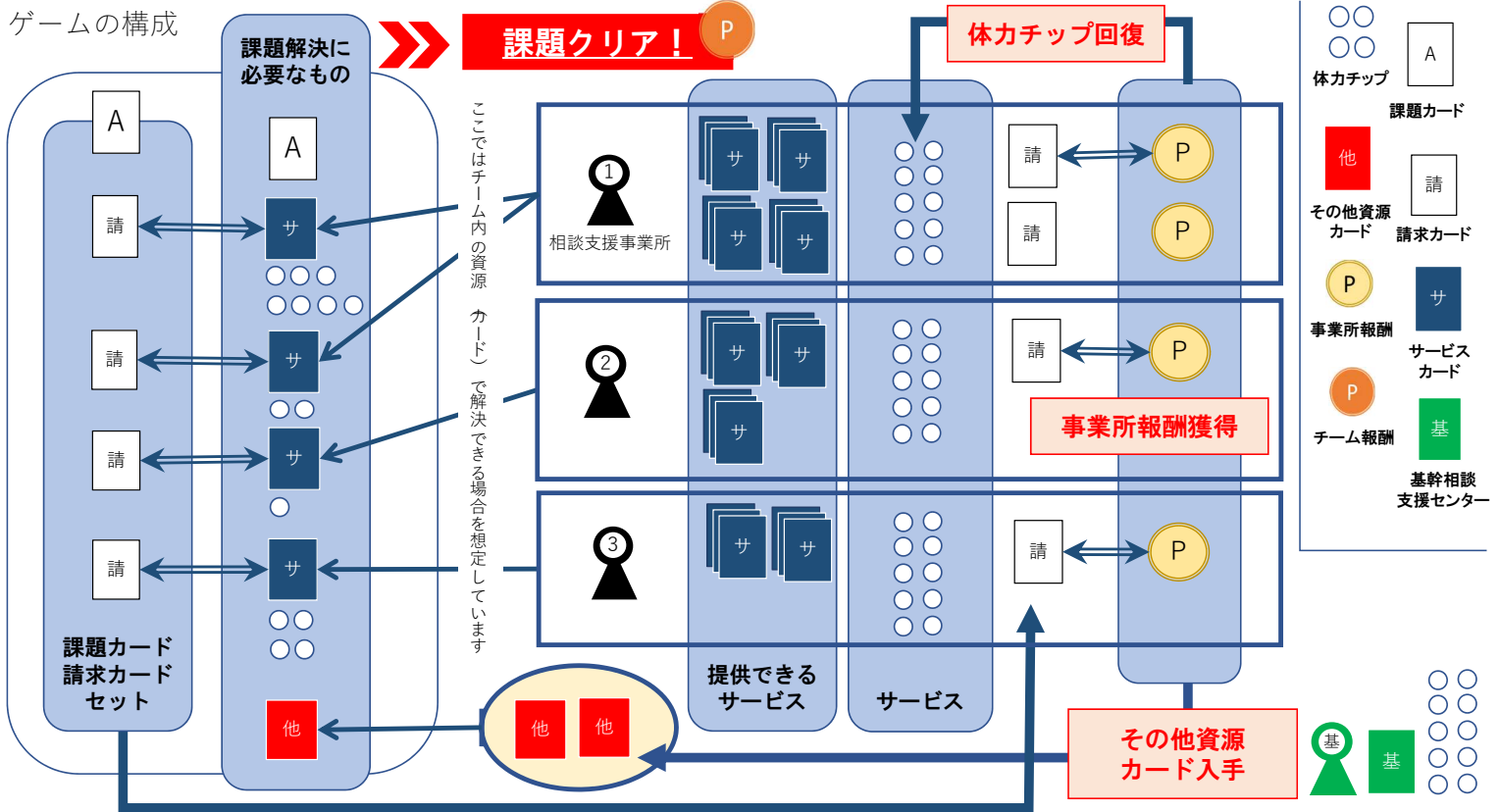
【これからの予定】

「緊急事態宣言」により千葉商科大学の学生とのお試し実施が遅れている。

※3月の緊急事態宣言解除後にトライアルプレイの実施を試みたい



以下、検討中のゲーム詳細



ゲーム設定

プレイヤーは、とある街の障がい福祉サービスをコーディネートする「相談支援事業所」または、障がい福祉サービスを提供する「サービス提供事業所」として活動します（全体でひとりだけ「基幹相談支援センター」役になります）。

チームについて

「相談支援事業所」1カ所と、「サービス提供事業所」2カ所の3人1組でチームとなり課題解決を進めていきます。課題を解決するためにはチームを超えてチーム間で協力していく必要がありますが、そのためにはチームワークが大切になります。

各チームに配付されるカードについて

チームには、「課題カード」、課題カードに対応した「請求カード」、「その他資源カード」が配付されています。

課題カード

「課題カード」は、解決すべき課題が書かれているカードで、基本的にはここに書かれているサービスの提供先を探すことで課題を解決していきます。具体的方法は、「課題カード」に書かれたサービスを提供できる事業所から「サービスカード」と「体力チップ」を入手し（課題によっては「その他資源カード」が必要なものもある）事務局に提出することで課題は解決となります。

3段階のレベル調節

相談カード
氏名 Aさん 男性 生活歴 年齢: 23 広汎性発達障がい・療育手帳B2 中学校はじめより不登校の時期があり、現在も中高生くらいの男子生徒が集まるところでフラッシュバックを起してしまう。障害者通年で人の集まるところでイヤーマフを付ける。自己評価は低く、できない自分が恐れるのではないかと常に緊張している。趣味はパソコン。
医療 障うつ状態のため精神科病院に通院(月1) 服薬管理: ○
経済 金融管理: ○
職業 無職(特別支援学校を卒業後、就職するが、障うつ状態が強まり、3か月で休職。その後退職し自宅を退いている。)
居住 自宅: 家族同居の4人暮らし
家族 父 55歳(会社員)、母 50歳、兄 25歳(会社員)
区分 区分2

相談者の基本情報と相談内容

【ベテラン向け】

希望する生活
本人 就職したいと思わないか具体的な何をどうすればいいのか分からない。家のことも少しはできるようにしたいと思う。
家 帰業に備えて、時間がかかってもいいので、仕事に就けるようにしてほしい。
専門職の視点 「仕事に就いて、一人前の人と認められる暮らしをしたい」と訴すが、「一人前の人と認められたいが、どうしていいのか分からない。具体的に示して欲しい」と背後にある不安も見られた。就労を希望する背景に「家族に助けてもらってばかり」「自立したい」と自分の評価ができないいんがさがある。自己評価が低く、できないという評価をしてしまう傾向になる。

【中級者向け】

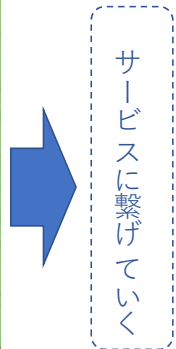
ベテラン相談員からのアドバイスカードA面
氏名 Aさん 男性 着目点と取組む方針 具体的な何をどうすればいいのか分からない
1 将来に向けて具体的にどんなことしたいのか整理する取組む 職業訓練やフラッシュバックの不安から外出への自信をなくしている
2 本人の自身を取り戻す取組む 楽しみと社会経験を広げるための取組む 部屋はものが積もるため整理する
3 本人の自身を取り戻す取組む 本人・家族の働くことへの希望
4 働く意欲向上の取組む

着眼点と取組む方針

【初級者向け】

ベテラン相談員からのアドバイスカードB面
氏名 Aさん 男性 具体的支援とサービス名 毎月面接をして、振り返りと、今後の具体的な取組むを決める。
1 基本相談支援 職業訓練やフラッシュバックの不安から外出を躊躇する傾向があるので、家族以外の支援者と外出する。
2 移動支援(身体介護等) 部屋の整理整頓により、目に見える形で変化を実感してもらおう。
3 居宅介護(家事援助) 就労に向けて、仕事の相談ができる機関を見つける。
4 障害者就業・生活支援センター

具体的支援とサービス



請求カード

「請求カード」は、サービスを提供した事業所が事務局に「事業所報酬」を請求するために使うカードです。

「課題カード」に書かれたサービスに対応する「請求カード」がスタート時点で「課題カード」とセットになっています。サービスを提供した事業所は「サービスカード」と「体力チップ」と引き換えに「請求カード」をもらい、事務局に請求します。ただし、サービスを提供した「課題カード」が解決していないと事業所報酬を請求することはできません。

スタート時点	ゲーム中の入手方法	使用方法	注意事項
「課題カード」とセットになっています	サービス提供時にサービスカードと交換に受け取り	事務局へ請求	「課題カード」が解決していないと請求することはできません！

請求カード

基本相談支援

課題カード	A-1
必要体力	2
事業所報酬	0

提供事業所No.

No.1

その他資源カード

「その他資源カード」は、障がい福祉サービス以外の制度や専門機関の協力を得ないと解決できない課題に必要なカードです。

「その他資源カード」が必要な場合はサービスと同じように「課題カード」に書かれています。「その他資源カード」は「サービスカード」のように使うのに「体力チップ」は必要としません。

スタート時点	ゲーム中の入手方法	使用方法	注意事項
チームに2枚配付	①他のチームと交渉して入手するか、②基幹相談支援センターで「事業所報酬」2ポイントでランダムに1枚引ける	課題解決時に事務局へ提出	「その他資源カード」は「体力チップ」は必要としません！

その他資源カード

家族

作業用情報

O-2	G-1
-----	-----

No.8

各プレイヤーに配付されるカードについて

チームには、「課題カード」、課題カードに対応した「請求カード」、「その他資源カード」が配付されています。

サービスカード

「サービスカード」は、障がい分野のサービスを使って課題を解決するときに必要なカードです。それぞれの事業所で提供できるサービスがちがうため各事業所で持っているサービスカードは基本的に異なります。

サービスを提供するためには「サービスカード」に書かれた枚数の「体力チップ」も必須になります。「サービスカード」があっても、事業所にそれに見合った「体力チップ」がないと「サービスカード」を使うことはできません。

スタート時点	ゲーム中の入手方法	使用方法	注意事項
事業所ごとに各サービス3枚～配付	自分の事業所のサービスカードが不足した場合は事務局で配付（サービスを提供できる事業所であれば特に枚数に制限なし）	課題解決時に事務局へ提出	サービスを提供する事業所の「体力チップ」が必須になります。

居宅介護・身体介護	
必要体力	2
区分6	○
区分5	○
区分4	○
区分3	○
区分2	○
区分1	○

体力チップ

「体力チップ」は「サービスカード」を使うために必須となるもので、それぞれの事業所のサービス提供能力になります。

サービスを提供するためには「サービスカード」に書かれた枚数の「体力チップ」を用意する必要があります。「体力チップ」がなくなってしまうとその事業所はサービスが提供できなくなってしまうます。「体力チップ」は獲得した「事業所報酬」で入手することができます。ただし、事業所間での融通（譲渡や貸し出し）はできません。

スタート時点	ゲーム中の入手方法	使用方法	注意事項
事業所によって 10枚～30枚配付	事務局で「事業所報酬」 5ポイントで8枚を入手できる	課題解決時に 事務局へ提出	体力チップは事業所間で融通することはできません！

報酬の獲得と使い道について

「課題カード」に書かれている課題を解決すると、「チーム報酬」を獲得することができます。また、事業所ごとに提供したサービスに対応する「請求カード」を事務局に請求することで「事業所報酬」を獲得することができます。

「チーム報酬」は名誉の証です（用途が決まっていません）。「事業所報酬」は、事業所ごとに獲得するもので、事業所間での融通（譲渡や貸し借り）はできません。使い道としては、①基幹相談支援事業所において事業所報酬2ポイントで「その他資源カード」を1枚引くことができます（ただし、必要なカードを選ぶことはできません）。②事務局において事業所報酬5ポイントで体力チップ8枚と交換することができます。

チーム報酬	事業所報酬
名誉の証 →使い道がまだありません	①基幹相談支援事業所において2ポイントで「その他資源カード」を1枚引くことができる(必要なカードを選ぶことはできない)。 ②事務局において5ポイントで体力チップ8枚と交換することができる。 ※事業所報酬は事業所間で融通することはできない。

基幹相談支援センターの役割

全プレイヤーの中から1人だけ基幹相談支援センター役になります。基幹相談支援センターは、「基幹相談支援センターカード」と「体力チップ」を8枚所持しています。「基幹相談支援センターカード」は、「体力チップ」2枚で全ての「サービスカード」、「その他資源カード」の代わりになります。

また、「体力チップ」6枚で課題カードをまるまる解決することができます。ただし、基幹相談支援センターの「体力チップ」の回復はできませんので、どのタイミングで使うのがポイントになります。

さらに、唯一「事業所一覧」を所持しており、サービスを提供できる事業所の情報など、各チームからの個別の問合せに答えることができます。ただし、事業所一覧自体を提示することはできません。さらに、事務局の補助として事業所報酬2ポイントで「その他資源カード」を1枚引く場合の窓口も担っています。

	必要体力チップ	効果	注意事項
基幹相談支援センターカードの効果	2枚	全ての「サービスカード」、「その他資源カード」の代わりとして使うことができる。	基幹相談支援センターの「体力チップ」は回復できない。事業所報酬も受け取ることができない。
	6枚	「課題カード」をまるまる解決することができる。	