

3年生「看護医療総合」(4. 26)

みんなで孤立をなくせ!!超高齢社会体験ゲーム”「コミュニティコーピング」は社会的孤立を解決するための大切なヒントに気付くことができるゲーム

(4. 26) 尼崎市職員の方がファシリテーターとして大活躍!



●「社会的孤立」を解消する協力型のゲームで、人的・人文的な資源を含む地域資源と人を繋げ、各地区の悩み事を解決させていくことから、社会生活の上でたくさんの人たちが繋がることの大切さを学びました。まず、私の元々のイメージとして社会や地域で起こる問題は行政が主となって解決させるものだと思っていました。しかし、今回のゲームで気付いたことは、町に住む人たちが協力したり解決できる問題があるということです。私はゲーム開始時にプレイヤーカードとして「世話好きなおばちゃん」のカードを選択しました。一体何のためのカードなのか疑問に思っていました。ゲームを進めていくうちに五年目のターン

でおばちゃんがこのゲームを進めるにあたって大きなカギとなる人物であることを知りました。年度を重ねていくうちにさまざまな困難に遭遇し、特に地震が来た時には沢山の悩みが各地区に溢れかえってしまいました。解決するにも第一に「コーピング」で話を聞き、処方(解決)するにもあらかじめ繋がった「人」が必要となります。どれだけ助けてくれる人がいても実際に助けを求め困っている人の話を聞いてみなければ、解決方法は生まれません。その逆も存在し、困っている人の話を聞くだけ聞いても、助けてくれる人がいなければ解決することはできません。そういった社会の実態にゲームを通して身近に感じ、触れることができ、とても有意義な時間でした。

このゲームから学びを得て、私たちがこれから行なっていくべきことは「協力する」習慣をつけることだと考えます。当たり前なことだと感じる人もいるかもしれませんが、それが出来ていないからこのような社会が生まれてしまったのだろうとなんとなく予想できます。自分自身の今までの経験を振り返ってみても、「もう少し協力して動けていたらスムーズだったな。仕事量が偏りすぎているのではないか。」などといった「協力不足」を感じる機会が少なかったとは言えません。しかし、残念ながら、私たちの高校生活も残りわずかとなっています。改めて協力という言葉の本質を捉え、この1年間、クラス内や看護・ボランティア実践などの活動を通して卒業までに社会に適用する力を身につけていきたいと思えます。

●今回のゲームを通して、困り事や悩み事がある支援される側の人は必ずしも助けられればなしという訳ではないということに気が付きました。ひとつの悩みがあっても違う分野であれば解決の助けができることがありました。現実世界でもこれは理にかなっていると思いました。身近に置き換えても、数学は苦手な友だちに教えてもらおうが、英語は得意で逆に教えることができるなど、得意不得意と相似する部分があるのではないかと感じました。生きる上での悩みや課題であるが故に難しく感じますが、このように簡易的に考えると一言で助け合いという言葉でまとめることができると思いました。過度に重く考えすぎず、ご近所で解決できそうなことはそのコミュニティ内で解決したり、必要な情報を共有したりすることが課題解決に繋がると同時に地域コミュニティ作りも行っていくことができると思いました。 イベントカードに大地震がありました。その際街を救ったのは繋がっていた人たちでした。1人だと解決出来ることも限られており、活動範囲も狭かったです。事前に繋がりをたくさん持つておくことが街を救う1番の近道でした。これを踏まえて日頃から横の繋がりを大切にして生活していくことこそが良い街になる秘訣なのではないかと思いました。・・・



