

【個人研究】

住民の地域課題の解決力を高める実践 —福祉SOSゲームの可能性—

森 恭子*

Practice improving the ability of local residents to address local issues:
The potential of the ‘Welfare SOS Game’

Kyoko MORI

The Japanese Government is promoting a reform “to form cohesive communities” and has stated one pillar of that reform is “improving the ability of local residents to address local issues.” Expectations are that local residents will take the lead in identifying local issues, a system will be created to try to address those issues, and residents will work with specialized support organizations to address those issues.

This paper describes the “Welfare SOS Game” that was developed through collaboration between the Health and Welfare Department of the City of Soka and students in a seminar at this university. This paper indicates how the game improves the ability of local residents to take the lead in addressing local issues and how it helps to build community capacity. The “Welfare SOS Game” is a simulation/participatory teaching exercise that links local issues/problems to social resources. This game was originally started in a community welfare course to enhance the understanding of welfare among local residents of the City of Soka and to increase the number of the welfare personnel. This paper describes how this game was devised, an outline of the game, how the game is implemented, and how participants view the game. This paper also discusses various development possibilities for game development in accordance with participants and local conditions.

Key words : community-based social work, cohesive community, ability of local residents to address local issues, collaboration between universities and the local community
地域福祉、地域共生社会、地域課題の解決力、大学の地域連携

はじめに

地域福祉は、2000（平成12）年6月の社会福祉法の中で、日本の福祉政策の中核として位置づけられ¹⁾、地域福祉を推進する主体として、社会福祉関係事業者とともに「地域住民」がはじめて明

記されることになった²⁾。同法により、都道府県の地域福祉支援計画および市町村の地域福祉計画の策定が規定され、地域福祉の理念が具現化される道筋が図られたといえる。政府の「新たな時代に対応した福祉の提供ビジョン」（平成27年9月17日）³⁾ や「ニッポン一億総活躍プラン」（平成28年6月2日閣議決定）⁴⁾ を経て、2016（平成28）年には、厚生労働省（以下、厚労省）内に、「我が事・丸ごと」地域共生社会実現本部が設置され、地域

* もり きょうこ 文教大学人間科学部人間科学科

福祉の推進は国策として「地域共生社会の実現」をスローガンに、よりいっそう加速されつつある。厚労省が提唱する「地域共生社会」とは「制度・分野ごとの『縦割り』や「支え手」「受け手」という関係を超えて、地域住民や地域の多様な主体が『我が事』として参画し、人と人、人と資源が世代や分野を超えて『丸ごと』つながることで、住民一人ひとりの暮らしと生きがい、地域とともに創っていく社会⁵⁾であるが、そこでは、他人事になりがちな地域づくりを地域住民が『我が事』として主体的に取り組む仕組み作りが期待されている。そして、この改革の骨子の一つには、「地域課題の解決力の強化」が掲げられ、3つの柱—①住民相互の支え合い機能を強化し、公的支援と協働して、地域課題の解決を試みる体制の整備、②複合課題に対応する包括的相談支援体制の構築、③地域福祉計画の充実、が示されている。こうした地域共生社会のコンセプトの下で、社会福祉法が改正（平成29年6月2日公布、平成30年4月施行）され、地域福祉の推進においては、地域住民が地域生活課題を把握し、支援関係機関との連携等によりその解決を図ることが追加されることになった⁶⁾。さらに、厚労省の「地域共生社会の実現に向けた市町村における包括的な支援体制の整備に関する全国担当者会議」（平成29年9月25日）では、地域共生社会の実現のための評価指標が提示され、その中には地域力強化推進事業の取組としての行動指標が示されている。

こうした一連の福祉改革では、市町村が、地域住民の「我が事の意識」の醸成を図り、住民による主体的・能動的な福祉活動を活性化することが求められている。行政による福祉サービスの後退やコスト削減が懸念され、今後は地域福祉が住民の地域力に委ねられていく傾向が強まり、地域力の差が地域福祉の質の格差を招くことが予想される。とはいえ、従来から、地域福祉は地域住民の主体形成を図っていく実践を重視し、今後も展開していくことには変わりはない。地域住民の主体形成の要素が、本改革に表現される「地域課題の解決力」、「住民主体の課題解決力」という文言によって、政策上、より明確に位置づけられたと、筆者は理解している。

本稿では、住民の地域課題解決力を育む一つのツールとなりうる「福祉SOSゲーム」を紹介しながら、本ゲームの発展的な可能性について検討することを目的とする。「福祉SOSゲーム」は、地域の福祉問題や社会資源を学ぶ模擬体験・参加型の教材である。筆者のゼミの学生たちと草加市役所健康福祉部福祉政策課（当初は、草加市健康福祉部福祉課総務企画係）と協働で開発された。「福祉SOSゲーム」作製の取組は、大学の地域連携の事例でもあり、また福祉専門教育における効果的な学習事例も提示したといえる。

1. 草加市の地域福祉計画における地域福祉講座

(1) 地域福祉講座の取組～大学と地方行政の連携

草加市は、埼玉県東部の東南部に位置し、人口は県内6位、約24万7000人の市である。市域の南部を東京都に隣接し、都心へのアクセスもよく、いわゆる大都市周辺の郊外地域といえる。高度経済成長期に建設された巨大団地である松原団地を有している。江戸時代には日光街道の宿場町として栄え、特産品としての「草加せんべい」は全国的に高い知名度を誇っている⁷⁾。

草加市は2004（平成16）年度に「自立・共存と支えあいのまち 草加」を基本理念とする地域福祉計画を策定し、その後、計画に係る取組の進捗管理、評価、見直し等の地域福祉の推進に関する所掌をする協議体として、草加市地域福祉連絡協議会を設置した⁸⁾。筆者は本協議会の委員として草加市の地域福祉推進に関わり始めるようになった。地域福祉の推進の一環として、市では主に市民を対象とした「地域福祉講座」を開催し、住民の福祉の理解を深め、地域の福祉課題について自ら解決していく福祉の担い手を育成することを目指している。地域の福祉に携わる人々の講義とともに参加・実技型講座（例えば、「出張型料理教室」、「フロアカーリング・カーレット」、「避難所運営体験（HUG）ゲーム」「健康体操」など）を併用しながら毎年1回、おおむね2日間開催している。

筆者は、2007（平成19）年から「地域福祉講座」の講師の一人として携わることになり、現在も続いている。当初は、市民向けに「これまでの福

祉、これからの福祉」と題し、国の福祉施策の動向を述べ、地域社会におけるソーシャル・インクルージョンの重要性や住民の主體的な福祉活動への参加が期待されていることなどを話してきた。しかし、本講座を学生の教育にも活用できないかと考え、2009年度の講座から、筆者の3年次のゼミ（本学の授業名称「人間科学演習」）の学生たちとの協働で実施することにした。本講座を学生たちと実施するにあたり、最近関心を集めている福祉

の話題をテーマとして取り上げ、市役所の担当職員と協議しながら進めた。学生たちは、テーマに沿って、草加市内の状況を調べ、市役所の協力のもと、さまざまな福祉現場をフィールド調査し、本講座でそれらを報告したり、他市の状況との比較などをした【表1】。テーマにあわせて筆者が最初に30分程度のミニ講演を行い、残りの1時間程度で学生が発表報告をするという形式をとった。

【表1】 文教大学森ゼミ学生による草加市地域福祉講座のタイトル

年 度	タイトル
2009 (H21年度)	コレクティブハウスについて（北欧と日本）
2010 (H22年度)	傾聴ボランティアの現状と課題
2011 (H23年度)	災害に備えて～普段からの地域のつながり～
2012 (H24年度)	孤立を防ぐ地域の取組～私たちは何ができるか～
2013 (H25年度)	防災について～草加市内の施設等の事例発表、他市との取組の比較～
2014 (H26年度)	地域社会の健康促進の取組～草加市内の事例より～

(2) 地域福祉講座の課題

学生たちと共に6年間実施してきたが、学生にとっては大きな学びの機会を与えられ、それによる教育的効果も高かったと自負している。行政との連携および現場のフィールド調査は学生には刺激的であり、最終的に地域の住民の人たちへ発表するという行為は、大学構内での発表よりも緊張感があり、学生の学習意欲も高まらざるをえなかったといえる。テーマについて、文献で調べ、現場のリサーチ（主としてインタビュー調査）をして、それを文章に書きおこし、発表（プレゼン）するという一連の作業は、大学の学びとしては、理想的な形であった。また、学生同士においても、ゼミでのメンバーとの協働作業を通して、一体感が生まれ、お互い良き学びの雰囲気を作られたように思う。

しかし、受講者である地域住民の人々にとっては、主體的・能動的な学びとなったかどうかについては常に疑問が残っていた。講座後のアンケート結果では、おおむね好評を得ており、受講者は、草加市の状況や福祉の知識・情報を多少なりとも学ぶことはできたのかもしれない。しかし、本講座は学生の発表を聴講するという座学形式で行われたため、学生側の一方通行であり受講者は受動的にならざるを得なかった。また、毎年、本

講座を開設しているものの、受講者の人数は必ずしも多くなかった。最も多い時でも30数名でここ最近では10～20名程度であった。趣味などの講座に比べて「福祉」関連の講座は、一般市民が集まりにくいテーマであることは否めない。概して「福祉」の話題は真面目で深刻であり、楽しく明るい話題とは言い難い。その渦中にいる人は別にしても、なかなか一般の人々の興味・関心を抱きにくい分野でもある。まして「地域福祉」という、対象者（例えば、高齢者、児童、障がい者など具体的な対象者）をあえて絞り込んでいない領域であれば、いっそう漠然としており、何を学ぶのかというイメージすらつきにくい。

そこで、より受講者が主體的能動的に学べるような参加型であり、かつ楽しく取り組める講座のあり方が模索されることになった。その模範として参照したのが、「避難所運営体験ゲーム（HUG: Hinanjo Unei Game）」⁹⁾である。HUGは、静岡県が防災訓練の一環として、災害時の避難所の運営を考えるための一つのアプローチとして開発した模擬体験型の教材である。災害が起こった時に、さまざまな人たちが避難所にかけこんでくことを想定し、避難所のどこに誰を配置していくかということをグループのメンバーで検討していく手順となっている。ちょうど2013（平成25）年に、

本講座でHUGを実施したことがきっかけとなり¹⁰⁾、このような参加型の学習方法を取り入れていくことが検討された。

市役所の担当職員と討議をする中で、福祉部の職員であっても、市内の福祉施設・機関などの社会資源を十分に知らない場合もあることが話題となった。草加市に限らず、日本では福祉専門職が必ずしも行政の福祉担当部局に配属されるわけではなく、また短期間で別の部署に異動する場合も多い。なおさら一般の地域住民も社会資源について十分に把握しているとは限らないので、まずは住民が困った時に相談できる社会資源を知ることからスタートしようという方向で話がまとまった。そして市役所とゼミの協働で実施する「社会資源連結プロジェクト（仮称）」を発足させ、住民が地域の問題を知り、地域の社会資源につなげるという模擬体験・参加型の教材作りが始まった。

2. 福祉SOSゲーム—誕生から実施に至る経緯

(1) 福祉SOSゲームの作製過程

「社会資源連結プロジェクト」は、筆者のゼミで2015（平成27）年10月から開始された。草加市役所の担当職員もゼミの授業にときどき参加しながら、ゼミ生（当時3年生11名）と一緒に教材の構想を練っていった。彼らの先輩である4年次のゼミ生たちは、前年度の地域福祉講座の中でHUGを経験していたが、3年生は未経験であったために、まず授業の中でHUGを体験することにより、教材づくりのイメージをもってもらうことを試みた。その際、HUGの普及に努めている八潮市（草加市に隣接する市）の市民団体「やしお孤立問題研究会」¹¹⁾に協力をお願いし、授業の中でHUGを実施した。草加市の担当職員も参加して行われ、ゼミ学生たちと知識を共有した【写真1】。

その後、担当職員の協力により、草加市内の福祉現場の視察および事例についての聞き取り調査がゼミ生によって実施された。ゼミ生は3グループに分かれ、児童、高齢者、障がい者、生活困窮者などのさまざまな領域の機関・施設を訪問した（「子育て支援センター」、「社会福祉協議会」、「地

【写真1】ゼミの風景（2015年度）



域包括支援センター」、「保健センター」、「サービス付き高齢者住宅」「草加市福祉課、長寿・介護福祉課、障がい福祉課」、「生活困窮者自立相談支援相談員」など）。現場の方々からは、具体的なケースの話とともに、事例集などの図書も参考に貸して頂いた。

聞き取り調査の後、マップ（1枚）、ケースカード（およそ55枚：学生一人当たり10枚）の作成、社会資源概要書（1冊）の作成づくりが始まった。学生たちが作成したそれぞれの成果物は市役所に送られ、庁内で検討、加筆修正された。同年3月には、市役所の担当職員によって、本教材の取扱説明書も追加資料として作成され、教材の原型が完成した。

次年度の2016（平成28）年度になると、新たなゼミの新3年生9名がその作業を引き継ぐこととなった。草加市役所内で検討された原型版を使用して、市の職員とともにシミュレーション重ね、問題点の洗い出し、ケースカードの事例の偏りや難易度の整理、時間配分目安、見易さ・やり易さ、デザインの調整などを検討しながら、改良を重ねていった【写真2、3】。同年11月には「福祉SOSゲーム」という名称が決定し、草加市では11月28日にプレスリリースとして発表された。「福祉SOSゲーム」の作製過程は【表2】のとおりである。

【写真2】ゼミの風景（2016年度）①



【写真3】ゼミの風景（2016年度）②



【表2】「福祉SOSゲーム」の作製過程

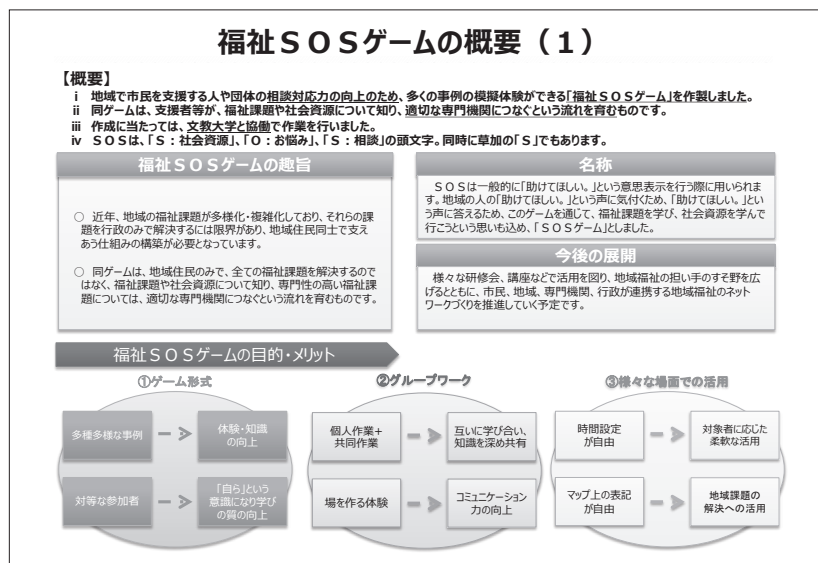
年 度	月 日	内 容
2015年度 (平成27)	10月	「社会資源連結プロジェクト」開始
	11月	打ち合わせ
	12月	HUG実施 フィールド調査
	1月～2月	マップ、ケースカード、社会資源概要の作成作業。
	3月	ゲームの原型が完成。
2016年度 (平成28)	7月	ゲームの原型をもとにシミュレーションを重ね修正検討を行う。
	11月	福祉SOSゲームの完成・名称決定。 草加市役所にて広報プレスリリース
	1月26日	福祉SOSゲームの初実施

(2) 福祉SOSの概要

草加市がホームページ上で、福祉SOSゲームの概要をまとめているが【図1】【図2】、これを適宜、

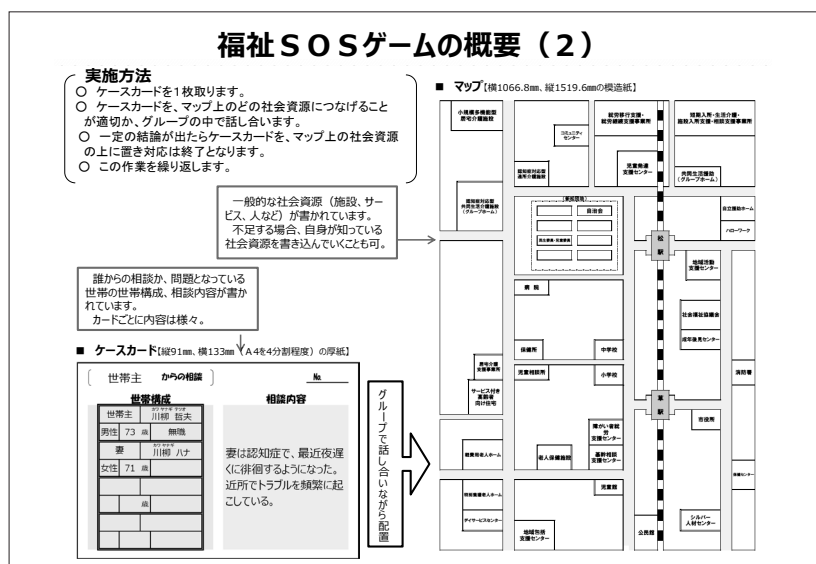
踏まえながら、以下、本ゲームの概要について述べる。

【図1】福祉SOSゲームの概要（1）



（参照）草加市HPより

【図2】福祉SOSゲームの概要 (2)



(参照) 草加市HPより

1) 名称と実施方法

本教材の名称については、ゼミ生たちがいくつか名称案を出し、それらが市役所内で検討され選定された。SOSは、救難信号であり、一般的に「助けてほしい。」という意思表示を行う際に用いられるが、地域の人々の「助けてほしい。」という声に気付き、その声に応えていくという思いが込められている。もともと、社会資源連結プロジェクトとして開始されたこともあり、SOSを発信している人を「社会資源」を活用することで救済するという意味を含んでいた。「福祉SOSゲーム」のSは「社会資源」、Oは「お悩み」、Sは「相談」の頭文字を組み合わせたものであり、同時に草加市（SOKA）の頭文字Sを引っかけている。

本ゲームには、以下のものがツールとして準備されている。

- ①マップ（社会資源が描かれた仮想の地図）
- ②ケースカード（さまざまな相談事例が書かれたカード）
- ③社会資源の概要（地域の社会資源とその内容が簡単に書かれた小冊子）
- ④取扱説明書（本ゲームの趣旨や実施方法を説明した小冊子）

これらのツールに文具として、ペンや付せんが

付け加わる。

本ゲームの方法は、参加者が、ケースカードを読み、マップの中のどの社会資源につなげるかを話し合いながら、適切と判断した社会資源にカードを配置していくという作業を繰り返すものである。複数の社会資源が該当すると判断された場合は、複数の場所に付せんを貼ったり、また、マップには描かれていないが参加者が知っている社会資源を付せんに記入しマップに貼ることもできる。あるいは社会資源がない場合は、必要な社会資源について付せんに書き込むことができる。

2) 福祉SOSゲームの趣旨

本ゲームは、地域福祉の推進を目指していることは当然ながら、その延長上には、地域住民が「福祉でまちづくり」をすることを見据えている（傍線筆者）。すなわち、地域住民が地域の特定の課題を普遍化させ共通課題として捉え、その課題を解決・軽減する社会資源・仕組みづくりについて考え、誰も排除しないインクルーシブなまちを創造していくことである。

参加者である住民の側から本ゲームの到達目標を考えれば、【表3】のようになるだろう。この目標に示された「学び、考え、知り、つなげ、創

る」という一連の流れは、参加者の思考のプロセスに連動している。ゲームを通して、無理なく、スムーズに学ぶことができ、引いては参加者が地

域の課題解決力を自然に身に付けられることが期待される。

【表3】 福祉SOSの到達目標

- | |
|--|
| <p>大目標：・地域福祉の推進—住民による福祉でインクルーシブなまちづくり</p> <p>目標：①地域での多様な問題・課題を学ぶことができる。</p> <p>②地域での多様な問題・課題の背景について考え、地域の課題として捉えることができる。</p> <p>③地域の社会資源を知ることができる。</p> <p>④地域の社会資源につなげることができる。</p> <p>⑤地域の社会資源がないなら創ることを考えることができる。</p> |
|--|

それぞれの目標は以下のとおりである。

- ①地域での多種多様な問題・課題を学ぶことができる。

地域の福祉課題は多様化・複雑化しているといわれているが、どのような問題・課題があるのかを、ケースカードを通して具体的に学ぶことができる。地域福祉では、高齢者、児童、障がい者などの対象者別の福祉の縦割りを解消し、横断的に支援していくことが求められる。また、制度の狭間にある人々の問題や一見すると福祉とは関係なさそうな問題（例えばごみ屋敷の問題）を福祉問題として取り扱っていくことが重視される。おそらく参加者は、参加者自身のそれぞれの背景や興味関心の中で福祉問題が把握されていると想定できるので、ケースカードを通して多くの事例にあたることにより、地域の問題・課題について参加者の視野が広がることが期待される。

- ②地域での多種多様な問題・課題の背景について考え、地域の課題として捉えることができる。

カードに書かれた一つのケースを通して、ケースの背景にある事柄について想像することにより、ケースについての理解を深めることができる。例えば、自らの生活周辺の中で類似のケースを思い浮かべたり、あるいはケースカードに記述されていない情報について考えたり、他の参加者との話し合いを通して、今まで気が付かなかった視点を得たりすることが可能になる。参加者が福祉を学ぶ学生ならば、ケースを通してアセスメントをする練習になるかもしれない。ケースにさまざまな角度からアプローチすることによって、

ケースが身近なものとなり、一個人の問題（他人事）が、我が事として認識され、また地域の課題として意識されやすくなるのではないと思われる。もともとケースカードの事例は、草加市内の福祉関係者から筆者のゼミの学生が聞き取ったものをアレンジしたものである。現実味を帯びたものであり、地域の課題として受けとめられやすい側面ももっているといえよう。

- ③地域の社会資源を知ることができる。

ケースについてさまざまな角度から深く捉えることによって、問題に接近していく間口も広がり、同時に、問題解決を図っていくために、必要な支援を提供する社会資源が何であるのかを考えることになる。マップには、さまざまな社会資源が描かれているが、社会資源が視覚化されることにより、地域に存在する社会資源が一目でわかるようになっていく。社会資源についての知識がない場合は、冊子「社会資源の概要」を通して知ることができる。マップには限られた社会資源しか描かれていないので、参加者との話し合いを通して、新しい社会資源の情報を得ることが可能になる。

- ④地域の社会資源につなげることができる。

ケースカードを通して複数のケースにあたることで、問題・課題についての蓄積ができ、また社会資源の一定の知識も得ることができれば、「この問題の場合は、あの（あれらの）社会資源につなげれば良いのではないか」という対処方法が想定できるようになる。福祉の専門機関や専門職などの「つなげる先」が思い浮かべられるようにな

る。

- ⑤地域の社会資源がないなら創ることを考えることができる。

地域の社会資源は、多種多様な問題に十分に込められているわけではない。とりわけ福祉は、高齢者、児童、障がい者という対象者別の縦割りの中で、法制度が規定されているため、行政の福祉機関・施設や福祉サービスも制度枠内での対象者別に提供されている。そのため、ゲーム通して、社会資源を地域の福祉ニーズにあわせて、より柔軟なものへ変えていく必要性や、地域に不足している社会資源について気づくことができる。そして、適当な社会資源がないなら地域住民たちが社会資源を創っていくことや、支え合いの仕組みを検討していくことに発展していく可能性があると思われる。

なお、地域社会に「丸ごと」相談できる、いわゆるワン・ストップサービスの機能をもつ専門機関があれば、住民は、さまざまな社会資源につなげることをわざわざ考える必要はないのかもしれない。もちろん、地域社会の中に、そうした専門機関を設け、相談体制を整えることは重要であり、市町村はそれらについて検討していくべきであろう。しかし、それは別として、本ゲームは、地域住民が自らの地域社会の社会資源を学ぶことによって、社会資源の改善や新たに創ることを考えていく力を養うことを重視している。福祉は一部の専門家や専門機関だけに任せておけば良いと住民が考えるならば、本来は生活というもっとも私たちに身近な福祉について、住民が自らの頭で考える機会を逸してしまうことになりかねないことを筆者は懸念している。

3) 福祉SOSゲームの形式がもたらすメリット

福祉SOSゲームは「①ゲーム形式の教材を、②グループワークで行うものであり、③様々な場面で活用できるもの」となっている。このような形式は、学習においてさまざまなメリットをもたらすと考える。

①ゲーム形式

ゲームとは「特定の規則の上で行われる参加型

の娯楽」ということができる。福祉問題・課題は、一般的に「困っている」「助けを求めている」という深刻な状況の話題を取り扱っているので、ゲームという形式や表現が不適切・不謹慎といわれるかもしれない。しかし、そうした話題は、深刻であるがゆえに、一般的には、見たくない、避けたい、関わりたくないものとして人々から疎んじられる場合が多く、福祉は身近な話題にもかかわらず、一般の人々から遠い存在となってしまう。福祉に関する講座は、趣味講座と違って、なかなか地域住民あるいは若者にも関心をもってもらえないテーマであるため、ゲーム感覚で楽しく福祉を学ぶことにより、福祉に親しみをもってもらうことが重要であると筆者は考えている。

また、ゲームをする行為の中では、参加者の対等な立場での主体的な参加が可能となりやすい。自発的であるという意識のもとで意欲的な学びがもたらされ、学びの質の向上が見込まれる。

②グループワーク

本ゲームは、一つのテーブルを囲んで、5～8名程度の参加者が、マップの周りに座って実施される。グループワークでは、一枚のケースカードについて、個人で考えたことを他者と分かち合うという共同作業をすることができ、互いに学び合い、知識や思考を深めたりすることができる。また、グループという場合は、参加者の言動が影響を与えていくというグループダイナミクスを体験することができ、自らのコミュニケーション能力の向上にも寄与することが想定される。

③様々な場面での活用

本ゲームは、様々な場面で活用できるように汎用性の高いものになっている。例えば、時間については、明確な規定はなく、時間設定は自由に設定しても構わない。短時間で多くのケースカードを体験してもよいし、または長時間でひとつひとつのケースをじっくり検討していくという方法でも構わない。参加対象者や目的に応じて柔軟に活用できるものとなっている。また、本ゲームはマップ上の表記が自由なので、応用した活用方法を提供することができる。例えばマップを実際の地域の地図に置き換えたり、地域の実情に応じて

社会資源を追加することも可能である。そうすることにより、より現実に即した地域課題・社会資源を知ることとなり、地域での解決への活用につながるができる。

3. 福祉SOSゲームの実施と評価

平成29（2017）年1月26日に草加市地域福祉講座として初めて「福祉SOSゲーム」が実施された【写真4】。市役所が広く広報したり呼びかけをした結果、約80名くらい参加者が集まった。1テーブル8名程度で、10グループに分かれて行われた。

【写真4】草加市の地域福祉講座「福祉SOSゲーム」



最初に、市役所の担当者から「福祉SOSゲーム」の趣旨、実施方法などが10分程度説明され、その後、各グループで40分ほどゲームが行われた。各グループには、本ゲームを知っているゼミの学生または市役所職員が1、2名配置された。筆者は各グループのテーブルを周り、説明を加えたりしながら、各グループの様子を観察していた。各グループとも熱中して取り組まれていた様子で、休憩時間もとらずにケースカードを全部（当日は30枚配布）成し遂げたグループもいた。その後、各グループの代表者それぞれから、本ゲームのコメントが述べられ、筆者がそれに対応する形式でフィードバックをし、最後に総評を述べて約2時間で講座は終了した。

実施後のアンケート結果によれば、参加者（アンケート回答者）の内訳は、民生児童委員（30%）、シルバー人材センター（27%）、福祉関係事業者（14%）、ボランティア（3%）、その他（18%）及び未回答（8%）であり、年齢は、20代

（20%）、30代（5%）、40代（7%）、50代（8%）、60歳以上（58%）であった。参加者の満足度は比較的高く（約4分の3の回答者が、大変満足または十分満足と回答）、講座の有益性が実感されていた（約8割の回答者が、大変有益または十分有益と回答）。アンケートの自由回答においても、例えば、「さまざまな事例や社会資源が学べた」、「グループのいろいろな人の意見が聞けて良かった」、「自由な発想が得られた」、「楽しく勉強できた」、「おもしろかった」などおおむね好評を得たと思う。また、民生児童委員の回答では、勉強不足を感じてもっと知識を増やしたいというような意見などが複数みられ、ゲームをすることによって、学びの意欲も高められたように思う。

しかし、改善点も多い。自由回答および参加した学生たちや市役所の職員との意見交換の中で、例えば、以下のような考慮すべき点などが明らかになった。

- ・ 参加者の編成を工夫する：今回の参加者は、福祉に関する社会資源を全く知らない人たちと、ある程度知っている人たち、および現場の福祉専門職が混在していた。そのため、全く知らない人は、ゲームをしている間、グループメンバーの輪の中に入ることが難しく、置き去りにされてしまった人もみられた。そのため、参加者については、福祉の知識や社会資源についての初心者、中級者などのレベルに分けて実施したほうが適切であると思われた。
- ・ 社会資源についての説明を取り入れる：社会資源の内容については、冊子「社会資源の概要」を参加者に配布していたが、ゲームの最中には、それを読みながら進めていくことは難しかった。わかりやすく読みやすい冊子の工夫も必要であるが、そもそも社会資源を全く知らない人にとっては、社会資源についてのガイダンスが必要であろう。そのため、グループの中のファシリテーターとして、社会資源を知っている人などを配置して、社会資源の解説をいれながらゲームを進めるなどの工夫が必要かもしれない。
- ・ 地域性を考慮する：自由回答の中に、町内

会、自治会ごとにやりたいという意見もあり、また筆者の大学も草加市に隣接する越谷市に属しているため、越谷市に則したゲームを作製したいと考えている。今回のマップには、比較的どこの市町村にも共通に存在する行政サービスや福祉施設・機関を配置しており、マップ自体は汎用性の高いものになっているが、しかし、当然ながら草加市の街を意識しているため、草加市の特徴的なマンモス団地を入れたり、草加市独自の行政サービス機関も入れ込んでいる。マップについては、それぞれの地域にあわせて作製するならば、そこに住む住民にとっては、より身近なものとなり、現実的具体的な問題を知り、解決の糸口を真剣に考えやすくなることが期待されるだろう。

4. 福祉SOSゲームの発展

草加市の地域福祉講座の後、さまざまなメディアに取り上げられたこともあり¹²⁾、草加市役所および本学にも各地からゲームについての多くの問い合わせがあった。ゲームグッズ一式については、草加市役所を通じて貸し出すスタイルをとっているが、ゲームを実施する対象者や地域のそれぞれにあわせて、ゲームを調整していく必要があると考えている。

現在、筆者のゼミでは、新たなプロジェクトを展開中である。一つは高校生向けの「福祉SOSゲーム」、そしてもう一つは地元である越谷市での「福祉SOSゲーム」の作製に取り組んでいる。

(1) 高校生版「福祉SOS」ゲームの取組

昨今は、全国の大学等では高校生等に対して、学校を公開し、学校への関心を深めてもらうために「オープンキャンパス」が実施されている。筆者の所属する人間科学科では、各教員は模擬授業を提供しているが、その一環として、高校生への「福祉SOSゲーム」の体験授業が提案された。

2017（平成29）年度になり、新たな3年ゼミ（11人）の中で、草加市の「福祉SOSゲーム」を体験してもらったが、高校生に対して、本ゲームをそのまま実施することは難しいという意見が多かった。そこで、ゼミの学生たちとともに、高校

生向けにゲームをアレンジすることになった。

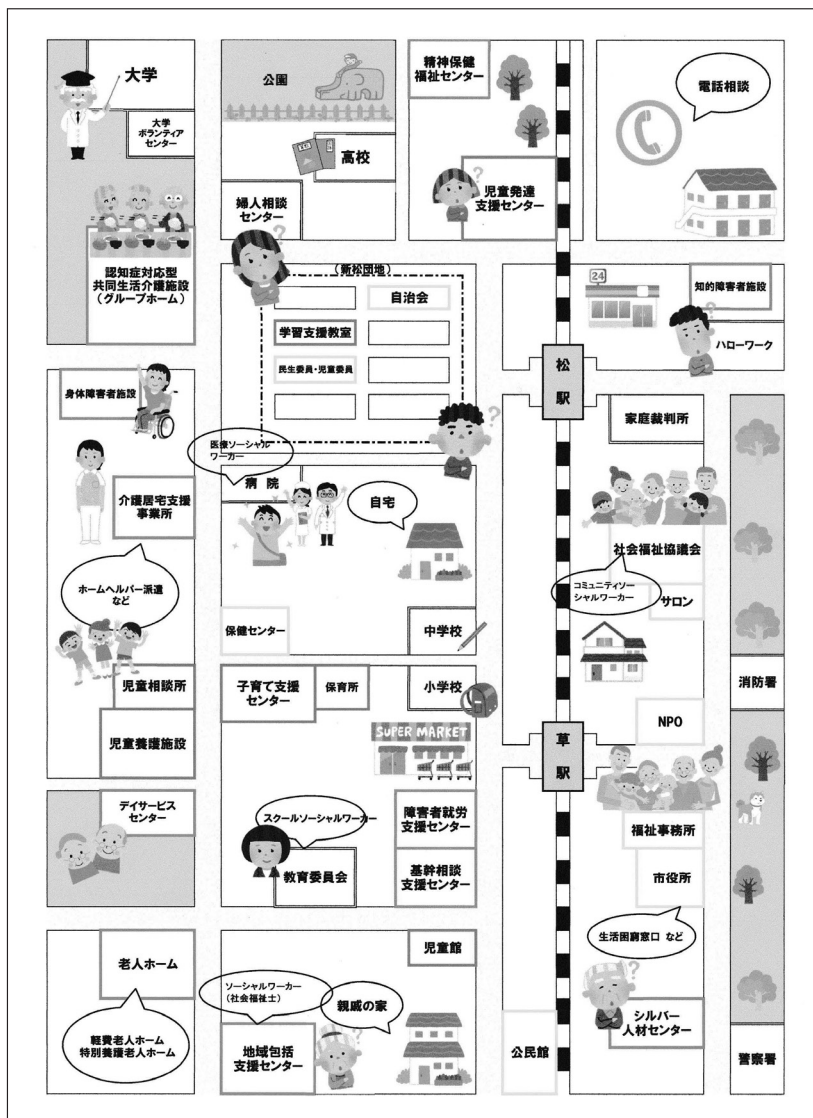
まず初めに、高校生にとってのゲームの主たる目的や進め方をゼミ内で検討した。高校生には、ケースカードを通して、高校生自身の身近で起こっている（あるいは起こり得る）事例について考えることを意識してもらうこと、そして、このような事例の場合は、どのような社会資源（人や団体・機関）があるか（あるいはないか）について学んでもらうことを目標とした。しかし、社会資源の知識を学ぶことを主目的とするのではなく、むしろ、そうした資源については、大学に入学後に勉強してもらおうという視点にたち、高校生には福祉の導入口として、身近な事例を考えることをきっかけに福祉の魅力を感じてもらうことに主眼をおくことにした。

ケースカードについては、高校生に親しんでもらえるように、中高生や大学生が絡んだ事例を盛り込んだ。ゼミ生たちは、高校生と年齢的に近いこともあり、自分自身の経験なども含めたリアルなケースを作成することができたように思われる。ゼミ生たちとの話し合いの中で、草加市の福祉SOSゲームでは、妊娠や非行の問題などの事例が扱われていないことに気付かされ、思春期の子どもとの問題が見過ごされていたことが明らかになった。次に、マップについては、楽しいイメージを抱いてもらうように、イラストをたくさん入れて、明るい街の雰囲気を出したり、福祉対象領域別に色づけをしてわかりやすさを強調した。またマップに配置する社会資源については、相談先として、教育関係の機関（大学、教育委員会、学習支援の場等）をいれたり、身近な相談先になりうるかもしれない親戚の家なども入れてみた。また、「養護老人ホーム」「特別養護老人ホーム」などの高齢者施設はひとくくりにして「老人ホーム」としたり、また、将来、社会福祉の専門職を目指して欲しいという意味も込めて「ソーシャルワーカー」（SW：医療SW、コミュニティSW、スクールSWなど）を配置したり、吹き出しをいれることで、その機関が何をしているかを説明したりした【図3】。取扱説明書はあえて配布せず、教室の中で社会資源を説明する模造紙を張ることにした。

オープンキャンパス（2017年8月6日に実施）では、「福祉SOSゲーム」の小体験という設定にし、一斉にゲームを開始するというスタイルではなく、いつでも出入り自由という形式をとった。一つの教室の中に、4つのテーブルを配置し、高校生（および保護者）が、教室にパラパラとやって来るが、一つのテーブルに3～5名くらい集まったら、ゼミの学生がファシリテーターとなりゲームを開始した。高校生には15分～30分という短い時間の経験であり、オープンキャンパスという性質

上一つの場所に高校生を長時間拘束することでもできないので、アンケートをとったり感想を十分に聞く時間はなかった。しかし筆者が観察している限りにおいては、ゼミ生たちが場の雰囲気を盛り上げてくれたこともあり、楽しみながらゲームを体験できたのではないと思う。とはいえ、終了後のゼミ生たちの意見の中では、高校生の多くは、社会資源の知識がほとんどなく、彼らにとってはかなり難しかったのではないかということが話された。

【図3】 高校生版「福祉SOSゲーム」のマップ



(2) 小地域地区における「福祉SOSゲーム」の取組—越谷市

現在進行中のゼミのプロジェクトは、越谷市地区版「福祉SOSゲーム」の作製である。越谷市の広域版を作製するのではなく、筆者の大学が属する越谷市北越谷地区・大沢地区という小地域に限定しての作製を試みている。本プロジェクトは、認定NPO法人さいたまNPOセンター越谷事務所（以下、NPOセンター）と協働で取り組んでいる。NPOセンターは、草加市の「福祉SOSゲーム」について、新聞記事で知り、越谷版を作製したいということで筆者に相談があった。筆者も越谷市の地域福祉推進協議会の委員でもあるので、越谷版を作製したいと思っていた矢先だったので、ちょうど良い機会であった。2017年9月から開始し、10月にはゼミ生たちは、地区内の民生児童委員、公民館、コミュニティ協議会、地域包括支援センターおよび本学の臨床心理の相談所などにインタビューを実施した。現時点では（本稿を執筆中）、教材は完成していないが、今回は、マップの社会資源に、地域性を重視し、民間の福祉サービス機関・団体について多く盛り込むことを考えている。草加市「福祉SOSゲーム」の作製にあたって、筆者が心残りだったのは、地域の民間の社会資源をうまく落とし込めなかったことであった。市役所との協働で作製されたこともあり、行政サービス機関については、行政の側も把握できていたのであるが、民間の社会資源の情報については未知数であった。もちろん、本ゲームは、ゲームを通して、参加者から民間の資源についての情報を得ることが可能という側面をもっていた。とはいえ、今回の小地域を対象とした地区版「福祉SOSゲーム」では、限定された地区での民間の社会資源を行政サービス機関とあわせて盛り込むことで、より現実的に地域の課題や社会資源の有無を考えるきっかけをゲームの参加者に与えることになるのではないかと考えている。

おわりに

冒頭で述べたように、我が事・丸ごと地域共生社会の実現を目指していく政府の方針では、今後

ますます市町村の役割として、住民主体の課題解決力を育み、地域力を強化していくことが必須となってくるだろう。以上述べてきたように、「福祉SOSゲーム」は、地域力強化を図っていくための一つ的手段として住民の課題解決力の向上に貢献できる可能性をもっていると考えられる。前述した厚労省が提示した地域共生社会の実現のための評価指標における地域力推進事業の取組項目のいくつかに合致する要素を本ゲームは含んでいる¹³⁾。

しかし、本来、地域福祉は地域住民の内発的な動機を根底に、住民が主体的に推進していくものであり、国からの外圧的な規定によって進められるべきものではない。「地域共生社会」という耳当たりの良いフレーズのもとで、地域福祉が国のトップダウン的な発想で、強制的に進められることには警戒心を常に抱き、また行政サービスの後退にならないように留意し、地域福祉を推進していくことが肝心である。

最後に、「福祉SOSゲーム」の取組は、大学の地域連携の一つの事例でもあったことを付け加えておきたい。本稿で述べてきたように、「福祉SOSゲーム」は、作製プロセスから評価に至るまで、草加市役所と本学のゼミの学生が密接に関係を持ちながら、試行錯誤しながら協働で作上げてきた成果物である。大学という教育・研究の場と、市役所という現実的な住民サービスを提供する場がそれぞれの良さを活かし、学生は地域社会に、市役所の担当職員は大学（のゼミ）に、それぞれ足を運び、議論を重ねた結果、より良いシナジー効果がもたらされたといえる。昨今、地方自治体には創造力を要求される仕事が増えられ、若い学生のアイデアや力を活かしたいと考える自治体は多い。福祉の領域の場合、筆者の経験上、「学生のアイデア募集」や「イベントボランティア募集」などがよく見受けられる。これらの中には、自治体がアイデアだけ、一方的に要求したり、学生を単なる労働力としかみていないものもある。大学と自治体の地域連携とは、お互いが対等な立場で双方向の関係を築き、お互いの利益となるような取組を協働で作業していくことであると、本ゲームを開発する中で筆者が実感したことである。

注

- 1) 社会福祉法の第1条は「この法律は、社会福祉を目的とする事業の全分野における共通の基本事項を定め、社会福祉を目的とする他の法律と相まつて、福祉サービスの利用者の利益の保護及び地域における社会福祉(以下「地域福祉」という。)の推進を図るとともに、社会福祉事業の公明かつ適正な実施の確保及び社会福祉を目的とする事業の健全な発達を図り、もつて社会福祉の増進に資することを目的とする。」と規定されている。
- 2) 社会福祉法の第4条は「地域住民、社会福祉を目的とする事業を営業者及び社会福祉に関する活動を行う者は、相互に協力し、福祉サービスを必要とする地域住民が地域社会を構成する一員として日常生活を営み、社会、経済、文化その他あらゆる分野の活動に参加する機会が与えられるように、地域福祉の推進に努めなければならない。」と規定されている。
- 3) 包括的な相談支援システムの構築、高齢・障害・児童等への総合的な支援の提供といった新しい地域包括支援体制の確立を目指すもの(<http://www.mhlw.go.jp/file/05-Shingikai-12201000-Shakaiengokuyokushougaihokenfukushibu-Kikakuka/bijon.pdf>, 2017年10月24日閲覧)。
- 4) 子供・高齢者・障害者等全ての人々が地域、暮らし、生きがいを共に創り、高め合うことができる「地域共生社会」の実現を提唱(<https://www.kantei.go.jp/jp/singi/ichiokusoukatsuyaku/pdf/plan1.pdf>, 2017年10月24日閲覧)。
- 5) 厚生労働省「「地域共生社会」の実現に向けて(当面の改革工程)」(平成29年2月7日厚生労働省「我が事・丸ごと」地域共生社会実現本部)(<http://www.mhlw.go.jp/stf/houdou/0000150538.html>, 2017年10月24日閲覧)。
- 6) 改正社会福祉法の第4条2では、「地域住民等は、地域福祉の推進に当たっては、福祉サービスを必要とする地域住民及びその世帯が抱える福祉、介護、介護予防(要介護状態若しくは要支援状態となることの予防又は要介護状態若しくは要支援状態の軽減若しくは悪化の防止をいう。)、保健医療、住まい、就労及び教育に関する課題、福祉サービスを必要とする地域住民の地域社会からの孤立その他の福祉サービスを必要とする地域住民が日常生活を営み、あらゆる分野の活動に参加する機会が確保される上での各般の課題(以下「地域生活課題」という。)を把握し、地域生活課題の解決に資する支援を行う関係機関(以下「支援関係機関」という。)との連携等によりその解決を図るよう特に留意するものとする。」と規定されている。
- 7) 草加市のホームページ参照(<http://www.city.soka.saitama.jp/>, 2017年10月24日閲覧)。
- 8) 草加市地域福祉計画 83頁。
- 9) HUGには、英語の「抱きしめる(ハグする)」の意味もこめられている。
- 10) 当日は、聴覚障害者の方々も健聴者とのグループに交って、手話通訳を伴って実施された。
- 11) 「やしお市孤立問題研究会」は、「NPO法人つながるネットワーク八潮」と「やしお市民大学OB会」が母体となって2014(平成26)年4月に設立した市民団体である。八潮市の地域生活上の課題解決に向けて、行政やNPOまたは地縁型組織、社会福祉法人等と情報を共有しながら、地域コミュニティに貢献することを目指している。当会のメンバーが草加市の地域福祉講座でHUGを体験したことがきっかけで、当会はHUGの普及活動を行っている。
- 12) 例えば、朝日新聞2017年2月17日付、埼玉新聞2017年1月15日、J:COM放送など。
- 13) 地域力強化推進事業(我が事)の項目では、「住民を中心とした話し合いの場や集いの場の把握を行う」「支援の担い手となる人に向けて、情報発信や学習会の開催を行う」「新たな活動や催しを実施する」などがある(<http://www.mhlw.go.jp/stf/shingi2/0000178668.html>, 2017年10月24日閲覧)。

[抄録]

政府は「地域共生社会の実現」への改革を進める中で、改革の柱の一つとして、「地域課題の解決力の強化」を掲げている。そこでは地域住民が主体的に地域課題を把握し、解決を試みる体制づくりや専門支援機関と連携して解決を図っていくことが期待されている。

本稿は、草加市健康福祉部と筆者の大学のゼミと協働で開発した「福祉SOSゲーム」を紹介し、本ゲームが住民の地域課題の解決力を高め、地域力の構築の一助となることを示すものである。「福祉SOSゲーム」は、地域の課題・問題や社会資源を学ぶという模擬体験・参加型の教材である。もともと草加市民の福祉の理解を深め、福祉の担い手を増やす目的で行われてきた地域福祉講座を検討する中で本ゲームは誕生した。本稿では、本ゲームの作製経緯、その概要、実施状況および評価について述べる。また、本ゲームが、参加者や地域の実情に応じて、さまざまな発展の可能性を持っていることについても言及する。
