

第2回 アーバンデザインセミナー レポート

1 セミナー概要

日時：1月13日（土）13時00分

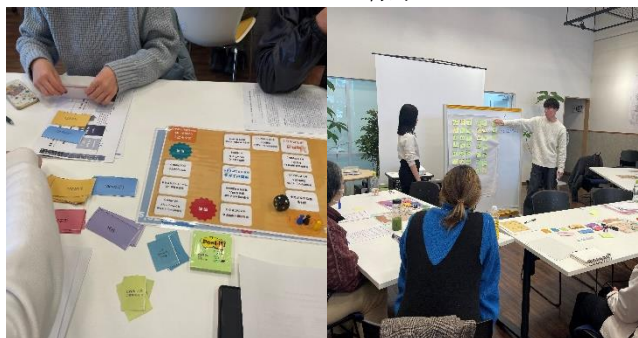
場所：UDCBK

テーマ：「地域福祉」×「まちづくり」

講師：立命館大学産業社会学部 永野聡 准教授

参加者：31名

<セミナーの様子>



2 当日の様子

セミナーは二部制で実施され、前半は60歳からのライフイベントを想定したボードゲーム『60歳からの人生ゲーム*』を体験し、後半はゲームの普及方法や実用性をテーマにワークショップが行われた。

ワークショップでは、福祉現場において活用できるのではないかという意見や、普及にあたっては対象とする年代を絞った方がいいのではないかという意見が聞かれた。

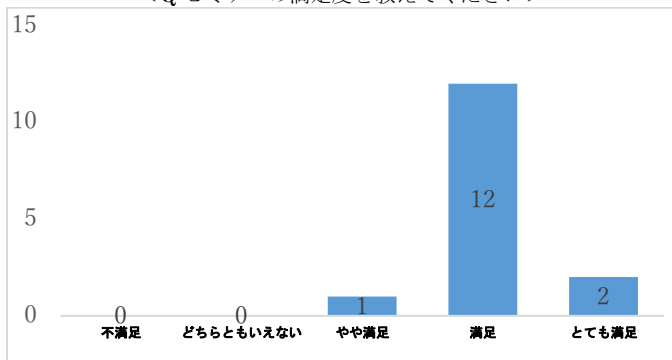
※『60歳からの人生ゲーム』

看取りを行う医療従事者の要望から生まれたゲームであり、止まったマス目に応じたアンケートに答える中で、人生の振り返りや突発的な事故・病気、終末期医療などを考えられるシナリオになっている。

3 アンケート結果 <アンケート回答 15名>

1) 満足度

<Q:セミナーの満足度を教えてください>



【コメント】

- 60才からの人生ゲームが面白かったです。もっとじっくりやりたかったです。
- 人生ゲームを通して他の参加者の方の価値観にふれることができたし自分の今後の人生についても考える時間になった。
- ゲームを通して身近におこりうる問題点や考えを改めて認識することができた。

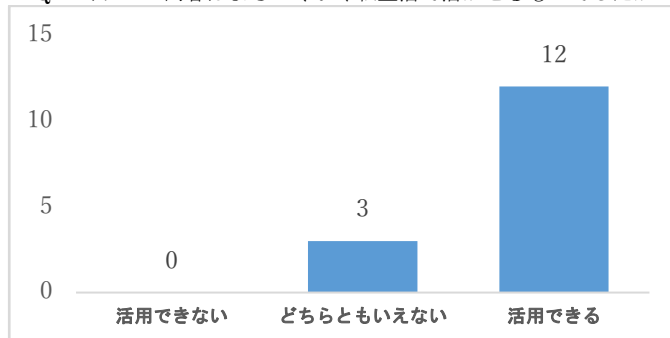
○業務に関連する内容で活かそう。

○楽しくゲームが出来て、考えることも出来た。

○大変面白く、ゲームという手法で老後の問題点に迫っていただける良い方法と感じたから。

2) 活用について

<Q:セミナーの内容はまちづくりや私生活で活かせるものでしたか>



【コメント】

■活用できる

- 人と話しながら、今後の人生について前向きに考えられるため。
- 仕事（業務）で関連するから。
- ある程度の高齢の者にとっては、目前に迫っている問題点、内容であると思うから。
- 「老後を考える」や「自分をみつめる」などのテーマでも活用できると思うし、ミドル世代から利用する事で自分の親の事、自分自身、子供の事としっかり考えるキッカケになると思います。
- 難しいテーマですが大事なことについて話しあうとき、こういった人生ゲームの要素を活用すればいいかもというアイデアをもらいました。
- 己を知って(何に楽しさを求めているか、何を大切に思っているか等)前向きに生きることを再確認出来た。

■どちらともいえない

- 具体的な活用イメージが自分にはまだわからない。皆さんのアイデアを聞いてみたいです。
- 奥深い内容のためすぐに私生活に活かせるとはいえない。

4 まとめ

セミナーでは、『60歳からの人生ゲーム』を体験いただく中で、普段話すことが難しい人生の向き合い方について自然と話すことができ、家族で話し合うきっかけ作りになるという声や福祉現場においても役立てられそうだという声が多く聞かれた。

このように、ボードゲームという気軽に実施できるツールを活用して、高齢者の終末期の迎え方について家族や支援者がともに話し合う機会が創出されることで、誰もが安心して暮らせるまちづくりにつながることと期待できる。

UDCBKとしては、まちづくりや都市計画について話し合う上でも福祉・医療的な視点も取り入れつつ、今回のようなツールを実装する際の連携の拠点としての機能を強めていきたい。