

令和8年度第1回国分寺市地域福祉推進協議会

日時：令和8年7月8日（水）

午後1時30分～午後4時30分

会場：リオンホール（cocobunji WEST 5階）

出席委員 38人

市職員（健康部長、都市づくり課、協働コミュニティ課、公民館課） 5人

一般社団法人コレカラ・サポート 9人

【事務局】地域共生課課長（小峯）

地域共生課重層的支援体制整備担当係長（吉沢）、

地域共生課重層的支援体制整備担当（松崎、松下）

次第

1 開会挨拶

2 会長及び副会長の互選について

3 令和8年度年間スケジュールについて

4 令和8年度国分寺市地域福祉推進協議会について

5 コミュニティコーピングゲーム体験

6 閉会挨拶

資料

【資料1】国分寺市地域福祉推進協議会設置要綱

【資料2】令和8年度国分寺市地域福祉推進協議会年間スケジュール

【資料3】令和8年度国分寺市地域福祉推進協議会について

【資料4】ワークシート

開会 午後1時30分

1 開会挨拶

事務局より資料確認を行い、併せて記録作成のための写真撮影及び音声録音について説明を行った。

【開会挨拶（橋本副市長より丸山市長からのメッセージを代読）】

皆様、本日はご多忙のところ、令和8年度第1回国分寺市地域福祉推進協議会にご出席いただき、誠にありがとうございます。日頃より、本市の地域福祉の推進にご理解とご協力を賜り、心より感謝申し上げます。さて、近年、地域における人と人とのつながりの希薄化が進み、社会的孤立が大きな課題となっております。こうした中、地域福祉を推進していくためには、地域にどのような資源があるのかを知り、それらをいかにつなげていくかが重要となります。本日は、「コミュニティコーピングゲーム」を通じて、楽しみなが

ら地域資源の発見や、その活用方法について理解を深めていただきたいと考えております。このゲームは、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のゲームです。体験を通じて、「地域資源の発見」そして「地域資源をつくる・まもる」ことへの新たな気づきを得ていただければと思います。今回は、協働コミュニティ課、都市づくり課、公民館課の職員も参加していますので、地域で活躍されている皆様と一緒に協力してゲーム体験をすることで、地域課題の解決に向けたきっかけとなることを期待しております。結びに、本日お集まりの皆様の今後ますますのご活躍とご健勝を祈念いたしまして、私からの挨拶とさせていただきます。

2 会長及び副会長の互選について

委員からの推薦により、宮崎委員が会長、小川委員が副会長に選出された。

【宮崎会長挨拶】

皆様こんにちは。ただいま会長に御推挙いただきました、国分寺市民生委員・児童委員協議会の宮崎邦子と申します。どうぞよろしくお願いいたします。会長として微力ではございますが、国分寺市社会福祉協議会の小川副会長とともに地域福祉推進協議会の議事の進行に努めてまいります。これまでに地域福祉推進協議会では「地域でつながる交流の場」をテーマに地域で活動している皆様と課題や社会資源を共有しながら、新たな気づきや魅力を発見するためのグループワークを行ってきました。また、ナビゲーターによる活動報告も行ってきました。地域の中で支援が届かず悩みを抱える社会的孤立の状態をどのように解消していったら良いのかを検討してまいりました。それらを踏まえ、今年度は新たな取り組みとして、コレカラ・サポート代表理事の千葉晃一様をお迎えしてコミュニティコーピングを体験させていただきます。千葉様からもこれからご説明がありますが、「コーピングとは何だろう」、対処する課題と向き合うという意味があり、悩みを抱える人に対して、解決へのヒントを学ぶためのコミュニケーションツールとしてさまざまな場面で活用されているそうです。一人ひとりが頭で理解するだけでなく、実際にゲームを体験することでどのようなアクションを起こせば良いのか、対応策や取り組みについても皆様の活動をグループ間で共有しながら課題と向き合う作業を行っていただければと思います。本日は長時間となりますが最後までどうぞよろしくお願いいたします。

【小川副会長挨拶】

皆様こんにちは。国分寺市社会福祉協議会事務局長の小川と申します。皆様方には、いろいろな場面で助けていただいており、改めて御礼申し上げます。昨年度も副会長をさせていただきました。この会は、それぞれ地域で団体・法人・個人と、いろいろな分野で活躍されている方が一堂に集まっていると思います。皆様方、そうした中で、国分寺の地域福祉という視点においては、同じベクトルを持った人たちが集まっていると思います。平日の午後という貴重な時

間を使っていますので、副会長として会長を補佐し、また、事務局とも工夫を重ねて、この会が有意義なものとなるように努めてまいりますので、皆様方の特段の御支援をよろしくお願いいたします。

3 令和8年度年間スケジュールについて

【事務局説明】

資料2「令和8年度国分寺市地域福祉推進協議会年間スケジュール」について説明する。第1回協議会開催後、第2回協議会を令和9年1月21日に開催予定としている。また、第2回協議会開催後には今年度の振り返りとして、2月頃に「活動情報・取組情報シート」を御提出いただき、3月頃に取りまとめたものを送付する予定である。

4 令和8年度国分寺市地域福祉推進協議会について

【事務局説明】

資料3「令和8年度国分寺市地域福祉推進協議会について」を説明する。地域福祉推進協議会は、地域で活動される皆様が集まり、地域の課題や社会資源などを共有し、意見を出し合うことで新たな関係性の構築や気づきを得て、地域に還元できることを探る取組が行われており、地域福祉の推進に係るプラットフォームとして展開されている。展開に当たっては「情報の発信」、「刺激の循環」、「魅力の発見」、以上の3つのコンセプトを設定している。

5 コミュニティコーピングゲーム体験

- 一般社団法人コレカラ・サポート代表理事の千葉様からの挨拶、ゲームの紹介
 - ・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のゲーム
 - ・他のボードゲームと異なり、勝ち負けを決めるのではなく、みんなで共通のミッションをクリアすることができればゲームのクリア。みんなで協力するというのが特徴
 - ・このゲームのテーマは「孤立」。必要なときに必要な助けが届かない状態を解消したい。悩み事をどこに相談したら良いか分からないと、抱え込んでしまつて支援が届きにくくなってしまうので、そうではなく、「地域 みんなで一緒に向き合っていきましょう」というメッセージを込めてコーピングという言葉の名前につけた。「地域の中で支援が届かずに悩みを抱える人に対して、人や地域資源をつなげることで、悩みを解消し社会から孤立することをなくすことができる。」
 - ・ゲームのコンセプトは、「地域 みんながプレイヤー」。テーブルごとにみんなが協力するので、誰が何を得意とするのか、お互いを理解することが、このゲームをする上で大切になる。それは、実際の生活でも同じであるということが、ゲームを通じて伝えたいメッセージ。
- 7テーブルに分かれ、テーブルごとにコミュニティコーピングゲームの実施

- ゲームプレイを前半と後半で分け、前半終了後にそれまでの振り返りとして、ゲーム盤面を見ながら「この先、この困難を乗り越えるには何が大事なのか？」をテーブルごと検討
- ゲームプレイ後半が終了したら、資料4「ワークシート」に沿って、問いに対する考えを各自記入し、その内容をテーブル内で共有し、各テーブルの代表者より発表

発表の際に出た意見の概要

『問1 ゲーム終了時地域は現実だとどのような状態ですか？』

- ・災害が途中で起きてしまい、住民カードが一気に増えてしまった。コーピングできずに最後は終わってしまい、悩みを抱えた人が地域にあふれてしまった状態。現実置き換えて考えたときに、最近は向こう三軒両隣みたいな関係が無くなってしまい、地域を知る機会が無い。核家族化が進んできているので、地域とつながる必要を感じる人も少なくなっている。
- ・大震災と感染症によって何回か崩壊してしまった。住民カードがあふれてしまい、コーピングできずに崩壊してしまったケースが多く、話を聞かないと解決に至らない、まずは話を聞くことが大事。天災は忘れた頃にやってくるということを改めて共有して、そういったときに冷静に対処する地域力が大事

『問2 ゲーム全体を振り返って、より良い国分寺市にするにはどのような人がいたら良いと思いますか？また、その理由は？』

- ・「穏やかせっかちな人」…スピーディーに解決まで至れるのではないかな
- ・「おせっかいおばさん」…いろいろな人たちに声をかけてつなげてくれる存在。「共助」の部分で、公的な機関だけでなく地域の人同士で、お互いが助け合える関係をどう作っていくかが大事。地域から「あの人うるさいよね」と言われてしまう存在にさせないことも大事。「そういう人は大事だよ」という地域の寛容さが国分寺にできると良い。
- ・どのような人がいたら良いかではなく、皆一人ひとりが他人事にせず自分の問題に取り組み、人の話を聞けるよう許容量を広げる。それだけでも違うのではないかな。
- コレカラ・サポート副代表の影山様からのまとめ
 - ・コミュニティコーピングゲームというゲーム形式にした理由として、なるべく多くの人たちに課題を知ってもらいたいと考えた時に、真面目にこの課題を伝えても関心がある人は少ないので、なるべくハードルを下げるためにゲーム形式にした。
 - ・ゲームの中ではあるが、さまざまな意思決定のタイミングを経験したと思う。テーブルを囲う、それぞれ違う立場の人が、自分なりの考えや仲間と相談しあって意思決定をして前へ進める疑似体験をしたと思うが、その話し合いのプロセスこそが地域に必要なことであると思う。

- ・振り返りの中で出た意見で、誰か固定ではなく、みんなで地域をどうみていくかという点について、国分寺に限らず、みんなが主体的に地域の課題に対して向き合っていく空気感を作るためにはどうしたら良いかという視点はすごく大事だと思う。
- ・地域にはいろいろな人たちがいて、活躍の場や機会が得られていない人もいると思うので、掘り起こしていくためにも、皆さんの活動の中で、そうした人をどうやったら巻き込めるのか、巻き込む余白をあえてどうやって作るのか考えてほしい。
- ・「世間」という言葉は、日本にしかない概念。日本世間学会というのがあって、学会は対義語を「社会」と位置付けている。「社会」は、自分とつながりのない人も住んでいる空気感とかつながりのこと。対して「世間」は、自分が利害関係を結んでいる顔の見える関係のこと。「世間」の中での当たり前が、きっと「社会」でも当たり前だろうと考えてしまうが、核家族化などもあり、それがずれてきてしまっている。「世間」の人が苦しんだ時に我々はすぐ動けるが、「社会」の人が苦しんだ時に動くことをためらってしまうことがある。「世間」を広げて、「社会」と「世間」を近づけていく動きが必要。「社会」に住んでいるまだ「世間」になっていない人たちをどのように自分たちとつながりを作っていくのかという観点が大事だと思う。

6 閉会挨拶

【宮崎会長】

以上で全ての議事が終了しました。

コレカラ・サポートの皆様ありがとうございました。本日はコミュニティコーピングゲームを御指導くださいました千葉様、コレカラ・サポートの皆様に改めて拍手を送りたいと思います。

本日初めてコミュニティコーピングという体験ゲームをさせていただきましたが、皆様いかがだったでしょうか。最初は戸惑いもありましたが、それぞれ班に入ってくださったファシリテーターの皆様の進行で、課題の意味を考えながら、コーピングを体験することができたと思います。各テーブルでの活発な意見交換の様子を聞きながら、やはりみんなで考えながら体験することで一人ひとりが、自分は何ができるか、得意なこと何なのか、また地域に暮らす方々の話を聞き、困っている人を孤立させないために何ができるのか考えるきっかけになったと思います。また地域の中でつながりを持たない人の置かれている立場や状況を知ることができました。この様なコミュニティコーピングというゲームを通して、私たちが今できることをやっていきたいと思います。本日は長時間になりましたがご協力くださりありがとうございました。これで閉会させていただきます。皆様お疲れさまでした。

閉会 午後4時30分