



街のコーチング屋さん

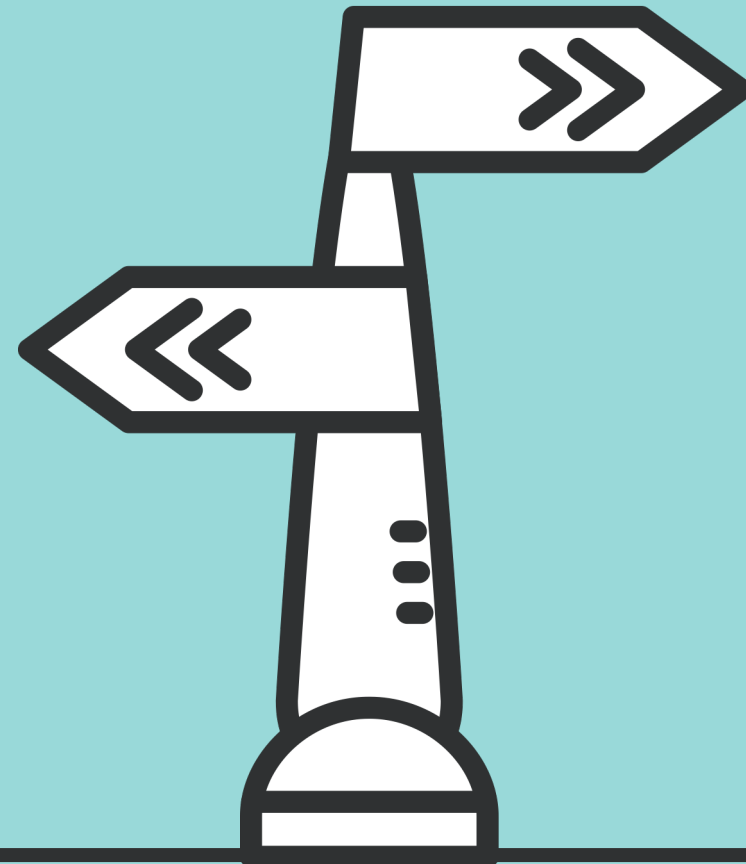
地域志向活動助成金 活動報告会

熊澤 典子

2024.02.10

OUR PHILOSOPHY

01



街のコーチング屋さん
とは

2021年 まつど地域活躍塾で出会った3名で結成

「コーチングが当たり前の世の中に」 を掲げて松戸市内で活動している 任意団体です。

【暮らすコーチングメソッド講座】

毎月第四火曜日：ギャラリーカフェ「雨読」にて「暮らすコーチングメソッド」講座を開催。参加者の皆さんと交流しながら語り合うサロンのような講座です。

【カフェでお話会】

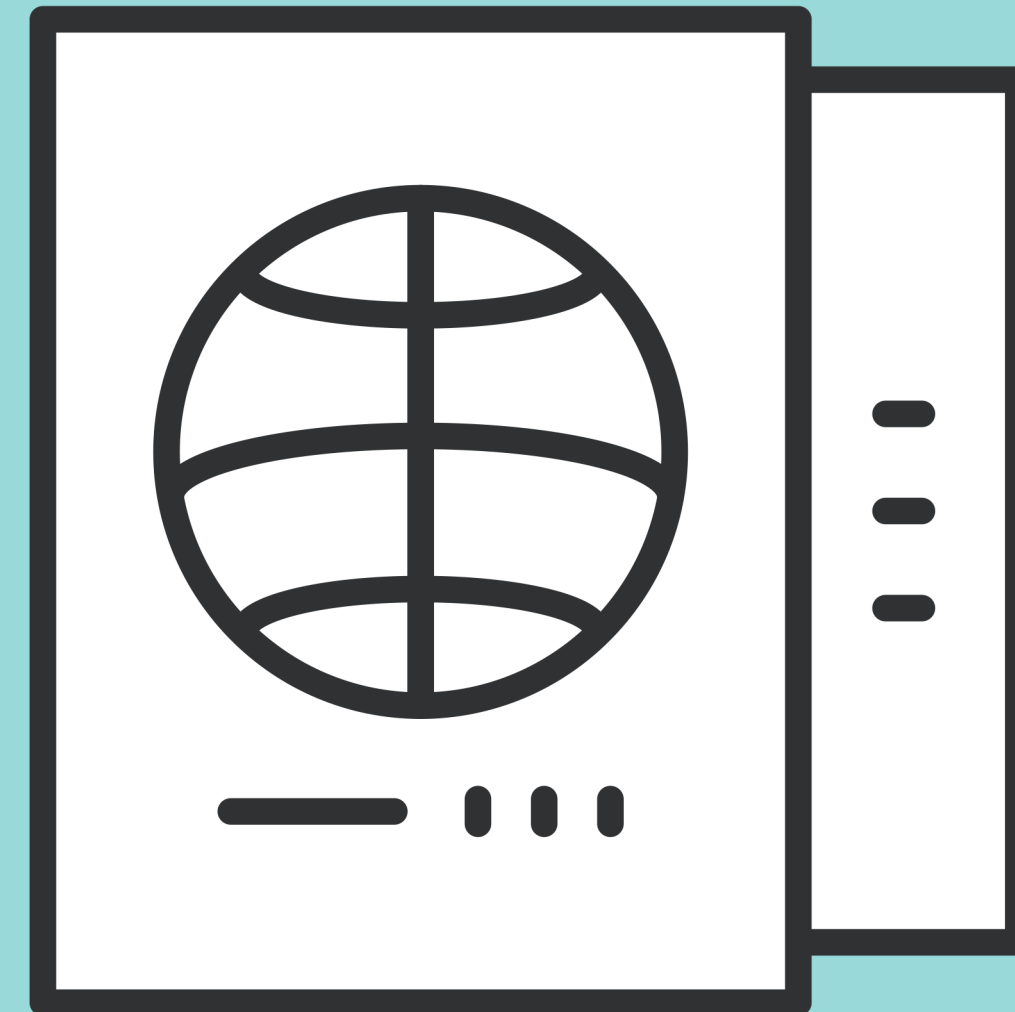
偶数月第三水曜日：さんさんカフェにて「対話型アート鑑賞」や「photoカードを使って未来の私をみる」など、さまざまなワークショップを通してコーヒーと共に穏やかな時間を共有しています。



ENCOUNTER
WITH CUC

02

千葉商科大
との出会い



まつどみらいカイギ

- ・まつどみらいカイギは市民活動団体の活動見本市であり、「まつどの未来」を語るタウンミーティングでもあります。
- ・街のコーチング屋さんは、2021のみらいカイギで「カードゲームを作りたい！」でプレゼンし、1年間のプロジェクトがスタート。
- ・2022年、CUCがブース出展されていたところで街コとの出会いがありました。

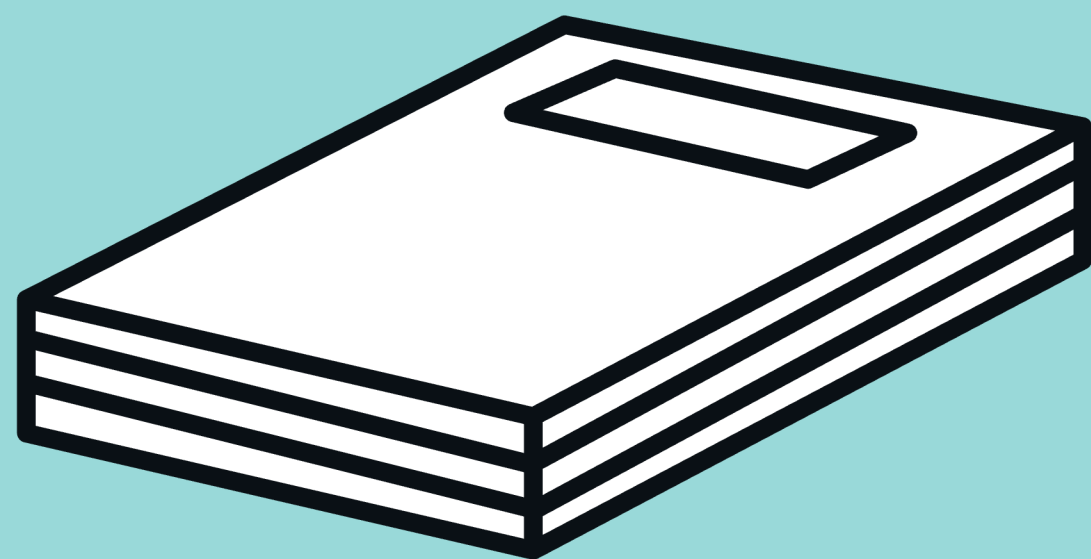


2023も来てくださいましたー

助成金応募の動機

- ・開発中のカードゲームに学生の皆さんのアイデアを活かしたい！
- ・学生の皆さんと、ゲームマーケットに出展したい！
- ・松戸だけではなくおとなり市川にも活動を広げたい！





ACTIVITY REPORT

03

活動の報告

2つのゲーム

設計の進んでいた「リフかる」と、ゼロからスタートの「メインゲーム」の2種類を2つのチームで進めることになりました。「リフかる」は元々の「キャラ編」に加えて、新たにリアルな大学生活の悩みを解決する「キャンパスライフ編」も作ることになりました。

リフかる とは リフレーミングかるた

リフレーミングとは、物事の本質を捉えながらその枠組みを変えてみることです。

キャラ編

キャンパスライフ編 CUCで生まれました

8つのスキル：

聴く・承認・受容・共感・アドバイス
質問・批評・楽観視・・・

さあ、フィールドで出会った人にどのスキルで対応する??

メインゲーム

仲間を増やしてコロニーを広げながら、コミュニケーションスキルについて学べるゲームを目指しています



コウちゃん

タカトモ



朽木先生

毎回ネクタイがおしゃれなゲーマー。



- チーム紹介 -
朽木ゼミ
4年生
キャンパスライフ編
担当

はまちゃん



しほちゃん



はっつー



キクリン

- チーム紹介 -

2年生有志

メインゲーム
担当



りょーすけ



ことみん



りゅーき



はると



朽木先生



ゅーり



ゅーま



いむーら



いいちゃん



もってい



まー姉



ちえる

01 05/29 10:55-12:40

02 06/12 10:55-12:40

03 06/12 17:25-19:05

04 06/21 17:25-19:05

05 07/10 10:55-12:40

06 07/10 17:25-19:05

07 ワンデイキャンパス
07/24 10:00-12:00

08 07/31 10:00-12:00

09 07/31 10:00-12:00

10 08/23 10:00-12:00

11 09/06 10:00-12:00

12 09/27 10:00-12:00

13 10/10 17:25-19:05

14 10/24 17:25-19:05

15 11/14 17:25-19:05

16 11/28 17:25-19:05



18 days
40 hours

活動日程

キャンパスライフ編開発プロセス

05 ゴール

- ・7月24日の「ワンデイキャンパス」に1年生に体験会を行う
- ・12月9日のゲームマーケットに製品を出展する

04 テストプレイ

実際にダミーカードでテストプレイを繰り返して、課題と解決の数を絞り枚数を決めていく

03 組み合わせ

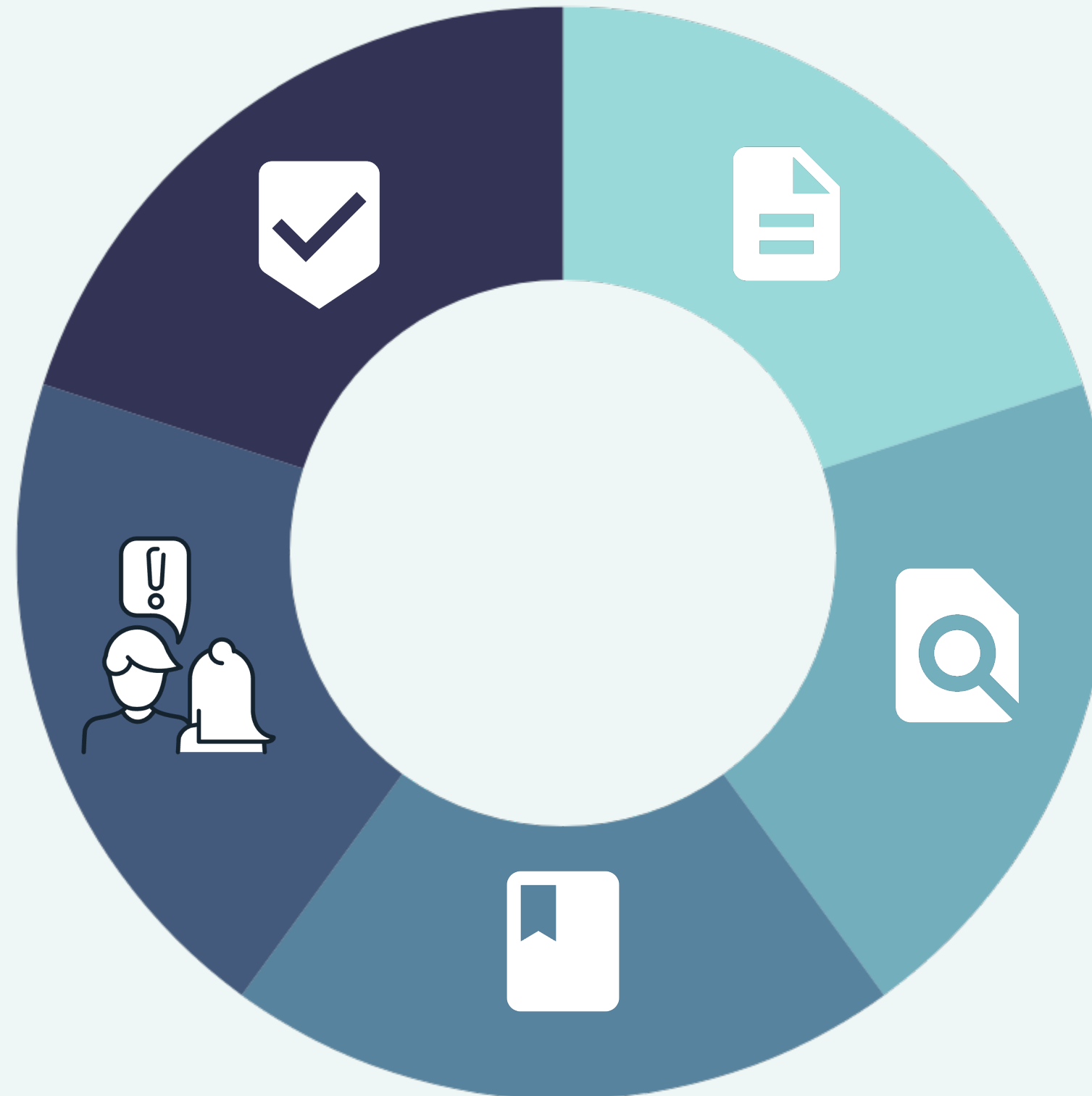
01と02の組み合わせを考える。”答えは一つではない”を前提に、「解決」を整理していく

01 課題のpick up

大学生活でありがちな「悩み」や「ぼやき」「不満」などのストレスをあげていく

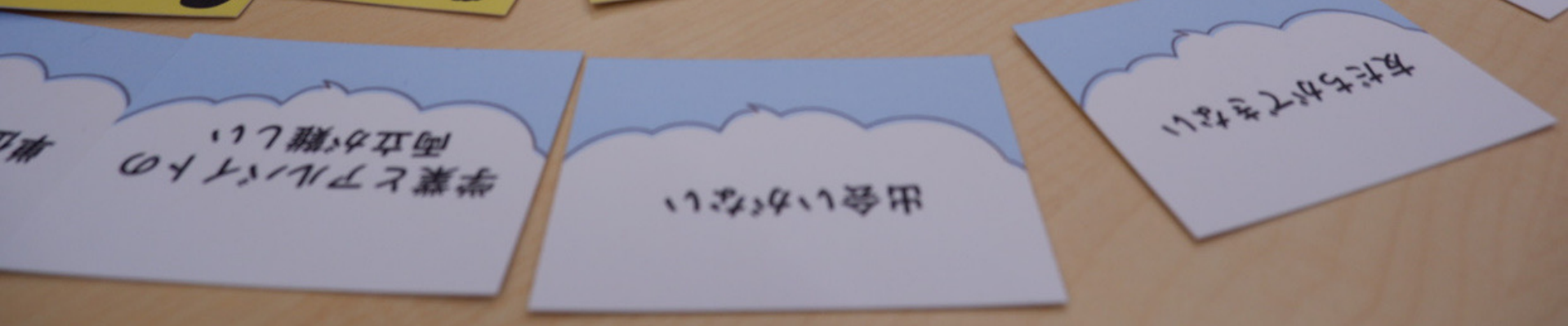
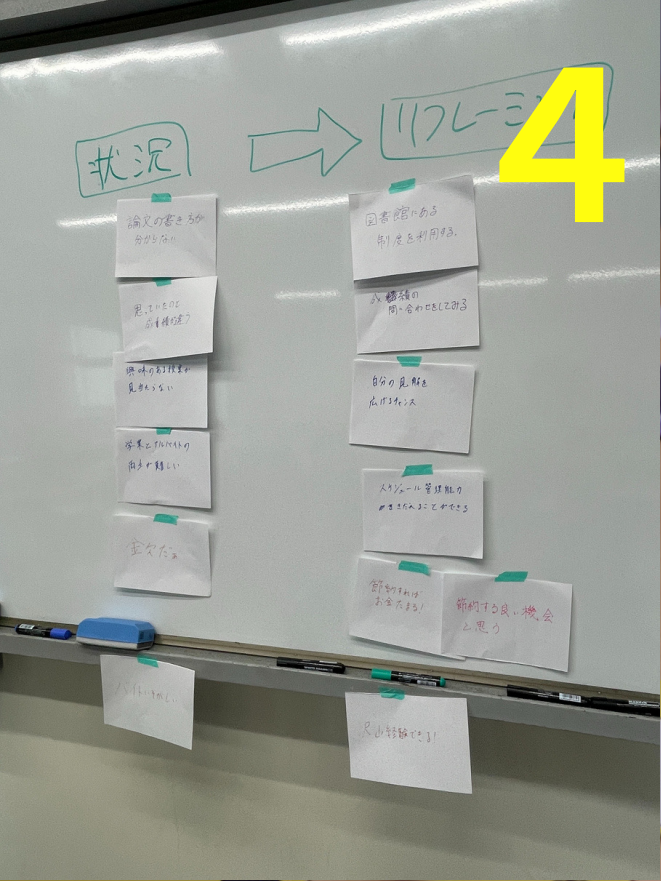
02 解決の提示

リフレーミングを使って、課題を解決できる考え方をあげていく



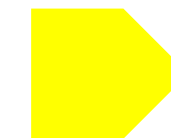
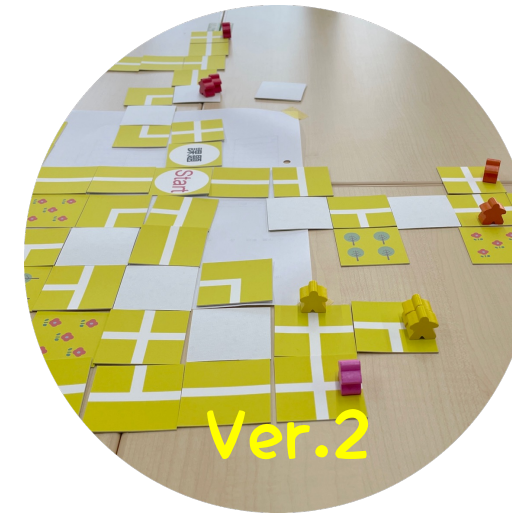
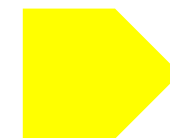


4年生・朽木ゼミ



メインゲーム

ゲームで楽しく遊んでいるうちにいつの間にかコミュニケーションスキルを「知る」ことができたらいね、との思いから始まったゲームプロジェクト。詰め込みすぎの初代モデルVer.0から、「リフかる」を分離してメインゲーム（と呼んでいました）をシンプルに。フィールド構築とコミュニケーションを行ったり来たりする **メインゲーム** がもうすぐ完成します。



4人（チーム）で自陣を繋げて広げる。やってみないとバランスがわからない。テストを繰り返す。マスではなく人数に着目

設計

ゲームは2層構造。
・フィールド構築部分
・対話イベント部分
2層の乖離とフィールド部分のゲーム性を検討

フィールド

ここのバランスが重要

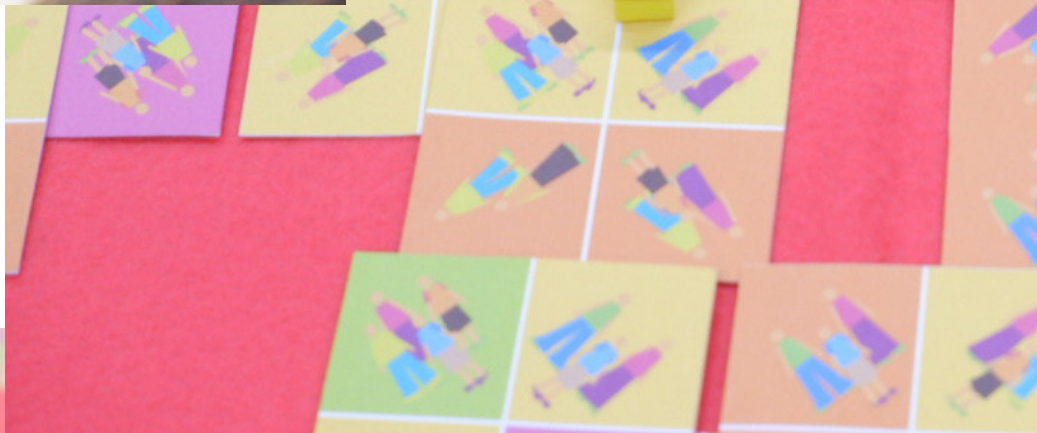
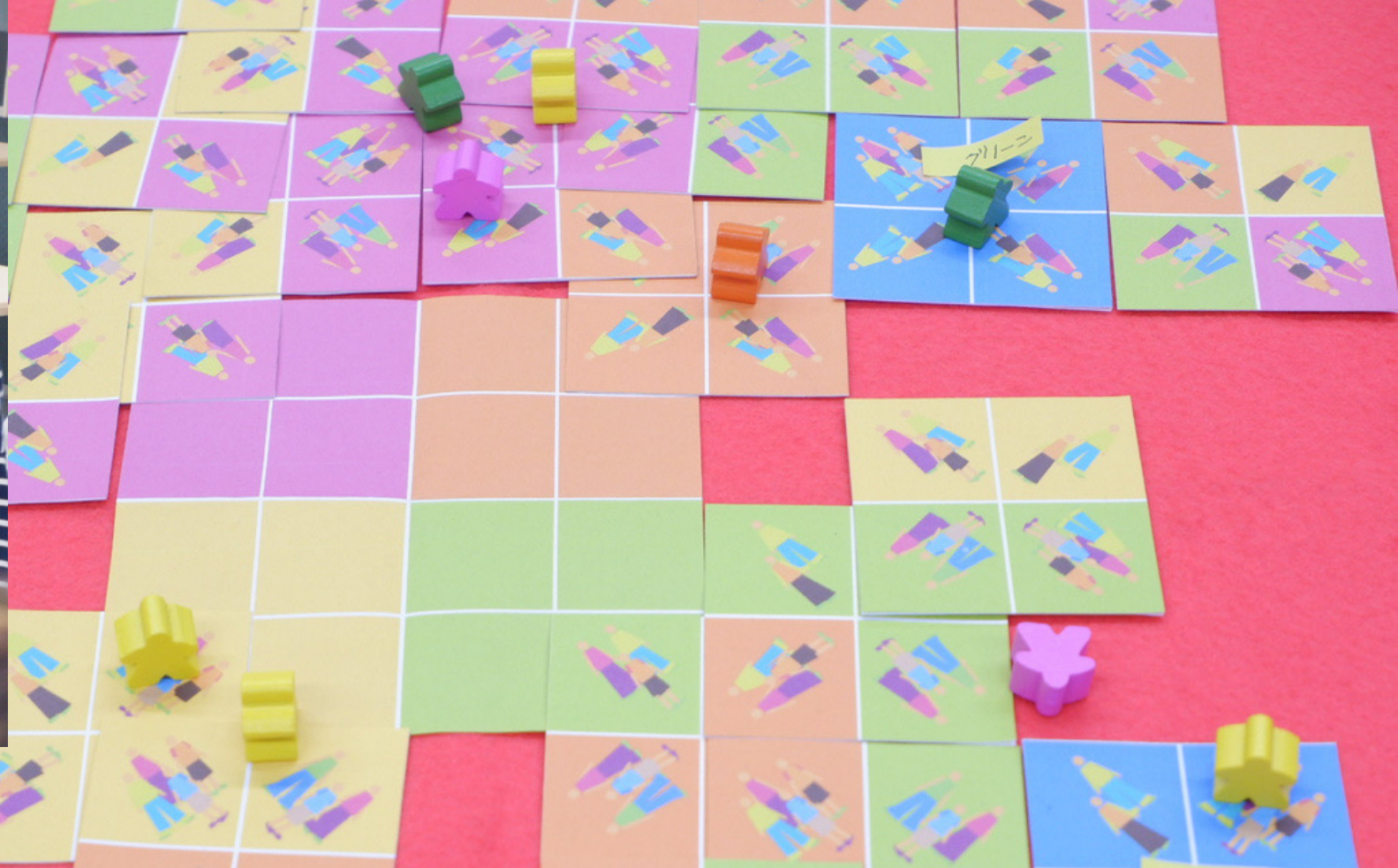
イベント

イベント発生を多くすることで2層構造の乖離回避を図る。裏面に回答を記載して、判定面を解決。サイコロでさらに「イベント性」をプラス。

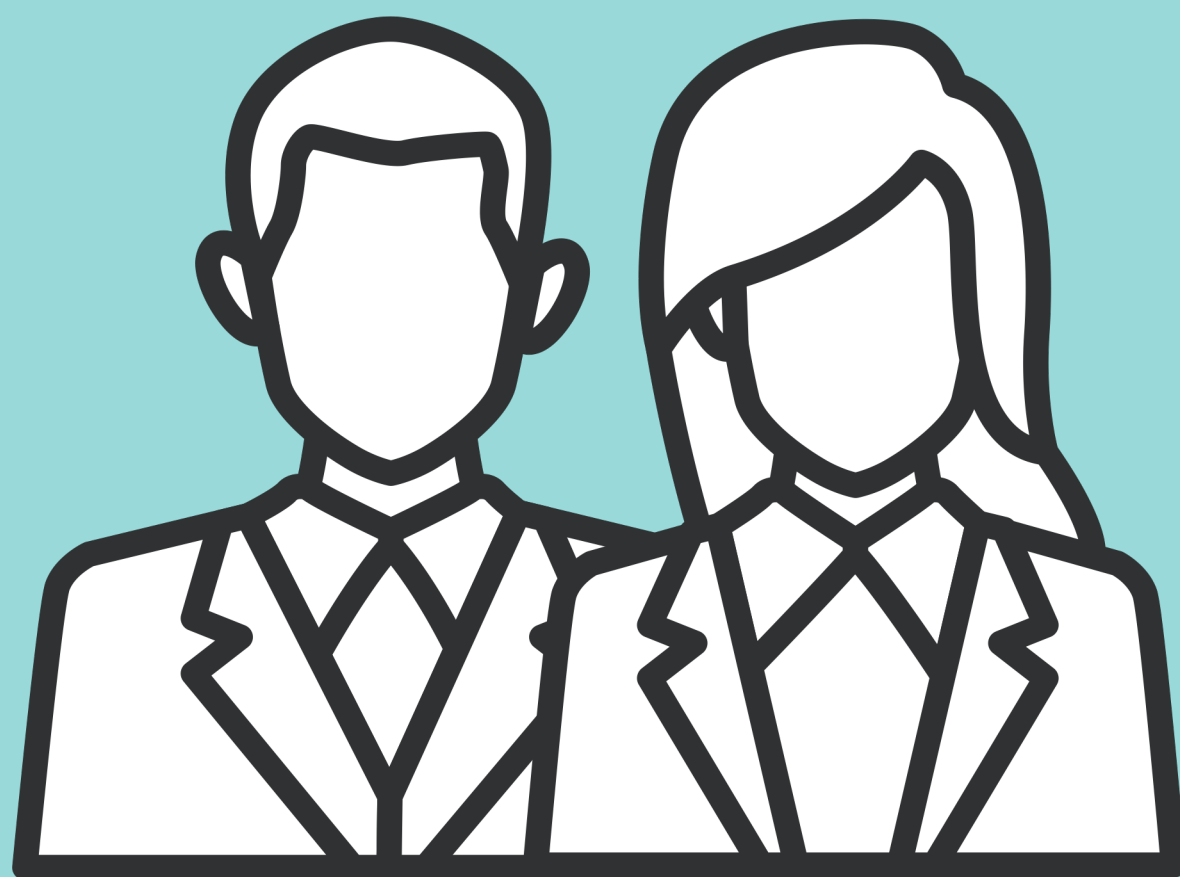
Goal

2004年春のゲームマーケットに製品で試遊・販売する！

ミニゲーム
2枚まで
人④
296 ひんく (34+40)×
167 オレンジ 47+30×
395 グリーン 49+40×
897 きいろ 39+30×



2年生



RESULT

04

成果

1

カードゲーム

できました



リフかる キャンパスライフ編

困った状況カード：27枚
解決カード：36枚

リフかる キャラ編

読み札：39枚
取り札：39枚

2



2023年7月24日

10:00 - 12:00

ワンデイキャンパス
1年生 116名

リフかる キャンパスライフ編

体験会

やりました

ファシリテーター：

しほちゃん・はまちゃん・コウちゃん・はっつー・タカトモ
ま一姉・もってい・ゆーり・はると



- MESSAGE -

CUCホームページより

<https://www.cuc.ac.jp/news/2023/mstsp000002yr0h.html>

カードの内容を考える際に、多くの人に当てはまる「困った状況」と「解決策」を考える点が最も苦劳しました。ワークショップでファシリテーターをしたときに、プレイヤーに提示した「解決策のカード」の内容だけでは少し不十分で、補足が必要になる場面もあり、プレイヤーそれぞれに異なる価値観あり、伝えることの難しさを実感しました。また、ゲーム制作を通してリフレーミングを学び、普段の生活に取り入れたところ、心に余裕を持てるようになりました。自分だけではなくリフレーミングから円滑なコミュニケーションに繋げていきたいと思います。

政策情報学部4年 菊地瞭斗さん(四街道北高校出身)



2023年12月10日 ゲームマーケット秋 一般ブース出展！！

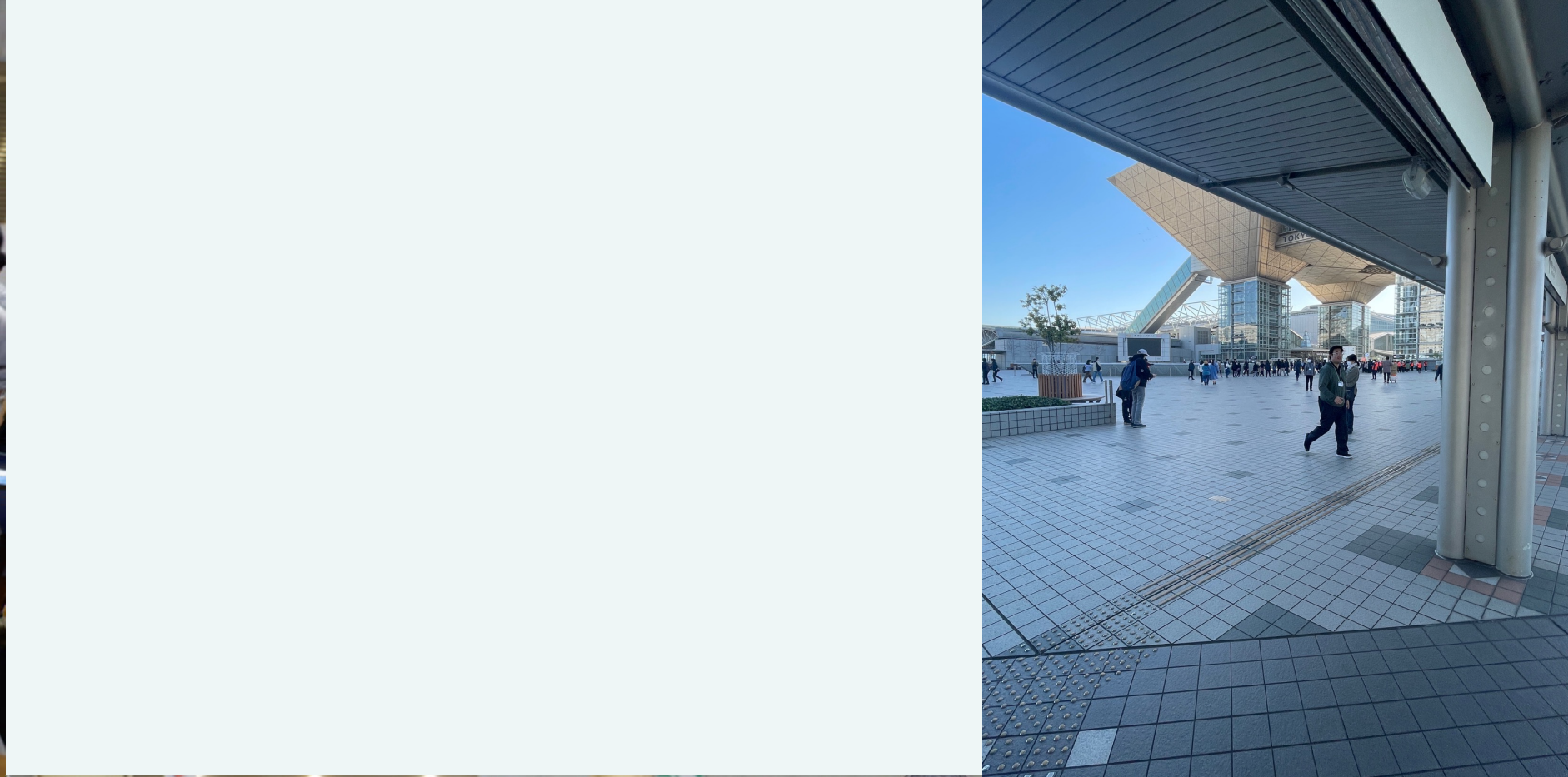
【販売実績】

リフかる キャンパスライフ編 4個
リフかる キャラ編 16個

【接客実績】

カウントできないくらい！！

ファシリテーター：
もってい・いいちゃん





- MESSAGE -

2人から終了後にLINEで貰ったメッセージ

本日は、お疲れ様です！

お先に抜けてしまってますみません!!!!🙇

自分が少しでも携わったゲームが売れて、とても嬉しかったです！

また、新しいゲームの出会いの場にもなって
有意義な時間を過ごせました！！！！

次の機会でもよろしくお願いします💪

本日はお疲れ様でした！

ゲムマは初めて行ったのですが、インディーズから企業まで色んなゲームがあって、それを体験して、物事をゲームに落とし込む方法や要素の足し方などをたくさん拝見できて、勉強になりました。

試遊だけでも、ファシリは結構やることが多くて慣れるまでは大変だなとも思いました。

今回はありがとうございました！今後もまた、よろしくお願いします！

HOW TO USE MONEY

05



助成金の主
な使い道

助成金の主な使い道

交通費	53,320円
カードゲーム試作用消耗品費	36,057円
ゲームマーケット視察・出展・設営費	64,731円
その他	39,280円
計	193.388円

※2024年1月末日時点

※販売用カードゲーム制作費用は、助成金外から支出しています

リフかるのお申し込みはこちら

