

[PRESS RELEASE]
報道関係者各位

2024年12月2日
株式会社メディアインパクト

うつ病発症から回復までの過程を学習できるブラウザゲームを 福岡県立大学・小嶋秀幹教授と共同開発。 「復職すごろく」オンライン版としてWebで無料公開中！



地域社会への貢献を経営目的とするWeb制作会社：株式会社メディアインパクト（本社：京都市上京区、代表取締役：宮嶋健人）は、このほど福岡県立大学人間社会学部・小嶋秀幹教授（精神科医）と共同で「うつ病で休職した勤労者の復職までの道筋を考えるすごろく」（以下、「復職すごろく」と略します）をオンライン化し、Webサイト上で無料で学習可能なブラウザゲームとして開発いたしました。

「復職すごろく」オンライン版はこちら：

<https://www.mediaimpact.co.jp/hukushoku/>



● 「復職すごろく」とは？

「復職すごろく」は、うつ病の発症から回復までの過程を、すごろく形式で学習・疑似体験できるゲームです。このすごろくのアナログ（紙）版は、小嶋教授が（公財）科学技術融合振興財団（FOST）の2021年度調査研究助成金を受けて開発されました。オンラインゲーム化にあたっては、2023年9月に小嶋教授から「日本ではうつ病で休職する勤労者は多く、このゲームがオンラインゲームになれば、多くの人達にそのような状況にある人たちの回復過程を知ってもらえる機会になると思います」という主旨のご相談をいただきました。

当社は、社会的意義の高い事業を応援するための社会の公器として、小嶋教授の志や取組に大いに賛同し、喜んでご一緒させていただく旨を即答し、受託開発ではなく共同開発という形でブラウザゲームを開発・公開させていただきました。

● 「復職すごろく」の対象と効果

「復職すごろく」の対象者は、うつ病に罹患されたご本人だけでなく、その家族の方や同じ職場の方々、あるいは現代のストレス社会を生きる全ての方々です。少しでもうつ病への理解が広がることを意図しています。

また、復職すごろくの効果を、次のように想定しています。

- ① “うつ病からの復職”というテーマをすごろくで扱うことで、程よい距離感でうつ病に向き合うことができる。あくまでゲームのプレイヤーとして参加することで、過度に深刻にならずに現時点の症状を客観的に把握できる。
- ② すごろくの各マスに表示された内容を知ること、本人や周囲の気づきを促し、専門医の受診や勧めといった行動につなげやすくする。
- ③ 職場の方々が、症状が改善して復帰に至るまでのプロセスや、徐々に心とからだを仕事に慣らしていくことの大切さ、適切な対応を知ること、ご本人がスムーズに復帰できるように準備できる。

オンライン版の公開に寄せて（小嶋教授より）

このゲームを通して、うつ病になった勤労者の復職までの道筋について、多くの人に知ってもらえたらうれしいです。限られた予算の中で、オンラインゲーム制作に尽力して下さった株式会社メディアインパクトの皆さんに感謝しています。

● 「復職すごろく」の遊び方

ゲームのルールは基本的なすごろくと同様です。サイコロをふって、スタート（うつ病の発症）からゴール（回復）を目指します。

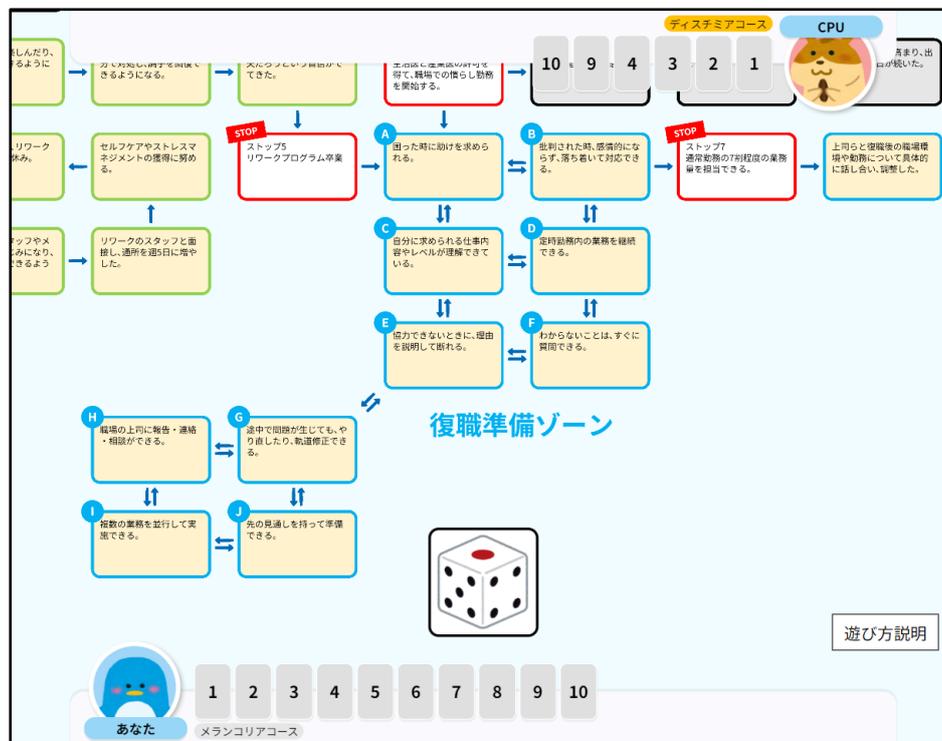
オンライン版の追加要素として、コンピュータ（CPU）の存在があります。プレイヤーは最初のサイコロでうつ病の2つのタイプ（「ディスチミア・コース」と「メランコリア・コース」）のいずれかを決定します。また、コンピュータはプレイヤーと異なるコースをたどります。プレイヤーとコンピュータが交互にサイコロを振り、それぞれがゴールを目指すことで、うつ病のタイプの違いや、復職支援のためのリワークプログラム（リハビリ）、休職・復職までの流れなどを学習できます。



(ゲーム画面の様子1：2つのコースに分岐していく様子。焦らず進めていく。)



(ゲーム画面の様子2：リワークプログラムの過程の様子。じっくりと歩む。)



(ゲーム画面の様子3：復職準備ゾーンで回復していく様子。ゴールまでもう一息！)

●教育研修用ブラウザゲームの開発にかける想い

現代社会はストレス要因が多く、うつ病のリスクは高まっていると思います。そんな状況の下、うつ病に罹患された方だけでなく、そのご家族や周囲の方々にも、症状や回復の過程についての理解が広がることは、末広がりだと思います。

当社は、Webサイト制作技術をこうした教育研修用のブラウザゲームの開発にも応用することを通じて、持続可能で「誰一人取り残されない」社会の実現の一助となり、地域・社会・人類の進歩発展へ貢献することを目指しています。

今回の「復職すごろく」はうつ病の発症から回復までをすごろくにしている教材ですが、すごろくなどのボードゲームをはじめとするさまざまなゲームは、娯楽やキャンペーン用としてのゲームだけではなく、あらゆる分野・テーマの教育研修用教材へ応用できる可能性があると考えています。

社会的意義の高いテーマ・分野について、すでに紙の教育研修用ボードゲームをお持ちの方も、新しく教材を開発される方も、オンラインゲーム化（ブラウザゲーム開発）にご興味ございましたら、ぜひ当社までお気軽にご相談ください。

●会社概要

商号 : 株式会社メディアインパクト
代表者 : 代表取締役 宮嶋健人
所在地 : 京都市上京区甲斐守町97 西陣産業創造會館2階
事業内容 : Webサイト制作、Webシステム開発、ブラウザゲーム開発など
URL : <https://www.mediaimpact.co.jp/>

●お問い合わせ先

本件に関するお問い合わせはもちろん、
ブラウザゲーム開発についてもお気軽にご相談ください。

株式会社メディアインパクト

担当：宮嶋健人、宮嶋清人、田中健太、黒山桂聖

TEL：075-406-1349

Email：business@mediaimpact.co.jp