



報道各位

<https://www.maturelife.org>

“マチュア世代”の悩み「更年期不」「我慢の更年期」をアクションに変える

『更年期が幸年期になるカードゲーム』を開発、一般発売を決定。

更年期による労働損失を防ぐための企業向けマネジメント研修も開始！

一般社団法人幸年期マチュアライフ協会（本社：東京都港区／代表理事：今井 麻恵）（以下、幸年期マチュアライフ協会）は、マチュア世代および「更年期不」に着目し、この度、マチュア世代当事者やその周囲の人が「更年期不」を理解し、アクションを促すための、『更年期が幸年期になるカードゲーム』を開発し、2023 年 2 月に販売することを決定致しました。またこの第 1 弾『更年期が幸年期になるカードゲーム』の開発には、株式会社朝日広告社（本社：東京都中央区／代表取締役社長執行役員：福地 献一）（以下、朝日広告社）の協力を得、さらにカードゲームを活用した企業のマネジメント層向けの研修プログラムを開発。更年期に関するマネジメント層の理解と気づき、更年期症状のある社員当事者の労務管理・人材育成・キャリアデザインの向上推進に向け、更年期ロス※のない社会を考え、当事者との向き合い方に取り組む機会を提供します。これにより、幸年期マチュアライフ協会は、企業のダイバシティ & インクルージョンの進化を推し進めるとともに、更年期の不調に悩む当事者の「我慢の更年期」「更年期ロス※」がなくなる社会を目指します。

※更年期ロスとは、NHK が 2021 年 11 月に報道した、更年期症状によって仕事に何らかのマイナスの影響があった状態をいう。

【カードゲームおよび企業のマネジメント向け研修のお問合せ/申し込み】

https://www.maturelife.org/contact_game/

一般社団法人幸年期マチュアライフ協会まで

『更年期が幸年期になるカードゲーム』

更年期の不調は、出世をあきらめたり、休職さらには退職につながってしまうなど職場における不として、「更年期ロス※」という社会問題になっている大きなテーマ。このカードゲームは更年期の症状を細かく勉強するためのものではなく、男女の更年期のウェルビーイングの実現に向け、楽しみながら更年期症状の認知理解の促進に加え、次のアクションにつなげていく気付きを与えるゲーム。40～50 代の男女更年期世代とその周囲の人々、企業の管理職などが、更年期についての気づきや自覚、正しい理解とともに対策方法・アクションを考えることができます。



※デザインは変更になる場合があります

上記に関するお問い合わせは

一般社団法人幸年期マチュアライフ協会 info@maturelife.org

〒107 - 0062 東京都港区南青山 6 - 12 - 4 - 703

<カードゲームルール>

人数：3人以上～

一人は審判として参加、2人以上がプレイヤーとしてゲームができる。

※審判は1症状ごとに交代。参加プレイヤーはアクションポイントを貯める。

症状カードを審判が1枚めくり、プレイヤーは各自に配られたソリューションカードの中から対策だと思うカードを1枚出し、理由を述べる。審判が各プレイヤーの理由から判断し、各回の勝者を決める（勝利者にアクションポイントを配布する）。

次の人へ審判を回して、同じように続ける。

<企業向け研修プログラム>

カードゲームを活用したマネジメント向けの企業研修プログラムを23年2月より開始いたします。更年期の不調は、出世をあきらめたり、休職さらには退職につながってしまうなど、職場における問題、ひいては社会問題でもあります。

当プログラムは「座学+カードゲームワークショップ+チェックシート」によって構成され、受講者それぞれが「更年期の症状があることによってどんな変化や不調があるのか」そして「それを良くするために、どんなアクションができるのか」を知ること、受講者同士でディスカッションすることで、個人や組織の気づき・対処を促します。

この研修が更年期の不調に悩む当事者のキャリアデザインに活かされ、幸年期を過ごすようになることを期待します。

<背景>

幸年期マチュアライフ協会では設立当初より、カードゲームを活用し、男女マチュア世代の更年期の理解とアクションが人生100年時代のウェルビーイングの実現につなげることを模索している中、2018年より朝日新聞社と宝島社『GLOW』、多くのパートナー企業と、女性が年齢を重ねることに新しい価値観をもたらす「Aging Gracefully」プロジェクトを運営している朝日広告社との出会いがあり、さらには朝日広告社のパーパスである「コミュニケーションサイエンスで、幸せが循環する未来をつくる」ことを目指し、戦略的に取り組んでいる共通点をコンテンツ化することで同意。男女それぞれが「更年期の症状があることによってどんな変化や不調があるのか」、そして「それを良くすることによって、どんなアクションができるのか」を知ること、ディスカッションすることで、ウェルビーイング（幸年期マチュアライフ）を理解する、『更年期が幸年期になるカードゲーム』の開発に至りました。このカードゲームは、更年期の気づき・自覚・アクションに加え、企業の人材育成、ダイバシティ&インクルージョン取り組みや、健康経営取り組み、商品・サービス開発に活用できます。また、カードゲームは、個人向けの販売もいたします。

<今後の取り組みについて>

カードゲームを活用したマネジメント向けの企業研修をスタートし、当該企業のマチュア世代社員向けの研修、またダイバシティ & インクルージョン視点で新人研修などを行ってまいります。また、研修を受け、更年期当事者の不調の理解とアクションを促すための労務・人材育成・キャリアデザインに対する取り組みを評価する認証制度を実施する予定です。男女マチュア世代の幸年期に向けた“アクション“を『更年期が幸年期になる研修プログラム & カードゲーム』にてサポートします。

<一般社団法人幸年期マチュアライフ協会について>

幸年期マチュアライフ協会は、2012年10月26日に設立し、男女マチュア世代の、次のステップに向けた“アクション”(健幸ウェルビーイング=幸年期マチュアライフ)に向け、また更年期が「幸年期」と捉えられる社会の実現を目指し活動しております。

男女マチュア世代の「更年期」における「不」の解消を手伝い、意識変容を促し、行動変容を目指す人を幸せに導くサポートをするために、同じ課題意識を持ち、私たちと共にサポートをする地方自治体・企業・団体・様々な分野の専門家とともに取り組みを開始しました。

代表理事 今井麻恵

※「幸年期マチュアライフ協会」：<https://www.maturelife.org>

※Facebook ページ：<https://www.facebook.com/happymaturelife>

※Instagram：https://www.instagram.com/happy_maturelife_association/

【カードゲームおよび企業のマネジメント向け研修、その他企業研修のお問合せ/申し込み】

一般社団法人幸年期マチュアライフ協会

https://www.maturelife.org/contact_game/

<株式会社朝日広告社について>

「コミュニケーションサイエンスで、幸せが循環する未来をつくる。」のパーパスのもと、様々な企業や自治体と SDGs アクションや、CSV、パーパスブランディングなどに共に取り組んできた知見やコミュニケーションで培ったソリューションを活かし、様々な社会課題の解決に向け、新たな価値創出を共創してまいります。

<https://www.asakonet.co.jp/>

【上記リリースに関するお問い合わせは】

一般社団法人 幸年期マチュアライフ協会

info@maturelife.org

〒107 - 0062 東京都港区南青山 6 - 12 - 4 - 703