

2017年12月5日

株式会社 アドバンテッジ リスク マネジメント

代表取締役社長 鳥越 慎二

(東証第二部 コード 8769)

ストレスチェック後の打ち手に 「体験ゲーム型メンタルタフネス度向上研修」を新開発 ～「メンタルタフネス度」の重要性を学び、セルフケアを促進～

株式会社アドバンテッジ リスク マネジメント(本社:東京都目黒区、代表取締役社長:鳥越 慎二、以下「当社」)は、ゲーム型でセルフケアを学ぶ新研修「体験ゲーム型メンタルタフネス度向上研修」を12月7日(木)より販売(サービスの提供は2018年1月中旬を予定)いたします。

当社は、「アドバンテッジ タフネス」をはじめとしたストレスチェック義務化対応サービスを起点とし、チェック後の改善施策として、組織や個人の課題に応じたソリューションメニューを提供しています。

このたび新たに販売する「体験ゲーム型メンタルタフネス度向上研修」は、従業員のセルフケア対策として提供するもので、ストレスと向き合い、対処することの重要性とともに、メンタルタフネス度(=個人のストレス対処スキル)の理解を深め、その高め方を学ぶ内容となっています。ゲームコンテンツを通じ、楽しみながらメンタルヘルスの学習ができるため、若手社員を対象とした導入編としても最適です。

研修では、ストレスやメンタルタフネス度の概念を説明したうえでゲーム「タフネス WORK」を行います。「タフネス WORK」は、自身がトラック運転手となり荷物をゴールに運んでコインを得るもので、進行の妨げとなる様々なトラブルや障害を「メンタルタフネス」の発揮により乗り越える仕組みとなっています。ゲーム終了後、ゲーム内での体験を現実に置き換えながら振り返ることで、セルフケアの重要性を学ぶプログラムとなっています。

当社は今後も企業の様々な課題に対応したストレスチェック後のソリューション開発を強化してまいります。

■「体験ゲーム型メンタルタフネス度向上研修」概要

- ・概要: 仕事上で起きる様々なイベントが書かれた「イベントカード」と「タフネスカード」を引き、書かれた内容を実行しながらトラックのコマを進める。

「タフネスカード」には物事を円滑に進める前向きな「プラスの認知行動」と、後ろ向きで物事を停滞させる「マイナスの認知行動」の2種類があり、「プラスの認知行動」のカードを効果的に使用するとゴールに近づきやすくなる。

- ・時間: 2時間
- ・実施人数の目安: 1チーム4～5人、全体で20人程度



(「タフネス WORK」イメージ)

【お問い合わせ先】

株式会社 アドバンテッジ リスク マネジメント
(取材に関して)経営管理部 : 小林 幸子
(サービス内容に関して) : 営業部

<http://www.armg.jp>
TEL: 03-5794-3890
TEL: 03-5794-3830