

ゲーム教材を活用した高齢化社会のまちづくりの住民参加を促す学習手法の検討



石田好一・藤本徹 東京大学

1. 研究の背景

社会的孤立は重要課題の1つ

住民参加のまちづくりへの期待



ゲームを活用したまちづくり学習に着目

ゲームの教育的利用

- ・複雑な概念の理解を促しやすい
- ・振り返り学習を促しやすい等の長所
- ・まちづくりへのゲーム活用は譲歩や協調が進み地域課題の解決に寄与

2. 先行研究の整理

社会的孤立の定義

- ・社会的参加・社会的交流
- ・社会的サポートの3つの欠如の状態

社会的孤立に関する研究

社会的孤立の現状理解を中心とした研究と比較すると、孤立の解決を扱った実証的研究は限定的

住民が孤立者の悩みを見出し、地域の専門職や地域ネットワークにつなぐことが可能なコミュニティの構築

デザインゲームの定義

- ・ゲーム活用による協働的な理解や意思決定のための遊戯的な対話の手法
- ・勝ち負けがなく全員が納得できるなどの特徴



まちづくりデザインゲームに関する研究

- ・ゲーム開発と実践的研究に大別される
- ・都市工学や建築学・社会科学といった個別の対象領域に応じた研究
- ・ゲームの効果を実証した研究は限定的

3. 研究の目的と方法

- ・ゲーム教材の有効性を明らかにする
- ・オンライン形式による、約30名を対象とした評価実験の実施
- ・実験材料：コミュニティコーピング
- ・被験者によるゲームプレイ群の事前事後の個別自記式質問紙調査を実施
- ・評価尺度として「福祉コミュニティ意識尺度」と「コミュニティ意識尺度(短縮版)」を使用

コミュニティコーピング



- ・一般社団法人コレカラサポートによる開発
- ・4名のプレイヤーの協力により社会的孤立の解決を目指すボードゲーム



4. 実験の進捗と実施上の課題

進捗

- ・2021年6月の実験(被験者14名)のデータ分析中
- ・内的妥当性を高めるための質問紙(3ヶ月後)を回収中
- ・事後質問紙の自由回答からは、ゲームでの気づき・自身の変容・今後の行動・オンライン形式でのゲーム体験に関する多様な回答を得た

オンライン形式での実施上の課題

- ・1度の実験で参加可能な被験者数の制約
- ・オンライン支援ツール操作に欠かせないファシリテーターの確保
- ・オンラインに不慣れな参加希望者への対応



参考文献

- 阿部彩 (2014) 包摂社会の中の社会的孤立—他県からの移住者に注目して—. 社会科学研究, 65-1, pp.13-30
- 藤本徹 (2011) 効果的なデジタルゲーム利用教育のための考え方. コンピュータ&エデュケーション, 31-0, pp.10-15
- 石盛真徳, 岡本卓也, 加藤潤三 (2013) コミュニティ意識尺度(短縮版)の開発. 実験社会心理学研究, 53-1, pp.22-29
- 伊藤ふみ子, 田代和子 (2020) 独居高齢者の社会的孤立に関する文献検討. 淑徳大学看護栄養学部紀要, 12, pp.69-67
- 李彦尚 (2014) 地域福祉計画評価のための福祉コミュニティ意識尺度の開発: 妥当性と信頼性の検証. 評論・社会科学, 108, pp.105-124
- 齋藤泰子, 川南公代 (2017) 高齢者の社会的孤立と健康に関する文献研究. 武蔵野大学看護学研究所紀要, 11, pp.21-29
- 榊原直樹 (2020) シミュレーションゲームを用いた地域課題に対する合意形成に関する考察. 社会科学研究, 65-1, pp.13-30
- 佐藤滋, 志村秀明, 内田奈芳美, 饗庭伸, 川原晋, 真野洋介, 有賀隆 (2005) まちづくりデザインゲーム, 学芸出版社, 京都
- 富田誠 (2019) 共創の場における視覚的対話手法の比較. 芸術学研究, 24, pp.31-39