超高齢社会体験ゲームが地域活動への態度に与える効果

吉田　泰基[1]・谷口　綾子[2]

[1]正会員　E-mail: yostadt@gmail.com

[2]正会員　筑波大学教授 システム情報系（〒305-8573 茨城県つくば市天王台 1-1-1）
E-mail: taniguchi@risk.tsukuba.ac.jp

社会的フレイルの一つである社会的孤立（家族やコミュニティとの接触が少ない状態）は，高齢者以外の若い世代にもリスクが潜んでおり，予防策として，社会的処方（人とのつながりを用いた孤立解消）が注目されている．その動機付けツールとして，超高齢社会体験ゲーム「コミュニティコーピング」があり，認定ファシリテーターの進行のもと，住民の課題を解決，ゲーム終了後に，気づきを共有し合う体験会が開催されている．本研究では，千葉県我孫子市での参加者を対象としたアンケート調査を通じて，同ゲームが態度変容効果を有しており，幸福に関する心理尺度を高め得ることが示唆された．また，ゲーム終了後の参加者コメントを分析し，遠い将来の方が，街の視点がより強く，地域住民は近所での行動を，専門職は課題解決を意識していることが分かった．

Key Words: *social frailty, Community Coping, gamification, super-aged society, attitude change*

1. 序論

(1) 背景

Townsend[1)]は「社会的孤立（social isolation）」とは「家族やコミュニティとほとんど接触がないこと（客観的な状態）」と定義しており，高齢者以外の年代にも社会的孤立の影響は及んでおり，先進諸国の多くで，解決すべき課題として挙げられている[2)]．

社会的孤立を解決する一つの方法として，非医療的ニーズに対して，当事者と地域資源の間を「リンクワーカー」がつなげ，地域における多様な活動などとマッチングさせる「社会的処方（social prescribing）」が注目されている[2)]．社会的処方は1980年代より英国にて，各地域で取組みが始まり，保健省による後押しのもと，2016年には全国的なネットワークが構築されている[2)]．日本においても「経済財政運営と改革の基本方針 2023」にて「孤独・孤立対策」の一つとして，取り上げられており，重点施策として位置付けられている[3)]．

一般社団法人コレカラ・サポートは，東日本大震災を機に，医療や福祉の専門職，弁護士・行政書士，NPOや行政，社会福祉協議会等と共に，地域で困り事を抱えている人を，ワンストップで支援する仕組みを目指して，2011年4月に設立．空き家を活用したコミュニティスペースの運営や訪問による相談支援に取り組んできた．その中で，同じ問題意識を持って，地域で活動する人材を増やす必要性を感じ，ゲームを活用した社会的処方の普及拡大を目指して，超高齢社会体験ゲーム「コミュニティコーピング（以下「CC」）」を開発した[4)]．

CC は（対面あるいはオンライン上にて）次頁の**図-1**のように 4〜6 名が一組となり，高齢化が進む地域の中で「暮らしの談話室」を運営し，住民の悩みごとに対して，専門家や地域とのつながりを処方することで，地域社会の崩壊を防ぐことを目指す協力型ゲーム．認定ファシリテーターの進行のもと，6 つの地区に次々と悩みを抱えた住民が現れる中，参加者は規定のターン数の中で，住民の悩みごとの核心に迫り（「COPING」），悩みを解消してくれるスキルを持った専門職や団体などの地域資源を見つけ（「つながり」），住民と地域資源を結び合わせる（「処方」）ことで，解決していく．悩みを抱えた住民はターンごとに増えるため，参加者は連携して次々と解決へと導く必要が有り，規定のターン数をこなせばゲームクリアとなる．各ターン終了時に悩みを抱えている住民の数が一定以上に達してしまった場合は，ゲームオーバーとなる．ゲーム終了後は，認定ファシリテーターからの問い掛けに基づき，参加者同士での振り返りを行って，一人一人の気づきを共有し合う．

図-1　CC を実施している様子[4)]

図-2　えんたくんを用いた振り返りの様子

全国で CC の体験会が開催されており，2024 年 9 月末時点，認定ファシリテーターは 547 名，体験した参加者は 9,536 名となっている[4)]．とりわけ精力的な活動がなされている地域の一つとして，千葉県我孫子市においては，認定ファシリテーターが任意団体「あびコミュコピ」を 2023 年 7 月に設立し[5)]，我孫子市内を中心に，これまで 50 回以上の体験会を開催している．あびコミュコピによる体験会においては，ゲーム終了後の振り返りの最後に，**図-2** のように，コミュニケーションツール「えんたくん」[注 1)]を用いて，「より良いまちにするために自分は何ができますか？」という質問に対して，参加者それぞれが「今すぐ」「未来」できることを異なる色で記入し，互いに共有し合っている（一部の体験会では時間の制約上，えんたくんを使用しない場合も有る）．

(2)　既存研究

石田ら[6)]は，オンライン版の CC を用いて（対面形式と比較して）オンライン形式によるボードゲーム実践の長所を考察している．参加者の視点からは，地域的な制約を受けないことやゲームに集中できることを，ファシリテーターの視点からは，Zoom 機能を用いることで，参加者との距離感や視線をコントロールできることを，Zoom 機能の視点からは，周囲の雑音や話し声を除去できることを，それぞれ長所として考察している．

堀ら[7)]は，在宅療養を支える看護師には地域の社会資源との連携能力が必要であるとしており，CC に関して看護基礎教育の教材としての有用性を（学生へのアンケート調査を通じて）検証している．ゲーミフィケーションによりコミュニケーションが活発になり，社会的処方を用いて解決するというスキルを楽しみつつ学ぶことができる可能性を示唆している．

村山ら[8)]は，地域社会に対して持つ態度や意識（コミュニティ意識）に関して，1978 年に田中ら[9)]によって開発された「地域社会への態度尺度」をもとに，一部項目に変更を加えたうえで，一般住民を対象に，尺度の信頼性，妥当性を検証している．その結果，尺度は原本通り，2 因子性（積極性，協同志向）が支持され，現代においても，使用可能であることを示している．

(3)　本研究の位置づけと目的

CC を取り扱った研究は存在するものの， ゲーム前後での意識の変化を定量的に分析した研究は，管見する限り，存在しない．本研究においては，あびコミュコピによる体験会を研究対象として，以下の目的を定めた．

1) **ゲーム前後でのアンケート調査を通じた，CC による態度変容効果に関する分析**
2) **えんたくんに書かれた参加者コメントを通じた，地域活動への態度に関する分析**

2.　調査方法

(1)　ゲーム前後でのアンケート調査

2025 年 6 月～9 月，対面にて開催された計 3 回の体験会（**表-1** を参照．いずれもえんたくんを用いた振り返りを実施）参加者に対して，事前アンケート（20 問）事後アンケート（7 問）を実施，計 47 名から回答を得た．

本調査に用いた尺度は，大きく 3 つに分類される．1 つ目は個人属性に関して，性別や職業，世帯構成，体験会への参加回数に関する設問を設けた．

2 つ目は，心理尺度として，ウェルビーイング指標（以下「WB」）や主観的健康状態（以下「健康」），家庭・地域からの孤立度を計測する疎外尺度（以下「疎外」）に関する設問を設けた．WB に関しては「OECD 主観的ウェルビーイングの測定ガイドライン（中核的質問）[10)]」に加えて，内田[11)]による調和や人並み感などに焦点を当てた「協調的幸福感」尺度から，国際比較に用いられる 3 項目[12)]を採用した．

表-1　体験会の概要

実施日	実施場所	回答者数
2025 年 6 月 29 日	我孫子市生涯学習センター	17
2025 年 8 月 23 日	あび北フォーラム事務局	7
2025 年 9 月 14 日	布佐南近隣センター	23
アンケート回答者数合計		47

3 つ目は，態度変容の効果測定尺度として，村山ら [8] による「地域社会への態度尺度」（以下「地域」）の中から，2 因子（積極性，協同志向）それぞれの尺度を選択した．「モビリティ・マネジメント（過度なクルマ依存から自発的に転換することを促すコミュニケーションを中心とした持続的な取り組み）」に関する既往研究に基づき，谷口ら [13] による「行動意図」や，大月ら [14] による「職業コミットメント」（以下「職業」）に関する尺度も用いた．また，著者が体験会を観察する中で，協調性の変化に関する仮説が得られたため，福田ら [15] の既往研究から「パースペクティブ・テーキング」（以下「PT」）も 2 回目の体験会から追加した．調査に用いた尺度一覧を**表-2** に示す．

(2) えんたくんに書かれた参加者コメントの分析

2023 年 7 月～2025 年 9 月に開催された計 29 回の体験会を通じて記録されている，えんたくん 90 枚（計 37,701 字）を分析対象とした．

体験会は専門職（包括支援センター職員，ケアマネージャー，民生委員，市民後見人など）を対象として実施される場合と，地域住民にも広く開放して実施される場合に層別される．分析対象とした体験会において，対象者別に，体験会回数，えんたくん枚数，コメントの種類（「今すぐ」「未来」できること）毎の文字数を整理した一覧を**表-3** に示す．

3. 体験会参加者の態度変容効果

(1) 全体分析

アンケート回答者のうち，女性と男性がそれぞれ 47%を占め，年齢は 10 代～80 代まで多様であるが，40～60 代が 53%，70 代以上が 34%を占めており，体験会への参加回数は，初めての参加が 70%を占めている．

以下の統計解析は，Windows 版の改変 R コマンダー 4.5.1（https://home.hirosaki-u.ac.jp/pteiki/r/）を用いて実施した．効果測定尺度の回答結果は正規分布に従っていないため，対応のある 2 群間の差のノンパラメトリック検定であるウィルコクソンの符号付き順位検定を行った．その結果，次頁の**表-4** に示す通り，質問 C2（地域_積極性）は 1%有意，質問 C5（職業_情緒的），質問 C6（職業_規範的）は 5%有意となった．

表-3 分析対象とした体験会の分類

対象者	体験会回数	えんたくん枚数	文字数		
			今すぐ	未来	合計
地域住民	18	63	14,827	13,684	28,511
専門職	11	27	4,716	4,474	9,190
合計	29	90	19,543	18,158	37,701

表-2 調査に用いた尺度の設問一覧

	質問文	前	後
個人属性	A1 生年月日・郵便番号	○	○
	A2 性別，A3 職業，A4 世帯構成，A5 体験会の参加回数	○	
心理尺度※	【ウェルビーイング指標（WB）】 B1 全体として，私は最近の自分の生活に満足している / B2 私は「大切な人を幸せにしている」と思う / B3 平凡だが安定した日々を過ごしている / B4 私は「まわりの人たちと同じくらい幸せ」だと思う 【主観的健康状態（健康）】 B5 私は「自分が健康」だと思う 【疎外尺度（疎外）】 B6 自分と家族は一心同体だという感じがする / B7 自分は，自分の家族というものをとても身近なものとして自然に感じる / B8 自分と自分の住む地域は一心同体だという感じがする / B9 自分は，自分の住む地域というものをとても身近なものとして自然に感じる	○	
効果測定尺度※	【パースペクティブ・テーキング（PT）】 C1 何かを決める時は，立場の違う意見にも注意を払うようにしている 【地域社会への態度尺度（地域）】 C2 この町をよくするための活動は，地元の熱心な人に任せておけばよい〈積極性〉 / C3 地域の皆と何かをすることで，自分の生活の豊かさを求めたい〈協同志向〉 【行動意図】 C4 私は「地域の課題に対して，自分も何かしよう」と思う 【職業コミットメント（職業）】 C5 私は「地域の課題に対して，自分も何かすること」を誇りに思う〈情緒的〉 / C6 私は「地域の課題に対して，自分も何かすること」に責任を感じているので，続けるつもりである〈規範的〉	○	○

※「全く思わない」～「とてもそう思う」の 7 件法

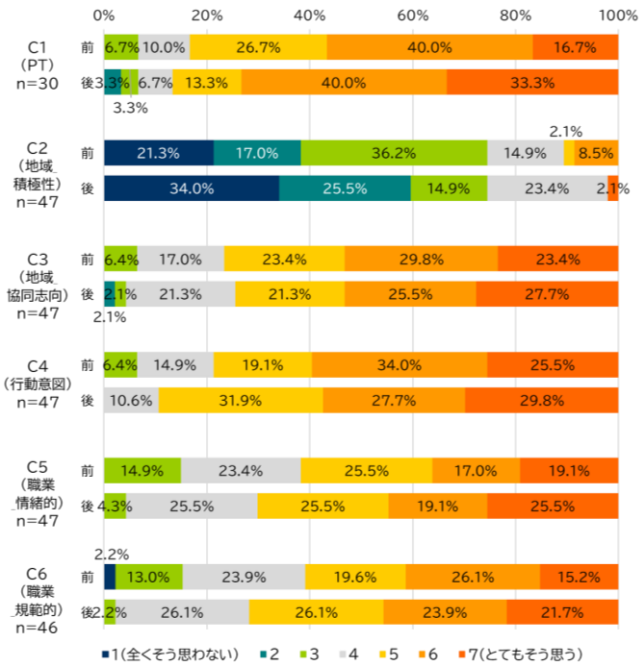

図-3 質問 C1～C6 に関する事前・事後アンケート回答結果

表-4 ウィルコクソンの符号付き順位検定（回答者全体）

設問	n	事前		事後		有意確率	
		M	SD	M	SD		
C1（PT）	30	5.50	1.11	5.83	1.26	0.084	
C2（地域_積極性）	47	2.85	1.43	2.38	1.36	0.007	**
C3（地域_協同志向）	47	5.47	1.21	5.49	1.28	0.760	
C4（行動意図）	47	5.57	1.21	5.77	1.00	0.228	
C5（職業_情緒的）	47	5.02	1.34	5.36	1.24	0.022	*
C6（職業_規範的）	46	4.98	1.42	5.37	1.16	0.015	*

表-5 幸福に関する心理尺度を従属変数とした重回帰分析

	B4（WB）			B5（健康）			B7（疎外_家族）			B8（疎外_地域）		
	β	p値		β	p値		β	p値		β	p値	
C1				0.364	0.046	*						
C2												
C3	0.604	0.000	**				0.473	0.008	**			
C4										0.710	0.000	**
C5				0.380	0.037	*						
C6												
調整済み R^2 乗	0.342			0.386			0.196			0.486		

** 1%水準で有意　　* 5%水準で有意　　M：平均値　　SD：標準偏差　　β：標準回帰係数

有意な差が見られなかった質問 C1（PT），質問 C3（地域_協同志向），質問 C4（行動意図）に関して，前頁の**図-3** に示す通り，事前アンケートで 50%以上が 6 あるいは 7（とてもそう思う）と回答していることから，天井効果が発生し，態度変容が起こらなかった可能性が考えられるため，事前アンケートにおいて 6 あるいは 7（とてもそう思う）と回答した回答者を除外し（質問 C2 に関しては 1 あるいは 2〈全くそう思わない〉と回答した回答者を除外）ウィルコクソンの符号付き順位検定を再度実施した．その結果，質問 C1（PT），C3（地域_協同志向）に関しては 5%有意となり，質問 C4（行動意図）に関しては 1%有意となり，天井効果が起こっていたことが分かった．なお，質問 C2（地域_積極性），質問 C5（職業_情緒的），質問 C6（職業_規範的）に関しては，いずれも 1%有意となった．

以上の結果から，CC は全ての質問項目において，一定の態度変容効果をもたらしていることが示された．

(2) 個人属性別の分析

事前アンケートで質問した個人属性に基づき，ウィルコクソンの符号付き順位検定を行った．性別により分割した結果，男性は全ての質問項目において，有意な差は見られなかったことに対して，女性は質問 C4（行動意図）に関しては 5%有意，質問 C5（職業_情緒的），質問 C6（職業_規範的）に関しては 1%有意となった．男性と比較して，女性の方が態度変容しやすいことが分かった．

(3) 地域活動に関する心理尺度が幸福に関する心理尺度に与える影響

次に，地域活動に関する心理尺度が幸福に関する心理尺度に与える影響を分析した．最初に心理尺度の信頼性分析を行ったところ，質問 B1～B4（WB）においては，質問 B4（協調的幸福感）の信頼性係数が 0.770 と最も高かった．質問 B6～B9（疎外）は，家族に関しては B7 の方が 0.774 とより高く，地域に関しては B8 の方が 0.836 とより高い結果となった．

続いて，カテゴリー毎に信頼性係数が高かった尺度（B4, B7, B8）ならびに質問 B5（健康）それぞれを従属変数として，地域活動に関する心理尺度（事後アンケート C1～C5）を独立変数とした重回帰分析（ステップワイズ法）を実施した結果を**表-5** に示す．地域_協同志向（C3）が高いほど，WB（B4）が高くなる（1%有意）他，PT（C1）や職業_情緒的（C5）が高いほど，健康（B5）が高くなり得る（いずれも 5%有意）ことが示唆された．そして，地域_協同志向（C3）が高いほど，疎外_家族（B7）が高くなり（1%有意），行動意図（C4）が高いほど，疎外_地域（B8）が高くなり得る（1%有意）ことが明らかになった．

4. 参加者コメントに関する分析

(1) 全体分析

2 章(2)節にて述べた，計 29 回の体験会を通じて記録されている，えんたくん 90 枚に書かれた参加者のコメント（計 37,701 字）を分析する．分析に際しては，樋口[16]が開発した KH Coder Version 3.03a を用いた．分析の際，手書きによる誤字・脱字を修正し，判読できない記述，記号や絵文字を分析から外し，「まち」「町」「街」のように意味が同じで異なる表記の語は 1 つに統一した．樋口ら[16]を参考に，抽出語を確認したところ，「社会資源」「町内会」「自治会」「積極的」「声掛け」「高齢者」「専門家」「認知症」の各抽出語が分離されており，語の意味解釈性を低下させるため，これらを強制抽出語として設定（強制的に 1 つの語として抽出）した．なお，共起ネットワーク分析を行う際には，解釈性の低下を防ぐため[17]多く出現する「人」「地域」といった一般的な語を分析対象から除外した．

えんたくん 90 枚全体での統計量は，文章数 2,103，総抽出語数（抽出語の延べ数）21,067 語，異なり語数（抽出語の種類）2,266 語であった．主なカテゴリーを抽出するため，共起ネットワーク分析を実施した．集計単位をセル（H5），語の最小出現数 13 回，エッジ数 250,

共起関係の強さの算出には Jaccard 法，サブグラフ検出には Modularity 法を用いた．共起ネットワーク分析の結果，**図-4** の通り，5 種類のカテゴリーが抽出された．

KWIC（Key Words in Context）コンコーダンス機能により，原文を確認しつつ，次頁の**表-7** の通り，「①まちづくり」「②困っている人への声掛け」「③地域での関係づくり」「④地域活動への参加」「⑤居場所作り」と，それぞれ命名した．CC のテーマは，社会的処方という福祉領域に分類されることが多いが，ゲームを通じて，住民の困り事に触れることで（福祉という領域を超えて）街の活性化や教育，自治，交通など幅広い視点から，自身が住んでいる地域の課題を見つめ直すきっかけになっていることが示唆された．

表-6　頻出語上位 94 語（出現回数 14 回以上）

抽出語	回数	抽出語	回数	抽出語	回数
あいさつ	190	つながり	86	作る	72
近所	131	困る	84	増やす	70
自分	129	相談	81	声	60
参加	124	聞く	81	ゴミ	57
場所	97	まち	78	解決	51
知る	97	話	74	笑顔	49
活動	96	イベント	73	子ども	46

抽出語	回数	抽出語	回数	抽出語	回数
持つ	46	気軽	24	企画	17
自治会	46	行く	24	若い	17
関係	43	良い	24	店	17
交流	43	顔	23	連携	17
悩み	41	高齢者	23	カフェ	16
住む	39	友達	23	住民	16
健康	37	気	22	出す	16
声掛け	37	課題	21	多い	16
考える	36	広げる	21	知り合い	16
問題	35	今	21	発信	16
話す	35	仕事	21	いろいろ	15
我孫子	34	思う	21	となり	15
大切	34	生活	21	家	15
ボランティア	32	仲間	21	会う	15
出来る	32	仲良く	21	拾う	15
世代	31	たくさん	20	おしゃべり	14
コミュニティコーピング	30	協力	20	安心	14
元気	30	地元	20	学校	14
積極的	30	社会	19	共有	14
コミュニティ	29	機会	18	犬	14
コミュニケーション	28	居場所	18	見守る	14
情報	28	近隣	18	知識	14
散歩	27	支援	18	防災	14
家族	26	周り	18		
一緒	24	楽しい	17		

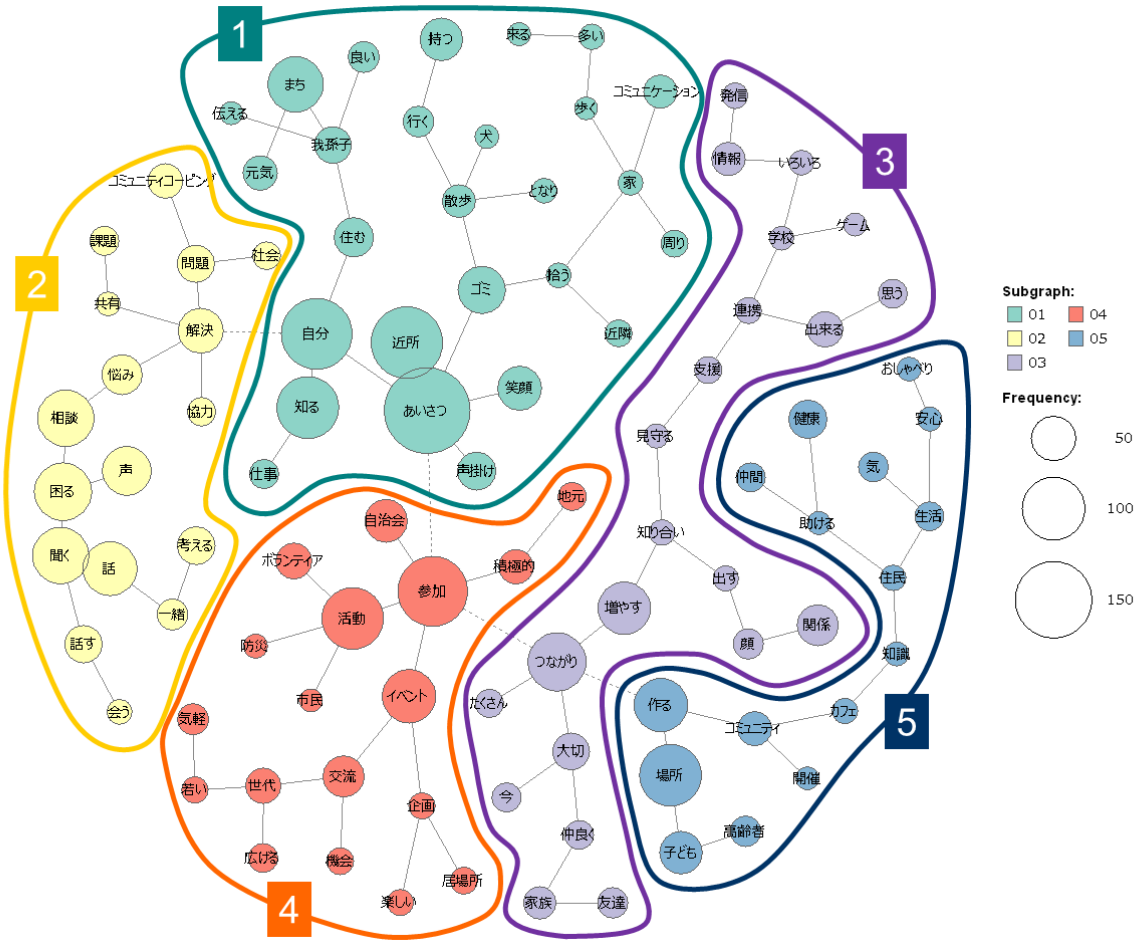

図-4　全体での共起ネットワーク分析結果

表-7　全体で抽出されたカテゴリーと主なコメント

カテゴリー	主な起源語 (出現回数)	主なコメント（太字は主な起源語）
①まちづくり	あいさつ(190) 近所(131) 自分(129) 知る(97) まち(78)	「なるべく**近所**のお店で買い物する。恥ずかしがらずに**近所**の人に**あいさつ**すること」「コミュニケーションをとる。誰かがやるのではなく、まず**自分**から進んで行動を起こす」「色んな人の話を聞く。色々困り事が多い人の気持ち考え方を**知る**。地域資源を**知る**。引き出しを増やす」「地域を**知る**」「**まち**の行事に参加する。交通の便をよくする」「**近所**同志が関心をもつ。助け合いがあたり前の**まち**。世代を超えて元気な**まち**」
②困っている人への声掛け	困る(84) 相談(81) 聞く(81) 話(74) 声(60)	「とにかく**困って**いる人の**話**を**聞く**。**困り**事に対して解決の糸口を一緒になって考えてあげる」「地域で**困って**いる人が居たら、どんな悩みを持っているか、まず**相談**を受けてみる」「**困って**いる人の**話**をよく**聞く**。気軽に**声**をかけてもらえるようにしたい。どんな人とつながっているかもういちど考えてみる。地域にはどんな人たちが住んでいるか。自分の**困って**いることを周りにも**聞いて**もらう」
③地域での関係づくり	つながり(86) 増やす(70) 関係(43) 大切(34) 出来る(32)	「顔をみて話せる**関係**づくり。年を取ってからではなく、若い世代から地域の**つながり**が持てる**関係**づくり。気軽に声をかけてもらえる事業所、人を目指す」「近くにいる人たちの声を聞く。色々な人との**つながり**を**大切**にする。自然を**大切**にする。ゴミ拾いして散歩する。…」「色々な人との**つながり**を**増やす**！！どんな人がどんな力があるのか、興味を持つ。…」「それぞれの場所で**出来る**ことを！！地域で子育て！」
④地域活動への参加	参加(124) 活動(96) イベント(73) 自治会(46) 交流(43)	「地域のいろいろな**イベント**（**自治会活動**、地域祭礼、学校地域協力**活動**、地域趣味サークルetc.）を通じて、①世代間の**交流**をすすめる。②地域の人脈を深め広げる相互の結びつきをつなげる」「まちの人とあいさつをする！！**自治会活動**に協力する！！まちを活性化できる**イベント**には**参加**する！！」「公園や運動場が出来ると、子ども達がのびのび遊べる。世代間**交流**がもっと活発に」「地元企業と大学生が**交流**できる場所をつくる。」
⑤居場所作り	場所(97) 作る(72) 子ども(46) 健康(37) 高齢者(23)	「**子ども**たちと**高齢者**のつながりを**作る**」「年齢関係なく、気軽に集える**場所**を**作り**たい！笑顔で過ごせるとよりgood」「身心共に**健康**に暮らせる社会の実現の為に、協力できる活動をする」「地域活性化のために商店まちが役割を果たせるしくみ**作り**。**子ども**とシニアが交流するサロンを**作る**。道遊びをして多世代をつなぐ。我孫子に冒険遊び**場所**を**作る**。」「地域の中に**子ども**や**高齢者**や一人で悩んでいる人達が集まれる**場所**を**作り**ます。」

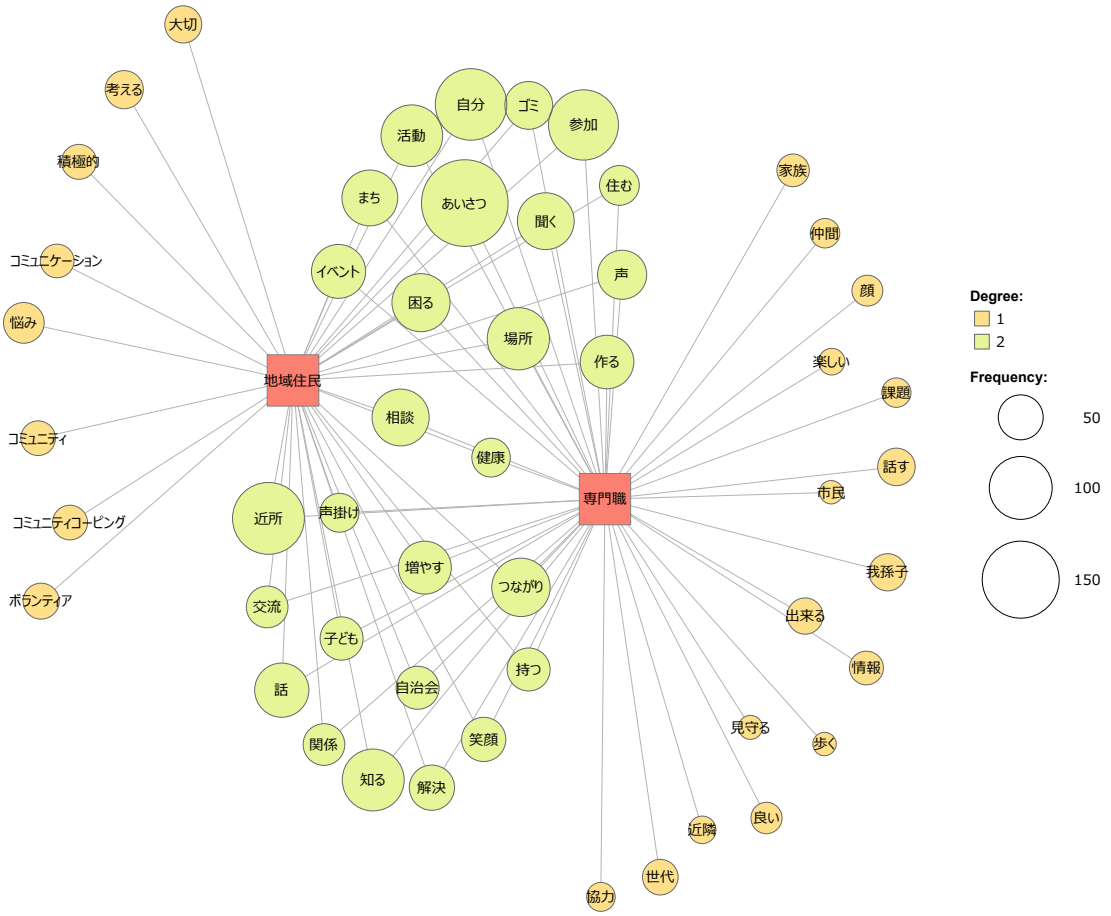

図-5　参加者属性別での共起ネットワーク分析結果

(2) 参加者の属性別の特徴

体験会は専門職を対象として実施される場合と，地域住民にも広く開放して実施される場合に層別されるため，参加者の属性別での共起ネットワーク分析を実施した．集計単位をセル（H5），語の最小出現数 13 回，エッジ数 80，共起関係の強さの算出には Jaccard 法，サブグラフ検出には Modularity 法を用いたところ，属性別での結果は，前頁の**図-5** の通りとなった．

その結果として「地域住民」に関しては，自身の身近な環境（近所）における行動「考える」「コミュニケーション」「ボランティア」や周囲の状況「悩み」，周囲との関係「大切」「積極的」に関する単語と固有に共起していることが分かった．「専門職」に関しては，「我孫子」「世代」「市民」といった街の視点に立った単語の他に「課題」「協力」「情報」といった課題解決に関する単語と固有に共起していた．

また，属性毎の傾向を見るために，**表-8** の通り，属性別の特徴語も抽出したところ，特徴語においても，共起ネットワークの結果と同様の傾向が見られた．地域住民に関しては，「あいさつ」「近所」「イベント」といった単語から，身近な環境（近所）が想起され，専門職に関しては，「相談」「話」「聞く」「声掛け」「訪問」といった単語から，専門職の活動（課題解決）が同様に想起された．

(3) 時間軸別の特徴

次に，えんたくんに書かれたコメントは「今すぐ」「未来」できることが色分けされて記入されているため，それぞれ層別して，時間軸別での共起ネットワーク分析を実施した．集計単位をセル（H5），語の最小出現数 13 回，エッジ数 80，共起関係の強さの算出には Jaccard 法，サブグラフ検出には Modularity 法を用いたところ，時間軸別での結果は，**図-6** の通りとなった．

表-8 属性別の特徴語

地域住民		専門職	
あいさつ	0.195	相談	0.078
参加	0.136	活動	0.072
近所	0.134	聞く	0.071
自分	0.126	話	0.063
場所	0.103	声	0.062
知る	0.092	関係	0.046
イベント	0.081	笑顔	0.045
困る	0.079	声掛け	0.037
作る	0.075	出来る	0.031
増やす	0.065	訪問	0.030

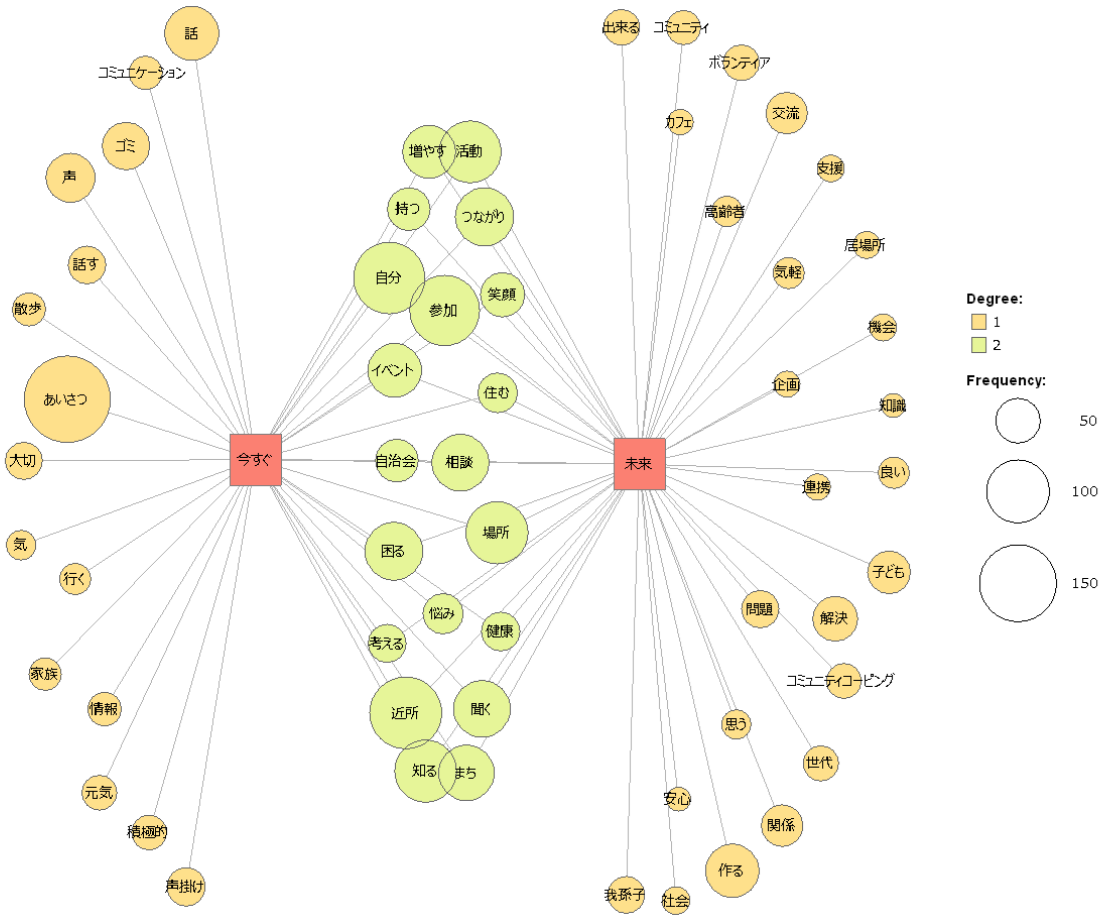

図-6 時間軸別での共起ネットワーク分析結果

「今すぐ」に関しては，自身の身近な環境における行動「あいさつ」「ゴミ」「声掛け」「話」「コミュニケーション」「散歩」や周囲「家族」，周囲との関係「大切」「積極的」に関する単語と固有に共起していることが分かった．「未来」に関しては，「我孫子」「地元」「社会」「世代」「交流」「居場所」といった街の視点に立った単語と固有に共起していた．

また，時間軸別の傾向を見るために，**表-9** の通り，時間軸別の特徴語も抽出したところ，特徴語においても，同様に「今すぐ」は「あいさつ」「近所」「話」「聞く」「ゴミ」など，身近な環境における行動，「未来」は「場所」「作る」「交流」「世代」「我孫子」など，街の視点が想起された．

(4) 参加者の属性と時間軸による特徴

最後に，参加者の属性と時間軸について，それぞれの特徴を探索するために，対応分析を実施した．外部変数として「地域住民_今すぐ」「地域住民_未来」「専門職_今すぐ」「専門職_未来」を設定した．集計単位をセル（H5），語の最小出現数 8 回，差異が顕著な語の上位 70 語を分析に使用した．

対応分析の X 軸は第 1 主成分を示し、Y 軸は第 2 主成分を示しており，目盛は単位を持たない座標値である．対応分析の結果は**図-7** の通り，各軸の寄与率はそれぞれ 67.6%，18.6%となっており，合計でデータ全体の 86.1%を把握している．

X 軸の 0 から垂直方向に伸びる破線と，Y 軸の 0 から水平方向に伸びる破線が交差しているところが原点を示しており，原点から各変数（赤い四角）の方向に向かって，原点から離れた語がその変数の特徴的な語（原点からの距離が遠くにある語ほど何らかの強い特徴がある）と解釈される．逆に原点に近い位置にある語は，外部変数の変数値にかかわらず，どの変数（赤い四角）にも偏らず，普遍的な語だと解釈される．

表-9 時間軸別の特徴語

今すぐ		未来	
あいさつ	0.337	場所	0.114
近所	0.179	作る	0.097
参加	0.123	活動	0.081
知る	0.115	子ども	0.060
話	0.115	解決	0.059
聞く	0.114	交流	0.055
自分	0.110	関係	0.049
声	0.091	世代	0.044
ゴミ	0.090	問題	0.038
困る	0.086	我孫子	0.038

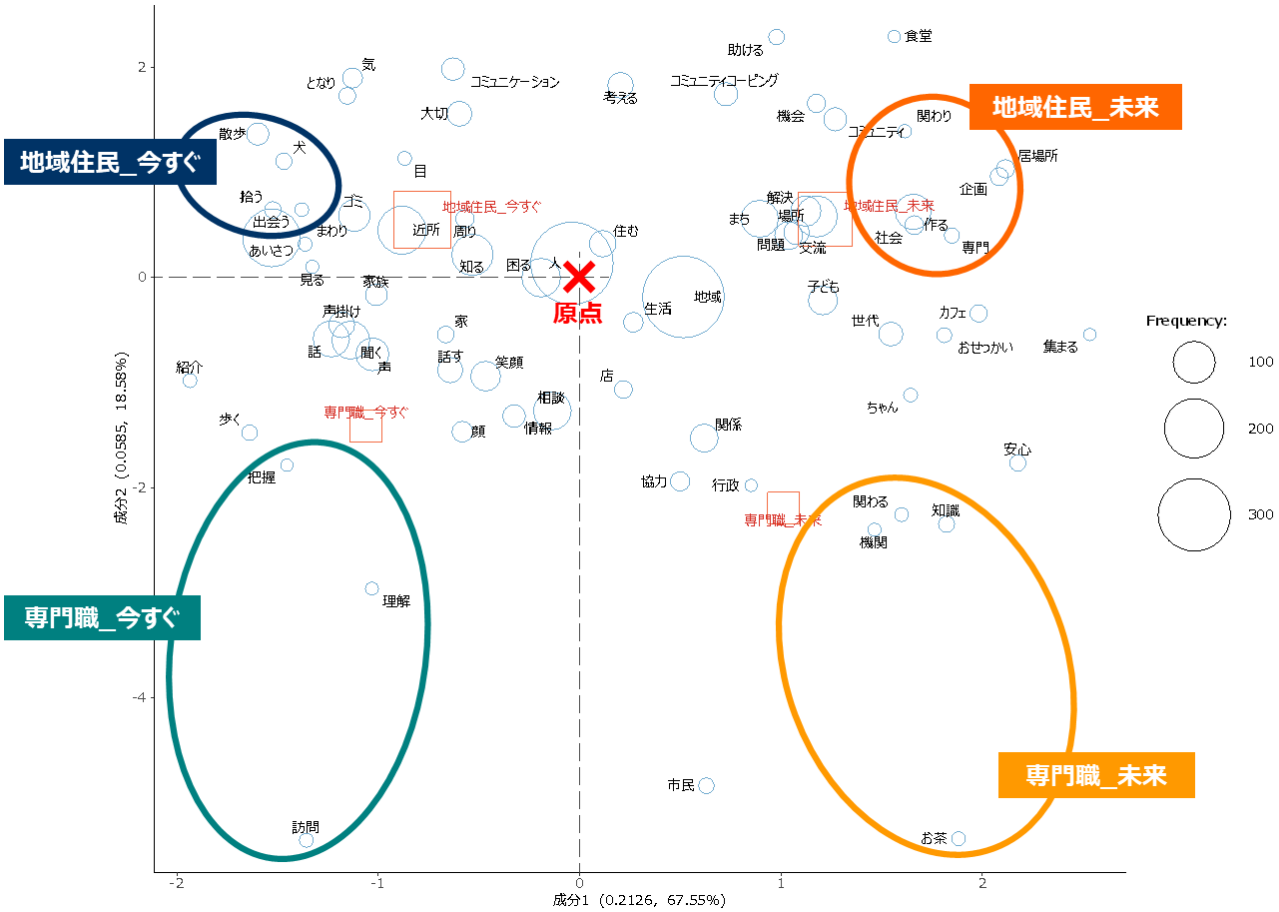

図-7 「参加者の属性」と「時間軸」との対応分析

「地域住民_今すぐ」に特徴的な語として「散歩」「犬」「拾う」が見られ，それに対して「専門職_今すぐ」に特徴的な語としては「訪問」「理解」「把握」が見られた．これは時間軸での分析において述べた「自身の身近な環境における行動」として，地域住民は近所での活動，専門職は日常業務での活動が想起される．

「地域住民_未来」に特徴的な語として「居場所」「企画」「社会」「関わり」が見られ，それに対して「専門職_未来」に特徴的な語としては「お茶」「知識」「機関」「関わる」が見られた．これは時間軸での分析において述べた「街」や「課題解決」の視点として，地域住民はより生活に近い領域における活動，専門職はスキル向上や関係機関との連携が想起された．

5. おわりに

(1) 考察

本研究では，あびコミュコピ（千葉県我孫子市）による体験会を研究対象として， 1) ゲーム前後でのアンケート調査を通じた，CC による態度変容効果に関する分析，2) 参加者コメントを通じた，地域活動への態度に関する分析という 2 点を目的とした．

目的 1)に関して，2025 年 6 月～9 月に開催された計 3 回の体験会への参加者に対して，アンケート調査を実施した．前後アンケート回答データ（n=47）について，ウィルコクソンの符号付順位検定を行ったところ，CC には態度変容効果が存在することが示された．特に，地域社会への態度尺度（積極性），行動意図，職業コミットメントにおいて顕著であった．また，事前アンケートの結果から，体験会への参加者は，地域活動への意識がもともと高い層が一定数参加していることが見て取れた．

個人属性別に見ると，男性よりも女性の方が態度変容しやすいことが分かった．また，幸福に関する心理尺度を従属変数として，地域活動に関する心理尺度を独立変数とした重回帰分析（ステップワイズ法）を実施した結果，CC による態度変容効果が幸福に関する心理尺度（協調的幸福感，主観的健康状態，疎外尺度）を高め得ることが示唆された．

目的 2)に関して，2023 年 7 月～2025 年 9 月に開催された計 29 回の体験会を通じて記録されている，えんたくん 90 枚に書かれた参加者コメント（「今すぐ」「未来」できること）計 37,701 字を分析した．その結果「今すぐ」では身近な環境での行動が見られたことに対して，「未来」においては，街の視点がより強くなることが分かった．参加者の属性別では，地域住民は（あいさつやゴミ拾い，散歩など）近所における行動を，専門職は（スキル向上や関係機関との連携など）職務上の課題解決をそれぞれ意識していることが示唆された．

以上の分析を通じて，CC は地域活動への態度変容効果を有しており，参加者はそれぞれの立場で（福祉という領域を超えて）近い将来（今すぐ）では，自身の身近な環境において，遠い将来（未来）では，街という視点に立って，何ができるかを考える契機となっていることが分かった．また，同態度変容効果が，幸福に関する心理尺度を高め得ることが確認され，この結果に関しては，社会活動と協調的幸福感に関する先行研究の結果 [18] とも符合している．

(2) 今後の課題と展望

本研究により，CC は（その狙い通り）社会的処方の推進に向けた一翼を担っていることが示唆された．CC は現在，一般財団法人コレカラ・サポートや認定ファシリテーターによる体験会を通じて，地道な普及活動が展開されている．既に一部の自治体とは連携が進んでいるものの，今後更なる連携が進み，より多くの方が CC を体験できるようになることが期待される．

また，本研究により，CC を通じて参加者が感じることは，福祉の領域を超え，街の活性化や教育，自治，交通など，幅広い視点から，自身が住んでいる地域の課題を見つめ直すきっかけになっていることが分かった．これらの視点は「まちづくり」そのものであり，CC はまちづくり等のワークショップにおいても，その有用性を発揮する可能性が有る．

事実，今回の調査を実施した千葉県我孫子市においては，地域のキーパーソン同士が，CC を通じて仲間になり，認定ファシリテーターをメンバーとする任意団体（あびコミュコピ）から始まり，「まちの保健室あびこ」（専門職と市民の協働により，どんなことでも気軽に相談できるスペース）も立ち上げて活動している．更に，その関心は地域の移動課題にも広がり，移動課題の解決を通じて，街の活性化をめざす団体も立ち上げ，グリーンスローモビリティを同市内で走行させることを検討している．つまり，CC は地域活動に関心と熱意が有る人々を束ねて，新たな活動に繋げていく触媒のような役割を担う可能性が有る．我孫子市における今後の展開，CC がもたらした効果に関して，研究を継続していきたいと考えている．

謝辞：本研究を進めるにあたり，調査を快く受け入れ，ご協力いただきました，一般社団法人コレカラ・サポートの千葉様，中土様，あびコミュコピの皆様，そしてゲーム参加者の皆様に，心より感謝の意を表します．なお，本論文には，内閣府総合科学技術・イノベーション会議

の「戦略的イノベーション創造プログラム（SIP）第 3 期／スマートモビリティプラットフォームの構築」（研究推進法人：国立研究開発法人新エネルギー・産業技術総合開発機構）（NEDO 管理番号：JPNP23023）の成果が含まれています.

NOTES

注1) 有限会社 三ケ日紙工が販売しているコミュニケーションツール．直径 1m ほどの円形ダンボールを膝の上等に載せて，円形のクラフト用紙の上に，話し合った内容などを記載する.

REFERENCES

1) Townsend, P.: The Family Life of Old People: An Inquiry in East London. Routledge and Kegan Paul, *London: Penguin Books Ltd*, 1957
2) 西 智弘：社会的処方，pp.24-27, 学芸出版社，2020
3) 内閣府：経済財政運営と改革の基本方針 2023, p.21 <https://www5.cao.go.jp/keizai-shimon/kaigi/cabinet/honebuto/2023/2023_basicpolicies_ja.pdf>,（入手 2025.9.22）
4) 中土 翔太, 千葉 晃一：ゲームを通して、まちを知る. 保健師ジャーナル，pp.463-469, Vol. 80, No. 06, 2024
5) あびこ市民情報サイト ：団体名 あびコミュコピ <https://abikoci.machikatsu.co.jp/group/detail-profile.html?id=3499>,（入手 2025.9.23）
6) 石田 好一, 藤本 徹：オンライン環境におけるボードゲーム実践によるまちづくり学習の可能性, p.11, 日本デジタルゲーム学会 夏季研究発表大会 予稿集, 2021
7) 堀 智子, 千葉 晃一：看護基礎教育における多職種連携をゲーミフィケーションで学ぶ意義 - コミュニティコーピングボード(R) ゲームを教育に用いて - 第 1 報, p.36, ホスピスケアと在宅ケア, 32 巻 2 号, 2024
8) 村山 洋史, 菅原 育子, 吉江 悟, 涌井 智子, 荒見 玲子：一般住民における地域社会への態度尺度の再検討と健康指標との関連, pp.350-360, 日本公衆衛生雑誌, 58 巻 5 号, 2011
9) 田中 国夫, 藤本 忠明, 植村 勝彦：地域社会への態度の類型化について：その尺度構成と背景要因, pp.36-43, 心理学研究, 49(1), 1978
10) ウェルビーイング学会：ウェルビーイングレポート日本版 2024 主観的ウェルビーイングの測定法：国際標準の現状と今後の展望, p.3, <https://society-of-well-being.jp/wp/wp-content/uploads/2024/07/wellbeing_report2024_1.pdf>,（入手 2025.9.23）
11) 内田 由紀子：これからの幸福について 文化的幸福観のすすめ, p.28, 新曜社, 2020
12) 喜多島 知穂：問題解決アプローチの実践： ポジティブ・サイコロジーと 問題解決アプローチ, pp.9-15, 行動医学研究, 23 巻 1 号, 2017
13) 谷口 綾子, 藤井 聡：公共交通利用促進のためのモビリティ・マネジメントの効果分析, p.87-95, 土木学会論文集, 62 巻 1 号, 2006
14) 大月 崇義, 谷口 綾子, 片桐 暁 , 吉田 泰基：地域モビリティ人材育成団体「再生塾」の物語構築とその態度変容効果－職業コミットメントに着目して―, 第 71 回土木計画学研究・講演集(CD-ROM), 2025
15) 福田 恵子, 佐藤 豊信, 駄田井 久：地域づくり活動に対する参加・協同主体の意思決定要因の分析−活動の持続性に関する観点から−, 農林業問題研究, pp.79-84, 42 巻 1 号, 2006
16) 樋口 耕一：社会調査のための計量テキスト分析：内容分析の継承と発展を目指して 第 2 版 KH Coder オフィシャルブック, ナカニシヤ出版, 2020
17) 樋口 耕一, 中村 康則, 周 景龍：動かして学ぶ！はじめてのテキストマイニング：フリー・ソフトウェアを用いた自由記述の計量テキスト分析 KH Coder オフィシャルブックⅡ, ナカニシヤ出版, 2022
18) 今城 志保, 藤村 直子, 菅原 育子, 秋山 弘子, 檜山 敦：定年退職後の幸福感を高める自己有用感と人とのつながり, 日本心理学会第 87 回大会, 日本心理学会大会発表論文集, 2023

Effects of “Community Coping” (Super-Aged Society Simulation Game) on Attitudes toward Community Activities

Taiki YOSHIDA and Ayako TANIGUCHI

Social isolation (a state of limited contact with family and community), one form of social frailty, is a risk not only for the elderly but also for younger generations. Social prescribing is gaining attention as its preventive measure. As a motivational tool for this approach, the super-aging society simulation game "Community Coping" has been developed. The game sessions are facilitated by certified professionals, during which participants collaborate to resolve community issues. After the game, they share the insights they gained. This study, which conducted questionnaire surveys among participants in Abiko City, Chiba Prefecture, Japan suggests that this game has a demonstrable attitude-change effects and could potentially enhance psychological metrics related to well-being (happiness). Furthermore, an analysis of participant comments following the session revealed distinct perspectives: participants with a future-oriented focus had a stronger view of the city, while local residents prioritized actions within their immediate neighborhood, and professionals concentrated on problem-solving.