

川崎市多摩区 令和3年度 大学・地域連携事業成果報告書

「共に生きる」を共に考えよう

—生活ニーズの再発掘のための地域調査・対話ツール開発—



専修大学経済学部 小池隆生ゼミナール・鈴木奈穂美ゼミナール

目次

はじめに～事業趣旨	1
川崎市共生社会づくり関連施策理解講座	2
多摩区民アンケート調査結果	3
小池ゼミナールの活動概要	5
鈴木ゼミナールの活動概要	7
スポーツ班 「スポーツ de SDGsゲーム」	9
美術館班 「美術館でSDGsゲーム」	11
消費班 「みんなのHELP de 共生社会」	13
災害班 「NEW GATE～新しい発想～」	15

本冊子は、専修大学経済学部小池隆生ゼミナールおよび鈴木奈穂美ゼミナールが共同で多摩区より令和2年度ならびに同3年度に受託した大学・地域連携事業「多摩区内の住民組織活動と学生による体験的参加・交流を通じた生活ニーズ発掘・充足のためのプロセス分析事業」の2年度目の成果報告書です。

私たち専修大学の生田キャンパスは梶形山のほぼ「頂」に所在し、学生は向ヶ丘遊園駅から「登山」して大学に通っています。しかしキャンパスが所在する近隣地域について、学生が学んだり理解したりする機会はほとんどないといって良いでしょう。周辺のアパートで下宿する学生もそれなりに存在しつつも、ほとんどの学生は神奈川県内や東京近郊各県から通い、講義が終われば自宅へと帰宅していくのが常でした。

しかし近年、学生には地元志向や地域志向の強まりがみられます。暮らしの土台をなす身近な物質的環境へのこだわりや愛着は、

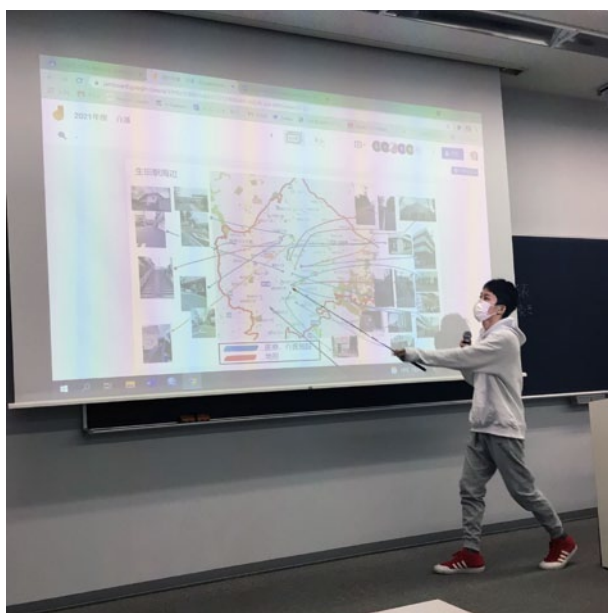
学生が学んでいくきっかけや、そして学習の飛躍の梃（てこ）にもなる重要な条件でもあります。そこで、せっかく専修大学生田キャンパスに学ぶのであれば、自らの学び舎が所在する地域理解を通じて、自身の学習のきっかけや、さらにはその飛躍につながる体験も可能になるのではないかと。本事業を受託した両教員のささやかな願いをかなえるにふさわしい機会として、本事業を受託、実践を進めてきました。

さて、本事業は名称の通り多摩区内にある住民組織の活動に、学生が体験的に参加交流することを通じて、地域住民の暮らしの様々なニーズを発掘することを目的としてスタートしました。しかし、2ヶ年度の受託期間が新型コロナウイルスの感染拡大時期と重なり、住民と直接交流する機会を持つことは残念ながらできませんでした。そこで、事業期間を通じて、街歩きを行うことで住民生活の環境的側面を要因として生じうる潜在的ニーズの発掘や、住民と

のコミュニケーションを集団的に実践するためのツールとしてのゲーム開発を実践してきました。

また住民と対面で直接交流を行うことが困難な中、本事業の主旨である両ゼミナールの指導教員が住民に対するアンケート調査を実施しました（専修大学社会科学研究所特別研究助成および科学研究費補助金により実施）。生田地区を中心として254名の方から回答を得ることで、現在の多摩区在住の住民がどのような暮らし方をし、またそのことをどのように考えているのか、暮らしの実態と住民の意識の一端を明らかにすることができました。

以上の諸活動から明らかになった知見の概要を、本報告書で紹介していきます。本事業期間を通じた実践により、多摩区の住民の暮らしがコロナ禍にありどのような実態にあるのか、さらに街歩きやコミュニケーションツールとしてのゲーム開発の成果を通じた学生の学びの取り組みについてみていくことにしましょう。



本事業は川崎市多摩区からの受託事業であることから、川崎市や多摩区の施策について実態把握することは事業遂行上の前提条件となる。そこで川崎市や多摩区役所のご協力を得て、2021年7月1日に「川崎市共生社会づくり関連施策理解講座」を開催した。新型コロナウイルス感染症のデルタ株の拡大が起きた時期であったため、学生は教室から、講師の方々はオンラインで参加となった。

〈講座のプログラム〉

1. かわさきパラムーブメントについて

…………川崎市市民文化局オリンピック・パラリンピック推進室

2. 川崎市のコミュニティ施策について

・地域共生社会の実現からみる川崎市のこれからのコミュニティ施策について

…………川崎市市民文化局協働・連携推進課

・多摩区における「ソーシャルデザインセンター」の取組

…………多摩区役所企画課

川崎市共生社会づくり関連施策の概要

講座の配布資料に基づいて、川崎市共生社会づくりに関する主な施策を紹介する。なお、ここでは、川崎市や各区役所が共生社会づくりに向けて市民や団体を支援する一連の施策を、「川崎市共生社会づくり関連施策」と呼んでいる。川崎市で用いられている言葉ではないことを断っておく。

1) かわさきパラムーブメントとは

かわさきパラムーブメント（以下、かわパラという）は、誰もが自分らしく暮らし、自己実現を目指せる地域づくりをめざし、人々の意識や社会環境のバリアを取り除き、誰もが社会参加できる環境を創出することを理念としている（かわさきパラムーブメント第2期推進ビジョン）。かわパラでは、9つのレガシーの形成のため、取り組みを進めている。

2) 川崎市のコミュニティ施策

川崎市では、「市民創発」という概念を用いて、コミュニティ施策に取り組んでいる。市民創発とは、様々な個人や団体の出会い、それぞれの思いを共有・共感することで生まれる相互作用により、これまでにない活動や予期せぬ価値を創出することを意味する（川崎市「これからのコミュニティ施策の基本的考え方」、2019年）。川崎市では、この「市民創発」をもとに、様々な主体が出会いつながり、多様な資源を持ち寄りながら、より複雑化する地域課題に的確に対応することで、社会の変化

〈かわさきパラムーブメントの9つのレガシー〉

多様性と社会的包摂に関するレガシー

- ①多様性を尊重する社会をつくる子供を育むまち
- ②心理的バリアが解消されたまち～心のバリアフリー～
- ③社会的バリアが解消されたまち～ユニバーサルなまち～
- ④誰もがスポーツ・運動に親しんでいるまち
- ⑤誰もが文化芸術に親しんでいるまち
- ⑥多様な主体が地域づくりに貢献しているまち
- ⑦誰もが職業等を通じて社会参加できる環境

川崎のブランド力向上に関するレガシー

- ⑧来訪者が「行って良かった」と思えるまち
- ⑨知名度・プレゼンス（存在感）が高まった川崎

注）国際オリンピック委員会によると、レガシーとは、長年にわたる、特にポジティブな影響を意味する。

を促しつつ「希望のシナリオ」を実現し、市民自治と多様な価値観を前提とした豊かで持続可能な都市型コミュニティの形成を目指している。

具体的には、地域レベルの取組として「まちのひろば」の創出を、区域レベルの取組として「ソーシャルデザインセンター」の創出を挙げている。まちのひろばは、多様なつながりを育み、誰もが気軽に集える地域の居場所を、ソーシャルデザインセンターは、人や団体・企業、資源・活動を

つなぐコーディネート機能やプロデュース機能などを有し、まちにちょっと新しい何かを生み出す空間を意味する。市内7区のうち、最も早くソーシャルデザインセンターを設置したのは多摩区である。多様な分野のまちのひろばが地域内に創出されることで、市民創発が生まれやすくなる。そして、ソーシャルデザインセンターが、まちのひろばなどの市民の活動に対して中間支援や組織基盤強化支援をおこなうことで、継続的に市民主体のまちづくりを可能とする。

ここでは、両ゼミナール指導教員らが実施した多摩区住民へのアンケート調査結果の一部を紹介する。
 なお、調査結果の中間報告を専修大学社会科学研究所が発行する「月報2022年2月号」に掲載している。

調査概要

本調査は、多摩区住民の方の生活の実態と福祉に関する意識について明らかにすることを目的として、2021年9月15日から同月末を締め切りに、生田東地区在住の20歳以上80歳未満の方約1000名を対象に実施したアンケート調査である。多摩区生田東地区から調査対象地として専修大学生田キャンパスに近接する地域を

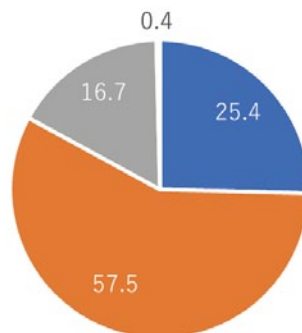
4つ選定（東生田1～4丁目、東三田2丁目、枳形1～6丁目、登戸）し、さらに国勢調査結果により地区ごとに明らかになっている年齢構成に従い住民基本台帳から対象者を無作為に抽出した（二段階無作為抽出法）。アンケート調査票は郵送により対象者に送付、ご自身で記入ののち返送いただく方法を採用した。254名の方

から有効回答があり（有効回答率25%）、以下は単純集計結果の一部となっている。男女の構成割合が、本調査結果では女性の方が国勢調査結果よりも若干多い結果となっているが（女性6割、男性4割）、年齢構成は国勢調査結果とおおむね一致している。

単純集計結果からわかるコロナ禍における住民のくらし

住民の主観的な健康意識が、コロナ化を前後してどのように変化したかを聞いた。それによると、「影響が多少ある」と「大いにある」を合わせると、74.2%の住民がコロナ禍により心と体に何らかの影響が出たと回答していた。

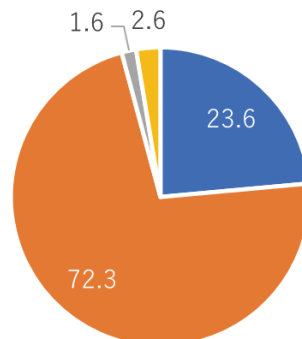
コロナ禍による健康観の変化（%、N=252）



■ コロナ禍による影響はほとんどない ■ コロナ禍による影響が多少はある
 ■ コロナ禍による影響が大いにある ■ わからない

今回、コロナ禍における多摩区住民の生活実態として、医療機関などの利用状況を聞いている。その中の質問で、コロナ禍によっていわゆる「受診控え」が生じたのかどうかをたずねた。およそ4人にひとり（23.6%）の住民がコロナ禍において医療機関への受診控えを経験していると回答した。

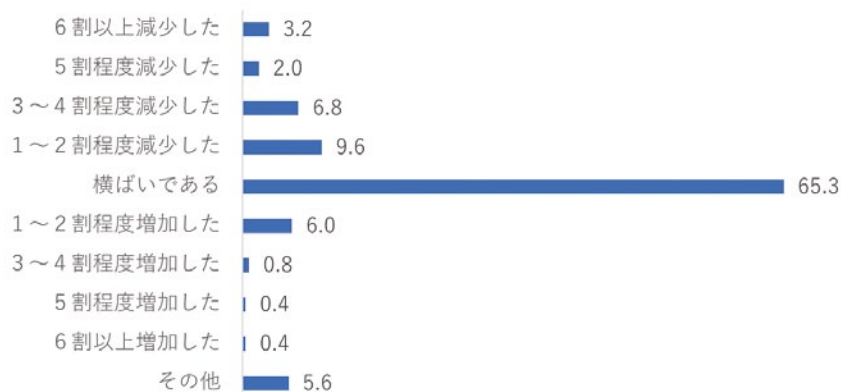
受診控えの有無（%、N=191）



■ 受診を控えるようになった
 ■ 受診のしやすさに変化はない
 ■ コロナ禍以前よりさらに受診するようになった
 ■ わからない

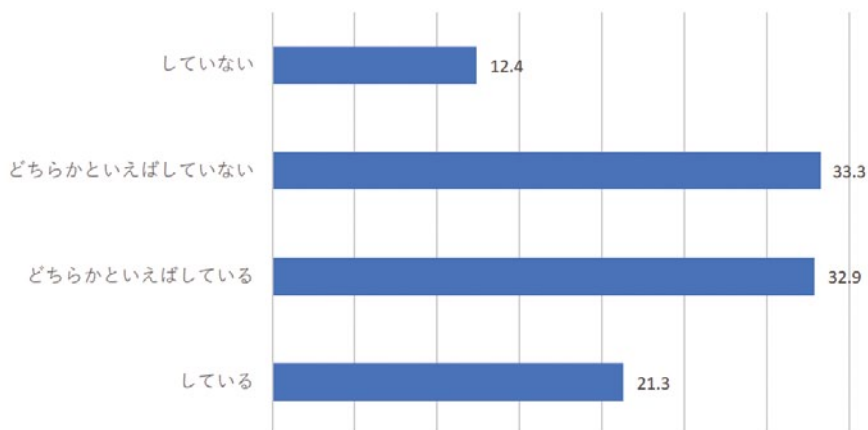
また、コロナ禍による所得の変化も、5人にひとりには所得の減少を経験している。前年と比べて半分以上所得が減ったと回答した人が5%ほど存在している。

コロナ禍による所得変化（％、N＝251）



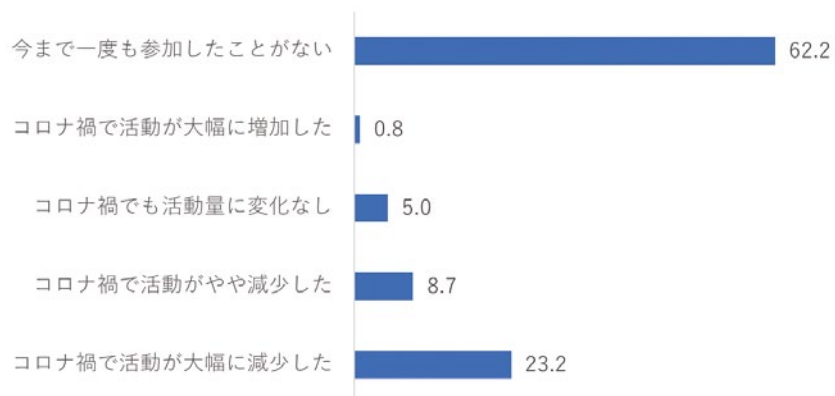
調査対象地域の住民の皆さんの過半数の方は「地域の一員」であることを普段から意識しているという回答結果であった。

普段、地域の一員であることを意識しているか（％、N＝249）



しかし、町内会・自治会活動はコロナ禍によって活動制限を受けているところが多く、大半となっていることも調査結果から明らかとなった。

町内会・自治会活動について（％、N＝238）



向ヶ丘遊園駅・登戸駅周辺と生田駅周辺の二手に分かれ、2回フィールドワークを行った。まず、1回目のフィールドワークでは向ヶ丘遊園駅周辺および登戸駅周

向ヶ丘遊園駅周辺



バリアフリー基本構想 特定経路等地図





バリアフリー



- ・向ヶ丘遊園駅の地下に、南北地下連絡通路が2014年に開通した。
- ・手すり、点字ブロックがあり、階段の段差が低く、利用しやすい。

次に登戸駅周辺である。登戸地区では「バリアフリー基本構造特定経路等地図」をもとにフィールドワークを行った。

川崎市では、買い物や通勤・通学などの日常生活で利用する駅やその周辺を対象に高齢者や障がい者等の移動を支援するバリアフリー化の推進に取り組んでいる。これまで交通バリアフリー法及びバリアフリー法に基づき、川崎市内 54 駅のうち 17 駅を対象に 8 地区の「バリアフリー基本構造」を策定し、駅を中心としたバリアフリーのまちづくりの計画かつ積極的な推進を図っている。

バリアフリー基本構造特定経路等地図によって、バリアフリー経路やバリアフリー推進地区などが一目で分かるようになっていく。

2014 年に向ヶ丘遊園駅の地下に南北地下連絡通路が開通した。実際に歩いてみると、手すり、点字ブロック、エレベーターがあり、階段の段差が低く、誰でも利用しやすいと感じた。向ヶ丘遊園駅周辺の道でバリアフリー経路となっていた。小田急登戸駅のホームドアは、2021 年 3 月上旬に取り付けられた。ホームドアは、ホームからの転落、列車との接触事故防止の目的として設置されている。登戸駅に対し、隣の向ヶ丘遊園駅には、ホームドアが設置されておらず、危険であった。

小田急登戸駅・向ヶ丘遊園駅



- ・小田急登戸駅のホームドアは2021年3月上旬に取り付けられた。ホームからの転落、列車との接触事故防止の目的として設置されている。

- ・隣の駅の向ヶ丘遊園駅には、ホームドアが設置されていない。



向ヶ丘遊園駅から徒歩約8分

向ヶ丘遊園駅周辺

- ・バリアフリー経路となってるところは、道幅が広く、点字ブロックなどもある。



ゼミナール活動の目的・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・

2021年度は、障がい者等の移動困難者（以下、障がい者等という）の生活課題を分析し、共生社会づくりのための意識醸成と行動変容のためのワークショップ（以下、WSという）である改訂版社会資源マネジメントゲーム（以下、改訂版 SRMG という）を作成することを目的に活動してきた。障がい者等の生活課題に注目した理由は、第二期スポーツ基本計画の策定や障害者文化芸術活動推進法の成立など障がい者の社会参加を促進する政策は前進しているように見えるものの、日本は、社会参加上の制約がある障がい者等が、あらゆる場

面で自身の意志に従って、自律的な参加が保障されている段階に未だ至っていないためである。参加には、就労、スポーツ、文化鑑賞、買い物、災害時の避難など多様な活動が含まれるが、個人の特性からくる参加制約以上に、社会や経済の中に潜んでいる参加の制約が少なくない。個人の特性からくる参加の制約を障がいの「医学モデル」、社会や経済の中に内包する参加の制約を障がいの「社会モデル」という。ゼミ活動では、社会制度が起因して社会参加の制約が生まれることに気づき、既存の仕組みや価値規範・慣習を見直し、社

会モデルが浸透するよう対話の機会を提供できるWSづくりを始めることとした。

昨年度のゼミ活動で SRMG の開発を進めたが、開発期間の短縮化を図るため、教員が WS デザインを行い、学生は WS で用いるケースカードの作成やファシリテーションを行った。この結果、SRMG の本質を理解した WS づくりに至らなかった。この点を反省し、住民との交流ツールとなるものを学生の主体的な参加によって作成するため、今年度は SRMG の改訂に取り組んだ。

ゼミナール活動のプロセス・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・

改訂版 SRMG 開発のために行った活動を紹介する。ここで紹介したこと以外に、外部環境を分析する経営戦略論的手法である PEST 分析、高齢者体験キットを活

用した街なかロールプレイ（「ニュース専修」No.605）、川崎市共生社会関連施策理解講座（本誌 p2）、蟹江著『SDGs（持続可能な開発）』（中公新書、2020 年）

と宮垣編著『入門ソーシャルセクター』（ミネルヴァ書房、2020 年）の輪読、ワークショップ講座などもあったが、紙面の都合上、割愛する。

1）May ii 街なかロールプレイの開催

DX 時代の現在、共生社会づくりには障がい者等の社会参加をサポートする情報技術が欠かせない。大日本印刷株式会社（以下、DNP という）は、助け合いのためのソーシャルアクションアプリ「May ii（メイアイ）」のサービスを開始し、2020 年 9 月からおよそ 1 年間、川崎市内 5 か所で

も試行実施がなされ、共生社会づくりに貢献をしている。この Mayii を活用した街なかロールプレイを実施し、共生社会と情報技術について考察した。市民から ICT 等の技術を活用して社会課題を解決しようというシビックテック（Civic Tech）という考え方があり。大阪市や金沢市をはじめ、シ

ビックテックを活用して行政やまちづくりに市民の参加を促し、公共の担い手として期待している自治体もある。学生主体のゲーム開発にもこのような考えが盛り込まれることを期待したところもあった。

2）SDGs 理解のためのワークショップ・ゲーム体験会

改訂版 SRMG では、ゲーミフィケーションという手法を用いた WS づくりを模索していた。そのためゲーミフィケーションを取り入れた WS を実施するのが近道と考え、国連「持続可能な開発目標」（通称 SDGs）をテーマにしたカードゲームを体験した。ゲーミフィケーションとは、「社会的・組織的な行為や活動をゲームと捉えて、世界を解釈し、新しいシステムのデザインにつなげる方法」を意味する。ゲーミフィケーションの考え方に加えて、各ゲームから以下の点も学ぶことができた。金沢

工業大学 SDGs 推進センターの「SDGs アクションカードゲーム X（クロス）」では、シュンペーターがイノベーション創出方法として示した「新結合」概念を体験しながら、SDGs 達成に向けたアイデアを話し合うことができた。イマココラボとプロジェクトデザインが開発した「2030SDGs」では、異なる価値観や目標を持つ個別の活動主体が、SDGs という地球規模のビジョンにコミットする取組を疑似体験し、SDGs の本質を理解した。issue+design とプロジェクトデザインが開発した「SDGs de

地方創生」では、SDGs の考え方をを用いて、日本の地方が抱えている課題の改善方法などを考えることができた。オークジャパンの「SDGs outside-in」では、SDG コンパスに登場するアウトサイドイン（企業などが社会で生じている課題を解決するため、一つの組織体に限らず、異なるセクターや組織体との協働をしながらビジネスを創出する方法）というビジネスの視点を知ることができた。

3) ロジックモデルを用いた改訂版 SRMG の課題分析

夏の集中ゼミの際、改訂版 SRMG 体験会を実施したところ、WS 参加者に何を伝えたいのか、共生社会づくりとは具体的にどのようなもののかなど、改訂版 SRMG で考えてほしいことが曖昧なものであることがわかった。この点を克服するため、改訂版 SRMG の課題を分析した。分析には、社会的インパクト評価で用いられるロジックモデルを活用した。改訂版 SRMG で扱

う要素をロジックモデルに当てはめて分解し、ゲームのアウトカムを明確にしなが、つながりの悪い部分を見つけて改善点を検討した。社会的インパクト評価とは、短期、長期の変化を含め、当該事業や活動の結果として生じた社会的、環境的なアウトカム（成果）を定量的・定性的に把握し、事業や活動について価値判断を加えることであり、ロジックモデルとは、「もし～な

らば、こうなるだろう」という仮説のもと、資源、活動、アウトプット、アウトカムを繋ぎ合わせたもので、事業が成果を上げるために必要な要素を体系的に図示化したものである（PwC あらた有限責任監査法人〈2017〉「社会的インパクト評価実践研修ーロジック・モデル作成の手引き」）。個別の改善点については、次ページ以降の報告で言及されている。



改訂版 SRMG 開発中の姿

今後の課題.....

今年度の活動を通じて多くの課題が浮き彫りになった。まず、障害の社会モデルを活用した共生社会づくりの必要性を学びながらも、改訂版 SRMG ではステレオタイプな役割設定となっており、障がい者等の多様性への配慮に欠けていた。また、新型コロナウイルス感染症の変異株の拡大により、今年度も対面での活動の難しさがあった。対面のゼミ活動は昨年度より増えたものの、外部の方を招聘して行う講座は細心の注意を払う必要があり、オンラインに切り替えたものもあった。特に、改訂

版 SRMG 体験会では、デルタ株が拡大した時期と重なり、急遽、対面用の改訂版 SRMG をオンライン用に作り替えたことで、準備が十分にできず、結果的にファシリテーションに課題もあった。

外部との直接的な関わりに制限があったにもかかわらず、何とかここまでたどり着けたことは、川崎市役所や多摩区役所の方々、DNP「May ii」のご担当者、SDGs カードゲームやワークショップ講座の講師の方々のご協力の賜物である。謹んでお礼申し上げます。併せて、本学内でも

サポート下さった企画課や広報課の方にもこの場を借りて感謝申し上げたい。オミクロン株の影響で、2022 年に予定していた一部の活動が 3 月実施にずれ込んだ。事業の目的の達成に向け、実施期限ぎりぎりまで活動は継続していく。

ゲームの背景と目的

ゲーム背景

このゲームを作ったきっかけは2つある。1つ目は、高齢者疑似体験である。ゼミ活動の中で、高齢者体験キッドを用いて実際に向ヶ丘遊園周辺を歩いた際に、手足が動かしづらいことで、少し急な階段の昇り降りが大変であったり、視野が狭いことで少しの段差にも気づけなかったりなど、私たちが普段気づかないことを肌で感じ、障がい者などの移動困難者（以下、障がい者などという）の実態やスポーツをする苦労について身をもって知ることができた。

二つ目は、May ii という助け合いアプリ

を利用し、気軽に助け合えるツールを学んだ。校内で May ii を実際に利用し離れたところから助け合いロールプレイをした。スマホを使って困っている人を助ける機会を得て、今後困っている人を助ける機会づくりになればよいと思い、このゲームを作った。

スポーツに注目した理由

私たちが共生社会実現のためにスポーツに注目した理由として、スポーツが私たちにとって身近な存在であるが、障がい者が行っているスポーツはあまり身近な存在

ではないと感じていた。いまだに健常者と障がい者の間で認知の差が存在している。スポーツという自分たちの中で身近な存在を健常者と障がい者の間のギャップをなくすことが必要であると感じた注目した。

最終目的

このゲームの最終目的は共生社会実現に少しでもつながることである。このゲームを通して、障がい者スポーツについて少しでも興味を持ってもらい、障がい者スポーツの普及につながり、共生社会に少しでもつながればよいと考えている。

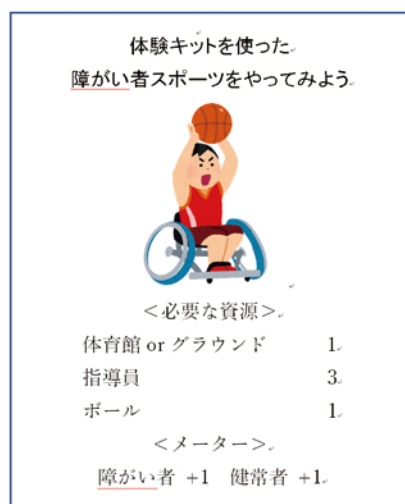
ゲームの概要

【使用するカード】

本ゲームではアクションカード、資源カードを用いてゲームを進める。

1. アクションカード

アクションカードにはメーターを変動させるアクションの内容が書いてある。それぞれ必要な資源や指導員を集め事業・活動を進めていく。これらを行うことで健常者、障がい者、運営の満足度メーターが上がっていき、目標の数値をそれぞれ目指していくというのがこのゲームの特徴である。



2. 資源カード

資源カードは大きくメインカードと小道具カードの二種類に分かれる。それぞれ必要数手元に集めアクションカードを解決していく。

【ゲームの流れ】

1. 運営グループ、健常者グループ、障がい者グループに分かれる

1グループあたり2～3人が目安で、合計6～9人が実施できるゲームである。ファシリテーター（本ゲームの進行役）はそれぞれのグループにメイン資源カードを2枚、小道具カードを5枚、指導員カードを健常者、障がい者グループには3枚、運営グループには5枚配る。

2. いよいよゲーム開始

ゲームは、ゲーム①（10分）→中間報告①（5分）→ゲーム②（10分）→中間報告②（5分）→ゲーム③（10分）といった形で進める。全体で40分を想定しているが、適宜、時間調整しても構わない。それぞれのグループは与えられたゴールであるメーターの数値を目指してアクションカードを解決していく。他のグループと資源を共有しながらゴールを目指す。

3. 中間報告で資源を再配分

中間①でファシリテーターは10－（それぞれのメーター値）分の小道具と、運

営グループに指導員カードを運営メーター×2枚渡す。中間②では指導員は同様に、メイン資源カードを運営にメーター÷2枚渡す。

4. 3ラウンド行ったらゲームは終了

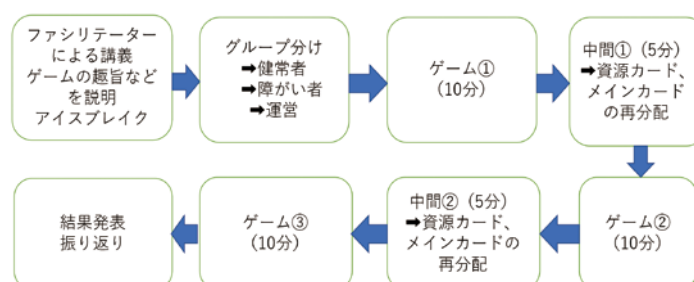
全体でゲームの結果を振り返る。メーターは目標値に到達したか、話し合いはうまくいったかなど話し合うとよい。

【ゲームの準備】

1. ファシリテーターの事前準備

ゲーム時、参加者は筆記用具やパソコンの必要はない。ゲームの冒頭、参加者の発言を促すため、アイスブレイクを行う。たとえば、今回テーマとなっている「スポーツ」という観点から現状を理解し、共生社会の課題と解決策を考えるため、「ユニバーサルスポーツ」や「共生社会」とはどのようなものなのかについて、その場で参加者にスマホなどで調べて、発表してもらう。

体験してもらうゲームの中には、あまりなじみのない政策や民間での活動が多く含まれている。これらがどのような事業・活動なのかということを理解するためには、根底の共生社会やユニバーサルスポーツとはどういうこと・どのような



ものなのかを知っておくことで、「こういう事業・活動があるのか」といった感想の歩先にふみ出せる仕掛けとなりうる。事業・活動の本質を理解し、そこから自分の考えと照らし合わせて生まれる自分だけの気づきを大切にしてもらいたい。そのため、ファシリテーターはこのアイクブレイクの時間は確保するように努めてほしい。

2. 参加者人数

このゲームは、「障がい者」「健常者」、体育館などの施設や事業・活動を支援す

る「運営」という3つのチームに分かれる。そのため、6～9人で3の倍数の人数が好ましい。

【ゲーム内での約束、約束の理由】

ゲームを行う上で、参加者は以下の3つの約束を守ってゲームを進める。

- ・他のチームと協力して共生社会を目指す
共生社会実現を達成するには、一人だけでは達成することはできない。そのため、自分たちだけでなく、他のチームと

協力し共生社会実現を目指していく。

- ・人の意見を否定せず、いろいろな考え方を受け止める
相手の意見を否定するのではなく、相手の考え・アイデアを尊重することで、新たな気づきを得やすくなる。
- ・自分の意見を隠さず、とにかく発言する
自分の中で意見があっても、それを言葉に表さなければ行動に移すことはできない。何か意見を思いついたら躊躇せず

に発言し、間違えた話し合いにする。

ゲームの課題.....

ロジックモデルを援用して、ゲーム開発上の課題を分析した。まず最終目標を競って達成することから考えた。私たちは最終目標に共生社会実現を設定した。共生社会実現に向けて、私たちはこのゲームを通じてだれに意識・行動変容を求めるか考えたところ、一番重要であるのは健常者と決定した。共生社会実現を達成するためには障がい者の行動ももちろん重要であると考えられるが、最も実現をするために行動すべきであるのは健常者である。そのため、このゲームで健常者が共生社会について興味を持てればよいのであると思い、健常者が重要であると決めた。

次に成果の認定について考えた。今回は長期効果と初期効果に分けた。まず、長期効果についてだが、1つ目は障がい者に対する理解が深まり、共生社会のための行動をおこすことである。2つ目はボランティアなどへの積極的参加である。先ほどの理解に基づく行動に似ているが、障がい者スポーツのボランティアに参加する人が

増えることになれば、障がい者スポーツを行いやすくなり、その普及につながっていくのではないかと考えられる。

さらに初期成果として、共生社会実現への興味と障がい者の理解と定めた。このゲームを通じて、共生社会実現への興味を持つことや、障がい者に対する理解をすることで長期成果につながっていくのではないかと考えた。

最後にロジックモデル分析から導き出された課題である。これは主に2つ挙げられる。1つ目が共生社会実現という最終目標を考えられているが、自分たちが期待するゲームから共生社会実現までのルートを示せていない点である。自分たちがこのゲームに対して、様々な成果を設定したものの、このゲームをしたことで参加者が実感できるとは言えない状態になっていた。この課題の改善策として、ゲームの振り返りで重視する点や、ファシリテーターが情報提供（講義）するなど補足することがあげられる。開発者が期待しているせいかを参

加者に明示することにより、参加者もそのルートに対する考え方や参加者自身の考えを明らかにできるのではないかと考えられる。

2つ目は初期成果に意識が向きすぎて、長期成果に対して考えられていない点である。このゲームでは実際に存在する事業・活動などを示しているの、障がい者スポーツに対して興味を持つことはできるかもしれないが、行動に移せると限らない。行動に移すことができなければ、どんなに興味を持ったとしても、共生社会実現を達成することはできない。改善策としてあげられるのは、実際に参加者が共生社会に向けて行動しやすくなるような情報を掲載することなどがあげられる。自分たちだけで行動しようとするとなかなか行動に移せない場合が多いので、実態や仲間の存在を示すことでどのようなイベントがあることが把握でき、行動しやすくなるっていくのではないかと予想される。

開発者側からの一言.....

●ゲーム作成という今までにない経験を通じて、ゲームを使って何を伝えたいか、ゲーム自体をどのように成立させるかなどをメンバーと協力し自分でも積極的に考えることができたように思える。(和梨さん)

●グループ活動が多い中、先輩に頼ってしまった時もあったが、グループの中で自分ができることは何かを探し、サポート役に

なって行動することを心がけることができたと思える。(あさん)

●グループ活動を通して、一人ひとり自分の役割を全うすることの大切さを改めて感じた。パワポ作りなど初めてやることが多く、大変なこともあったが、自分のやるべきことを考えて行動することができたと思える。(サラさん)

●この一年を通じて、様々なことに興味を持つようになった。共生社会実現や障がい者スポーツについて考える機会が多く、自分なりの考えを持つようになることができた。(ジュンさん)

作成した背景と目的・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・

現在では世界各国に美術館が存在し、多くの人が、視覚を通じて芸術を楽しんでいる。しかし視覚障がいを持った人や、移動に制約があり美術館に足を運ぶことができない高齢者など、美術館へ訪れることを諦めてしまう人々が多く存在している。このような人々が美術館へ行き、芸術を楽しむことも共生社会の実現には必要なことである。共生社会とは、「これまで必ずしも十分に社会参加できるような環境になかった障がい者（障がい者などの移動困難者（以下、障がい者などという）等が、積極的に参加・貢献していくことができ、老若男女が相互に人格と個性を尊重し支えあ

い、人々の多様なあり方を相互に認め合う全員参加型の社会」である（文部科学省中央教区審議会初等中等教育分科会〈2012〉「特別支援教育の在り方に関する特別委員会報告」より）。一方で、我々はこの現状を認識しておらず、健常者の目線でしか物事を考えていない。そこで、私たちはこの状況を改善しなければ共生社会を実現できないのではないかと考えた。

私たちが開発したワークショップゲームは、共生社会を考えたことがない人や体に不自由のない健常者の人々が共生社会とは何かを理解するゲームである。SDGsでは2030年までに達成するための17の

目標が掲げられている。主に「5. ジェンダー平等を実現しよう」、「10. 人や国の不平等をなくそう」の2つが共生社会実現に必要な不可欠なものと考えゲームに盛り込むことにした。そして、美術館という場に絞って障がい者の人々の目線に立ち、誰にでも利用しやすい美術館とはどのようなものなのかを考えるワークショップゲームを開発することで、どのようなアクションが共生社会に繋がるのかを認識させやすく、共生社会を実現するという目的を達成することができるのではないかと考えた。

ゲームの概要・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・

私たちが開発したワークショップゲームは「美術館でSDGsゲーム」である。以下ではゲームのマニュアルを記述する。ゲームでは「役職カード」「ミッションカード」「資源カード」の三種類のカードがある。役職カードは、「暇人」、「企業」、「ボランティア」、「富豪」といった四つの役職があり、それぞれに特徴がある。ミッションカードは、美術館において発生しうる事例が記されている。資源カードは「お金」「時間」「労働力」の三種類のカードがある。役職によってゲーム開始時に配られるそれぞれの資源カードの枚数が異なり、図表1の通りになる。

ゲーム形式は、3人1組のチームを形成し、8分を2セット行う。それぞれのチームにカードを配布する。それぞれの役職ごとに与えられたミッションカードに対し、それぞれに配布されたお金、時間、労働力、の3つの資源カードを用いて、ミッションの解決策を考えていく。図表2は実際に私たちが考えたボランティアのミッションカードの例であり、ミッションの内容とミッション達成のために必要な資源の数、ミッション達成時に報酬として貰うことのできるポイントが書かれている。ミッションの難易度により、獲得できるポイントが異なる。ミッションの難易度は3段階に分かれてお

り、解決策を考えることが難しいミッションによって決まる。カード内の★で表される。

〈図表2〉ミッションカードの一例



他にもミッションカードには以下のものがある。

- ・美術館に来ることが困難な人のためにオンラインで芸術のすばらしさを伝える「オンライン開催」
- ・移動困難者が美術館を楽しめるように、事前に下調べして魅力を伝えるための「ハザードマップ作成」

〈図表1〉役職と資源カードの関係

	時間 T	お金 M	労働力 W
暇人：時間があるので助けたい	3	1	2
ボランティア：利益を求めず助けたい	2	1	3
企業：プロジェクトを通して助けたい	1	2	3
富豪：お金を使って助けたい	2	3	1

- ・障がい者の人たちの意見を直接聞いて問題を見つけるための「障がい者と作るワークショップ」
- ・美術館に行くことが困難な人のためにタクシーを手配する「タクシー手配」

各役職においてミッションを達成しようとしても、資源カードが不十分でミッションを行うことができない可能性がある。その

とき、異なる役職チームと話し合いをして、資源カードの貸し借りを行う。ミッションカードを解決した際に、また新たなミッションカードと報酬として資源カードが配布される。最初のミッションを達成したら、また新たなミッションの解決に向けて動いていくというゲームになっている。ミッションカードに記されたミッションを解決した際にポイントが得られる。全体のチームで協

力し、全チーム合計 20 ポイントを獲得した際にゲームクリアとなる。ゲームを通じて誰にとっても利用しやすい美術館とはなにか、健常者に共生社会の実現のためにどのような行動が求められるのかを考えることができる。

ゲームの課題.....

今回作成したワークショップゲームでは、実際に共生社会を実現することは予想されにくかった。ロジックモデルを活用した分析によると、このゲームを行ったとしてもゲームを達成することを重視してしまい、本来の目的である障がい者や健常者など誰もが平等に楽しめる美術館にする方法を話し合ったり、共生社会についての理解や実現について深く考えることにつながらない。

問題点として挙げられるのはミッションを与えられたとしても、実際の障がい者の実態を理解することができないということである。現時点でのミッションは、抽象的であるため、ゲームを体験しても、実態を

つかむことができず、結果的にゲームを行っても共生社会の実現につながらないのではないかと考察した。

このことから、我々が作業しなければならないのは、より具体的で、ゲームを行う者が障がい者の実態を理解できるようなミッションカードを作成することである。また、ミッションカードに最終の目的を提示し、ミッション達成のためにどのような行動をとればよいのかを考えてもらうことで移動困難者の気持ちを理解し、共生社会実現に努めることができるのではないかと考えた。その結果、ゲームを行うことで、障がい者の実態を理解し、人々の意識が改善されて、全員参加型の共生社会に繋が

るというロジックモデルが完成する。また、今現在のゲームではミッションを達成することで共生社会を実現可能という仮定で、ゲームクリアとなる。しかし、ミッションを達成できなかった場合が、現時点では曖昧になっている。ミッションを達成できなかったとして、ゲームの参加者に「共生社会の実現が不可能だ」と伝えたとしても、共生社会の重要性を理解してもらうことは難しいはずである。そのため、ミッションを達成できずに、ゲームがクリアできなかった場合を再検討することが必要である。

開発メンバーから一言.....

●私は、ゼミに入る前は共生社会という言葉をあまり理解していなかったがゼミに入ってからメイアイのアプリやSDGsゲームを通して障がい者や妊婦さんなど、簡単に身動きできない人がどのような時に、どのような場所で、どんなことに困っているのかを知ることができた。また今まで以上にこのような人の気持ちを考えることができた。(A)

●ゼミ活動を通して、グループワークにおいて必要な協調性が身についたと感じた。自分とは違う考えを持った人たちと協力しながら目標に向かってゲーム作成を進めることができた。また、ゲーム開発を通して身近なことに興味を持ち、問題意識を持てるようになったと感じた。(H)

●私はゲーム開発を行ったことで、あらゆる視点から物事を考えることができるようになった。特にゲームを開発する上で何が重要なのかをチーム同士で考えることで、様々な意見が生まれたため、一つの視点に限らない考え方が重要だと実感した。(K)

はじめに.....

近年、急速にキャッシュレス決済が普及しつつある日本では、やり方がわからず二の足を踏んでしまったり、また加齢やさまざまな要因が伴って移動が制限されてしまうなど、生活に不自由を抱えている人が多くみられる。「みんなのHELP de 共生社会」は、そのような生活に不自由を抱えている人の理解を深めることができるテーブルトーク・ロールプレイングゲームである。ゲームを通じて、目指す共生社会を実現

することに興味を持ってもらうことも期待している。

ゲームの中には、プレイヤーが操作する、医者や学生、主婦などの職業が登場する。これには、多様な地域住民の視点に立って解決策を考えてほしい、プレイヤーが、地域住民として共生社会実現を身近な問題として捉えてほしいという願いを込めている。

さまざまな職業のプレイヤーが、生活に

不自由を抱えている人に対して、席を譲る、キャッシュレス決済の方法を教えるなど移動や消費に関わる課題の解決策を楽しく自由に語りあう。このように、みんなが助け合う社会を実現するために合意形成を疑似体験し、一つの問題に対して複数の解決方法を見つけることを目指していく。

ゲームの制作背景.....

実際に自分たちが高齢者体験キットを身に付けて疑似体験をした際、階段の登り降りの大変さや、自動車や自転車に接近することの恐怖など、今まで分からなかったことを知ることができた。その経験を活か

し、自分達に何ができるかを議論したところ、ゲームを通して、生活に不自由を感じている人をどう助けるか、またどのようなことで困っているのかを考える、話し合うということが自分達にできる共生社会実現の

ための第一歩だと考えた。ゲームをプレイした人が人助けというものを実感するとともに、共生社会実現に繋がってほしいという思いを込めたゲームを制作した。

ゲームの概要.....

【ゲームの目的】

ゲームをプレイし、街中で困っている人に、どのような手助けができるかをチームで思考実験し、具体的な方法を話し合う。その際、誰もがプレイできることから、一人一人の違った視点から出される意見が新たなアイデアを生み出す糸口になることを期待している。ミッションカードで示された状況を解決するために何をするか話し合いを通じて、いざそのような状況に居合わせた時に行動しやすくなる。そして、長期的アウトカムとして、共生社会実現にむけた行動変容を促す。

【使用するもの】

○職業選択カード

カードには、プレイヤー（PL という）の職業、その職業が持っている技能と数値が書かれている。

○ミッションカード

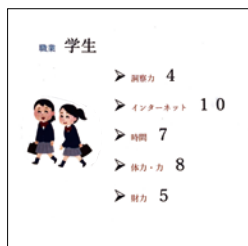
ミッション内容とイラストの他、難易度を示すマークが表示されている。難易度とは、その状況のイメージのしやすさなど、ミッション達成に向けての解決案の出しやすさを示す。時間とは、時間のマークが多いほど、技能を何個か使わないと解決でき

ないため、制限時間がある中、解決に時間がかかってしまうものもある。

○ゲームのシナリオ

シナリオには、ゲームのストーリー・技能が成立したとき、失敗したときの解説などが書かれている。これを参考にファシリテーターはゲームを進める。しかしシナリオ通りに事が運ぶことばかりでないので、状況によってファシリテーター（このゲームではキーパー〈KP〉という）は対応する。

職業選択カード



ミッションカード



○6面サイコロ

サイコロは、PLの職業を決める時と、技能の成功判定を行う時に使用する。

オンラインでこのゲームを行うときは、インターネットでサイコロを振るサイトがあるのでそちらを使用する。(<https://jp.piliapp.com/random/dice/?num=2>)

【ゲーム内での約束】

- ・人のアイデアを否定してはいけない。
- ・アイデアが思い浮かばないときは、積極的に話し合い、プレイヤー同士協力しよう。

まず、このゲームの目的にもあるように、一人一人の意見が新たなアイデアを生み出す糸口になると考えるため、どんな意見であっても否定せず、思いついたこと共有していく。アイデアが思い浮かばない時は、どのような技能が使えるのか、プレイヤー同士が話し合い、協力する。これらの約束を守り、アイデアを出しやすい状況を作っていこう。

【ゲームの実施手順】(※時間制限は30分)

1. PLとKPに分かれる。

KPにはゲームの進行役を務めてもらう。PLは最大6人。

2. PLはサイコロで職業を決定する。

例えば、1が出たら医者、2が出たら学生…というように重複しないように決める。

3. KPはミッションカードを示す。

4. PLは最初に挑戦するミッションを選択する。

5. KPは選択されたミッションに対応したシナリオを読んでいく。

6. KPはPLに、次に進むために取る行動を考えるように伝え、PLは技能を使った解決策を考える。

1つのミッションに対して、1人のPLにつき技能を2つまで使用可能である。最大で1つのミッションにつき技能を6回挑戦することができる。

7. KPは手順6でPLの解決策と使う技能が決まったら、サイコロをふり、成功判定を行う。

サイコロを2つ、または2回振り、その目を足して、行動を行った職業の技能ポイント以下であれば成功。技能ポイント以上であれば失敗となる。

8. KPはサイコロの結果を聞いた後、結果に対応したシナリオの続きを読んでいく。

9. 手順3～8を繰り返し、ミッションをクリアし、ハッピーエンドを目指す。

【ゲームの問題点】

現状のゲームを実施したところ、以下の課題が浮き彫りになった。

KPとしては、大体の流れが台本に書かれているが、PLから予期せぬ回答が来ると、KPの判断になってしまい、KPをやる人によってゲームの難しさが変わってしまう。

PLとしては、ゲームの状況が分かりづらく、のめり込めない。ハッピーエンドを目指すことだけをフォーカスしすぎてしまう。

ゲーム自体の問題点として、まず説明が難しく、PLがルールを理解するまで時間がかかってしまうことが挙げられる。また、ミッションが少ないため、パターン化してしまった。加えて、「生活に不自由を感じている人」が必ず支援される側であるというゲームの設定にも、正解に向けて話し合いを誘導してしまう懸念がある。

【解決案】

- ・開発者は、共生社会実現のための課題を自分ごととしてゲームを再構築する。
- ・説明資料を作り、ゲームを始める前に目的をしっかりと伝える。
- ・紙芝居風にイラストを表示することによって状況をわかりやすくする。
- ・支援される側と支援する側という関係が硬直的であるため、役職を変更するなどルール見直す。

このゲームをプレイすることで、生活に不自由を感じている人の疑似体験をし、実際の人助けへのきっかけづくりとなる。複数人で対話と合意形成を繰り返しながらゲームを進めていくことで、いろいろな視点での意見を取り入れることができ、新たな考えを導き出すことができる。結果として、このゲームをプレイすることで共生社会への理解につながることを期待する。

ゼミ一年間の感想・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・

●私がこの1年で成長を感じた点は、積極性である。右も左も分からない状態からのスタートであったが、私の好きなゲームジャンルであるTRPGを取り入れることを提案し、積極的に楽しんでゼミ活動に参加できた。(さわちゃん)

●私はこのゼミで多視点に物事を捉える力が養われたと考える。テーマである共生社会を様々な活動を通して触れることで、一つの課題の解決は他の問題を呼び、全てを良い方向に向かわせることの難しさをとても痛感した。(みっきー)

●約1年間のゼミ活動を通して、高齢者体験や、SRMGゲームの制作などを体験することができ、いろいろな視点で物事を考えることが大切だと学んだ。これからの活動でより深く共生社会について考えていきたいと感じた。(まさ)

ゲームの背景と目的・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・

NEW GATE～新しい発想～の名前の由来

私達はこのゲームを行うことによって、共生社会を実現させるための新しい案を生み出すきっかけになればと思い、この名前を付けた。このゲームでは様々な意見が交わりあい、新たな意見が生まれてくるようなゲームとなっている。皆様がこのゲームを通して今まで思いつかなかったような考えや案が生まれることを願っている。

ゲームを作成した背景

大学2年生になってゼミに入り、序盤のほうにやった高齢者体験キットを使った高齢者体験で、階段の上り下りや歩道を設けられていない道路を通った際に危険だったことをふまえ、災害時どのように行動すればいいのか、またそれらの危険なポイントをどのような改善を施せば、災害時に困らないのかを伝えるすべや考えておくことが大事だと思った。また、2011年の東日本大震災は記憶に新しい。この出来事で私たち若い世代も地震による災害や、津波の恐ろしさを知った。近年のうちに南海トラ

フ巨大地震や首都直下型地震の発生が予想されている。このことから災害時の行動について意識をしていかなければならない。そして日常にある移動困難者に対するバリアについて考えることで緊急時にも安全に行動することができるため「災害」をテーマにゲームを開発した。

ゲーム作成のプロセス、ゲーム開発のヒント

ゼミの活動の中から影響を受けたものは四つある。一つ目は高齢者体験キットを使用し、日常の中に存在する階段昇降や歩く、しゃがむ、荷物をもつなどの行為を行うことによって移動困難者が日常生活で感じているバリア（障壁）を理解した。二つ目は Mayii という大日本印刷が開発したアプリケーションで対面でのサポートで解決できる困りごとや、ちょっとしたすき間時間がある場合にサポーターとして利用できるものになっている。私たちはこのアプリケーションから困りごと一つにしても様々なアプローチの仕方があることを学び、ゲームに創造性という形で落とし込んだ。三つ目は

『入門ソーシャルセクター』の輪読を行った際、自分たちの作成しているゲームに活用できる部分を各章話し合い、ゲームを行う上での重要なポイントとして活用させてもらった。四つ目の SDGs ワークショップからはゲームの大幅な違いはありましたが、構成や重要な点を学び、ゲーム作成の参考にさせてもらった。

ゲームの目的と効果、

ゲームを通じてどんな気づきを与えたいか

共生社会の実現に向けて健常者、移動困難者の意識改革を促し、健常者は移動困難者に対して自分にできることに気づいてほしい。移動困難者は健常者に対して実際に困っていることを知ってもらうことで、参加した健常者がこれからの生活の中でできることがあるという意識改革につなげていく。さらにたくさんの話し合いやたくさんの発言機会によって発想を広げ、コミュニケーションの大切さを実感してもらうことをねらっている。

ゲームの概要・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・

このゲームは最小1グループ2人ずつの2グループ、ファシリテーター1人の5人、最大1グループ3人ずつの3グループ、ファシリテーター1人の10人でできるゲームである。問題解決をめざして、チーム内で話し合いを重ねていく。おおむね90分、2時間かかるゲームである。

使用するもの

- ・サイコロ（ルーレット）
- ・マス（移動困難者の問題、災害時用）

		
災害時、移動困難者が避難先で生活しづらい	道に段差があり、願って困っている人が多い	災害時に倒れた家具で移動困難者が非難できない



ゲームの実施手順

1. ファシリテーターを決める。
2. プレイヤーは、3～4人のチームに分かれる。
3. ゲームのルール・約束事の確認をする。
4. 各チームのプレイヤーの1人がサイコロを振る。
5. スタートから出た目だけ進んで止まったマスで課題が決定する。
6. 課題解決のためチームで3～5分間話し合い3つの解決案を考える。
7. 各チームで課題にする解決案を発表する。
8. ファシリテーターは解決案を採点し、得点を発表する。
9. 制限時間が終了するまで3～8を繰り返す。
10. 制限時間終了後、ファシリテーターは振り返りを行う。

ゲーム内での約束事

ゲームを始める前に毎回必ず参加者間で以下の4つの約束を確認する。

- ①どんな意見も否定しない（柔軟な発想）
……発表しやすい場づくりのため
- ②積極的に発言する
……様々な意見を出すため
- ③楽しく笑顔でコミュニケーションを取る

……話し合いを円滑に進めるため

- ④「健常者」と「移動困難者」、どちらか片方の視点に偏りすぎないことを意識する
……あくまで共生社会を目指すためであって偏りすぎた意見だと共生社会ではないから

ファシリテーターのポイント

ファシリテーターには、以下4つの役割がある。

- ①ゲームの円滑な進行
楽しく取り組める雰囲気づくり、発表時の司会進行（相づち）、解決策の手助け。
- ②時間管理
- ③採点・総括
ゲーム内で出てきた意見の特性をまとめる、採点、投票。
- ④ゲームが想定している効果がでたか「ふりかえり」で確認

ふりかえりの時間はしっかり確保する必要がある。最低でも20分は必要である。

ふりかえりで重視するポイント

- ・移動困難者との共存は可能であること
- ・自分の意見を伝えることの大切さ
- ・自分にできることがあるということ（手助け等）
- ・移動困難者の悩みや困りごとの理解

ゲームの課題

災害班が開発した「NEW GATE」をロジックモデルのフレームを活用して課題分析をした。本ゲームの目標は共生社会の実現であり、ゲームの対象者はすべての人である。長期成果は健常者が移動困難者に対して理解を得ること、そして移動困難者が積極的に声掛けできるような環境を作ることにある。さらに対象者に対する短期成果は共生社会とは何なのかを知ってもらうことと、困っていることがなんであるかを知ってもらうことである。ロジックモデルから見る課題は長期成果を目指す上で健常者と移動困難者をどのように分けていくのか、またそれをどのようにゲーム上に反映させることができるかが問題点となり、改良を進めている。

開発メンバーからの一言・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・

●この1年で成長できたと思う点は自分のやってきたことを言語化して説明するのがうまくなったことと、そこから何を得られたかを言語化することが成長できた部分だと思う。ゼミを通して話し合いをすることが多かったのもそのことが成長につながった。
(IORI)

●このゼミナールに入ってから活動を行いながら実際の移動困難者の目線でどのような問題があるのか見つけ、グループで共有し解決へ導くなど移動困難者体験キットや輪読、SDGsワークショップなどの様々な活動を行うことによって問題点を見つける力とそれを解決させる力を養うことができた。
(HARU)

●ゼミに入る前はグループワークで発言したり、自分の考えを伝えることが苦手だったが少しずつ発言できるようになった。また、輪読を通じて論文の重要な部分や論点を見つけることができるようになった。
(YUNA)

発行元：専修大学経済学部

小池隆生ゼミナール・鈴木奈穂美ゼミナール

発行日：2022 年 3 月 15 日

連絡先：naomi@isc.senshu-u.ac.jp