

# 強固な互助社会構築を目的とした近所グループの形成手法の提案

鈴木健一<sup>1</sup> 森信一郎<sup>1</sup>

**概要:** 定年を迎えた高齢者が地方に移住する傾向が見られ、地方行政は高齢者を人口減少の対策として誘致している。しかし、高齢者の増加による行政サービスの負担増大も懸念されており、高齢者の自立的な生活維持が課題となってくる。そこで私たちは、近所で助け合うコミュニティを活性化するために「声かけ」をICTで仮想化したシステムを提案する。ICTで仮想化するにあたり、自宅との距離に応じたグループ「近所」の定義を試みた。そして「近所コミュニティ」の構成要素を抽出し、実際の環境と相対的な条件の下でコミュニティ強化に繋がる「近所」グループの形成方法について検討する実験を実施した。この実験の結果から、更にコミュニティ強化が望める定義や新たな概念の検討を進める。

**キーワード:** 近所, ICT, 行政, 互助社会, 因子分析

## A proposal for a method of forming neighborhood groups to build a strong mutual aid society

KENICHI SUZUKI<sup>1</sup> SHINICHIRO MORI<sup>1</sup>

**Abstract:** Older people who have reached retirement age tend to migrate to rural areas, and local governments are trying to attract them as a countermeasure against population decline. However, the increase in the number of elderly people also increases the burden of administrative services, and it becomes an issue to maintain the independent life of elderly people. We propose an ICT-based virtualized "call out" system to revitalize communities that help each other in their neighborhoods. We then conducted an experiment to extract the components of a "neighborhood community" and examine how to form a "neighborhood" group that leads to a stronger community under conditions relative to the real environment. The results of this experiment will be used to further explore definitions and new concepts that have the potential to strengthen communities.

**Keywords:** nearby institute, ICT, administration, reciprocal society, factor analysis

### 1. はじめに

近年日本では団塊世代と呼ばれる60後半から70前半の高齢者が定年を迎えている。これらの世代は比較的健康かつ活動的で、定年後に雑多な都会から緑の多い地方に移住し、新たな生活を希望する傾向が高いと言われている。地方行政はこの傾向を利用し、少子化の人口減少対策としてこれら高齢者を積極的に誘致している。栃木県びゅうフォレスト喜連川や千葉県御宿台などがこれに当たる。各誘致地域に共通する特徴は、緑豊かで各戸建ての土地が広く、互いのプライバシーに配慮した構造を有しているということである。また、移住してくる高齢者は現在の情報システムの活用に長けており、スマートフォンやその他のIT機器の使用に抵抗がなく、移住者の大部分は静かな環境でストレスのない生活をしたいと永住を考えている。

しかし、年齢を重ねると新たな問題が発生する。移動手段の確保や健康問題、家族の減少による孤独感や生活へのモチベーションなどの問題である。さらに、身体機能の著しい低下により、「できていたことができなくなる」恐怖が

この問題を深刻化させている。地方行政はこれらの問題が永住を妨げる障害となり、既存の見回り業務など行政の負担が増加すると懸念している。この問題を解決する手段の1つに、近所同士が地域コミュニティを構築することで行政の仕事の肩代わりする役割を持つことが考えられる。つまり、生活における障害や問題を住民同士で共有して解決するという方法である。そのためには、比較的アクティブな若い間は他の住人を助け、高齢になり助けが必要になれば周りの住人に助けを求めようといったお互いに寄り添いながらそれぞれが抱える生活課題を解決する関係を構築することが必要になる。しかしながら前述の誘致地域ではテニスサークルなど比較的若い世代に特化したコミュニティが多く、年代間のコミュニティ構築には改良の余地があることが現状である。加えて、これら誘致地域の魅力の1つでもある比較的広い居住空間を伴う住居間の距離が住民間の関係を希薄化させている要因となっていると考えられる。したがって、住人の永住を確保するためには近所に限定したコミュニティの強化が重要であると考えられる。この問題

<sup>1</sup> 千葉工業大学

に対し、集合住宅における共有領域の形成を円滑に行うことで近所付き合いを活性化させることを目的とした研究が行われている。居住者の近隣交際と行動のひろがりの密接な関係から共有領域の形成が可能であり、実際にこのシステムを利用して近隣生活の活性化が認められたといった事例が存在する。しかし、最近の誘致地域の特徴でもある各戸建ての土地が広く、お互いのコミュニケーションが難しいという課題は解決していない。

本論文は前述のような問題の早期解決を目指すために、近所のコミュニティで「互助社会」（行政に頼らない活動）を構築するシステムについて論ずる。互助社会を形成するためには距離が近い者同士でないと成り立たない。つまり、近所付き合いの中でコミュニティを構築する必要があるということである。

## 2. 関連技術と関連研究

### 2.1 関連技術

#### ・住宅における共有領域の形成システム[2]

計画者や建築家は、「どのように住戸を建物形態や住宅群に結合させるか」という問いに対して、「共有領域」が小規模住宅群に与える影響を分析した研究がある。この研究では、居住者の近隣住民としての縄張り行動に影響を及ぼす重要な要因を見出し、それらの相関関係を明らかにした。低・中・高層ビルを含む 11 団地の主婦 463 名を対象に、アンケート調査と面接法を行い、近隣住民の日常生活に関する調査を行った。それによって以下の記述を支持する結果が得られた。(1)近所付き合いが多い妻ほど、共有スペースの利用レベルが高い。(2)近所付き合いのある妻の方が安全と感じる傾向がある。(3)共用スペースの利用頻度が高い妻の方が安心感を感じやすい。(4)より親密な集団にいる妻は、見知らぬ人に対する縄張り意識が強い。(5)プラントボックスのようなより多くの「自己表現」をもたらすグループでは、近所つきあいは親密である。これらは「行動のひろがり」「近隣交際」「安心感」が相互に密接な関係を保つことで「共有領域」は形成可能であると示している。しかし、実用化までは実現していない。

### 2.2 関連研究

#### ・近所つきあい継承の空間計画に関する研究[3]

近所つきあいを継承する再生団地の空間計画への手がかりを得ることを目的として、団地建替後に再入居した高齢者を対象として、建替え団地空間の居住者評価と住棟まわりでの近所つきあい変化について調査を実施した。その結果、バリアフリー環境への評価は高い一方で、生活が寂しくなったと感じる高齢者が存在した。一因に近所つきあいの減少がある。建替え後に顔見知り人数は増加傾向であ

るが、団地の空間変化により住棟まわりで偶然に出会う機会が減少したことが、近所つきあいの減少に繋がる側面が明らかになった。このことから団地空間の変化が近所つきあいを減少される要因であるとしている。しかし、何気ない交流の機会の減少を補完するための「近所つきあい」の構築が検討されていない。

共有領域を利用して、近所付き合いを活性化させる研究がある[4],[5],[6],[7],[8]。これらの従来研究では住宅において、住人がどのように「集団領有意識」を促すかを調査し、小規模世帯向け住宅の建築計画への示唆を得ている。その結果は以下のようにまとめられている。1)平屋の住人は、近隣コミュニティがないため、集団的な縄張り意識をほとんど持たないが、コレクティブハウスやドミトリーでは、集団的な縄張り意識が強くなってきた。2) コレクティブハウスの住人の多くは、同じような態度と意図、つまり集団指向的な行動を示している。3)寮はコレクティブハウスと似ているが、個人志向の住人を受け入れる柔軟性がある。4) 調査の結果、3 つのタイプの住居は、集団的な縄張り性の傾向が明らかに異なっていた。

2.1 と 2.2 で述べた技術や研究成果によって近隣生活の活性化に必要な要素が抽出された。しかし近所というリアルな環境に対してそれらの要素を活用した具体的な組み立て方の提案はされていない。近所グループの形成方法や「近所つきあい」の減少を補完するためにはどのような方法が適切なかを追求する必要がある。

## 3. 提案手法

昔ながらの住民間のコミュニティ構築方法の 1 つとして「声かけ」がある。「声かけ」とは、「夕飯を作りすぎたから良かったら食べて」や「ちょっと子供の面倒を見てくれる?」、「これから町に行くけど買ってきてほしいものある?」といったような近隣同士や親しい人との間で交わされるコミュニケーションのことである。この「声かけ」が活発になれば近隣住人の存在を住民同士が再認識され、地域の問題を住民間で解決する力を養うことができる。これにより、高齢化に伴う身体機能の低下を住民同士が助け合う関係を築き、行政の負担を削減することができる。

しかし、現代の誘致地域では前述したように広い居住空間が近隣の「声かけ」によるコミュニケーションを阻害している。そこでこの「声かけ」を ICT で仮想化できないかと考えた。しかしながら、SNS は仮想空間での利用が一般的で、近所というリアルな情報を反映してユーザーがつながる SNS は一般的ではない。近所というリアルを反映させた SNS システムを構築することで「声かけ」を仮想化できるのではないかと考えた。この SNS システムを構築した際に考えられる課題は 2 つある。1 つ目は実際にそのようなシステムを使ってもらえるのかという懸念である。SNS

を利用すればコミュニケーションを活発になることは明らかである。しかし、近所というリアルな環境に仮想的な側面を持つ SNS が絡んでくることに対して違和感が生じる可能性がある。面と向かって直接会話がができる距離であってもスムーズに SNS でのコミュニケーションが可能になれば住居間の距離が離れていて近所同士であるにもかかわらず交流が減少している現状を改善することができる。2 つ目は近所グループの形成はどのように行うのが挙げられる。本論文では1つ目の課題を検討する。各戸建ての土地が広く、互いにコミュニケーションを取ることが難しいという問題に対して居住空間の影響を受けない ICT がサポートすることで住人の永住を確保するための近所に限定したコミュニティの構築が可能になれば、近所コミュニティというリアリティのあるコミュニティによって近所同士の交流の活性化が実現する。

### 3.1 声かけの分類

どのようなグループがコミュニティの活性化につながるか調査するために近所コミュニティを構成している要素を抽出した。ICT を使った近所のコミュニティで「互助社会」(行政に頼らない活動)を構築するに当たり、コミュニティにおける「声かけ」とは何か、マインドマップを用いて「声かけ」の分類を行った。その結果を図1に示す。これにより自然災害による被害情報の伝達などの「情報共有」、回覧板や掲示板を用いた「連絡」、町内会や主な地域活動の参加を促す「呼びかけ」、そしてある一定以上の付き合いの中において個人同士で行われる「頼みごと」と複数人数が対象になる「交流」といった5つのグループに分類することができた。そこから抽出した4つの主要な要素(連絡、交流、行事の呼びかけ→イベント、頼みごと→個人の付き合い)についてコレスポネンダ分析を行い、それによって設定された軸を近所コミュニティの構成要素とした。図2は「連絡」の結果を示しており縦軸:「緊急性」と横軸:「対象人数」に分類する事ができた。図3は「イベント」の結果を示しており縦軸:「親密度」と横軸:「気軽さ」に分類する事ができた。図4は「交流」の結果を示しており縦軸:「親密度」と横軸:「対象年齢」に分類する事ができた。図5は「個人の付き合い」の結果を示しており縦軸:「親密度」と「情報量」に分類する事ができた。

次にこれら4つの要素を1つにまとめ、軸を設定した結果、横軸:「(物理的)距離」縦軸が「(コミュニティの)規模」に分類することができた。4つの要素をまとめた結果を図6に示す。このことからそれぞれの項目の軸と全体の軸を合わせて見てみると、交流する人同士の「距離」、コミュニティの「規模」や「対象人数・対象年齢」から「規模」をコミュニティ構成要素として抽出した。また、会話を成立させるために必要な話題に対する「情報量」、自分の所属しているコミュニティ内で発言する気軽さにつながる会話

をする人同士の「親密度」をコミュニティ構成要素として抽出した。

その他にも近所を構成する要素として「接触量(ふれあい)が多い」「近所同士の戸端会議」「食事や生活排水などによる無意的に共有される生活音や匂い」など様々な要素が取り上げられたが、今回の実験では上記の「距離」「規模」「情報量」「親密度」の4つに絞って実験に必要なコミュニティ構成要素を選定した。この分析によって定められた軸を近所コミュニティの構成要素(①距離②対象人数、年齢→規模③情報量④交流頻度、気軽さ→親密度)として抽出した。

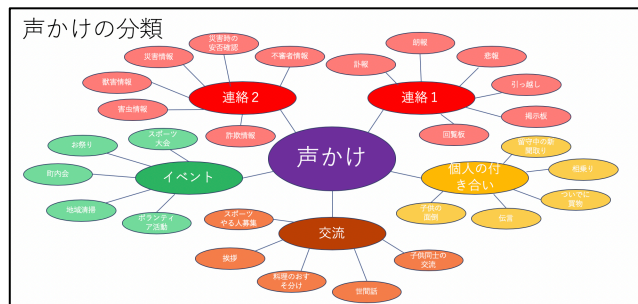


図1 声かけマインドマップ

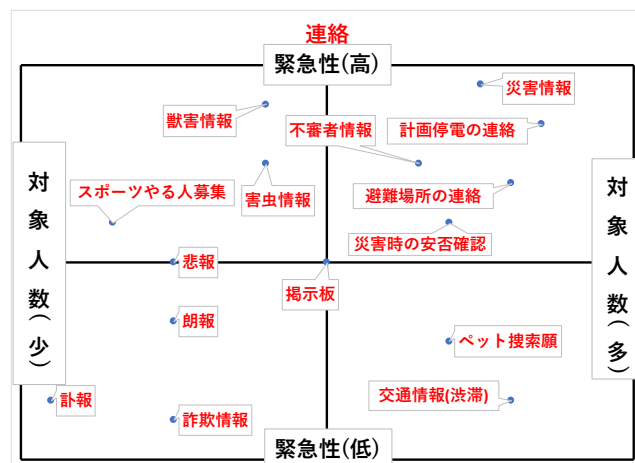


図2 「連絡」のコレスポネンダ分析

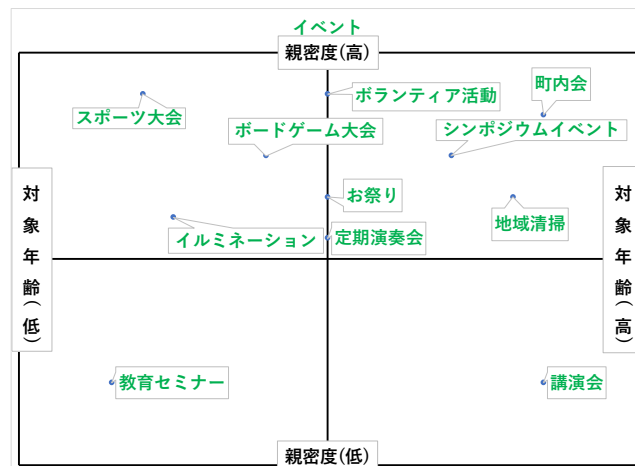


図3 「イベント」のコレスポネンダ分析

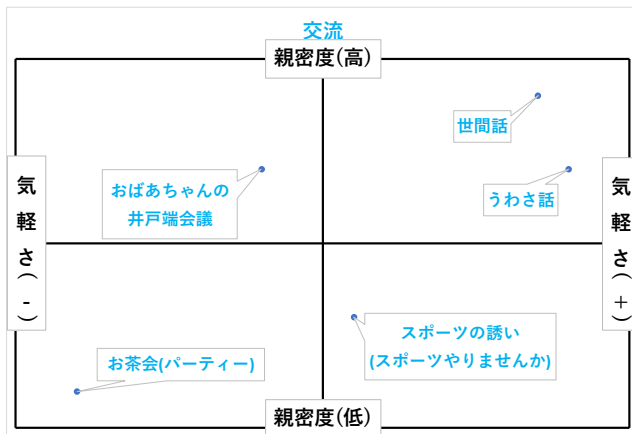


図4 「交流」のcorespondens分析

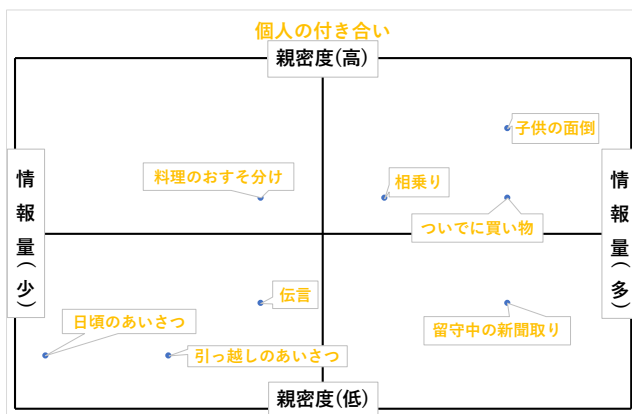


図5 「個人の付き合い」のcorespondens分析

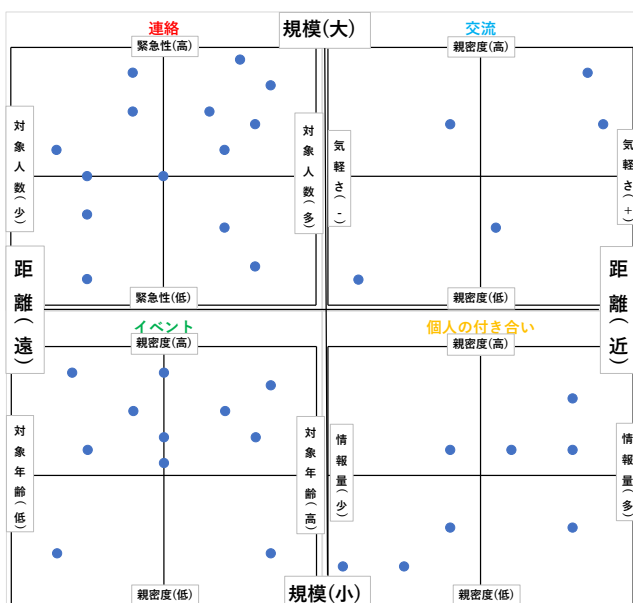


図6 要素のcorespondens

## 3.2 プレ実験

### 3.2.1 目的

「近所コミュニティ」の構成要素から、環境設定を実際の近所コミュニティに付属している特徴に対して、可能な

限り近似した条件の下でコミュニティ強化に繋がる「近所」グループの形成方法について検討する。この実験には近所コミュニティを形成するために実験者同士の「距離」を変化させることや実験者同士は SNS を使用してやり取りを行う上で「リアリティ」をもたらす環境設定を実際の近所コミュニティに付属している特徴に対して、可能な限り近似した条件で実験を行う必要がある。3.1 で抽出した「近所コミュニティ」を構成する要素である「距離」「情報量」「親密度」を変化値として実験を行った。

### 3.2.2 事前準備

近所コミュニティを構成する4つの要素のうち被験者個人に依存する「親密度」と「情報量」の2要素を分類するために被験者に対して事前調査を行った。本調査の「親密度」は、被験者が他の被験者に対して、極めて私的で複雑なやりとりを行う「深い自己開示」、自身のプロフィールや意見を表明する「意見の表明」、マスメディア的話題についての情報交換を行う「話題の共有」、事務的な連絡や用件の確認をする「事項の伝達」、自身や他者に対する批評や不満を吐露する「秘密と批評」の5つのカテゴリーごとに質問を用意し、それぞれアンケート(5問ごとと7件法)で答えてもらった。「情報量」は、実際に実験で使う議題に対してのアンケート(3問ごとと7件法)で答えてもらった。また、これら5つのカテゴリーは [1]より採択された「コミュニケーションカテゴリー」を示す指標である。そうすることによって小寺氏の論文が定義する親密度から「コミュニケーションカテゴリー」を抽出したということから、小寺氏の定義する「コミュニケーションカテゴリー」を基に本研究で行った実験の被験者の親密度を算出する手法として採択した。(引用文献の手順に対して相反的な手順を用いて事前調査を実施した)

「親密度」では各々の被験者に対しての上記の5つのカテゴリーを「親密度：小」「親密度：中」「親密度：大」の三つに分類した。「情報量」では実験に使う課題に対してそれぞれの情報の量を「情報量：少」「情報量：中」「情報量：多」の三つに分けた。

### 3.2.3 実験内容

近所コミュニティを構成する「距離」「規模」「情報量」「親密度」の4つの要素ごとに複数人で SNS を用いた複数人のコミュニケーション実験を行った。「距離」の実験は、会話をする相手との距離に応じてコミュニティの活性化度合いを調べるために、相手の声が届かない距離を「距離：遠」、声は聞こえるが遠い距離(同じ室内)を「距離：中」、対面の「距離：近」として3つの段階に分類した。

「規模」の実験は、会話をする相手の人数に応じてコミュニティの活性化度合いの変化を調べるため、一般的に会話が活性化するとされる適正人数の「4~6人」を基準に、

2~4人を「規模：小」、5人を「規模：中」、適正人数より多い8人を「規模：大」として3つに分類する。

「情報量」の実験は、話題の情報量に応じたコミュニティの活性化度合いの変化を調べるために事前調査で得られた結果から、議題の作品をほとんど知らないものを「情報量：少」、程ほど知っているのを「情報量：中」、知り尽くしているのを「情報量：多」として3つの段階に分類する。

「親密度」の実験は、会話をする相手との親密度に応じたコミュニティの活性化度合いの変化を調べるために、知り合い・浅い関係であることを「親密度：小」、友人・まあまあ仲が良い関係のことを「親密度：中」、親友・とても仲が良い関係のことを「親密度：大」として3つの段階に分類する。

以上の4つの要素×分類された3つ=12パターンをそれぞれ15分で3回ずつ行い、会話の【発言回数】と【発言の間隔時間】といった数値的な結果を記録し、比較した。

### 3.2.4 結果

「距離」は図7より、3回中2回にわたって「距離：近」の発言回数と発言間隔が最も活性化するため、SNSを使ったコミュニティにおいて「距離：近」、つまり対面でのコミュニケーションがコミュニティの活性化に適した環境と考えられる。

「規模」は図8より、3回とも「規模：中」の発言回数と発言間隔が最も活性化するため、SNSを使ったコミュニティにおいて「規模：中」、つまり適正人数の5人がコミュニティの活性化に適した環境と考えられる。

「情報量」は図9より、1回目の実験では「情報量：少」つまり、この実験で提起された議題の作品をほとんど知らないコミュニティが最も活性化する結果になった。(しかし)2回目の実験では「情報量：中」つまり、議題の作品を程ほど知っているコミュニティが最も活性化した。(さらに)3回目の実験では「情報量：少」と「情報量：多」が同等の活性化度合いになった。「親密度」は、図10のように3回とも「親密度：中」が最も活性化するという結果になった。

「情報量」及び「親密度」について、「情報量」の実験では結果が3回とも違ってしまった。また、「親密度」の実験では「親密度」が高いからといってコミュニティが活性化するわけではないことがわかった。このことから「親密度」及び「情報量」はコミュニティの活性化につながる要素ではないと考えられる。

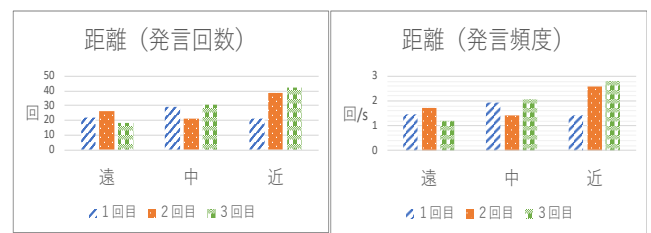


図7 実験結果【距離】

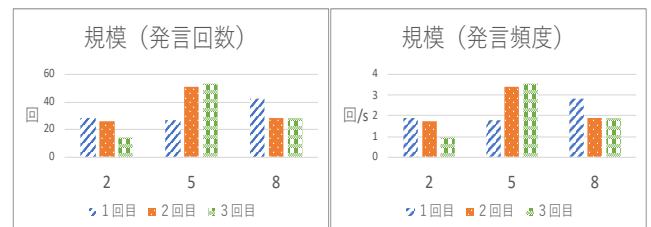


図8 実験結果【規模】

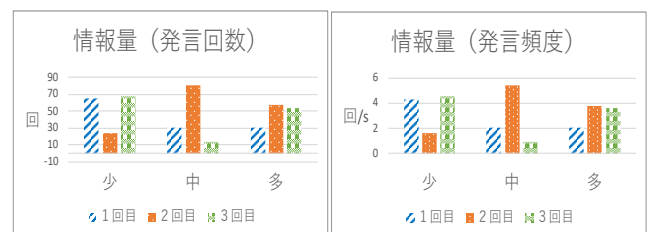


図9 実験結果【情報量】

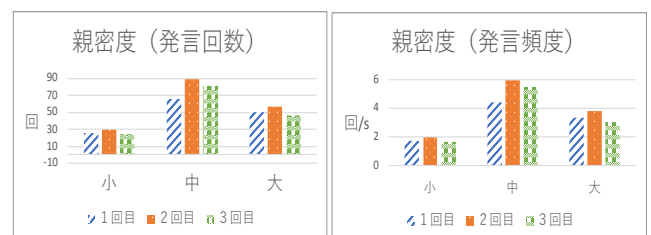


図10 実験結果【親密度】

### 3.2.5 近所コミュニティ活性化の条件

近所コミュニティの構成要素を抽出するためにマインドマップを用いて「声かけ」とはどのようなものか分類した。そこから抽出した近所コミュニティを構成する4つの要素「距離」「規模」「情報量」「親密度」を活用した実社会のコミュニティと相対的な条件のもとでコミュニケーションを活性化する特徴を見出す実験を実施した。その実験からSNSによるコミュニケーションでは【距離】が近くなっていく、つまり対面での会話が活性化することがわかった。

【規模】では会議や議論をする場の適正人数である「5人」が最もコミュニティを活性化させることがわかった。話題に対する【情報量】と会話する人同士の【親密度】についてはSNSでの会話ではコミュニティの活性化度合いに規則性はないことがわかり、SNSを使えば話題に対する知識がなくても会話は成立し、コミュニティ内の親密度にも依存しないため、移住したばかりの人や初対面同士であって

も SNS を利用することでコミュニケーションは成立すると考えられる。

#### 4. 実験

3.2 のプレ実験によって近所コミュニティの構成要素を抽出した。しかし、「近所」の定義は人それぞれ異なるという課題がある。そこで「自分の生活に関与しているかどうか」を近所か否かを判別していると仮定した。実際の生活状況に当てはめると、現高齢者は回覧板で「給付金」についてのお知らせが来ても国債を給付金に回しているのので後に年金という形でしわ寄せが来るのは自分(現高齢者)の世代ではないと判断する。また、ゴミ捨ての際に「あの人は高齢だから週1回しか持って来ることができていない」といったような生活状況の把握が近所同士で可能である。上記のようなことが実例として挙げられる。

##### 4.1 生活におけるリアリティの有無

自分の生活内に関与するものとして、距離(量的・質的)、年齢、認知度、親近感といったようなものが挙げられる。これらの中で客観的指標として扱うことが可能である距離(量的・質的)に着目した。これを量的リアリティと質的リアリティに分けると前者(量的もしくは物質的)は位置(住所)、年齢、性別、所属(職業等)になり、後者(質的もしくは精神的)は趣味、性格といったものが挙げられる。各要素において似たような値を持つ人が自分にとってリアリティの高い、つまり生活におけるリアリティが自分と似ている人を近所と見なすということである。

##### 4.2 目的

リアリティの有無によって会話の活発化度合いが変化するとされているため、会話する人同士におけるリアリティの違いが会話の活性化に影響を及ぼすか分析する。今回は「性格」と「趣味」に着目して実験を実施した。なお、本実験における会話の活性化とは、「会話の中で発言した数」と、「議題の答えにたどり着くまでの時間」と定義する。

##### 4.3 実験環境

被験者は24名であり、事前にアンケートに回答してもらった。アンケートの内容は図11で示す性格と趣味の選択肢の中から自分に当てはまるものを選択する形式である。そのアンケート結果に対して相関分析を行い、相関関係のある要素を持つ性格をリアリティ有としてグループ分けした。その性格に該当するものを選択した人同士(1グループ4名×6で計24名)で会話を行った。会話はzoomのブレイクアウトルームを用いて実施した。今回の実験はあくまでも被験者同士のリアリティの有無が会話の活発化度合いに影響するか分析することが目的のため、会話は匿名性を保つ必要がある。そこでzoomでの会話は実名

を伏せた状態(各自の学生番号に設定)かつビデオとマイクを使用せず全てチャットで行った。趣味についてのグループ分けも同様に実施した。アンケート回答内容の分析結果を図12から図15に示す。

性格	趣味
アウトドア派 インドア派 几帳面 大雑把	漫画好き アニメ好き ドラマ好き パラエティ好き
うわさ好きオカルト好き お人好し お節介	映画好き 野球好き サッカー好き 筋トレ好き
人見知り サディストマゾヒスト 節約家	読書好き ゲーム好き 旅行好き ドライブ好き
せっかち のんびり屋 マイペース 強がり	ファッション好き 絵描き好き ハンドメイド好き
ナルシスト ネガティブ ポジティブ YESマン	料理好き 酒好き 音楽好き カラオケ好き 占い好き
リアリスト ロマンチスト	

図11 事前アンケート

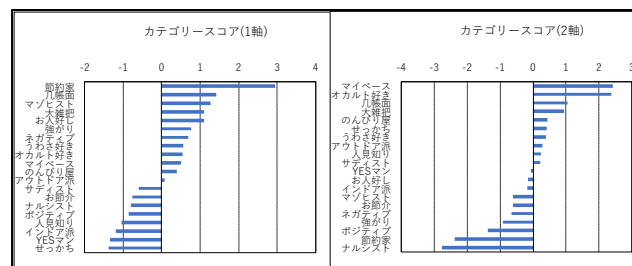


図12 カテゴリースコア棒グラフ(性格)

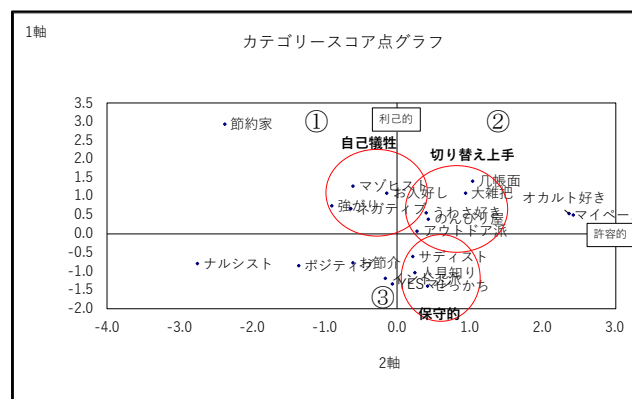


図13 カテゴリースコア点グラフ(性格)

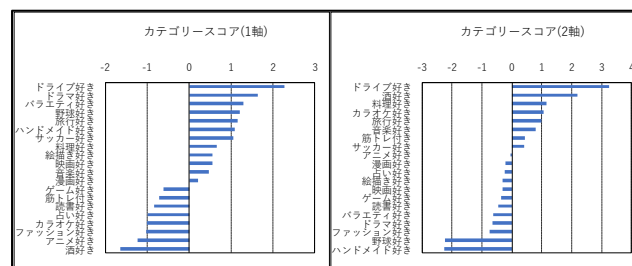


図14 カテゴリースコア棒グラフ(趣味)

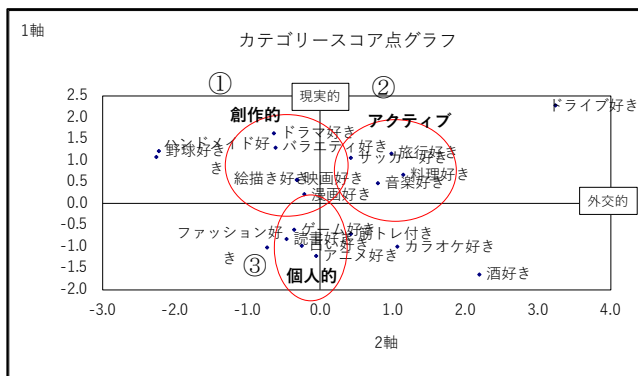


図 15 カテゴリースコア点グラフ(趣味)

#### 4.4 実験

##### 4.4.1 性格によるグループ分けの会話

図 13(縦軸：利己的 横軸：許容的)に示すように①「自己犠牲：マゾヒスト お人好し 強がり ネガティブ」、②「切り替え上手：几帳面 大雑把 うわさ好き のんびり屋 アウトドア派」、③「保守的：サディスト 人見知り せっかち」の3つのグループを「リアリティ有り」として、それ以外の要素で集めた3つグループを「リアリティ無し：性格①～③」とした。それぞれの要素を持つ被験者を各グループに配置してその中で議題に対する会話を行った。議題は「こんな研究室の指導教員は嫌だ！どんな人？」である。実験の手順は以下の通りである。

##### 【実験の手順】

- ①議題について1人1つ回答をチャットで送る
  - ②全員(1グループ4名)の回答が出揃ったらその中で最も議題に適している回答(以降ベストアンサーとする)をチャットで話し合う
  - ③ベストアンサーが決まったらグループ内で指名された代表者が「ベストアンサーの内容 回答者名」をチャットで送る
- 上記①～④を15分間で実施した。その時間内で交わされた会話における「発言回数」と【実験の手順】の③が終了した時点での「経過時間」を算出し、「リアリティ有り」のグループと「リアリティ無し」のグループとの差を比較した。

##### 4.4.2 趣味によるグループ分けにおける会話

図 15(縦軸：現実的 横軸：外交的)に示すように①「創作的：ドラマ好き バラエティ好き 絵描き好き 映画好き 漫画好き」、②「アクティブ：サッカー好き 音楽好き 旅行好き 料理好き」、③「個人的：ゲーム好き 読書好き 占い好き アニメ好き」の3つのグループを「リアリティ有り」として、それ以外の要素で集めた3つグループを「リアリティ無し：趣味①～③」とし、4.4.1の性格によるグループ分けにおける会話と同様の手順で実験を実施した。議題は「ある研究生が悟りを開いてしまった。どんな研究を

している？」である。4.4.1と4.4.2で示した設定で実験を行い、「会話の中で発言した数」と、「議題に対する答えにたどり着くのににかかった時間」を算出した。その結果を基に「リアリティ有り」と「リアリティ無し」との数値を比較し、リアリティの有無による会話の活発化度合いの影響を分析した。

#### 4.5 結果

性格によるグループ分けの会話では、「リアリティ有り」のグループ合計の「発言回数」55回に対して「リアリティ無し」の3グループは57回と「リアリティ無し」の方が僅かに多かった。「リアリティ有り」の「議題の答えにたどり着くまでの平均時間」は14分15秒に対して「リアリティ無し」は15分10秒(制限時間超過)となった。

趣味によるグループ分けの会話では、「リアリティ有り」の3グループ合計の「発言回数」50回に対して「リアリティ無し」の3グループは62回となった。「リアリティ有り」の「議題の答えにたどり着くまでの平均時間」13分12秒に対して、「リアリティ無し」の3グループは13分18秒となった。

図 16と図 17より、性格によるグループ分けの会話では「リアリティ無し」の3グループ合計の「発言回数」が「リアリティ有り」よりも2回多くなった。これだけを見ると「リアリティ無し」が活性化に適していると考えられるが、「議題の答えにたどり着くまでの平均時間」では「リアリティ有り」の方が「リアリティ無し」よりも55秒も早い。このことから「リアリティ有り」のグループは発言回数が少なく、早い時間で議題の答えに到達しているため効率よく会話が進められていることがわかる。

図 18と図 19より、趣味によるグループ分けにおける会話でも、「リアリティ無し」の3グループ合計「発言回数」の方が「リアリティ有り」より12回と明らかに多くなっているが「議題に対する答えにたどり着くのににかかった平均時間」では「リアリティ有り」の方が「リアリティ無し」よりも6秒と僅かだが早いことから性格によるグループ分けにおける会話と同様のことが言える。

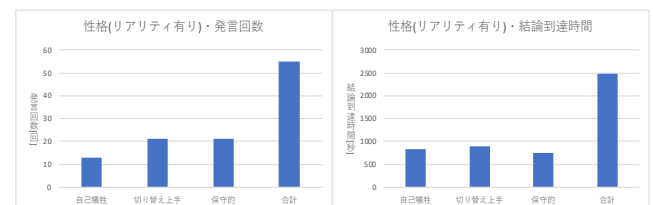


図 16 性格グループの実験結果(リアリティ有り)

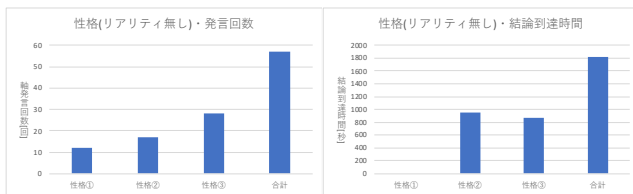


図 17 性格グループの実験結果(リアリティ無し)

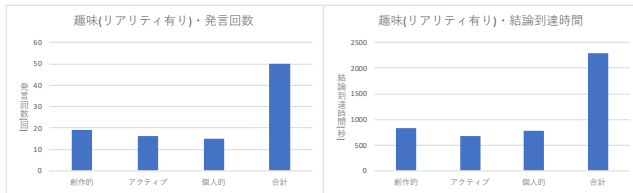


図 18 趣味グループの実験結果(リアリティ有り)

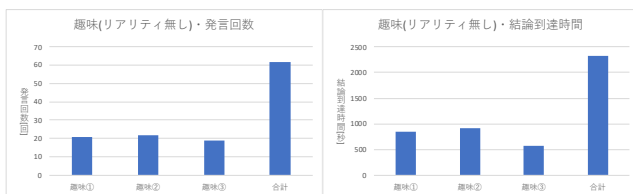


図 19 趣味グループの実験結果(リアリティ無し)

## 5. 考察

これまでの実験結果から、近所の範囲を個人の生活内に関与しているもの、つまりリアリティの有無に基づいて近所を定義するという仮定に基づき、会話する人同士のリアリティの違いが会話の活性化に及ぼす影響についての実験を実施した。それによって、リアリティがある(≒近所)方がリアリティの無い(≠近所)方よりも効率よく会話が進められており、近所間に絞ったコミュニティは距離を仮想化したコミュニティでの会話よりも活性化することが確認できた。

## 6. まとめと今後の展開

本論文は近所を対象としたコミュニティが距離を仮想化したコミュニティでの交際よりも活性化することの有意性について提案した。ICT を用いて「声かけ」を仮想化するに当たり近所同士における「声かけ」がどのようなものか、マインドマップを用いて分類を行った。そこから抽出したコミュニティの構成要素を用いて、実際の近所における環境と相対的な条件の下でコミュニティの活性化に繋がる「近所」グループの形成方法について検討するプレ実験を行った。結果、会話をする相手との「距離」に近い方が会話は活性化することがわかった。また、SNS を用いたコミュニケーションには会話をする人同士の「親密度」は影響しないため新規入居者でも既存のコミュニティに参加することに支障はないことが考えられる。

近所の範囲を個人の生活内に関与しているもの、つまりリアリティの有無に基づいて近所を定義すると仮定した。会話する人同士におけるリアリティの違いが会話の活性化

に及ぼす影響についての実験では、リアリティがある(≒近所)方がリアリティの無い(≠近所)よりも会話の回数が多かったことから近所間に絞ったコミュニティは距離を仮想化したコミュニティでの会話よりも活性化することが確認できた。今後は既存の SNS によるコミュニケーションにはない「自分を中心としたグループの構築」「多種多様な近所を表現するシステム」「時系列に沿った流れを付与した状態で会話が進んでいく」の 3 つを表現させたコミュニケーション手法を考案していく。

## 参考文献

- [1] 小寺敦之, 対人関係の親疎とコミュニケーションメディアの選択に関する研究. 情報通信学会誌, Vol. 29, No. 3, pp. 13-23, 2011
- [2] 共有領域の形成過程, 小林・鈴木, 日本建築学会関東支部研究報告集昭和 55 年
- [3] 空間学習と生活領域の形成, 友国・小林・鈴木, 日本建築学会大会梗概集 昭和 55 年
- [4] 室崎千重, 重村力, 山崎義人, 一人暮らし高齢者の居住継続を支える近隣環境に関する研究—京都市都心部の旧富有小学校区を事例として—, 日本建築学会計画系論文集第 631 号, pp.1907-1914, 2008.09
- [5] 室崎千重, 増永理彦, 長期経過団地の建替えによる再入居高齢者の近所つきあいの変化に関する研究, 都市住宅学会都市住宅学, 第 67 号, pp.56-61, 2009.10-8.
- [6] 丁 志映, 小林 秀樹, 少数世帯における共有領域のあり方に関する研究. 2006 年 2006 巻 55 号 p. 126-131
- [7] User-Generated Visual Features as Signs in the Urban Residential Environment, Ralph B. Taylor, EDRA 7 1979
- [8] People/Plant Proxemics : A Concept for Human Design, Charles A. Lewis, EDRA 7 1979