

# お悩みキャッチャー

大阪大学経済学部 奥野 諒  
大阪大学大学院経済学研究科 松村 真宏

## 1.背景

気軽に悩みを打ち明けたり他者の悩みにアドバイスをしたり出来る場所があれば、地域住民の交流を促進できると考えられる。そこで、アナログな掲示板とクレーンゲームを組み合わせた「お悩みキャッチャー」を考案した。

## 2.仕掛けについて

悩みを入れたクレーンゲームを設置し、お悩み掲示板の使用を促す。流れは以下の通り。

1. 悩みを書いてカプセルに入れ、クレーンゲームに投入する。
2. クレーンゲームをプレイし、他人の悩みが入ったカプセルをゲットする。
3. 他人の悩みに対してアドバイスを書き、お悩み掲示板に貼る。
4. 他人のアドバイスで良いものがあれば、赤いシールをアドバイスに貼る。

## 3.仕掛けの写真



## 4.実験詳細

日時：2024年 10/26(土)、11/9(土)、11/22(金)、12/3(火) 13:00~16:00

場所：大阪府豊中市 石橋商店街 くるる前

測定項目：通行人数、仕掛けを見た人数、仕掛けの前で立ち止まった人数

クレーンゲームの使用人数、他者の悩みにアドバイスを書いた人数

対照群：お悩み掲示板とメモ用紙、ペン、赤いシールのみを設置したもの

## 5.予備実験の結果

項目	通行人数	見た人数	立ち止まった人数	使用人数	アドバイスを 書いた人数	赤いシールを 貼った人数
お悩み掲示板のみ	5 3 8 4 人 (1 0 0 %)	1 5 1 2 人 (2 8 .1 %)	9 1 人 (1 .6 9 %)	1 5 人 (0 .2 8 %)	4 人 (0 .0 7 %)	1 人 (0 .0 2 %)
クレーンゲーム設置	3 4 2 0 人 (1 0 0 %)	1 8 9 3 人 (5 5 .3 %)	1 2 8 人 (3 .7 4 %)	1 7 人 (0 .5 0 %)	1 6 人 (0 .4 6 %)	5 人 (0 .1 4 %)

## 6.結果と考察

クレーンゲームを設置するとアドバイスを書く人数の割合や他人のアドバイスに赤いシールを貼る人数の割合がわずかに増加したが、統計的に有意な差はなかった。

その原因としては、最初に悩みを書いて入れることや、クレーンゲームに失敗して自己効力感が下がることに抵抗を感じる人がいたことが考えられる。また、仕掛けの工程が多く、複雑であるために何をすれば良いのかが一目でわからない点に問題があったと考えられる。

今後は、仕掛けの工程を減らした上で、悩みを書くこととアドバイスを書くことを別の人が行えるお悩み掲示板の仕掛けを考えていく。