

# 高校生のボランティア参加を促進する街づくりオンラインゲームの提案

～オープンデータで見る東京都の高校生の実態に基づいて～

## 着目した課題：ボランティア活動に対する東京都の若年層の疎遠感

本研究の目的： ① 課題ををオープンデータを用いて定量化する。 ② ①で定量化された課題に対する解決案を考案する。

本研究の意義： ① データに基づいた課題の定量化による社会課題の共有  
② 経験則に頼らない、エビデンスに基づく政策立案  
③ 地域特性と年代特性を活かし、持続可能な社会を形成する

### ボランティア活動

他人、グループ、または組織のために自らの時間を無償で提供するあらゆる活動。

### 東京都のボランティア活動行動者率の分析

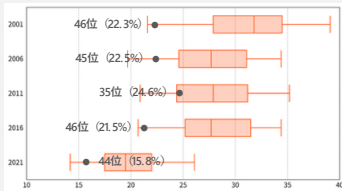
(社会生活基本調査、2021)

#### ボランティア活動者率（ボランティア率）

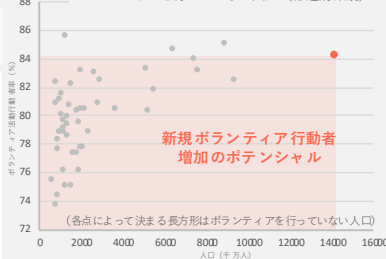
15歳以上の人口に占める過去1年以内にボランティア活動を行った人の割合（総務省 統計局）

ボランティア活動行動者率（15歳以上）

1位	島根県	26.1%
2位	佐賀県	25.4%
3位	岩手県・滋賀県	24.8%
...	...	...
44位	東京都	15.8%
...	...	...
	全国	18.1%



### ボランティアを行っていない人口（都道府県別）



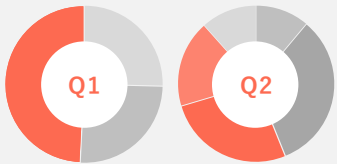
都道府県別ボランティア率（2021）  
→東京都は47都道府県中44位  
→全国平均の18.3%を下回る

過去20年のボランティア率の推移  
→コロナ禍をきっかけに低迷  
→東京都は常に下位に位置

各点によって決まる長方形はボランティアを行っていない人口  
→東京都はボランティアを行っていない人口が圧倒的に多い

### 東京都の学生のボランティア活動の分析

(東京都生活文化局、2025)

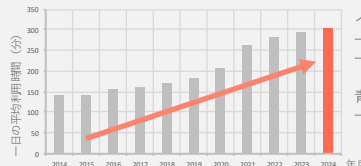


Q1: あなたはボランティア活動に関心がありますか？  
→49.2%が「今まで全くボランティア活動などには参加したことがない」と回答

Q2: あなたはボランティア活動に興味がありますか？  
→44.5%が「全く関心がない」あるいは「どちらかといえば関心がない」と回答

### スマホ利用率とゲームへの着目

(こども家庭庁、2014-2024)



インターネット利用時間の変化  
→全国的に増加傾向にある  
→2024年の全国平均は5.04時間

青少年のインターネット利用目的（2024）  
→東京都は93.8%が「趣味・娯楽」に使用  
その平均利用時間は3.12時間

①東京都のボランティア率は低い ②東京都の若年層はボランティアに関心がない ③青少年の多くが多量の時間をインターネット上の趣味・娯楽に充てている  
インターネット上の娯楽を通して、ボランティアを高校生の日常生活の一部に取り入れられるのではないかと

## 若年層が主体的にボランティアに取り組むきっかけとなるオンラインゲームを提案！

### ゲームの概要とアプローチ

ボランティア一覧から興味あるものに從事  
提供元は企業やNPO団体

プレイヤーはゲーム内のコミュニティである  
「街」に所属

行った活動の度合いや時間に応じて  
報酬の「コイン」をプレイヤーに配布

コインをゲーム内の「アイテム」と交換、  
アイテムを街に設置

#### 物語性

ボランティア参加への心理的なハードルを下げる

#### 行動と結果の可視化

ボランティアから得られる達成感を明確にする

#### 協働性

ボランティアは協働的な社会参加という意識の芽生え

### ゲームの狙い

#### ゲームを通じたボランティアの可視化

ボランティアの経験値分まちづくりが進む  
→ユーザーのモチベーション向上

#### コミュニティ内外の繋がり的发展

他者と協働して街をつくり上げる  
→ユーザーの達成感の向上

### 実現に向けて

我々の提案するゲームを「actcoin」（日本コムシク株式会社が運営するアプリ）のサービスの一環として導入していただくことを検討している。  
actcoinとはソーシャルアクションの「可視化」と「価値化」を行っているアプリである。同じ目的を持つ既存アプリと連携し、より広くユーザーにアプローチすることを目指す。

### 報酬に関する議論【先行研究】

ボランティア活動に対する報酬の有無については「議論の余地がある」。(Wilson, 2000)

#### ボランティアの無償性

ボランティアを金銭や物質的な対価を求めない活動と定める。  
(東京ボランティア・市民活動センター)

#### ボランティアの無償性

ボランティアは「お金に換算できない多様な価値」を求める行為であり、一種の「報酬」が伴う。(金子裕容、1992)

#### 考察

本アプリでは報酬として、ゲーム内で使用できるコインが支給される。これは対価ではなく、ボランティアの経験を可視化できるといった価値の付与のシステムであり、ボランティアの原則に反さないものである。

#### 謝辞

本研究を進めるにあたり、日本コムシク株式会社の原田佳奈様にゲーム開発に関する丁寧なアドバイスをいただきました。深く感謝申し上げます。  
また、外部発表会にてご指導いただいた全ての方にお礼申し上げます。

#### 引用文献

Actcoin. [VISION]. [ABOUT]. actcoinが描く未来 | 社会貢献活動・SDG推進に貢献するアクトコイン  
金子裕容. 「ボランティア」もうひとつの権威社会 | 若者通信1992年・150頁  
こども家庭庁. 青少年のインターネット利用環境実態調査(2014～2024)  
坂井政成 (2005). 「ライフサイクルからみたボランティア活動継続要因の考察」 『ノンプロフィット・レビュー』5(2), 103-113  
「政府統計の総合窓口(e-Stat)」調査項目を調べる - 地方選挙結果速報 (総務省自治行政局選挙部管理課) 「ボランティア活動」  
総務省. 「遊休利用時間調査」(2019) 遊休時間別インターネット利用率及び報酬の利用状況 (個人)  
総務省. 東京都生活基本調査(2021) 【男女・年齢・ボランティア活動の種別別行動者率、平均行動日数】  
総務省. 令和3年社会生活基本調査. 調査票 A1. 基づく結果生活行動に関する結果  
東京都生活文化局. 「実態調査 PDF」. 総務省がボランティア活動等に関する実態調査 | 2022年3月  
seikatubunka.metro.tkyo.lg.jp/documents/d/ae/katubunka/03\_yd/inter\_report. (最終閲覧日：2026年1月7日)  
東京ボランティア・市民活動センター. 「ボランティア活動、4つの原則」 『トップ』. ボランティア活動、4つの原則 | 東京ボランティア・市民活動センター「ボラ市民ウェブ」. (最終閲覧日：2026年1月12日)

### 結論

課題の  
定量化

東京都のボランティア率の低迷  
若年層のインターネット利用時間の増加  
インターネット利用の目的が「趣味・娯楽」

解決案の  
考案

若年層の特性を踏まえた街づくりオンラインゲームの提案  
ボランティアを可視化し、コミュニティ内の発展にも寄与  
持続的なボランティア率向上に貢献

