

BECC JAPAN 2018

一橋大学一橋講堂 8月23日

省エネ行動の説得的コミュニケーションに おける経済的地位の影響

Effect of economic standing on persuasive communication of energy-saving
behavior

杉浦淳吉
慶應義塾大学

キーワード: 省エネ行動ゲーム, 説得方略, 経済的地位

本研究は科学研究費補助金(15K04036)からの援助を受けている。
本研究の一部は日本ガス協会と慶應義塾大学との共同研究の成果である。
本発表の一部は, IAPS25(Sugiura, 2018)での発表を再構成したものである。

問題

- 省エネ行動の促進における説得の役割
 - 無意図的行動と意図的行動
- 省エネ行動における利益の帰属
 - 個人の経済性と環境（気候変動との関連）
- 省エネ促進における経済的地位
 - 行動における利益の帰属と社会的公正
- 省エネ行動の学習機会とモデル構成
 - ゲーミングによる経験学習

省エネ行動の説得メッセージと送り手・受け手

- 省エネ行動による利益
 - 費用の節約による個人的利益
 - 環境保全による社会的利益

どちらを強調した場合に効果をもつのか？
- 省エネ行動の促進方略としての説得
 - 説得メッセージのタイプ
 - 送り手・受け手の関係性

経済的地位と省エネ行動の説得

- **格差の心理**
 - 「天は人の上に人を造らず，人の下に人を造らず」
 - 人間には平等主義を標榜しながら，無意図的に格差や不平等を肯定・維持する傾向がある(池上, 2012)
 - 公正的世界観
- **現実問題の解決における格差**
 - 経済的地位の格差と，それによる不平等がもたらす影響
 - 制度設計の際，ある立場の人々を優遇すれば別の立場の人々の不満が増大
- **経済的地位に関する認知**
 - 経済的な優位／劣位
 - 説得の送り手・受け手の経済的地位の影響は？

ゲーミングによる環境学習とモデルの検討

- **ゲーミングによるモデルの検討**
 - 動的な状況をモデル化して再現
 - 異なる立場の人々の間での葛藤と課題解決を検討可能
- **省エネ行動の説得**
 - 省エネ行動の利益認知
 - 今後の省エネ行動の意図の変化
 - 経済的地位の違いによる公平感の認知

省エネ行動ゲーム(説得納得ゲーム)

- 説得納得ゲーム
 - オリジナルは環境配慮行動の普及シミュレーション
 - 主題に応じて自由に説得内容を設定
 - 説得役と被説得役の両方を経験
 - 説得役は相手を見つけて説得を試みる
 - 視点を交換, アイディアに関する論点を熟慮
- 省エネ行動ゲーム
 - 説得カードに「省エネ行動トランプ」(杉浦・三神2018参照)を活用



省エネ行動トランプ

経済性:

年間
節約金額



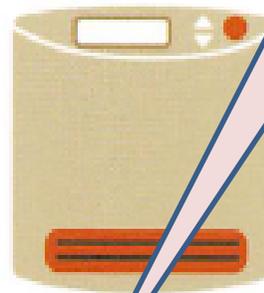
5
♥

れいぼう だんぼう
冷房・暖房は
ひつよう とき
必要な時だけ

つける



ON&OFF



¥
1,800

42
kg

♥
5

環境:

年間CO₂
排出削減
量



方法

- 参加者

- 2大学(首都圏A大学, 関西圏B大学)の学部学生計258名
- それぞれ社会心理学関連の講義の一環としてゲームに参加

- 実験要因

- 経済的地位: 余裕あり(高), 平均的(中間), 苦しい(低)
- メッセージ: 経済性重視, 環境重視 (参加者が事前に選択)

- 手続き

- 省エネ行動ゲーム(説得納得ゲーム)に準拠
- 省エネ行動ランプのA~Q全48種類をランダムに1枚ずつ配布
- 説得役は「経済性」「環境」どちらに重点を置くか事前に決定
- 被説得役は, 経済的地位の役づくりについて事前に記述
 - 「私は()な人になりきってみます」

省エネ行動トランプによる説得カード と色シールによる経済的地位



赤色
地位：低

黄色
地位：平均的

青色
地位：高

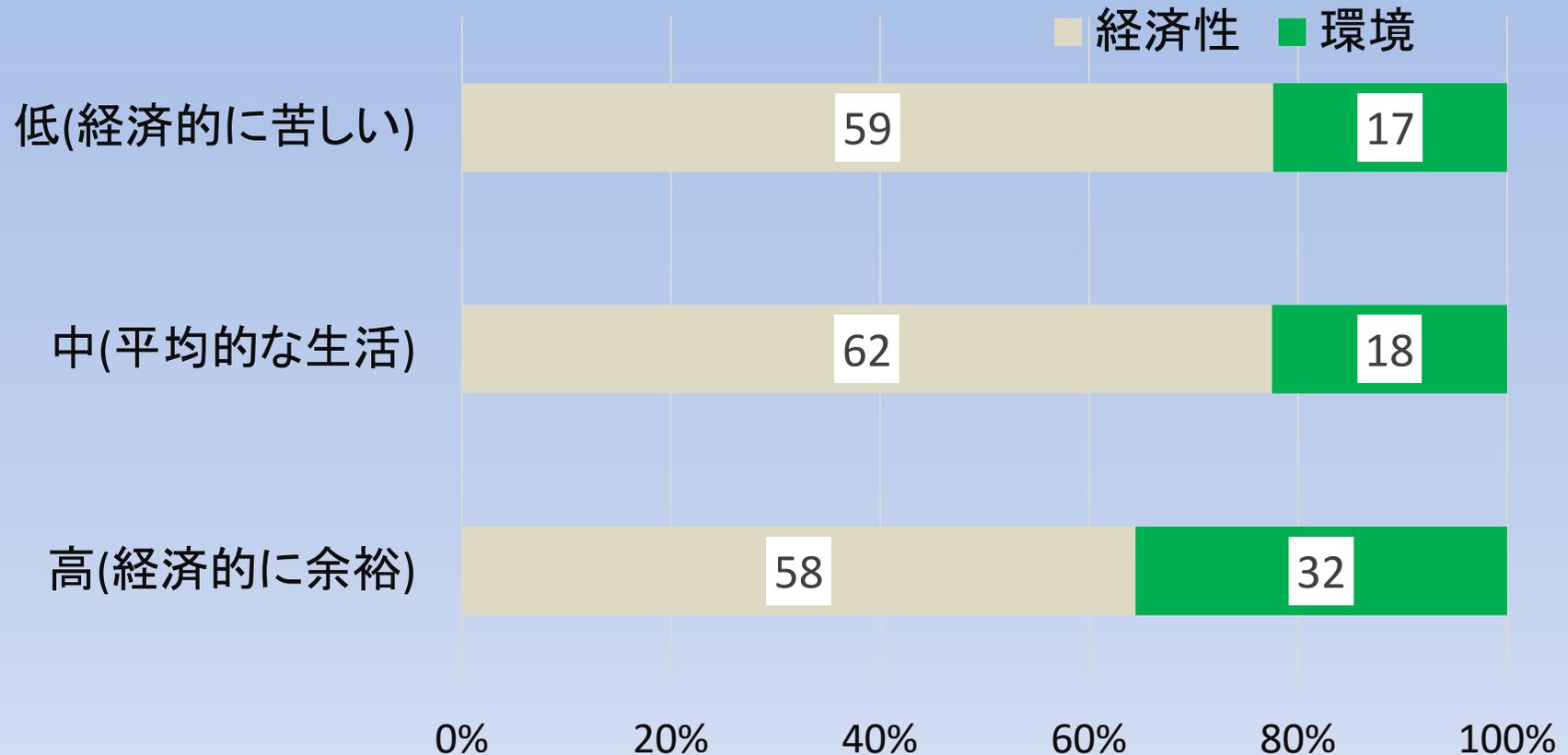


参加者をゲーム前にシールをランダムに配布，役割を割り振る

カードの裏面に説得相手から「納得」のシールを貼ってもらう

結果と考察

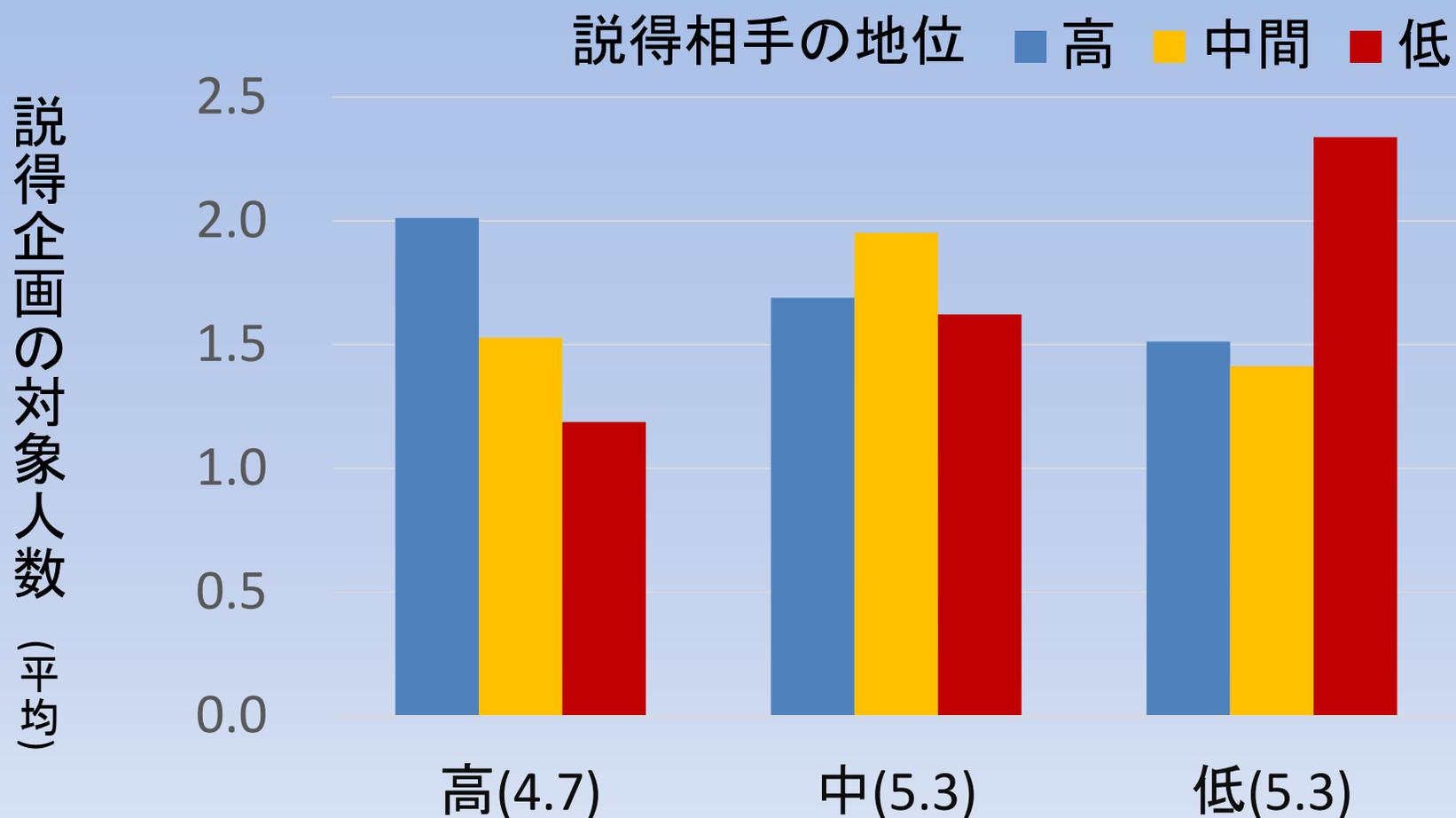
説得時に「経済性」と「環境」のどちらを強調したか？



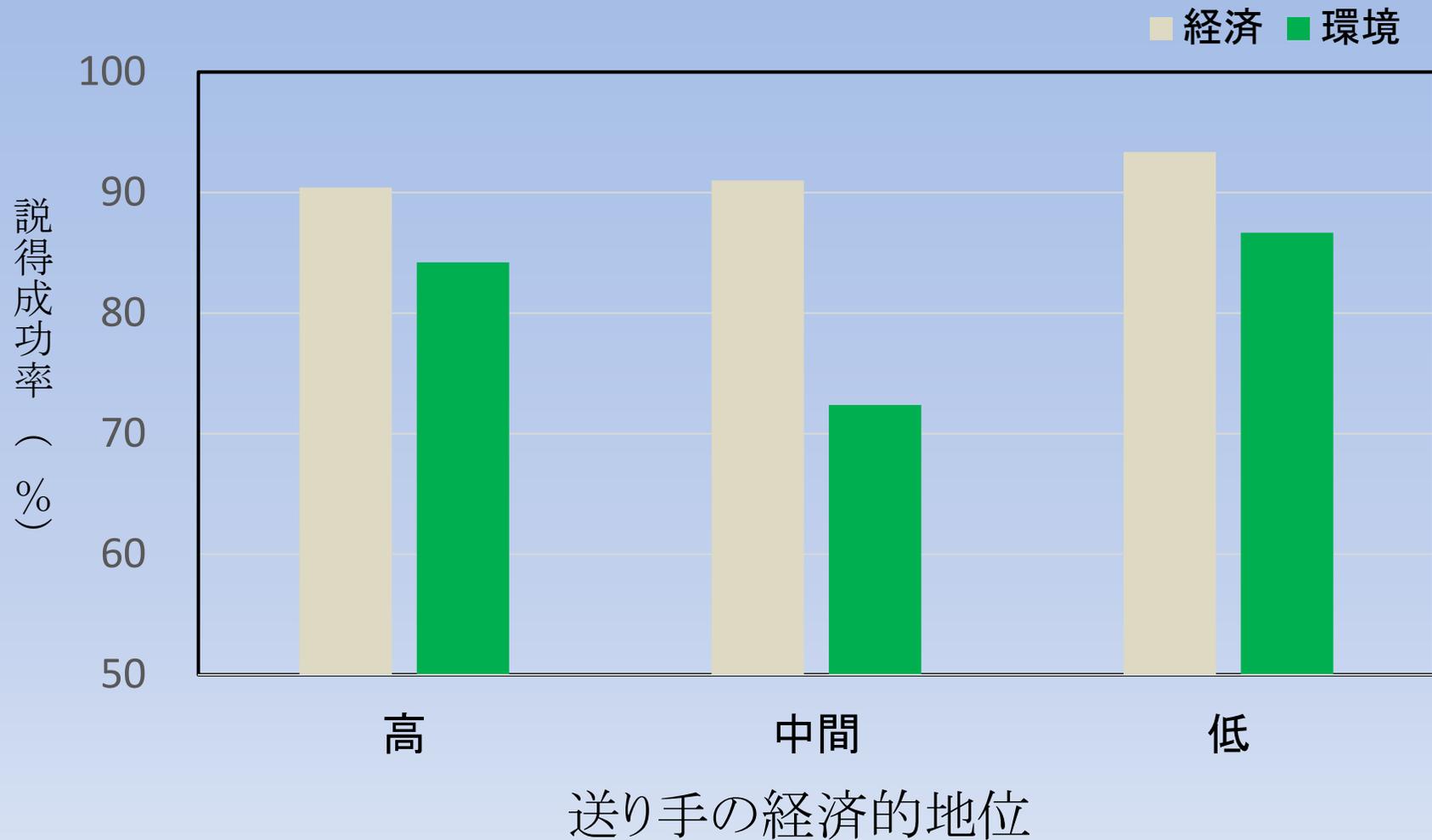
参加者はゲーム前にどちらを重視するか選択

$\chi^2(2)=4.96, p<.10$

地位別の説得企画: 10分間の平均人数

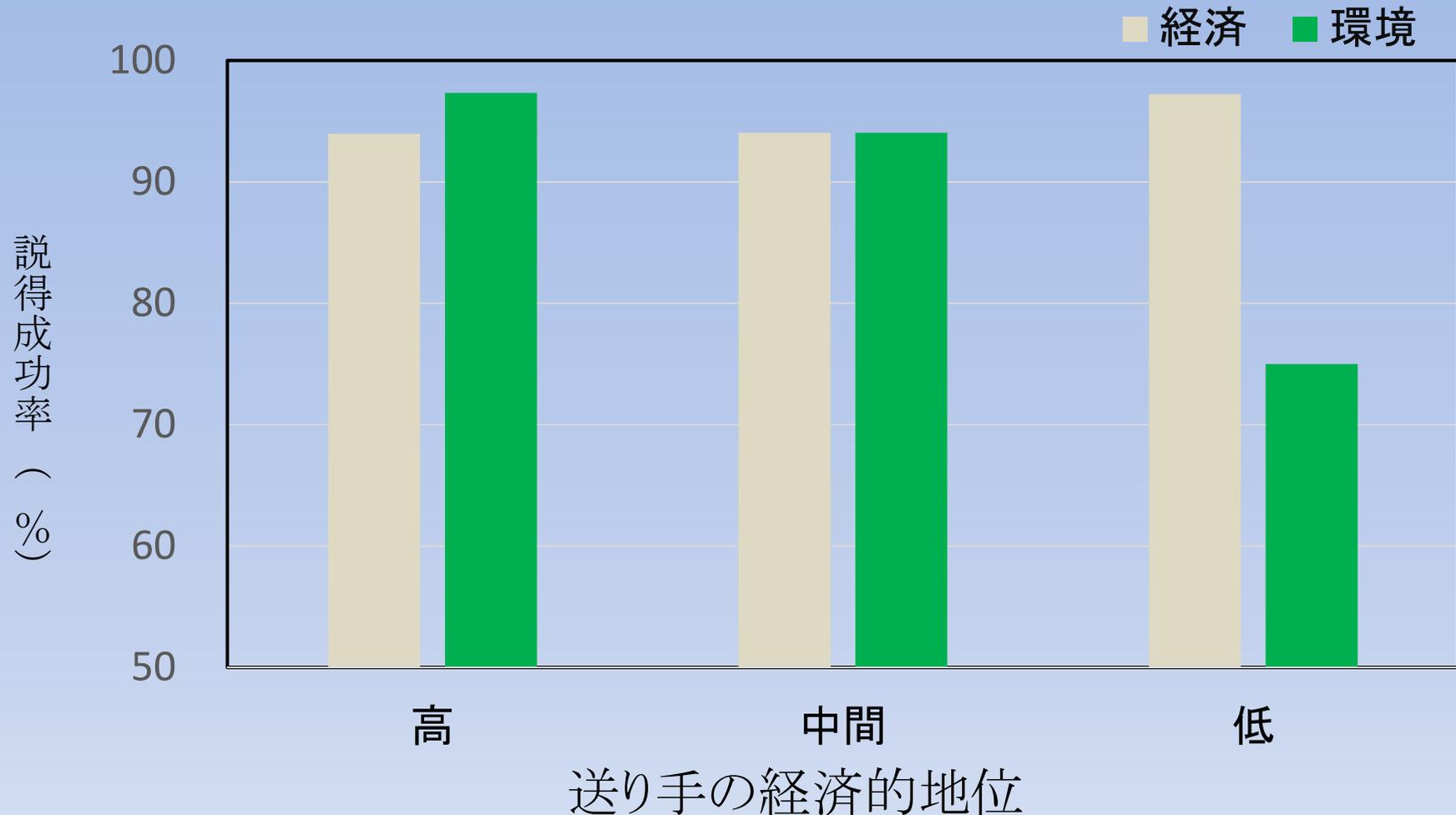


地位が低い相手への成功率



経済性重視の説得が効果的 $F(1, 187)=5.38, p<.05$

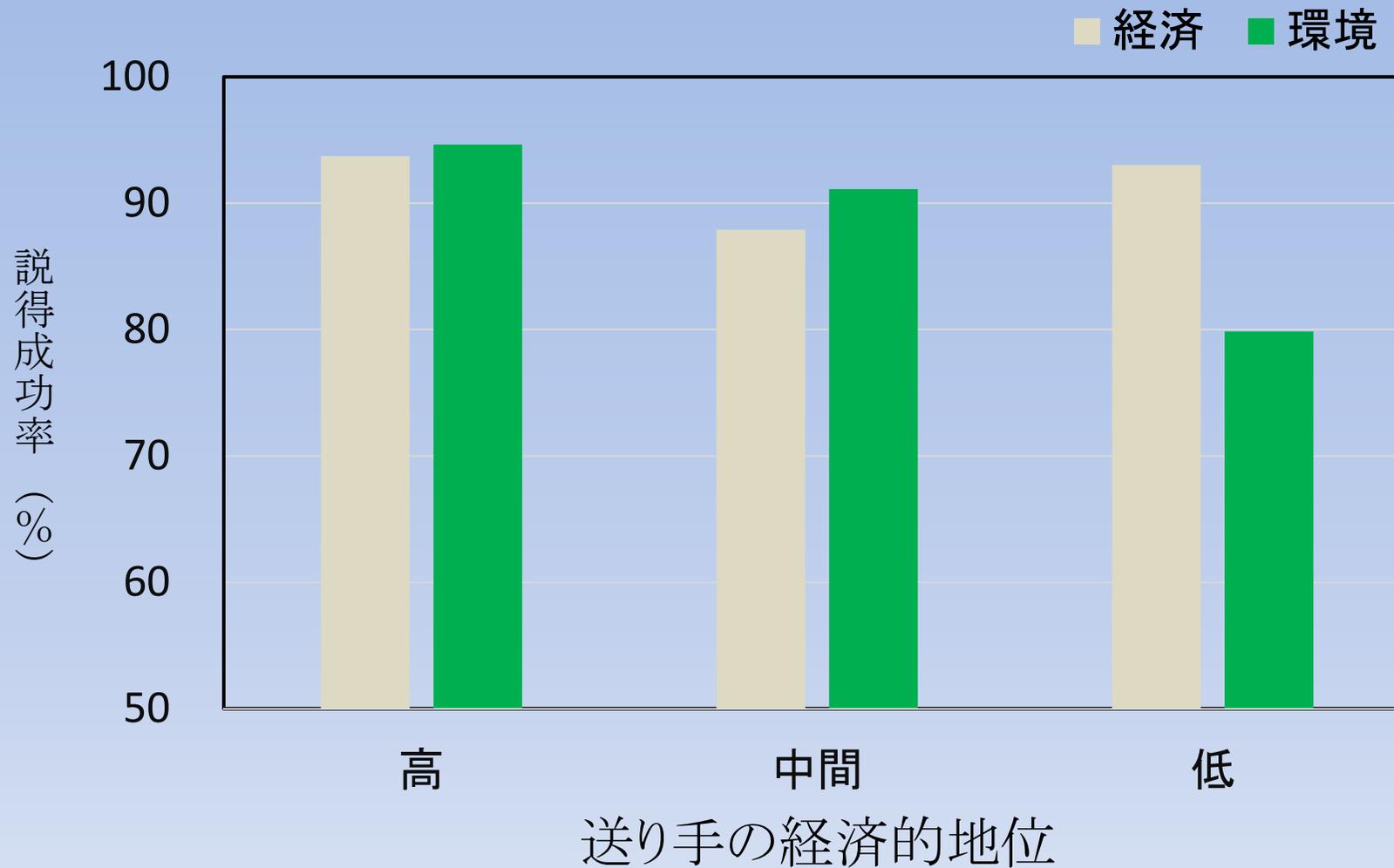
地位中間の相手への成功率



送り手の地位が低い場合に経済性有効

地位×メッセージ $F(2, 196)=5.38, p<.01$

地位が高い相手への成功率

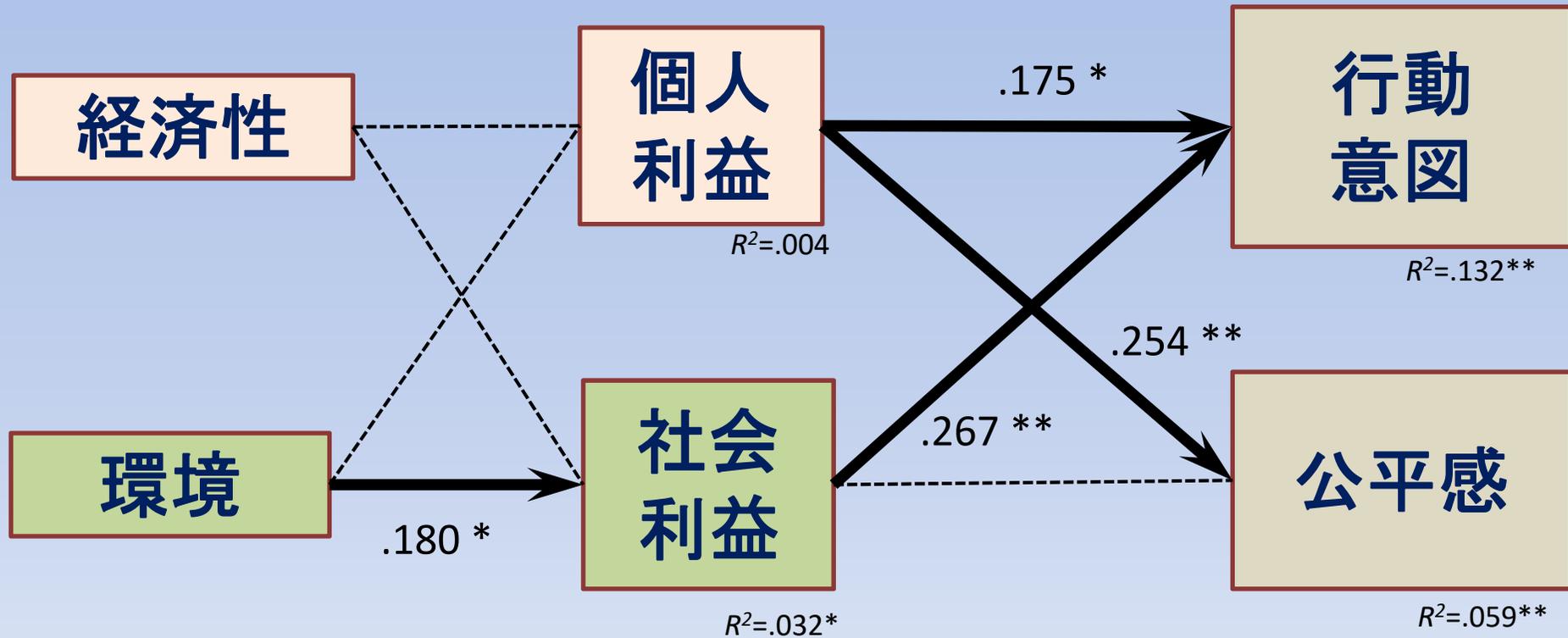


送り手の地位・メッセージタイプともに効果なし
地位: $F(2, 199)=1.38, ns$, メッセージ: $F(1, 199)=0.56, ns$

説得スタイルー利益の帰属ー行動意図・公正感 重回帰分析

説得の際に重視
したかどうか？

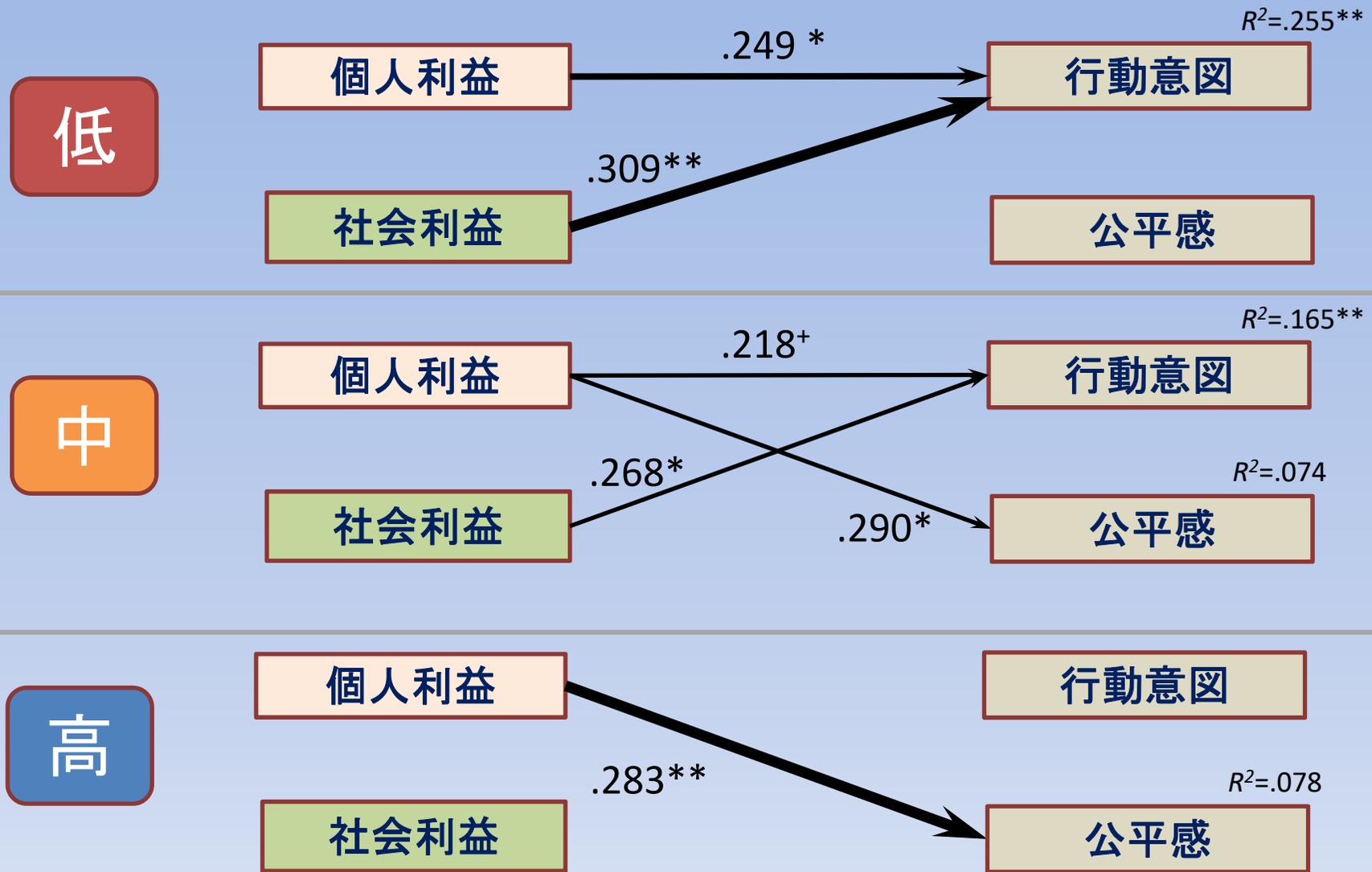
省エネ行動は利益
につながるか？



公平感:「このゲームでの世界は全体として公平であった」

* $p<.05$ ** $p<.01$

送り手の地位別：利益の帰属—行動意図・公正感



** $p < .01$, * $p < .05$, + $p < .10$

公正感:「このゲームでの世界は全体として公平であった」

展望

- **省エネ行動ゲームの活用可能性**
 - 省エネ行動ランプのコンテンツを説得による省エネ促進のための学習に活用可能
 - プレーヤで与えられた経済的地位により、経済性データ(年間節約金額)と環境データ(年間CO₂排出抑制量)の活用方法が変化
- **省エネ行動による利益の認知**
 - 経済的地位の役割を単に与えるだけで、ゲーム後の行動意図の規定因と公正感の認知に変化が生じる
 - 省エネ行動の送り手と受け手の説得-納得による相互作用において、経済性と環境保全にかかわる利益の帰属を考慮した説得的コミュニケーションの設計が必要

引用文献

池上知子(2012)『格差と序列の心理学: 平等主義のパラドックス』 ミネルヴァ書房.

Sugiura, J. (2018) Effect of economic standing on the persuasion of energy-saving behavior using a gaming simulation. 25th International Association of People-Environment Studies. Roma Tre University, Italy. July 13th, 2018.

杉浦淳吉 (2003) 「環境教育ツールとしての「説得納得ゲーム」ー開発・実践・改良プロセスの検討ー」, 『シミュレーション&ゲーミング』, 13(1), 3-13.

杉浦淳吉・三神彩子(2018) 「カードゲームのデザインと実践による省エネ行動の学習」 『シミュレーション&ゲーミング』, 27(2), 87-99.