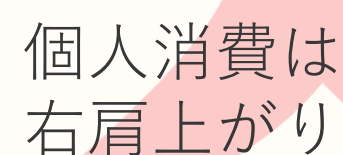


環境配慮行動の動機付けへの ゲーミフィケーションの有効性の検討

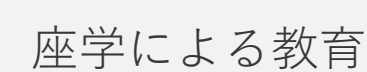
糸井川高穂(宇都宮大学地域デザイン科学部)／増淵弘子(栃木県地球温暖化防止活動推進センター)

個人によるエネルギー消費増加



△家庭部門のエネルギー消費と経済活動等

環境教育×ゲーム？



ゲーミフィケーションとは？

ゲームの要素や考え方をゲーム以外の分野で応用すること。
省エネルギーや省資源、ゴミ問題などの社会問題の解決に
向けたアプローチとして用いられてきている。

ゲーミフィケーションの効果を検証

>> かるたはルールが単純明快

かるたなら誰でも
知ってるね



文末の語と合う絵札を取る

>>読み札の文章全文への注意促す

同じ文末の読み札が複数存在

>>読み札の内容と絵札のイラストへの理解促す

「実施前」「実施直後」「実施から2週間後」に効果を測定

ここでは、「**実際に行動する可能性**」を回答してもらったよ

NPSとは？

Net Promoter Scoreの略。「他者に勧める」という未来の行動を点数化する。



NPSと自由記述により分析



△とちぎ版環境かるたの読み札と絵札

3. 結果



環境配慮行動の動機の変化

实施前

😊 照明のこまめな消灯、テレビの控えめな音量、すだれの使用、エコバッグの使用

😞 エアコンの控えめな設定、牛乳パックのリサイクル、ゴミの分別

実施直後

😊 概ね全ての環境配慮行動

2 週間後

😊 ゴミの分別、打ち水、節水
😐 エアコンの控えめな設定、牛乳パックのリサイクル、すだれの使用、植林ボランティア

知識より重要なこと??

とちぎ版環境かるたを実施することにより、

知識<動機付け



<連絡先>
糸井川高穂
栃木県宇都宮市陽東7-1-2
宇都宮大学地域デザイン科学部
itoigawa@cc.utsunomiya-u.ac.jp