

中間報告

# モビリティ・マネジメントに資する 「分かり易く」「楽しい」交通ゲームの開発研究

TMOゲーム研究グループ

## 1. 研究概要

私たちは、**アート** & **娯楽性** & **易しい** 交通ゲームの研究開発を目指しています！

交通工学では、「いかに造るか」よりも「いかに使うか」が重要な課題となりつつあります。しかし、交通行動と社会的デメリットの関係は、交通の主体者である市民にとって馴染み易いものではありません。「いかに使うか」を人々に考えてもらうには、高度な専門技術による成果を「楽しく」「分かり易く」伝えることが不可欠です。本研究は、人々の態度変容・行動変容を目的とするコミュニケーションツール(交通ゲーム)を市民イベントで実演を繰り返すことで、利用者志向の研究開発を進めています。

## 2. 交通がもたらす社会的デメリットの解消手段

### 交通がもたらす社会的デメリット

交通事故  
環境、エネルギー問題・渋滞による経済損失、etc

解決するためには

**交通行動の変化が必要!**  
(社会的な協力的行動が必要)

### 構造的方略

法的規制、協力的行動の個人利益増等により行動変化を促す。  
(ロードプライシング、バスレーンなど)

### 心理的方略

個人行動を規定している信念、信頼、責任感、道徳心等に働きかけ、自発的な行動変化を促す。

【事例】



ポスター、TVCM、カーフリーデー等キャンペーン

## 3. ゲーム(遊び)の効能

✓ **分かり易く、楽しい** ★★★★★★

個人の交通行動と社会的なデメリットとの関係が理解しにくい

社会的デメリットに関する話題は、人々の興味を喚起しにくい

ゲーム(モデル)によって、自らの交通行動と社会的デメリットの関係を理解できる。  
**(分かり易い!)**

ゲーム(遊び)という魅力によって、人々の自主的な参加が期待できる。  
**(楽しい!)**

✓ **体験できる** ★★★★★★

自分で発見したことは、理解し、従う

体験型学習: 体験を通じて問題を発見し、自分で考え、工夫する

プロセス

理解促進 → 次への展開(行動の実践)

✓ **交流できる** ★★★★★★

多様な意見を聞く機会が得られる。異文化野交流、なにより自分も楽しい。

## 4. 研究の進捗と今後の予定

開発したゲームを複数のイベントで実演、アンケートによる心理指標を計測。随時、ゲームに反映して改良中。

ゲーム参加者累計240人程度、アンケート総数140件程度(分析結果は別添付資料を参照)。今後は、統一的概念と活用方法への展開を模索する予定。

★★★★★★★★

### 開発ゲームの紹介(一部)

★★★★★★★★

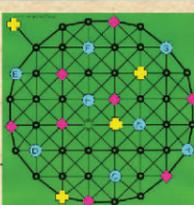
### ゲーム実演展示風景

#### 物流宅配便ゲーム

宅配便配送業者となって、各家庭に「おとどけもの」をする。様々な困難を乗り越えるうちに、環境にやさしい物流が見えてくる。

#### ルール

- ① スタートを選ぶ
- ② 全ての配達先へ配達する。
- ③ 配達先、状況ポイントでカードを引く。
- 配達先A、B...
- 状況ポイント
- スタート地点



#### 環境大貧民!



CO2排出量によって強弱が決まる大貧民トランプ。ゲームをするうちに様々な乗り物のCO2排出量が自然と分かる。

#### CO2簡単チェック! 交通で分かる性格診断!

あなたのCO2排出量、あなたの知らないあなたの性格が分かる。より良い生活のためのアドバイスをweb上で診断。



#### 渋滞すごろくゲーム



簡単なすごろくだが、状況を察知して自動車と電車を上手に使える人がいち早くゴールできる。ゲームの結果から占いも。



環境デーなごや2004にて