

【事業名】ゲーミフィケーションを活用した脱炭素型ライフスタイル転換促進事業

【事業代表者】株式会社スクウェア・エニックス

【共同事業者】ENECHANGE株式会社

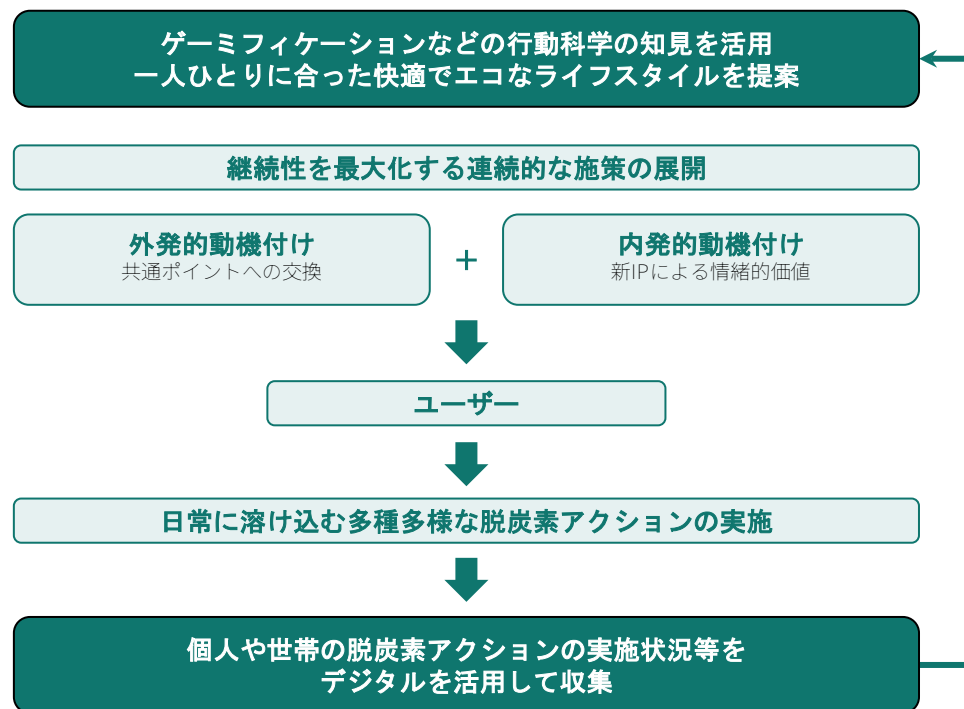
目的

脱炭素アクションの「ミッションによる可視化」とエンタテインメントによる「楽しさ」、そしてポイントなどの報酬によって、生活者の「情報の不足」や「意識して行動・継続することの難しさ」という課題を解決し、脱炭素への取り組みを「自発的な選択」および「自律的な習慣」へと変容させる。

概要

スクウェア・エニックスが培ってきたエンタテインメント領域での知見と、ENECHANGEが有するエネルギー・脱炭素領域の知見やプラットフォームを掛け合わせ、生活者の脱炭素アクションを後押しするサービスを提供することにより、生活者が脱炭素アクションを始めるきっかけ作りやアクション継続を支援する。

【行動変容の循環モデル】



【事業の特徴】

- **ミッションによる可視化と報酬による行動促進**
「節電」や「省エネ」などの日常的な行動を分かりやすい「ミッション」として設定。広告・スポンサー収入を原資としたポイント報酬を付与し、共通ポイント等へ交換可能にすることで、行動の意義を実感しやすい設計を実現します。
- **エンタテインメントの力による「自発的な習慣化」**
オリジナルの世界観とキャラクター育成要素を導入。キャラクターの成長に伴って得られる報酬が増加するなど、「継続すること自体が楽しみに変わる」新しい体験を提供します。
- **自治体・企業との連携によるエコシステムの拡張**
多様な主体との連携を通じてミッションを継続的に更新。地域課題の解決や、GX製品・サービスの体験機会を提供します。
- **ブロックチェーン活用による透明性と信頼性の確保**
環境に配慮したProof of Stake方式のブロックチェーン「Oasys」を活用。データの改ざんが困難な仕組みにより、透明性・信頼性を確保します。