



教授 / 博士（工学）

川上 祥代

Sachiyo Kawakami

学歴

2017年3月 福井大学大学院工学研究科 博士後期課程修了

経歴

福井県立大学連携・研究課専門員/福井大学産学官連携本部特別研究員,研究機関研究員/福井大学地域創生推進本部特命助教 など

相談・講演・共同研究に応じられるテーマ

原子力と地域との共生：コミュニケーション、対話の場のデザイン、高レベル放射性廃棄物処分の選定問題、地域に与える風評被害

メールアドレス

kawakami@fukui-ut.ac.jp

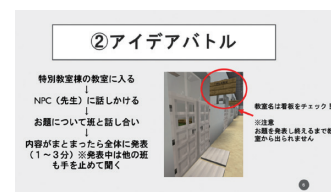


主な研究と特徴

「高レベル放射性廃棄物処分に対する関心・理解および参加者の積極的関与を促すための新たな対話アプローチと効果」

現在、日本では原子力発電所で使用された核燃料を再処理する際に生じた高レベル放射性廃棄物(High Level Radioactive Waste:以下HLW)を処分する場所が決まっていない状況である。本処分地の選定を進めるためには、国民の関心と理解が重要になる。しかしながら、特に若者における関心や理解の低さや、これら醸成を目的としたイベント・情報への参加・利用の低さに課題がある。

本研究ではデジタルゲームを活用して若者のHLW処分に対する関心・理解を高めるとともに今後のイベントへの参加を促すためのきっかけとなるのか検証した。対話イベントでは、2つのテーマに対する関心・理解度が高まる結果が得られた。しかしながら、KJ法を用いた従来の対話方法よりも平均差を上回るほどの効果は得られなかった。また、今後のデジタルゲームを用いた対話イベントに参加したいと思うか、そして他者に対話イベント参加を勧めたいといった積極的な関与の意思については一定の評価が得られており、デジタルゲームの対話イベントは参加したい、参加してもらえらる場であることが示された。



※マインクラフトを用いた対話イベントは、マインクラフトの公式のイベントではなく、MojangまたはMicrosoftからの承認を受けておらず、それとの関連性もなく、研究として独自に行うイベントである。

今後の展望

今後も原子力に関する関心・理解の醸成に向けて、デジタルゲームの選定、テーマ・進行の改善や精度の向上に寄与する研究を継続していく。



Doctor of Engineering / professor

Sachiyo Kawakami

Education

March,2017
Doctor of Engineering, Department of Engineering, Nuclear and Energy Safety Engineering Graduate School University of Fukui

Professional Background

Planning & Managing ,Cooperation and Research Division, Fukui Prefectural University /Headquarters for Innovative Society-Academia Cooperation(Also, Headquarters for Regional Revitalization), University of Fukui etc.

Consultations, Lectures, and Collaborative Research Themes

Coexistence of nuclear power and local communities, Communication design for dialogue, Harmful rumor, Issues of high-level radioactive waste disposal site select

e-mail address

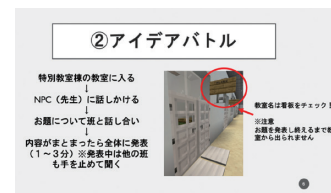
kawakami@fukui-ut.ac.jp



Main research themes and their characteristics

New dialogue approaches and effectiveness in the disposal of high-level radioactive waste

Public interest and understanding will be important in order to move forward with the selection of a HLW disposal site in Japan. However, issues include low interest and understanding, particularly among young people, and low participation and use of events and information aimed at fostering this interest and understanding. This study examined whether using digital games could be used to increase young people's interest and understanding of HLW disposal, as well as to encourage participation in future events. The dialogue event increased interest and understanding of two themes, but the effect was not greater than the average difference compared to traditional dialogue methods using the KJ method. On the other hand, it was shown that digital game dialogue events are a place where people want to participate and can get involved.



Minecraft conversation events are not official Minecraft events, are not endorsed by or affiliated with Mojang or Microsoft, and are independent research-based events.

Future prospects

Going forward, we will continue our research to contribute to improving the selection of digital games, themes and progress, and accuracy in order to foster interest and understanding of nuclear power.