おだゼロアンバサダー事業提案　　行動変容プラットフォーム「C」実証

「農活」×「C」アプリで拓く 小田原・片浦の持続可能な環境行動

クエスト達成で地産地消の機会を加速する

共同提案：日本GXグループ株式会社 (JGX) × 農地活！片浦

事業目的

目的

- 小田原、片浦地域の農地を拠点に、農作業が労働や義務ではなく、自身のスキルアップや体力の増進、及びレクリエーションの一環であると捉え直し、環境行動変容アプリ「C]を組み合わせることで、「楽しく・自発的に・継続する」脱炭素習慣の構築を目指す取り組みです。

- **どうして温室効果ガスの削減に繋がるか**
  耕作放棄地の再生を通じた土壌保全・CO_2固定・地産地消の推進に加え、農地での体験から派生する消費行動の脱炭素化（地場産品の選択、生ゴミのコンポスト化、自然保全、プラスチック削減、環境学習）を多角的に促進し、地域の持続可能な循環型社会の実現へ貢献します。



Copyright © 2026 Japan GX Group. All rights reserved. This Proposal is Highly Confidential and Proprietary to Japan GX Group

事業概要

内容

日本GXグループ株式会社の自社開発アプリ、行動変容アプリ「C」を活用し、これまで集客、定着に苦心していた層（市内の若手・都内勤務の週末来訪者等）をターゲットに、以下の仕組みで持続的な変容を促します。

- **ゲーミフィケーション**（義務感ではなく達成感とソーシャルナッジで動く設計）
  - 農作業（開墾・草刈り・果樹・小麦、大豆栽培、収穫等）をクエスト化*。
  - 単発で終わらせず継続参加へ誘引するストーリー設計やモチベーションをあげる仕組み（認定書や特典など）とし、習慣化へ導きます。

- **ソーシャルクレジット**:
  - クエスト達成（農地活動、イベント参加、アンケート記入）に応じて、アプリ上で環境貢献度を可視化した景品やサービスと交換できるソーシャルクレジット（SC）を付与。
  - 貯まったSCは、小田原特産の果汁ジュース・農産物セットや、地域店舗での特典、さらに自身のスキルアップの見える化として農地活「初級免許」の獲得を通じた達成感と自己実現の場づくりをします。



「クエスト」とは：環境に良い活動（例：農地活・環境教育イベントへの参加、環境配慮をした商品やサービスの利用）をゲーム式に「ミッション化」したもの。

Copyright © 2026 Japan GX Group. All rights reserved. This Proposal is Highly Confidential and Proprietary to Japan GX Group

課題へのアプローチ方法（例）：農活でワクワクと達成感を満たすストーリー

マイカーボンクレジット獲得アプリ

自分の好きを選ぶ農活

開墾、草刈り、果樹・小麦・大豆栽培等、興味のある作業にエントリー。

例：

- 竹林や未耕作地の開墾
- 多種の草刈り機を使いこなしての大規模草刈り
- 農薬や化学肥料を使わず自然の資源を循環させる果樹栽培や畑作
- 多種の柑橘類やベリー類果樹の苗植えから、手入れ、収穫までの果樹栽培
- 収穫物の加工（小麦粉やマーマレード、お茶他）

達成感とキャリアステップ

土づくりや虫の循環などの知識・技能を可視化し、免許や特別地域特産物を付与。
スキル磨きやライフスタイルの変化を楽しく誇れる仕組みにします。
「実はこんなことができるんだ」と実感。

絶景でリフレッシュ

片浦地域は海と山の自然に恵まれた地域です。
相模湾を眼下に、海から山に通り抜ける風を感じながら体を動かすことで、心身のリフレッシュにつながります。

Copyright © 2026 Japan GX Group. All rights reserved. This Proposal is Highly Confidential and Proprietary to Japan GX Group

「おだゼロアンバサダー」事業における効果の測定方法

要項要件	本提案でのアプローチ	期待される定量・測定効果
市民の意識・行動変化	受動的講義ではなく、自ら農地に足を運ぶ「農トレ」体験と学習コンテンツを提供。	参加者の80%以上が日常生活での環境意識向上・継続行動へシフト。
効果の測定方法	「C」アプリの活動ログによりリアルタイムに定量化。 現場からの参加印象ヒアリング。	「C」アプリのユーザー数に対し、「小田原クエスト」のクリック数・ステップ達成率（＆定着率：３回以上継続率）・今後の行動変容意思アンケート活動ログによりリアルタイムに定量化・農地活参加者数、そして活動によるCO_2削減換算量。 農活の主導者からのアンケートフィードバック：アプリから流れて参加した人の参加温度感・アプリ外の参加率。
小田原市内での実施	片浦地区（再生農地）を拠点として展開。	耕作放棄地の保全・都内等からの関係人口創出・地場産品の消費拡大。

Copyright © 2026 Japan GX Group. All rights reserved. This Proposal is Highly Confidential and Proprietary to Japan GX Group


My Carbon Credit Rewards App
アプリについて
Cでできること
SCとは
CO2削減量
クエスト
パートナー
はじめかた
よくある質問
日常の行動が、
未来の価値になる。
Cは、環境にやさしい行動を「クエスト」として体験できるGXアクション・リワードアプリです。森林ボランティア、リサイクル、地域イベント、公共交通の利用など、身近なアクションに参加し、QRコード・位置情報・写真・レシートなどで行動を記録すると、達成内容に応じてSCを獲得できます。
Available on the App Store
GET IT ON Google Play

行動変容プラットフォーム「C」が生み出す世界

脱炭素やソーシャルグッドにつながる行動を自然に選び、
広げていくことで、環境行動文化の醸成とエコシステム市場の創出を目指す。



企業	大学	自治体	住民
			

Copyright © 2026 Japan GX Group. All rights reserved. This Proposal is Highly Confidential and Proprietary to Japan GX Group

「義務感」ではなく、「達成感」で環境貢献活動を促進

環境行動は「正しい」だけでは続かない。クエスト化で“やらされる行動”を“自分から選びたくなる体験”に変容

BEFORE

? **動かない理由**

「やってもおもしろくない」
「義務感がある」
効果が見えず、参加が
一度きりになりやすい

QUEST

**クエスト化による
ゲーミフィケーション**

**理解・参加・実践・共有を
達成条件として設計
SC・バッジ・レベルで
達成感と継続動機を設計**

AFTER

↗ **起こしたい行動変容**

小さな環境貢献を
楽しく、見える、続く行動へ
企業・自治体にもデータが残る







1. **理解** 取組の意味を理解
2. **参加** 接点・参加を可視化
3. **実践** 行動を実行・記録
4. **共有** 声・成果を収集
5. **報酬** 継続参加へ

Copyright © 2026 Japan GX Group. All rights reserved. This Proposal is Highly Confidential and Proprietary to Japan GX Group

日常の行動が、価値になる。

クエストに参加し、学び、行動し、SCへ。

「C」は、行動を変えるきっかけを届け、学びや参加を通じて、社会や地球への貢献をSCとして可視化する行動変容プラットフォームです。



01 クエストで参加
気になるクエストを探して参加。



02 QRで参加確認
お店やイベントでQRを読み取り、参加をチェックイン。



03 記事で学ぶ
記事を読んで、知識を深め、行動のヒントを得る。



04 クイズに挑戦
クイズで理解度を確認し、より深く学ぶ。



05 アンケートで共有
あなたの考えや行動を共有し、より良い未来をつくる。



06 現地でチェックイン
対象スポットに到着したら、位置情報を認証して完了



07 行動を可視化
獲得したSCやCO2削減量をいつでも確認。



毎日の行動をクエスト化
楽しく続けられるクエストで、行動のきっかけを提供します。

学びと参加をひとつの体験に
記事・クイズ・アンケートで、学びながら参加できます。

SCで貢献を可視化
行動の成果をSCとして貯めて、貢献をわかりやすく表示します。

地域・企業・生活者をつなぐ
企業や自治体の取り組みを通じて、社会全体のつながりを生み出します。

小さな行動が未来を変える
一人ひとりの行動が、持続可能な未来への大きな力になります。

Copyright © 2026 Japan GX Group. All rights reserved. This Proposal is Highly Confidential and Proprietary to Japan GX Group

小田原市で農活コミュニティの拡大

クエスト（ステップ１−4）：片浦の耕作放棄地を豊かな農地へ再生する･コミュニティ参加への習慣づくり

1 動機
環境教育



期待される効果：
- 活動の目的を知ること

認証方法：
- ✓ スクロール率100%
- ✓ 滞在時間 3分以上

2 実践
農地活動



期待される効果：
- 自立性･主体性：参加したい農活の選択（例：農作業･開墾･収穫･保全）
- 達成感：農業についての知見や免許の獲得･CO_2排出削減等

認証方法：
- ✓ 現地QRコードスキャン

デジタル認定「初級」獲得

3 関係深化
任意ステップ

コミュニティと時間



期待される効果：
- 共通の目的との繋がりを感じる
- Re農地隊への参加
（人手が必要な農地に、草刈りや収穫などのお手伝いにいく援農チームです。）

認証方法：
- ✓ 参加申込･チェックイン

片浦特産物セット
Step４まで達成した先着10名（4000円分）

4 意思表明
アンケート応答

目的：
- クエスト受講後のユーザーの環境意識の変化･今後の行動の意向を把握

期待される効果：
- 意思表明をすることで、今後のクエストへの参加強化

認証方法：
- ✓ アンケート全問記入

ステップ１･２･４を達成したユーザーがSCポイントを獲得

SC

SCの付与：
高い環境価値･行動変容･社会的波及（A-グレード）のクエストを達成したユーザーへ、JGXから13SCポイントを付与。

習慣の基盤づくりへ導くリワードシステム

Copyright © 2026 Japan GX Group. All rights reserved. This Proposal is Highly Confidential and Proprietary to Japan GX Group

農活継続へのロードマップ

クエスト達成後の展望

STAGE 01
動機・共感
【WHY】目的を知る・選ぶ

STAGE 02
実践・達成感
【PRACTICE】農地・保全体験

STAGE 03
関係深化
【COMMUNITY】仲間と時間を共有

STAGE 04
自己実現
【FUTURE】技能認定・キャリア
段階的ライセンス（初級→農トレマスター）
のデジタル証明発行

内発的な動機づけと長期的な継続を実現するために３つの心理的要求：

① 自律性（自分で選択ができるという感覚）

② 有能性（自分に能力があると感じ・目に見える進歩を実感させる）

③ 他社・共通の目的とのつながりを感じること (Ryan & Deci, 2000)

「フィットネス」「食・グルメ」「自然保全」、または他のリワード目的で、自分の選択した関心テーマから、コミュニティの農地活動に関わり初め、達成感や、人間関係の構築で場への思考回数や時間を費やす。
興味から始まった行動が、「何で」を理解した上、技術や知見の蓄積で習慣が作られ、コミュニティに応援され、場への愛着が増し、コミュニティへ定着してくれる可能性が高まることが見込まれます。

さらに深める案：
- コミュニティメンバーの投稿に応援のメッセージ、スタンプを送ろう！
- グループ式達成クエスト
  - ○○名でクエストを達成してみよう
  - グループで合計○○SCを獲得しよう

ワクワク案：
- 限定バッジ取得「農トレ・レベル①」
- 自分のアプリ内農園がクエスト達成ごとに成長（タネ・発芽・苗・果物）：プロフィールのカスタム応援マスコットとして表示
  → 一体何が育つのか：野菜か・果物か・花なのか？



関わる回数や責任感の増加により、リスクが低いコミュニティの周辺から、中心へと近づき、コミュニティでの主体性が高まります。



Copyright © 2026 Japan GX Group. All rights reserved. This Proposal is Highly Confidential and Proprietary to Japan GX Group

10月からのアプリ稼働で小田原市民の行動変容を促す

収支予算内訳

継続参加者向け地域産品（約4.5万円）：
継続参加者（目標：10名）への地域三品を提供
（例：マーマレード・柑橘セット）

現場用資材（約2万円）：
農地活用簡易道具・資料印刷費

地域コーディネート・運営支援（約3.5万円）：
現地講習ガイド費、安全保険等

JGXの無償アセット提供による高い実現性

通常、アプリの初期構築やサーバー構築には数10万円以上のコストがかかりますが、**JGXが開発中のアプリは実証機関にあるため、開発費を全額負担。**
さらに、環境貢献度が高いクエストにSCポイントを付与するインセンティブをユーザーには用意しています。

Copyright © 2026 Japan GX Group. All rights reserved. This Proposal is Highly Confidential and Proprietary to Japan GX Group

推進体制・スケジュール

アプリ稼働で農体験を加速・小田原市民の行動変容を促す

地域現場推進

森山 太郎 氏
姫野 洋平 氏
帰山 寧子 氏

農活！片浦

- 片浦農地フィールド提供
- 体験の企画・指導
- コミュニティ運営と技能認定監修

プラットフォーム・分析

日本GXグループ（JGX）

（企画・開発主体）

- アプリの提供・カスタマイズ
- クエスト設計 & SCポイント設計
- 参加データ・CO2削減効果の定量化

会場

小田原市根府川地区
（JR東海道線 根府川駅より徒歩25分、車7分）

スケジュール

8月 | 9月 | 10月 | 11月 | 12月 | 1月

- クエスト内容すり合わせ
- アプリ上クエスト登録

ユーザーへ告知・周知

ユーザーフェーズ実施期間（1月31日2027年まで）

- 農地活実施期間（基本的には毎週末土曜日）
- さらに、新しい参加者も受けられる研修も検討中（仮）：

10月	農地の整備全般、及び大豆の収穫と乾燥
11月	農地の整備全般、及び大豆の脱穀、小麦撒き
12月	果樹についての学びと実習(施肥他)

2月19日
実績報告会

Copyright © 2026 Japan GX Group. All rights reserved. This Proposal is Highly Confidential and Proprietary to Japan GX Group

お問合せ：日本GXグループ株式会社 (JGX) | https://jp-gx.com/

「農活」×「C」アプリで
持続可能な行動変容を

ご清聴ありがとうございました。