

先取りしたい、2030年の暮らし

エネルギーや資源が十分に得られないときでも心豊かに暮らす法 **4**

- 明かり 編
- 冷暖房 編 その1
- 食 編
- あそび・くつろぎ 編
- 家のこと 編
- 外のこと 編



わ や む だ へ
我が家の無駄もだいぶ減ったな。

・・・おや？
かお
そんな顔してどうしたの。



ゲームやりたいけど・・・。
せつでんちゆう
節電中だからだめだよ。



がまん
ぜんぶ我慢することはないさ。
たまにはいいんじゃないかな。



やった！



むかし
ただ、昔はテレビゲームがなくても
あそ
よく遊んだものさ。



むしと さかなつ
虫取りとか魚釣りとか？

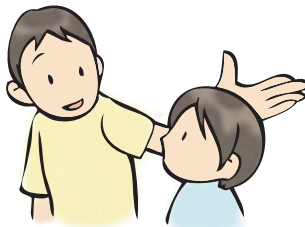


そうそう。

しゅうまつ あそ い
週末はみんなで遊びに行こうか。

しゅう いちにち ひ
週に一日テレビゲームをしない日を

つくってもいいかもね。



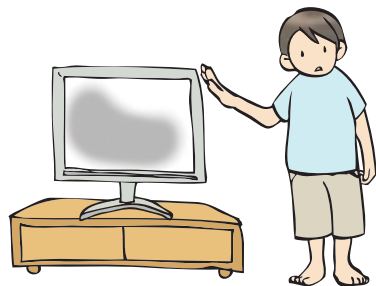
エネルギーを捨てているところを、ゲームみたいに調べてみようか。

簡単な方法が3つあるよ。



初級：無駄を見つけよう

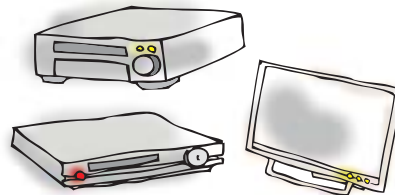
あたた
① 温かいところを見つける



おと
② 音がするところを見つける

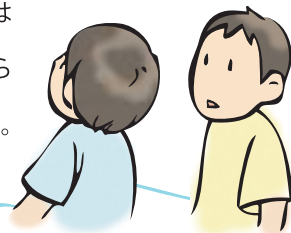


ひか
③ 光っているところを見つける



あたた きかい
温くなる機械は
ひ まわ
冷やすためのファンが回っているから
おと
音がするんだね。

あたた
温かくなっているってことは、
でんき ねつ に
電気が熱になって逃げているって
ことなんだ。





ちゅうぎゅう

ひ つく

中級：テレビゲームをしない日を作ろう

つか
エネルギーを使わないで
たの
楽しむことはできるかな？

つく
こんなの作ってみたいなあ。



レオナルド・ダ・ヴィンチの
ヘリコプター！

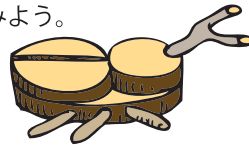
なつ むし
夏は虫がいっぱい！



なか
ふんぶん
中はこうなっているのか。



しぜん
自然のものでいろいろ
つく
作ってみよう。



かさぐも
笠雲だから
あめ
雨になるかな。

たの
ひとを楽しませるところまでいったら遊びのプロだね。



じょうきゅう

たの

上級：みんなで楽しもう

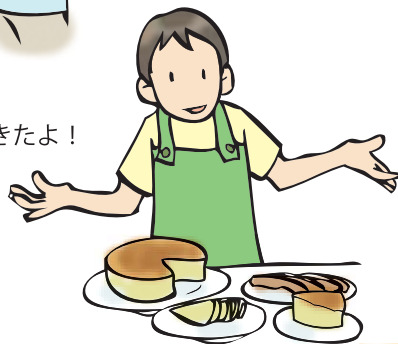


うま
上手くなったでしょ？

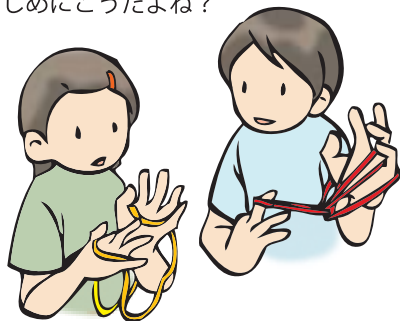


つく
作ったバッグ、
だれにあげようかな。

チーズケーキができたよ！



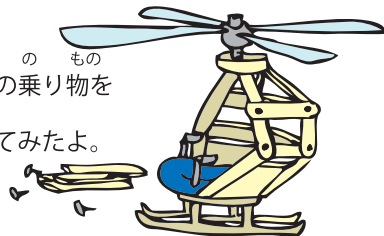
はじめにこうだね？



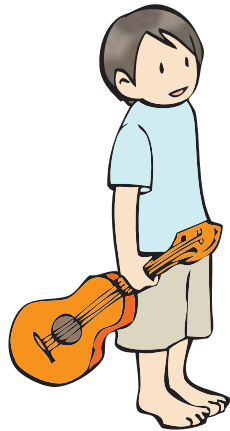
もり いちにち
森で一日すごしてみよう。



みらい の もの
未来の乗り物
をつく
作ってみたよ。



じぶん あそ かんが
自分で遊びを考えたり、つくったり。
つか たの
エネルギーを使わない楽しみもいっぱいあるね。



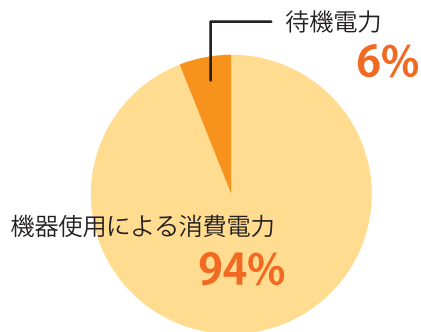
そうだね。
ほんとう たの ひつよう
でも、本当に楽しいことにエネルギーが必要なら、
ちよつとくらい使ってもいいんだよ。
たの
がまんのなかに楽しみはないからね。





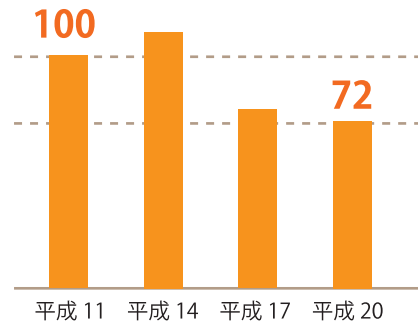
電気のきほんデータ

1 家庭の電力消費における待機電力の割合



家庭の電力消費のうち、待機電力は 6%を占めています。

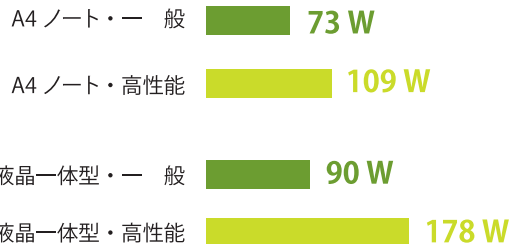
2 待機電力ゼロへ



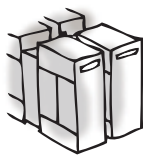
家庭の待機電力の推移（平成 11 年を 100 とする）

待機電力は年々減少しています。最近では待機電力をゼロにする技術も開発され、注目を集めています。

3 パソコンの消費電力



一般に、パソコンはスピードが速くなるほど、また、機能が上がるほど消費電力が大きくなります。



スーパーコンピュータの年間消費電力量は一般世帯の72,000倍です。※1

※1：冷却のための空調設備を含みます。
(2010年7月9日付日本経済新聞)

4 ゲーム機の消費電力



ゲーム機もコンピュータが入っているため、複雑な動きやリアルな映像が表現できる機種ほど消費電力は高くなります。

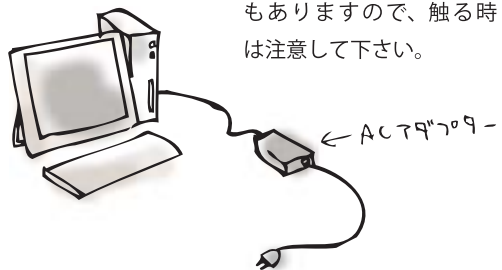
5 家電の電力ロスと熱

ACアダプターやパソコン、テレビ、オーディオ機器など、家電製品の多くは熱を出します。

この熱は回路に電流を流した時どうしても発生してしまうもので、この熱の分だけ電気エネルギーは失われます。

また、電子機器のほとんどは直流で駆動するため、コンセントから取り入れた交流を直流に変換して回路に送り込みます。この際、10%以上の変換ロスが生じ、電気エネルギーの一部が熱となります。ACアダプターが温くなるのはこの変換ロスによ

ります。高温になるものもありますので、触る時は注意して下さい。

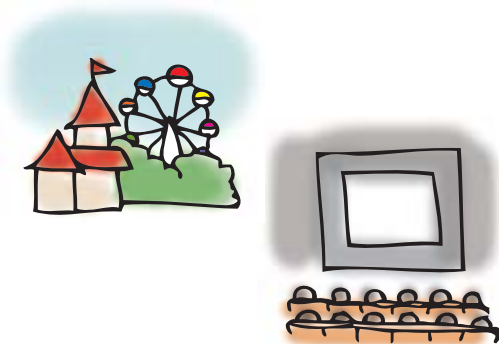


6 その他、遊びとくつろぎにかかる電力

大型遊園地 1日1人あたり 8.3 kWh

映画館 1日1スクリーンあたり 300 kWh

パチンコ 1日1台あたり 3.6 kWh※2



※2：18時間稼働と仮定。



大募集！！

2030年の暮らしかたを、私たちはまだまだ探しています。

どんな暮らしのかたちをつくれば、エネルギーを使わない楽しい暮らしにできるのでしょうか。

皆さんのアイデアも募集しています。

どんどん皆さんのアイデアを送ってください。

下の5つを書いて送ってね

- おなまえ
- おところ
- 電話番号・メールアドレス
- 学年・もしくはご職業
- アイデア

送り先

〒980-8579 仙台市青葉区荒巻字青葉 6-6-20
東北大学大学院環境科学研究科 震災復興提言 WG
F A X 022-795-7392
e-mail wakuwaku@mail.kankyo.tohoku.ac.jp

※お送り頂いたアイデアは、冊子やホームページで公開させていただきます。あらかじめご了承ください。

先取りしたい、2030年のくらし ―エネルギーや資源が十分に得られないときでも心豊かに暮らす法― あそび・くつろぎ編
発行：2011年8月5日

発行所：東北大学大学院環境科学研究科 震災復興提言 WG

〒980-8579 仙台市青葉区荒巻字青葉 6-6-20 TEL：022-795-7408

印刷製本：株式会社アジャストコミュニケーション

※本冊子は右のURLからダウンロードが可能です。<http://www.kankyo.tohoku.ac.jp/kankou.html#2030>



TOHOKU
UNIVERSITY