

# エシカル消費の認知と実践を促すカードゲーム

## Card Game to Encourage Ethical Consumption

平井香帆

教員氏名<sup>1)</sup> 西野 隆司

サレジオ工業高等専門学校 デザイン学科 価値創造研究室

キーワード：SDGs, エシカル, 環境問題, 消費, カードゲーム

### 1. 研究の動機と目的

SDGsについて調べていく中で、環境や人、社会に配慮した消費行動「エシカル消費」を実践していくことで、現在問題になっている貧困や人権問題、気候変動といった課題の解決につながることを知った。だが、「エシカル消費」を認知し意識した行動をしている人はほとんどいない。多くの人にエシカル消費の存在を知って貰い、実践してもらうことが必要である。

### 2. 研究意義

倫理的消費（エシカル消費）の普及によって、持続可能な開発目標（SDGs）の達成に貢献。消費者各々が商品・サービスの背景を意識した消費行動の促進。

### 3. 調査内容

初めに、エシカル消費の認知度について調べた。株式会社電通が2500名に行った、2022年エシカル消費の意識調査では、7割の方々が「知らない」と回答しており、「名前を聞いたことがある」という人は2割ほどで、意味まで理解している人は1割にも満たなかった。また、自身で行った10代～50代男女58名へのエシカル消費の意識調査アンケートでも、58人中56人はSDGsを認知しているにも関わらず、51人がエシカル消費を知らず、理解できていなかった。このことから、SDGsは世間に浸透してきているが、SDGsを達成するための「エシカル消費」はまだ人々への認知が追いついておらず、その認知度の低さに課題がある。同じく、自身で行ったエシカ

ル消費の意識調査で「エシカル消費を実践するためにどんな条件があれば、実践しやすいか」についてアンケートをとったところ、価格・機能性を重要視する回答もあったがそれ以上に「自分・環境・社会へのメリットについて分かったら」という回答が一番多かった。どういった行動が環境にいいのかわ、どのような影響を及ぼすのか、自主的に調べない限り知ることは難しい。SDGsを知るきっかけとしてどういったものがあつたのか調べたところ、学習ツールとして「SDGsかるた」があり、無料配布されているものや、授業でかるたを作ってみようという取り組みもあるようだ。SDGsなどについて授業で扱っているので小中学生の子供たちは知るきっかけがあるようだ。しかし、消費活動が活発でエシカル消費を実践していかなければならない大人には、商品やサービスの背景を知る機会が少ない。

「エシカル消費を認知して貰う」だけでは、実際の消費行動には繋がりにくいと考え、ゲーム化することでより身近にエシカル消費について知ってもらいやすいと考えた。コロナ禍により家の中で過ごすことが多くなったことで、ここ数年で様々なカードゲームやボードゲームが販売されている。大人も子供も楽しめるものも増え、コレクションする人や、カードゲームを置いている飲食店なども増加し需要が高まっていることから、カードゲームを最終提案物とした。多少難しい内容でも理解出来る、学生や大人へ向けたカードゲームを提案する。一度だけではなく、何度もカードを使いゲームを行うことで、エシカル消費をより身近に意

識させられ、消費行動に繋がりやすくなるようにしたい。使用する用紙は、環境に優しい再生紙を使用する予定でまだ検討段階でいる。カードにQRコードを記載し、スマートフォンで読み込むことでさらに詳しい内容を知れ、理解を深められる。

#### 4. デザイン展開

ゲーム内容の検討のため、まずかるたを作成し、カードの試作を行った。その後、カードを組み合わせて、「エシカルなフレーズを作る」というゲームを考え、カードの試作を行った。「ペットボトル」と「リサイクル」のカードを組み合わせ、エシカルなフレーズを作り、ポイントを競うようにした。単語のみなので、人によって言葉の繋げ方も変わる。カードを追加しても長く遊んでもらえるようにした。



写真1: 試作カルタ



写真2: 試作カードゲーム

#### 5. 今後の展開

カードゲーム専門店やおもちゃ屋での販売を検討している。売り上げの数割を貧困地域への支援金としてまわせるようにし、社会にも貢献できるよ

うにしたい。バーや居酒屋といった飲食店に置かせて貰い、お酒を飲みながらゲームをやってエシカルという言葉と、商品も広めていけたらと考えている。

#### 6. 参考文献

・高橋広行・豊田尚吾「エシカル商品の購買を促す社会的価値のコミュニケーション：キーコンセプトの提示による価値受容度の変化を通じて」

『日経広告研究所報』2015

・電通、「エシカル消費 意識調査2022」を実施  
<https://www.dentsu.co.jp/news/release/2022/0620-010527.html>2022年6月20日更新

・SDGsをより身近に。大学生たちが作った「SDGsかるた」を広めたい!  
<https://camp-fire.jp/projects/view/219877>