家庭で始めるエシカル消費の推進

指導教員　　北陸大学　教授　志田義寧

参加学生

４年	石川里奈	島谷啓汰	田中大誠	平口夏菜	福村莉央
	山崎愛奈				
３年	荒井夢生	石下安奈	大矢翔太	中出彩斗	中林真子
	西岡春喜	松村隼斗	南野市太郎	森唯人	今坂紗来
	山本咲希	山本隼吾	米田瑛哉	渡邉希樂	渡辺康生
	舒柏涵	張銘耀	潘九恒	馮　鈺	李澤宇
	安達亜矢	水野あい			
２年	高橋優太朗	瀧中健司	竹原彩加	松瀬遥都	橋本隆之介
１年	岡部好花	小宮理央			

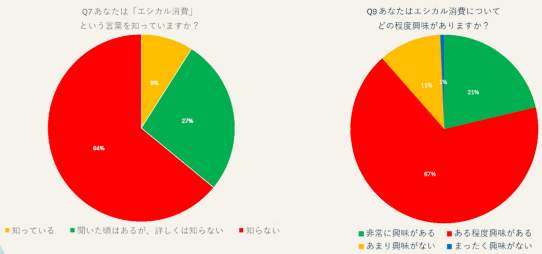
北陸大学志田ゼミ×白山市消費生活センター

家庭で始めるエシカル消費の推進

SDGs（持続可能な開発目標）に深い関わりを持つ「エシカル消費」の周知を図るために、学習カードゲームを開発、市民向けワークショップを開催しました。また、エシカル消費に関する市民向けアンケート調査も実施。エシカル消費の普及状況を調べるとともに、普及を妨げている要因を探りました。

1 アンケート調査の実施

白山市在住・通勤の461人が回答



エシカル消費を「知っている人」は9.1%にとどまった一方で、エシカル消費の概要を説明した上で、その関心度を聞いたところ、88.5%が「興味がある」と回答。一方、生活水準はエシカル消費の意識に影響を及ぼしていなかった。この結果から、やはり周知不足がエシカル消費の足かせになっていることが分かった。

2 学習カードゲームの開発

ゲームのルール

エシカル消費にプラスの緑色カードとマイナスの赤色カード、ゲームを盛り上げるための黄色カード等で構成。場に置いたカードによってエシカルポイントが増減する。地球のライフがゼロになる前に、10エシカルを貯めたプレーヤーが勝ち。一定のエシカルを貯めるとライフは回復する。

3 ワークショップの開催

道の駅めぐみ白山

参加者の声（要約）

「子ども３人を連れて参加。子どもは家でも頂いたカードゲームをしたり、教えて頂いたマークを見つけたりしては喜んでいます。今回、楽しく知ることで子どもの視野がこんなにも広がるのだなと実感しました。また楽しく知識を入れていきたいです」

次年度は小学校低学年向けカードゲームの開発にチャレンジ！

1. 活動の要約

ＳＤＧｓ（持続可能な開発目標）に深い関わりを持つ「エシカル消費」の周知を図るために、学習カードゲーム（図１）を開発、市民向けワークショップを開催した。

また、エシカル消費に関する市民向けアンケート調査も実施。エシカル消費の普及状況を調べるとともに、普及を妨げている要因を探った。

図 1　開発した学習カードゲーム

2. 活動の目的

近年、人間の活動によって地球温暖化が進んでおり、異常気象の原因となっている。このまま温暖化が進めば、食糧危機や生態系への悪影響など、地球の存続が危ぶまれる事態に発展しかねない。それを防ぐために私たちにできる取り組み、それがエシカル消費である。マイバッグを持ち歩く、環境に配慮した商品を選ぶ・・・日々の暮らしの中で、私たちにできることは沢山ある。しかし、各種アンケート調査をみると、エシカル消費を知っている人はわずかで、その周知は大きな課題となっている。

そこで、本活動では、①市民向けアンケート調査を通じて、エシカル消費の普及を妨げている要因を明らかにする、②楽しみながら学べるコンテンツを開発する、③市民向けワークショップを開催しエシカル消費の普及を目指すことを目的とした。

3. 活動の内容

ＳＤＧｓ（持続可能な開発目標）は一般に広く知られているが、この目標に個人の行動からアプローチする「エシカル消費」についてはあまり知られてないのが現状である。本活動に取り組んだ３年ゼミと同好会「メディア・コミュニケーション・ラボ」も同様の状況にあったため、まずエシカル消費に関する勉強会から始めた。

次に、市町村を中心とする地方自治体がエシカル消費の普及を目指してどのような施策を実施しているかを調査した。この結果、エシカルマルシェやエシカルレシピコンテスト、エシカル消費に関する映画鑑賞、エシカルファッションショーなどさまざまな取り組みを実施していることが分かった。

いずれのイベントにも共通しているのが「勉強会」という堅苦しい形式ではなく、市民が気軽に参加できるイベントにしていたことである。このため、私たちの方向性も「楽しく学べる」内容を目指すことにした。

６月 20 日（木）、学生グループは白山市消費生活センターを初めて訪問し、担当者にこれまでの取り組みや課題等についてヒアリングした（図２）。

この場で「発展途上国の人たちが可哀想という気持ちだけではエシカル消費は続かない」「自分の行動が自分に跳ね返ってくるという意識を持ってもらうことが必要」などの問題意識を共有した。

このため、イベント後も意識を持ち続けてもらう仕掛けをつくることが必要という結論に至った。

７月以降はイベント内容の検討に時間を費やした。その中でもっとも意見が多かったのが、エシカ

図２　白山市役所でのキックオフ大会

ル消費を学べるゲームの開発である。ゲームであれば「楽しく学べる」という方向性を満たせる上、参加者にゲームを配布して家庭でも遊んでもらうことでイベント後も意識を持ち続けてもらえるはずである。議論の過程ではボードゲームや web アプリゲームの開発などの案も出たが、最終的にはゲームの自由度が高いカードゲームの開発に落ち着いた。そして９月にβ（ベータ）版が完成した。

同時並行で、アンケート調査の設計も行った。アンケートで明らかにしたいのは、①エシカル消費の認知度、②エシカル消費を知らない人は、内容を知ったら実践するか、③エシカル消費を妨げている要因があるとするなら、どのようなものか、④生活水準とエシカル消費との間に関連性はあるか・・・などの点である。これらを明らかにするために 25 項目からなるアンケート調査を作成した。

そして、10 月 17 日（木）に白山市役所を再び訪問。担当者にゲームを体験してもらったところ、「面白い。市内の中学校等にも配りたい」と高く評価していただいた。

11 月 30 日（土）、道の駅めぐみ白山でワークショップを開催（図３）。午前と午後の２部制にして、計 23 人の市民の方にご参加いただいた。当日の模様は、北國新聞と北陸中日新聞に掲載された[1]。参加者の声については「6. 活動に対する地域からの評価」をご覧いただきたい。

なお、カードゲームは 12 月６日（金）～８日（日）に開催された「2024 学都いしかわ」まちなか芸術祭（大学コンソーシアム石川主催）にも出品している。

一方、アンケート調査は白山市が運用する LINE で 10 月 16 日に配信。12 月末を締め切りとし、最終的には 461 人から回答を得た。白山市の人口は 11 万人程度であり、許容誤差を５％とすると十分なサンプル数が集まったと言える。表１は活動内容をまとめたものである。

図３　ワークショップ案内チラシ

５月	白山市役所訪問（教員）、活動内容のすり合わせ
６月	白山市役所訪問（教員・学生）、勉強会・自治体施策調査
７月	アンケート調査の設計・作成、学習カードゲームのアイデア出し
８月	学習カードゲームのアイデア出し
９月	学習カードゲームβ版完成
10 月	アンケート調査実施（12 月末まで）、白山市役所で学習カードゲームβ版披露
11 月	道の駅めぐみ白山でワークショップ開催
12 月	「2024 学都いしかわ」まちなか芸術祭に学習カードゲーム出品
１月	アンケート調査分析、報告書作成

表 １　活動内容

4. 活動の成果

ここでは、ワークショップで使用したカードゲームのルールと、アンケート調査の結果について説明する。これまでカードゲームのルールについては触れなかったが、ルールづくりはワークショップ

[1] 2024 年 12 月１日付北國新聞　https://www.hokkoku.co.jp/articles/-/1591581
2024 年 12 月３日付北陸中日新聞　https://www.chunichi.co.jp/article/994663

の成否に関わる重要な要素であり、もっとも時間をかけた部分でもある。

複雑なルールにしたらゲームは面白くないし、二度と手に取ってもらえない。かといって単純にし過ぎると、メッセージが伝えられないリスクがある。エシカル消費の精神をカードにどう反映させていくか、まさに腐心した点でもある。

ルールづくりでこだわったのは以下の５点である。

① ゲームをスムーズに行うために、カードの情報量（文字数）はなるべく少なくする
② エシカル消費と反エシカル消費的な行動を直感的に理解できるようにする
③ エシカル消費を意識しないと地球が滅亡に向かっていく要素を盛り込む
④ 自分の行動（カード）だけでなく、他人の行動にも関心を持ってもらう要素を盛り込む
⑤ ゲームを盛り上げるために「運だめし」の要素を取り入れる

図４　エシカル消費学習カードの一例

そして、完成したカードゲームの概要は以下の通りである。カードはエシカル消費にプラスの緑色カードとマイナスの赤色カード、ゲームを盛り上げるための黄色カード等で構成（図４）。

手札は２枚。場に置いたカードによってエシカルポイントが増減する。地球のライフは５からスタートし、１周ごとに１減る。

何もなければ５周で地球は滅亡するが、一定のエシカルポイントを貯めるとライフは回復する。地球のライフがゼロになる前に、10 エシカルを貯めたプレーヤーが勝ちとなる。

これが基本的なルールであるが、場に置かれたカードにも関心を持ってもらうために、例えば場にある「電気の無駄遣い」に自分が持つ「省エネ家電」を重ねればエシカルが２倍もらえるといった仕掛けもつくった。ワークショップは参加者全員から「非常に満足」「役にたった」という評価をいただいた。

一方、調査アンケートに関しては、エシカル消費を「知っている人」は 9.1%にとどまり、「聞いたことはあるが、詳しくは知らない」「知らない」は 90.9%にのぼった。次にエシカル消費の説明をした上で、その関心度を聞いたところ、「非常に興味がある」と「ある程度興味がある」が 88.5%にのぼった（図５）。

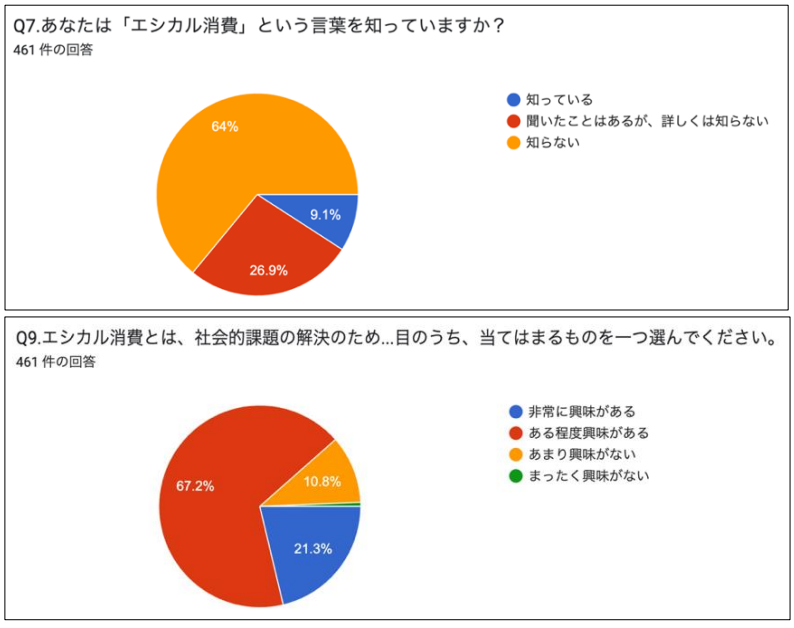


図５　エシカル消費の認知度や関心度

この結果から、市民はエシカル消費のことを知らないが、知ったら興味を持ってもらえる可能性が高いことが分かった。

生活水準とエシカル消費との関係については、明確な関連性は見られなかった。生活にゆとりがある人はそうではない人に比べ、エシカル消費に意欲的との仮説を立てていたが、有意な差はなかった。この結果、エシカル消費を妨げている要因は、やはり周知不足という結論に至った。

5. 今後の活動計画

来年度も白山市と共同でエシカル消費の普及活動に取り組む方向で話を進めている。具体的には、カードゲームをβ版から完成版にバージョンアップさせるとともに、新たに小学校低学年向けのカードゲームを作成する予定である。これは、ワークショップ参加者のほとんどが子連れだったことを踏まえ、子どもがより直感的に理解できるゲームを開発する必要があると判断したためである。また、今年度１回だったワークショップを数回開催することも検討したい。

6. 活動に対する地域からの評価

活動に対する地域からの評価については、道の駅めぐみ白山で開いたワークショップ（図６）参加者の感想をもって代えさせていただきたい。この声が今回の活動の成果を物語っていると判断している。以下、感想。

図６　道の駅で開催したワークショップの様子

「子ども３人を連れて参加しました。上２人は小学３年生、年長児だったのですが、家に帰ってからも頂いたカードゲームをしたり、教えて頂いたマークを見つけたりしては喜んでいます。少し難しいかな？と思って参加しましたが、子どもは楽しいと思えたらそれを少しずつ覚えていくのかなと感じました。親の私は勝手に難しいと先入観を持っていたのですが、子どもにとっては難しいという感覚はなく、どんなに難しくても好きなことはするしゲームも興味があったら難しくてもやりますよね。（略）今回、楽しく知ることで子どもの視野がこんなにも広がるのだなと実感しました。家で教えると勉強感が強くなって「そうなんだ」だけで終わりそうですが、イベントで子どもたちにも「あの時、大学生のみなさんとエシカル消費について遊んで楽しかったなぁ」と楽しい記憶が残るのでとても良かったです。（略）まだまだ行動できないこともありますが、知っているか知らないかだけでも違うと思いますので、またカードゲームをしてエシカル消費について楽しく知識を入れていけたらいいなと思っております。（略）」