

【奨励賞】

マイ・エシカル～エシカル消費促進ゲームアプリの提案～

東京経済大学経済学部

安野 紫

〃

林 智花子

〃

原 武志

〃

安西 正貴

〃 経営学部

守安 勇人

(要旨)

SDGs 目標 12 に掲げられている「つくる責任、つかう責任」での日本の評価が芳しくない中、その打開策として、エシカル消費が注目されている。エシカル消費とは、日々の倫理的な消費者行動を通じて、社会的課題の解決に貢献するという意味であるが、現状では、その認知度を含めて、エシカル消費の浸透には多くの課題がある。

本論文では、①エシカル消費の認知度向上、②わかりやすい判断材料となる情報の発信、③エシカル消費に積極的な消費者コミュニティの醸成、④エシカル消費を消費者自身が楽しめる仕組み、を可能とする施策として、エシカル商品の購入行動と連動したゲームアプリの導入を提言する。このアプリでは、エシカル商品であることを示すラベル・認証が付いた商品を購入し、レシートを読み込むことで、ゲーム内でポイントが付与され、ゲーム内アイテムやエシカル商品との交換が可能となる。

本提案の実現により、社会・環境に配慮した消費行動が浸透し、持続可能な社会が構築されるための一助になることを期待する。