

消費者教育実践事例集

第57回

ゲームで守ろう、海の資源

日本大学商学部 秋川ゼミナール Team Sath-tena

ゼミナール（指導教員：秋川 卓也准教授）にて、水産資源の減少の問題に対し、「魚を食べ続けられる未来を創りたい」という思いのもと、メンバー5名で活動を続けている。

魚を食べ続けられる未来を創りたい

私たち Team Sath-tena（チームサステナ）は、日本大学商学部秋川ゼミナールに所属し、水産資源の枯渇を食い止めることを目標に2017年から活動を開始しました。活動のきっかけは、世界の水産資源の多くが枯渇の危機に直面し、この状態が続けば30年後には魚が食べられなくなるといわれているのを知ったことです。

研究を進めるなかで、漁獲量を規制してもそれを逃れる違法漁業や過剰漁獲が後を絶たず、その根本原因は魚を食べている私たち消費者の「魚を安く、多く買いたい」という需要にあることが分かりました。それが、こういった大量に漁獲させる状況を生み出しています。つまり、水産資源の枯渇を防ぐためには、消費者が水産資源の持続性に配慮して獲られた魚を意識して買う必要があるのです。

現在、そのような商品を見分けるために「MSC^{*1}認証ラベル（海のエコラベル）」が存在します。このラベルは水産資源や海洋環境に配慮して獲られた水産物に与えられ、資源が豊富な漁場から適正な方法で漁獲されていることを保証します。しかし、ラベルの意義が認知しづらいことから、一般家庭に普及していません。

こうした問題意識を踏まえて、私たちはMSC認証ラベルの重要性を世代を問わず楽しく理解することができるカードゲーム「Loser of Loser」を開発しました。

資源に配慮しつつ魚の購入を競う

1. ゲームの概要

ゲームは4人1組で、共有の資源をなくさずに購入の早さを競います。プレイヤーは魚を多く購入したいという欲と魚を絶滅させたくないという思いの間で葛藤し、その過程でMSC認証ラベルの意義と重要性を理解してもらいます。具体的な内容は次のとおりです。

【ゲームキット】（写真1）

- ・手札
- ・さかなカード
- ・フィールド
- ・ストーリーカード

写真1 カードゲーム「Loser of Loser」



【手順】

- ①ジャンケンで初めに購入する人を決める。以降の購入の順番は時計回りとする。
- ②各プレイヤーはMSC認証ラベルが付いている商品（以下、MSC商品）か、ラベルがない商品のカードを手札として選択する。
- ③「せーの、サステナ！」の掛け声で手札をまわりに見えるように一斉に出す。
- ④MSC商品を選択した場合、太平洋、大西洋、インド洋の3つの海洋から魚が豊富にあるところを選んで1匹購入することができる。ラベルがない商品を選択した場合、どの海洋から何匹購入するかを決める「ストーリーカード」を引き、それに

*1 Marine Stewardship Council（海洋管理協議会） <https://www.msc.org/jp>

従い2~4匹購入する。

⑤全員が購入後、各海洋の魚を2匹ずつ回復させて1ターン終了。②に戻って繰り返す。

⑥3つの海洋の魚を絶滅させず、15匹購入することができたら終了。15匹購入できた人だけ10ポイントが与えられる。また、いずれかの海洋で魚を買い尽くして絶滅させた場合も終了。MSC商品の魚の分だけポイントが加算され、ラベルなしの魚の分だけポイントは減点される。

⑦ゲームを3セット行い、最もポイントが多い人が勝ち、少ない人が負けとなる。

2. 工夫した点はストーリーカード

普段買っている水産物がどのように獲られているかを意識するきっかけになればという思いから「ストーリーカード」を取り入れました。このカードの内容として、持続可能な漁獲方法や違法漁業の事例などが盛り込まれています。例えば、「危険な方法でとられた魚」というカードは、購入した魚がダイナマイトを利用して漁獲されたものと分かります(図)。たくさんの魚を獲ることができる一方で、資源に悪影響を及ぼしてしまうということを直感的に理解してもらえるように作成しました。

図 ストーリーカードの例 (左:表、右:裏)



多くの方がゲームを体験

現在までに学童クラブ、小売店舗、企業のワークショップなどでゲーム体験会を実施し、合計200名以上に体験してもらいました(写真2)。

体験者からは、「ゲームを楽しみながら、購買の重要性を学べた」「全員で資源を守る必要があると感じた」などの感想が寄せられ、資源減少という深刻な問題に対して、楽しく向き

写真2 ゲーム体験会の一風景



合ってもらえたことができたという手応えを感じています。

体験会参加者の年齢層は幅広く、そのつどどのように体験会を実施すれば理解が深まるかを考え、ルール説明の仕方やゲーム内容にさまざまな工夫を凝らしてきました。今後も幅広い世代の人にこのゲームをしてもらえるよう、体験会で寄せられた意見や新しい発想を生かし、さらなる改善を続けていきたいと思えます。

誰もが気軽に学べるゲームに

私たちが開発したゲームが、MSC認証ラベルの重要性を伝えるツールとして、誰でも気軽に学べる手段になるよう、ゲームキットや体験会のマニュアルなどをインターネットから簡単にダウンロードできるようにし^{*2}、ゲームの手順や振り返り学習はYouTubeの動画で見られるようにしています^{*3}。さらに、ゲームキットを使わずにトランプを使用することで、より気軽に体験できるゲームマニュアルも作成中です。

ゲームの体験者から「先日のゲームで知ったMSC商品をスーパーで見つけて、初めて買いました」との便りがありました。私たちのゲームが人の心を動かし、そして魚の未来を救うきっかけになっていることを実感しました。消費者の行動が変われば魚は食べ続けられるということを、1人でも多くの人に、ゲームを通じて学んでほしいと思っています。

*2 Team Sath-tenaのホームページ <https://team-sasutena.jimdofree.com/>

*3 <https://youtu.be/mSgdmHNIkQ>