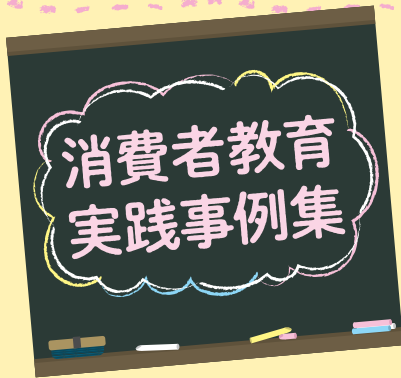


# ウェブゲームで 自分の消費行動を振り返ってみよう —そのときあなたは—

長島 巨輝 Nagashima Koki 大阪府消費者教育学生リーダー会代表、5期生  
藤井 優希 Fujii Yuki 大阪府消費者教育学生リーダー会副代表、4期生  
中嶋 未歩 Nakajima Miho 大阪府消費者教育学生リーダー会広報部リーダー、4期生



## 大阪府消費者教育 学生リーダー会とは

私たち大阪府消費者教育学生リーダー会(以下、リーダー会)は、大阪府が2016年から開始した「大学生期における消費者教育推進事業」において養成された、大学生による消費者市民社会の実現に向けた消費者教育・啓発活動の担い手組織です。養成講座で消費者教育の知識やスキルを学んだ後、消費者教育・啓発のボランティア活動を行い、リーダー会に登録することで、大阪府からリーダーとして認定を受けます。現在までの登録者数は101名。「消費者一人一人の力は小さくても、それが集まれば大きな社会問題の課題解決につながることを自覚し、行動につなげていこう」というスローガンを掲げ活動しています。

リーダー会の主な活動は①消費者教育・啓発のボランティア活動②「企業×学生交流会」の開催③ウェブサイトやパンフレットを通じた情報発信の3つです。①は大学生への消費者教育のほか、楽しみながら学べる消費者教育教材を作成し、それを活用した一般市民向けのイベント等での消費者教育・啓発を地域からの活動のオファーも受けて行っています。②の交流会は、「衣・食・住」を中心テーマに「人や社会、地球にやさしい消費行動を考える」という枠組みのもと、「企業が取り組む社会的な活動について知り、企業と学生間の交流を通して学生一人一人が消費者として何ができるかを考える

場」と定義し、消費者市民社会形成に向けての学びを深めています。

## ウェブゲーム 「そのときあなたは—」

これから紹介する「そのときあなたは—」ゲーム(以下、ゲーム)は、誰もが1度は経験したことがあるであろう消費行動における「選択のジレンマ」を題材にしています。「選択のジレンマ」とは、買い物をするときやサービスを受けるときに、どちらにするか迷ったり、どうしても1つに決められなかったりするような状況を指します。例えば、バナナを買うときに、ちょっと高いけれどフェアトレードのバナナを選ぶか、安いバナナを選ぶかといったことです。私たちはこれまで、そのような選択事例を「ジレンマ問題」として、イベント出展時などにクイズとして出題してきました。

しかし、コロナ禍でイベント出展のような活動は難しくなり、「ジレンマ問題」をウェブで提供するゲームを開発し、2021年2月にリーダー会のウェブサイトに公開しました\*。ウェブゲームになったことで、より多くの人に遊んでもらえるコンテンツとなったことはよかったですと考えています。

このゲームは、「つくる」と「あそぶ」の2つの遊び方で構成されています。「つくる」では自分の消費生活上の経験をもとに、三択のジレンマ問題を作り、ウェブ上に公開することができます。公開された問題は「あそぶ」で出題され

\* [https://www.aice-p.com/consumer/student\\_leader/index.html](https://www.aice-p.com/consumer/student_leader/index.html)

図1 「あそぶ」の出題画面



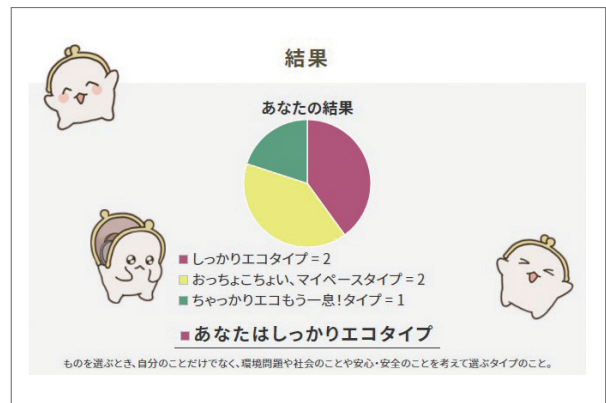
(図1)、迷った経験をもとに作られた問題がほかの人にも共有されていきます。

私たちがこのゲームで重視しているのが、経験の共有とそれを通して一人一人が自分の消費行動を見つめ直すことです。ゲームで「あそぶ」ことで、ほかの人がどんな選択で迷っているのか、自分の消費の傾向はどうかを知ることができます。普段の生活の中であまり意識せずに「選択」していることが、ゲームでは誰かが作った問題として出題されたり、自身の経験と似たことが出題されたりして、ほかの消費者との共通点や相違点を発見することができます。そこから、今後どういった選択を行って消費行動をするか立ち止まって考える機会として、このゲームを活用してほしいと願っています。

### 学校の教材としても使いやすい工夫 — 小中高の授業等でも使える —

次に使い方です。「つくる」を紹介します。問題の作成には新規会員登録が必要です。登録時には、「個人でつくる」と「みんなでつくる」のどちらかを選びます。複数で利用したい時は「みんなでつくる」を選び、管理者用とサブユーザー用の2種類のID・パスワードを設定します。例えば、学校で利用する場合、教員は管理者として、児童・生徒が作ってウェブに入力した問題を管理・編集することができます。「非公開」を選ぶと、児童・生徒や保護者など、登録したサブユーザー用のID・パスワードでログインした人だけで遊ぶことができ、「公開」を選ぶと、

図2 結果を表示した画面



すべての人に遊んでもらうことができます。回答のタイプは、「しっかりエコタイプ」「おっちょこちょい、マイペースタイプ」「ちゃっかりエコもう一息!タイプ」の3種類です。この3種類のタイプ別に三択問題の選択肢を考えて作ります。このゲームは私たち一人一人が自分自身の消費行動について考えることを目的としているので、正解・不正解はありません。自分が思ったことをそのままゲームとして作ってください。

「あそぶ」では、遊ぶプログラムと対象年齢を選びます。選択のジレンマ問題が全部で5問出題されます。自分の普段の消費行動に最も近いと思う選択肢を選んで進みます。5問回答し終わると、円グラフで結果が表示され、最も数の多かったタイプがあなたの消費行動タイプとなります(図2)。さらに、修了証をPDFで発行できるので学びの証明書として活用できます。

### 今後に向けて

このゲームは、「選択のジレンマ」を通して、私たち一人一人の選択が地球の未来をつくることに気づききっかけになればとの思いで開発しました。SDGsの目標12「つくる責任 つかう責任」では、生産者だけでなく、使う側の消費者にもその責任が問われています。今後は、ゲームの入り口で分野別に、例えば環境、健康、衣、食、住、特殊詐欺被害などが選べるよう改善し、より多くの人の興味関心の幅を広げたいと思っています。ぜひ一度、私たちリーダー会のウェブサイトに来て、遊んでみませんか!