

令和4年度 日本大学自主創造プロジェクト

日大生のやってみたいを実現するプロジェクト成果報告書

2022013

プロジェクト名 ボードゲームで楽しく学び、流通過程の食品ロスを減らそう！

プロジェクトの概要

私たちは流通過程で発生する食品ロスについて研究をした結果、原因が「消費者行動」であることがわかった。それにもかかわらず、対策が議論されていない点、消費者自身が食品ロスに影響を及ぼしていることを認識していないという問題点があるため、消費者の意識を変える目的を達成するため、流通過程と消費者行動の双方に焦点を当てたボードゲームを製作した。本プロジェクトはゲームを通して楽しく食品ロスについて学べるプロジェクトとなっている。

プロジェクトの結果・成果

本プロジェクトの目的でもある、ゲームを通して楽しく食品ロスについて学ぶということは達成することができたと考えている。私たちが製作したボードゲームは、流通業界で働く現場の方からも好評を頂き、一般の方には学内の文化祭だけでなく、ビックサイトで開催されたゲームマーケット 2022 秋で体験してもらうなど、これまでに計 112 名の方にゲームを体験してもらうことができた。体験者の中には、中学生から 70 歳以上のご高齢の方まで幅広く体験してもらい、老若男女の方に食品ロスについて学びきっかけを設けることができたと言える。また、ゲーム体験後のアンケート結果からは、「こんなにも流通過程で食品ロスが発生しているとは思わなかった」、「お母さんが奥取りをしようとしていたら注意します」などの感想を頂くことができた。さらに、このプロジェクトの効果があるのかゲーム体験の 2 週間後に再アンケートを行い、「ゲーム体験前に比べて、手前取りを心掛けるようになりましたか」という質問に対して、84%の方が「はい」と回答をし、「奥取りをすると罪悪感が出てきたのでやめた」、「ゲームをいつも思い出して手前から取るようにしました」など、ゲーム体験者の消費者行動に変化が現れたという成果を出すことができた。本プロジェクトの活動が「日本流通新聞」、「物流ニッポン」などのメディアにも取り上げられ、ゲームマーケットに出展した際に体験をして頂いた、城西国際大学の教授や日本学園高等学校の先生の方からはぜひ授業で使いたいというお言葉を頂き、流通業界・教育業界でも新たな教育ツールとして注目を浴びるほどの結果となった。このようなお言葉を頂き、Ameba ブログでは説明動画を公開、無料でゲームキットがダウンロード可能となっており、今後もプロジェクトの成果が表れる次第である。

活動写真

