

# 価値共創の仕組みを通じた SDGsの実践と課題



商学部  
経営・流通学科  
准教授  
侯 利娟

## 研究シーズの紹介

SDGsが2015年に国連に採択されてから、今は世界中に広がっている。しかし、国や地域の発展状況によってSDGsへの発展目標も異なる。

人口大国の中国では世界最大のEC市場やゲーム市場を誇ると同時に、青少年のゲーム依存が大きな社会問題になっている。政府は若年層の過度な依存を懸念し、未成年の利

用制限を呼びかけている。このような背景もあり、中国のEC企業は次から次へ「公益」をテーマにしたゲームを開発し、遊びを通じて社会問題などを周知するのが目的である。そのうち多くの若者に支持され、大きな成果を成し遂げたのが環境をテーマとした「アントフォレスト」のゲームである。



- SDGsを達成するためには、企業が政府、市民社会、個人など多様なステークホルダーに協力して新たな価値を生み出すことで社会的責任を果たしつつ競争優位を築いていくことが一つの方向性である。本研究で取りあげるアントフォレストの事例は、価値共創の概念を環境保護活動に応用し、消費者を単なる受動的な存在ではなく、能動的なパートナーとして位置づけることで、より効果的に環境目標を達成することに繋がっている。

□ アントフォレストの取り組みにより、植樹された砂漠の衛星映像



## 期待される活用シーン

- 商品やサービスを通じて社会や環境に貢献したい



デジタル共同参加プラットフォームを提供することでユーザーの望みを実現し、新たな価値を提供する

- Z世代へのマーケティングアプローチをしたい



商品やサービスを提供するとともに、社会・文化的な価値を同時に提供できるような仕組み構築