

FCP Gチーム



活動報告

～体験型食育アプリのご提案～

FCP若手フォーラム Gチーム

小野佳織 千田美奈子 千秋和典 滝田壮志

徳重徹哉 宮崎晴規 横山秀太 吉田聡子



テーマ

20年後の世界を変える





課題

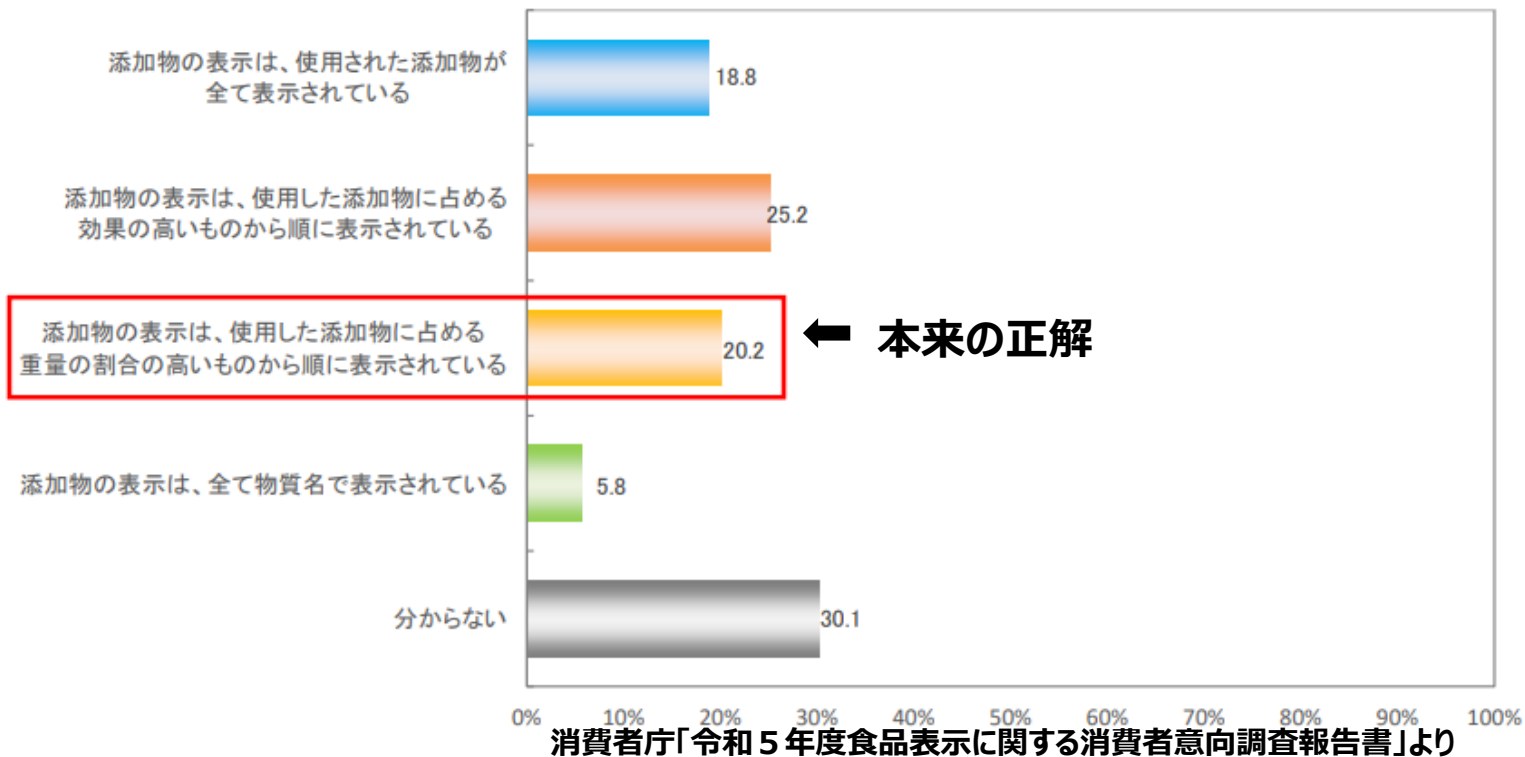
食に関して正しい判断が
できるような教育の機会が少ない



背景① 消費者の食品リテラシーの低さ

消費者の食品リテラシー低く、それらの正誤判断が難しい

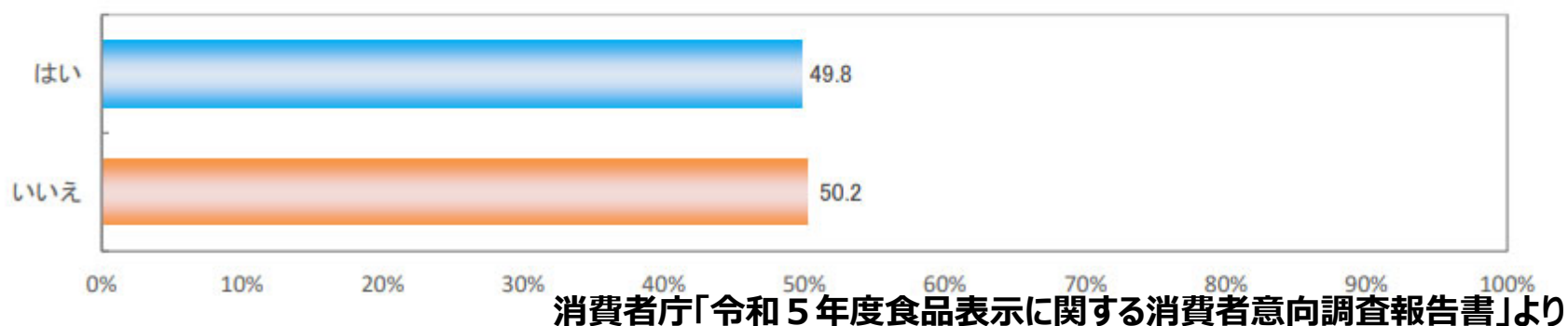
Q27. 「添加物表示」の説明について、あなたが正しいと思うものを1つお答えください。(お答えは1つ)



「添加物表示」について、誤った理解を持つ消費者が多い

背景① 消費者の食品リテラシーの低さ

Q28. あなたは、「食品添加物」は、安全性が評価されたものや我が国において広く使用されて長い食経験のあるものとして国に認められたものが、食品の加工又は保存の目的で使用されていることを知っていますか。(お答えは1つ)



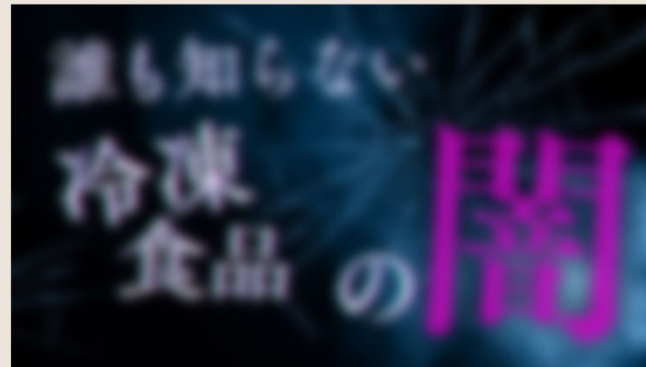
半数以上の人々が「食品添加物」とは
何であることを知らない

背景② 不安を煽る情報の氾濫



「食品 危ない」YouTubeで
検索した結果

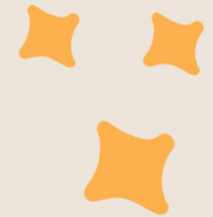
嘘？
根拠不明？
バイアス??



- ・健康への過剰な心配
- ・不正確な情報による誤解の拡大

こちらはイメージですが
実際にはもっと過激な
ものも...

解決策



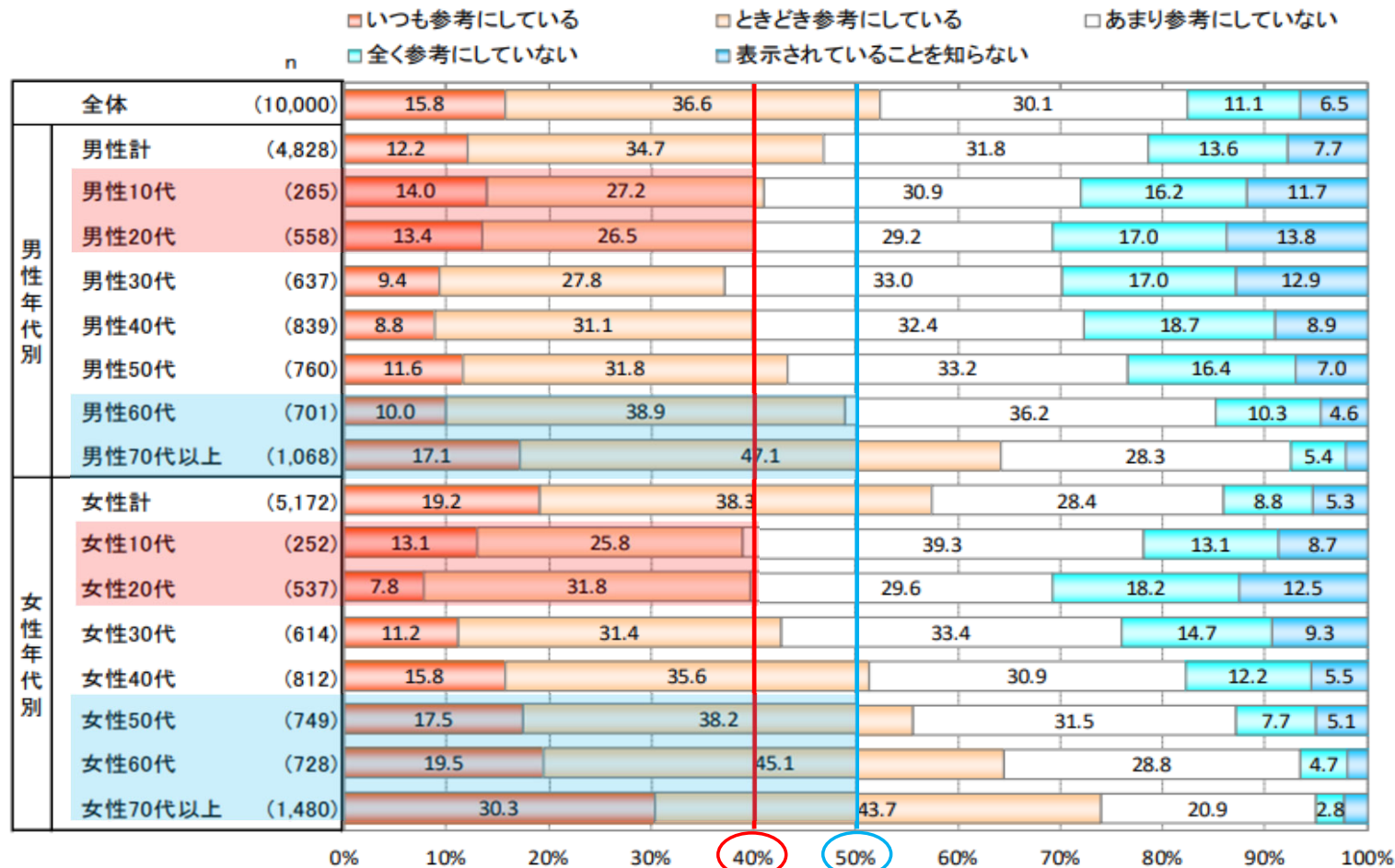
食育の機会の提供



- ・消費者の食品リテラシーが向上する
- ・情報の選択が正しくできるようになる

ターゲットは若年層（10～20代）

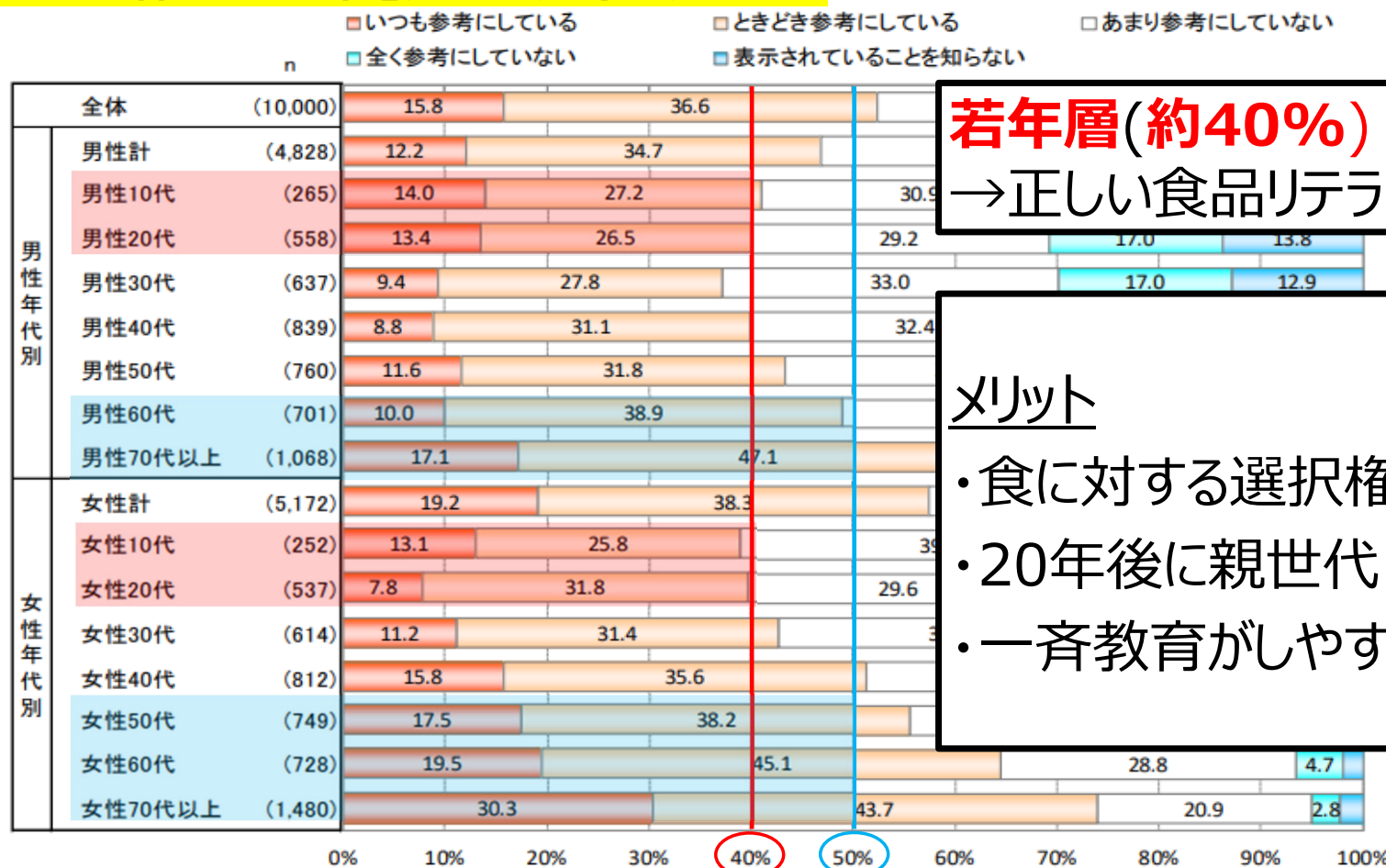
食品購入の際に「添加物」表示を参考にする割合



消費者庁「令和5年度食品表示に関する消費者意向調査報告書」より

ターゲットは若年層（10～20代）

食品購入の際に「添加物」表示を参考にする割合



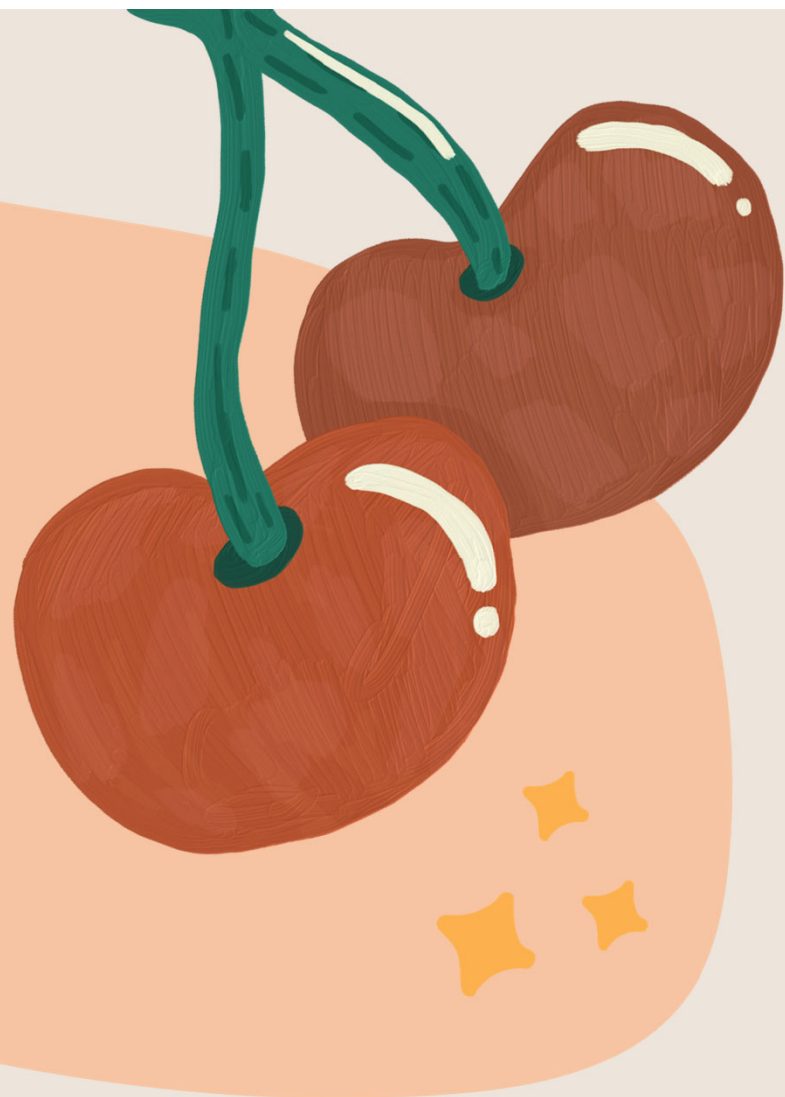
若年層(約40%)

→正しい食品リテラシーが必要

メリット

- ・食に対する選択権がある
- ・20年後に親世代
- ・一斉教育がしやすい

消費者庁「令和5年度食品表示に関する消費者意向調査報告書」より



アプローチ方法： スマホアプリ



アプリを使うメリット

- ①操作性
直感的にわかる
- ②手軽さ
興味を持つきっかけになる
誰でも利用できる
- ③コスト
導入コストが低く抑えられる



活用例として、
「添加物は悪いもの」という
思い込みの解消をテーマに
アプリの商談風動画で紹介します

まとめ

アプリで期待される効果

消費者

- ・食品リテラシーの向上
→正しい知識に基づいた判断ができる
- ・不安の解消

企業

- ・消費者とのコミュニケーションの円滑化、高質化
- ・食品安全への取り組みの理解
- ・製品への正しい理解

食育で 20年後の世界が変わる

