

カードゲームで学ぶSDGs実践のカタチ

なぜカードゲームでSDGsを学ぶのか

2030年までに解決すべき社会課題を網羅的に取り上げたSDGs。それを企業や市民レベルで実践していくためには、ジブントとして受け止めることが大切です。SDGsは国際的な約束であるため、ややもすると自分とは縁遠いものとして「よく分かっていないから」「何をすれば良いのか分からないから」と距離を取ってしまう場合があります。その距離を縮める手段の1つが、カードゲームを用いたSDGsについてのワークショップです。

カードゲームの多くは現実世界を写したゲームの中で、参加者がさまざまな主体(政府や企業、NPOなど)に成り代わって行動し、目標(例えば経済、社会、環境の水準が基準以上であること)の達成を目指します。このゲームプレーと振り返りを通じて、参加者はSDGs実現に向けて行動するとはどういうことか、そのためには各主体間での協力が必要であることなどを、体験的に学ぶことができます。カードを用いたRPG型研修であるとも言えます。

SDGsに関するゲームは多数存在しており、もちろん全てで紹介できません。どんなゲームがあるのか網羅的に知りたい方は、2022年3月に開催された「京都SDGsゲームショー」で発行されたゲームカタログ、またはオンライン展示をご覧ください。(https://eco.kyoto-u.ac.jp/sdgs/kyoto-times/life/game-show/)

ここでは企業研修などで使用されている定番の3つのゲームと、特定のゴールに特化したゲームを1つご紹介します。

ゲーム1:「2030 SDGs」

開発は一般社団法人イマココラボ。各プレーヤーにはゴール条件(お金や時間、成果物など)とそれを実現するためのプロジェクト(例えば、交通インフラの整備)・資金・時間のカードが与えられます。プレーヤーは他のプレーヤーと交渉しながら、お金と時間を使ってプロジェクトを実行します。プロジェクトを実行すると、個人に資金などのバックがあると同時に、経済・社会・環境のパラメータが変化します。

このやりとりを通じて、さまざまな価値観や違う目標を持つ人がいる世界で、経済・社会・環境のパラメータに象徴されるSDGsの目標達成をどのように実現するのかを体感するゲームとなっています。

ゲーム2:「SDGs de 地方創生」

特定非営利活動法人イシュープラスデザイン(issue+design)が開発。日本のSDGs実践は地方創生と結びついているところに特徴がありますが、このゲームはSDGsと地方創生を合わせて学ぶことをコンセプトにしています。参加者は、ある1つの町の、さまざまな属性を持つ住民(一次産業従事者、行政職員、高齢者など)となり、それぞれ異なるゴールが与えられます。住民はそれぞれのゴールを達成するためにプロジェクトを実行し、その結果、人口・経済・環境・暮らしのパラメータが変化します。経済は上がるが暮らしは下がるようなプロジェクトも存在し、その結果、他の住民のプロジェクト実行や目標達成が困難になる場合があります。こうしたやりとりを通じて、持続可能な地域づくりについて学ぶ内容となっています。

研究会で実施したSDGs実践の企業支援においても使用し、その模様はサンテレビにも取り上げられました。参加者からは「SDGsのあるべき姿(誰一人取り残さない)を実感できた」「自社の立ち位置を見直す機会になった」「みんなで協力し合わないSDGsはうまくいかないと思った」との感想をいただきました。



「SDGs de 地方創生」を用いた企業研修の様子(㈱アークハリマさま)

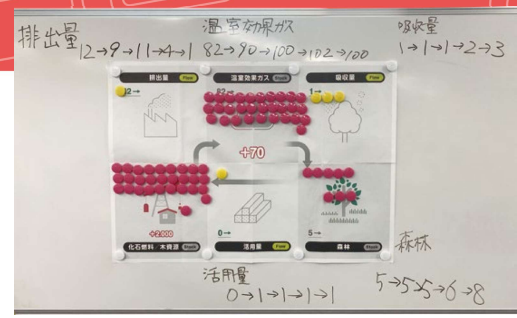
ゲーム3:「SDGs Outside-in (アウトサイドイン)」

開発は株式会社オークジャパン。アウトサイド・イン・アプローチは、「世界的な視点から、何が必要かについて外部から検討し、それに基づいて目標を設定することにより、企業は現状の達成度と、求められる達成度のギャップを埋めていく」手法(国連「SDGコンパス」より)であり、SDGsゴール達成というあるべき未来から逆算して今やるべきことを明らかにするものです。このゲームはアウトサイド・イン・アプローチを疑似体験するものとして、よりビジネス寄りに設計されています。参加者は企業として行動し、目標(will)とともに、アセット・ソリューション・お金のカードが与えられます。参加者は場に配布されたさまざまな社会課題カードを読み解き、自らのアセット・ソリューション・お金を用いて社会課題を解決する新事業を生み出し、それをプロモーションすることで対価を得、自らの目標(will)実現を目指します。

ゲーム4:「2050カーボンニュートラル」

開発は株式会社プロジェクトデザイン。このゲームは、ゴール13「気候変動とその影響に立ち向かうため、緊急対策を取る」達成に必要な、2050年までのカーボンニュートラルについて学ぶためのゲームです。参加者は自動車メーカー・電力会社・政府など12のチームに分かれ、それぞれ与えられた目標のために企業としてプロジェクトを実行し、また市民としても各種の取り組みを行います。市民としての行動が企業のプロジェクトの成果を左右することも想定されています。プロジェクトの結果、CO2の排出量や吸収量が増減し、それが大気中のCO2濃度に影響を与え、場合によっては自然災害等が発生し、企業活動に影響を与える設計になっています。

このゲーム体験を通じて、CO2排出量の見える化の大切さ、経済活動とCO2排出量の切り離し(デカップリング)、組織と個人の協働の可能性、などに関する学びや気づきを得ることができます。



CO2排出量を増減させたチームは自分たちの手でマグネットを動かします

最後に

カードゲームを実施することで、普段とは違うコミュニケーションが行われ組織開発の契機になる、ゲーム後の振り返りの中で、ゲーム中の行動と普段の仕事とを対比することで自分の仕事の意味を問い直す機会になる、中小企業のビジョンやミッションを問い直すきっかけになる、といった効果も期待できます。本稿がきっかけとなって、さまざまな場面でSDGsカードゲームを用いた研修が行われることを期待します。

紹介したカードゲームはいずれも市販はされておらず、その実施のためには公認ファシリテーターの招待が必要になります。公認ファシリテーターは当研究会にも在籍しておりますので、もし実施希望などがございましたら研究会までご相談ください。

なお2023年10月17日開催のサステイブル経営/SDGs研究会例会では「2050カーボンニュートラル」の体験会を実施する予定です。研究会入会に関心がある方のオブザーバー参加を受け付けておりますので、お気軽にご連絡ください。

連絡先: susustainable.management@gmail.com



会員 横山 哲朗

診断士 略歴
神戸大学卒。医療法人等での勤務と2年半の副業期間を経て、2023年7月に独立。社労士との複眼で、中小企業の労務やサステナビリティの支援を行っている。