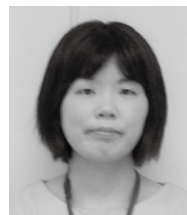


都市政策研究会 「カードゲームで楽しみながら SDGsの本質を理解する」



総務企画局 広域行政・地方分権担当 高野 玲子

1 研修の内容

広域行政・地方分権担当では、政策課題に機動的かつ柔軟に対応していくため、随時時宜にかなったテーマにより都市政策研究会を開催している。

今回は、カードゲーム「2030 SDGs」を通して、「なぜSDGsが私たちの世界に必要なのか」、そして「それがあることによってどんな変化や可能性があるのか」など、SDGsの本質について理解を深め、それぞれの事業や施策に役立てることを目的とし、次のとおり開催された。

- ①開催日時 令和2(2020)年2月13日(木)
- ②開催場所 川崎市役所第4庁舎会議室
- ③講師
ソーシャル・プロフィット代表 森本 菜都美 氏
(一般社団法人イマココラボ 公認ファシリテーター)
- ③出席人数 32名(2名×16グループ)

2 カードゲーム「2030 SDGs」について

(1)ゲームのルール

カードゲーム「2030 SDGs」は、SDGsの17の目標を達成するために、現在から2030年までの道のりを体験するゲームとなっており、与えられたお金と時間を使ってプロジェクト活動を行うことで、最終的にゴールを達成するというものである。

ゴールとして、「大いなる富」(お金が一番大事という価値観を持った人)や、「悠々自適」(時間がたっぷりあるのが幸せだという人)など複数のカードがある。これは、現実世界と同様、さまざま異なる価値観を持った人たちがいることを示している。

1つ目の目的=ゴール条件を達成すること



ゴールが書かれたカードの一例



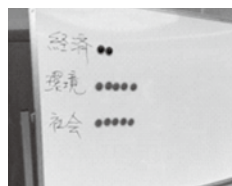
プロジェクトカードの一例

次に、ゴールを達成するための「プロジェクト」が記載されたカードがある。これらのプロジェクトを実行するためには、指定された「お金」や「時間」が必要であるが、例えばプロジェクト「交通インフラの整備」では、お金500と時間3を使いプロジェクトを実行すると、交通インフラが整備され、それにより経済が循環し移動時間も短縮される。結果、お金1000と時間1を得ることができる。

また、同時に次のプロジェクトカードと「意思カード」を手に入れることとなる。

意思カードとは、やりがいや情熱などの無形のことを指し、これは、お金や時間ではなく、やりがいなどを人生の目標にしている人がいることを示している。

さらに、プロジェクトを実行することで、世界の状況を表す「経済」「環境」「社会」の3つのパラメーターが刻々と変わっていく。このパラメーターはホワイトボードに張り付けられたマグネットで可視化され、



世界のパラメーターの一例

参加者全員がこの世界の状況を共有することとなる。参加者はチームで、「どのような作戦で世界を作っていくのか」作戦を立てて取り組むこととなる。

2つ目の目的=どういう世界の状態になったらベストなのかを意識すること

(2)ゲームの進行

このゲームでは前半、後半という行動タイム2回で構成されている。前半が終了した時点を202X年、後半が終了した時点が2030年の世界という想定である。プロジェクトを実行することに加え、チームに与えられた目的を達成するために別のチームと交渉し、たとえば「時間」と「お金」のカード、プロジェクトカードと「お金」のカードを交換したりするなど、まさに社会における経済活動や労働などを想起させるやり取りが積極的に繰り返られることとなった。

3 ゲームの結果

前半が終了した時点で、世界のパラメーターは次のようになっていた。これは、経済活動が非常に順調で

経済	21
環境	4
社会	6

ある一方で、環境については課題が山積し、社会についても貧富の格差が広がり、女性の社会進出も進んでいないという状況である。この時点で、すでにゴール条件を達成しているチームがあったが、講師からゴール条件には数値目標だけではなく、「豊かな世界に住んでいること」が併記されていることが指摘された。

後半に移り、各グループが世界の状況メーターを改めて意識しながらプロジェクトの実行を進めた結果、最終的に世界のパラメーターは次のようになった。各グループが、ゴール条件を達成することだけではなく、世界全体の「豊かさ」を考えながら行動した結果、「この世界のSDGs達成状況は99%」という評価を得た。なお、各グループのミッションの達成状況は16チーム中15チームであった。



テーブルでの議論の様子

後半に移り、各グループが世界の状況メーターを改めて意識しながらプロジェクトの実行を進めた結果、最終的に世界のパラメーターは次のようになった。各グループが、ゴール条件を達成することだけではなく、世界全体の「豊かさ」を考えながら行動した結果、「この世界のSDGs達成状況は99%」という評価を得た。なお、各グループのミッションの達成状況は16チーム中15チームであった。

経済	17
環境	10
社会	12

4 振り返り・まとめ

(1)「99%の達成率」

ゲーム終了後には、各グループにおいてゲーム進行中の意識の持ち方の変化などについて振り返りを行った。99%の達成率となった私たちの世界は、前半

終了時点では不均衡だった世界のバランスがある程度整い、環境保護活動や社会における貧困の格差なども是正され、適正な水準に達していた。これは、研修に参加した全員が世界のバランスを意識してゲームを進めた結果だといえる。

(2)意識の持ち方と情報の共有

「環境」の指標を上昇させるプロジェクトを行うには、時間もお金もかかるため達成が難しい場合もある。しかし、プロジェクトの達成には至らなくとも、「時間」を他のグループに提供したり、「お金」を持ち寄り協力したりすることで指標を上昇させることができる。また、環境や社会に悪影響を与えるプロジェクトをあえて実行しないことも、世界の指標のバランスを整えることにつながるのである。

さらに、各グループに余っているもの、不足しているものが何なのかを全体で共有することができれば、需要と供給のバランスが取れ、効率よく助け合い、協力し合うことができる。会場(世界)全体を見る意識を持ち、常に情報を発信し共有していくことも、非常に重要であると感じた。

5 終わりに

今回の研修を通し、SDGsの17のターゲットがすべてつながっていることを実感した。特に、講師から最後に示された「私も起点」であるという言葉はとても印象に残っている。

自分自身の行動や選択が社会に影響を与える要素の1つであるという当事者としての意識を持つことは非常に重要であると改めて認識した。

日々の業務の効率性や進め方を見つめなおすこと、改めて市民の方々への生活への影響や、隣の課で行われている事業との関連性を考えることは、未来の世界を築き上げることに繋がっている。SDGsのゴールは遠い目標ではなく、一人ひとりが目の前にあることから始めることで近づいていくものだと感じた。

2030年の未来が豊かな世界であることを目指し、小さな意識改革を積み重ねていきたいと強く感じる、充実した研修となった。

【出典】○一般社団法人イマココラボホームページ